

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DİSTOPİK BİLİM-KURGU FİLMLERİNDEKİ MEKAN  
ÇÖZÜMLEMELERİ (1980-2000)**

**YÜKSEKLİSANS TEZİ  
Mimar Burçin TONG  
(502011007)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 27 Aralık 2004  
Tezin Savunulduğu Tarih : 17 Mart 2004**

**Tez Danışmanı : Prof.Dr. Hülya YÜREKLİ Doç.Dr. Arzu ERDEM  
(İ.T.Ü)**  
**Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Hülya ARI (İ.T.Ü)**  
**Prof.Dr. İhsan BİLGİN (Bilgi Üniversitesi)**

**OCAK 2005**

## **ÖNSÖZ**

Tez çalışmamda bana yardımcı olan kütüphanesini ve evini açan tez danışmanım sayın Prof. Dr. Hülya Yürekli ve Prof.Dr.Ferhan Yürekli'ye, bana her zaman vaktini ayıran Doç.Dr. Arzu Erdem'e,

Her zaman beni destekleyen canım annem'e, babama, tez çalışmam sırasında yardımlarını esirgemeyen kardeşim Işıl'a, Barış'a, Onur'a, çok teşekkür ederim.

OCAK, 2004

BURÇİN TONG

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>İÇİNDEKİLER</b>                                               | iii |
| <b>ŞEKİL LİSTESİ</b>                                             | iv  |
| <b>ÖZET</b>                                                      | v   |
| <b>SUMMARY</b>                                                   | vii |
| <br>                                                             |     |
| <b>1.GİRİŞ</b>                                                   | 1   |
| 1.1. Giriş ve Çalışmanın Amacı                                   | 1   |
| <b>2. DİSTOPİK FİLM MİMARLIK İLİŞKİSİ</b>                        | 3   |
| 2.1. Sinema- Mimarlık İlişkisi                                   | 3   |
| 2.1.1. Görselin Gerçekle İlişkisi                                | 5   |
| 2.1.2. Sinema Teknolojisi - Mimarlık Etkileşimi                  | 10  |
| 2.2. Görselin Gelecekle Olan İlişkisi                            | 17  |
| 2.2.1. Ütopya – Distopya Kavramı İle Mimarlık İlişkisi           | 17  |
| 2.2.2. Bilim-Kurgu Sineması Mimarlık İlişkisi                    | 29  |
| <b>3. MEKANDAKİ DEĞİŞİMLER</b>                                   | 35  |
| 3.1. Yeni Mekan Tanımları - Sanal Mekan                          | 35  |
| 3.1.1. Kamusal – Özel Mekandaki Değişimler                       | 42  |
| 3.2. İletişim Sistemlerindeki Değişimin Mekana Yansıması         | 48  |
| <b>4. MEKANSAL DEĞİŞİMLERİN FİLMLER ÜZERİNDEN ANLATILMASI</b>    | 53  |
| 4.1. Distopya - Ütopya Kavramlarının Karşılaştırıldığı Filmler   | 53  |
| 4.1.1. Brazil                                                    | 54  |
| 4.1.2. Gattaca                                                   | 57  |
| 4.2. Dijital Teknolojilerin Etkisiyle Değişen Mekan – The Matrix | 59  |
| <b>5. SONUÇLAR</b>                                               | 71  |
| <b>KAYNAKLAR</b>                                                 | 73  |
| <b>ÖZGEÇMİŞ</b>                                                  | 79  |



## ŞEKİL LİSTESİ

## Sayfa

|               |                                                     |    |
|---------------|-----------------------------------------------------|----|
| Şekil 2.1.1.1 | :Sine-göz, Vertov                                   | 7  |
| Şekil 2.1.1.2 | :Hareket, Vertov                                    | 8  |
| Şekil 2.1.1.3 | :Üst üste bindirme, Vertov                          | 9  |
| Şekil 2.1.2.1 | :Robert Delaunay, Eyfel Kulesi                      | 12 |
| Şekil 2.1.2.2 | :Tschumi, Parc De La Villette                       | 14 |
| Şekil 2.1.2.3 | :Tschumi, Parc De La Villette, Sinegram             | 15 |
| Şekil 2.1.2.4 | :Le Corbusier, Brüksel Dünya Fuarı, 1958            | 17 |
| Şekil 2.2.1.1 | :Filaret'in Sforzinda Kenti, 1460                   | 18 |
| Şekil 2.2.1.2 | :Le Corbusier, Citrohan Konutu                      | 20 |
| Şekil 2.2.1.3 | :Antonio Sant' Elia, La Citta Nuova, 1914           | 21 |
| Şekil 2.2.1.4 | :Nakagin Kapsül Kulesi, Tokyo, Kisho Kurokawa, 1972 | 24 |
| Şekil 2.2.1.5 | :L.Woods, Neomekanik Kule, 1987                     | 27 |
| Şekil 2.2.1.6 | :T.Gilliam, 12 Maymun, 1995                         | 27 |
| Şekil 3.1.1   | : Alien, Ridley Scott, 1979                         | 40 |
| Şekil 3.1.2   | : Alien, Uzay Gemisi, R.Scott, 1979                 | 41 |
| Şekil 3.3.1   | :Metropolis, Fritz Lang, Geleceğin Şehri,1927       | 49 |
| Şekil 3.3.2   | :Metropolis, Fritz Lang, Makine İşçileri,1927       | 50 |
| Şekil 3.3.4   | :Starlac, Siborg                                    | 52 |
| Şekil 4.1.1.1 | : İşlevsiz Şehir, Brazil                            | 55 |
| Şekil 4.1.1.2 | :Brazil, Terry Gilliam                              | 55 |
| Şekil 4.1.1.4 | :Brazil, Seri Üretilmiş Konut, Terry Gilliam, 1985  | 56 |
| Şekil 4.1.1.3 | :Brazil, Otorite, Terry Gilliam, 1985               | 56 |
| Şekil 4.1.2.1 | :Frank Lloyd Wright, Marin County Civic Center      | 57 |
| Şekil 4.1.2.2 | :Gattaca, Andrew Niccol, 1997                       | 59 |
| Şekil 4.2.1   | :İnsan Tarlaları, The Matrix, 1999                  | 62 |
| Şekil 4.2.2   | :Kimliksiz Şehir, The Matrix                        | 63 |
| Şekil 4.2.3   | :Sanal Yaşam, The Matrix                            | 64 |
| Şekil 4.2.5   | :Yapay Kontrol, The Matrix                          | 67 |
| Şekil 4.2.6   | :Uzay Gemisi, The Matrix                            | 68 |

## **DİSTOPİK BİLİM-KURGU FİLMLERİNDEKİ MEKAN ÇÖZÜMLEMELERİ**

### **(1980-2000)**

#### **ÖZET**

Çalışmanın konusu, teknolojik değişimin, mimarlık ile ilgili gelecek senaryolarını nasıl etkilediğini distopik bilim-kurgu filmleri aracılığıyla ortaya koymaya çalışmaktır.

İletişim teknolojilerinin şekillendirdiği günümüz dünyasında herşey birbiri ile iletişim ve etkileşim içindedir. Mimarlık ve sinemanın da tüm sanatların birbiri içine girdiği bu ortamda birbirlerinden etkilenmemeleri imkansızdır. Hem mimarlar hem sinema sanatçıları, çevre ve insan ilişkilerini anlamlandırmak sorunuyla ilgilenirler, iki disiplinde düşüncelerini aktarmak için mekanı kullanırlar. Sinemanın zaman ve mekan kurgusunu değiştirerek yarattığı gerçeklik, sinema perdesinde kalmaz. Mimarlar filmler tarafından simüle edilmiş gerçekleri imgelemleyerek tasarımlarına yansıtırlar. Sinema, mimari gerçekliği kendi dünyasında yeniden üretir. Film yapmada kullanılan teknikler, mimarlık için farklı düşünme ve yapma olanakları sağlamıştır. Endüstri devrimiyle birlikte gelişen bilim ve teknik, maddenin üretiminde ve temsiliinde köklü değişimler oluşturmuştur. Bu dönemdeki teknolojik değişimler hem yapım tekniği açısından hem de düşünsel alt yapı açısından sinemanın ve mimarlığın üretimini derinden etkilemiştir.

Teknolojik değişimler geleceğin mekan kurgusunu oluşturmada en önemli etkenlerden biridir. Bu değişim, aydınlanma ile başlamış, gelişen teknoloji bilinmeyenleri cevapladıkça geleceğin dünyasında bilinmeyen, karanlık, çözümsüz olan hiçbir şeyin kalmayacağı inancı güçlenmiştir. Teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla bilimin ortaya çıkaracağı mükemmel hayat beklentisi artmıştır. Cennetin alternatifi olan ütopya, ulaşılabilir olarak görülmüş, ütopyalardaki “olmayan yer”, “iyi yer” haline gelmiştir. Mimarlık bu noktada gerçeklik ile ütopyayı buluşturmuştur. Ütopyalarda, sosyal ve fiziksel hayattaki mutluluğa teknolojinin olanaklarıyla oluşturulmuş makine gibi işleyen mimariyle ulaşılacağı düşünülmektedir.

Teknolojinin savaş sanayinde kullanılması, teknolojinin ortaya çıkardığı tüketim kültürüyle çevrenin daha çok kirlenmesi, dünyanın yaşanmaz hale gelmeye

başlamasıyla gelecekle ilgili umut kaybolmaya başlamıştı. 2. Dünya savaşı, Hiroşima ve Auschwitz'den sonra genel düşünce ütopyaların saçmalık olduğuydu.

İdealler ile gerçekler arasındaki çelişkilerin farkına varılmış, umudun yerini karamsarlık, alaycılık ve hayal kırıklığı almıştı. Bu dönemde insanlığın bütün çevresini baştan aşağı yıkıp silbaştan ideal bir dünya oluşturma düşüncesi ortadan kalkmıştı. Kentle ilgili bütüncül projeler ortadan kalkmış yerlerini noktasal çözümler üreten projeler almıştı. Kentlerde düzenin yerini kaos, bütüncülüğün yerini kolaj almıştır. Distopyalar ütopyaların tahtına oturmuştur.

Teknolojinin etkisiyle ortaya çıkan tüketim kültürünün bir ürünü olan sinema, geniş kitlelere ulaşabilme ve kitleleri etkileme gücüyle, toplumun gelecekle ilgili beklentilerini ve dünya görüşlerini etkiler. Hayalle gerçek içiçe geçerek, geleceğin teknolojisi ile ilgili resimler bilim-kurgu sineması aracılığıyla sunulur. Bilim-kurgu sinemasının kente etkisi; kentin imajının oluşturulmasında ve yeni kent yaşantısının değerlendirilmesindedir. 1980' lerden sonra üretilen bilim-kurgu filmleri, teknolojik gelişmeler karşısında olumlu fikirlere sahip olmayan distopyalar üretmişlerdir.

İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan siberuzay yeni bir mimari gerçeklik sunar. Sınırların bulanıklaşması, orijinalden kopma, zamanın tanımının değişmesi mekanda değişimlere sebep olur. Değişimler yeni mekan tanımlarının ortaya çıkmasına sebep olur. Siberuzay kavramı kamusal- özel alanı değiştirir, dönüştürür. İletişim teknolojilerinin insan hayatının önemli bir kısmını kaplamasıyla teknoloji bedenle bütünleşir, beden sınırlarından kurtulur. Bu değişimlerin birçok olumlu ve olumsuz yönleri vardır. Genel olarak bilim-kurgu sinemasında bu yeni çevrenin insan algılarını bütünüyle değiştireceği savunulmakla beraber geleceğin dünyası karamsar tasvir edilir. Yeni bir kavram olan siberuzayın geleceğinin karamsar olarak algılanmasının sebebi "yeni" olanın doğurduğu korkudur. Muhafazakar düşünceler ucu kapalı görüşlerini, teknofobik ve distopik bilim- kurgu filmleri aracılığıyla ortaya koyarlar. Geleceğin dünyaları ile ilgili bu görüşler bugünün dünyasının yorumlarıdır.

## **PLACES ANALYSIS IN DYSTOPIC SCIENCE – FICTIONS FILMS (1980 – 2000)**

### **SUMMARY**

The subject of this study is to try to expose how technological changes effect futuristic scenarios related with architecture by means of dystopic films.

In today's world which is shaped by communication technologies, everything is in communication and interaction with each other. It is impossible for architecture and cinema not to be effected from each other in this environment in which all kinds of art are one within another. Both architects and cinema artists deal with the problem of interpretation of environmental and human relations, both disciplines utilize place to transfer their thoughts and ideas. The reality that "cinema" has been created by changing time and place fiction does not remain in cinema screen. Architects reflect the truth that is simulated by the films to their designs by imagination. Cinema reproduces architecture reality in its own world. The techniques that have been used to produce films have created different thinking and operation opportunities for architecture. Science and technology that have been developed with the industrial revolution have caused deep changes in the production and the representation of material. The technological changes in this period have deeply effected the production of cinema and architecture in the aspects of both production technique and thinking infrastructure.

Technological change is one of the most important factors in forming the place fiction of future. This change has started with the clarification and the belief that there will be nothing that is unknown, dark and insolvable in future's world is grown stronger as the improved technology has answered the unknown subjects. The expectation of the perfect life arised by the science has increased as the technological developments accelerate. The utopias that have already replaced

heaven have been considered as reachable; 'The place does not exist' has become "good place". Architecture has brought reality and utopia together at this point.

In utopias, it was thought that happiness in the social and physical life could be reached by the architecture that operated like a machine that was formed by the means of technological opportunities.

The hopes related with the future started to diminish with the utilization of technology in war industry, the pollution of environment by the consumption culture that was arised by technology and the fact that the world started to be the place in which a life could not maintained. After 2. World War, Hiroshima and Auschwitz, the main idea was that utopias were nonsense. The contradictions between the ideal and reality were noticed, the pessimism, derision and disappointment replaced hope. In this period, the idea to destroy all of the surroundings of humanity and form the ideal world was abolished. The integration projects about urban were abolished and the projects that produced partial solutions replaced them. In towns, chaos replaced regularity and collage replaced the integrity. Dystopias dethroned utopias.

The cinema that is a product of consumption culture arised with the effect of technology effects the future expectations and viewpoints of community. The image and real are brought one within the other and the pictures related with the future's technology are presented by the means of science-fiction cinema. The effects of science-fiction cinema on the urban is in the formation on the urban is in the formation of urban image and the evaluation of new urban life. Science-fiction films that have been produced after 1980s have produced dystopias which do not have positive opinions against technological developments.

Cyberspace that has been arised with the developments in communication technologies peresents a new architectural reality. The turbidness of the borders, breaking off from the original, the change of the definition of time have caused changes in the place. The changes have arised new place definitions. The cyberspace concepts change and transform the public-private areas. Technology integrates with the body as the technologies cover an important portion of human life; body crosses its borders. These changes have various positive and negative aspects. Although, the fact that this new environment could completely change the human perceptions is defended generally in science-fiction cinema, the future's

world is depicted in a pessimistic manner. The reason that makes the new concept cyberspace to percept future as pessimistic is the fear that “the new” has created.

## 1. GİRİŞ

Değişen bilim ve teknoloji geleceğin dünyasının günümüzden farklı olacağının işaretidir. İnsanlık hep “Geleceğin dünyası acaba nasıl olacak?” sorusuna yanıt aramıştır. Bu soruya genellikle bilim-kurgu filmlerinde kötümser cevap verilmiş, insanlar bugünün teknolojik ilerlemesi karşısında endişelenmiş, endişelerini anlatan, geleceğin dünyasıyla ilgili olumsuz gelecek senaryoları kuran distopyalar<sup>1</sup> tasarlamışlardır. Distopyalar, bugünün toplumsal, ideolojik, etik, bilimsel çıkmazlarının başka dünyalar yaratılarak aktarılmasıyla ortaya çıkmaktadır. İnsanlık çoğu zaman geleneksel, alışılmış olanın rahatlığını yeni olana tercih etmiştir. Yeni olanın bilinmezliğine, tekinsizliğine, şaşırtıcılığına karşı hep mesafeli olmuşlardır. Günümüzde karamsar gelecek senaryolarına sık rastlamamızın sebebi de yeni olana karşı duyulan korku ve endişedir. Yeni olanı üretebilmek için bugünün sorunlarını görmek, anlamak ve çözmek gerekmektedir. Çalışmanın amacı, bu bağlamda geleceğe ait öngörülerini okumak, hangi mimari problemleri içerdiklerini anlamak, açmazlarını ortaya koymaktır. Buradan yola çıkarak teknolojik değişim sürecinin hem sinemaya hem de mimarlığa etkisi araştırılmıştır.

**Distopik Film - Mimarlık ilişkisi'** nin anlatıldığı ikinci bölümde aktarmaya çalışılanlara alt yapı sağlamak amacıyla kısaca mimarlık-sinema ilişkisine değinilecektir. Görselin Gerçekle İlişkisi alt başlığında sinemanın yeni gerçeklikleri oluşturma gücünden bahsedilecektir. Sinema Teknolojisi - Mimarlık Etkileşimi bölümünde yeni sinema teknolojilerinin mimarlığın hem düşünsel hem de uygulamadaki tekniğini nasıl etkilediği anlatılacak, mimarlığın sinema teknolojileriyle algısının nasıl değiştiği üzerinde durulacaktır.

---

<sup>1</sup>Distopya: Yaşam koşullarının çok kötü olduğu, varsayımsal ülke yada toplumun anlatıldığı karanlık gelecek senaryolarıdır. Ayrıca literatürlerde, distopyalar karşı-ütopya, ters-ütopya yada anti-ütopya olarak da geçmektedir. Fakat ne anti-ütopya ne ters ne de karşı ütopya kavramları distopya kavramıyla birebir örtüşmektedir.

Görselin Gelecekle Olan İlişkisi bölümünde, gelecek öngörülerini oluşturmada önemli olan teknolojinin mimarlıktaki gelecek kurgularını nasıl etkilediği, Ütopya - Distopya Kavramı İle Mimarlık İlişkisi alt bölümünde ele alınacaktır. Yine mimari geleceği şekillendirmekte etkili olan sinemanın teknolojik değişimle en içli dışlı olduğu tür olan bilim-kurgu sineması, Bilim-kurgu Sineması Mimarlık İlişkisi alt bölümünde anlatılacaktır.

**Mekandaki Değişimler** başlıklı üçüncü bölümde, iletişim teknolojilerinin değişimiyle ortaya çıkan yeni mekan tanımlarına Yeni Mekan Tanımları - Sanal Mekan bölümünde değinilecektir. İletişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı siberuzayın kamusal ve özel alandaki etkileri Kamusal - Özel Mekandaki değişimler alt bölümünde incelenecektir. İletişim Sistemlerinin Mekana Yansıması alt bölümünde dijital teknolojiyle ortaya çıkan akıllı binalar, internet, dijital imgeler gibi ürünlerin kente ve iç mekana etkilerine kısaca değinilecektir. İnsanın makineyle daha sonra dijital teknolojilerin gelişimiyle ortaya çıkan protezlerle girdiği ilişki ve ilişkinin mekanı nasıl etkilediği, Kullanıcı Mekan Etkileşimi alt bölümünde ele alınacaktır.

4. Bölüm **Mekansal Değişimlerin Filmlerle Anlatılması** 'ında, Distopik filmler iki başlık altında incelenecektir. Birinci alt başlıkta Distopya - Ütopya Kavramlarının Karşılaştırıldığı Filmler, teknolojik değişimle birlikte çıkmaza giren ütopyaların açmazları perspektifinden okunacaktır. Bu filmler, Terry Gilliam'ın yönetmenliğini yaptığı 1985 yapımı "Brazil" ve Andrew M. Niccol'ün yönettiği 1997 yılı yapımı "Gattaca" dır. Dijital Teknolojilerin Etkisiyle Değişen Mekan – "The Matrix", alt bölümünde ise 1980 yılı sonrasında iletişim teknolojilerinin sonuçlarının doğurduğu siberpunk kavramının ortaya çıkardığı kültürün etkisiyle oluşmuş olan "The Matrix" filmi anlatılacaktır. Kısaca siberpunk kavramı anlatıldıktan sonra dijital teknolojilerle mekanda oluşan değişimler "The Matrix" filmi üzerinden anlatılacaktır.

## 2. DİSTOPIK FİLM MİMARLIK İLİŞKİSİ

### 2.1. Sinema-Mimarlık İlişkisi

Sinemanın ve mimarlığın ortak problemi insan ve çevresi arasındaki ilişkiyi anlamlandırmaktır. İki sanat arasındaki benzer yönleri görmek ve beraber çalıştıkları alanda birbirlerinden yararlanma yollarına bakmak araştırma konusunun başlangıcını oluşturacaktır.

Mimarlık ve sinema, iki boyutlu ortamda üç boyutlu mekanın temsilini kullanmaktadır. Mimarlık, iki boyutlu olarak çalıştığı tasarımları, üç boyutlu gerçekliğe aktarmaktadır. Sinema ise üç boyutlu gerçeklikten yakaladığı görüntüleri film ortamına dönüştürüp, iki boyutlu ekranında gösteriyor. Son yıllarda da, hem mimarlık hem görsel sanatlar, siber ortamda yaratılan üç boyutlu dünyaları kendi çalışmaları içinde kullanıyor.

İnsanların çevreleriyle kurdukları ilişkide filmlerdeki imgelemin etkisi yadsınamayacak kadar etkilidir. Filmler insanların bilinçli ya da bilinçsiz yepyeni bir görsel kültür oluşturmaya sebep oldular. Mimari öğenin insan psikolojisiyle doğrudan ilişkili olduğu asıl alan, mimariden grafiğe, resimden tiyatroya, müzikten dansa birçok görsel ve işitsel öğeyi içinde barındıran sinemadır. Gerek bu özelliği gerekse toplu tüketim nesnesi olarak kitlelere kolay ulaşabilmesi, sinemanın günümüzde diğer sanatlardan daha etkin olmasını sağlamıştır. Birçok izleyici için sinema, gerçekliğin devre dışı bırakılabildiği ya da unutulabildiği bir kaçış dünyası, bir tür düştür. Bu düş dünyası, hem mekanı oluşturan mimarı hem de mekanı kullananı etkisi altına alır.

Sinemanın doğuşundan beri mimarlık ve sinemanın beraber çalıştıkları birçok alan vardır. **Tanyeli (2001)**, sinema mimarlık ilişkisini üç alanda var olduğunu belirtmiştir; inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan sanal mimarlık alanı tanımlaması, sinemanın “gerçek” mimari mekanları kendi sanal evreninde yeniden üretmesi, sinema kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliğini ele alması. **Türeli (2001)** ise, filmlerin mimarlık ile ilişkisini, sinema salonları, belli bir

mimari eserin ya da dönemin hikaye olarak incelenmesi, film mimarisi ve mimarlık vizyonları olarak tanımlar. Türelî, mimarlık vizyonlarını; kabullenilmiş kentler, ütopya olarak kent ve distopya olarak kentler olarak tanımlar. Distopya kentlerini de; fabrika kenti, bürokrasi ağı olarak kent, yabancılaşmış kent ve fütüristik distopya olarak kent başlıklarında inceler.

Sinemanın belleğimize sağladığı imgeler, mimari mekanlarla sınırlı değildir. Herhangi bir yapının olmadığı bir sahne bile film çerçevesinin tanımladığı mekan içinde yaşam durumlarını gösterirken, anlamını seyircinin duyumsadıklarında bulur. Gerçek yaşam içinde bir yapının anlamının kendi bağlamı içinde, onu deneyimleyenlerde açığa çıkması gibi, film mekanları da olaylara ve kişilere bağlı olarak anlam kazanırlar **(Kale, 2003)**.

“Her şeyden önce sinema, gerçeği olduğu gibi yeniden üretme yeteneğine sahiptir” **(Bazin, aktaran Vicenti, 1993)**.

Mimari gerçeklik, filmlerde yönetmenin anlatmak istedikleri doğrultusunda tekrar üretilir. Neumann mimari mekanın sinemada yeniden üretimini üç aşamada ilişkilendirmiştir; çağdaş gelişmeleri yansıtan ve yorumlayan bir düzlem, yaratıcı vizyonlar için bir test sahası, mimarlık pratiklerine sanat ürünlerine farklı bakış açısı sağlayan yeni bir yaklaşım **(Neumann, 1999)**.

Sinemanın yepyeni mimariler kurduğu filmler, mimarlara da bir özgürlük ortamı sunarlar. Luis Bunuel “Metropolis” filmini izledikten sonra, “Filmler, mimarların en olanaksız düşlerini gerçeğe dönüştürecektir.” **(Neumann, 1996)** diyerek filmler sayesinde mimarlığın sınırlarının genişleyeceğini anlatmıştır. Sanat ürünün ortaya çıkmasında gerçek hayatta teknolojik ya da ideolojik yönden uygulama imkanı bulunmayan şeyler etkili olur. Mimarlar da sanatçı olarak gerçek hayatta üretme imkanı bulamadıkları tasarımlarını filmler yoluyla inşa ederler. Mimarının geleceğe ait öngörülerini de yine filmlerle aktarılır. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan fikirler veren filmler, geleceğin dünyalarını yansıtan bilimkurgulardır. Bilimkurgu filmleri aracılığıyla mimarlık bünyesindeki mitleri çözümleyebilir ve yeni tartışma ortamları sağlayarak, geleneksel algılayışımızı değiştirecek perspektifler kazanabiliriz.

### 2.1.1. Görselin Gerçekle İlişkisi

“Dünya kültür sanayinin süzgecinden geçirildikten sonra yönetilir. Sokağı biraz önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema izleyicisinin yaşamındaki alışkanlıklar, film üretiminin genel kuralı haline gelmiştir. Seyirci filmde izlediklerini dış dünyanın devamı olduğunu sanır. Sinema seyircinin düşünmesini engelleyecek şekilde tasarlanmış, hızla geçip giden sahnelerden oluşan yapısıyla seyircinin algısını felce uğratar”.

**T.ADORNO**

Sinema yeni zaman-mekan birimleri yaratır, yeni bir gerçeklik oluşturur ve bu yarattığı gerçeklik film perdesinde kalmaz. Algılama süreçleriyle birlikte gündelik yaşama sızarak sadece aklımızı ya da duygularımız değil, tüm bedenimizle içine girdiğimiz çok boyutlu bir yapıya dönüşür. Sinema simülasyon<sup>1</sup> yaşamlar yaratarak, bu yaşamlar içinde farklı görsel deneyimler kazandırır. Bu kazandırdığı deneyimlerle de insan beyni yapay hatıralar oluşturur. (R. Barthez’e göre; yapay hatıraları oluşturmak için görüntülerin daha önceden deneyimlenmiş olması ya da içinde alt metinler barındırması gerekir). Zamanla insan belleği bu yapay hatıraları içselleştirir ve tasarımlarında içselleştirilen hatıralar kullanılır.

Başlangıçta filmler gerçeği fotoğraf gibi birebir aktarırken, daha sonra kurgusal hikayelerle oluşturulan filmler yapıldı. İlk yapılan filmlerde gerçekte nesneler nasıl bir düzendeysse o düzen bozulmamıştı, olayların olma süreleriyle filmdeki gösterilen süreleri birbirine eşitti yani zaman ve mekanda birebir eşlik vardı. Zamanla filmler pasif bir gözlemci olmaktan çıkmış, nesnelerin düzenini değiştirmiş, mekanları anlatmak istediklerinin doğrultusunda düzenlemiş, mimari gerçeklik olan mekanı tasarlamada etkin konuma gelmiştir.

