

**BİLİM-KURGU EDEBİYATINDA
ÜTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ**

727164

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Evren YALIM
502001118**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 13 Mayıs 2002
Tezin Savunulduğu Tarih : 29 Mayıs 2002**

**TC. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Hülya YÜREKLİ
Diğer Jüri Üyeleri Doç. Dr. Arzu ERDEM (İTÜ)
Doç. Dr. Sercan YILDIRIM (İKÜ)**

MAYIS 2002

ÖNSÖZ

Uzun ama zevkli bir yolculuktu.

Bu yolculuk boyunca;

Yapıcı eleştirileri, önerileri ile her zaman yanımda olan danışman hocam Hülya Yürekli'ye, Ferhan Yürekli'ye, Duran ve Birsu'ya, desteği için sevgili kardeşim Deniz'e, sonsuz sevgi ve ilgileri için anne ve babama çok teşekkür ederim.

Evren YALIM

Mayıs, 2002



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖZET	iv
SUMMARY	vi
1. GİRİŞ	1
2. BİLİM-KURGU EDEBİYATINDA ÜTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ	4
2.1. Ütopya ve Mimarlık İlişkisi	4
2.1.1. Ütopya Kavramının Tanımı	
2.1.2. Tarihsel Süreç İçerisinde Ütopya ve Mimarlık İlişkisi	9
2.2. Bir Edebiyat Türü Olarak Bilim-Kurgu	24
2.2.1. Bilim-Kurgu Kavramının Tanımı ve Öğeleri	24
2.2.2. Bilim-Kurgu Edebiyatının Tarihsel Gelişimi	29
2.3. Bilim-Kurgu Ütopya ve Ters-Ütopya Örneklerinde Mimarlık	42
2.3.1. The Machine Stops – E. M. Forster (1909)	42
2.3.2. My (Biz) – Yevgeni Zamiatin (1920)	49
2.3.3. Brave New World – Aldous Huxley (1932)	57
2.3.4. The City and the Stars – Arthur C. Clarke (1955)	65
2.3.5. The End of Eternity – Isaac Asimov (1955)	73
2.3.6. Ringworld – Larry Niven (1970)	80
2.3.7. The Dispossessed – Ursula K. Le Guin (1974)	88
2.3.8. Neuromancer – William Gibson (1984)	96
3. SONUÇLAR VE DEĞERLENDİRME	105
KAYNAKLAR	113
ÖZGEÇMİŞ	117

BİLİM-KURGU EDEBİYATINDA ÜTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

ÖZET

Bu tez çalışmasının amacı, bilim-kurgu edebiyatı kapsamında 20. yüzyıl boyunca üretilen ütopya ve ters-ütopyaların içerdikleri hayali toplumların konumlandırıldığı hayali fiziksel çevreleri, eserin yazıldığı dönemin etkili dinamikleri ve eserin kendine özgü kurgulanmış gerçekliği bağlamında incelemektir.

Birçok bilim-kurgu eserinde eserin yazıldığı dönemin bilimsel ve teknolojik gelişmeleri ile birlikte sosyal ve politik özelliklerinden de ilham alınarak gelecekteki bir tarihte konumlandırılmış bir toplum tasarımına rastlarız. Eserin konusunun yazıldığı dönemde geçtiği durumlarda bile gelecek; gerek zaman içinde yolculuğu mümkün kılan fantastik cihazlar aracılığı ile tanık olunarak, gerekse dünyayı ziyaret eden, insanlıktan daha üstün özelliklere sahip uzaylıların uygarlıklarına yansıtılarak işlenir. Bilim-kurgu kapsamında üretilen bu toplumsal imajlar genellikle eleştireldir ve geleceğe dair bir uyarı niteliği taşırlar. Mimarlık ve kent bu imajlarda, kurgulanan toplumun kurumlarının ve yaşam biçiminin yansıdığı, anlatımı güçlendiren bir öge olarak yar almaktadır. Aynı zamanda, tıpkı toplumun diğer özellikleri gibi, mimarlık ve kent de eserin yazıldığı dönemin gelişmelerinden referanslar taşır.

Bilim-kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi isimli yüksek lisans tezim kapsamında, konu ettikleri hayali toplumsal yaşamların niteliklerinin öykülerde betimlenen fiziksel çevrelere yansması açısından incelemek üzere, 20. yüzyıl boyunca yazılmış olan bilim-kurgu edebiyatı ürünleri arasından sekiz adet roman ve öykü seçtim. Bunları yazdıkları dönemlerin özellikleri ve kendilerine özgü gerçeklikleri bağlamında ele alarak önerdikleri ya da eleştirdikleri toplumların yaşadıkları fiziksel çevreler açısından inceledim.

Bu incelemeye alt yapı oluşturmak amacıyla öncelikle “Ütopya ve Mimarlık İlişkisi” başlığı altında ütopya kavramı tanımlanmış ve tarihsel süreç içerisindeki gelişimi anlatılmıştır. Bu bölümde - ilk ütopya örneği sayılan - Platon’un Devlet adlı diyalogundan başlayarak 20. yüzyıl sonlarına kadar düşünür, mimar ve şehircilerin ürettikleri ütopyalar arasından seçilen örnekler ele alınarak ütopya ve mimarlık kavramlarının birbiri ile olan ilişkisi üzerinde durulmuştur.

Bir sonraki ana başlık olan “Bir Edebiyat Türü Olarak Bilim-kurgu”da bilim-kurgu kavramının kökeni ve ortaya çıkışında etkili olan dinamikler anlatılmış, kavramın tanımı yapılarak bilim-kurgu edebiyatının tarihsel gelişimi incelenmiştir. Bu bölümde, bilim-kurgu edebiyatının tarihi incelenirken dünyada meydana gelen politik ya da sosyal olayların bilim-kurgu edebiyatına etkilerine de özellikle değinilmiştir.

Daha sonra, 20. yüzyıl boyunca yazılmış olan bilim-kurgu roman ve hikayeleri arasından seçilen sekiz adet eser kronolojik sıra ile, yazdıkları dönemin dinamiklerinin ve öykünün kendine özgü özelliklerinin öyküde betimlenen fiziksel mekanlara yansımaları açısından incelenmiştir.

Tezin sonuç bölümünde ise seçilen sekiz adet eserin incelenmesi sonucu elde edilen sonuçlar karşılaştırılmış ve 20. yüzyılın farklı dinamiklerinden izler taşıyan bu öykülerin konusu olan ütopya ve ters-ütopyalarda yer alan fiziksel çevrelerin eserlerin yazıldığı dönemin gelişmeleri ve eserde konu edilen toplum düzenleri ile olan ilişkileri tartışılarak mimarlığın bilim-kurgu edebiyatındaki rolü irdelenmiştir.



RELATIONS OF UTOPIA AND ARCHITECTURE IN SCIENCE FICTION LITERATURE

SUMMARY

The objective of this thesis is to examine the utopias and dystopias produced through the 20th century in the scope of science fiction literature, in the context of their own speculated realities and the effective dynamics of the periods in which they were written.

In most science fiction novels we see a future society inspired by the social and political characteristics as well as the scientific and technological developments of the period in which it is written. Even if the story takes place in the present, the future is either projected to the aliens' societies who visit the earth or is witnessed by going to the future by fantastic devices like time machines. These society images produced by science fiction are usually critical and they try to warn us about the future. In these images architecture is used as a component on which the foundations and life style of the fictionalized society is reflected. By the help of architecture the expression becomes stronger. In addition to these, just like the other characteristics of the society, architecture and city also carry references from the developments of the period the novel is written.

In the scope of my MSc thesis, I have chosen eight science fiction novels and stories which are written through the 20th century, to examine the reflections of the characteristics of social lives to the physical environments described in the stories. I have examined the physical environments of the societies which are suggested or criticised in these stories and novels, according to the characteristics of their periods and their own fantastic realities.

To form a background for this examination, first of all, the definition of utopia is made and its development through the history is explained under the topic of "Relations Between Utopia and Architecture". In this section, starting from Platon's Republic which is known as the first utopia, many examples are chosen among the utopias created up to the end of the 20th century and are explained focusing on the relation between utopia and architecture.

Under the next main topic called "Science Fiction As a Genre of Literature", the roots, the definition and development of science fiction through the 20th century are explained. This examination also includes the political and social events of the century which have effects on the development of the genre.

In the next section, eight science-fiction novels and stories that carry the traces of the developments of 20th century are chosen and are examined according to their chronological order, focusing on the relations of their imaginary societies and architecture.

In the conclusion, the relations of physical environments and the imaginary societies that are suggested or criticized in the eight novels are briefly explained and the role of architecture in science-fiction literature is discussed by comparing the results that are found during this examination.

1. GİRİŞ

İnsan, varolduğu sürece, yaşamını devam ettirebilmesini sağlayan eylemleri gerçekleştirebilmek için, ayak bastığı her doğal çevreye müdahale etmiştir. İlk toplumlarda bu müdahaleler, taş ve ağaçtan silah, ya da barınmak için üstü kapalı bir mekan yapımı biçiminde gelişirken, tarım toplumuna geçişle birlikte toprağın ve suyun besin elde etmek amacıyla düzenlenmesi ile gelişmiş, tarım yapılan bölgelerde küçük yerleşmeler oluşmaya başlamıştır. Yerleşik hayatın getirisi olan işbölümü ve artı ürünün organizasyon ve yönetim gerekliliği ilk kentlerin de oluşmasında rol oynamıştır.

Kürşat Bumin (1990) kentsel devrimi insanlığın ilkelikten uygarlığa, devletsiz toplumdan devletli topluma geçtiği bir bürokratik devrim olarak görmektedir. Bumin'e göre kentler, politik, ekonomik ve dinsel bir düzenin yani uygarlığın merkezidir.

İlk kent örneklerinden, atölye üretimine dayalı ve katedral merkezli Ortaçağ kentlerine, fabrika merkezli endüstri kentlerinden, hız, otomasyon, ulaşım ve iletişimin biçimlendirdiği sanayi sonrası kentlerine kadar her kent oluşumu, içinde yaşayan toplumun politik, dinsel, ekonomik ve sosyal özelliklerinin yansımalarını bünyesinde taşır.

Bugün, eski ya da yeni herhangi bir kent ya da kent parçasını mekan düzenlemeleri ve mekanların kullanımı açısından incelediğimizde, orada yaşayan insan topluluğu hakkında pek çok şey öğrenebiliriz. Mekan, kendisini kullanan toplumun yaşamı tarafından şekillendirilmiştir. Örneğin İstanbul'da bulunan Süleymaniye Mahallesi'nde yer alan ve mahalleye ismini veren Süleymaniye Külliyesi'nin bölgedeki merkezi konumu ve külliyei oluşturan dini yapıların aynı zamanda sosyal bir mekan oluşturacak şekilde biçimlenmesi bize Osmanlı Devleti'nin dine verdiği önemi anlatır. Bugün büyük alışveriş ve iş merkezlerinin kent içindeki anıtsal biçimlenişleri ve zaman zaman insan algısında içinde bulundukları kentsel mekandan da daha önde gelebilmeleri de bize birşeyler anlatmalıdır.

Tarih boyunca yeryüzünde fiziksel olarak varolan toplumlara alternatif olarak, düşünür ve mimarların genellikle düşünce bazında ürettikleri, her yönüyle planlanmış ideal toplum imajları olan ütopyalar da önerdikleri toplumların devlet yapıları, üretim biçimleri ve sosyal hayatlarının ifadesi olan fiziksel mekan önerileri

içerirler. Toplum ve devlet, hayali de olsa, varlığını sürdüreceği fiziksel mekandan ayrı düşünülmemiştir.

Sinema, edebiyat ve çizgi roman dallarında da hayali toplum imajları üretilmiştir. Özellikle, ortaya çıkışını 20. yüzyıl başlarına tarihlendirebileceğimiz bilim-kurgu kapsamında ortaya konan eserlerin neredeyse tümü gelecekteki belirli ya da belirsiz bir tarihte konumlandırılmış toplumları ve onların yaşamlarını konu almıştır. Bilim-kurgu sanatçıları, güncel toplumsal ya da politik olaylardan da yola çıkarak çağlar boyunca düşünür ve mimarların ürettikleri türden toplum imajları tasarlarlar. Fakat, bilim-kurgu'nun hayali toplumları, bilim ve teknolojiadaki mevcut ve olası gelişmeleri eksen almaları ve yarattıkları toplum imajlarına ütöhist mimar ve düşünürler gibi iyimser değil de genellikle kötümser ve eleştirel bir şekilde bakmaları açısından farklılık gösterirler. Bilim-kurgu, gerek mevcut düzenlerin olumsuz yönlerine, gerekse planlı ütöhist toplumsal düzenlere, gelecekte herhangi bir zamana yansıttığı karamsar senaryolarıyla eleştirel bakış açıları geliştiren, uyarı niteliğine sahip bir sanat ve edebiyat türüdür diyebiliriz. Bu açıdan bilim-kurgunun genel yaklaşımını ters-ütöhist bir yaklaşım olarak nitelendirebiliriz.