Daha sonra kamera gerçekleri birebir gösteren aygıt olmaktan çıkmış, gerçekleri yorumlayan aygıt dönüşmüştür. Çekilen karelerin sıralarının değiştirilebileceği bazı karelerin atılabileceği düşüncesi, zamanın yeniden oluşturulabileceği fikrini

---

<sup>1</sup>Simülasyon: Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denmektedir. Deneyisel veya teorik olarak elde edilmiş bir takım denklemlerden yola çıkarak bir sistemin değişik şartlar altında nasıl davranacağını tahmin etmeye yarayan numerik analiz yöntemi. Sonuçlar deneyleri tutmadığı sürece model yeni yeni parametreler eklenir.

doğurmuştur. Zamanın ve mekanın yeniden inşası gerçekliğin de yeniden üretileceği anlamına gelir. Kameranin çevrinme hareketleri, insan bakışının hareketlerini andırır. Böylelikle sinema salonundaki seyirci kameranın çevrinme hareketini izlerken, zihninde kafasını çevirir. Burada insanın bakışı değil, bakarak algılamasının simülasyonu söz konusudur. Örneğin; insanlar belli nesnelere “zoom”<sup>2</sup> yapamazlar, bununla birlikte kameranın belli bir nesneye “zoom” yapması, insanın dikkatini belli bir noktada toplamasına denk düşmektedir. Kameranin bu özelliği, seyircinin film ile kuracağı ilişki için, vazgeçilmez bir “geçit” sağlar. Seyircinin her şeyden önce kamera ile özdeşleşmesi, kendisini onun yerinde varsayması gerekir. Gördüklerini gerçekmiş gibi izlemesi ancak böyle mümkün olur. Çünkü, kamera mizansenini onun kendisini kuşatan fiziksel gerçekliği algıladığı gibi algılamaktadır (Erdoğan, 1992).

Kamera hareketleri seyirciyi olayın akışına yaklaştırır, onu bu akışın içine sokar. Olayın en can alıcı noktalarıyla yüz yüze getirir. Bazen seyircinin görüş noktasını, kameranın görüş noktasıyla birleştirerek, onu dramın kişilerinden biri durumuna sokar. Gerçek zaman ve mekan dışında yepyeni bir zaman ve mekan yaratılır. Bunun gibi gerçek bir olayı, seyirciye aslında olduğundan daha gerçek “görünüşte” vermek imkanı vardır. Böylelikle yepyeni bir zaman-mekan tasarımı oluşur. (Özön, 1956, aktaran, Şenyapılı).

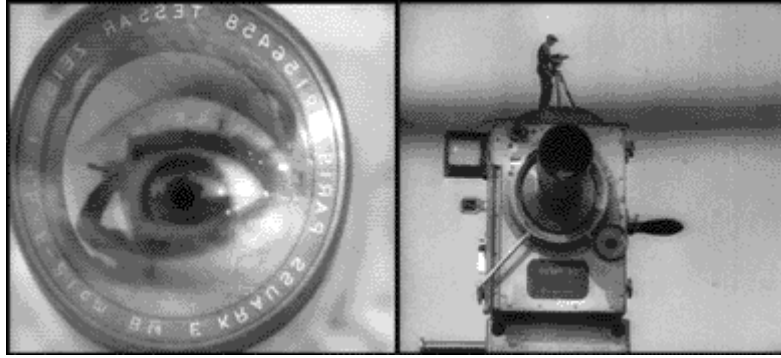
Virilio’ya göre; sinema kamerası, farklı bir görme çeşididir. Gerçek zamanda hareket eden optik bir ara yüzdür. Kamera ile kayıt, imgelenimin yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Kameranin sağladığı teknolojik olanaklar sayesinde hareketi algılamada da değişiklikler olmuştur. Gerçek hayatta algılaması imkansız olan hareketleri ve boyutları algılar. İnsan yakın çekimde, nesnelerin olağan boyutlarından farklı ölçeklerini; ağır çekimde de, zamanın çok kısa bir bölümünde nesnelerin nasıl davrandığı bilgisini edinir. Benjamin’e göre; bu değişim, kişinin mekana yönelik algısındaki köklü değişimle eş zamanlıdır. Bu teknolojik gelişim nesnelere bakış açısını değiştirmiştir. İşte bu yüzden, filmin algısı çıplak göz algısından farklıdır: İnsan, kamera bakışıyla, çıplak gözle algılayamadığı ölçekleri, derinlikleri algılayabilir.

---

<sup>2</sup>Zoom: Yaklaşmak, büyötmek. Film yada televizyon kamerasından çekim değıştirmeden, hızla belli bir nesneye yakınlaşmak.

“Zaman ve mekan sınırlamalarından kurtulmuşum; evren bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum” (Vertov, 1929).

Dziga Vertov, 1929 yılında çektiği filmde (The Man with The Movie Camera); kente, çıplak göz yerine sinema-göz adını verdiği, insan vücudunun bir parçası haline gelen kamera ile özdeşleşerek bakar. Geleneksel sinemada arzu edilen ya da hayali yaşamların aktarılma dilini anlatan sine-dram yerini sine-göz kavramına bırakır (Şekil 2.1.1.1). Vertov’a göre; sinema, özgün ve bağımsız bakışa sahip olmalıdır ve evrensel dili keşfetmelidir.



Şekil 2.1.1.1 Sine-göz, Vertov

"Kameralı Adam" isimli film, Moskova'da geçmektedir ve o kentin gündelik yaşamını, bir gün batımından şafağa kadar geçen süre içinde, tamamen bağımsız ve deneysel bir tarzda ve yeni bir sinema diliyle aktarmaktadır. Film radikal ve denememiş tekniklerle yapılmıştır. Vertov yalnızca gerçeği kaydetmez, onu "sinema-göz" ün (kino-glaz) gücüyle dönüştürür. Vertov, zengin anlatımıyla, gündelik yaşamın olağan görüşlerini, görme kapasitesinin sınırlarını aşarak aktarır. Görsel sahnelerden oluşan deneysel film, sinematografik bir deneme niteliğindedir. Film bir manifestoyla açılır. Manifestoda, filmde özellikle kurgulanmış hiçbir şeyin olmadığı söylenir. Sahneler arası geçiş, senaryo, oyuncular, dekor ve kostüm filmde yer almamaktadır. Deneysel film dört zaman üzerine oturur. İlk bölüm olan "Giriş" bölümü, sinema salonunda başlar. Sinema salonu canlı bir varlıkmiş gibi anlatılmıştır. Sinema salonu, varlık nedeni olan perde arkasından yalıtılmış gibidir. Vertov, ilk görüntülerle birlikte perde arkasını tanıtır. Burada amaç, hem izleyicilere hem de izleyicilere bu sanatı ulaştıran nesne ve bireyleri genel olarak göstererek, görsel bir sanat olan sinemanın, kendi iç katmanlarını ayrıntılı bir şekilde

yansıtmaktır. Edilgen olan izleyici, salonun ve oturma düzeninin kurallarına boyun eğmek zorundadır. Seyirciler, henüz sinemanın gücünün farkında olmayan bireylerdir ve hala Vertov'un filmini izlememişlerdir. "Uyanış ve Benzeşme" isimli ikinci bölüm; bir kadının sabah uyanması ve kamera gözün açılması sahnesiyle başlar. Makine adeta bir canlı gibi sisteme dahil olmuştur. Henüz kent uyumaktadır, sokaklar boştur, kent hareketten habersizmiş izlenimi yaratır. Vertov, hareketi anlatmak için önce hareketsizliği çeker. Vertov'un sinema devrimi, hareketin tanımıyla başlar. Kareler, planlar ve tek tek görüntüler arasındaki bağlantı sadece genel planın ilerleyişini değil, aynı zamanda zamanın ilerleyişinin de göstergesidir ve hepsi birden hareketi oluştururlar (Şekil 2.1.1.2).



Şekil 2.1.1.2 Hareket, Vertov

Ancak, planlar arasındaki bağ kurulmuş olsa da; kurgu, sinema ve gerçek aynı noktada değildir. Üçüncü bölüme "Çaprazlama ve Üst Üste Bindirme" ismi verilmiştir. Önce, normal hareketlerini gösterdiği trenleri, montajla, çapraz hareket ediyormuş gibi kurgulayarak da gösterir. Daha sonra görüntüleri üst üste bindirerek, anlamlarının dışında başka anlam barındırdıklarını anlatır (Şekil 2.1.1.3). Görüntüleri hızlandırır. İvme kazanmış görüntüler, son hızla birbirlerinin üzerine binmeye başlamıştır ve herşey tek planda birbiri içine girmiş gibidir. Sinema ve gerçek bir bütündür. Sinema, insan-göz ile mekanik-göz arasında bir senteze dönüşür. "Tanrısallaştırma" adını verdiği son bölümde, kaydetmiş olduğu gerçekleri, sinema izleyicisine aktarmak için, kesin bir son anlatılır. Zaman ve mekan bir noktada birleşmiş, kendi düzenlerini kurmuşlardır. Gerçek, gerçeğin kaydı ve gerçeğin gösterimi tek bir eylemde birleşmiştir. Sinema ile gerçeğin görsel olanla ilişkisi yeniden oluşur. Sinema ve mimarlıktaki görsel deneyimleme birbirine benzer.



Şekil 2.1.1.3 Üst üste bindirme, Vertov

Sinemada, kentte ve mekanda deneyimlenmenin, zihinde görüntüyü dönüştürme gücü vardır. Bu güç aklın sınırlarını aşar, aklın kavrayışının dışında kalanları gündeme getirir. Görsel deneyimlenme, rasyonel görme ve bilme biçimleriyle gerçekleştirilemez **(Yıldırım, 2000)**.

Sinema, karanlık salonda tüm dikkatini perde üzerinde yoğunlaştırmış olan izleyiciyi, kendi içine alan bir “gerçek” yaratmaktadır. Sinemada, yaratmak kavramı ve yaratılmaya çalışılan gerçek, hayatın ötesindedir. Çünkü, hareket noktası, genellikle izleyicinin kafasında daha önceki deneyimlerine dayanarak oturtmuş olduğu çeşitli kodlardır.

Eflatun, Devlet adlı eserinde, genel olarak, içinde yaşadığımız dünyanın gerçek olmadığını, bunun algımızın yarattığı bir yanılsama olduğunu savunurken, mahkumların doğduklarından beri zincirlenmiş vaziyette içinde yaşadıkları bir mağarayı tasvir eder. Mahkumlar kımıldamaksızın, yüzlerini mağaranın bir duvarına, arkalarını ise mağaranın ışık alan girişine dönmüşlerdir. Arkalarında yüksek bir yerde ateş yanmaktadır. Mahkumlarla ateş arasındaki bir yoldan, ellerinde insana ve hayvana benzer kuklalar taşıyan insanlar geçmekte, bu nesnelerin gölgeleri, mahkumların önündeki duvara düşmektedir. Konuşmalar da yine aynı duvarda yankılanmakta, böylece, seslerin kuklaların gölgelerinden geldiği izlenimi doğmaktadır. Mahkumlar, arkalarında dönüp bakamadıkları için, gölgeleri gerçek nesneler olarak düşünmekte, seslerin de gölgelerden çıktığını sanmaktadırlar. Eflatun, çizdiği mağara ile, mahkumların tasarımı ile sinema ve seyircilerin tasarımlarının yapısal benzerlikler taşıdığını ortaya koymuştur. Yapısal benzerlik, bilinç durumu, gerçekliğin algılanışı ve gerçekliği işaret eden işaret sistemlerini (gölge-ses: sinematografik görüntü-ses) de kapsamaktadır **(Erdoğan, 1992)**.

Eflatun, nesne ile nesnenin görüntüsünü birbirinden tamamen ayrı tutmuştur. Görünüşü, yalnız görüntüyle eş tutmuştur. Sontag'a göre Eflatun'un görüntü ile nesnenin ayrı bir şey olduğunu varsayması, bizi bir görüntünün nesnenin gerçeğini oluşturduğu düşünülen kutsallıktan uzaklaştırmak için yapılır.

Gerçeğin birebir kopyası bile gerçeğin kendisi değildir. Bu yüzden her film kendi mekanlarını yeniden üretir, imajlar yaratarak mimarlık ile ilişkiye girer **(Aksoy, 2003)**.

Sinemadaki zaman-mekan algısı araya teknolojinin girmesiyle gerçek hayattaki algıdan farklılaşır. Sinema gerçeği yeniden üretir.

“Film yöneteni gerçeği aktarmaz, gerçeği yeni bir gerçek yaratmakta kullanır ve bu işlemin en büyük niteliği, gerçek durumlarla çalışırken değişmez ve kaçınılmaz olan mekan ve zaman kanunlarının kolaylıkla işlenebilir ve boyun eğilebilir kılığa girmesidir” **(Pudovkin, 1966)**.

### **2.1.2. Sinema Teknolojisi - Mimarlık Etkileşimi**

Tüm sanat dalları birbiriyle etkileşerek zenginleşmişlerdir. Sanat eserleri, doğadan, bir fikirden ve oluşumdan esinlenerek yeniyi yaratmışlardır. Mimarlık da tarih boyunca birçok sanata hem esin kaynağı hem de esinlenilen bir disiplin olmuştur. Mimarlar sinemayı, biçimi ve içeriği ile mekana ilişkin yeni algılama biçimleri yaracak bir kaynak olarak görmüşlerdir. Filmleri meydana getiren kavramlar tasarımların oluşmasında bağlam oluşturmak amacıyla kullanılabilir. Birçok mimar gibi Steven Holl da, mimarlığa esin kaynağı olması için mimarlığın dışında esin kaynakları aranması gerektiğini savunmuştur. Mimarlık ruhunun canlanması için, mimarlık dışında kültürel olgulara bakılmasının gerekliliğini vurgulamıştır. Holl, çizimlerinde sinemadaki algıya benzer bir sunum tekniği kullanır. Kenti, sokaktaki adamın da algılayabilmesi için geleneksel plan, kesit, görünüş teknikleri yerine “paralaks” adını verdiği mimari anlatım biçimini kullanır. Paralaks, bir objeye tek bir çizgi üzerinde olmayan iki farklı noktadan bakıldığında ortaya çıkan görüntüdür. Paralaks'ın perspektiften farkı, perspektif gibi tek ve sabit bakış noktası değil de en az iki bakış noktasına sahip olmasıdır. Paralaks, kamera bakışı gibi hareket sonucu elde edilebilecek görüntüdür. Bu teknik Holl'un de önerdiği gibi “mekanı tanımlayan

yüzeylerin, izleyenin duruşundaki değişikliğe bağlı olarak organize edilmesini sağlar”. Holl’ün çizimlerinde “başınızı hafifçe eğip, vücudunuzu döndürebilecek ve bir adım öne gidebilecekmiş” gibi hissedersiniz (**Savaş, 2000**). Holl’ün mekanı anlatmak için kullandığı teknik bize, kamera bakışını, algısını anımsatır. Bu kavrama biçimini, herkesin tasarımları daha iyi kavraması için kullanmıştır.

Sinemanın, zaman ve mekan örgüsünü istediği düzleme yerleştirmedeki özgürlüğü, gerçekliği ortaya koymada ya da betimlemede bağlayıcı hiçbir cephesinin olmaması; mimarların peşinde koştuğu kavramların ilk önce sinemada ele geçmesinin nedenidir (**Yıldırım, 1998**). Sinemanın keşfi ve kitlesel sanat olmasıyla birlikte mekan ve zaman algısında değişiklikler olmuştur. Sinemada zaman kısaltılabilir, birleştirilebilir, değiştirilebilir. Montajda zaman parçalanır, parçalanan zaman önceden tasarlanmış tema doğrultusunda tekrar birleştirilir. Sinemaya özgü mekan oluşur. Ayrı ayrı mekanlardan yine birleştirme yöntemiyle tek bir mekan oluşturulabilir. Montaj ve alan derinliği, sinemasal zamanı oluşturmak için kullanılan tekniklerdir.

Yüzyılın başında Ayzenştayn, sinema izleyicinin politik görüşlerini ve sosyal bilinci güçlendirmek ya da önyargılardan arındırarak izleyicinin dünyaya yeni bir gözle bakmasını sağlamak amacıyla montaj kuramını geliştirir. Mimar da dünyayı farklı algılanmasında etkili olacak yeni oluşumların, kararların ve söylemlerin oluşacağı ortamların yaratılmasını sağlar.

Endüstri devrimiyle maddenin yapısında ve üretiminde değişiklikler olmuştur. Bu değişiklikler sanatların yapıma tekniklerini etkilemiştir. Tüm avangard sanatçılar gibi, dönemin sanatçıları, kullanılan estetik ve simgesel dili reddetmişlerdir. Kübistlerin nesnenin yapısına müdahale ederek, parçalara ayırıp tekrar bir bütünü oluşturmayacak şekilde birleştirmeleri, fütüristlerin devinim ve hızı simgeleyen sembollerini kolaj yaparak kullanmaları, değişen çağa ait tekniklerdir. (Şekil 2.1.2.1) Bu teknikler gerçeğin artık gözle görünmeyenin arkasında arandığının anlatımlarıdır. Varolan gerçeklik, bulunduğu alandan kopararak, idealize edilmiş değerler sistemini kurgulayan modernizmi oluşturur. Sinema teknolojisinde, montaj tekniğinin keşfi, modern harekete ivme vermiştir. Montaj, sanata bilimsel bir şekilde yaklaşmanın sonucu olarak ortaya çıkar.

Ayzenştayn, “çarpıcı montaj” terimini şöyle açıklar:

“Bütün bunların sanatın gizem ve sırlarına bilimsel bir biçimde yaklaşmak için çırpınan yeni bir mühendis tarafından yapıldığını unutmayın. Üzerinde çalışmış olduğu öğretiler ona tek bir şey öğretmişti. Her bilimsel araştırmanın bir ölçüm birimi olması gerekiyordu. Böylece sanatın yarattığı bir izlenim birimi aramaya koyuldu. Bilimde iyonlar, elektronlar ve nötronlar vardı. Sanatta da çarpıcılık. Günlük dil endüstriden, mekanizmanın, boruların, makine parçalarının monte edilmelerini anlatan bir sözcük ödünç almıştı. Bu büyüleyici sözcük, toplama, birleştirme anlamına gelen montaj sözcüğüydü” (Özön,1984).

Sanattan çarpıcılık, endüstriden montaj kavramları çarpıcı montajı oluşturur. Zamanla düşünce geliştikçe, çarpıcılık yerini şok düşüncesine bırakır.



Şekil 2.1.2.1 Robert Delaunay, Eysel Kulesi

Ayzenştayn, bugün hala mimarlık sinema ilişkisinde referans olarak önemini koruyan, “montaj ve mimarlık” metninde; güzargah (path) olarak tanımladığı, zamandan ve mekandan oldukça uzakta, tek bir anlamlı kavram çerçevesinde, belirli bir düzen içinde bir araya getirilmiş pek çok olguya maruz kalan zihnin izlediği yolun, sinemada tesadüfen kullanılmadığını belirtir. Bu olguları, hareketsiz izleyicinin önünden geçen değişik izlenimler olarak tanımlayan Ayzenştayn, geçmişte durumun tam tersi olduğunu, seyircinin, görsel algısı ile uyum içinde daldığı bir dizi özenle düzenlenmiş olgunun içinde hareket etmekte olduğunu anlatır.

Zihnin izlediği yol, önceleri, hareketli olan izleyiciden hareketsiz olan olgulara doğruyken, daha sonra, hareketsiz izleyicinin önünden geçen hareketli olgulara

dönüşmüştür. Kısaca, gerçekten zihinde tasarlanana (imajinere) doğru olan geçişte, mimarlık filmin öncüsüdür. Mimarlığın montajın prensiplerini cisimleştirdiğini anlatır. Montaj, filmin çekimi sırasında elde edilen planlar arasında seçim yapmak, içerikleri ve uzunlukları bakımından bu parçaları en uygun yolla birleştirmeyi anlatır. Bu planlar ancak, özel bir anlayışla birleştirildikleri zaman sinemaya özgü kullanışlar ortaya çıkar. O halde, belli bir sahnenin tespit edilen görüntüleri, film sanatının sadece malzemesini meydana getirir; asıl film sanatı, montaj yoluyla, bu parçaların birleştirilmesine geçildiği zaman başlar. Bir evin üst üste konulan tuğlalarla yavaş yavaş meydana çıkışı gibi, bir film de özel bir anlayışla birbirine eklenen bu film parçalarından meydana gelir **(Pudovkin, aktaran Şenyapılı, 2002)**.

Ayzenştayn, montajı Pudovkin'den farklı bir şekilde tanımlar. İki farklı sekansı a ve b olarak formüle edecek olursak, Pudovkin'in kullandığı montaj tekniğindeki gibi a ile b sekansları birleştirilemez. Yani Pudovkin'in tanımladığı gibi montaj, "a + b" değildir. Ayzenştayn, montaj işlemini, "a x b" olarak formüle eder ve çıkan sonuç "a ve b" den tamamen farklıdır. Ayzenştayn, montajı bu anlamda, birbirini izleyen parçalardan derlenen bir düşünce olarak değil, birbirlerinden bağımsız, özerk iki parçanın karşılaştırılmasından doğan düşünce olarak ele alır. Ayzenştayn, mimarlık tarihinin verilerini sinemada montaj olgusunu açıklamak için kullanmıştır.

Başlangıçta mekan ve zamanın inşa yöntemi olarak ele alınan montaj, günümüzde anın üstünlüğü üzerinden değerlendirilir. Bu durum tasarımda, zıtlıkların ve çelişkilerin aranmaya başlandığı sanatı önerir. Montajın seyirci üzerinde herhangi bir görsel etki yaratmak amacıyla, çok kısa parçaların birbirlerine; **kesim, üste-çekim, zincirleme** vb. metodlarla bağlanması yöntemini; Bertnard Tschumi, Paris'te Parc de La Villette'de kullanmıştır.

Tschumi, Parc de La Villette'i, tıpkı film parçalarının montajla birleşerek filmi oluşturmaları gibi, mimari kurguyla, üç sistemin üst üste bindirilmesiyle oluşturur. Nesneler sistemi, hareket sistemi, mekanlar sistemi tesadüfi bir şekilde üst üste biner. Nesneler sistemi (follie'ler), noktasal aktiviteleri; hareketler sistemi, çizgisel aktiviteleri ve mekanlar sistemi, düzlemsel aktiviteleri barındırmaktadır. Tüm bu sistemin üst üste durması sürekliliği oluşturmaktadır. Oluşan ızgara sayesinde, tasarımın değişik unsurları çerçevelenmiş olmaktadır. Çizgiler sistemi, yayaların hareketini yönlendiren sistem ve bağımsız aktivite mekanlarını ilişkilendirmektedir.

Çizgiler sistemi aynı zamanda tematik bahçeleri bağlayan yürüyüş yolunu da içermektedir. Cinematic promenade (sinematik gezi yeri) adı verilen bu yürüyüş yolunun plandaki yılankavi uzanışı bir film şeridini andırmakta ve tıpkı montajının farklı alanlarda çekilmiş sahnelerden seri oluşması gibi sanatçılar, peyzaj mimarları, mimarlar ve filozofların çalışmalarıyla birbirini izleyen bir seri oluşturmaktadır. (Şekil 2.1.2.2)

Park de La Villette'i sinemada kullanılan montaj tekniği ile tasarladığını anlatır. Her follie, farklı etkinlik mekanı oluşturur. Montaj içindeki her bir film karesinin ayrı anlamı olması gibi, hem her follie'nin ayrı anlamı hem de bir araya gelince ayrı anlamı vardır. Follie'ler seri olarak tekrar edilir, 10'ar metrelik küplerin boşaltılmasıyla ve/veya eklenmesiyle bir araya gelir. Bu dönüşüm ve olasılıklar bir sistem içinde gerçekleşmez, dolayısıyla bir follie'den diğerine geçerken ne ile karşılaşacağı bilinemez. Bu da Ayzenştayn'ın ortaya koyduğu çapraz montajın şok kavramıyla örtüşür. Follie'ler oluşturulurken, montaj tekniği olan tekrar etme, tersine çevirme gibi yöntemleri kullanır (Şekil 2.1.2.3). Parktaki kırmızı metalden yapılmış binalarını sinegramlar olarak adlandırır.



Şekil 2.1.2.2 B.Tschumi, Parc De La Villette



Şekil 2.1.2.3 B.Tschumi, Sinegram

İmajinere geçişte mimarlık, sinemanın öncüsü olmasına rağmen ikisinin deneyimlenmesinde kesin ayrılık vardır. İzleyici, sinemada yönetmenin çizdiği lineer yolu takip etmek zorundadır. Mimarlık, sinemaya göre daha demokratik ve daha esnektir; herkes mimarlığı farklı yaşayabilir. Sinemada olduğu gibi onu anlamak için tek bir yol takip etmeniz gerekmez. Mimarlık, sonradan kullanan kişi tarafından istenildiği gibi şekillendirilebilir. Son yıllarda yapılan filmlerde de senaryonun kurgusu farklı ele alınarak anlamın kişiye özgü olması sağlanmaya çalışılmaktadır. Filmlerin anlatım örgüsüyle oynanıp, klasik yapı tamamen bozulmaktadır. Uzun-zaman kategorilerini hiçe sayan transformasyon ile filmi izleyenlerin tutarlı bir anlatı çizgisini algılamamaları sağlanmaktadır. Senaryosuyla farklı okumalara sebep olan filmler, aşırı karmaşık ve simgesel bir anlatıma sahiptir. Ayrıca günümüzde seyirci katılımlı tiyatro ve klasik mekan anlatım kurgusuna sahip olmayan tiyatro eserleri de, izlenen esere seyircinin bireysel yorum katması için yapılan yeniliklerdir. Tiyatro eseri olarak, son dönemde Zaha Hadid'in sahne tasarımını yaptığı "Metropolis" adlı oyun, örnek olarak verilebilir.

Mimarlığın ilgilendiği konulardan biri de, mekan içinde hareket eden bireyin, hareketiyle birlikte, mekan algısında oluşan değişimdir. Holl, mekan içindeki devinimle değişen algıyı sinema ile şöyle açıklamıştır: Mekan içinde devinirken

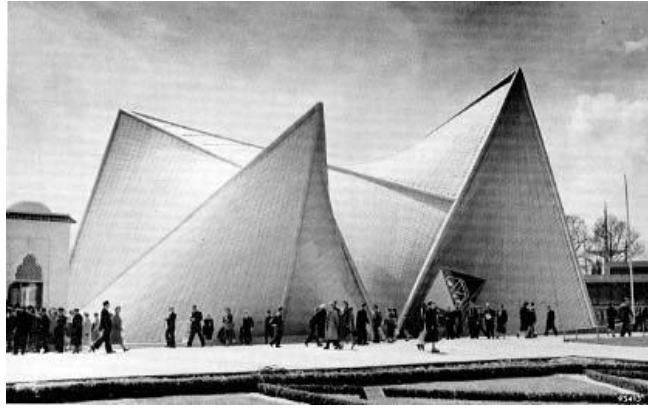
önünüzde perspektifler açılır, kapanır, ışık girer ve kesilir. Çeşitli ardışık durumlar oluşur ve insan algısı buna dayanır. Sinemadaki durumla söz konusu algılama biçimi arasında paralellikler kurabilirsiniz. Şöyle ki; sinematik mekan, sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle beliren mekan, mekanın arkitektonik kavranışını olanaklı kılabilir **(Aker, 2000)**.

Film tekniklerinin tasarımlarındaki yerine değinen bir başka mimar, Jean Nouvel ise, sinema ile ilişkisini şöyle anlatır: Mimarlık, sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olur. Bir yapı belirli sekansların bir araya gelmesiyle tasarlanıp, bu yaklaşıma göre okunabilir. Bir bina tasarlamak, insanların dolaştıkları yerde, karışıklıklardan ve bağlantılardan dolayı oluşacak etkileşimleri öngörmek ve aramaktır. Mimar kesmeyi, kurguyu kullanarak, bazı sahneleri çerçeveleyip, bazı açıklıklar oluşturarak sürekli çekime benzeyen bir yapı oluşturur. Alan derinliği yaratarak, bir mekanı derinliğiyle okuyarak tasarım yapmayı seviyorum. Bütün yapılarımda birbirine eklenmiş farklı sahnelere, değişik, rastgele geçişlerle oluşmuş düzlemlere rastlanabilir **(Rattenbury, 1994)**.