Bilim-kurgu türünde üretilen toplumsal imajların ilk örnekleri 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarında edebiyat alanında ortaya çıkmıştır. Bunu daha sonra çizgi roman, teknolojiadaki gelişmelerle birlikte de sinema izlemiştir. Özellikle edebiyat dünyasında, bilim-kurgu türünde bütün 20. yüzyıl boyunca çok sayıda eser üretilmiş olması ve bu eserlerin tema açısından oldukça geniş bir yelpazeye yayılmış olmaları, bu türü pek çok açıdan incelenmeye değer kılmaktadır. Bilim-kurgu yazarlarının yüzyıl boyunca yazdıkları roman ve hikayeleri kronolojik sırayla incelediğimize yazıldığı dönemin özellikleri hakkında pek çok bilgi edinebiliriz. Mimarlık, bu eserlerin hepsinde, savunulan ya da eleştirilen fikirlerin, toplumsal yapıların olumlu ya da olumsuz tüm özelliklerinin vurgulanmasını ve anlatımının güçlendirilmesini sağlayan bir öge olarak yer almaktadır. Bilim-kurgu ütopya ya da ters ütopyalarında, tıpkı sosyal ve mimari ütopyalarda olduğu gibi mimarlık ve kent, yani insan aktivitelerinin geçtiği, her türlü kurumsal ya da toplumsal düzenin yansıdığı fiziksel çevre güçlü bir öge olarak yer almaktadır.

Bu çalışmanın amacı, Bilim-kurgu edebiyatı kapsamında 20. yüzyıl boyunca üretilmiş bazı roman ve hikayelerde tasvir edilen fiziksel çevreleri, eserin yazıldığı dönemin özellikleri ya da eserin gerçek hayatta bir göndereni olmayan kendine özgü yapısı bağlamında inceleyerek mimarlığın bilim-kurgunun hayali toplumsal düzenlerindeki konumu, etkisi ve rolünü irdelemektir.

Bu incelemede ilk aşama olarak, ütopya kavramı tanımlanmış ve ütopya kavramının tarihsel süreç içerisindeki gelişimi eksen alınarak önemli örneklerinin mimarlıkla olan ilişkisi üzerinde durulmuştur.

İkinci adım olarak bilim-kurgu kavramının tanımı ve bilim-kurgu edebiyatında işlenen başlıca temalar, yine tarihsel gelişim eksen alınarak incelenmiş, ütopya kavramının bilim-kurgudaki yeri tartışılmıştır.

Her iki adımda da tarihsel gelişim, gerek ütopya gerekse bilim-kurgu kavramlarının batı dünyasında ortaya çıkıp geliştiği gerçeği göz önünde bulundurularak, batı dünyasındaki toplumsal ve politik gelişmelere göre yönlendirilmiştir.

Üçüncü aşamada, 20. yüzyıl boyunca bilim-kurgu edebiyatı kapsamında üretilmiş roman ve hikayeler arasından seçilen sekiz adet eser, kronolojik sırayla, konu edindikleri toplumsal düzenlerin özelliklerinin mekanlara yansımaları açısından incelenmiştir. Bu incelemeler, mekanların kendilerini kullanan canlılar ve onların eylemleriyle birlikte anlam kazandığı gerçeğini göz önünde bulundurarak öykülerin olay akışı içerisinde gerçekleştirilmiştir.

2. BİLİM-KURGU EDEBİYATI'NDA ÜTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

2.1. Ütopya ve Mimarlık İlişkisi

Bilim-kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi isimli tez çalışmamın ilk aşaması olan bu bölümde öncelikle ütopya kavramı tanımlanmış ve kendisi üzerine üretilen eleştiri ve tartışmalara yer verilmiştir. Daha sonra da ütopya kavramının tarihsel süreç içerisindeki gelişimi eksen alınarak önemli örneklerinin mimarlıkla olan ilişkisi üzerinde durulmuştur.

2.1.1. Ütopya Kavramının Tanımı

Çağlar boyunca düşünürler ideal toplumun ve onu yöneten devletin nasıl olması gerektiği konusunda düşünmüş ve fikir üretmişlerdir. Üretilen fikirler bazen didaktik metinler, bazen de ideal toplumun düşünce olarak somutlaştırıldığı tasarımlar, yani “ütopyalar” aracılığı ile ortaya konmuşlardır. Bazen yazılı olarak karşımıza çıkan, bazen de ideal toplumun yaşamını sürdürmesi için tasarlanan ideal çevrelerin çizili imajlarıyla da desteklenen bu tasarımlar, üretildikleri dönemlerin varolan özelliklerinden beslenerek alternatif yaşama biçimleri geliştirirler. “Ütopyalar için ortak ilham kaynağı, insanın adil bir toplumsal düzende mutlu yaşamaya layık olduğu inancıdır. Her bir ütopyanın başlangıç noktası, yazarın çağının olumsuz toplumsal koşullarına tepkisi ve bu olumsuzluğun yerine arzulananı koyacak bir seçenek geliştirme çabasıdır.” (Bezel, 1993) “Bir ütopya yazarının hayalindeki ideal toplumu tasarlariken yaptığı ilk iş, içinde doğduğu dünyanın verilerini ele almak ve bunların bütün içindeki fonksiyonlarını belirlemektir. Bu işleme, tabi ki insan türünün bütün geçmişi de dahil olur. Fakat bu geçmiş, yazarın yarattığı karşı dünyayı, sadece şimdiki zaman pratiğinde sahip olduğu etki derecesine göre belirler.” (Francis ve Barbara Golfing, 1963) Ütopyacı içinde yaşadığı düzenin sorunlu bir düzen olduğu fikrinden yola çıkarak iyi ya da kötü tüm mevcut verileri değerlendirir ve başka bir tarih ve-veya yerde konumlandırılan pozitif bir gelecek vizyonu oluşturur. Yaşadığımız dünyada varolan sınıf mücadelesi, savaş ve yoksulluk gibi problemler bu gelecek vizyonunda yer almaz. Aksine, her ütopyada eşitlik ve adaletin hüküm sürdüğü mutlu bir insan topluluğundan bahsedilir.

“Utopia kelimesi, Yunanca “topos” (yer) ve “eu” iyi ile “ou” (olmayan) kelimeleri arasındaki bir kelime oyunundan kaynaklanmaktadır. “Eutopia” (iyi yer) ve “outopia

(olmayan yer) arasındaki belirsizlik, bazen iyi ve büyük olasılıkla elde edilebilir sosyal sistemler ve bazen de istenen fakat elde edilemeyen mükemmellik fantezileri olarak geleneğe yansımıştır ". **(Reiner, 1963)**¹ "Utopia", Thomas More'un 1516'da yazdığı, ideal bir devletin nasıl olması gerektiğini tüm kurumları, insan ilişkileri, kanunları ve mimarisi ile detaylı olarak anlatan kitabın adıdır. Kitabın "devlet romanları"² türü bakımından yüzyıllar boyunca model ve örnek teşkil edecek niteliklere sahip olması , adının bir kavrama dönüşmesine yol açmıştır.

Ütopya dendiğinde akla ilk gelen isim çoğunlukla Tomas More olduğu halde, tarihte bir ideal devlet tasarımı geliştiren ilk düşünür o değildir. Bertrand Russell **(1997)**, Platon'un "Devlet" adlı diyalogunu ütopyaların ilki olarak kabul eder. Devlet'in amacı, adaleti tanımlamaktır. Bu ütopyanın vardığı ilk sonuç, yöneticilerin filozoflar arasından seçilmesi gerektiği olmuştur. Platon, yurttaşları; halk, askerler ve koruyucular olarak üçe ayırır ve yasa koyucunun isteklerinin koruyucularca uygulanmasını sağlamak amacıyla eğitim, ekonomi, biyoloji, ve dine ilişkin önerilerde bulunur. Çocukların, gençlerin nasıl eğitileceği, onlara hangi öykülerin anlatılacağı, hangi yiyeceklerin tüketilmesi ya da tüketilmemesi gerektiği en ince detayına kadar tanımlanmıştır. Burada kadınlar ve erkekler aynı eğitimden geçecek ve tamamen eşit haklara sahip olacaklardır. Platon'un kentinde eşlendirmeyi soyu arındırma ilkelerine göre kent yöneticileri düzenleyecektir. Tüm çocuklar doğduklarında anne ve babalarından alınacak, kimse anne, baba ve kardeşlerini tanımadığından, herkes babası yaşındakilere baba, annesi yaşındakilere anne diyecektir. Devletin doğru bulmadığı şekilde doğan çocuklar yasadışı kabul edileceklerdir. Bütün bu kuralların amacı, "sahip olma duygularıyla ilgili özel heyecanları azaltmak, kamusal tinin egemenliğine ve mülkün yokluğuna razı olmaya çıkan yoldaki engelleri kaldırmaktır" **(Russell, 1997)**

Platon'un tasarladığı ideal devlette, toplumsal adalet ve eşitliği sağlamak adına özgürlükten vazgeçildiğini ve tüm toplumun devlet tarafından belirlenen sıkı kurallara bağlı bir şekilde yaşadığını görürüz. Ütopya kavramına ilk örnek olarak kabul edilebilecek olan bu eserden 19. yüzyılda, sanayi devriminin getirdiği teknik gelişmelerden ilham alan ütopyacılık sosyalist düşünürlerin tasarladığı toplum modellerine kadar bütün ütopyaların benzer özellikler taşıdığını görebiliriz; katı kurallar, yemek ve uyku saatlerine kadar günün her dakikası devlet tarafından planlanmış, anne ve babalarını hiç tanımadan çocuk bakım evlerinde yetiştirilen insanlar, mükemmel bireyi yaratmak amacıyla cinsel hayatın ve üremenin devlet tarafından kontrol altında tutulması gibi.

¹ Aktaran: Dostoğlu, 2001

² Bu deyim Roloff ve Seeßlen'in Ütopik Sinema adlı kitabında geçmektedir.

20. yüzyılın başına kadar üretilen bütün ütopyalarda eşitlik ve adaletin katı kurallar ve fiziksel-sosyal düzenlemeler aracılığı ile sağlanabileceği varsayılmaktadır. Dünyanın geriye kalanıyla olabilecek ilişkilerin doğal ya da yapay önlemlerle kopartılması ve tamamen kapalı bir toplum oluşturulması; aile kavramının ortadan kaldırılması ya da köklü değişimlere uğratılması; hız, rasyonellik ve ekonomiklik ilkelerine dayalı bir çalışma hayatı; dinlenme ve eğlencenin bireysel değil kolektif eylemler olarak düşünülmesi ve her tür eylemin devletin görevlendirdiği gizli polis ya da koruyucular tarafından denetlenmesi bu düzenlemelerden bazılarıdır. Bütün bunlar aynı zamanda insanlar arasındaki kişisel farklılıkların da var olmadığı bir ortamı betimler. Böyle bir ortamda hiçkimse sorular sormaz; sağında, solunda ya da arkasındakinin düşündüğünden farklı bir şey düşünmez. Kendisini, kendine özgü özellikleri olan bir birey olarak değil, yaşadığı toplumsal düzenin devamlılığını sağlayan parçalardan birisi olarak görür.

Diyebiliriz ki ütopya nasıl silbaştan tasarlanmış yapay bir ortamsa, bu ortamda yaşayacak insanlar da adeta özel olarak tasarlanmış insanlardır. Ne var ki, bir ütopyayı fiziksel olarak yaratmak mümkün olabilecekken, burada sonsuza dek mutluluk içinde yaşayacak insanı yaratmak mümkün değildir. Çünkü gerçek hayatta insanların her biri aynı ortamda doğup büyüseler de farklı kişiliklere ve yeteneklere sahiptirler. Çevrelerini ve birbirlerini farklı biçimlerde algırlar. Hepsinin akli ve duyguları onları değişik yönere sürükler. Eşitlik ve mutluluk içinde yüzerken bile birisi çıkıp acı çekmek pahasına özgür olmak isteyecek, yemek saatinde karnı acıkmadığı için yemeğini bir saat sonra yemek isteyecek ya da o gün sabah egzersizlerine katılmak istemeyecektir. Kusursuz işleyen bu toplumsal düzenin durağanlığı birilerine dayanılmaz derecede sıkıcı gelecektir. Bütün bunlar olmasa bile, günün birinde birisi yaşadığı kentin duvarlarının ardında ne olduğunu merak edecektir. Bertrand Russell, Batı Felsefesi Tarihi adlı eserinde, More'un Utopia'sındaki yaşamı, tıpkı başka ütopyalardaki gibi dayanılmaz ölçüde sıkıcı olmakla eleştirmiştir. Russell'a göre düşsel olduğu kadar güncel olan bütün planlı toplumsal sistemlerin eksikliği, mutluluğun esası olarak tanımladığı "değişiklikler".

Martin Meyerson (1996) ise ütopyaları karikatürleştirme eğilimlerinden dolayı eleştirir. Meyerson'a göre bu özellik, ütopya yaratıcısının gelecekteki ideal toplumu yalnızca seçtiği birkaç ilke üzerine oturtmasından kaynaklanır. İnsan anlayışındaki bu sınırlılık ve yetersizlik, yalınlaştırmalarla son bulur ve çoğu zaman gülünç bir yön içeren abartmalara gelip dayanır. Ütopyalarda ağır basan raslantısal, yalınlaştırılmış görüş (yani karikatürleştirme), çoğu zaman eleştirmenleri bu ütopyaları oluşturanların bir parodi yaratıp yaratmadıkları konusunda kuşkuya düşürmüştür.

Gerçekten de, insanlar arasındaki farklılıkları, çatışmaları ve toplumsal çelişkileri ortadan kaldırarak herkesin iyi ve kardeş olduğu bir toplum yaratma yoluna giden anlayışın ürünü olan ütopyik tasarımlar birer parodiyi andırmaktadır. “Toplumsal alanın çoğulluğunun belli değer ve kurallara indirgenmesi totalitarizmi çağrıştırdığından, “iyi insanlar” için kurulan “iyi toplumlar” ve “iyi kentler”, sıkıcı ütopyalar olmaktan hiçbir zaman kurtulamamışlardır.” (Bumin, 1990)

Ütopyanın baskıcı düzeni, insanlara dayattığı saati saatine planlanmış günlük yaşamı ya da sıkıcılığı onun insan doğası ile barışık bir kavram olmamasının sebeplerinden bazılarıdır. En az bunlar kadar önemli bir sebep de bir ütopya toplumunda yaşayan bir kişinin doğumundan ölümüne dek bütün hayatını refah ve mutluluk içinde geçireceğinin garanti edilmiş olmasıdır. Böyle bir kişinin hayatını sürdürebilmek ve kendine bir gelecek kurmak için mücadele etmeye gereksinimi yoktur. Dolayısıyla ütopya toplumu bireyi umut etmez, korkmaz, hayal kurmaz, kaygılanmaz, seçim yapmaz, soru sormaz, kaybetmez ya da kazanmaz. Yani, insanı yaşadığı sürece geliştiren ve hayata bağlayan deneyimlerin hiçbirisini yaşamaz. Olağandışı bir durağanlık içinde günlük görevlerini yapan bu insan günün birinde bu dünyada varoluş amacını sorgulamaya başlayacaktır.

Fransız oyun yazarı Eugene Ionesco tüm ekonomik problemlerin ve sınıf mücadelelerinin sona erdiğini gördüğümüz gün aslında bütün problemlerimizin yeni başladığını da göreceğimizi düşünmektedir. Ionesco'ya göre o gün, kendi kendimize, bu dünyada ne yaptığımızı ve derin bir kader hissimiz olmadan maddesel dünyanın ezici ağırlığına nasıl dayanabileceğimizi sormaktan kaçınamayacağız. (Kateb, 1971)

Ionesco'nun bu düşüncesi, hayata ve zorluklara karşı yapılan mücadelelerin ve geleceğin bugünden farklı olacağı inancıyla yaşamamanın insanların hayata daha fazla sarılmasını sağladığına dair düşünceden ilham almaktadır. İnsan hayatında mutluluğu ve rahatsız edici kılan şeyin, büyük ölçüde, onları elde etmek için sarfedilen çabalar olduğunu gözönüne alırsak, ütopya toplumlarındaki olaysız, kendiliğinden mutluluk halleri gerçekten de gerçek dışı görünmektedir.

Karl Popper'a göre (1989), ulaşmayı amaçladığı sonuçlar ne kadar cömert olursa olsun, ütopya insanlığa mutluluk değil, baskıcı bir devletin yönetimi altında yaşamamanın tanıdık mutsuzluğunu getirir. Gerçekleştirilmesi sosyal bir değişime bağlı olan ütopya, bu süreç içerisinde insanların fikir ve beklentilerinde meydana gelecek olan değişimleri karşılamakta yetersiz kalabilir. Bu durumda ya ulaşılmak istenen hedef değiştirilecek – ki bu da tekrarlandığında toplumu hiçbir yere ulaştırmayabilir – ya da şiddet, propoganda gibi araçlarla karşıt fikirlerin yokedilmesi yoluyla

tasarlanan sonuca ulaşılacaktır. Popper, önceden tasarlanmış belli bir düzeni sağlamak amacıyla “mutlak iyi”yi gerçekleştirmeye çalışmak yerine, varolan kemikleşmiş olumsuzlukları yok etmeye çalışmak yoluyla toplumsal ilerlemeyi sağlamayı önerir.

20. yüzyılın ilk yarısı boyunca kapalı ve statik bir toplumsal düzen öneren geleneksel ütopyacılık anlayışı varlığını sürdürse de, bu dönemde meydana gelen Birinci Dünya Savaşı ve Sovyet Devrimi gibi gelişmeler sonucunda böyle bir anlayışın toplumsal problemleri çözebileceğine dair inanç ve totaliter devlet düzenlerine olan güven zayıflamıştır. Ütopya kavramı bu dönemde, edebiyat alanında eleştirel bir öğeye dönüşmüştür. Özellikle bilim-kurgu edebiyatında güncel gelişmelerin geleceğe yansıtılması yoluyla sosyal ve politik durum ve potansiyel durumların eleştirildiği karamsar gelecek tasarımları üretilmiştir. Bunlar ters-ütopya ya da distopya olarak bilinirler. Bu tasarımların çoğu klasik ütopyanın özelliklerine sahiptir ama bu özelliklere bakış açısındaki karamsarlık ve eleştirelilikleri ile klasik ütopyaadan farklılık gösterirler.

Sanayi-sonrası döneme geçişin başlangıcı olarak tanımlayabileceğimiz 1950’li yıllardan itibaren, Dilekçi’ye göre (2000), Eisenmann’ın “mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya geçiş” olarak adlandırdığı bir dönüşüm yaşanmış, teknolojik gelişmeler, endüstri devriminin başlangıcındaki eski, görülür ve dokunulur karakterlerini yitirmişlerdir. Eskinin endüstriye dayalı üretim ilişkilerinin, kitle iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler sonucu bilgi ve hizmet sektörüne doğru kayması ütopya kavramının tanımında da değişimlere yol açmıştır. Bu yeni dönemin ütopyası, silbaştan tasarlanmış bir düzen değildir ve kusursuz bir yaşam vaatmemektedir. Yeni ütopya anlayışı, “fiziksel çevrenin gerçekleri, insan fizyolojisi ve mevcut ya da öngörülen makine teknolojisi gibi alanlarda varolan durumun kabulünden yola çıkar. Yiyecek, barınma, üreme ve rekreasyon gibi ihtiyaçları, bu statükonun ışığında düşünür ve insan gruplarının kendilerini içinde buldukları dünyaya nasıl adapte olabileceklerini anlatmayı hedefler.” (Boguslaw, 1965) Geleneksel ütopyanın uygulanma imkansızlığına karşın günümüz ütopyası mevcut durumdan hareket ederek insanlık için olumlu sonuçlara ulaşmaya çalışması açısından daha gerçekçi ve uygulanabilir olarak nitelendirilebilir.

Tarih boyunca sık sık insan doğasına aykırı, baskıcı ya da sadece sıkıcı olmakla eleştirilmesine rağmen ütopya, özünde iyi niyetlidir ve amacı toplumda adaleti, eşitliği ve mutluluğu sağlamaktır. Gerçek hayatta uygulanması olanaksız da olsa yarattığı tartışmalar ve önerdiği ideal toplum vizyonları ile, toplum kuramlarının gelişmesinde oldukça etkili olmuştur.

Alain Touraine'nin de belirttiği gibi toplumsal ve kültürel değişim sürecinde ütopyik düşünce kaçınılmaz bir aşamadır. (Frankel, 1991) Silbaştan tasarlanan, kötülüklerin ve zorlukların var olmadığı ideal bir toplum imajının zihinlerdeki varlığı, sağlıklı bir toplumun adım adım oluşturulmasını sağlayacak aşamaların belirlenmesinde etkili olmuştur.

2.1.2.Tarihsel Süreç İçerisinde Ütopya ve Mimarlık İlişkisi

Her toplumsal düzen, kendisini kapsayacak ve ifade edecek bir fiziksel çevreye gereksinim duyar. Bu çevre onun hem varlığını sürdürmesi için şarttır, hem de önerdiği kurum ve kuralların sürekliliğinin sağlanmasında büyük rol oynar. Günümüze kadar dünyada somut olarak varolmuş olan tüm toplumların kuralları, gelenekleri, üretim ilişkileri, devlet yapıları ve sosyal hayatları yaşadıkları çevreyi biçimlendiren faktörler olmuşlardır. Hatta yaşamak için seçilen çevrenin de toplumun karakterini etkileyici niteliğe sahip olduğu durumlar da sıkça görülür. Ütopyalarda ise toplum ve çevre arasında birbirini besleyerek zaman içinde gelişen böyle bir ilişki görülmez; ideal toplum ve yaşayacağı ideal çevre aynı anda oluşturulur. Düşünürler ve toplumbilimciler tarafından üretilen ütopyalarda fiziksel çevre çoğunlukla bir ifade aracı olarak betimlenirken, mimar ve şehirciler tarafından üretilen tasarım ütopyalarında özne fiziksel çevredir. "Yazınsal ve toplumsal ütopyalar değiştirilmiş toplumsal örgütlenmeler ve kurumlar açısından, tasarım ütopyaları ise değiştirilmiş kullanım nesneleri ve mekanın düzenlenmesi açısından arzulanır bir geleceğin tablosunu oluştururlar." (Meyerson, 1996) Fakat her iki durumda da insanların ütopya yaratıcılarının davranmaları gerektiğine inandıkları biçimde davranmalarının koşulu, uygun bir fiziksel ortama yerleşmeleridir.

Lapouge'ye göre (1978), bir ütopya ülkesi, doğanın gevşeklikleri üzerine mimarlar tarafından oturtulan bir protezdir ve otomatik bir dünya, bir toplumsal yaşam cebiri çizer. İnsan yaşamında raslantıya değil, gerekli olana dayanır.

Thomas More'un 1516'da yazdığı ütopya kavramına ismini veren eserinde tasvir ettiği Utopia ülkesi, güney yarımkürede yer alan bir adadır. Kitapta ada ve orada yaşayan toplumun özellikleri, adayı ziyaret eden denizci Raphael Hythloday'in ağzından anlatılır. Utopia'da bütün kurumlar ve kurallar insanlar arasında maksimum eşitliği ve adaleti sağlamak üzerine kuruludur. Bu ilke de beraberinde minimum özgürlüğü getirmiştir. Utopia'da herkes aynı saatte yemek yer, herkes aynı saatte uyur ve birbirinin aynı kentlerde ve evlerde yaşarlar. Günde kaç saat çalışılacağı ve boş vakitlerin nasıl geçirileceği bile önceden kararlaştırılmıştır ve insanların eylemleri bu kararlar doğrultusunda sürekli olarak denetlenmektedir. Platon'un Devlet'inde olduğu gibi Utopia'da da özel mülk yoktur. Aile yaşantısı ve kadın erkek

ilişkileri açısından ise iki eser farklılık gösterir. Utopia'da anne ve babadan oluşan aile modeli geçerlidir ve aileler ataerkindir. Çocuklar ebeveynler tarafından yetiştirilirler. Bir aile çok genişlediğinde çocukların bir kısmı başka bir aileye aktarılır. Birçok ideal devlet tasarımının aksine Utopia'da kölelik vardır. Elinde silahla yakalanan savaş esirleri, adi suçlular ve yaşadığı kenti iki kez terketme girişiminde bulunan Utopia'lılar köle ilan edilir ve en pis işler onlara yaptırılır. Utopia'lılar para ve değerli taşlara önem vermezler. Altından nefret edilmesini sağlamak amacıyla kölelerin zincirleri ve lazımlıklar bu metalden yapılır. Utopia'nın fiziksel özellikleri ise tamamen adalet ve eşitlik ilkelerini sağlamaya yönelik tasarlanmıştır. Adada toplam elli dört adet kent yer almaktadır ve bu elli dört kentin hepsi aynı plana göre kurulmuştur. Hepsinde aynı dil konuşulur, aynı töreler, aynı kurumlar, aynı yasalar geçerlidir. Bu kentler çepeçevre yüksek ve kalın duvarlarla çevrilidir ve yer yer kuleler ve hendeklerle donatılmıştır. Sokaklar ve meydanlar hem ulaşımı kolaylaştıracak, hem de kent sakinlerini rüzgardan koruyacak şekilde düzenlenmiştir. İçlerindeki eşyalara kadar birbiriyle aynı olan evler sokaklar boyunca karşılıklı dizilirler ve hepsinin arkasında güzel bahçeleri vardır. Kilitler ve anahtarlar yoktur Utopia'da, çünkü Utopia'lılar ev bark konusunda da ortaklık ilkesine bağlıdırlar. Bu düşüncüyü pekiştirmek amacıyla her on yılda bir kura ile belirlenen yeni bir eve yerleşirler. (More, 1997)

Thomasso Campanella (1568-1639) ise ideal topluma ilişkin fikirlerini "Güneş Ülkesi" adlı eserinde dile getirmiştir. Geniş bir ovanın ortasındaki bir tepeye kurulan ve tepenin eteklerine yayılan Güneş Ülkesi, Colombo'nun kılavuzlarından olan Cenova'lı bir kaptan tarafından ziyaret edilir ve onun tarafından anlatılır. Hindistan'daki büyücü rahipler, haydutlar ve zorbaların hakimiyetinden kaçarak filozofça ve ortak bir toplum kurup yaşamaya karar veren insanların kurduğu Güneş Ülkesi, bilim, sanat, din, eşitlik ve adalet üzerine kurulu bir toplum olarak tanıtılır. Kentin en büyük yöneticisi bir başrahiptir. Gerek dünya işlerinin, gerekse ahiret işlerinin baş yöneticisi odur. Başrahibin güç, sevgi ve akıl adlı üç yardımcısı vardır. Barış ve savaşla ilgili işlerden Güç, zanaat, bilim ve eğitim işlerinden Akıl, üreme, çocukların eğitimi, sağlık ve tarım işlerinden ise Sevgi sorumludur. Burada da tıpkı Platon'un Devlet'inde olduğu gibi, kadınla erkeğin kusursuz bir soy yetiştirecek şekilde birleşmeleri sağlanır. Geleneksel aile kavramı Güneş Ülkesi'nde yoktur. Onlara göre, insanın kendine ait bir evi ve ailesi olduğu zaman, mal mülk derdine düşer ve bencilleşir. Güneş Kent'in fiziksel biçimlenişi, kentlilerin din, bilim ve savunmaya verdikleri önemi pekiştirir niteliktedir. Kentin formunu iç içe yerleştirilmiş, her biri yedi gezegenden birinin adını taşıyan yedi çember oluşturur. Bu çember duvarlar savunma amacıyla son derece kalın ve dayanıklı şekilde inşa edilmiştir.