Çerçeve en küçük film parçasıdır ve film şeridinin yapısına aittir. Belli bir geometriyi (dikdörtgeni) tarifler. Çerçeveleme; yönetmenin olmasını isteği nesneleri, vermek istediği duyguya göre yerleştirmesidir ve tasarım kaygısıyla yapılır. Çerçeve, görüntüyü tanımlar ve sınırlar. Bu fiziksel bir sınırlılıktır. Film izlenirken zihinsel mekan kurulur, zihin çerçeve dışında kalan alanları da tanımlar. Örneğin; yakın çekimde yürüyen bir adamı izlerken bir korna sesi duyarsak, çerçeve içindeki mekanın anlamı değişir. Dışarıda kalan alanda bir yol olduğu zihinde belirir. Çerçeve dışında kalan alana bakan bir oyuncu, hem çerçeve dışında bir alan kurar, hem de dikkati o alana çeker. Perdeye bakarız ama izlediğimiz, perde dışında kalan alandır. Perde dışında kalan alanı ses tanımlar. Ses, filmin anlatım gücünü arttırmakta önemli bir unsurdur. Nesnel dünyanın ritmik akışı ile insanın bu dünyayı gözlemesindeki tempo ve ritim önemlidir. Dünya baştan sona bir ritimdir. İnsanlar bu ritmi görsel, işitsel, dokunsal olarak algırlar. İnsanın algıladığı nesnel dünyanın ritmi aynı tempoda sürüp gittiği halde, izlenimlerinin temposu duygularındaki iniş-çıkışlara bağlı olarak değişir. Filmde verilmek istenen duyguya göre, kullanılan seslerde iniş çıkışlara sahiptir. Diyaloglar, doğal sesler ve müzik filmde etki yaratmak için kullanılan seslerdir. Mimarlıkta doğal sesler sinemadaki gibi kurgulanamaz, spontanedir. Müzik ise, mimarlıkta farklı şekillerde kullanılır. Ses dizgelerinin matematiksel yapısının doğal düzenini yapılarda var etmek isteyen bir yaklaşımın yanında müzikten esinlenerek bina tasarımı yapmak da mimarlığın

müzikten faydalanma şekli olarak sayılabilir. Müziği salt dinlenir olmaktan çıkarıp, bir tür inşai araç gibi kullanan sanatçılar bulunmaktadır.

1958 yılında Brüksel Dünya Fuarı'nda Le Corbusier ve Iannis Xenakis'in Philips firması için beraber tasarladıkları pavyon, tüm yüzeyleri yansıtan sinemasal imgelerle değişken deneyimler üretmekte, bir enstrüman gibi müziksel tınılar yaymakta ve yapı, mekansal olarak da yaşanmaktaydı (**Arredamento, 2004**). Sanatçılar, mimarlık, sinema ve müziği aynı mekanda birleştirmişlerdi (Şekil 2.1.2.4).



Şekil 2.1.2.4 Le Corbusier, Brüksel Dünya Fuarı, Philips Pavyonu, 1958

## 2.2. Görselin Gelecekle olan ilişkisi

### 2.2.1. Ütopya-Distopya Kavramı İle Mimarlık ilişkisi

Görülen dünya başka bir dünyanın olabilirliği ile “farklı bir biçimde” algılanır.

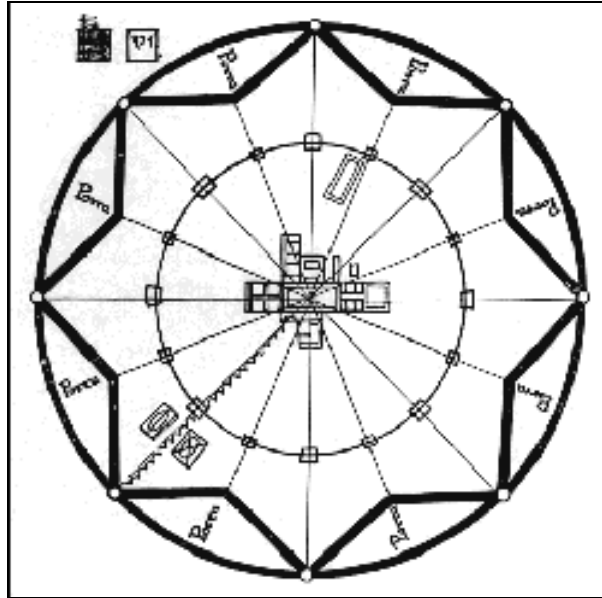
**Von Toorn, 2000**

Mimari ve kentsel ütopya, gelecekteki yaşam biçimlerinin kurgulanması ve bugünün toplumsal, ideolojik, etik, bilimsel dinamiklerinin fiziksel yaşam çevrelerine dönüştürülmesi ile ortaya çıkmaktadır. Mimari-kentsel planlama, programlama ve tasarım süreçleri de daha çok geleceğe yönelik olduğundan, ütopya kavramı mimarlığın ayrılmaz bir parçası olmaktadır.

Rönesans'la birlikte tinin yerini akıl almıştır. Bu düşüncenin ışığında gizemli ve açıklanamaz olan, dünyanın gerçekliğinin içinden kovulmuştur. Dünyayı rasyonel bir

biçimde tanımlamaya çalışan çağın düşünürleri, parametreleri iyice belirli, derinlikli ve sistematik düşünce konstrüksiyonları üretmişlerdir. Bu düşünceler, o günün dünyasında yaşadıkları problemlere çare olarak düşündükleri ütopyalardır. Hayal edilen toplum tasarlanırken, içinde olunan dünyanın verilerinden ve verilerin fonksiyonlarından yola çıkar.

Yazınsal olarak ortaya çıkan ütopya daha sonra sosyal bilimlerin bir yöntemi olmuşlardır. İnsanın çevresiyle biçimleneceğine inanmışlar, bu doğrultuda hayali bir coğrafyada tüm sorunların çözüldüğü ideal kentler tasarlamışlardır. Tasarladıkları kentlerde aile yapısını, yönetim şeklini, fiziksel yerleşimi ayrıntılı bir şekilde tanımlamışlardır. Ütopyalar tarih içinde değişmişlerdir. 16. yüzyılda yazılan klasik ütopyalarda, ahlak ve adalet kavramları üzerinden anlatılan ideal toplum, yalnız düşünce ürünüdür, hayaldir. Klasik ütopyalar, benimsenmesi istenen ancak genellikle gerçekleşmesi beklenmeyen bir şeydir (**Dostoğlu,2001**). Bu döneme ait ideal kentler; Filaret'in Sforzinda adlı kenti (1460), Francesco Giorgio Martini'nin ideal kent şemaları (1490); resim gibi, iktidarın başındakileri bilgilendirecek çizimlerdir. (Şekil 2.2.1.1)



Şekil 2.2.1.1 Filaret'in Sforzinda Kenti, 1460

Endüstri devrimiyle birlikte, insan yaşamında ve yerleşmesinde müthiş bir değişim yaşanmıştır. Buharlı üretim araçlarının kullanılmasıyla üretim şeklinde geleneksel

metotlar terk edilmiştir. Evlerin altında bulunan küçük atölyeler, nehir kenarlarına taşınmıştır. Üretim metotlarının değişmesiyle üretimin boyutları da artmıştır. Artan üretim için daha fazla işgücü gerekmiş, kırsaldan kente göç başlamıştır. Mevcut kentlerin altyapısı gelen göçe hazırlıklı olmadığı için birçok problemle karşılaşmıştır. İşçiler, yeterli sağlık koşullarından yoksun pislik ve sefalet içinde kentin çepherinde yeni mahalleler kurmuşlardır. Benevolo (1981), 19. yüzyıl başlarında, kötü endüstriyel şartların hazırladığı tüm sorunlara karşı iki farklı yol önermiştir. Bunlar; parçacı bir yaklaşımı benimseyen, problemleri mevcut kentin içinde kanun ve yönetmelikler aracılığıyla bireysel olarak çözmeye çalışan, modern kent planlama kanunlarının gerçek temellerini atan öneriler ve problemleri çözmek için ideal toplulukların sıfırdan planlanmasının tek yol olduğunu savunan ütopyacı önerilerdir (Dostoğlu, 2001). Charles Faurier ve Robert Owen bu dönemde ürün vermiş düşünürlerdir. Geleceğe yönelik ütopyacı önerilerinde; sınıflama, verimlilik, fiziksel sağlık gibi konuları vurgulamışlardır.

Endüstri devrimiyle ortaya çıkan olumsuzlukların çözümüne yönelik gelişmelerin sonunda, ütopyalar toplumun tümünü değiştirecek, kurtaracak bir yöntem olarak görülmüştür. “Rasyonalizmle beslenen aktivist ütopyalar” adı verilen bu ütopyalar bilimsel yöntemlerle aktarılmıştır.

Bilim ve teknikteki ilerlemenin sonucu buhar çağı sona ermiş, elektrik çağı başlamıştır. Değişimler, insanların tüm yaşam faaliyetlerine ve sanata da yansımıştır. Her olguya makinenin işleyişi gibi bakılmaya başlanmıştır. Bilimsel gelişmelerin hızlanmasıyla, bilimin ortaya çıkaracağı mükemmel hayat beklentisi fazlaşmıştır. Ütopyalar artık ulaşılabilir olarak görülmüş, ütopyalardaki “olmayan yer”, “iyi yer” haline gelmiştir. Mimarlık bu noktada gerçeklik ile ütopyayı buluşturmuştur. Herkese eşit haklar yaratmaya çalışan kent fikri, tüm mimarların ideali olmuştur. Eşitlikçi hareket, Fransız Devrim ile doğmuş, tekniğin ve üretimin ideolojisi olmuştur. Bu dönemde, iki tip ütopyacı kent modeli üretilmiştir. Birinci model, geçmişe özlem duyarak kentsel yaşamı doğayla ilişkilendirmeye çalışan F.L.Wright, Ebenezer Howard, Arturo Soria Maria’nın ürettiği kent modelleridir. İkinci model ise; Le Corbusier, Tony Garnier’in ürettiği geleceğe yönelik yaklaşımı benimseyen kent modelleridir.

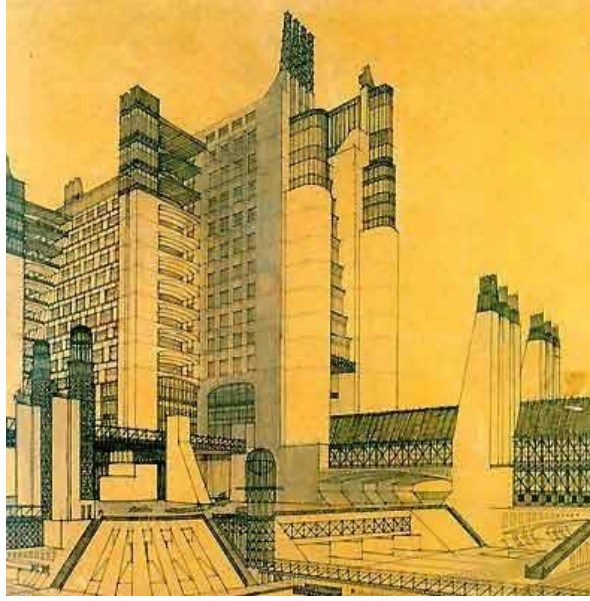
Sanayi için kullanılan teknikler ve biçimler tasarımın bir parçası haline gelmiş, standartlaşmış parçalardan kentler oluşturulmuştu. Tüm yapılarda standardizasyon sağlanmaya çalışılıyordu. Le Corbusier; “ev, içinde yaşamak için bir makinedir” demektedir ve evin aynen bir endüstri ürünü gibi parça parça, seri üretilen standartlaşmış bir nesne olması gerektiğini savunmaktaydı. Makine çağındaki standartlaşmayı ve seri üretimi temsil eden nesne otomobildi. Le Corbusier 1921’de seri üretim için tasarladığı konutu, araba markası olan “Citro  n” den yola   karak “Citrohan” diye adlandırdı. (  kil 2.2.1.2)



  kil 2.2.1.2 Le Corbusier, Citrohan,1921

T  m bunlardan   nce ortaya   ıkan f  t  ristler; makine estetiğini ve hız ger  eğini ideolojilerinin merkezine yerle  tirmişlerdir. Antonio Sant’ Elia,   topyası La Citta Nuova (Yeni Kent) ile; eskiyi tamamen ortadan kaldırarak, yer altı trenleri, u  ak alanları, kent i  indeki mekanik merdivenleri ve asans  rleriyle, birkaç kattan olu  an ger  ekten yeni bir kent tasarlamıştı (  kil 2.2.1.3). Sant’ Elia’ya g  re; modern kent g  r  lt  s   ve hareketleriyle b  y  k bir tersaneyi andırmalı, modern ev “  ok b  y  k makine” ye benzemeliydi.

Ütopyalarda, sosyal hayattaki mutluluğa, her yönüyle kusursuz ideal devletle; fiziksel hayattaki mutluluğa ise mutlak fonksiyonel makine gibi işleyen mimariyle ulaşılabileceği düşünülüyordu. Fakat, 1. Dünya savaşından hemen önce ortaya çıkan fütüristlerin, geleceğin hayali dünyasıyla ilgili teknolojik gelişimin bitirimsizliğine yönelik sonsuz inançlarına herkes katılmıyordu. Teknolojiyi insanlıktan çıkarıcı ve insanlığı tehdit eden bir araç olarak görenler de vardı. Mary Shelley'in Frankenstein adlı romanı, insanın teknolojiyle kendini yok edecek canavarı yaratacağını anlatmıştır.



Şekil 2.2.1.3 Antonio Sant' Elia, La Citta Nuova, 1914

Ütopyalarda, maksimum adalet ve eşitlik, minimum özgürlükle sağlanmıştır. Tasarlanan toplumlar, kapalı, aile düzeninin olmadığı, hız ve rasyonellik, ekonomiklik ilkelerine bağlı çalışma hayatı süren topluluklardır. Ütopyalar içinde yaşayan insanlara, sıkı kurallara bağlı oldukları, özgürlükten vazgeçtikleri, her dakikalarının otorite tarafından planlandığı, cinsel hayatlarının kontrol altına alındığı bir hayat sunar. Toplumsal hayatın çoğulluğunu belli değer ve kurallara indirgenmesi, totalitarizmi çağrıştırdığından “iyi insanlar” için kurulan “iyi toplumlar”, “iyi kentler” sıkıcı ütopyalar olmaktan hiçbir zaman kurtulamamaktadırlar (**Bumin, 1990**).

20. yüzyılda geleneksel şehrin, organik bütünlüğü çözülmüştür. Bu organik bozulmayı içselleştiremeyen mimarlık, yeni bir bütünlük ütopyası düşlemiştir.

Mükemmel hayatın ve kentin kurulabileceği ve korunabileceği fikri, doğaya aykırı bir varsayımdır. Çünkü, her canlı organizma sürekli değişir. İdeal toplumlar, yalnız ideal oldukları için erişilmez değildirler, herhangi bir türden, bir projeye karşılık olmak için durağan ve değişmez olmaları gerektiği için de erişilmezlerdir **(Kurbak, 2002)**.

Aydınlanmanın etkisiyle ortaya konan ütopyalarda, sanayi devrimi ile öne çıkan teknolojinin insana mutluluk ve özgürlük getireceği vaadedilmişti. Fakat, kaynakların ve üretim güçlerinin özel mülkiyette olmasıyla, toplumsal refah ve ekonomik rahatlık özel mülkiyet sahibi sınıfın (burjuvazinin) oldu. Gücü elinde bulunduran sınıf, işçi sınıfını bir tehlike olarak gördü ve manipüle etmek için birçok yol buldu. Bunlardan biri de sömürgeci dünya görüşüydü. “Proletaryadan esirgenen herşey, çarpıtılmış bir işçi imajıyla meşrulaştırılıp savunuluyordu. Bu imajda işçi, ihtiyaçlarının bilincine varamayacak kadar olgunluk ve erişkinlikten yoksun, kendi çıkarlarını savunamayacak kadar yetersizdi. Mutlu işçi, kendi hayatının anlamını çalışmada ve makine aşkında bulurken, özgürlük ve diğer haklarından gönüllü feragat ediyordu”. **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**

20. yüzyılın ilk yarısı boyunca kapalı ve statik bir toplumsal düzen öneren geleneksel ütopyacılık anlayışı varlığını sürdürse de, bu dönemde meydana gelen 1. Dünya Savaşı ve Sovyet Devrimi gibi gelişmeler sonucunda böyle bir anlayışın toplumsal problemleri çözeceğine dair inanç ve totaliter devlet düzenlerine olan güven zayıflamıştır **(Yalın, 2002)**. 20. yüzyıl ortalarından sonraki planlılar ve mimarlar ise bir önceki dönemde, yeni kentsel formların mevcut kentlerin problemlerini çözeceğine dair duyulan iyimser inancı sürdürememişlerdir **(Dostoğlu, 2001)**. Bu dönemin sosyal bilimcilerinin yaptıkları araştırmalarda; toplumsal sorunların fiziksel çevre önerileriyle çözülemeyeceğini vurgulamışlardır. İdealler ile gerçekler arasındaki çelişkilerin farkına varılmış, umudun yerini karamsarlık, alaycılık ve hayal kırıklığı almıştır.

“...başka hiçbir nesilde, böyle bir beklenti hissi, bu şekilde bir kaybediş hissi tarafından izlenmemiştir” **(Eisenman, 1982)**.

Makineler, yeryüzünü ve insanlığı çirkinleştirmiş, doğa geri düzleme itilmiş, bastırılmıştır; birey parçalanmış, tahrip edilmiş, duygular kaybolmuş, insanlar bir şey isteyemez hale gelmişlerdir **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**. Aydınlanmanın bunalıma

girmesiyle birlikte gelen romantik akım, aydınlanmanın ve onun aklına duyulan kuşkuyu yansıtır. Ütopik olanın yerini romantik dönemin distopyası alır.

Modern mimarlığın ideali, bireyselliği hiçe saymıştı; 20. yüzyılın ortalarında tek tip insan için üretilen ütopiyalar geçerliliğini kaybetmiştir ve tek tipleşmeye karşı bireyselliğe izin veren projelerin oluşmasına sebep olmuştur. Frank Lloyd Wright'ın ortaya koyduğu organik mimarlık, bu düşüncenin sonucudur. Çağının endüstriyel gerçeklerini reddettiğinden, Frank Lloyd Wright'ın organik, dağınık kenti bireyselliğe önem veren bir proje olarak sayılabilir. Ütopik "Broadacre" kenti, herkesin yaşama tarzına göre yeşilin içinde, doğayla içiçe tasarlanacak olan evlerden oluşuyordu. Şehri oluşturan aynı elemanlar bir diğerine benzemek zorunda değildi. Yani, bir ev başka evle, bir fabrika bir başka fabrikayla aynı olmayabilirdi. Fakat, bu düşünce daha sonra, kapitalist toplumlarda biçim değiştirerek tüketimin artırılması için bir araç olmuştur. Hızla artan üretimin sonunda biriken sermaye, bu yeni şehirlerin kurulmasına aktarılmıştır. Merkezden uzak yerleşimler ile merkezin iletişim halinde olması zorunlu olduğundan, ulaşım ancak araba ile sağlanabilir hale gelmiştir. Bu da araba tüketimini hızlandırmıştır.

Bireysellik doğrultusunda düşünülen ütopiyalar, esnekliği hedeflemekteydi. Bu düşünceden yola çıkarılan ürün veren Japon Metabolistler ve Archigram grubu üyeleri hareket eden, istenildiğinde değişen, hareketli yapılar önermişlerdir. Japon Metabolistler nüfusu iyice artan şehirler için, mega strüktürler tasarlamışlardır. 1960'daki Dünya Tasarım Konferansı'nda, tıpkı tüm yaşamın kendi içindeki enerji süreçleri gibi, binalar ve kentlerinde sürekli kendilerini yenileyen değişim evrelerine benzediği düşüncesi bildiriyle sunulmuştur. Şehri bir organizmaya benzeterek toplumun evrimleşmesiyle paralel öneriler geliştirmişlerdir. Metabolistler, mega bir strüktür kurmuş ve ona takılıp çıkartılan yaşam hücreleri veya kapsül birimler düşünmüşlerdir, bu birimler sayesinde yapıyı istedikleri gibi dönüştürebilmektedirler. Yapılarında, ana gövdeden daha hızlı aşınan yan parçalar ortaya çıktıkça, parçaların sürekli yenilenmesi gerekmektedir (Şekil 2.2.1.4). Bu düşünce, tüketim sistemiyle örtüşür. Metabolizm, önceleri bazı avangart çabalarla ortaya çıkmış olsa bile, yeni marketler arayışı içerisindeki Japon endüstrisi tarafından destek görür **(Grulois, 2000)**. Üretilen projeler; "City in the Air" (Arata Isosaki), "Helix City" (Kisho Kurokawa), "Marine City" (Kiyonori Kikutake) gibi ütopik projelerdir.



Şekil 2.2.3 Nakagin Kapsül Kulesi, Tokyo, Kisho Kurokawa, 1972

Archigram'ın önerileri, zamanın durağanlığının harekete, tüketim, yaşam tarzı ve süreksizliğin programa; insan uygarlığının ise yeryüzünü kaplayan elektronik bir yüzeye dönüştüğü yeni bir gündeme hizmet ediyordu (**Wolfe, 1999**). Nükleer savaş sonrasında yok olan şehirlere eklenebilen Archigram projelerini oluşturan elemanların, kullanım süreleri mevcuttur, elemanlar takılabilmekte ve parçalara ayrılabilir. Bir başka Archigram tasarımı da, Ron Herron'un Walking City'si (Yürüyen Kenti), dev ayaklar üzerinde hareket eden çok büyük böceğe benzeyen strüktürdür. Archigram'ın ütopyalarında binaların hareketliliği ve değişime adapte olmaları önemli bir özelliktir.

“Görmenin kültürel koşulları değişmeye başlıyordu” (**Huges,1991**).

İnsanların Hiroşima ve Auschwitz'den sonra yaşadıkları acı deneyimler, tüm dünyadaki yanlış politik yöntemlerin, savaşların, açlıkların ve kitle terörlerinin yarattığı duygu, ütopyaların saçmalık olduğuydu. Ütopyaların, bu olaylardan sonra

soyut kavram olarak bile kalması insanlara saçma geldi. Geleceğin mutlu toplum planları sona erdi, tasarlanan gelecek toplumlarında otoriter, sıkıcı ve baskıcı bir toplum hayatı egemen oldu. 1960'lardaki büyük değişimlerden sonra ütopyalar, eleştirel ütopyalara dönüşmüştü. Bundan sonraki dönemde ütopyalar, güncel durumu geleceğe yansıtarak dönemin sosyal, ekonomik durumları eleştirdi. Bu yeni dönemin ütopyası, silbaştan tasarlanmış düzen değildir. Bu dönemdeki gelecek kurgularında, hem ütopya toplumunun iktidarını devirmeye çalışan bakış açısını içerir hem de distopyaların olumsuz, radikal algısını içerir.

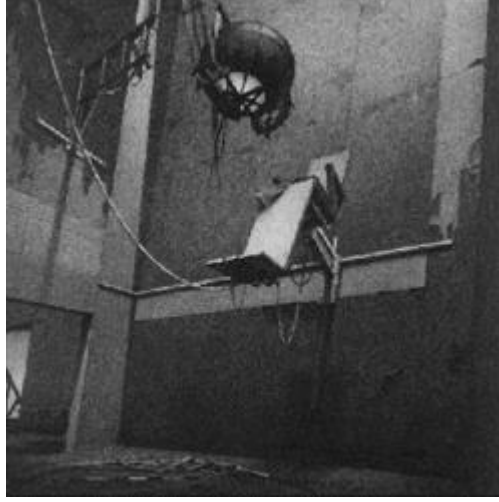
Mimarlık düşselliği içinde barındıran bir eylem alanıdır. Genellikle, toplumsallıkla iç içe olan mimarlığın düşlerinde yarattıkları çözümler gerçeklikle paralellik taşımak zorundadır. Düşleri eğer mevcut ideolojiyle uyum içindeyse inşa edebilirler. Kimi çözümler vardır ki, mevcut gerçekliği red eder ya da var olan teknolojinin ötesine geçen onu aşan araçları öngörürler. Mimarlıkta ve/veya çizim yazılı olarak temsil edilirler.

Lebbeus Woods'un da ideolojisini hem çizim hem de yazı ile ifade eden ütöpik projeleri vardır. Tek inşa edilmiş yapısı bulunmayan gerçeküstücü mimarın temsiliyet ortamı çizgi roman estetiğinde yaptığı çizimler, maketler, anarşist içerikli metinlerdir. Tanyeli'ye **(2000)** göre; günümüzün mimarlığında ütopyanın konumunu saptayabilmek için Woods'u anlamak gerekmektedir. Woods'un özellikle yoğun geçmişleri olan Paris, Berlin gibi kentler için hazırladığı projeler, yeni kent biçimleri ve mimarlık ile desteklenen sosyal strüktürler önermektedir. Mimarların günümüzde politik otoritenin ve baskın ideolojinin tasarladığı fiziksel ve sosyal düzenin uygulayıcıları olduğunu ve aslında kendilerinin bir şey yaratmadığını, ama hiçbir mimarın da bunun farkında olmadığını öne sürerken, kendisi, farklılık "Heteros" temeline dayandığı "Free Space", "Free-Zone" projelerinde mimarı, işini yapan bir profesyonel olarak değil, kışkırtıcı bir aktif katılımcı olarak tanımlar. Mimar, başından beri değişimin içinde yer alır, devrimcidir, ama yaptığı bir "devrim mimarlığı" değildir. Önerdiği sistem ve değişim ile mimarlığın kendisi devrimdir. Mimar, önceki dönemlere ait her şeyi, tüm tarihi reddederek eski uygarlığın ortasında kendi sistemini oturtur **(Salman, 2000)**. Egemen sınıfın mimarlığını, mimarisini reddedip yerine anarşist ve deneysel bir mimarlık koyar. Woods'un mekanları hiçbir kullanım alanı olmayan, önceden belirlenmiş bir yararı ya da anlamı olmadan kurulmuş tasarımlardır. Kaosun sınırında, dünyanın yeni imgelerini sunar.

Mekanik, soğuk ve alışılmış anlamda mimarlık için bir o kadar da tanımsız olan tasarımlar; mimarın yerleşik sosyal düzen, devrim, bireyin toplumdaki yeri gibi konularda öne sürdüğü fikirler ile birleştiğinde anlam kazanmaktadır (**Salman, 2000**). Mimar, yeniden yapmak yerine, tasarımlarını varolan mimarlığın içinde varetmektedir.

Woods, 1991 yılında Hırvatistan'daki iç savaş, 1993 yılında Bosna-Hersek'deki savaş ve 1999 yılında Tayvan'da 7.2 Şiddetindeki depremden sonraki ortama çözüm bulmak için projeler üretmiştir. Woods'un önerdiği mimarlık, siyasal değişimle oluşan manzaraya etkili bir biçimde müdahale edebilir (**Woods, 2004**). Felaketlerin ardından ortaya çıkan acıları bütün sertliği ile çizimlerine yansıtan, fakat söyleminde ortaya çıkan acılara kurallar koymaktan çok çözümler üretmeye çalışan mimarın, çizimleri felaket sonrası dünyayı anlatan film için uygundu. Woods'un 1987'de "Centcity: The Unified Urban Field" projesinde yer alan Neomekanik kule (Neomechanical tower) çizimi, 12 Maymun (12 Monkeys) filminde, Woods'dan izin alınmadan kullanılmıştır. Filmde ölümcül bir virüs, tüm dünyayı tehdit etmektedir. 1996'da, 5 milyar kişinin ölümüne neden olan bu virüs, 2035'te dünya nüfusunun yalnızca %1'ini hayatta bırakmıştır. Bu virüsün etkilerinden korunabilmek için insanlar yer altında koloniler kurarak yaşamaya başlar. 2035 yılına gelindiğinde, bir grup bilimadamı zaman yolculuğunu sırrını çözer ve film, aynı zamanda bir mahkum olan James Cole'un bu bilimadamları tarafından, suçunun affedilmesi karşılığında, riskli bir yöntemle zamanda geriye 1996 yılına, salgına neden olan virüsü yaydığı iddia edilen 12 maymun örgütünü bulmak ve virüs yapısına dair bilgi toplamak amacıyla gönderilmesi ile açılır. Filmde şehirler tamamen terk edilmiş, gökdelenlerin arasında kaplanlar dolaşmaktadır. Gelecek distopik olarak tasvir edilmiş, geleceği görmenin ödül değil, ıstırap verici bir deneyim olduğu vurgulanmıştır.

Gelecekte geçmişe gönderilen mahkum James Cole, her yolculuğundan sonra sorgu odasına alınır, bu sorgu odası tasarımı Woods'un çizimlerinden kopya edilmiştir. (Şekil 2.2.1.5) (Şekil 2.2.1.6)



Şekil 2.2.1.5 L.Woods, Neomekanik Kule, 1987



Şekil 2.2.1.6 T.Gilliam, 12 Maymun, 1995

Varoluşlarından şimdiki zamana kadar insanlar, “gelecek acaba nasıl olacak?” sorusuna cevap aramışlardır. Gelecek senaryoları; efsaneler, edebiyat, resim, mimarlık gibi birçok alanda ürün vermiştir. Efsanelerde anlatılan gerçeküstü durumlar tek tanrılı dinlerin egemenliği ile geleceği cennet-cehennem ekseninde aktarmışlardır. Dinin yerini aklın almasıyla bilim ve teknoloji ilerlemiş, üretim tekniklerinde büyük değişimler meydana gelmiştir. Bu değişiklikler, geleceğin ideal kentlerini anlatan ütopya kavramının daha çok ön plana çıkmasına neden olmuştur. Makine çağının etkisiyle bu dönemde mimarlık alanında gelecekle ilgili tasarım üretilmiştir. Endüstri devriminden sonra sinemanın icat edilmesiyle, toplumları etkileyen gelecek tasarımları sinemada yerini almıştır. Sanayi sonrası dönemde ütopyaların yerini geleceğe karamsar bakan distopyalar almıştır. Bu dönemde teknoloji gettolara, azınlık mahallelerinin çeperine kadar yayılmış, yayılırken de o eski etkileyici anıtsallığını yitirmiş, yerini korkutucu bir mimariye bırakmıştır. Dağınık ve melez kentsel mekanlar ile yerini postmodern söylemlerine bırakmış ütopyalar bu

karmaşa içinde yok olmuşlardır. Kent planları “kapalı biçim” tasarımı aracılığıyla “bütünsellik” ilkesiyle hakimiyet kurmayı hedeflerken distopyalarda kentler anarşinin hakim olduğu kaotik yerler olarak anlatılır. 20. yüzyıl ütopyelerinin hiçbirisi kentsel revizyon projesi değildir. Le Corbusier, Plan Voisin’de eski Paris kentini yıkıp yerine otomobillerin özgürce dolaşacağı ayaklar üzerinde yükselen, 3 milyon nüfuslu, tamamen yeni bir kent tasarlamıştır. Modern kentsel ütopyeler tekil bir problem üzerine inşa edilmiş yapay evrenlerdir. Problemin nedenini araştırarak çözüm üretmeye çalışmazlar, doğrudan problemi ortadan kaldırmaya çalışırlar. St. Louis’deki , düşük gelirli insanlar için planlanmış, ödüllü Pruitt- Igoe konutları 1972’de yıkılır. Yıkılma gerekçesi, insan yaşamına uygun olmamasıdır. Bu dönemde, Postmodern mimari, “içinde yaşanılacak makineler” in yerine yerel olanı geçirir. Postmodern mimarlık, geç kalmadan kendi ütopyelerini oluşturur. “Disneyworld” , “alışveriş merkezleri” yeni dönemin ütopyelerinin mekanı olur. Ütopyelerin tüm kenti planlayan önerileri yerine, noktasal çözümler getiren, içe kapalı, yersiz, taklit, birbirine benzer kent parçaları önerilir. Venturi, yeni dönemin ütopyalarıyla ilgili “Disneyworld, mimarın insana verdiğiinden daha çok insanların kendi istediklerine yakın. Disneyworld simgesel Amerikan ütopyasıdır.” der. Ayrıca Las Vegas’ın organik ve plansız büyüyen yerel sokak mimarisinden öğrenmememiz gereken şeyler olduğunu söyler. Yani ütopyalardaki düzenin yerini düzensizlik alır. Ütopyelerin rasyonellik ve işlevselliğinin dayatmacılığına karşı oluşan çözümler, kapitalizmin değerlerine hizmetten başka birşey değildir. Distopik bilim-kurgu filmleri, St. Louis’deki yıkılan toplu konutların yerine başka bir mimari kurmaz. Hikayelerini yıkıntıların arasında anlatır. Aslında bu bir tür fiziksel dünyanın olumsuzluklarına karşı kulak tıkamadır.

Modernist planlama geniş ölçekli ve metropol çapındadır, teknolojik bakımdan da rasyonel ve etkindir, postmodernist kentsel dokuda ise parça parça geçmiş biçimler üst üste yığılmıştır, günün kullanımları bu parçaların üzerine “kolaj” dır. Kısaca, modernist ütopyalarda farklı faaliyetler fonksiyonel olarak bölgelere ayrılırken günümüzde farklılaşmış mekanların bir bileşimidir. Bazı düşünürlere göre, modernist ütopistler, kapitalist dünyayı değiştirmekte başarısızlığa uğramışlardır. Saf ütopyaları, egemen sınıfların daha da güçlenmesi ve iktidarlarının yüceltilmesinden başka bir sonuç vermemiştir. Ütopyelerin toplumsal problemleri çözeceği inancı kalmamıştır. Ütopyeler günün yetersizlikleri, distopiyalar ise geleceğin yetersizliklerinin sezilmesi olarak düşünülebilir. Bundan sonraki dönemde

ütopyaların, güncel durumu geleceğe yansıtılarak dönemin sosyal, ekonomik durumları eleştirilmiştir. Toplum imajları zamanla “ideal” projeden “uyarı”ya dönüşmüştür. Rasyonellik ve işlevselliğe dayalı dönüşümün yerini rastlantısallık, karmaşa ve belirsizlik almıştır. 21. yüzyılın başından itibaren tüm olumlu gelecek önerilerinin yerini çoğulculuk, çeşitlilik gibi kavramların aldığı, devamsızlığın, belirsizliğin, güncelliğin, çözümsüzlüğün benimsendiği görülmektedir. 21. yüzyılın distopyaları her şeyin olabileceği bir “yersizlik” haline gelmiş durumdadır.

William Gibson, bir öyküsünde hikayeyi anlatan fotoğrafçının gazete satıcısı ile konuşmasında her şeyin kötü olduğu, ancak mükemmeliyetin herşeyi daha kötü yapacağı –ya da yapmış olabileceği- konusunda anlaşmaya varır. Bu öykü, son yarım yüzyılda ütopyanın geçmişine ilişkin yapılmış bir yorumdur.

### **2.2.2.Bilim-Kurgu Sineması Mimarlık İlişkisi**

“Bütün ciddi kurgu ürünleri gibi, doğru dürüst tasarlanmış bilim-kurgu da gerçekte neler olup bittiğini, insanların aslında neler yapıp hissettiğini, insanın bu kocaman çuvaldaki, evrenin bu göbeğindeki, bu gelecek şeylerin rahmi ve geçmiş şeylerin kabrindeki, bu bitmeyen hikayedeki bütün diğer her şeyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu tanımlamaya çalışmanın bir yolu. Tüm kurgu ürünleri gibi bilim-kurguda da insanın ait olduğu yerde, evrenin düzeninde ona ayrılmış olan noktada tutacak kadar geniş bir alan var.”

**Ursula Le Guin, Kaçış Yolları, 1974**

İnsanlar, varoluşlarının başlangıcından beri bulundukları dünya dışında başka evrenler hayal etmişlerdir. Uygarlığın başından beri insanlar, kendilerine yabancı olan düşünceleri anlamlandırmaya çalışmışlardır. İlk başta efsanelerde anlatılan hayal dünyaları, tek tanrılı dinlerin insanlığı etkisi altına almasıyla birlikte bu evrenlerin mekanı cennet-cehennem olarak anlatılmıştır. Cennet, her zaman mutlak mutluluğun yaşandığı, cehennem ise, acının, işkencenin insanlığın dünyada yaşadığı olumsuzlukların kat kat fazlasını içeren yerler olarak resmedilmiştir. Cehennem kolektif bilinçaltının en ürkünç tasarımıyken; cennet ideali anlatır.

Günümüz toplumlarında, insanının dış gerçekliği ile kurduğu anlamlandırma ilişkilerinden biri olan “düş görme” ve fantazyalara gereksinme duyma alanında da, insan ile dış gerçekliği arasına iletişim endüstrisi daha çarpıcı bir terimle, bilinç

endüstrisi girmiş bulunmaktadır. Masalın yerini bilinç endüstrisi ürünleri almıştır. Bilim-kurguyu mitik hikayelerden, masallardan ayıran en önemli özelliği, insanın bilişsel yeteneğine seslenen bir söylem biçimi bir kurgu niteliği taşımasıdır. **(Oskay, 133)** Bilim-kurgu nesnel-bilimsel gerçek ile öznel hayal gücünün ürünü olan kurmacayı harmanlamaktadır.

Sanayi devrimiyle birlikte teknoloji bir kurtarıcı olarak görülmekteydi, geleceğin mükemmeliyetinin ancak teknoloji sayesinde yakalanabileceğine inanılmaktaydı. Bilim adamları, politikacılar, mimarlar, edebiyatçılar, bilimsel buluşların teknolojik uygulamalarının mümkün kıldığı mutluluk dolu geleceği yorulmadan vaad ediyorlardı. Sanayileşmenin getirdiği sosyal yapıdaki olumsuz değişimler, şehirleşmenin dengesiz gidişi ve çevre üzerinde meydana gelen hasarlar, teknolojiye ve getirdiklerine karşı huzursuzluk ve korkuya neden oldu. Özünde, kapitalizme karşı inancın kaybolmaya başladığı bu gerçeklikte, kıyamet olgusu tekrar düşünölmeye başlandı, tüm bunlar bilim-kurgunun konusu oldular.

Bilim-kurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir. Bilim-kurgu özünde, günümüze özgü birtakım şeylerin (en az bir şeyin) gelecekte radikal bir biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel yabancılaştırma sanatıdır **(Özakın, 2001)**.

Suvin'e göre, bilim-kurgu türü, yaşama ve tarihe ortadaki verili toplum yaşamının belirlediği algılama biçiminin dışından bakabilmeyi amaç edinmiştir. Bunu yapabilmek için, tıpkı masallar ve mitlerde olduğu gibi yabancılaştırmaya başvurur. Bilim-kurgu bu yabancılaştırma ögesini realistik bir bağlam içinde kullanır **(Oskay, 133)**. Fakat yine de bilimkurgunun kurgusal dünyası, dünyanın bilinen öğeleri sayesinde oluşur. Suvin yabancılaşmayı hem temel düşünce hem de biçimsel araç olarak kullanır. Reel dünyayı olumlamak isteyen bilim-kurgu fantazyaları reel dünya karşısında kendini yabancılaştırır. Bilişsel bir yaklaşım egemendir **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**.

Bilim-kurgu, egemen gücün düşleri, korkuları, ideolojisi ve paranoyası ile birebir örtüşmektedir, popölaritesini ve canlılığını korumasını da bu özelliğine bağlanmaktadır. Bilim-kurgu filmleri, insanın bilinçaltı korkularına seslenir. İnsanların

korkularını kullanarak onları manipüle etmek ise bilim-kurgunun insanları etkilemedeki en etkili yöntemidir. Yaşanan reel hayatın yarattığı güvensizlik, kuşku ve korkuların oluşturduğu (iktidar gücünü elinden kaçırmak istemeyen) gerici sınıfların büyük acısına karşı anlık rahatlık veren narkotikler sağlar.

Bilim-kurgu filmlerinde; zihinsel coğrafya, fiziksel coğrafyaya yansır, fiziksel görünümle karşılığını bulur. Bilim-kurgu filmleri geleceğin resimlerini çizerler, hayatı değişimler aracılığıyla açıklamaya yönelirler ve bilim-kurgu filmlerinin bir dünyası vardır ve bu dünyanın ideolojileri, set tasarımı ile yansıtılır.

Bilim-kurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük benzerlikler vardır. İkisi de tanrısal bir işe soyunarak yeni evren yaratırlar (**Özakın,2001**). Hayalle gerçek içiçe geçerek, geleceğin teknolojisi ile ilgili resimler sunulur. Mimarlık için de bilim-kurgu filmleri için de metropol kullanılır. Bilim-kurgu sinemasının kente etkisi; kentin imajının oluşturulmasında ve yeni kent yaşantısının değerlendirilmesindedir.

Bilim-kurgu filmleri mimari mekanlara farklı bakış açılarıyla bakar ve insanların da mimarlığa yeni bir bakış açılarıyla bakmalarını sağlarlar. Teknolojik gelişmeleri yansıtırlar ve gelişmeleri yönetmenin bakış açısına göre yorumlarlar. Ayrıca bilim-kurgu filmleri, yeni yaratıcı mimarlık arayışlarında bir test alanı olarak kullanılır.

Bilim-kurguda, soğuk savaş döneminde insan düşüncesinin denetimi ve manipülasyonu, iktidar ve gücün totaliter bir güce yada totaliter bir gruba dönüşeceği endişesi ve varsayımı, gezegenler arası çekişme, ekonominin tekelleşmesi, moda olguların toplumsal davranışları yönlendirmesi, tüketim zorlaması gibi o günün konjüktüründe olan birçok tema işlenmektedir. Nesnel olan gerçek ile öznel olan hayaliyi birleştiren bilim-kurgular zıt kavramlar arasındaki sınırı ihlal etmektedir. Gelecek/geçmiş, doğa/kent, gerçek/sanal, birey/toplum, ben/öteki vb. kavramlar arasındaki sınırları ihlal etmektedir. Sınırlarda dolaşan bilimkurgunun amacı sınırları bulandırmak olabileceği gibi, bu sınırların altını çizmek, sarsılmaz bir şekilde yeniden inşa etmek de olabilmektedir.

Özakın (**2001**), tasarımcı olarak bilimkurgu türünden, türün metotlarıyla yeni dünyalar yaratarak ya da önceden kurulmuş bilimkurgu dünyalarını çözümleyerek yaralanabileceğimizi belirtmiştir.

Bilimkurgu asla kehanet değildir. Kehanette bulunmak hava tahmincisinin, borsa yorumcusunun yada falcının yaptığıdır. Bunların her biri geleceği önceden tahmin etmeye çalışır, bazen kesin olarak bazen üstü kapalı, bazen istatistiksel verilere dayanarak, bazen de muğlak ifadelerle bunu yaparlar. Bilimkurgu dünyalarını yaratanın yaptığı bu değildir. Bilimkurgu, çoğunlukla geleceği anlatır veya en azından olması mümkün kurgusal bir geleceği. Bilim-kurgunun metodu kehanet değil; Suvin'in sınıflandırmasına göre "ekstrapolasyon" ve/veya "spekülasyon" dur. Bilim-kurgu dünyalarını yaratırken bu iki varsayım tekniğinden faydalanır.

Ekstrapolasyon matematikteki tanımı gibi kurgulamada da aynısını ifade eder: "bir trendi keşfetmek". Bu, birşeyin şu anki yönünü, geçmişte sergilediği performansı da göz önüne alarak uzatarak bir eğriyi, yolu devam ettirmek, bir trendi geleceğe yürütmek şeklinde karşımıza çıkar. Eğer o şey geçmişte bir sinüs eğrisi çizdiyse gelecekte de onu sinüs eğrisi şeklinde ekstrapolasyona tabi tutulur, gelecekteki durum hiperbol yada düz tanjant çizgisi olarak tasarlanmaz.

"Spekülasyon" ise, ekstrapolasyondan daha geniş bir hareket özgürlüğüne sahiptir ve "ya şöyle olursa?" sorusuyla başlar.

"Ya yeşil küçük adamlar dünyaya inse ve bize galaktik birliğe katılmamız çağrısında bulunsalar ne olurdu?"...

"Ya ölümsüzlüğün sırrını bulsaydık ne olurdu?"...

"Ya New York kenti kuraklıktan kırılsaydı?"...

Ekstrapolatif bilim-kurgular; analojiktir, bilinen öğelerden yola çıkarlar ve geleceğin nasıl olacağını tasarlamaya çalışırlar. Spekülasyoncu bilim-kurgular ise dünyanın geçmişteki durumu ile şimdiki arasında analojiler yaparak ve bunları geleceğe doğru uzatarak kestirimlerde bulunurlar. Ekstrapolatif bilim-kurgu olarak yaşanan günün toplumundaki bilime, siyasal felsefeye ve insan anlayışına uygun geçerlilikteki teojiyi yansıtmaktan öteye gidememektedirler. Bilim-kurgu eserlerinin çoğu ekstrapolasyon ve spekülasyon tekniklerini bir arada kullanmaktadır.

Özakın (2001), son dönemde tasarlanan karamsar bilimkurgu dünyalarını, aralarındaki sınırların geçişken olduğunu belirterek üç gruba ayırmıştır;

Kıyamet Öngörülleri: Mimarlığın hiç olmadığı yada geri dönüştürülen atık olarak sunulduğu bu filmlerde ani bir felaketle (spekülasyoncu) uygarlığın sonu gelmiştir.

Siyasal ve toplumsal sorunlar karşısında rasyonalitenin yetersiz kaldığı dönemde ortaya çıkmaktadırlar. Kıyamet mitinin ortaya çıktığı bu filmlerde statükoyu güçlendirmek yeni oluşumlara meydan vermemek amacıyla “içinde bulunduğunuz durumun kıymetini bilin” mesajı verilmektedir. Mad Max, Terminator serileri bu kategoriye girer.

Mecazi Öngörüler: Postmodern kenti tasvir eden, insani değerlerin sosyoekonomik değerlerle çatışmasını anlatan filmlerdir. Extrapolasyoncu (yansıtmacı) tasarım yöntemi izlenir, dönemin değerleri gelecekte daha güçlendiğini varsayan eserler; bu değerlere bazen yandaş bazen karşıdırlar. Mitik temelli hikayelerin anlatıldığı, Star Trek (Uzay Yolu) ve Star Wars (Yıldız Savaşları) serilerinde günün yaşam tarzına eleştiri yoktur, aksine medeniyetinin temellerinin sağlam olduğu savunulur. Yine uzay gemisinde geçen Allien (Yaratık) dizisi ise tam tersine günün değerlerini yeren bir yapıya sahiptir. Blade Runner (Bıçak Sırtı), Total Recall, 5.Element (Beşinci Element) bu çizgide postmodern kenti anlatır.

Radikal Öngörüler: İki farklı dünya içinde geçerler. Bugünün durumunu geleceğe yansıtan yepyeni dünyalar kurarlar. Bu dünyalardan biri sanal gerçekliğin yaşandığı düşsel dünyalar diğeri ise içinde yaşadığımız dünyadır. İlk defa 1982 yılında William Gibson tarafından ortaya atılan sibermekan kavramı üzerine kurulan bu filmlerde teknoloji hem muhtaç olunan hem de problem yaratan öge olarak anlatılır. The Matrix, Total Recall, Jonny Mnemonic, Ghost in Shell, Stange Days... gibi birçok örneği bulunmaktadır.

Yeni olanın karşısında duyulan ürküntü, endişe ve merak, yaşadığımız dönemde, eski günlerdeki gibi masal yada öykü anlatıcıların anlattıkları masallar ve öykülerle değil, bu bilinç endüstrisinin ürettiği endüstriyel birer mamül olan fantazyalarla karşılanmaktadır. Düş görücü insan “gerçekliği” anlamaya ve bilmeye özendirici düşler görmekten çok, yaşamın algılanma biçiminden kaynaklanan “şok” ların hafifletilmesine yarayan düşlerin peşine düşmeye itilmektedir **(Oskay,133)** .

Teknoloji yeni olanaklar sundukça değişen toplumun kendisiyle beraber değişen mimari ihtiyaçları da olacaktır. Değişim üzerine varsayımsal tasarımlar yapılır, senaryolar üretilir. Değişme hızının zor kavranabildiği günümüz dünyasında gelecek, bugünle içiçe yaşamaktadır. Bazıları için teknoloji bolluk ve özgürlük getiren bir gelecek vaat etmekteyken, kimileri için de diğer düşüncenin tam tersine teknoloji insanlığın geleceğini tehdit etmektedir. Bugünün değerleri üzerinden gelecek ile ilgili öngörülerde bulunulduğunda, teknolojik gelişmelerin, ilerlemelerin sonuçlarının

mekansal görünümüleri pek de iç açıcı manzaralar sunmayan bilim-kurgu filmlerinde ortaya konmaktadır. Filmlerdeki kentsel distopyalar, gelecekteki yepyeni yaşam biçimlerinin kurgulanması ve/veya bugünün toplumsal, ideolojik, etik, bilimsel dinamiklerinin fiziksel yaşam çevrelerine dönüştürülmesi ile ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde karamsar gelecek senaryolarına sık rastlamamızın sebeplerinden biri de yeni olana karşı duyulan korku ve endişedir.

“Yeni”, evrenin bilinmezlerini bilinir kılmanın adımlarıdır veya evrende varolmak için oluşturduğumuz “şey” lerdir. “Yeni” kavramının düşüncede yerinin olmamasının sonucu “karanlık” olmuştur **(Yürekli ve Yürekli, 2004)** .

Yeni olanı üretebilmek için bugünün sorunlarını görmek, anlamak ve çözmek gerekmektedir. Teknolojinin neye ve kime hizmet ettiğini konusunda yaşanan kaostan bunalan insanoğlu, yaşantısını, kavrayabileceği bir düzene sokarsa yaşadığı kaostan kurtulabilir. Mimarlıkta bu bunalım modernden postmodernin tanımsızlığına geçince yaşanmaya başlanmıştır. “Modern mimarlık lineer bir yapıya sahiptir ve lineer gelişmelerinin yeniliklerini belirlemek daha basittir. Günümüzde ise mimarlığı tam bir kaotik durum olarak belirlersek, hiçbir kavram üzerinde birleşmeye imkan yoktur. Tschumi bu bakımdan pluralizmi ve tam bir kaos durumunu reddederek, mimarlığın yeni tanımında, mimarlığın limitlerinin belirlenmesini gerekli görmektedir. Bu durumda Tschumi’nin de belirttiği gibi limitlerdeki mimarlığın “yeni” olduğu kabul edilebilir **(Yürekli ve Yürekli, 2004)**.

Yenin doğurduğu korku aslında rahatın alışılmışın verdiği rehavettir. Bütünlük parçalanmış, belirsizliğe yönlendirilmiştir. Belirsizlik herşeyin olabileceğini öngörür. Aslında gelecekle ilgili yapılan hem mimari hem de bilimkurgusal tasarımlar bugünün dünyasının bir yorumudur. Bugünün dünyasındaki yeninin kabulüne karşı bir yorumdur. Günümüze gelecekte olacağını düşündüğümüz gelişmeler açısından bakmak, bir anlamda bugünün üzerine nasıl bir gelecek kurulabileceğini düşünmek demektir. Büyük bir yabancılaşma içinde bulunan modern insanın, anlamı ararken de geleceğe yönelmesi gerekecektir. Değişim yeniliği getirir. Bilinmezin tekinsizliği, bilinenin karamsarlığı ile birleşince yeni olan istenmez. Yeni olana duyulan korku ve endişe, daha çok popüler kültür alanında ürün veren bilim-kurgu filmlerinde karşımıza çıkar. Geleceğin bilinmeyen dünyalarıyla ilgili resimleri bize onların dünyaları sunar. Bu bağlamda filmlerdeki geleceğe ait kurgulanan karamsar senaryolara bakmak, mimarlıkta günümüzün hızla değişen dinamiklerini tespit etmek

için uygun bir çalışma alanı olabilir. Eğer teknolojinin değişim süreci iyi anlaşılır ve alternatif gelecekler hayal edilip araştırılabilirse müdahale etmeye, bazen direnmeye, organize etmeye, yaşamaya, planlamaya ve tasarlamaya fırsat olur. Amacın ne olduğunun tespit edildiği, amacı gerçekleştirmek için gerekli olan ekipman ve donanımına sahip olunduğu zaman gelecek için “yeni” yi üretmekte hiçbir problem yoktur. “Yeni” ye karşı olan korkunun sebebi belki de günün şartlarına uygun; gelecekte “yeni”yi oluşturacak olan “sistem” den yoksun oluşturmaktır.

Yeni olanın getirdiği karmaşık ortama kapalı bir sistem önermek yerine onu anlayacak ve daha da “yeni” yi üretmek için açık uçlu bir sistem tanımlamak gerekmektedir. Bu amaçla gelecek, gelmesi beklenen değil gelmesi planlanan bir kavram olarak düşünülmelidir. Bu bağlamda filmlerdeki geleceğe ait kurgulanan karamsar senaryolara bakmak mimarlıkta günümüzün hızla değişen dinamiklerini tespit etmek için ve yeni bir sistem oluşturmak için uygun bir çalışma alanı olabilir.

### **3. MEKANDAKİ DEĞİŞİMLER**

#### **3.1.Yeni Mekan Tanımları-Sanal Mekan Gerçek Mekan**

Gelecek bilimci Alvin Toffler, dünya tarihini bütüncül bir bakış açısıyla, tarihin ilk sayfalarından başlayarak günümüze kadar ele alıp incelemiştir, tarihi üç safhada ele almış ve bunları dalgalar olarak nitelendirmiştir. Birinci dalgayı ; Tarım Toplumu, ikinci dalgayı; Sanayi Toplumu, üçüncü dalgayı; Bilgi Toplumu başlıkları altında incelemiştir. Toplumdaki değişimleri dalga kuramıyla anlatan Toffler’a göre **(1981)**, ilk dalga sanayi öncesi tarımsal ve avcı toplulukları içermektedir, ürettiklerini tüketen topluluklardır. İkinci dalga sanayi toplumdur ve üretim doğrudan tüketimden çok değişim amaçlıdır. Kitabına ismi veren Üçüncü Dalga diye isimlendirdiği “endüstri sonrası dönem” yada diğer bir deyişle “bilgi çağı” 20.yüzyılın ikinci yarısında başlayıp günümüze kadar uzanan dönemi anlatmaktadır. Toffler **(1981)**, “Doğmakta olan uygarlık bizim için yeni davranış kodu yazmaktadır ve bizi standartlaşmanın, senkronizasyonun ve merkezileşmenin ötesine, enerji, para ve güç yoğunlaşmasının ötesine götürmektedir.” derken yeni çağın dinamiklerini belirlemiştir.

Amerika'nın politikalarının belirlenmesinde teorilerinin önem taşıdığı söylenen Fukuyama da yeni çağın dinamiğini **(1999)**, “gerek insanlık da gerekse günden güne daha akıllı olan makineler de fiziksel emeğin yerini zihinsel emek alacaktır.” sözleriyle anlatmıştır. Eisenman ise sanayi sonrası dönemi “mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya “geçiş” olarak tanımlar. Tüm bu düşünceler teknolojinin geleceği belirlemesindeki önemi anlatmaktadır.

20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren köklü teknolojik değişimler üretilen gelecek vizyonlarının çıkış noktasını oluşturur. Teknolojik gelişmeler, alışıldık görünür ve dokunulur karakterlerini yitirmişlerdir. Bu değişimler içinde bulunduğumuz ya da deneyimlediğimiz mekanlara yansır.