Kentin merkezinde, tepenin doruğunda iri ama zarif sütunlarla çevrelenmiş büyük bir tapınak bulunur. Tapınağın kubbesinin tavanında altı büyük gezegenin resimleri görülür. Resimlerin her birinin altında gezegenin adı ve yeryüzü olaylarına yaptığı etkilerin anlatıldığı üçer dize yazılıdır. Ayrıca kentin bütün duvarları; bilimlerin türlü yönlerini, değerli ve değersiz taşların özelliklerini, yeryüzü şekillerini, zanaatları, çeşitli araç ve gereçlerin kullanılış şekillerini ve daha birçok şeyi anlatan resimler ve açıklamalarla süslenmiştir. Hemen hemen bütün hastalıklara iyi gelen çeşitli ilaçlar şişeler içinde duvar oyuklarına yerleştirilmiştir. (Campanella, 1996)

Güneş Kent toplumsal yaşamın devamlılığını sağlayan fiziksel bir çevre olmasının yanı sıra, toplumun her bireyinin her tür bilgiye kentin sokaklarında, bahçelerinde, kemer ve arkadlarının altında dolaştıkça ulaşabilmesini sağlayan, dev bir kitaptır aynı zamanda. Ne var ki Güneş Kent'i çevreleyen duvarlar yalnızca kenti bilgiyle çevrelemektedir. İçeride herhengi bir keşif ya da araştırma merkezi bulunmamaktadır.

Aydınlanmanın tohumlarının atıldığı Rönesans yıllarında üretilen bu ütopyalarda, aydınlanma ile birlikte gelişen bir olgu olan 'insan aklına duyulan güvenin' izlerini görebiliriz. Nitekim Thomas More, Utopia'sını "bütünüyle akıl yoluyla yönetilen, ortak mülkiyete dayalı bir kent devleti" (More, 1997) olarak tanımlamıştır. More'un "Utopia", ve Campanella'nın "Güneş Ülkesi" adlı eserleri, yazıldıkları dönemin sosyal ve politik özellikleri gözönünde tutulduğunda ideal devletin ve toplumun nasıl olması gerektiği konusunda önerilerde bulunurlar. Fakat bunlar, ideal toplum ve devletin oluşturulması konusunda bir yaptırım içermemelerinden dolayı devlet romanları olarak kabul edilmişlerdir.

Ütopyanın yazınsal bir türden sosyal bilimlerin bir yöntemine dönüşmesi 18. yüzyılın sonlarına rastlar. Bu değişimin sebebi, Avrupa'da endüstri alanında yaşanan hızlı gelişmeler ve bu gelişmelerin gerektirdiği yeni toplum imajının yanısıra pozitif bilimlerin yeni buluşlarla ve tartışmalarla sık sık gündeme gelmesidir.

Koetter ve Rowe Ütopya geleneğini klasik ve aktivist ütopya olarak ikiye ayırır. Klasik ütopya, evrensel rasyonel ahlak ve adalet fikirlerinden ilham alan eleştirel ütopyadır ve varlığını fikir düzeyinde sürdürür. Gerçekleştirilme kaygısı taşımamakla birlikte ideal toplumun ve devletin nasıl olması gerektiği konusunda ipuçları verir. Klasik ütopya, endüstri devrimi ile birlikte yerini aktivist ütopyaya bırakmıştır. Aktivist ütopyanın temeli ise Newton rasyonalizminin uyarıcı gücü tarafından beslenmektedir. Maddesel dünyanın özelliklerinin, belirsiz ve şüpheli spekülasyonlara başvurmada, gözlem ve deney yoluyla anlaşılabilirliği ve ispatlanabilirliği ve ancak bilimsel yöntemlerle ölçülebilenin gerçek olduğu

fikirlerinin giderek geçerlilik kazanması, ütopyanın metafizik ve batıl unsurlardan arınmasını mümkün kılmıştır. **(Koetter ve Rowe)**

Endüstri devriminin getirdiği yeniliklerle birlikte geleneksel çalışma biçimleri ve buna bağlı olarak insan yerleşmelerinin karakteri değişime uğradı. Buharın üretim araçlarında kullanılmaya başlanması üretimin belli merkezlerde odaklanmasına, ulaşım araçlarında kullanılmaya başlanması ise bu merkezlere ve daha birçok bölgeye kolay ulaşımın sağlanmasına yol açtı. Üretim artık evlerin zemin katındaki küçük atölyelerde değil, nehir kıyılarındaki buharla çalışan fabrikalarda yapılıyordu. Üretim yapılan mekanın niteliklerinin değişmesi ve üretimin boyutlarının artması, daha fazla iş gücüne gereksinim duyulmasına yol açmıştır. Bunun sonucunda kırsal kesimlerden endüstri merkezlerine büyük göçler gerçekleşmiş ve bu bölgeler hem nüfus hem de alan olarak aşırı ve çarpık bir büyümeyle karşı karşıya kalmışlardır. Kentlerde yaşayanların aralarında ekonomik koşullarına göre mekansal ayrımlar oluşmuştur. Üst ve orta gelir grupları nitelikli mahallelerde toplanırken, düşük gelir grupları yeterli sağlık koşullarından yoksun bölgelerde pislik, sefalet ve salgın hastalık tehdidiyle yaşamaya başlamıştır. Çok geçmeden salgın hastalıklar tüm kentin varlığını tehlikeye sokabilecek boyutlara ulaşmış ve bu durumdan kurtulabilmek için yeni öneriler geliştirilmiştir. Bu önerilerin bir bölümü mevcut kenti sağlık ve hijyen yasaları yardımıyla iyileştirmek gerektiğini savunan, bir bölümü de endüstriyel gelişmelerin gerektirdiği yeni yaşam tarzının, ekonomik ve politik ilişkilerin mevcut kentlerde sürdürülemeyeceği, bu yüzden de yeni endüstri kentinin her şeyiyle rasyonel bir şekilde yeniden planlanması gerektiğini savunan ütopyacılara önerilerdi.

Sanayi Devrimi'nin işçilere dayattığı hayat şartları, 19. yüzyılda, 'toplumsal sorun' kavramının öne çıkmasına sebep olmuş, yeni bir dünya, 'bir ütopya' öneren sosyalizm, 19. yüzyılın ikinci çeyreğinde Fransa'da doğmuştur. **(Thema Larousse, 1. cilt, 1993)**

Server Tanilli'ye **(1996)** göre, ilk sosyalistleri Fransız Devrimi yetiştirmiştir. Düşünürden çok birer eylem adamı olan bu kişiler, 1848 Devriminden sonra yerlerini ütopyacılara bırakmışlardır.

Michel Rogan'a göre kapitalizmin panzehiri olan, fakat yine onun gibi endüstri toplumu tarafından yaratılan sosyalizm, paradoksal olarak burjuvazinin daha önce sahip olmadığı yeni bir ideoloji edinmesine katkıda bulundu: Üretim ve tekniğin ideolojisi. **(Bumin, 1990)**

Üretimin övgüsünü yaparak toplumu endüstri ile tekrar örgütlemek isteyen Henri de Saint-Simon (1760-1825) mevcut otoriteyi kınamış ve onun yerine Newton'un

düşüncelerini topluma yayan matematikçiler, bilim adamları ve sanatçılar tarafından yönetilen bir devlet kurulmasını önermiştir. **(Koetter ve Rowe)** Bu düşünceye göre, "Bilim, yeni bir politik sistemin temelini oluşturacak yeni bir anlayış, hatta bir dindi. Saint-Simon'un önerdiği sistem 'ütöpik sosyalizm' olarak adlandırılıyordu, çünkü zenginliğin toplumun hizmetine konması gerektiğini savunuyor, 'en yoksul ve kalabalık sınıfın hayat şartlarının düzeltilmesinin devletin ilk görevi olduğunu savunuyordu." **(Bumin, 1990)**

İşte klasik ütopya kavramı bu noktada yalnızca ideal bir devlet ve toplum önerisi olmaktan çıkıp, pratikte de uygulanmayı bekleyen, bilimsel ve rasyonel temellere oturtulan aktivist ütopyaya dönüşmüştür. "Artık ütopya, ne yazınsal ne de şiirsel düzleme kaçışlara tahammül edebilen; bir yazınsal metnin konusu olma gibi durumlara sırt çeviren, somut-politik bir tasarımdı; tüm amacı, tasarlanan sosyal düzenin kuramsal ve siyasi düzlemde hayata geçirilmesine katkıda bulunmaktır". **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**

Fransa'da Cabet ve Fourier, İngiltere'de Owen, William Morris gibi düşünürler, doğmakta olan endüstri kentinin düzeltilmesi gereken bir yapıda olduğu konusunda hemfikir idiler. Sorunların çözümü için önerdikleri ideal kentler ise bazen ilerici, bazen de nostaljik örnekler oldular. "Çoğu kuramcı otoriter devlet sistemine güven duymuyordu ve geleceğin toplumunun yerel tecrübelerin genellik kazanmasıyla ortaya çıkarılmasını diliyorlardı. Göz önünde tutulan daha çok, Thomas More'un Utopia'da çizdiği mikro-dünyayı anımsatan ve her biri kendine yetecek tarzda tasarlanmış ideal mikro-dünyalardan oluşan üretim ve tüketim kooperatifleriydi". **(Thema Larousse, 1.Cilt, 1993)**

Robert Owen (1771-1858), sanayi kenti üzerine ütopyacı öneriler getiren ilk kişidir. Başarılı bir sanayici olan Owen, öncelikle New Lenark'ta sahibi olduğu fabrikayı örnek bir fabrika haline getirdi. Buradaki çalışma koşullarını ve işçi konutlarını yeniden düzenleyen Owen, işçiler ve ailelerinin yararlanabileceği sosyal ve eğitim tesislerine de ağırlık verdi. Benevolo'ya **(1981)** göre, Owen'ın gerçekleştirdiği reformlar, hümanistliğini olduğu kadar, üretimi rasyonel kılma çabalarını da yansıtır. "Owen, bir uzmanlık etkinliği şeklinde tasarlanıp düzenlenen çağdaş mekanik üretimin derinlemesine hatalı bir iş olduğu, sanayi ile tarımın ayrı etkinlik alanları olarak kalmaması ve değişik kategorilerden insanlara ayrılmaması, tam tersine tarımın bütün İngiliz halkının temel uğraşı olması, sanayinin ise bir tümleyici rolü oynaması inancındaydı". **(Benevolo, 1981)**

Bu inancını somutlaştırmak amacıyla 1810-1820 yılları arasında hem kırdaki, hem fabrikadaki çalışan, kendi kendine yeterli sınırlı bir topluluk için bir ortaklaşa hayat

modeli hazırladı. Tasarladığı sitenin nüfusu 800 ile 1200 arasında değişecek, beslenme, (ekonomik olması açısından) ortak yemekhanelerde yapılacaktı. Çocuklar anne ve babalarından ayrılıp, tek bir ailenin çocukları gibi birlikte büyütülecekti. Owen tasarladığı sitenin mimarisine de önem vermiş, neredeyse herşeyi en ince detayına kadar düşünmüştür. Sitede yapılar, tarım yapılan alanın merkezinde bir dikdörtgen oluştururlar. Sitedeki üç büyük sosyal yapı mutfak, yemekhane, ana okulu, okuma ve ayin salonu, okul, toplantı salonları ve bir kitaplık içermektedir. Karenin üç kenarına her biri dört odalı işçi evleri sıralanmış, üç yaşından büyük çocukların kaldığı yatakhane de dördüncü kenar üzerine yerleşmiştir. Evlerin arkasında bahçeler, bahçelerin arkasında ağaçlarla ayrılmış alanda atölyeler, ahırlar, mezbaha ve çamaşırhaneler, daha da uzakta bira ve un üretimi için gerekli tesisler bulunmaktadır. Owen'ın inancına göre bu sitelerde insanlar, iyilik, kardeşlik ve uyum içinde, kentin doğurduğu sakıncalardan uzak ama sağladığı yararlardan da vazgeçmeden son derece düzenli bir yaşam sürecektir. (Bumin, 1990)

Owen, planını gerçekleştirebilmek için 1825'te bir Protestan tarikatına Amerika'nın Indiana eyaletindeki Harmony köyünü satın aldı; ve başkan ve 1000 tilmizi ile birlikte buraya yerleşerek planladığı ekonomik ve sosyal hayatı gerçekleştirmeye çalıştıysa da hayal ettiği uyum ve düzen gerçekleşmedi ve girişim başarısızlıkla sonuçlandı. (Benevolo, 1981) "New Harmony'de topluluğun tüm üyeleri için çok geniş çalışma olanakları vardı ama topluluğun kendine çektiği çok çeşitli kişiliklerdeki insanlar arasında uyum sağlayacak etkin toplumsal denetim yolları yoktu. Oysa Owen, gerekli davranışsal tepkilerin kendiliğinden doğacağına inanmıştı." (Meyerson, 1996)

Owen'ın çağdaşı Charles Fourier ise insanlar arasındaki uyumsuzlukların giderildiği, herkesin bu sayede "kardeşçe" yaşadığı bir toplumu değil de, uyumsuzluk ve çeşitlilik üzerine kurulan tutkular tarafından yönlendirilen bir toplum anlayışını savundu. Fourier'e göre tutkuları engellemek yerine onlardan insanların gelişmeleri için yararlanmak, insanların tutkularına göre toplumu değiştirmek gerekmekteydi. "Fourier'in, çalışanları hakim tutkularına göre sınıflandırdığı "phalanstere"lar, insanlığın o güne kadar geçirdiği beş dönem olan Eden, Vahşilik, Ataerkillik, Barbarlık ve uygarlıktan sonra yer alacak olan yeni dönemin eseri olarak düşünülmüştür". (Bumin, 1990)

"Bu modelde kent, kentsel birliğin başlangıcını oluşturacak olan yeni bir birlik meydana getirmek amacıyla birbirine kapalı galerilerle bağlanmış bloklardan oluşmaktadır. Fourier bu birimlerin 'yeni endüstri dünyası'nı oluşturmak amacıyla birleşip büyüyeceğini öngörmüştür." (King, 1996) Gerçekten de "phalanstere"lar belli

bir biçimde organize olmuş bir yapılar topluluğu olarak değil, içinde avlular ve kapalı galeriler barındıran tek bir bütün olarak düşünülmüştür. Burada da beslenme mekanları ortaktır ve yapıda, kitaplık, toplantı salonları, gözlemevi, atölyeler, ahırlar, ambarlar gibi ortak kullanılan mekanlara yer verilmiştir. Uyumak için kullanılan özel apartmanlar haricinde herkes günlerini birlikte ortak mekanlarda bir arada geçirmektedirler.