Teknoloji, sanayi toplumundan bilgi toplumuna dönüşümü şekillendirmekte ve yansımaları her alanda değişimler yaratmaktadır. Mikroelektronik ve bilgi teknolojilerindeki hızlı değişim ve tüketim kültürünün sonucunda ortaya çıkan evrensel kirlilik yeni mimariler ortaya çıkarmıştır. C. Jenks **(1984)**, postmodern mimarlığın köklerinin teknolojik değişimde yattığını ileri sürer. Günümüzde yeni teknolojiler alışılmış zaman-mekan sınırlarını, tanımlarını çöktürmüştür ve bu teknolojiler “sanal” kavramının oluşmasına sebep olmuştur.

Sanal, gerçeğin katmanlarından biridir, gerçeğin karşıtı değil farklı bir boyutudur. Sanal kavramı, gerçek olanı fakat somut olmayanı tanımlar **(Franck, 2000)**. Sanal gerçeğin değil, hakikinin karşıtıdır **(Kayapa, 2003)**.<sup>1</sup>

Orjinalinden kopma, gerçekle bağlantının kesilmesi ya da sınırların karışması, ister kurmaca somut, ister elektronik soyut ortamda olsun hep aynı anlamı içermektedir **(Uluoğlu,2000)**. Baudrillard, sanal ortamları “simülasyon” olarak adlandırır. Onun kastettiği daha çok medyadır, televizyon ekranlarıdır. Burada, kültürel nesne temsil ettiği gerçeklikten koparılmış, kelimeler ve imgeler (mesaj) gerçek dünya ile bağlarını yitirmişlerdir ve artık kendileri de, temsili olmaktan çıkarak birer gerçeklik haline gelmişlerdir **(Uluoğlu,2000)**.

---

<sup>1</sup> Hakiki: Nesnel gerçekliğin bilinçteki, kendine uygun kavramsal yansıması, Sahte veya yapay olmayan orijinal asıl. Gerçek: insan bilincinden bağımsız, somut ve nesnel olarak varolan her şey, Bilinçten, tasarımdan bağımsız olan varlık. Belli bir zaman bağlantısı içinde yaşanmış olan, yaşantı ve deneylerde somut olarak karşılaşılan şeyler.

Bu bağlamda Disneyworld, Las Vegas gibi gerçek dünyayı taklit eden, somut kurmaca dünyalar ile dijital teknolojilerle oluşturulmuş soyut düzlemde yer alan mekanlar, sanal olarak tanımlanabilir. Sanal, tarihin her aşamasında felsefeciler, sosyologlar, sanatçılar tarafından tanımlanan ve üzerinde fikir yürütülen bir kavram olmuştur fakat gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte anlamı genişlemiştir. Bilgisayarlar ve onların oluşturduğu kablolar ve ağ sistemleri aracılığı ile bilginin düzensiz ve kuralsız biçimde dolaştığı yaratılmış evren olarak tanımlanmaktadır. Ağ tabanlı bilgisayar teknolojilerle kentler ve mekanlar dönüşmektedir. Sayısal tabanlı yeni mekanlar, sınırları tanımlı olmayan yeni bir coğrafya tanımlamaktadırlar. Bu coğrafya, her yerde aynı zamanda da hiçbir yerededir. Mekan içinde heryer, zaman sınırlaması olmaksızın erişilebilir.

Virilio (1997), sanal kentlerin gerçek zamanda gerçek olmayan alanda bulunduğunu, kentin artık coğrafi bir bütünlük taşımadığını anlatır. Ona göre kent bugünün iletişim teknolojileriyle her yerededir.

Siberuzay bildiğimiz tanımların dışındadır ve bu konuda düşünce üretenlerin tanımları ile siberuzayı daha iyi anlayabiliriz.

“Bütün yerküreyi saran telekomünikasyon ağlarında sessizce ve görünmeden yeni bir şehir doğuyor ve gelişiyor. Bu ağlar, şehirlerin topografisini yeniden şekillendirip yeni mimari modeller yaratıyor. Gelecek yüzyılın şehirlerinin kuruluşu böyle gerçekleşecektir.”

**William Mitchell, City of Bits, 1995**

“...Sibermekan bir değişken gerçeklik seçeneğiydi, Dünyadaki bilgisayarları gece gündüz hep birlikte, bağlantılı olarak yürüttükleri işlemi.”

**Rudy Rucker, The Hacker and the Ants, 1994**

Mekanlar arası hiyerarşi yok çünkü kullanıcının nereye hangi kapıdan gireceğini kestiremiyorsunuz. Mekanların, görünümünün fazla bir önemi yok çünkü o görünümü her an değiştirebiliyorsunuz, kullanıcılarının değiştirmesine olanak verebiliyorsunuz ya da ziyaretçinin o görüntüyü görebilmek için uygun donanıma sahip olup olmadığını bilemiyorsunuz. (Boyer,1996)

“Bir tür sanal kent doğuyor... Dünyanın gerçek merkezi, hipermerkezi olabilecek kentler kenti, kentleri birleştiren bir başkentler başkenti.” (Virillio,2000)

Sibermekan, Enformasyon Ağı'ydı; ama sibermekan, ağın ötesinde, Ağ'ın fiziksel mekan olarak paylaşılan vizyonuydu."

**Rudy Rucker, The Hacker and the Ants, 1994**

Günümüzde kent, yeryüzünde belirli noktalarda kökü olmayan, ulaşılabilirlik, erişilebilirlik, arazi değerlerinden çok bağlantılarla biçimlenen, asenkronik, birçok kimliği olan bedensiz ve parçalanmış öznelerce yaşanan, kapılar, pasajlar ve caddeler yerine mantıksal linklerle (bağlantılarla) birbirine bağlanan software mekanlı yerdir **(Mitchell, 1995)**.

...Siberkent, merkezi olmayan dev bir megapolis, hem uzangaçlarıyla her yere yayılan bir kent hem de kentsel bir orman olarak adlandırılabilir. ... **(Boyer, 1996)**

Graham ve Marvin **(1996)**, binalar, sokaklar, yollar, meydanlar gibi kentin fiziksel mekanlarını içeren kentsel - kamusal mekanlarla, bilgisayar programlarını kullanarak "içeride" yaratılan "dijital mekanlar" arasında bir karşılaştırma yapmışlardır. Bu karşılaştırmada, kentsel kamusal mekanlar; "bölgesel, sabit, katı, maddesel, görünebilir, dokunulabilir, gerçek, sosyal" gibi betimlemelerle anlatılırken dijital mekanlar bunlara karşıt olarak; ağ, hareketli / değişime açık, esnek, maddesel olmayan/ soyut, görünmez, dokunulmaz, hayali, soyut, mantıksal olma özellikleriyle ön plana çıkarılmaktadır.

Sanal mekan tanımsız, sınırsızdır, esnektir, değişir, sürekli bir ivmenin yaşandığı mekandan bağımsız bir ortamı vardır. Tüm fiziksel kurallar sıfırlanır. Siberuzayda gerçek dünya yeniden yaratılır ve bu dünyanın yeni gerçeklik sistemi vardır.

Siberuzay sınırsız alana sahiptir ve mimarlara istemedikleri kadar özgürlük sunmaktadır. Sanal mimarlık fiziksel olanla olmayan arasındaki sınırdadır. Deneysel ortam sağlar, fiziksel dünyanın taklidini yapar. Siberuzayda inşa edilmiş bir yapının ne bu etkenlerle biçimlenmeye ne de statik olmaya ihtiyacı vardır. Bu da bize ancak rüyalarımızda deneyimlediğimiz ve sınırlarını ancak mimarının hayal gücünün çizdiği bir mekan kavramının kapılarını aralar. Siberuzayda nesneleri kütlesi ve yerçekimi sanal olarak yaratılmadığı sürece yoktur. Sanal nesneler maddesiz maddelerden oluştuğu için mekanın sınırları, dokuları, renkleri sürekli değişebilir. Yağmur, güneş, rüzgar hiçbirşey yaratılmadığı sürece yoktur.

Bilgi ağı kent ağının üzerinde adeta ikinci bir topoğrafya oluşturur. Bu topoğrafyalar birbirlerinin üzerini birebir örtmezler. Bu örtüşmemeden kaynaklanan belirsizlik oluşur, bedenin bulunduğu yer belirsizleşir.

Mitchell **(1995)**, günümüzde artık mimarın taş ve tuğla yerine yazılımla inşa edeceğini, kent planlamacısının da sokaklar yerine enformasyon ağıyla düşüneceğini ileri sürerken teknolojinin tasarım ürününün üretim sürecinde ne kadar etkili olmaya başladığını anlatır.

M. Christine Boyer, siberşehir: elektronik iletişim çağında görsel algı adlı kitabında, modernizm için makinenin taşıdığıyla, çağdaş toplum için bilgisayarın taşıdığı anlam aynıdır demektedir.

Enformasyon uzayına insanı yerleştirmek mimari bir problemdir. Ama bunun da ötesinde, siberuzayın kendine ait bir mimarisi vardır. Ve dahası mimariyi barındırır. Tekrar edersek: siberuzay mimarlıktır, siberuzayın bir mimarisi vardır. Ve siberuzay mimariyi barındırır.

**M.Novak, Liquid Architectures, 1991**

Novak, siberuzay mimarlıktır derken siberuzayın varoluş nedenin mimarlık olduğunu anlatır.

Siberuzay, somut nesneler barındırmasa da onu doğuran ağ sistemleri, donanımlar somuttur. Siberuzayı bir web sayfasının bir mimari mekan olarak düşünürsek onun mimarisini anlamamız kolaylaşacaktır.

Siberuzay, yaratılmalıdır; o keşfedilemez. Siberuzay, "inşa edilmesi gerekli bir coğrafya" dır. Ancak bu kez bu coğrafyanın da inşa edilmesi söz konusudur. **(Benedikt, 1993)**. Siberuzay içindeki arayüzlere aynen mimari ortamda olduğu gibi bir coğrafya olarak bakabiliriz.

Siberuzay - mimarlık ilişkisi, siberuzayda yapılan mimari ve siberuzayın mimarlığa etkisi olmak üzere iki türdür. Sanal ortam, bu ilişkilerin ortaya çıkardığı mekanlar tanımlar ve dijital teknolojilerle oluşturulan sanal mekanları üç ayrı grupta toplanabilir; bilgisayar ve internetin yarattığı "sibermekan" sanal gerçeklik sistemlerinin ürettiği "hipermekan" ve uzay çalışmaları sonucunda ortaya çıkan "exomekan" (dünya dışı mekan), Uluslararası Uzay İstasyonu gibi. Bu üç mekan kavramını birer bilim kurgu filmi üzerinden anlatırsak, bunlar; Thomas in Love, The Matrix ve Allien **(Erk, 2003)** .

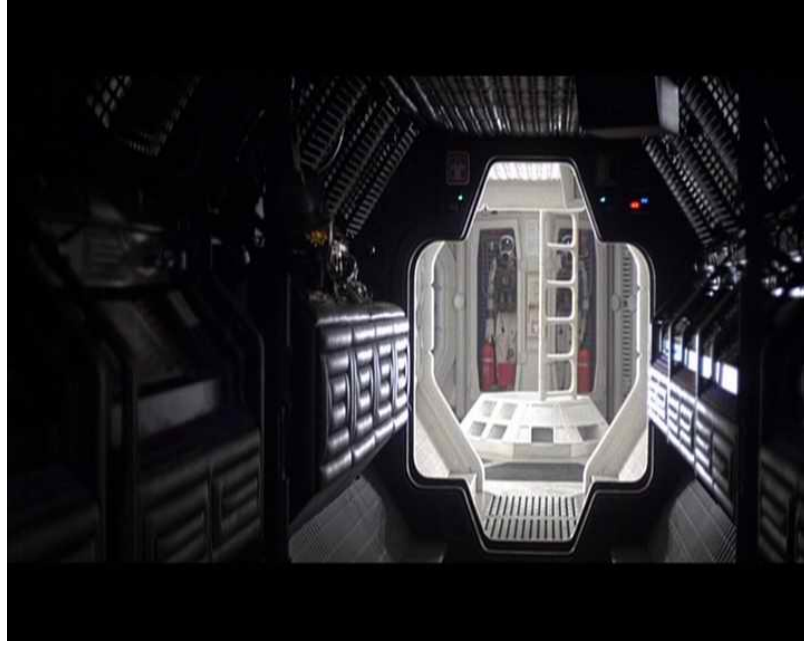
Thomas'ın garip bir fobisi vardır; açık alanlarda bulunduğu zaman dehşetli bir korku yaşar. Evden hiç çıkmamakta, kimsenin de evine adım atmasına izin vermemektedir. Diğer insanlarla ancak bilgisayar ekranı aracılığıyla temas kurmaktadır. Perdeye yalnızca Thomas'ın bilgisayar ekranından gördüklerinin yansıdığı film boyunca sadece Thomas'ın bilgisayar ekranı görülmektedir. Thomas internet ortamında, sibermekanda yani bilgisayarın arayüzünde yaşamaktadır. İnternet ortamı hergün binlerce kullanıcının bilgisayar ekranı karşısında deneyimlediği, katıldığı bir sistemdir. İnternet ortamının kendine özgü gerçekliğinde aslında bilgisayar dilinde depolanan bilgi, arayüzde bizim anlayabileceğimiz bir dile dönüştürülmüş olarak karşımıza çıkar.

The Matrix filminde gerçek dünyada yaşananın bir gerçeklik olmadığı aslında makineler tarafından insanların enerjilerinin kullanmak için oluşturulmuş bir yanılsama olduğu anlatılır. Hipermekan sanal gerçeklik sisteminin ürettiği, aslında teknolojinin sonuçlarından yok olmuş dünyanın aynısıdır. Matrix bilgisayar dilinde sistemdeki değişkenler arasındaki ilgiyi gösteren tablo anlamındadır ve filmde aslında içinde yaşadığımız sanal ortamı tanımlamaktadır. zihinsel olarak Matrix gerçekliğinde yaşayan insanlar bedensel olarak makinelere bağlı insan tarlalarında yaşarlar. Az sayıda kurtulmuş insan dünyanın merkezine yakın Zion kentile, düşsel/sanal dünyaya karşı verilen savaşın mobil kalesinde bir hoverkraftda (uzay gemisinde) yaşarlar.

Exomekan (dünya dışı-uzaymekan) ise, dijital teknolojilerle desteklenmiş dünya atmosferi dışında yaşamak amacıyla tasarlanmış mekanda geçen "Allien" filminde anlatılmıştır. Film 2001 yılında dünyaya ait mekanları değil, içinde gerçek insanların gerçek bedenleri yaşadığı dünya dışı mekanları temsil eder. Uzay mekan ve içindeki beden aynı dünya mekanları gibi maddeselliğe sahiptir. Uzaygemisi hem zaman hem mekan bakımından izole edilmiş bir mimari organizmadır. Filmde uzaygemisi geleceğin mimari nesnesi, "içinde yaşanacak makinedir" (Erk, 2004). (Şekil 3.1.1,2)



Şekil 3.1.1 Alien, Ridley Scott, 1979



Şekil 3.1.2 Alien, Uzak Gemisi, R.Scott, 1979

Mimarlık ve sinema, sanal olan ile gerçekliği kesiştirerek nesneyi var etmeye çalışan bir kurgudur. Dolayısı ile sanal, her zaman mimari tasarım sürecinin ve sinemanın bir parçası olmuştur. Bilim-kurgu sinemasında siberuzayın insan algılarını bütünüyle değiştireceği savunulmakla beraber siberuzayın oluşturduğu geleceğin dünyası karamsar olarak tasvir edilir, teknolojinin getirdiği olumsuzluklar anlatılır. Teknolojinin akıllara zarar bir biçimde ve hızla ilerlemesinin ürkütücülüğünü kabul etmekle beraber; teknolojiye de kurtarıcıymış gözüyle bakar. Siberuzayın temsiliyet alanı olan sinema ne düş olacak kadar soyut ne de gerçeklik düzleminde Siberuzayın mimarinin geleceğini olumlu yönde etkileyeceği savunan düşüncelerin yanında bu konuda negatif düşünceye sahip olan düşünceler de vardır. Pozitif görüşe sahip olan düşünceler, kapitalist ekonominin ve global dünyanın “yerel” olana baskın olarak yarattığı “birbirine benzer” çevreler ve kentsel biçimler (Disneyland, alışveriş merkezleri, cam perde duvarlı gökdelenler, vb.) tarafından desteklenen “yersizlik ortamı” içinde, siberuzay tasarımcıları tarafından ortaya çıkarılan dijital çevreler/mezanlar, belirgin yerler olarak toplum da kabul bulacağını savunurlar. algılanacak kadar somuttur.

Siberuzay, bir coğrafya tanımlar fakat bu coğrafya mezan ile ilgili bilinen bütün geleneksel formları değiştirir. Mezan yersizleşir. Bu sürecin sonucu olarak, mimarlık alanında yeni ve farklı düşünceler ortaya çıkar. Bu düşünceler, daha önce

bahsedilmeyen yeni mekan tanımlarının oluşmasına neden olur. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan siberuzay, yeni bir mimari gerçeklik sunar. Sınırların bulanıklaşması, orijinalden kopma, zamanın tanımının değişmesi, mekanda değişimlere sebep olur.

### **3.1.1. Kamusal-Özel Mekandaki Değişimler**

...Elektronik medya bizi sadece içeriği vasıtasıyla değil aynı zamanda sosyal hayatın durumsal coğrafyasını değiştirerek de etkiler. ...

**Meyrowitz**

İletişim teknolojilerinin etkisiyle özel-kamusal alan arasındaki fark yok olmaktadır. Kamusal alana özel alanın müdahalesiyle kamusal alan özel alana dönüşmektedir. Büyük şirketlerin plazalarının önündeki, güç sahibi kişilerin özel konutlarının yakınındaki kamusal alanlar denetlenerek özel alanlarının içine dahil edilmektedir. Ayrıca özel mekanlar internet aracılığıyla kamusal alana dönüşebilmektedir. Kamusal alana ihtiyaç giderek azalmakta özel alanlar işlev değiştirmektedir.

Küresel ekonominin “ağ” etkisiyle, tüketim toplumunun bireylerini etkisi altına alan uyuşukluğun kamusal alanı yıkıma uğratmasıyla, kentlerde giderek birbirinden keskin sınırlarla ayrılan şiddet ve suç gettolarından güvenli bölgelerle, zihnin ve kentin, gerçekliğin ve sanallığın labirentleri birbirine karışır: “...mekan soyut halini alır; biz özel hayatlarımıza çekildikçe, kent deneyimi ortadan kaybolur. Artık kent bütünsel olarak okunmaz; heterojen, parçalı organsız, merkezsizdir.

**M.Christine Boyer, Cybercities,1996**

Bazı mekanlar işlev değiştirmekte ya da anlamlarını gün geçdikçe yitirmektedirler. Kamusal alanda suç işleyenlerin bedenen cezalandırıldığı hapisaneler, hayatın tamamen siberuzayda yaşanmaya başlanmasıyla bu ortamda işlenen suçların denetimsizliğinden ötürü yok olabilir. Bu distopik öngörü şimdiden hukukçuları korkutmaktadır.

Kamusal alan, başkalarının varlığı ile anlam kazanır ve fiziksel çevreyi kapsar. Sanal ortamın mekansız dünyasında varolmak, somut anlamda mekanı başkalarıyla paylaşmaktan sıyrılmakta ve başkalarının varlığını hissetmeye dönüşmektedir ([www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents](http://www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents)) .

Özel mekanınıza gerçek hayatta kesinlikle sokmayacağınız kişilerle, sanal dünyada aynı mekanı paylaşabilirsiniz. Örneğin insanlar chat<sup>1</sup> yaparken ekranın tanımladığı görünümle oluşturulmuş mekanlarda birbiriyle iletişim kurmaktadır. Bu mekanlar oluşturulurken, sanal mekanın uzamsal boyutları olmadığı halde, dil , ölçek, yer ve lokalite hissini veren fiziksel dünyaya dair benzerliklerden yararlanılmaktadır. Bu coğrafyada da kaçınılmaz olarak sayısal mimarlığın potansiyel kullanıcılarının kendisini kaybetmeden algılayabileceği, gerçek dünyada olduğu gibi kullanabileceği, birbiriyle etkileşime girebileceği anlamlı fonksiyonları barındıran mekanlar olmak zorundadır. Mekanın kapı, duvar, pencere gibi sınırları, iç ile dışı birbirinden ayırmaktadır. Sanal alan içerisinde, fiziksel sınır yoktur. Sınır olaya dahil olma ya da olmama çerçevesi içinde çizilmektedir. 3 Boyutlu ortamda kişiyi temsil eden yaratılmış avatarlar<sup>2</sup>, olaya dahil olmayı güçlendirmektedir. Ayrıca elektronik ticaret (e-ticaret) yapmak amacıyla oluşturulan web siteleri güçlü mekan hissi yaratmak ve sitelerinde gerçek alışveriş yapma hissini oluşturmak için halkın fiziksel mekanlarla ilgili daha önceki deneyimlerinden yararlanmaktadır. Web sayfalarının tasarımlarında, dükkan vitrinlerindeki benzer giysi ve araç gereçler kullanılmıştır.

Geleneksel kamusal alanın en belirleyici özelliklerinden biri de senkronik olmasıdır. Mekansal düzenlemeler katılımcıların aynı anda aynı yerde karşılıklı iletişimlerine dayanır. Kararlaştırılan randevu saatinde mekanda bulunmak için insanların bir yerden diğer yere transferi ve trafik yoğunluğu kente ritim verir. Dijital ortamda tam tersine asenkronizm vardır. Kullanıcılar chat odalarına istedikleri zaman girip çıkarlar ve buraya ulaşmak için kent içinde bir çaba harcamalarına gerek yoktur, kentin ritmine katkıda bulunmazlar.

İster görsel ister yazınsal olsun hiperbağlar burada başka odalara hatta evlere açılan kapılar olarak karşımıza çıkmakta. Ama mekanlar arası ilişkilerde mekanların komşuluklarının ya da aralarındaki mesafenin artık hiçbir önemi yok çünkü komşuluklar kapılarla sağlanıp bitirilebiliyor.**(Boyer,1996)**

---

<sup>1</sup>Chat: İnternet aracılığı ile iki ve daha fazla kişi arasında yapılan eş zamanlı yapılan sohbet.

<sup>2</sup> Avatar : Chat odalarında, forumlarda kullanıcının kendine seçtiği küçük resimlere verilen adresminizin yanında bulunan küçük resimlerdir. Tüm sanal karakterlerin genel adı. Sanal gerçeklik ortamları ve oyunlarda, insan kullanıcıyı temsil eden, insan kullanıcının verdiği komutlara göre hareket eden ve görünümü/özellikleri insan kullanıcı tarafından değiştirilebilen sanal yapılar.

Komşuların yerini siber toplulukların, yüzyüzeliğin yerini arayüzün, kamusal alanın yerini kamusal giriş hakkının ve gayrimenkulün yerini sibermekanının almaktadır. Fiziksel ve kamusal mekandaki yüzyüze iletişimden, siberuzaydaki kişiler arası iletişim sistemlerine doğru gidildikçe, kent ve kamusal mekan daha sanal hale gelmektedir. Fiziksel mekanın sanalın içine sızmasıyla kamusal-özel ayrımı yok olur, kamusal ve özel alanlar birbiri içine girer. Dijital şehirler, interaktif bilgi dolaşımına imkan sağlayan sanal mekanlardır. Gerçek zamana dayalı algılayıcılar, caddedeki trafik durumu ve yoğunluğu, hava koşulları gibi dinamik bilgilerin yenilenmesi için kullanılmaktadır. Örneğin arabada giden biri arabasına yerleştirilmiş uydu bağlantılı bir alet sayesinde gittiği yönde trafik durumunu görmekte ve onun trafiğe katılımıyla değişen durum arayüze yansımaktadır. Gerçek zamanlı verilerin arayüzle buluşması gerçeğin sanalla buluşması olarak kent mekanına ve bireye yansır. Video telekonferanslarında, bilgisayar ağı oyunlarında yada chat mekanlarında yer almak ve web sitelerine bağlanmak, fiziksel olanını sanalın içine karışmasının diğer örnekleridir.

Siberuzay, kamusal mekanın tanımını değiştirmiştir. Fiziksel coğrafyaya bağlı olmayan siberuzay; şehir, meydan, tapınak, ev, altyapı sistemi gibi sözcüklerin anlamlarını kalıcı olarak genişletmiştir.

Tüketimi arttırmak için tüketimin toplumsallaşmış biçimi istenmez. Özel ev, özel araba, özel kişisel bilgisayarlar desteklenir. Tüketim toplumunda atomize olmak, güçlenmek anlamına gelir. Mümkün olduğunca kamusallaşma en aza indirgenir. Bu doğrultuda ev her şeyi içinde barındıran bir alana dönüştürülür ve evde boş zaman geçirme teknolojileri arttırılır. Özel mekan donatılır, özel havuz, özel ibadathene, özel eğlence merkezi vb. Yani kamusal alandaki faaliyetler eve taşınır.

Gerçek hayatta kamusal alan ile özel hayatı birbirinden ayıran sınırlar vardır. Bir yeri diğer yerden ayırmak için ve geçişi önlemek için duvarlar, perdeler, parmaklıklar örülür. Nereye kimin girebileceği bellidir. Biryere oranın sahibi, turist, misafir olarak girmenin anlamları ayrıdır. Siberuzayda böyle ayrımlar vardır ama kurallar çok farklıdır. Dışlamalar mimarı olmayan şeylerle yapılır. Yazılımlarla inşa edilen duvarlar, sürekli hacker<sup>3</sup> ve bilgisayar virüsleri tarafından ihlal edilmektedir.

“Ticaretten cinselliğe, çalışmadan eğlenceye fiziksel mekandaki işlevlerin giderek sanal mekandaki işlevlerle yer değiştirdiği bir dünyada, “yeniden bir araya getirme mimarisi” ile inşa edilen, “elektronik agoralar”da sanal gerçeklik deneyimi aracılığıyla gerçek topluluklar yaratan, küresel bir “bitler kenti” .

Hangimiz, bir bilgisayar kartının üzerindeki devrelere switch’lere, mikroçiplere vb. bakarken, kuşbakışı bir kenti düşünmedik? Kentte dolaşırken, kendimizi kesintisiz devrelerde akan sinyaller “bit” ler gibi algılayacağımız çoğu kez aklımıza gelmediyse de, aramızdan birilerinin kente bakarken (hatta planlarken) veri ağlarının devre ve switch’lerden oluşan topolojisini gördüğü açık.

#### **City of Bits, William Mitchell**

William Mitchell, yeni teknolojilerin hem düşünsel hem de fiziksel olarak kent planlamasını etkilediğini ortaya koymaya çalışmaktadır.

Dijital dünyanın ve yeni siberuzayın nasıl birbiri içine geçerek geleneksel mimari fikirlerimizi sorgulamaya başladığına dikkat çekmektedir. Yeni kurulan bu mimari uzam içinde insan etkileşimini kurmak ve desteklemek için, mimarın ve kentsel planlamacıların daha önce sadece tuğla, çimento, kapılar, geçitler, yollar, meydanlar ve benzerlerini kullanarak kurduklarını, artık telekomünikasyon ve yazılımlarla şekillendirerek, mimarlık nosyonunun kapsamını daha ötelere taşıması gerektiğini vurgulamaktadır.

İletişim sistemlerindeki değişim, “mesafe” kavramını kökünden değiştirmiştir. Bizden kilometrelerce uzaklıkta olan biri, bize bir ekran mesafesinde uzaklığa kadar yaklaşabilmektedir. Bu da, coğrafi uzaklığın zorluklarını ortadan kaldırmaktadır. Bu durum, ofislerin üretim alanlarından ve fabrikalardan uzaklaşarak, merkezi iş alanlarına toplanmasına yol açmıştır. Şehrin dokusu, merkezi bölgelerde çok yoğun bir biçimde toplanan iş merkezlerinin biçimlendirdiği gökdelenlerdir. Bunun sebebi, iş görüşmelerinin ve toplantılarının yüz-yüze yapılma gerekliliği, bilgi işleyen araçlara yakın olma ihtiyacı ve merkezde toplanan bilgiye ancak orada ulaşabilme mecburiyeti gibi nedenlerdir. Telekomünikasyonun giderek artan yetkinliği ve ucuzlayan maliyeti, bu bir aradalığı çözüp yeni biçimlerde yeniden kurmaya

---

<sup>3</sup> Hacker: İzni olmadan başkasının bilgisayar ağına giren ve genellikle zarar veren kişi.

başlamıştır. Bir kısım işin ofis dışından “uzaktan kumanda”yla yapılabiliyor olması, çoğu çalışanın yüksek teknoloji göçebelerine dönüşüp merkezden uzaklaşmalarını sağlamıştır. Günümüzün metropollerinde merkez kalkmıştır. Kalkan merkezin sosyal işlevlerini sanal mekanlar üstlenmiştir. Cinsellikten, ticarete, çalışmadan, eğlenceye olan yaşamsal etkinlikler gerçek mekan yerine sanal mekanlarda yapılmaktadır. Şehrin trafik tıkanıklığı, gürültü kirliliği, can ve mallarını tehdit eden suçlulara karşı, sanal mekanların güvenli ve rahat ortamı içinde dış dünyanın gerçeklerinden soyutlandığı denizlerinde sörf yapmaktadırlar. İnsanlar kamusal alandan uzakta tüm dünyayı evlerine taşıyarak yalnız yaşamları tercih etmeye başladılar. İnsanların yaşadıkları dış dünyaya yabancılaşmaları ve giderek daha çok yalnızlaşmaları, distopik bilim-kurgu filmlerine konu olmaktadır.

### **3.2. İletişim Sistemlerindeki Değişimin Mekana Yansıması**

Telekomünikasyondaki değişimle alt üst olan birey mekan ilişkisindeki değişim belki de şöyle özetlenebilir: eskiden, bir yaşantı deneyimlemek için gerçekte orada olmak gerekiyordu; şimdi ise istediğimiz herhangi bir yerden internet aracılığıyla istediğimiz bir yeri deneyimleyebiliyoruz.

Şehir içinde yaşayanlar ve o şehre misafir olarak gelmiş yabancılar iletişim halindedir. Bu iletişimi sağlayan binalar, ağaçlar, deniz, meydanlar gibi belli noktalar vardır. Bu iletişim günümüz metropollerinde yeni bir boyut kazanmıştır. Reklam panoları, hareketli görüntülerden oluşan ekranlar, giydirme cephelerle bütün şehirler aynılaşmaktadır. Bireye daha fazla şey gösterip, onun ilgisini çekip daha fazla tükettirmek için şehri her taraftan sararlar. Yani kapitalist ekonomi kent formlarında ortak bir görünüş ve his yaratarak mekansızlığın manzarasını güçlendirmektedir ve kent mekanının farkında olabilmek giderek zorlaşmaktadır. Alışveriş merkezi zincirleri, Disneyvari özel uzamlar ve eğlence merkezleri bir şehirden diğerine hep aynıdır. Şehir kimliksizleşmektedir. Kimliksiz şehir, kentsel hayatın büyük kısımları siberuzaya geçtikten ve sanallaştıktan sonra geriye kalan şeydir. Duvarların yerini videolar alınca içerisi dışarıyı ayırımı da anlamsızlaşmaktadır. Bütün şehirler aynılaşmaktadır. William Gibson, Neuromancer isimli bilim-kurgu romanında, kenti, “...imgelenebilir bir şekli yoktur...” diye anlatır.

Mekanın kendisiyle ve onun içerisinde başkalarıyla ortaya çıkacak yeni etkileşim stilleri ile birlikte, fiziksel ve sanal olan arasındaki ilişkiyi yansıtabilmek uzam ve yer olgularının yeniden kavramsallaştırılması ihtiyacı doğmaktadır. Susan Tonney elektronik uzamın mekan anlayışımızı zenginleştirdiği fikrini savunmaktadır ve bu bağlamda mekan olarak dijital uzam fikrini aydınlatabilmek için bu terim üç kategoriye ayırmıştır: fiziksel işlem, sosyal bağlam ve anlamın üretilmesi **(Adams, 1991)**. Fiziksel işlem; mekanı, mimari form ve uzamın toplum tarafından ne şekilde inşa edildiği açılarından açıklar. Sosyal bağlam, uzamda belli bir yerde ve toplum içinde konumlanmış olmak demektir. Anlamın merkezi ve üretilmesi ise, akıldaki bir yeri, bu yere verilen önemi ve hatta deneyimlerden kaynaklanan duygusal bağı anlatır.

Siberuzay, yeni mekan deneyimleri yaratmaktadır. Geleneksel mekanları kendi gerçekliğinde tekrar yaratırlar. Müzeler, galeriler, kütüphaneler, bankalar, ofisler, alışveriş merkezleri, okullar, üniversiteler, sinemalar ve tiyatrolar gerçek dünyadan siberuzaya transfer edilebilecek geleneksel yapı tipleri olarak karşımıza çıkarlar. Gün geçtikçe sanal ortamdaki geleneksel mekanlar, yaygınlaşmakta fiziksel dünyadaki mekanlar internette de yer almaktadırlar.

Bilgisayar oyunlarındaki dijital mimarlık, ya gerçek bir çevrenin simülasyonu olarak ya da daha önce inşa edilmiş hiçbirşeye benzemeyen orijinal bir dünya tanımıyla karşımıza çıkar. “Doom”, “Quake” gibi oyunlarda oyuncunun bu dünyaya yeni mekanlar eklemesine olanak vererek kendi dünyasını geliştirmesini sağlar. Bu özgür dolaşımda oyunda yaratılan fantezi dünyanın gerçekliğini artırır. “Simcity” oyunu ve bu oyunun benzerleri ise belki de tüm bu oyunlar arasında bir şehir yaratma oyunu olarak mimarların desteğinden en çok yararlanan oyunlardır. Daha küçük yaşlarda bilgisayar oyunuyla tanışan insanlar gerçek mekan kavramında farklı algılamalara sahip olabilir.

Dijital teknolojilerde simule edilmiş 3 boyutlu objeler mekana eklenebilmektedir. Eklenen öğeler mekan algısında değişime sebep olmaktadır. Dijital imgeler bina cephelerini yerini almaktadır.

Teknolojinin gelişimiyle evde kullanılan elektronik aletler küçülüp duvarların arkasına saklanabilmektedir. Bu gelişme ilerde daha az alan kaplayan mekanlar tasarlanmasına sebep olacak gibi görünmektedir.

Teknolojik gelişim paralelinde değişimleri algılayan, ölçen, değerlendiren ve değişime göre gereken tepkiyi veren akıllı sistemler, hızla gelişmektedir. Bu sistemlerden yararlanan, sistem entegrasyonu ve otomasyona dayalı değişen koşulları algılama, cevaplama, uyum sağlama ve denetim yeteneği kazandırılmış binalar, akıllı binalar olarak tanımlanmaktadır. Dijital teknolojiler sayesinde bina kabukları dış etkenlere göre şekil değiştirmektedir. Bina kabuğu dış uyaranları analiz ettikten sonra en uygun koşulları oluşturmak için programlanmaktadır. Bu binalar doğanın tahribine çare olabilir inancı taşımaktadırlar. Örneğin; dış çevre koşulları uygunsa doğal havalandırma, ısıtma, aydınlatmaya öncelik tanınmaktadır. Güneşin açısına göre gölgelik ve jaluzilerin açıları sistem tarafından ayarlanmaktadır. Yapay zeka alanındaki gelişmeler, binaları yoğun olarak etkilemektedir. Zamanla binalar bizim söylememize ya da programlamamıza gerek kalmadan koşulları uygun duruma getirir hale gelecekler. Zaten, günümüzde bina sistemlerine entegre edilen bilgisayarlar, sıcaklık, hava akışı, enerji tüketimi, rüzgar yükü ve benzeri koşulları algılayıcılarla takip etmeyi ve “önceden programlanması” koşuluyla gerekli cevapları oluşturmayı becermektedirler. Gelecekte ise, yapay zeka desteğiyle gerekli hesaplamaları yaparak koşullara göre davranış kararını binalar, kendileri verebileceklerdir. Bu noktada distopyalar, yapay zekaların kendi insiyatifleriyle hareket etmesi ile ortaya çıkabilecek kötü durumları ortaya koymuşlardır.

Yeni iletişim teknolojileriyle, bireyin iletişim içinde olduğu çevrenin sınırları, iletişim kurduğu insan profilleri, iletişim düzeyleri ve şekilleri değişmiştir.

Günümüzde iletişim teknolojileri, tüm ölçüt ve değerleri etkisi altına alır. İletişim teknolojilerindeki hızlı değişim, zaman algısını etkiler, günlük hayat ritmini kökünden değiştirir, mimari çevreyi deneyimleme yöntemlerini ve etkilerini farklılaştırır.

### **3.3. Kullanıcı-Mekan Etkileşimindeki Değişimler**

İnsanın kendisinin bir makine olduğu ve dünyanın, içinde bütün alt sistemlerin bir makine düzeni içinde çalıştığı bir dev makine olduğu düşüncesi endüstrileşmiş

toplumun önemli inançlarından birini oluşturur. 20. yüzyıl başlangıcında ortaya çıkan bütün öncül hareketler, çağa ayak uydurmanın gereğini makinenin sağladığı ilham ve olanakları kullanmak olarak görmüşlerdir. Fütüristler, makineyi fetiş nesnesi olarak görmüşler gelecek mutlu günlerin makinelerin egemenliğinde olacağını savunmuşlardır. Metropolis, o dönemde (1926) makine-insan-devlet ilişkisini tartışan filmidir. Metropolis, modern düşünceleri temel alarak geleceğin kentini resmetmiştir (Şekil 3.3.1). Yeryüzündeki büyük gökdelenler, geniş aydınlık, ferah mekanlar teknolojinin güzel yüzünü gösterirken yeraltında karanlık, klastrofobik ana güç kaynağının (makine) bulunduğu bölümde işçiler makineleşmiş hareketleriyle teknolojinin çirkin yüzünü sergilerler. Teknolojinin gerilimli ilişkisini yansıtan filmde egemenlerin yaşadığı modern kent ütopya olarak yansıtırken makineleşmiş ezilen işçilerin çalıştığı yeraltı insanların hayatını tehdit eden korkunç bir yerdir. Egemen güç tarafından insanların nasıl makineleştirildiği anlatılır. (Şekil 3.3.2)



Şekil 3.3.1 Metropolis, Fritz Lang, Geleceğin Şehri, 1927



Şekil 3.3.2 Metropolis, Fritz Lang, İşçilerin Şehri, 1927

Zaman geçtikçe, makineler hayata daha fazla girdikçe, insanın zihinsel, estetik, teknolojik üretimi makinelerle desteklenmektedir. Arabanın seri üretiminin yaygınlaşmasıyla daha çok kişiye ulaşması, insanla kent arasına farklı bir nesne koymuştur. İnsanlar, mimarlık yapıtlarını ve her tür görsel kamusal iletiyi hareket halindeki bir araçla algılamaya başlamışlardır. Çevredeki gerçekleri adım adım yaklaşıp genelden ayrıntıya dek her ölçekte kavrandığı eski yavaş devrim çağlarındakinin aksine; algılama bütünselliğinden ve ayrıntıya yönelikliğinden uzaklaşmıştır.

Modern mimarlığı tanımlamak için kullanılan metafor, makine iken postmodern mimarlıkta bilgisayar olmuştur. Makinenin yerini insan vücuduna eklenebilen teknolojik parçalar, almıştır. Şimdi mekanla iletişim, kamera (göz), mikrofon (kulak), mouse (el) aracılığıyla yapılmaktadır. Virilio'nun (1997) "teknolojik indirgeme" dediği "minyatürizasyon", elektronik gelişmeyi mobil yaşamın ve beden mekanının içine almayı olanaklı kılar. Bu bağlamda, saydamlık ve görünmezlik amaçlı iletişim ağının yaygın mimarisinde araçlar, somut, elle tutulur objelerden çok bedenle bütünleşen takılar, kulaklık ve giysi yapılarının içine yayılır.

Sanal gerçeklikte, kullanıcının içine girdiği mekanda çeşitli ara birimler aracılığıyla etkileşime girebilmesi ve duyularının yapay olarak uyarılabilmesi siberuzayla mimarlığın başka gelişim alanıdır.

Dijital mekan, verilerin dönüşümünü yeniden sunum grafikleriyle sağlayıp, baş üzerine bağlanan "sensor"<sup>1</sup> veya "dermatrod"<sup>2</sup> lar yoluyla beynin sinyallerini ve zihnin faaliyetlerini doğrudan bilgisayara aktarır, geleneksel dil sistemini

kullanmadan sağlanan bir iletişim kurar. Sanal düzlemlere ulaşıldığında, geri dönüşü olmayan bir bilinç düzeyine geçilmiştir. Evrimsel sürecinin öngörülen hızının dışında, değiştirilip geliştirilen insanın varlığının, sürekli olarak etkileştiği fiziksel uzamın dışına, o uzamı algısında yeniden inşa ederek çıkması mümkün görünmektedir. Mekan ve zaman kavramlarının içi boşaldıkça, insanın uzamsal ve mekansal bağlamını aynı anda birçok yere taşıyarak yeni kavrama biçimleri oluşturacağı öngörülebilir. Bilincin fragmanlara ayrılarak birbirine koşut bir şekilde başka bilme biçimlerini görebileceği, bedenin çekim gücünden kurtulabileceğini hayal edilmektedir **(Muratoğlu, 2000)**.

Dijital mekanların çekim gücü et ve kemiğin ağırlığından kurtulmayı ön şart olarak koşmaktadır. Sonsuz informasyonun depolanıp işlendiği yerin korkutucu olduğu kadar baştan çıkarıcı kartografisi çizilirken büyüyen yapısı, bedensel sınırlarımızı aşmanın kaçınılmazlığını göstermekte, hatta bedensizleşmenin manifestosunu taşımaktadır. Morfolojik<sup>3</sup> bağımsızlık adına bedensel yapı isteyerek ve bilerek, cerrahi, nanoteknoloji,<sup>4</sup> neroteknoloji, genetik mühendisliği gibi teknolojiler aracılığıyla dönüştürülmektedir **(Muratoğlu, 2000)**.

Bizi mekana duyularımız bağlar; duyularımız bizim dünyayla olan bağlantımızı korumak için kullandığımız araçlardır. Dünya, duyularımız vasıtasıyla varlığımızın her noktasına nüfus etmektedir. Mimarlar binlerce yıl boyunca insan duygularını temel aldı. Artık elektroniklerle donatılmış, yeniden düzenlenebilen, uzak mesafeleri durduğu yerde aşabilen, bir yandan da yakın çevresine takılı kalan bedenler üzerinden düşünmek zorundadırlar. (Şekil 3.3.4)

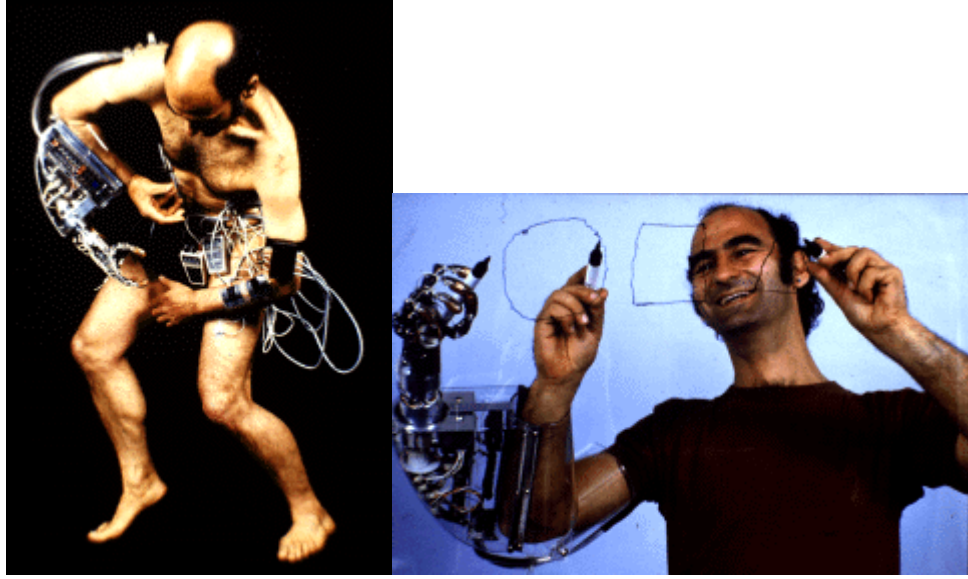
---

<sup>1</sup> Sensor: Algılayıcı İngilizce'den "sense-or:hissedici" şeklinde türemiş, fiziksel niceliği elektriksel nicelik şekline dönüştüren elektronik devre elemanlarına verilen ad.

<sup>2</sup> Dermatrod: Bilgisayarla siberzaya bağlanmaya yarayan elektrodlardır.

<sup>3</sup> Morfolojik: Biçimsel

<sup>4</sup> Nanoteknoloji: Moleküler üretim. Nanoteknoloji sayesinde nöronların taklidi küçük robotların beyne yerleştirilerek beyni kapasitesi attırabiliyor.



Şekil 3.3.4 Starlac, Siborg

İnsanlar, siborglara<sup>6</sup> dönüştükçe duyu organlarının getirdiği kısıtlamaları aşmaktadırlar. Dolayısıyla, kent tasarımcıları mimarlar, işe insan bedeni ile ilişkisini yeniden düşünerek başlamak zorundalar.

İnsan beyninin “protez” olarak üretilebilmesi ve bunun DNA bilgisayarlarıyla yönetilebilmesi insan hayatını nasıl değiştirecek? Bilim-kurgu romanlarının gerçekleşen temel öngörülerinden birini, günlük yaşamın günlük yaşamın göreceli gerçekliğine taşıyor. Bu öngörü, iki ayrı mekanizmanın birleşerek karşılıklı işlemesi üzerine kurulu yaşamsal bir kurgudur. Eksikliğin yerini alan tamamlayıcı bir parça olmaktan çok, günlük yaşamın hızına ayak uydurmaya çalışan bedene eklemlenen “doğal” mekanik parçalarla kurgulanan bu oyun, bedenin içi ile dışı arasındaki sınırı bulanıklaştırıyor (**Şenova-Özkal, 2000**). Eklemlenen ya da yerleştirilen protez, kendi mekaniğini bedene göre ayarlarken beden kendi hareketlerini proteze göre şekillendiriyor. Sonuçta iki mekanizma birleşerek yeni bir mekanizma oluşturuyor. İşlevleri arttırılmış, fiziksel görünümü dönüştürülmüş, çevresini hem fiziksel hem de algısal olarak dönüşüme zorlayan yeni bir mekanik yapı. Gittikçe bedene eklemlenen iletişim teknolojisinin aygıtları, tıbbi müdahalelerle eksikliğin yerini kontrollü olarak alan organlar, gelişen teknolojiyle koşut giden moda aksesuarlar, bilim-kurgu ürünlerinin öngörülerini artık geri dönülmez adımlar olarak gerçekleştiriyor.

---

<sup>6</sup> Siborg: Yarı insan yarı robot, makine insan.

İnsanlar canlı organizmaların mekanik benzetimlerini yapacaklarsa bunun en ilginç olabileceği alan kuşkusuz insan beyni olacaktır. Yani insanın düşünme süreçlerinin bir benzetimini yapan, insan gibi düşünen bir makine. Teknolojinin baş döndürücü gelişmesine bağlı olarak, insanlarla makineler arasındaki farkların belirsizleştiklerini, iki apayrı şeyin giderek benzeştiklerini ayırt edilemez duruma geldiklerini görüyoruz. İnsanla makine arasındaki farkın ne olduğunu sorduğumuzda, akla gelen en önemli nokta, insanın, yaşayan öteki tüm organizmalardan çok fazla kendini düzenlediği, denetlediğidir. Dahası, insan, yalnızca kendini değil, çevresini de denetleyip düzenlemektedir.

#### **4. MEKANSAL DEĞİŞİMLERİN FİLMLER ÜZERİNDEN ANLATILMASI**

##### **4.1 Distopya- Ütopya Kavramlarının Karşılaştırıldığı Filmler**

Teknolojinin gelecek öngörülerini oluşturmada önemli bir yeri olduğu yadsınamaz. Teknolojik değişimle birlikte mimarlıktaki gelecek kurguları da değişmiştir. Ütopyalarla anlatılan geleceğin kentleri ütopyaların açmazlara girmesiyle distopyalara dönüşmüştür. Brazil ve Gattaca filmlerinin anlatıldığı bu bölümü ütopyaların açmazlarının aktarılması olarak da okuyabiliriz.

Anlatılacak iki filmde Pierre Jeunet ve Marc Carro'nun ortaya attığı “retro-futurizm” öğeleri taşımaktadır. Retro-futurizm’i, geçmişin özelliklerini geleceğe aktarmak, geçmişini kullanarak geleceği tasarlamak olarak tanımlayabiliriz. Çoğu zaman bilim-kurgu eserlerde ortaya konulan ürünler belli bir dönemde kırılan zaman çizgisinin farklı ilerlemesiyle oluşan bir geleceğe aittir. Genellikle 1930-1950 yılları arasındaki Amerikan toplumunun görsel öğelerinden yola çıkarak oluşturulan gelecek temaları kullanılır, içinde bir nostalji esintisi vardır. Eski dönemlerin mimari öğelerini farklı bir bağlamda yeniden ortaya çıkarması yönleriyle filmleri postmodern olarak tanımlayabiliriz. Geçmiş dönemin görsel özelliklerinin vurgulandığı filmleri modern dönemin ütopyalarına karşı üretilmiş birer distopya olarak çözümlemeye çalışacağım.

#### 4.1.1 Brazil

Ne geçmiş, ne şimdi, ne sonraki zaman da geçen 21.yy ibareli film sanayileşme, terörizm, devlet kontrolü ve bürokrasi, yanlış kullanılan teknoloji, yara almış toplum gibi bir çok problemine değinmektedir. Her şeyin tamamen devlet tarafından kontrol edildiği filmin kahramanı Sam Lowry, teknolojiden ve güçlü bürokrasiden kaçabileceği ve rüyalarındaki hayatı yaşayabileceği dünya hayaliyle yaşar. Bir gün ofisindeki kağıtlardan birinde yaptığı hata masum bir adamın suçlanmasına sebep olur. Sam hatasını düzeltmek için uğraştığında kendisini de olayların içinde bulur ve olaylardan kurtulmak için özgürlük mücadelesi verir. Film boyunca bürokrasi içinde hapsolmuş, kapana kısılmış memurun çaresizliğini izleriz.

Film kafanızdaki gerçeklikte bir kırılma yaratıp, gelecekte olabilecekleri, teknolojinin gelişimini ve insanoğlunun kendine bir uzaylının gözünden bakabileceği bir objektiften çekilmiş fotoğrafını önünüze sermektedir.

Filmi anti-modernist bir kolaj olarak tanımlayabiliriz. Filmin görsel atmosferinde 1930-1940 yıllarına özgü çok şeyin olması, görsel tasarımında kullanılan eklektik bileşkeler, filmin kolaj tanımlamasını destekler niteliktedir. Filmdeki mekanlarda geçmişle gelecek aynı potada eritilmiştir. Totaliter devlet kurumları modernist bir anlayışla tasarlanmıştır. Film baştan sona kabus bir sanayi sonrası toplumu çizmektedir. Oluşturduğu tabloda sanayi devriminden sonra makineye karşı duyulan sorgusuz hayranlığa mizahi göndermeler yapılmaktadır. Film genel olarak 20.yüzyıl eleştirisi olarak algılanabilir. Devasa binalar ve hantal makineler ile tasvir edilen işlev üzerine kurulmuş ama her parçasıyla işlevsizlik abidesi olan sistem, filmde sürekli olarak eleştirilir (Şekil 4.1.1.1). Filmin yönetmeni Terry Gilliam'ın tarif ettiği hantal teknoloji ağacının ana damarını, toplumsal estetiğe zulmettiğini söylediği, her odaya giren devasa borular oluşturmaktadır (Şekil 4.1.1.2). Filmin içerisinde her şeyden sorumlu Merkezi Hizmetler'in denetimindeki bu borular, daha varlıklı kişilerin mekanlarında farklı renklere boyanıp kamufle edilmeye çalışılmıştır. Günlük yaşamında bürokrasi çarkının dişleri arasında çıkışıp kalmış olan Sam kurtuluşu rüyalarında bulmaktadır. Teknolojinin eleştirildiği filmde Sam'in rüyalarına bile teknoloji müdahale eder. Filmdeki rüyalarından birinde uçarken, yeşillikler yarılıp içinden devasa binalar çıkar (Ersina,2004) (Şekil 4.1.1.3). Kahramanın çalışma ortamındaki monoton, sıkışık mekanlar, büyük kıyafetler içerisindeki tiplerin donukluğu ve ruhsuzluğu filmdeki modern dönem eleştirisini yansıtır.



Şekil 4.1.1.1 İşlevsiz Şehir, Brazil



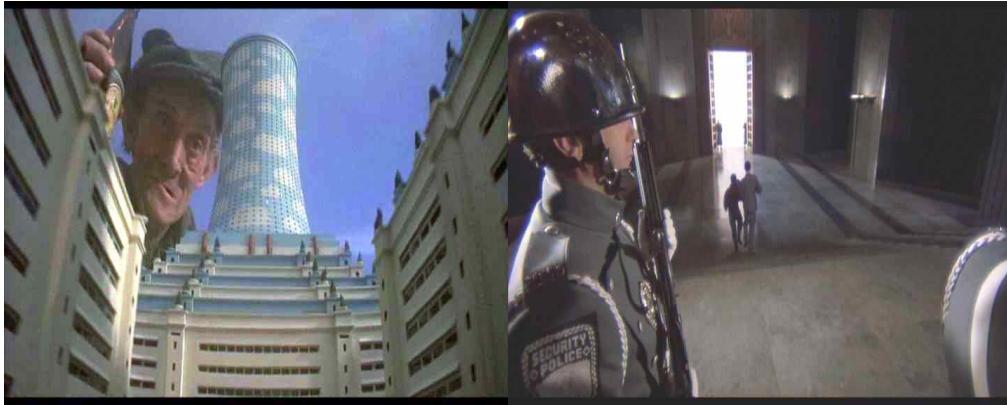
Şekil 4.1.1.2 Brazil, Terry Gilliam

Filme Le Corbusier'in seri üretilen, endüstri ürünü pre-fabrike konutlarına bir gönderme vardır. Standart malzemeler kullanılarak çok kısa sürede üretilen konut, büyük kamyonlarla şehirde istenilen yere götürülmektedir. Bir sahnede seri üretilmiş konutun önünde, banliyölerdeki tek katlı ev görüntüsünün, sahnenin devamında vinçlerle kaldırılarak konutun arkasındaki devasa fabrika ortaya çıkmaktadır. Bu sahne, Le Corbusier'in, "konutun, tıpkı bir otomobil gibi bir araca dönüşeceği ve şantiyenin sanayileşmesi" fikirlerine bir gönderme olabilir. (4.1.1.4)



Şekil 4.1.1.4 Brazil, Seri Üretilmiş Konut, Terry Gilliam, 1985

Filmi, sanayi devrimi sonrası ütöplastlerin düzenle ve katı kuralları olan toplumlarla tüm problemlerin çözüleceğine dair duydukları inancın bir eleştirisi olarak da düşünebiliriz. Her zaman dinamik yapıya sahip olmuş metropolleri, belli kurallar koyarak statikleştirmeye çalışmanın anlamsız olacağı düşünölmelidir. Günümüzde rasyonellik işlevselliğe dayalı dönüşümün yerini rastlantısallık, karmaşa ve belirsizlik almıştır.