“Fourier’in modeli her ne kadar form olarak Versailles Sarayı’nın bir benzeri olarak algılansa da program olarak insanlararası iletişim ve paylaşımı teşvik eden bir yapıya sahiptir. Roand Barthes’in gözlemine göre (1976) bu tasarım daha baştan iletişim tarafından ele geçirilmiş bir mimarlık ve kent tasarımıdır.” (King, 1996)

Saint-Simon’un, endüstrinin insanı zenginlik ve barışa götüreceği yolundaki inancının en açık şekilde dile getirildiği ütopya, Etienne Cabet’in “Icare’ye Yolculuk” adlı yapıtıdır. Icare’de öngörülen zenginlik ve barış birçok ütopyada olduğu gibi otoriter bir düzenle ve minimum özgürlükle sağlanacaktır. Burada da mülkiyet ve para yoktur. Her şey, edebiyat bile devlet tarafından denetlenmekte ve planlanmaktadır. Yazar ve şairler özel eğitim ve sınavlardan geçen memurlardır. İnsanlar birbirinin aynı evlerde oturur, birbirinin aynı mobilyaları kullanırlar. Icare, dimdik kesişen caddeler ve ortada dümdüz akan bir ırmakla, kesinlikle geometrik bir kenttir. Kentteki altmış mahalleden her biri belli başlı altmış ulusun karakterini taşır, içleri tamamıyla özdeş şekilde inşa edilecek olan evler bütün üslaplardan süslemelerle donatılmıştır. Cabet bu tasarısını 1848’de gerçekleştirmeye çalıştıysa da girişimi başarısızlığa uğradı.³

Sanayi kentinin olumsuzluklarını gidermek amacıyla nostaljik (kültüralist) yaklaşımı benimseyen ütopyalar da üretilmiştir. Bu anlayışı benimseyen John Ruskin ve William Morris, kapitalizme olduğu gibi makineleşmeye de karşı çıkmış, ‘eski kültürel komünitelerin nostaljisi’ ni savunmuştur. Bu şehircilik anlayışını paylaşan düşünürler, endüstrileşmeyle ortaya çıkan ve niceliksel yanın ağır bastığı, kayıtsızlığın hakim olduğu bir dünya karşısında eski kentlerin organik birliğini savunmuşlardır. Morris’e göre, döneminin yapılarına hakim mimari üslup, sunulduğu gibi bir ilerlemeyi değil, bir gerilemeyi, çirkinliği yansıtıyordu. Nitekim ‘Hiçbir Yerden Haberler’ adlı ütopyasında, büyük kentleri ortadan kaldırmış, ırmak kıyılarını fabrika bacaları yerine kır evlerinin kapladığı bir ortam kurgulamıştır. Eleştirileri ve ileriye yönelik önerilerinde estetik özelliklere ağırlık veren Morris’in sosyalizmi, ekonomiye fazla yer ayırmayan estetik bir sosyalizmidir. (Bumin, 1990)

³ Bu paragrafta verilen bilgilerin derlendiği eserler: Benevolo L, Bumin K..

19. yüzyılda Avrupa’da başlayan endüstrileşme sürecine kadar, ütöpik tasarımlar istenen fakat elde edilemeyen mükemmellik fantezileri olma niteliğine sahipti. “16. yüzyıl sonuna kadar ütopyacı gelenek, hümanizmin keşiflere yönelik çabalarıyla Ortaçağdaki cennetin yaratılmak yerine bulunabileceği düşüncesi arasında ikili etki altındadır”. (Dostoğlu, 2001) Gerçekten de bu dönemde üretilen eserlerde, tasarlanan ideal toplumlar dünya üzerinde varolan, gezginlerin yaptıkları geziler sırasında rastlantı sonucu ziyaret ettiği gizemli ülkeler olarak tasvir edilmişlerdir.

19. yüzyılın ikinci yarısı boyunca üretilen, yeni endüstri kentinin olumsuz özelliklerinin yol açtığı kötü koşullar ve buna bağlı oluşan insan mutsuzluğuna çözüm bulmak kaygısı ile ortaya çıkan ütopyaların, özellikle sosyalizm teorisinin gelişmesindeki katkıları yadsınamaz. Yine de bu ütopyaları üreten düşünürler gerek çağdaşları, gerekse sonraki kuşakların yetiştirdiği düşünürler tarafından sert eleştirilere maruz kalmışlardır. Bunlar bazen ideal toplumun altyapısını ve ona ulaşma koşullarını açıkça tasarlayıp belirtmemekle, bazen de tasarladıkları toplumların insan doğasına ve gerçeğe ulaşmanın bilimsel yöntemlerine aykırı olmasıyla suçlanmışlardır. Hatta bazen de tasarlanan bu ideal sitelerdeki kurallar tarafından yönlendirilen yaşam sadece sıkıcı olarak nitelendirilmiştir. Gerçekten de bu gelecek tasarımları hep insan karakterinin doğasındaki özgünlüğü göz önünde bulundurmayan, katı kurallar ve içinde yaşadığı toplumun istek ve çıkarları doğrultusunda biçimlenmiş bir karaktere sahip olan “ideal” insan için tasarlanmış “ideal” fiziksel ve sosyal çevreler içerir.

Owen, Fourier ve Cabet gibi ütöplistlerin ütöpik tasarımlarının hepsi, tanımlanmış belli bir fiziksel çevreyi kapsayan kendine yetecek şekilde düşünülmüş küçük ölçekli sitelerdir ve dünyanın geriye kalanı ve kendi benzerleri ile olan ilişkileri irdelenmemiştir. Bu mikro dünyalarda hüküm süren sistemin dünya geneline nasıl yayılacağı sorusunun cevapları ve yeni bir toplumsal düzenin gerçekleştirilmesi için gerekli iktisadi ve politik evrimler gözardı edilmiş, sadece verimlilik ve işçi mutluluğu mitleştirilmiştir. Özellikle, bir sanayici olan Robert Owen’ın, kendi ütopyasını oluştururken yola çıktığı, “kendi sahip olduğu fabrikadan daha fazla verim alabilme” üzerine kurulu düşüncesi göz önüne alınırsa, bu tasarımların aslında eşitlik ve adalet üzerine kurulu yeni bir “sosyalist dünya” dan çok, daha verimli ve sağlıklı ama yine kapitalist bir “endüstri toplumu” yaratma kaygısına sahip olduğu düşünülebilir.

Ütöplist sosyalizm olarak adlandırılan, Marx öncesi bu dönemde ortaya çıkan ütopyaların çekirdeğini, endüstri devriminin insana getireceği özgürlük ve mutluluk söylemi oluşturmaktaydı. Bu söyleme göre, makinelerin insandan emek olarak aldıkları şeyi, ona mutluluk olarak iade etmek gerekmektedir. Fakat çok geçmeden,

kaynaklar ve üretim güçleri özel mülkiyetin elindeyken bunun mümkün olmayacağı, toplumsal refah ve ekonomik rahatlığın burjuvazinin özel mülkiyet sahibi bir bölümünce kendilerine maledileceği gerçeği ortaya çıktı. **(Roloff ve Seeßlen, 1995)** “Proleteriyadan 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 olarak burjuva adına feragat ediyordu.” **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**

Bu anlayış, “ütopyacı sosyalizm”den “bilimsel sosyalizm”e geçişin temsilcileri olan Marx ve Engels tarafından eleştirilmiştir. Marx’a göre “ütopyacı sosyalizm, modern toplumun anarşi, sınıf zıtlıkları ve baskı üzerine oturduğunu söyler ama bu mahzurları ortadan kaldırmak üzere önerdiklerinin evrimle ve iktisadi zorunluluklarla hiçbir ilgisi yoktur. Oysa sosyalizm, iktisadi gelişmenin somut ve ayrıntılı çözümlemesine dayanmak zorundadır.” **(Tanilli, 1996)**

“Karl Marx dizgeli bir biçimde, burjuva toplumu yıkmaya ve kapitalizmin kaçınılmaz yükselişini göstermeye çalışmıştır. Ama kendi önerdiği sosyalizm düzeni altında kurulacak, yaşayacak toplumun gelecekteki koşulları ile ilgili hiçbir şey söylememiştir. Sosyalizm başarılı olduğunda, yaratıcılık gizilgüçlerinin serbest kalacağı yolundaki bazı belirsiz ön tahminlerin ötesinde Marx, ne tür bir yaşam düzeninin ortaya çıkacağını belirtmemiştir.” **(Meyerson, 1996)**

Kropotkin, 19. yüzyılın ilerici sosyalist ütopyaların havasını solunamaz buluyor, “geleceğe kural konamaz” diyerek, üniformalarıyla, düzen ve disiplinleriyle herşeyleri benimsenmiş örnek komünoteleri eleştiriyordu. Kropotkin’e göre yapılacak iş, “kağıt üzerinde herşeyiyle belirlenmiş ideal siteler çizmek değil, temel eğilimleri bulmaya çalışmak ve onlara yol açmaktır.” **(Bumin, 1990)**

Engels ise ütopyacı düşüncenin kent sorununa ilişkin yeni fiziksel çevre önerilerini de eleştirmiş, geleceğin ideal kent ve konutlarını çizmekten vazgeçip mevcut kentlerde birtakım yeni düzenlemeler yapılması gerektiğini savunmuştur. İlk çözüm olarak işçilerin kent içindeki güzel burjuva mahallelerine yerleşmeleri gerektiğini söyleyen Engels, bu düşüncesinden dolayı Mumford tarafından eleştirilmiştir. Mumford’a göre burjuva, kent içindeki konutlarını zaten yavaş yavaş işçilere terketmekteydi ama o dönemin kentleri ve kentlerdeki konutların durumu da hiç açıcı sayılmazdı ve giderek de kötüleşmekteydi. Bu durumda yapılması gereken şey toplumsal çevreyi yeniden düşünmek ve kurmak olacaktı. **(Bumin, 1990)**

19. yüzyıl ütopyalarına farklı bir bakış açısı da Manfredo Tafuri'den gelmiştir. Tafuri'ye göre (1979) 19. yüzyılın entelektüel ortamının üretime geçememesi, ideolojinin ütopya dönüşmesini zorunlu kılmıştır. Hayatta kalabilmek adına ideoloji, kristalize formlarını kırmalı ve kendini tamamen "geleceğin inşası"na adanmalıydı.

20. yüzyıla gelindiğinde, 19. yüzyıl aydınlarının kafalarında yeni ideolojiler ve kavramlar oluşturan endüstrileşmenin artan bir ivme ile gelişmeye devam ettiği görülür. İlerleyen teknoloji ve tekniğin günlük hayattaki yansımaları adeta devrim niteliğindedir. Evlerde musluk, asansör, elektrik kullanımı; uçak, yeraltı trenleri gibi ulaşım araçları; tıptaki gelişmeler; radyo, telgraf gibi iletişim araçlarının kullanımı yalnızca insanların yaşam tarzlarını değiştirmemiş, aynı zamanda 20. yüzyılın sanat ve edebiyatına olduğu gibi mimarlık dünyasına da damgasını vurmuştur. Nitekim 20. yüzyıl başında ortaya çıkan avant-garde hareketlerin çıkış noktası "Mimari ve kentsel tasarım – mekan üretimi – etkili bir devrimsel tutum edinebilir mi?" (King, 1996) sorusu olmuştur. Bu dönemde üretilen ütopyaları incelediğimizde bunların belli ideolojik altyapılara sahip olmalarına rağmen; detaylandırılmış toplumsal yaşamlar değil de teknoloji tarafından şekillendirilmiş fiziksel çevreler önerdiklerini görürüz. Fiziksel çevreye verilen önem ve teknolojiye iyimser bakış, bu iki ögenin sosyal yaşamı dönüştürebileceği inancından kaynaklanmaktaydı.

"Avant-garde'ın beklenmeyen gelişmesi... bireyin yeni zaman ve mekan kavramlarıyla olan deneyimini ifade etmek için bir teşebbüs olarak değerlendirilmelidir. Elektronik iletişim, eşzamanlılık fenomenini de beraberinde getirmişti. Mesafeler hem vardı (yolculukta, mal ve işgücü transferinde), hem de yoktu (iletişim ve bilgi transferinde)". (King, 1996)

20. yüzyılda bu gelişmeleri mimari olarak ilk ifade eden ütopyik tasarım, İtalyan Fütürizminin temsilcilerinden Antonio Sant'Elia'nın "La Citta Nouva"sıdır. Filippo Tommaso Marinetti ve Antonio Sant'Elia'nın dünyaya tanıttığı fütürizm akımı, teknik yenilikler ve makine estetiğinden ilham almasının dışında "genç İtalyanların verdiği; kabuklaşmış bürokrasiye, ödün vermez gelenekçi mason ve benzeri uluslararası örgütlenmelere karşı, 'sosyalist ideal' ve 'İtalyan Ulusçuluğu' arasında henüz netleşmemiş söylemsel bir dilbirliğiyle, kendi geleceklerini kurgulandırabilmenin toplumsal savaşı" (Sargin, 2001) da simgeler. Fütürizmde, yeni olan ve moderne dair herşey salt estetik bir sorunun ötesinde saldırgan, savaşçı bir dil ile ifade ediliyordu.

Sant'Elia'nın 1912-14 tarihleri arasında tasarladığı La Citta Nouva incelendiğinde, "kentin mimarisinin uçmaya çabalayan bir uzay gemisinin ya da savaşa hazır,

buharlı bir zırhlının kimliğini aldığı görülür.” (Sargın, 2001) Sant’Elia ve Marinetti 1914 yılında, bu tasarımın çizimlerini sergiledikleri bir sergi için yazdıkları bildiride modern kentin ve mimarisinin nasıl olması gerektiğini şöyle tarif etmişlerdir:

“Fütürist Kent, her parçası dinamik olan, uçsuz bucaksız, kargaşalı, canlı ve soylu bir şantiye gibi olmalıdır. Fütürist konut ise kocaman bir makineye benzemelidir. Asansörler, yalnızlık çeken solucanlar gibi merdiven kovalarına saklanmamalı, artık kullanılmayan merdivenler ortadan kalkmalı ve asansörler demir ve camdan yapılmış yılanlar gibi bina yüzlerine tırmanmalıdır. Beton, cam ve demirden yapılmış, boyanmamış ve heykelsiz ev, yalnızca kendi çizgilerinin ve girinti-çıkıntılarının güzelliği ile zenginleşmeli, mekanik yalınlığı ile son derece çirkin olmalıdır...Sokak ise artık kapıcı daireleri ile aynı seviyede bir paspas gibi uzanıp gitmek yerine birkaç farklı seviyede yeryüzüne doğru inecek, metropol trafiğini yüklenerek metal yaya yolları ve hızlı yürüyen merdivenlerle birbirine bağlanacaktır.” (Conrads, 1991)

20. yüzyılın mimarlık ortamını etkileyen önemli faktörlerden birisi de 19. yüzyılda tohumları atılan sosyalizm ideolojisinin Rusya’da hayata geçirilmesidir. 1917 devrimi sırasında Rusya’da pekçok sanatçı teknoloji ve makineleşmeden ilham alan ve sosyalist düşüncenin önerdiği yeni yaşam tarzının sağlanmasına zemin hazırlayan bir mimarlık ve sanat anlayışını oluşturma çabası içerisine girdiler. Konstrüktivizm olarak bilinen bu yeni akımın en önemli temsilcileri sayılan El Lissitzki, Vesnin kardeşler ve Vladimir Tatlin’in çağın mekan anlayışını ifade ettikleri, gerçekleştirilmemiş bazı tasarımları, 19. yüzyılın herşeyiyle planlanmış ideal kent tasarımları gibi birer ütopya özelliği taşımasa da bu aydınların söylemlerinde yarattıkları bir ütopyanın parçaları olarak görülebilirler.

Tatlin’in Üçüncü Enternasyonal için tasarladığı anıt, yuvarlak bir plana göre yapılan iki sarmal rampanın tepeye doğru çıktığı yüksek koni biçimine sahip tamamen çelik ve camdan oluşan 400 metre yüksekliğinde bir kuleydi. “Bir geminin kaptan köprüsü ya da bir uzay aracının komuta bölümü gibi, Tatlin’in kulesi de insanlığın yeryüzündeki yönünü belirleyecekti. Yapının içine yerleştirilen şeffaf hücreler evrenle uyumlu olarak dönecekti.” (Lynton, 1991) “Anlatılmak istenen, Eiffel Kulesi’nde ifade edilen statik (burjuva) deneyimine meydan okuyan yeni dinamik (sosyalist) zaman ve mekan deneyimiydi.” (King, 1996)

Vesnin kardeşlerin Leningrad Pravda Binası da bu dönemde üretilen önemli ütopyik tasarımlardan birisidir. “Bina üzerinde yer alan bütün aksesuarlar – illüstrasyonlar, ilanlar, saat, hoparlörler, hatta içerideki asansörler bile eşit öneme sahip parçalar olarak tasarımda yer almış ve bir bütün haline getirilmişti. Saatin ise özel bir anlamı vardı: “Yeni toplum, kırsal yaşamın dairesel ve kapitalist yaşamın lineer ama tutucu zaman anlayışının yerine geçen ilerici modernist zaman anlayışıyla yaşamak zorundaydı.” (King, 1996)

Bu dönemde Avrupa'nın diğer ülkelerinde de mimarlık alanında benzer gelişmeler meydana gelmekteydi. Le Corbusier'in 1922'de tasarladığı 'Ville Contemporaine' tasarlanmış bütün alternatif mekan vizyonları arasında en detaylı olanıdır. Le Corbusier bu tasarımıyla "mevcut duruma galip gelmeyi değil, kuramsal olarak su geçirmez bir formül inşa ederek modern planlamanın temel ilkelerine ulaşmayı" **(Corbusier, 1971)** amaçlamıştı. Beaux Arts'vari aks ve diyagonallerden oluşan bir kent planı üzerine öngörülen fütürist teknoloji ve iletişimin birleşiminden oluşan bu kentte, en üst katında Sant'Elia'vari bir hava alanı, yeraltında ise merkezi bir tren istasyonu bulunan yedi katlı bir ulaşım sistemi yer alacaktı. Kent merkezinde konumlanan gökdelenler uygarlığın ve kentin beyni olacak; telefonlar, bankalar, iş aktiviteleri, finans, ticaret ve uzmanlaşma onların içinde yoğunlaşacaktı. **(King, 1996)**

Le Corbusier bir kaç yıl sonra, 'çağdaş kent' için yaptığı bu tasarımı 'Plan Voisin' adıyla Paris'in merkezi için geliştirecekti. Araç trafiğine, yerleşme ve diğer aktivitelere alternatifler getiren bu planın uygulanabilmesi için Paris'in önemli bir bölümünün yıkılıp temizlenmesi gerekiyordu.

20. yüzyılın ortalarından itibaren Amerika Birleşik Devletleri ve ekonomik olarak gelişmiş ülkeler yavaş yavaş, gelecekbilimci Alvin Toffler'ın Üçüncü Dalga diye nitelendirdiği, 'bilgi çağı' ya da 'endüstri sonrası dönemi' olarak bilinen aşamaya geçtiler. **(Fukuyama, 1999)** 20. yüzyıl boyunca toplumlardaki değişimleri dalgalar kuramıyla açıklayan Alvin Toffler'a göre **(1981)** ilk dalga sanayi-öncesi tarımsal ve avcı toplumları içermektedir. Bu toplumlarda insanlar genellikle ürettiklerini tüketerek yaşamışlardır. İkinci dalga toplumlarına geçiş sanayileşme ile birlikte gerçekleşmiş, dar sanayi anlayışını aşan bir dizi toplumsal pratik ve düşünce biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu toplumlarda üretim, doğrudan tüketimden çok değişim amaçlıdır. Şu anda içinde bulunduğumuz ve üçüncü dalga olarak adlandırılan sanayi sonrası dönem ise ikinci dalganın kitlesel, standartlaşmış ürün ve kurumlarından küçük, çeşitli ve kitlesel olmayan ürün ve süreçlerin doğacağı bir aşamadır. Toffler'a göre üçüncü dalga beraberinde; çeşitlendirilmiş, yenilenebilir enerji kaynaklarına dayalı bir yaşam tarzı ve pek çok fabrika montaj hattını gereksiz kılacak yeni üretim yöntemleri getirecektir. "Doğmakta olan uygarlık bizim için yeni bir davranış kodu yazmaktadır ve bizi standartlaşmanın, senkronizasyonun ve merkezileşmenin ötesine, enerji, para ve güç yoğunlaşmasının ötesine götürmektedir." **(Toffler, 1981)** Fukuyama'ya göre **(1999)** gerek insanoğlunda gerekse giderek daha akıllı olan makinelerde fiziksel emeğin yerini zihinsel emeğin almaya başladığı bu aşamanın en önemli özelliği, ekonomide refahın kaynağı olarak, üretimin yerini hizmetlerin

almasıdır. Bilgi toplumunun tipik işçisi çelik ya da otomobil fabrikası yerine, bankada, bilgisayar şirketinde, lokantada, üniversitede ya da toplumsal hizmet kurumlarından birinde çalışmaktadır. Bilgi teknolojisinin ucuz olması, bilginin ulusal sınırlar dışına giderek daha kolay ulaşmasının sağlanması üretimin küreselleşmesine yol açmaktadır.

Toffler'a göre (1981) sanayi-sonrası üçüncü dalga toplumunda pratopya (practical utopia: practopia) denilebilecek bir toplum modelinin doğuşunu görürüz. Ütopyanın aksine pratopya çeşitli olumsuzluklardan kurtarılamamış bir modeldir. Olası dünyaların ne en iyisi ne de en kötüsü, var olan dünya ile karşılaştırıldığında hem pratik hem de daha tercih edilir olanıdır. Pratopya, pozitif, hatta devrimci bir seçenek sunduğu halde ütopya gibi gerçek dışı bir mükemmellik arayışına ya da statik bir yapıya sahip değildir. Sanayi-sonrası düşünür ve gelecekbilimcileri, her yönüyle tasarlanmış, bitmiş modeller üretmek yerine dünyada var olan gerçekler üzerine temellendirilmiş, bu gerçeklerden yola çıkarak mevcut sorunlara çözümler öneren bir tutuma sahiptirler. Özellikle bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin son yirmi yılda gerçekleştirdiği gelişmeler ve internet ortamının dünya üzerindeki her türlü mesafeyi sifıra indirerek bilgiyi herkes için ulaşılabilir hale getirmesi, ekolojik sorunların ve sürdürülebilirlik kavramlarının eskiye oranla gündemi daha fazla işgal etmesi ve üretim biçimlerinde olması beklenen değişimler sanayi-sonrası toplumda üretilen gelecek vizyonlarının çıkış noktasını oluşturur.

Bu değişimlerin etkileri gerek yapı, gerekse kent ölçeğinde mekan kullanımını da doğrudan etkilemektedir. "20. yüzyılın başlarından bu yana...şehrin dokusu merkezi bölgelerde çok yoğun biçimde toplanan iş merkezlerinin biçimlendirdiği yüksek ve donanımlı binalarla dikey olarak katmanlandı....Bu karmaşık yapının bağlayıcı gücü, iş görüşmelerinin ve toplantılarının yüzyüze yapılma gerekliliği, bilgi işleyen araçlara yakın olma ihtiyacı ve merkezde toplanan bilgiye ancak orada ulaşabilme mecburiyeti gibi nedenlerdi." (Muratoğlu, 2000) Fakat günümüzde gelişen telekomünikasyon teknolojisi bazı iş faaliyetlerinin ofis dışında herhangi bir yerden yapılabilmesine olanak tanımaktadır. Bu da gelecekte iş faaliyetlerinin kentlerin belli merkezlerinde konumlandırılmış ofis bölgelerinde yoğunlaşmak yerine evlerde yürütüleceği öngörüsünü doğurmaktadır. Bütün bunlar eğlence, alışveriş, bankacılık ve bütün görsel-işitsel birebire insan ilişkileri için de geçerlidir. Sonuç olarak, yakın bir gelecekte tüm insan yaşamının odağını, her türlü iletişim için yeterli donanıma sahip ve birbiri ile de telekomünikasyon ağı ile bağlantılı "elektronik ev"lerin oluşturacağı varsayılabilir. "Kamusal ve özel mekanların sınırlarını birbiri içinde eriten bu değişim, geleneksel kentsel eşikleri de silecektir." (Muratoğlu, 2000)

Kent içi faaliyetlerin özel mekanlardan yürütülebiliyor olması, toplu halde büyük kentlerde yaşama zorunluluğunun ortadan kalkmasına ve sanayi-öncesi dönemin küçük yerleşmelerine bir geri dönüşe de yol açabilir.

Örneğin Rudolf Bahro'nun (1986)⁴ "sanayi-sonrası" toplumu bugün bildiğimiz anlamdaki sanayinin büyümesinin ortadan kaldırılmasına ya da sanayisizleşmeye dayalı bir toplumdur. Bahro, günümüzün büyük kentleri yerine özerk temel komünleri savunmaktadır. Bu temel komünler, yiyecek, barınma, eğitim ve sağlık gibi temel gereksinimlerini büyük ölçüde komün içinde üreteceklerdir ve belli uzmanlaşmış üretimler gerçekleştirme konusunda esas olarak komşu komünlerle takas amacına göre karar verecekler, genellikle iletişim ve üretim koşullarının sürdürülmesine ya bu yolla ya da bu amaç için emek gücünü destekleyerek katkıda bulunacaklardır. "Eski anarşist yazarlar gibi Bahro da kendine yeterliliği, esas olarak parasız takasın basit biçimleri, ademi merkezîyetçi planlama ve bilgi değişimi ya da bu tür kapitalist olmayan piyasa mekanizmaları ya da parasız değişimler aracılığıyla işleyen sosyoekonomik bir düzen olarak kavramaktadır." (Frankel, 1991) Bahro'nun aksine Gorz (1982)⁵ komünal otarşinin her zaman yoksullaştırıcı bir etki yapacağına inanmaktadır. Gorz'a göre bir topluluk ne kadar kendine yeterliyse ve ne kadar az sayıda insandan oluşuyorsa üyelerine sunabileceği seçenekler ve etkinlik alanları da o kadar azdır. Dış etkinlik alanına, bilgiye ve üretime bir çıkış kapısı yoksa, topluluk bir hapis haneye dönüşür. Gorz, buluşun, deneyin ve iletişim olanaklarının sürekli yenilenmesinin komünal yaşamı yoksullaşmadan ve boğulmaktan kurtaracak tek şey olduğunu düşünmektedir.