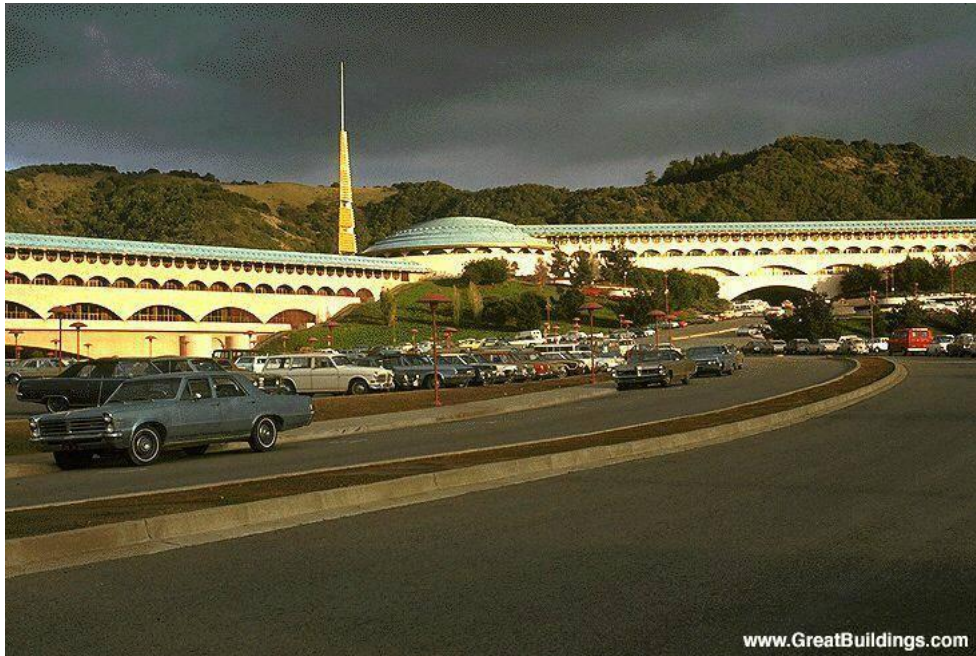
Şekil 4.1.1.3 Brazil, Otorite, Terry Gilliam, 1985

#### 4.1.2 Gattaca

Genetik yönden kendilerine müdahale edilmeyenlere uygulanan faşizm filmin ana temasını oluşturmaktadır. Filmin kahramanının tek amacı uzaya gitmektir. Ama bunun için yeterli sağlık şartları bulunmamaktadır. Çünkü filmin kahramanı tanrı doğumludur<sup>1</sup>.

Süper sağlıklı bir insanın yerine geçip uzaya gitmesini sağlayacak Gattaca isimli şirkete girer. Filmin büyük bir kısmının geçtiği Gattaca Center adı verilen bina, aslında Frank Lloyd Wright'ın tasarladığı Marin County Civic Center'dır (Şekil 4.1.2.1). Bu bina Wright'ın hayata geçen tasarımlarının en büyüğüdür.

Filmin dünyasında teknolojinin çok ileri olduğunu özellikle filmin ana unsurunu oluşturan genetik teknoloji üzerinden vurgulanmaktadır ama onun dışında kalan unsurlarda aslında hayat 20. yüzyıl dünyasından pek de farklı değildir. Bilimsel ütopyalardaki verimlilik ve rasyonellik kavramı çerçevesinde modernizmin atmosferinde geçen film, önyargılı ve bir nevi diktatörlük sistemi içerisinde, ideal bir topluma ulaşmak için bireyselliğin yok edilmesi kapsamında işlenmiştir.



Şekil 4.1.2.1 Frank Lloyd Wright, Marin County Civic Center

---

<sup>1</sup> Tanrı doğumu filmde genlerine müdahale edilmeden normal şekilde doğan insanlar için kullanılıyor.

Le Corbusier (1999), “Sanayinin seri üretime yönelmesi ve makinelerin insanlarla tam bir işbirliği içinde çalışmasıyla, zeki kişilerin seçimi şaşmaz bir güvenlikle yapılmaya başlanıyor. Vasıflı ve vasıfsız işçiler, ustabaşılar, mühendisler, müdürler, yöneticiler, herkes olması gerektiği yerdedir” der. Corbusier’e göre, yeterince kusursuz gençlerden yararlanıldığında, hesap ve buluşlarla her şeyin yapılması olasıdır; bu malzemeler, matematiksel hesaba ve kurama şaşmadan ve hatasız olarak uygulanabilirler. Ütopistlerin düşüncelerine göre, bu yöntemler sayesinde olması gereken ideale ulaşılabilir.

Gattaca filminde ise teknolojinin geldiği noktada artık insanlar dil, din, ırk ve ülkelere göre bir ayırmadan değil, bilimin geldiği son nokta, genetiğin ayrımcılığından dolayı çaresizdir. Gen faşizmi yüzünden, teknoloji bireyi özgürleştirmek yerine onu köleleştirme adına kullanılan bir araca dönüşmüştür. Ebebeynleri tarafından hastalıklı genlerden arındırılarak dünyaya getirilen çocuklarla normal doğum ile dünyaya gelmiş olanlar arasındaki ayrımcılık ben/öteki kavramı çerçevesinde işlenmiştir. Filmde “valid” ve “invalid” kelimeleri “geçerli-sağlıklı” ve “geçersiz-kusurlu” anlamında kullanılmıştır. Bu da Hitler’in yaratmaya çalıştığı “ideal-saf kan insan” insanın genetik konusu üzerinden aktarılması olarak görülebilir. Yine fütürisler ideal insan düşüncesinin yerine başarısız, karanlık, umutsuz her şeyin yerine makineyi yerleştirmişler. Filmde de 20. yüzyıl ütopistlerinin takıntılı olduğu saflık kavramı bir başka boyutta aktarılmaktadır.

Ütopya özü gereği biçimsizliği, anormalliği ve düzensizliği çekemez; homojenin, tek tipin, yinelemenin sağlamaştırılmasına yönelir. 20. yüzyıl ütopistleri de rastlantıya karşı düzeni önermişlerdir. Gattaca filminde de, her olaydaki rastlantı ve şans bir şekilde minimuma indirilerek mükemmelliğe ulaşmaya çalışılmıştır. Yalnız insan doğasını makineden ayıran kendi potansiyelini aşma isteği ve kabiliyeti bazen rakamsal değerlerin aksini de gösterebilir. 20. yüzyıl başlarındaki modernislerin ütopyalarında, gözardı ettikleri sosyal ve psikolojik gereksinimlerin daha radikal sonuçlarını filmin yönetmeni Andrew Niccol’un sunduğu alternatif yakın gelecek tasvirinde çok açık bir şekilde görebiliriz.

Filmde, 20.yüzyıl ütopistlerinin eleştirildiği diğer iki nokta ise, kent önerilerinde ortaya attığı “bölgeleme” ve üzerinde sıkça durulan “hijyen” kavramıdır. Corbusier’in Çağdaş Kent projesinde, değişik fonksiyonlar iş, konut, endüstri ve toplumsal hizmetler olarak sınırlandırılmış ve çeşitli bölgelere ayrılmıştır. Gattaca filminde de insan yaşamlarının yanında kimlerin ne tip işlerde çalışacağı ve yönetimin de kimler

tarafından yapılacağı daha doğumdan önce düzenlenmiştir. Bu filmde otoriter bir düzen anlayışından ve toplumunun otoriter bir yöntemle organizasyonunun sağlanması için kentin belli bölgelere ayrılmasından söz edilmektedir.

Filmde genetik kod üzerine birçok gönderme yapılmıştır. Gattaca kelimesinin g, a, t ve c harfleri DNA zincirlerini oluşturan harflerdir. Ayrıca Filmdeki mekan tasarımlarında da zincire göndermeler vardır. Mekan renklerinden, kostüm tasarımına hep “steril” ve “saf” toplum düşü bir çok metafor ile izleyiciye aktarılamaya çalışılmıştır (Ersina, 2004). (Şekil 4.1.2.2)



Şekil 4.1.2.2 Gattaca, Andrew Niccol, 1997

#### 4.2. Dijital Teknolojilerin Etkisiyle Değişen Mekan - Matrix

“Sibermekan, postmodern şehir ile bilim-kurgunun kesişiminden doğar.”

Günümüzde zaman ve uzam şekil değiştirmekte, gerçek zamanda varolmak için aynı anda birden fazla fiziksel mekanda olmayı gerektirmektedir. (Muratoğlu, 2000). Bedensel olarak aynı anda iki mekanda bulunmak mümkün olmamasından ötürü farklı gerçeklik sistemi oluşmuştur. Buradaki gerçeklik gerçek coğrafya değil İlk defa William Gibson'un (1998) Neuromancer isimli bilimkurgu romanında tanımladığı “siberuzay” dır. Siberuzayın tanımladığı alanda “siberpunk” kültürü yaşanmaktadır. Siberpunk daha çok teknolojinin getirdiği olumsuzluklar ve sorunlar üzerinde durur, teknolojinin akıllara zarar bir biçimde ve hızla ilerlemesinin ürkütücülüğünü kabul etmekle beraber teknolojiye de kurtarıcıymış gözüyle bakmaktadır. Siberpunk, teknolojiyi yaşamın bir parçasından çok yaşamın kendisi gibi algılamaktadır. Siberpunk'ın temellerindeki sosyal, ekonomik ve politik kaynaklar özetle postmodern kültür, modernizm karşıtlığı, nihilizm, tensel metamorfoz, sanal gerçeklik, anarşizm, radikal sol, geç kapitalizm, çok kültürlü sosyal sistem, doğal ve kültürel ikililik, high-tech yaşam biçimi, artistik ve stilistik eklektisizm (melezlik), küreselleşme-global köy fenomeni, görüntü ve anlam gerçekliğinin iğdiş edilmesi (bir tür Disneyland

simülasyonu), makine ve teknolojiyle fiziksel ve beyinsel etkileşim (bilgisayar fantezileri, makine fetişizmi) bilgi depolamanın ve aktarımının hızıdır.

Siberpunk temsilcilerinin dünyası imajların, seslerin ve bilgisayar harflerinden oluşan, coğrafyalarını kendilerinin seçtiği, oluşturduğu bir dünyadır. Hiper-gerçeklik, imaj bombardımanı, gerçek olanın yerine sahtesini tercih eden bir kültürel yapı, simülasyon ve simulacra ile beslenmiş olan bilgi çağıının bilgisayar çocukları siberpunk değerler sistemini oluşturmuşlardır.

Kapitalizmin vahşiliğinin dünyanın efendisi olmaya hazırlanan teknolojiyle birleşmesinden doğan bu distopik dünya görüşleri, siberpunk filmleriyle beyazperdeye yansır. Yani siberuzay temsiliyet alanını, gerçekliğini bir perde (arayüz) aracılığı var eden sinemada bulur.

Siberuzay, bilim-kurgunun bize sunduğu acımasız geleceğin habercisi olarak da değerlendirilebilir. Bu acımasız gelecek bireylerin listelendiği, gücün anonim uygulamalarının gerçekleştiği, doymak bilmeyen tekno-finansal imparatorlukların barındığı, hafızanın yok edildiği bir gelecektir. 1980 sonrası distopik filmlerin karanlık dünyası siberpunk türünün bir çok ögesiyle oluşturulur. Siberuzayın sanal gerçekliğinde aslında içinde bulunduğumuz dünyanın bir yanılsama olduğunu ileri sürerler. The Matrix, Dark City, Strange Days, ExistenZ, Ghost in Shell filmlerinde farklılıklar olsa da temelinde kişilerin üzerinde sorgusuz bir kontrol vardır. Bir grup, bilgisayar, yönetmen yada herhangi bir şey /kişi, kenti kurgulayan bir otorite vardır. Yaratılan kurgunun gerçekliği kentliler tarafından kendi gerçeklikleri gibi algılanır ve bu kentlerin dışında başka yerlerin keşfiyle kurgu bozulmaya başlar. W.Gibson siber uzay için “Milyarlarca kişinin her gün yaşadığı toplu halüsinasyon “ diyor. İnsanlık artık bilim-kurgunun anlattıklarını gündüz düşü olarak tüketmektedir.

Gibson, pek çok postmodern bilimkurgu yönetmenini etkilemiştir, Matrix'i besleyen kaynaklardan biri Gibson'ın harflerle inşa ettiği teknolojik coğrafyadır.

Neo boş, beyaz bir mekanda durmaktadır.

#### MORPHEUS

Bu bizim yükleme programımız. Giysiden silaha, egzersiz simülasyonlarına her şeyi yükleyebiliriz. İstedikimiz her şeyi.

Morpheus Neo'yu geçer ve Neo döndüğünde bir televizyonun karşısında oteldeki iki deri koltuğu görür.

MORPHEUS

Otur.

Morpheus otururken neo koltuğun arkasında ayakta durur.

NEO

Şimdi bir bilgisayar programının içinde miyiz?

MORPEUS

Çılgınca değil mi?

Neo'nun elleri çatlamış derinin üzerinde gezinir.

NEO

Bu gerçek değil mi?

MORPEUS

Ne gerçek? Gerçeği nasıl tanımlarsın? Eğer hislerinden bahsediyorsan, hissettiklerinden, tattığından, kokladığından veya gördüğünden, o zaman bütün kastettiğin, beynin tarafından yorumlanan elektriksel sinyaller.

### The Matrix

Matrix, insan zihinlerinin makineler tarafından tutsak alınıp köleleştirildiği sanal dünyadır. Latince rahim anlamına gelmektedir. Sözlük anlamına uygun olarak filmde insanlar, yapay bir rahim olan tüplerin içinde yetiştirilmekte ve bu insanlardan yapay zeka için enerji elde edilmektedir. İnsanın kendini en güvenli ve rahat hissettiği ortam içinde sürekli uyuyup dış dünyanın gerçeklerinden soyutlandığı tek mekân rahimdir (**Soysal, 1999**). Beden güvenli ve rahat ortamda uyutulurken zihin yaratılan sanal gerçekliği yaşamaktadır. İnsanlar yapay zeka tarafından hem bedensel hem de zihinsel olarak iki ayrı gerçeklikte de tutsak edilmişlerdir. İnsanların fiziksel olarak bulundukları yer de filmde görsel olarak, sözlük anlamına uygun şekilde tasarlanmıştır. İnsan bedenleri yapay rahimler içinde, bedenleri yapay zekaya bağlayan tarlalardadır (Şekil 4.2.1). İnsanlığı bu tutsak hayattan Matrix'de (sanal dünyada) bilgisayar programlayıcısı olan Neo kurtaracaktır. Neo, geceleri internette gerçek kimliğini aramaktadır. Sanal alem ona Matrix'deki hayatındakinden

tamamen farklı bir kurtarıcı kimliği kazandırır. Siberuzay insanlara gerçek dünyadakinden farklı istedikleri herhangi bir kimliği kazandırabilir. Kurtarılmış uzay gemisinin lideri Morpheus'un verdiği kırmızı hap sayesinde Neo'nun zihni bedenine geri döner yani Neo yapay rahimdeki uykusundan uyanır. Morpheus'un verdiği hap ile gerçekliğe uyanmıştır.



Şekil 4.2.1. İnsan Tarlaları, The Matrix, 1999

Eflatun'un mağara metaforunda olduğu gibi, gölgeleri izlemek zorunda kalan insanların durumu ile matrixde yaşananlar aynıdır. Film Eflatun'un idealer kuramını ters-yüz etmektedir. Eflatun'a göre bizler duyularla algılanan fenomenler dünyasında yaşarız ve bu dünyadaki herşey idealer dünyasındaki gerçek ve mükemmel olanın kötü bir taklidi, yansımasından başka bir şey değildir. Diğer bir deyişle fenomenler dünyası Matrix gibi bir çeşit sanal dünyadır. Ancak, Eflatun'un kuramında herşeyin mükemmel aslı idealer dünyasındadır ve duyular/fenomenler dünyasındakiler bayağı yansımalar, taklitlerdir (**Soysal, 1999**). Buna karşılık Matrix'te gerçekler dünyası kasvetli, ürkütücü ve acılı; sanal dünya ise göz boyayıcıdır.

Film postmodernist yaklaşımlar taşımaktadır, post-modernizmin temel sorularından biri olan gerçeği sorgulamaktadır. Filmin başlarında Neo'nun evinde gördüğümüz Jean Baudrillard'ın düşünce ile gerçeğin değerlendirilmesini yaptığı kitabı Simülasyonlar ve Hayaller'inde (Simulations and Simulacr) de ortaya koyduğu gibi post-modernizmde imajlar, ikonlar ve simgeler temsil ettikleri gerçeklerden daha fazla önem kazanmıştır. Hatta temsil ettikleri gerçeklik artık varolmamaktadır. Matrix'in kendisi imaj, ikon ve yansımalarından ibarettir ve artık temsil ettiği dünyanın yerinde kasvetli bir çöl uzanmaktadır.

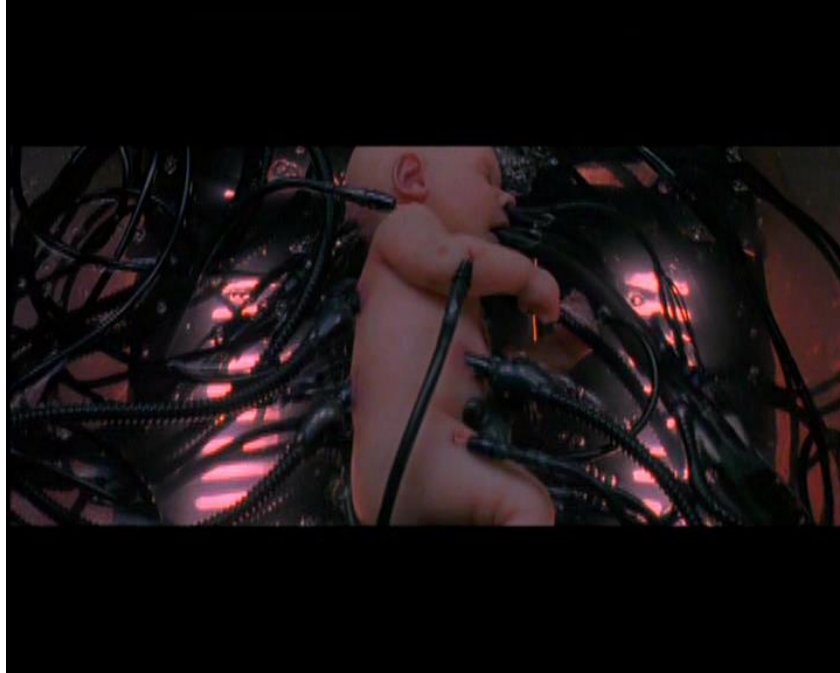
Siberuzayda sanal mekanlar oluşturulurken, siberuzayın uzamsal boyutları olmadığı halde, dil, ölçek, yer ve lokalite hissini veren fiziksel dünyaya dair benzerliklerden yararlanmaktadır. Filmde de olayların geçtiği yer spesifik bir yer değildir, böylelikle anlatılan sadece bir ulusun değil tüm insanlığın başına gelenler olarak yansıtılmaktadır. Aslında Matrix filminde de sanal mekanın kenti Sdney'dir. Fakat filmde Sdney kentinin kimliğini herkesin anlamasını sağlayacak Opera Salonu ve Rıhtım Köprüsü gibi simgesel binalar bilgisayar teknolojileri sayesinde görüntüden çıkarılmış ayrıca bazı binaların yerleri değiştirilmiştir. İsimsiz sanal şehir postmodern mekanların aynışmış giydirmeye cepheli gökdelenleriyle kurulmuştur. Şehir kimliksiz ve isimsizdir, her yerdir...(Şekil 4.2.2)



Şekil 4.2.2 Kimliksiz Şehir, The Matrix

Post-modernizm tüketici toplumu da sorgular. Ancak filmde insanlar bir şeyler tükettiklerini zannederlerken aslında kendileri bir tüketim maddesi, enerji elde edilen piller haline gelmişlerdir.

Matrix'e ense kökünden beynine sokulan bir alıcı / verici ile bağlanan bir insana, normal şartlarda göz, kulak, burun, dil ve teninin ilettiği sinyalleri Matrix iletmektedir. Örneğin Matrix'e bağlı bir insan kolunu kaldırmak istediğinde, beyinden çıkan bu emir koluna değil, Matrix'e ulaşmaktadır. Matrix ise bu isteği ve sonuçlarını hesaplayarak, ilgili göz ve ten sinyallerini gerçekmiş gibi insan beynine geri iletmektedir. Bütün bu işlem sırasında ise, söz konusu kişi gerçek dünyada hiç hareket etmemektedir. 7 milyar kişi bu interaktif sisteme bağlı olduğunda, gördükleri ortak hayalin kendileri açısından gerçek dünyadan hiçbir farkı kalmamaktadır. (Şekil 4.2.3)



Şekil 4.2.3 Sanal Yaşam, The Matrix

Filmde sinir sistemindeki delikler sayesinde vücuda bağlanabilen ve vücudun bir parçası olan bilgisayar sistemleri sayesinde beyne istenilen her bilgi ve yetenek eklenebilmektedir. Uzay gemisinde bilgisayar sistemi sorumlusu olan Tank, Neo'ya aynen bilgisayara program yükler gibi eğitim programını çok kısa bir sürede yükleyebilmektedir. Artık Neo yüklenen yine bu sistem içinde uygulayabilmektedir hem de beynine yüklenen Kung-Fu' nun geleneksel mekanında. Fiziksel mekana ihtiyaç kalmamıştır. İnsan bir makine olmuştur ve bedenın sınırlarından kurtulmuştur. Ayrıca Neo'ya program yüklendikten sonraki duygusu hazdır. Artık teknoloji fetiş nesnesinden çıkmış, haz veren bağımlılık nesnesine dönüşmüştür.

Boyer'in deyimiyle **(1996)**, modernist bedenin, bütün fiziksel duyularıyla dünyaya dahil olan maddeselliğinin yerini postmodern bedenin, bütün fiziksel duyularıyla dünyaya dahil olan maddesizliği almıştır.

Uzay gemisinde (Nebuchadnezzar'da), Morpheus Neo'ya, bulundukları gerçeklikle ilgili bilgi vermektedir.

**MORPHEUS**

"1999 senesi olduğuna inanıyorsun, fakat aslında 2199'a yakın bir tarihteyiz. Hangi senede olduğumuzu söyleyemem, çünkü açıkçası bilmiyoruz".

#### **The Matrix**

Siberuzayda alışılmış mekan-zaman sınırları çökmüştür. Siberuzaydaki dijital şehirlerde mesafe ortadan kalkmıştır. Mesafe anlatılırken kullanılan birimler değişmiştir. Mesafe ve zaman kavramları birbirinin içine girmiştir. Sanal gerçeklik Matrix'e 1999 yılında yaşanan zamandan 2199 yılındaki uzay gemisine elektronik bağlantıyla yolculuk yapılabilmekte bizim algımızla saniyeler sürmektedir. Matrix yazılım tabanlı bir gerçekliktir ve gerçekle bağlantısı telefon aracılığıyla yapılmaktadır. Ayrıca iki dünya arasında fiziksel bir sınırlama olan kapılar, kaleler, geçişler bulunmamaktadır. Yalnızca elektronik bağlantıyla bir dünyadan diğerine geçilebilmektedir. Aynen günümüzde kütüphaneye gitmek için evin kapısından çıkıp belli bir zaman harcayarak kütüphanenin kapısından girmememize gerek kalmadığı gibi. Şimdi yalnızca internete bağlanarak zamanın çok kısa bir diliminde dünyanın herhangi bir yerindeki kütüphaneye, sanat galerisine... gidebilmekteyiz.

Neo'ya dövüş programı yüklendikten sonra, Morpheus ile dövüşmüşlerdir.

**MORPHEUS**

Seni yenmeyi başardım? Burada (bilgisayar programında) senden güçlü veya hızlı olmamın kaslarımın bir ilgisi olduğuna inanıyor musun? Şu an soluduğunun hava olduğunu mu zannediyorsun?

#### **The Matrix**

Siberuzayda kurgulanılan mekanların fiziksel gerçekleri bizim tarafımızdan yaratılır; yağmur, güneş, yerçekimi gibi gerçeklikler biz yaratmadıkça yoktur. Matrixde de yaşanıldığı zannedilen tüm gerçekler bilgisayar simülasyonudur.

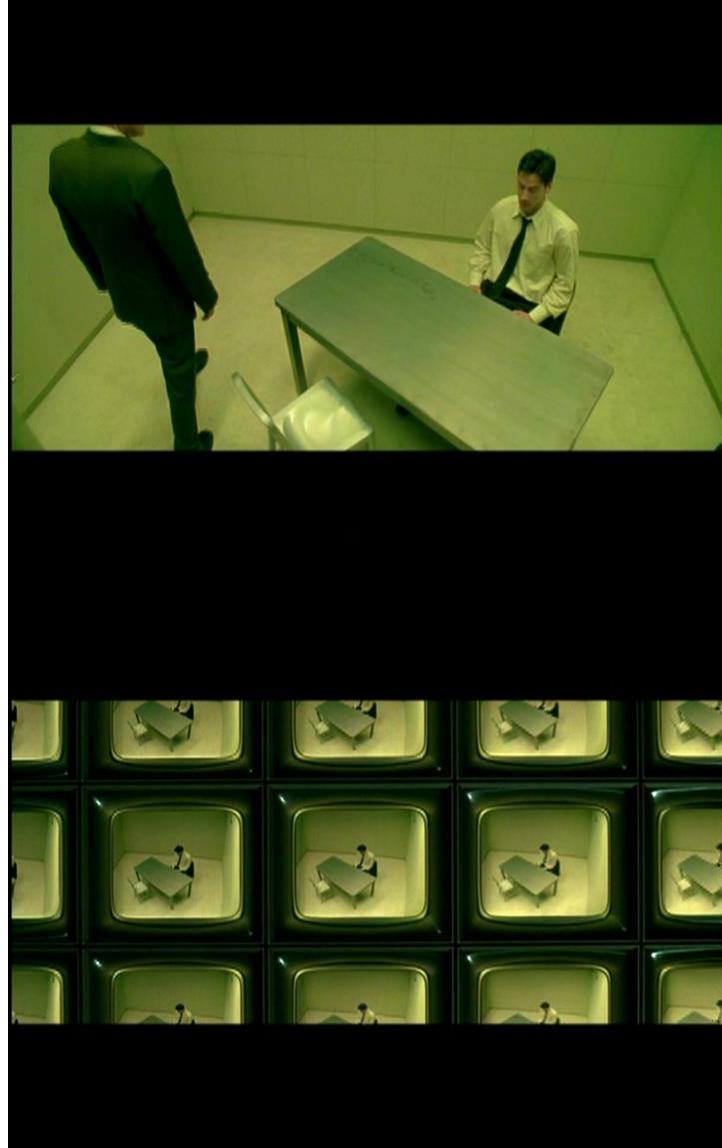
Neo'nun ajanlara karşı mücadeleye hazırlandığı eğitim programında günlük iş koşuşturmasındaki insanların gösterildiği sahne işyerlerine yetişme çabasıyla soluk soluğa, birbirlerinin yüzüne bakmadan, gözleri kendi ayaklarına kilitlenmiş şekilde koşuşturan insanların betimlendiği Matrix'de, sistem içinde kendilerine biçilen role kanalize olarak robotlaşan, hem kendilerine, hem birbirlerine, hem de gerçeklere karşı yabancılaşan bireylere atıfta bulunmaktadır **(Soysal, 1999)**. Kentler genişledikçe, kalabalıklaştıkça, kirlendikçe, birer karabasan haline gelmektedirler. Kentlerin fertleri de gün geçdikçe çevreye, doğaya yabancılaşmaktadır. İnsanların yaşadıkları dış dünyaya yabancılaşmaları ve giderek daha çok yalnızlaşmaları distopik bilim-kurgu filmlerine konu olmaktadır.