Yüzyılın ortalarından itibaren gelişen teknoloji ve telekomünikasyonun yarattığı toplumsal değişimler tıpkı sosyal bilimlerde olduğu gibi mimarlık alanında da üretilen gelecek vizyonlarının yapısını etkilemiştir. Kapitalizmin sanayi-sonrası taleplerle karşılaşp biçim değiştirmeye başlaması sonucu toplum yapısında ve üretim biçimlerinde yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlayan değişimler mimar ve plancılar tarafından eleştirel bir gözle izlenmekteydi. Bu yıllarda plancı ve mimarlar, planlanmış yeni kentsel formların kentlerin problemlerini çözeceğine dair inançlarını yitirmişlerdir. "Bu dönemin mimar ve plancıları idealler ve gerçekler arasındaki çelişkilerin farkına varmışlar; 1960'ların başında umut yerini karamsarlık, alaycılık ve hayal kırıklığına bırakmıştır." (Dostoğlu, 2001) Bu yıllarda kent ütopyları üreten Archigram'ın önerileri, "yer değiştirmenin, başkalaşımın ve zamanın durağanlığın

⁴ Bahro, R., Fundamental Green Positions ve Building the Green Movement adlı kitaplardan aktaran: Frankel, B., Sanayi Sonrası Ütopylar, Ayrıntı Yayınevi, 1991

⁵ Gorz, Farewell to the Working Class, 1982 adlı kitaptan aktaran: Frankel, B., Sanayi Sonrası Ütopylar, Ayrıntı Yayınevi, 1991

yerini aldı; tüketim, yaşam tarzı ve süreksizliğin programa, insan uygarlığının ise yeryüzünü kaplayan elektronik bir yüzeye dönüştüğü yeni bir gündeme hizmet ediyordu.” (Wolfe,1999) Grubun 1964 yılında tasarladığı ‘Plug-in City’yi incelediğimizde, tasarımın; uçan sandalyeler, şişirilebilir yataklar ve her çeşit elektronik alet ile donatılmış modüler yaşama kabukları ile herşeyin sürekli bir değişim içinde olduğu kinetik bir yaşam önerdiğini görebiliriz. Archigram’ın bir başka önemli tasarımı da dev, böceksi ayaklar üzerinde yeryüzünde dolaşan 40 katlı strüktürlerden oluşan ‘Walking City’ dir.

60’lı ve 70’li yıllarda modern kent modellerine tepki olarak geliştirilen ütöpik önerilerden birisi de Bucminster Fuller’in geliştirdiği megastrüktürlerdir. Megastrüktür bütün insan aktivitelerini kapsayan tek, geniş bir yapı anlamına geliyordu ve bütün şehircilik tarihini karakterize eden düzen arayışında bir dönüşümü temsil ediyordu. Fuller, büyük ölçekli kentsel yenileme projelerinin herkesçe bilinen başarısızlıklarına aldırmayarak Amerika Birleşik Devletleri’ndeki iki sorunlu bölge için projeler üretti. Harlem için her biri yüz katlı on beş adet hiperbolik kule tasarladı. Bu kuleler tamamen prefabrik elemanlarla inşa edilecekti. Illinois’teki East St Louis bölgesi için geliştirdiği ‘Old Man’s River City’ adlı öneri ise ön gerilmeli betondan yapılacak olan dev bir krater görünümündeydi. Old Man’s River City’de, East St Louis’de yaşayan aile sayısının neredeyse iki katı, 25.000 aile yaşayacaktı. Konut birimleri kraterin dış eğimide, ulaşım sistemleri, okullar, ofisler ve ticaret birimleri ise iç eğimde konumlanacaktı. Merkezde kalan boşluk ise rekreasyon alanı olarak düzenlenecek, tüm yapıyı jeodezik bir güneş şemsiyesi dış etkenlerden koruyacaktı. (Corn ve Horrigan, 1894)

1980’lerde Lebbeus Woods, yoğun geçmişleri olan Paris, Berlin gibi kentler için hazırladığı ütöpik projelerle dikkat çeker. Woods’un tasarladığı, ‘tarihi hiyerarşik kent’in yerine önerdiği ‘heterarşik kent’ler; tepesinde bir otoritenin bulunduğu toplumsal piramidi tersine çevirerek bireyin tepede olduğu piramitler yaratarak, monoloğun yerini diyalogun aldığı aykırı bir düzenin, sürekli bir değişimin yaşandığı, öncesi ve sonrası belirsiz kentlerdir. Woods’un ütöpik tasarımları yeni kent biçimleri ve mimarlık ile desteklenen sosyal strüktürler önermektedir. (Salman, 2000)

.Yeni kent ve mimarlık ütopyaları, toplumun yeni yüzünü ve teknolojik gelişmeleri olduğu gibi veri olarak kabul edip, bunlar doğrultusunda yeni yaşam biçimleri önermişlerdir. Bu yeni yaşam biçimlerine ise artık eskisi gibi rasyonellik ve işlevselliğe dayalı bir dönüştürme isteği değil, bir raslantısallık, karmaşa ve belirsizlik hakimdir.

2.2. Bir Edebiyat Türü Olarak Bilim-Kurgu

Bu bölümde ilk aşama olarak bilim-kurgu kavramının tanımı yapılmış ve bilim-kurguda işlenen başlıca temalar üzerinde durulmuştur. İkinci aşamada 20. yüzyılın başında bilim-kurgunun bir edebiyat türü olarak ortaya çıkışı ve günümüze kadarki gelişimi, 20. yüzyıl boyunca dünyada meydana gelen çeşitli gelişmelerle ilişkilendirilerek incelenmiştir. Her iki aşamada da ütopya kavramının bilim-kurgudaki yeri tartışılmıştır.

2.2.1. Bilim-kurgu Kavramının Tanımı ve Öğeleri

Bilim-kurgu, Amis'in (1960)⁶ yaptığı tanıma göre, bildiğimiz dünyada varolmayan, ama bilim ve teknolojiye gerçek ya da hayali yenilikler üzerine temellendirilmiş durumları konu eden öyküsel bir düz yazı türüdür.

Amis'in yukarıdaki tanımına eklenmesi gereken başka özellikler de vardır. Bilim-kurgunun tarihsel gelişimi ve işlediği konular incelendiğinde bilim-kurgunun yalnızca olası teknolojik gelişmelere değil, gerçek dünyadaki toplumsal ve politik gelişmelere de yer verdiği görülür. Birçok bilim-kurgu öyküsünde teknolojik gelişmeler, öykünün yazıldığı dönemin olumlu ya da olumsuz özelliklerinden esinlenerek, uzak ya da yakın bir gelecekte konumlandırılmış bir toplum modelinin oluşturduğu sağlam strüktür üzerine örülmüştür.

Özakın'a göre (2001) bilim-kurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak, kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir.

Bilim-kurgunun gelecek senaryoları çoğunlukla Thomas More ya da 19. yüzyılın ütopyaçı sosyalistlerinin ürettiği ideal kent ya da toplum imajlarını da içerir. Fakat bilim-kurguda bunlar – 20. yüzyılın başında Kurt Lasswitz ve H.G. Wells tarafından yazılan bazı öykü ve romanlar hariç – olumlu ve ideal imajlar olarak ele alınmazlar. Çoğu bilim-kurgu eserinde bu tür gelecek tasarımlarının özelliklerine sahip toplum ve fiziksel çevreler kaçınılması gereken olumsuz şeyler olarak vurgulanmıştır. Bu tür gelecek tasarımları bazen Larry Niven'in *Ringworld* (1970) ve Alfred Bester'in *Tiger! Tiger!* (1955) adlı romanlarında olduğu gibi serüvenli bir olay örgüsüne altyapı

⁶ Aktaran: Roberts A., 2000. Science Fiction, Routledge, New York

oluşturacak şekilde kurgulanmış, bazen de Aldous Huxley'in *Brave New World* (1932) adlı romanındaki gibi tamamen kendi kendisini konu edinen ters-ütopyalar olarak bilim-kurgu türünde yerlerini almışlardır.

İlhan Tekeli'ye göre (2001) ütopya da bir özlem mevcutken, ters-ütopya'nın (anti-ütopya) amacı varolanın sürmeyeceği, bunun taşınamayacağı gibi bir bıkkınlık ve tükenmişlik yaratmaktır.

Konusu gelecek yerine yazıldığı dönemde geçen bilim-kurgu öyküleri de vardır. Böyle durumlarda bile, ya dünyamıza saldıran, bizden her açıdan daha gelişmiş bir uygarlığa sahip uzaylı yaratıkların toplumları için çizilen modeller, ya da zaman içinde yolculuk etmeyi mümkün kılan zaman makinesi gibi fantastik cihazlar aracılığıyla, gelecekte dünyanın – ya da tüm evrenin – nasıl bir yere dönüşebileceği konusunda varsayımlarda bulunulur. Örneğin zaman makinesinin en klasik örneği olan H. G. Wells'in *The Time Machine* (1895) adlı romanı, zaman içinde yolculuğu öykünün eksenine yerleştirerek, bizi bir toplum tasarımı üzerine düşündürmeye çalışır.

Özakın, (2001) bilim-kurgunun dünya yaratma sürecinde iki varsayım tekniğinden bahseder: günümüzün dünyasının bilimsel ve düşünsel tartışma konularını çizgisel gelişimleri bozulmayacak biçimde geleceğe yansıtarak olası sonuçların resmedildiği bir dünya yaratmak anlamına gelen *projeksiyon*, ve çizgisel gelişimin beklenmedik bir gelişmeyle kırılması sonucu ortaya çıkabilecek şaşırtıcı dünyayı konu eden *spekülasyon*. Özakın'a göre bu iki yöntem, tutarlı bir dünya yaratmak şartıyla aynı metin içinde bir çelişki yaratmadan varolabilir.

Her iki yöntemin sonucunda da ortaya kurgulanmış bir toplum modeli ve fiziksel çevre, yani bir ütopya ya da ters-ütopya çıkmaktadır ve bunlar, bilim-kurgu öyküsünün insan zihninde gerçeklik kazanmasını sağlayan en önemli unsurlardır.

Bir bilim-kurgu eserinin en önemli öğelerinden birisi de kendi içerisinde yarattığı mitolojidir. Dünya yüzeyinde yaşamış ve yaşamakta olan her toplumun geleneklerinden ya da dininden kaynaklanan mitleri olduğu gibi, bilim-kurgusal bir evrende tasarlanan toplumun da sözde geçmişinden, günlük yaşamının özelliklerinden ve toplum yapısını oluşturan temel yapı taşlarının yorumlanmasından elde edilen mitleri vardır. "Mit, insanın, vücut/ruhun, dünyayı algılama, anlama ve ilişki kurma yollarından biridir. Bilim gibi mit de, insanın temel idrak tarzının bir ürünüdür." (Le Guin, 1997) Örneğin E.M. Forster'ın *The Machine Stops* (1909) adlı öyküsünde, bütün insanlığın yeraltındaki yaşamını, insanların yaşamsal gereksinimlerini sağlayarak, devam ettirmelerini sağlayan dev makine, bir çeşit tanrı gibi görülmektedir. Aynı şekilde, dakikliğin ölümcül derecede önemli olduğu

Zamiatin'in Biz (*My*, 1920) adlı romanında, kişilerin günlük programlarının yazılı olduğu zaman tablosu kutsal bir nesne olarak algılanmakta, zaman tablosu için şiirler yazılmaktadır. Hatta, zaman zaman, tıpkı Frank Herbert'in *Dune* adlı eserinde olduğu gibi, silbaştan tasarlanmış bir evren için, tamamen kendine özgü bir tarih yazılabilmektedir. Le Guin (1997) bilim-kurguyu modern dünyanın mitolojisi ya da mitolojilerinden biri olarak tanımlar. Le Guin'e göre bilim-kurgu, bilim ve teknoloji tarafından derinden derine şekillendirilmiş ve değiştirilmiş olan dünyamızı kavramak için, mit-yapıcı özelliğini kullanır.

Her edebiyat türünde olduğu gibi, bilim-kurguda da bir konunun işleniş tarzı, yazarın anlatım tekniğinin kalitesi ve kurgu bir eserin değerlendirilmesinde önemli rol oynayan kriterlerdir. Ne var ki, bilim-kurguda tematik özgünlük diğer edebiyat türlerinde olmadığı kadar ön plandadır. "Öteki edebiyat türlerinde konuların eylem çatısını hazırlayan ön koşullar üç aşağı beş yukarı hiç değişmezler. Buna karşılık her bilim-kurgu öyküsünde, olay çatısını oluşturacak her eylem, kendi ön koşullarını gene kendisi yaratmak zorundadır." (Roloff ve Seeßlen, 1995)

Bilim-kurgu edebiyatında en çok işlenen konu hiç şüphesiz dünyalılarla uzaylı yaratıkların karşılaşmalarıdır. Bu karşılaşmalar çoğunlukla işgal amaçlı olmakla birlikte, Arthur C. Clarke'ın *Childhood's End* (1953) adlı romanında olduğu gibi dostça da olabilmektedir. Bu romanda insanlar, yeryüzüne inen kuyruklu, boynuzlu, kükürt ve katran kokan iyi niyetli yaratıklarla karşılaşır. "Stanislaw Lem'in Andrej Tarkovski tarafından filmleştirilen *Solaris*'inde, bütün bir gezegen canlı bir varlık olarak insanların istilasına karşı koymak için, bizzat bu insanların, yani astronotların bilinçaltlarından yararlanarak 'insanlar' üretir." (Roloff ve Seeßlen, 1995)

Scott Mc Cracken'in, Adam Roberts'in *Science Fiction* (2000) adlı incelemesinde yer verilen saptamasına göre, bilim-kurgunun temeline uzaylı yaratıklarla karşılaşma fantazisi yatar. Mc Cracken'a göre, kişinin kendisinden çok farklı olan 'öteki' ile karşılaşması, belki de olabilecek en ürkütücü, en heyecan verici ve en erotik karşılaşmadır.