Matrix'te de insanların hayatının görünmez bir irade tarafından denetlenip yönlendirilmektedir. Kontrol insanların kendi elleriyle yarattığı ama kontrollerinden çıkan siberteknoloji halinde ortaya çıkmaktadır. Matrix'te insanlar zihnen ekranın içindedirler, yani hayatları sanal ortamda farkettilmeden manüple edilmektedir.

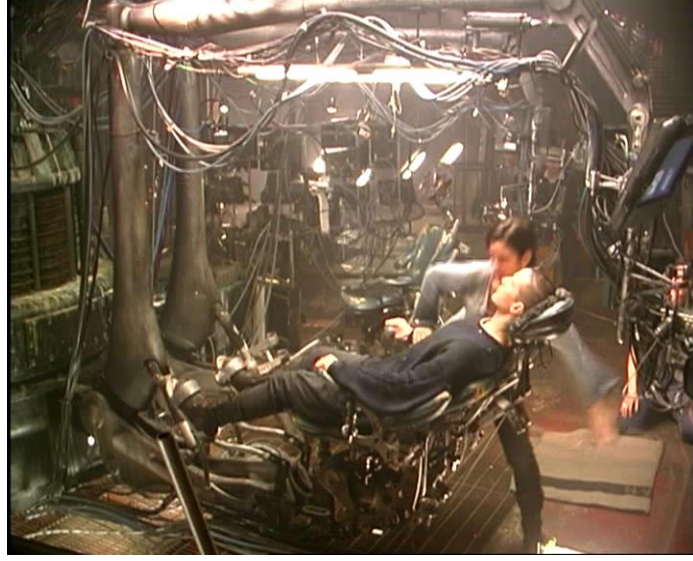
20. yüzyıl ütöistleri, her şeyin kontrol altında olmasıyla ideale kavuşulacağını düşünüyorlardı. Bu ideali gerçekleştirmek için güçlü totaliter bir iktidar önerisinde bulunmuşlardır. Doğaya, tarihe, mekana, binaya bir programmış gibi yaklaşmak ve onu bu doğrultuda denetlemek iktidarın gücünün ifadesidir. Ayrıca günümüzün birçok mekanında da tasarlanmamış hiçbir sürprize yer yoktur. Bu mekanlarda geçireceğiniz zaman ve hareketleriniz tümüyle kontrol altındadır. Her davranışınız güvenlik kameraları tarafından gözlenmektedir.

Filmde Matrix dünyasıyla gerçek dünyayı birbirlerinden farklı kılmak için görsel olarak bazı ayrımlar yapılmıştır. Ayrım öncelikle renkle sağlanmıştır. Matrix'in rengi yeşildir. Set tasarımı ve yönetmenlerin Matrix'te yeşil rengi seçmelerinin sebebi aslında içinde bulunulan düzenin çürümüş olmasıdır. Matrix'deki yapay kontrol duygusunun yaratılması için mekanlar monolitikdir herşey ızgara şeklinde dizayn edilmiştir. Yine kontrol duygusu yaratmak için sorgu odasında tavan, yer ve duvar döşemelerinde dikdörtgenler kullanılmıştır (Şekil 4.2.5) Gerçek dünya olan uzay gemisi Nebuchadnezzar'da, doğallığı yansıtmak amacıyla mavi renk kullanılmış, yalnızca geminin elektronik sisteminden sorumlu karakter Tank'in monitörlerinde yeşil kodlar vardır ki bunlarda Matrix'e aittir. Kostümler doğal kumaşlardan hiçbir modayı yansıtmayacak şekilde yapılmış, saçlarda bu doğrultuda doğal şekillendirilmiştir. Uzay gemisi organik bir yer olarak dizayn edilmiş, teknolojik

aygıtlarla dolu bir ormana benzetilmektedir. Kullanıldığı zamandan önce yapılmış olduğu gibi uzun süredir kullanılmakta olan bir araç olarak tasarlanmıştır. Her yerden bulunan parçalar bir araya getirilerek yapılmış gemi canlı bir organizmaya benzetilmeye çalışılmıştır. Gemiye oluşturan elemanlar parça parça geçmiş biçimler üst üste yığılmıştır, günün kullanımları bu parçaların üzerine “kolaj” şeklindedir. Uzay gemisinin koltukları 1930’lardaki dışı koltuklarına teknolojik parçalar eklenerek yapılmıştır. Geminin her yerinden sarkan teknolojik parçalar geminin bağırsaklarını andırmaktadır. Mavi ve kırmızı kablolar damarlara benzemekte, metal bir tekno iskelet içinde yaşayan bir varlığa benzemektedir. Filmin set tasarımcısı gemiyi insan ve makine arasındaki evlilik olarak tanımlamaktadır. (Şekil 4.2.6)



Şekil 4.2.5 Yapay Kontrol, The Matrix



Şekil 4.2.6 Uzay Gemisi, The Matrix

AJAN SMİTH

...Sizin uygarlığınız diyorum, çünkü sizin için düşünmeye başladığımız andan itibaren bizim uygarlığımız oluvermişti ki bu elbette asıl konumuzu belirliyor. Evrim Morpheus, evrim... Dinazorlar gibi... Pencereden dışarı bak, sizin zamanınız doldu, gelecek bizim dünyamızın Morpheus, gelecek bize ait olacak...

**The Matrix**

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insanlar, her türlü işlerini yaptırabilecekleri robotlar üretmeye başladılar. Bu robotlar, inşaatlardan ev işlerine, restoranlardan hastanelere kadar birçok yerde insanlara hizmet ediyorlardı. İş yükleri ortadan kalktığı ve istedikleri şeylere daha fazla vakit ayırabildikleri için insanlar da bu durumdan memnundu... Ta ki robotlar hukuki ve sosyal haklar isteyene kadar. Savaş başladı...

Bazı bilim adamları, bu yüzyıl içinde makinelerinde insanlar gibi haklara sahip olacağını bildiriyorlar. Önceden programlanan mekan için en uygun koşullara karar veren akıllı binalar kendi insiyatiflerine göre karar vermek isterlerse ne olacak? Binalar içinde yaşayanlar kadar hak sahibi olmaya başarlarsa ne olacak? Tüm bu sorular bilim-kurgu filmlerinde sıkça sorulan sorular olmuştur.

AJAN SMİTH

...Seninle burada geçirdiğim süre içinde öğrendiğim bir şeyi paylaşmak istiyorum; türlerinizi sınıflandırma fikrine kapıldığım bir günümde, aslında sizin memeli olmadığınızı anlayıverdim. Bu gezegendeki her memeli içgüdüsel olarak kendilerini çevreleyen ortamla doğal bir denge oluştururlar. Ama siz insanlar bunu yapmıyorsunuz. Siz belirli bir alana yerleşip

çoğalıyorsunuz, sonunda bütün doğal kaynaklar yok olana kadar buna devam ediyorsunuz. Hayatta kalmak için yapabileceğiniz tek şey olaraksa başka bir alana yayılmak kalıyor. Bu gezegende aynı yöntemi kullanan bir başka organizma daha var. Ne olduğunu biliyor musun? Virüs... İnsan türü bir hastalık, bu gezegende bir kansersiniz, bir tür salgın ve bizde tedaviyiz.

#### **The Matrix**

İnsanın teknolojinin gücünü maksimuma çıkarmaktaki hırsı kötü sonla karşılaşmasına sebep olmuştur. Makinelerle yaptıkları savaşta yenilgiye uğramışlar, kentleri yok olmuştur. Matrix, yapay zeka tarafından yaratılmış tarafından kurulmuş makinelere bağlı insanlardan oluşan tarla şehirdir. İnsanların doğayı tahrip ettikten sonra başlarına gelecek olan felaketi yansıtmaktadır.

Hiç durup bu manzarayı izledin mi? Bu muhteşem güzelliği ve ardındaki dehayı...Milyarlarca insan burada hayatını yaşıyor. İnanılmaz....Biliyor musun ilk Matrix mükemmel bir insan dünyası olması için tasarlanmıştı. Kimsenin acı çekmeyip, herkesin mutlu olacağı bir yer. Bir felaket oldu...Kimse programı kabul etmedi, nerdeyse bütün hasadı kaybediyorduk. Bazılarınız bunun sebebinin program dilinin dünyanızı tanımlamaya yetecek güçte olmadığı şeklinde yorumladı.

#### **The Matrix**

Film birçok yönden postmodern öğeler taşımaktadır. Modernistlere göre hayat kaotiktir, ama düzenin sağlanabilmesi mümkündür. Postmodernistler ise düzenin geri kazanılabileceğine inanmazlar. Neo ve ekibi mevcut sanal düzenin yıkılıp yeni bir düzen kurulacağı umudunu taşımakla birlikte, yeni düzenin asla yapay zekânın egemenliğinden öncekine benzemeyeceğini, sanal düzenden daha zor, çekilmez ve kaotik olacağını bilmektedirler.

Matrix hoş olanı, duyulara hitab eden güzellikleri, kanıksadığımız realiteleri kurtulunması gereken bir aldatmaca ve illüzyon olarak anlatmıştır. Aslında hoş olan illüzyonlar, popüler kültürün dayattıklarıdır. Film kapitalist iletişimin insanın bilinçaltına sızma, düşlerini yerle bir edip mahremiyetine girme idealine karşı bir eleştiri olarak da okunabilir.

Valeria Evangelisti, altkültürün ürünleri olarak nitelendirdiği bilimkurgunun maksimalist olduğunu, ırkların geçirdiği büyük değişimi, belirgin olmayan güçlerin

egemen baskılarının teşhirini, teknolojinin trajik ve tuhaf etkilerinin ortaya konulmasını sağladığını söyler.

## 5. SONUÇLAR

Çalışmanın amacı teknolojik gelişmelerin gelecekteki mimarlığa etkisini distopik bilim-kurgu filmleri aracılığıyla araştırmaktır.

İnsanlık tarihi, zamanla değişerek günümüz bilgi çağına ulaşmıştır. Değişimi ivmelendiren en önemli faktörlerden biri de teknolojidir. Teknoloji gelişirken insan yaşamıyla ilgili birçok şeyi de değiştirir. Teknik gelişmeler yalnız yaşamı değiştirmekle kalmaz kültürel dönüşümlere de yol açar. Teknolojinin etkisiyle ortaya çıkan tüketim kültürünün ürünü olan sinema, geniş kitlelere ulaşabilme ve kitleleri etkileme gücüyle, toplumun gelecekle ilgili beklentilerini ve dünya görüşlerini etkiler. Mekandaki değişimlere sebep olan etkenler, önce filmlerde izlenir.

Gerek totaliter rejimlerin başarısızlığı ve doğurduğu felaketler gerekse ütopyaların mükemmeliyetçiliğinin saçmalık olduğu düşüncesi ütopyalara olan inancın, tükenmesine sebep olmuştur. 20. yüzyılda teknoloji, baş döndürücü gelişmelerin de etkisi ile bilimi ve ideolojileri geri plana iter. Gelişme ve ilerlemenin dinamosunun felsefe, sanat, bilim, ideoloji değil teknoloji olduğu için; teknoloji, artçı güç değil yönlendiren güç haline gelir. Teknolojiden başka gücün önemsenmemesi ve teknolojinin kime ve neye hizmet ettiği konusunda yaşanan kaos, umut dolu gelecek senaryolarının sonunu getirir. 1980'lerden sonra üretilen bilim-kurgu filmleri teknolojik gelişmeler karşısında olumlu fikirlere sahip olmayan distopyalardır.

Teknik gelişmeler yalnız yaşamı değiştirmekle kalmazlar kültürel dönüşümlere de yol açarlar. Teknoloji ve bilimin hızlı değişimi, hayatımıza yeni ilişkiler sokar ve bu ilişkiler, hayatımızı daha da karmaşıktırır. Yaşam ritminin geleceği bugünden seyrettirecek kadar hızlanması, teknolojinin insan hayatına girmedeki inanılmaz sürati ile sosyal yapılarda görülen büyük ve âni değişim, teknolojinin yapısının algılanmasıyla insan arasına mesafe koyar. Gelişimi ve hızı tam olarak algılanamayan teknoloji ve teknolojinin getirileri, kimi zaman yüceltilmiş kimi zaman da nefretle karşılanmıştır. Teknolojinin değişimiyle birlikte düşünülen geleceğin dünyası, içinde bulunulan kültürel ve siyasal ortamında etkisiyle yorumlanır. Yani toplumlar içinde bulundukları ortamın etkisiyle geleceği kimi zaman olumlu, umut

dolu çoğu zaman karanlık, olumsuz tasarlar. Sinema, bugünün teknolojik durumuna bakış açılarını geleceğe yansıtarak ideolojik bilim-kurgu filmleri yapar. Filmler, mimarlık ürünlerine göre daha sık ve çabuk tüketilirler. Bu sebeple teknolojinin yorumu, günlük yaşama önce bilim-kurgu filmleri aracılığıyla girer. Mimarlar, yeninin yaratılmasında bir deneme alanı oluşturmak için bilimkurgu sinemasından yararlanır. Ayrıca bilim-kurgu sineması, mimarlığa yeni bakış açıları kazandırır. Bilim-kurgu sinemasının kente etkisi; kentin imajının oluşturulmasında ve yeni kent yaşantısının değerlendirilmesindedir. Bilimkurgu filmleri aracılığıyla geleceğin dünyasıyla ilgili yorumlar yapıp, gelecekteki olası problemler için çözümler üretilebilir. Farklı tartışma ortamları sağlayarak geleneksel algılayışı değiştirecek perspektifler kazanılabilir.

Mimarlık, yeniliğin kritiğinden bilim-kurgu filmleri aracılığıyla yararlanıp, etkilendir. Bu yorum en çarpıcı, en ilgi çekici görünümünü kötü gelecek senaryolarında bulur. Karanlık gelecek senaryoları sunan distopyalar, zıt kavramlardan yararlanır. Zıt kavramlar, çatışmayı içinde barındırdığı için hem insanları etkilemeleri hem de aktarımları daha kolaydır.

Siberpunk'a ilişkin en iyi şey, beni ürküten alışveriş merkezlerinden nasıl hoşlanacağımı bana öğretmesidir. Şimdilik bütün yaptığım alış-veriş merkezi Ay'ın yüzeyinden iki mil aşağıydaymış ve insanların yarısının sağ beyinleri robotlaştırılmış çelik fareler tarafından yenilmiş gibi davranmaktır. Birdenbire alışveriş merkezi gene ilginç bir şey olabilir.

**Rudy Rucker, 1988**

Popüler kültür ürünü olan bilim-kurgu ürünleri sistemin bir parçasıdır. Distopyalar belki bulunduğumuz duruma yabancılaşmamızı sağlayarak sorunlara karşı uyandırılmamıza yada sorunları doğal karşılamamıza neden olabilirler. İnsanları etkilemek için kolay yol olan “şok etme” metodunu seçmişlerdir. Distopik filmlerde teknoloji insanlığın hayatını kolaylaştırmak yerine toplumu köleleştiren bir araç olarak gösterilmektedir. Bilinen dünyanın karamsar havasını bilinmeyen korkularıyla birleştirip korku imparatorluğu yaratıyor olmaları ihtimalini düşünmek günümüz dünyasında belki de çok paranoyakça değildir. Sürekli “Hızlı gelişen teknoloji bizi sona mı yaklaştırıyor?”, “Tarihin sonu mu?” sorularını sormaları bir tesadüf olmasa gerek...

“Teknoloji özellikle kötüye kullanımı sonucu bir ruha kavuşur.” **Roloff ve Seeßlen, 1995**

## KAYNAKLAR

- Adams, P.**,1991. Television as a Gathering Place, Annals of the Association of Amerikan Geographers, Aktaran: **Tanney, S.**, Elektronik Ortamda Mekanın Apaçıklığı, Domus m 7, İstanbul
- Adorno, T ve Hoorkheimer M.**, 1996. Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar II, Çev: O.Özügül, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Aker,C.**, 2000 . Holl ile Konuşma, Steven Holl, Boyut Yayıncılık, İstanbul (Rattenbury, 1994) .
- Aksoy, İ.**, 2003. Başlangıcından 2. Dünya Savaşına Sinema ve Mimarlık ilişkisi, Yüksekisans Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Bazin, A.**, 1966. Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınevi, Ankara
- Benedikt, M.**, 1993. Unreal Estates, Architecture New York, Aktaran:Ahmet Önder, (Siberuzayda Mimarlık Sanal Dünyada Gerçek Mimarlar, Mimarlık ve Sanal Gerçeklik Dosyası, Arredamento Mimarlık, Kasım Sayısı).
- Benevolo, L.**, 1981. Modern Mimarlığın Tarihi, 1.Cilt “Sanayi Devrimi”, Çevre Yayınları, İstanbul
- Benjamin, A.**, 2002. Pasajlar, Çev.Ahmet Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Boyer, M.C.**,1996. Cybercities, Princeton Architectural Press, New York
- Bumin, K.**, 1990. Demokrasi Arayışında Kent, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Corbusier, L.**, 1999. Bir Mimarlığa Doğru, Çev. Serpil Merzi, Yapı Kredi Yayıncılık, İstanbul
- Dostoğlu, T.N.**, 2001. Ütopya Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler, Arredamento Mimarlık, Mayıs Sayısı, Boyut Yayınları
- Eisenman, P.**, 1982. The Architecture and The City, A. Rossi, MIT Press, Cambridge ve Londra , Aktaran: Neslihan Türkün Dostoğlu,2001. Ütopya Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler, Arredamento Mimarlık, Mayıs Sayısı, Boyut Yayınları
- Eisenstein, S.M.**,1984. Film Duyumu, Çev. Nijat Özön, Payel Yayınevi, İstanbul
- Erdem, T.**, 1998. Sınır İhlallerinin Sineması, Sinerama, Sayı: 2, Hürgüç A.Ş., İstanbul
- Ersina, A.**, 2004. Karamsar Gelecek Tasarımları, Bant Dergisi, Sayı:2, Mobi Medya Yayıncılık, İstanbul.
- Erdoğan, N.**, 1992. Sinema Kitabı, Ağaç Yayıncılık, İstanbul

- Erk, Ö.**, 2003. Yolgeçen Hanı, Özgür Erk İle Söyleşi, <http://lostlibrary.org/normalgoster.asp?altbolum=125&yazi=0>.
- Franck, O.A.**, 2000. Düşünce İçin Mimarlık – Sanallığın Gerçekliği, Mimarlık ve Sanal Gerçeklik Dosyası, Arredamento Mimarlık, Kasım Sayısı, Boyut Yayıncılık, İstanbul.
- Fukuyama, F.**, 1999. Büyük Çözülme-İnsanın Doğası ve Toplumsal Düzenin Yeniden Oluşması, Çev. Zeynep Avcı ve Aslı Telli Aydemir, Sabah Kitapçılık, İstanbul.
- Gibson, W.**, 1998. Neuromancer, Çev: Melike Altıntaş, Sarmal Yayınları, İstanbul
- Graham, S. ve Marvin S.**, 1996. Telecommunications and the City: Electronic Space, Urban Places, Routeledge, London and New York
- Grulois, G.**, 2000. Tokyo Körfezi:Metabolist Ütopya'dan Postmodern Ütopya'ya, Arredamento Mimarlık, Sayı:4, Boyut Yayıncılık, İstanbul
- Kaçmaz Erk, G.**, 2004. Stanley Kubrick' in Evreni Sinema – Tasarım Buluşması, 2001: Kubrick'le Uzaymekanda Yolculuk, Arredamento Mimarlık, 100+72, Boyut Yayıncılık, İstanbul.
- Kale, G.**,2003., Sinemada Görsel Deneyim Ve Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kayapa N.**, 2003. Sanal, Sanal Kültür ve Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kurbak, E.**, 2002. Fiziksel Dünyanın Simülasyonu, Düşsel Bir Coğrafya Ya Da Yeni Bir Gerçeklik Olarak Siberuzay, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Muratoğlu, E.**, 2000. Eve Dönüş:@home, Domus m, 2.
- Novak, M.**, 1991. Liquid Architectures, MIT Press, Cambridge.
- Oskay, Ü.**, 133. Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazy Bilim-Kurgu ve Korku Sineması, Der Yayınları, İstanbul.
- Önder, A.**, 2000. Siberuzayda Mimarlık Sanal Dünyada Gerçek Mimarlar, Mimarlık ve Sanal Gerçeklik Dosyası, Arredamento Mimarlık, Kasım Sayısı, Boyut Yayıncılık, İstanbul.
- Özakın, Ö.**, 2001. Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtmak, Sinema ve Mimarlık Dosyası, Arredamento Mimarlık, Sayı:11, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Pudovkin, V.I.**, 1966. Sinemanın Temel İlkeleri, Çev.Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, Ankara

- Rattenbury, K.**, 1994. Echo and Narcissus, Architectural Design, Architecture And Film Issue London Academy Editions
- Roloff, B. ve Seeßlen, G.**, 1995. Ütopik Sinema Bilim-kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, Çev. Vetsel Atayman, Alan Yayıncılık, İstanbul  
(Eisenman, 1982).
- Ross, A.**, 1995. Tuhaf Hava Sınırlar Çağında Kültür Bilim ve Teknoloji, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Salman, Y.**, 2000. İki Anarşist-Sosyalist Ütopist: Woods (Heteroşik Kent) ve Le Guin (Mülksüzler), Boyut Yayıncılık, İstanbul
- Savaş, A.**, 2000. El Yordamıyla Mimarlık: Paralaks, Bilinç, İçgüdü ve Steven Holl, Boyut Yayıncılık, İstanbul
- Soysal, Z.A.**, 1999. Matrix ya da İçsel Bir Yolculuk Hikayesi, Ülke Dergisi, İstanbul
- Şenova, B. ve Özkal.**, 2000. Düş Uzam, Teknoloji, Dönüşen Beden: Protez, Domus m 2.
- Şenyapılı, Ö.**, 1998. Sinema ve Tasarım, Boyut Yayınları, İstanbul
- Tanyeli, U.**, 2000. Simülasyon Çağında Mimarlık Ve Woods, Lebbeus Woods, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Tanyeli, U.**, 2001. Temsiliyet Nesnesinin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, Sinema ve Mimarlık Dosyası, Arredamento Mimarlık, Sayı:11, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Toffler, A.**, 1996. Üçüncü Dalga, Altın Kitaplar, İstanbul
- Toorn, Von R.**, 2000. Radical Criticism Within Supermodernity, Architecture Against Architecture, [www.ctheory.com/a51.html](http://www.ctheory.com/a51.html)
- Türel, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekanın Dönüşümü, Sinema ve Mimarlık Dosyası, Arredamento Mimarlık, Sayı:11, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Uluoğlu, B.**, 2000. –miş Gibi, Mimarlık ve Sanal Gerçeklik Dosyası, Arredamento Mimarlık, Kasım Sayısı, Boyut Yayıncılık, İstanbul.
- Utkutuğ, G.**, 2002. Yeni Ufuklara Mimarlık, Bilim ve Teknik, Promat Basım Yayın A.Ş., Ankara
- Virilio, P.**, 1997. The Overexposed City, Rethinking Architecture, Routledge, Londra
- Virilio, P.**, 2000. “İkinci topyekün caydırma” eşliğinde yeni bir yüzyıl, Domus m 2
- William, J.M.**, 1995. City of Bytes, Space, Place, and the Infobahn, MIT PRESS, Cambridge.
- Wolfe, S.**, 1999. Yesterday's Tomorrow, Historical Futurizm at the Henry, [www.thestranger.com](http://www.thestranger.com)

**Woods, L.**, 2004. İki. Zagreb, Yugoslavya. 1991, Arredamento Mimarlık, Eylül Sayısı 100+72, Boyut Yayıncılık, İstanbul.

**Yalım, E.**, 2002. Bilim – Kurgu Edebiyatında Ütopya Mimarlık İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

**Yıldırım, S.**, 1998. Sinemanın Politikası/Mekanın Politikası, Arredamento Mimarlık, Boyut Yayıncılık, İstanbul

**Yürekli, H. ve Yürekli, F.**, 2004. Bir Entelektüel Enerji Alanı, Yapı Yayın, İstanbul.

#### **WEB Siteleri**

[www.senceofcinema.com](http://www.senceofcinema.com)

[www.tschumi.com](http://www.tschumi.com)

[www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents](http://www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents)

<http://sourtimes.org>

<http://www.sinematurk.com>

<http://www.imdb.com>

<http://lostlibrary.org>

<http://www.bilimutopya.com.tr>

<http://www.bilimkurgu2000.com>

<http://www.hafif.org>

[www.sinefanatik.com](http://www.sinefanatik.com)

<http://www.sant-elia.net/galleria/018.htm>

[http://www.guggenheimcollection.org/site/artist\\_work\\_md\\_39\\_3.html](http://www.guggenheimcollection.org/site/artist_work_md_39_3.html)

[http://cv.uoc.es/~991\\_04\\_005\\_01\\_web/fitxer/perc50b.html](http://cv.uoc.es/~991_04_005_01_web/fitxer/perc50b.html)

<http://www.sant-elia.net/galleria/018.htm>

#### **FİLMLER**

##### **Metropolis, Bilim-Kurgu**

**Yönetmen:** Fritz Lang

**Yapım Yılı:**1927

**Oyuncular:** Alfred Abel, Gustav Fröhlich, , Brigitte Helm

**Sanat Yönetimi:** Walter Schulze-Mittendorf .... Heykeltıraş Edgar G. Ulmer .... set Tasarımcısı

##### **The Man With The Movie Camera (Kameralı Adam), Belgesel**

**Yönetmen:** Dziga Vertov

**Yapım Yılı:** 1929

**Oyuncu:** Yok

**Alien (Yaratık) , Bilim-Kurgu, Korku**

**Yönetmen:** Ridley Scott

**Yapım Yılı:** 1979

**Oyuncular:** Tom Skerritt, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright

**Sanat Yönetimi:** Roger Christian, Leslie Dilley, Set Tasarımı: Ian Whittaker

**Brazil, Bilim-Kurgu**

**Yönetmen:** Terry Gilliam

**Yapım Yılı:** 1985

**Oyuncular:** Jonathan Pryce, Robert De Niro, Katherine Helmond

**Sanat Yönetimi:** John Beard, Keith Pain

**12 Monkeys (12 Maymun) , Bilim-Kurgu**

**Yönetmen:** Terry Gilliam

**Yapım Yılı:** 1995

**Oyuncular:** Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe

**Sanat Yönetimi:** William Ladd Skinner, Set Tasarımı: Crispian Sallis, Robert Holtzman

**Gattaca, Bilim-Kurgu**

**Yönetmen:** Andrew Niccol

**Yapım Yılı:** 1997

**Oyuncular:** Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law

**Sanat Yönetimi:** Sarah Knowles, Set Tasarımı: Nancy Nye

**The Matrix, Bilim- Kurgu**

**Yönetmen:** Andy Wachowski ve Larry Wachowski

**Yapı Yılı:** 1999

**Oyuncular:** Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss

**Sanat yönetimi:** Hugh Bateup, Michelle McGahey, Set Tasarımı: Lisa Brennan, Tim Ferrier, Marta McElroy

**Thomas in Love (Aşık Thomas)- Komedi, Drama**

**Yönetmen:** Pierre- Paul Renders

**Yapım Yılı:** 2000

**Oyuncular:** Benoît Verhaert, Aylin Yay, Magali Pinglaut

**Sanat Yönetimi:** Set Tasarımı: Xenia Marcuse, Pierre Gerbaux

## **ÖZGEÇMİŞ**

1976 yılında Antalya’da doğdum. 2000 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümünü bitirdim. 2001 yılında İ.T.Ü Mimari Tasarım Bölümünde Yüksek Lisans çalışmama başladım. Mimarlar Odası Galata Grubu çalışmalarında yer aldım. Halen özel sektörde mimarlık çalışmalarına devam ediyorum.