Genellikle uzayda gezegenler arası keşif serüvenlerini ve uzaylı canlılarla insanların karşılaşmalarını konu alan bilim-kurgu alt türü, *Space Opera* olarak anılmaktadır.

Space Opera alt türü, belkemiğini Sam J. Lundwall'ın 1971 tarihli *Science Fiction* adlı kitabına göre, Amerikan Western türünden devralmıştır. Fakat bilim-kurguda kovboyun tabancasının yerini lazer silahı, kızılderililerin yerini uzaylılar almıştır.

Uzay kovboyu, uzaylı kızılderilileri kovalayıp ülkelerini ele geçirir. (Roloff ve Seeßlen, 1995)

“Emperyalist anlayışın ürünü olan [bu] uzay destanları ya da bunların benzeri yapıtlarda, dünyadan giden öncülerin karşısına çıkan *alien*’lar, yarı bitkimsi, balığimsi ya da maymunumsu canlılar ya da uçabilen, telepatiyle anlaşabilen çok farklı yetenekli yaratıklar da olsalar, kendi insan merkezci saplantılarının sınırlarına hapsolmuş sömürgeciler için dünyadaki gibi bir yabancı ırk ya da yerlidirler. Beyaz ırkın kültürü karşısında yerli ırkların kültürü neyse, bu uzay *alien*’larının kültürü de odur.” (Roloff ve Seeßlen, 1995)

Bilim-kurgunun en popüler türlerinden birisini de robotlar üzerine yazılan öyküler oluşturur. “Robot kelimesi bilim-kurguda ilk kez, Çek yazar Karel Capek’in R.U.R. (*Rossum’s Universal Robots*, 1921) adlı oyununda kullanılmıştır. Robot R.U.R.’da organik orijinli otomatik işçilere verilen addır.” (Hillegas, 1967) O zamandan bu zamana robotlar – tıpkı bilim-kurgunun diğer teknolojik öğeleri olan uzay gemileri ve zaman makineleri gibi – türün karakteristik bir özelliği haline gelmişlerdir.

Robotlarla ilgili elde edilen ilk metinlere bakacak olursak karşımıza, Yunan söylencelerinde adı geçen, görevi Girit Adası’nı korumak olan Talos adındaki metal adam çıkar. 16. yüzyılda Yahudiler tarafından yaratılan bir söylencede de *Golem* adında metal bir devden bahsedilir. Tevrat’ta geçen *Golem sözcüğü* ‘cenin’ ya da ‘kusurlu varlık’ anlamına gelir. (Akkoç, 2002)

Roloff ve Seeßlen’e göre bilim-kurgu’daki yapay insan sorunu sadece teknolojik değil, aynı zamanda da tanrıbilimsel bir sorundur ve robotlar insana tıpatıp benzeyen, zaman zaman yanıltacak kadar insan olabilen yaratıklar olarak, bilim-kurgu türünde, gotik romanda karşılaştığımız *Frankenstein* temalarına kaynak oluştururlar. Yapay yoldan insan yaratma, yaratma ediminin insan tarafından tekrarlanması olarak algılandığından, Batı kültür çevrelerinde Tanrı’ya karşı suç işlemek anlamına gelmektedir. Böyle bir girişim başarısızlığa mahkumdur. Fakat eğer başarıya ulaşırsa, bu, şeytani güçlerin işe karışmış oldukları şeklinde yorumlanır. (Roloff ve Seeßlen, 1995)

Ünlü bilim-kurgu yazarı Philip K. Dick (1984)⁷ en büyük, en korkutucu paranoyanın herkesin değil, ama ‘herşeyin’ bize karşı olduğu, nesnelerin anlaşılmaz bir biçimde kendi iradeleri doğrultusunda hareket ettikleri duruma karşılık geldiğini düşünmektedir. Robotların zamanla insansı özellikler kazandıkları veya insana ait

⁷ Aktaran: Roberts A., 2000. Science Fiction, Routledge, New York

iktidar alanlarını ele geçirerek insanlığı tehdit ettikleri bilim-kurgu öykülerinin çıkış noktasını da bu paranoya oluşturmaktadır.

Bilim-kurguda robotlar, tıpkı Isaac Asimov'un robot öykülerinde olduğu gibi işlevsel amaçlarla, çoğunlukla işçi olarak kullanılırlar. Asimov'un robotları insanlara zarar vermeyecek, insanların hayatını koruyacak ve onlara hizmet edecek şekilde programlanmış etik sahibi makinelerdir. **(Roberts, 2000)** Her robotun uyması gereken üç ana yasa vardır:

- 1) Bir robot hiçbir koşulda bir insanı incitemez, ona zarar veremez.
- 2) Bir robot bir insanın emirlerine – birinci yasa ile çelişki oluşturmadığı sürece – itaat etmek zorundadır.
- 3) Bir robot varlığını her koşulda – bu koşullar bir ve ikinci yasayı çiğnemesini gerektirmiyorsa – koruyacak her şeyi yapabilir. **(Roberts, 2000)**

Fakat zaman zaman, Robert Silverberg'in *The Iron Chancellors* adlı öyküsünde olduğu gibi, robotlar kontrolden çıkıp insanlar için tehlike teşkil edebilirler. Bu öyküde evin meraklı delikanlısı tarafından programı değiştirilen zararsız bir ev robotu bütün aileyi öldürür. **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**

Bilim-kurgu öykülerinde robotlar dışında insana tıpatıp benzeyen bir robot türü olan androidler, değişikliğe uğramış insanlar ve metal ve elektronik sanayiinin bir ürünü olan yarı makine – yarı insan cyborglar da sıkça karşımıza çıkar. Bunlar, bazen, olağanüstü zekaları ve programlama güçleriyle birer toplum dışı simgesine dönüşebilir, insan toplumunun şiddete, kaba güce dönük yüzünü dışa vurabilir; toplumun boy hedefini oluşturabilirler. **(Roloff ve Seeßlen, 1995)**

Philip K. Dick ünlü eseri *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) adlı romanında "android-insan ikililiği ya da rollerin ve dahası kimliklerin ters yüz edildiği" **(Güner, 1997)** bir ortam sunar. Roman bizi replikantların yaşadıkları ikilem nedeniyle sorguladıkları insan ve makine arasındaki ayrım üzerine düşünmeye yönlendirir. **(Şenova, 2000)** Dick'in bu eseri 1982'de Ridley Scott tarafından *Bladerunner* adıyla sinemaya uyarlanmıştır.

Son yirmi yılda bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve internet ortamının yeni bir iletişim ortamı olarak ortaya çıkması, bilim-kurgu yazarlarına da ilham kaynağı olmuş, yazarlar insan ve teknoloji arasında yeni ilişkiler öneren romanlar yazmaya başlamışlardır. "Günümüzde sıklıkla kullanılan siberuzay (*cyberspace*) terimi, internet ve sanal gerçekliğin hayali ortamına, insanların bir bilgisayar ya da sanal gerçeklik aracıyla girebilecekleri bilgisayar teknolojisi tarafından oluşturulan çevrelere karşılık gelir. Gerçekte bu mekan oldukça sınırlıdır ama bir çok bilim-kurgu

metni, siberuzayın heyecanlı ve dinamik bir olasılıklar diyarı olduđu bir zamanı tarif eder. Bu tür konular işleyen bilim-kurgu alt türü *Cyberpunk* olarak bilinmektedir.” (Roberts, 2000) İnternet ortamı, bilim-kurgu’da yalnızca bir iletişim ortamı olarak değil, uzak ya da yakın bir gelecekte, insanın ve nesnelerin içinde bizzat yer alabildiği alternatif bir gerçeklik olarak işlenir. William Gibson’un 1984 yılında yazdığı *Neuromancer* ve bunu takip eden *Count Zero* (1986) ve *Monalisa Overdrive* (1988) adlı romanları cyberpunk türünün en önemli örnekleri sayılır.

Bu bölümde bilim-kurgu türü içerisinde en çok işlenen temalar ele alınmıştır. Fakat türü yalnızca bunlarla sınırlandırmak yanlış olur. Çünkü, bilim-kurgu bu kavramlar ve daha nicelerini kapsayan dağarcığını kullanarak, diğer edebiyat türlerinde işlenen casusluk öyküleri, polisiye ve western türü maceralar, savaş maceraları, intikam öyküleri gibi bütün temaları kendine özgü bir şekilde işlemektedir. Bütün bilim-kurgu roman ya da öykülerinde mutlaka varolan ortak noktalar, insanın içinde yaşadığı toplumsal düzen ve fiziksel çevrenin oluşturduğu ütopya ile olan olumlu ya da olumsuz ilişkinin ve insanın kendi yarattığı makinelerle olan ilişkisinin sorgulanmasıdır.

2.2.3. Bilim-kurgu Edebiyatının Tarihsel Gelişimi

Bilim-kurgu edebiyatının ilk kez ne zaman ortaya çıktığı konusunda değişik spekülasyonlar vardır. Aldiss’e göre (1986), genellikle Mary Shelley’in *Frankenstein* (1818) adlı hikayesi, bilim aracılığıyla üretilen yeni bir yaşam biçimi önermesi açısından ilk bilim-kurgu eseri olarak tanımlanabilir. Buna karşılık bir grup eleştirmen, bilim-kurgu kavramının izinin daha erken tarihlere, örneğin; Thomas More’un *Utopia* (1516) adlı eserine kadar sürülebileceğini öne sürerler. Mustafa Yelkenli (2000), Samosat’lı Lukianos’un (MÖ 120-180) Nurullah Ataç’ın 1949 yılında *Olmuş Bir Öykü* ismiyle türkçeye çevirdiği *Icaromenippe* adlı diyalogunu – Gılgames Destanı’nı bir yana bırakırsak – ilk bilim-kurgu öyküsü olarak nitelendirecek kadar gerilere gitmektedir. Bu öyküde Lukianos, Cebelitarık Boğazı’ndan geçerken rüzgar tarafından uçurulup aya fırlatılan bir gemiden bahseder:

Daha önce olmamıştı, adayı da gözden daha yeni yitirmiştik, birdenbire bir bora çıktı, gemimizi bir topaç gibi döndürdü, kaldırdı, belki üç bin stadion kaldırdı, bir daha denize bırakmadı; artık havada uçuyorduk, yel de yelkenlerimizi doldurup şişirmişti.” (Lukianos, 1949. Seçme Yazılar, c.3, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları)⁸

Ana dili Süryanice olan Lukianos’un Heredotos ve Homeros ile dalga geçmek amacıyla yazdığı bu öyküde dünya dışı yaratıklardan da bahsedilir. Daha sonra, 1638 yılında İngiliz papaz Bodvin tarafından yazılan, yaban kuğularının çektiği bir

⁸ Aktaran: Yelkenli, M., 2000. Öteki Dünya, Çiviyazıları, İstanbul

salla aya gidişi anlatan Ayda İnsan (*Man in the Moon or a Discourse of Voyage Thither by Domingo Gonzales*) ve Fransız Cyrano de Bergerak'ın 1657 tarihli Ayda Seyahat (*Voyage dans la Lune*) adlı eserleri, Lukianos'tan esinlenilerek yazılan eserlerden bazılarıdır. Voltaire de 1752 yılında yazdığı *Mikromega* adlı eserinde uzaylı yaratıklardan bahseder. (Yelkenli, 2000)

Bernhard Roloff ve Georg Seeßlen ise Ütopik Sinema adlı eserlerinde (1995) Edgar Allan Poe'yu, yapıtlarının yapısal niteliğinin, ileride bilim kurgu türünün vazgeçilmez ögesine dönüşecek olan "kapalı, özerk mikro-dünyalar"ın üretilmesini mümkün kılması sebebiyle bilim-kurgu türünün babası olarak değerlendirmişlerdir.

Bu eserlerin, bilim-kurgu edebiyatına – özellikle işlenen temalar ve kurgu açısından – etki ve katkıları yadsınamaz. Ayrıca neredeyse İlkçağ'dan beri uzaya ve yıldızlara yapılan seyahatleri konu alan, ütopik toplumlar öneren ya da kurgusu içerisinde fantastik öğelere yer veren daha bir çok metin bulunmaktadır. Fakat bir bilim-kurgu eserini bunlardan ayıran ana özellik, içerdiği teknolojik, bilimsel ya da toplumsal gelişmeleri ve olağanüstü olayları kendi kurgusu içerisinde rasyonel temellere oturtmasıdır. "Bilim-kurgu, doğası gereği, bilimsel görüşün bilincine ihtiyaç duyar ve dünyayı akıl yoluyla kavramaya dayalı bu bilimsel bakış açısı, 17. yüzyıla kadar oluşmamış, 19. yüzyıla kadar da toplumda aktif olarak yerini almamıştır." (Clute ve Nicholls, 1993)⁹

Bu durumda bilim-kurgu kavramını 19. yüzyıl sonlarına, yani Sanayi Devrimi'nin parlak dönemlerine temellendirmek daha doğru görünmektedir. "Sanayi Devrimi...teknolojiyi geleceğin sınırsız olanakları düzeyine yükseltiyor gibi bir görünüm sunduğundan, ... teknolojinin hem geleceğe yönelik perspektif ve umutlarını, hem de metafiziğini estetik bir dile dönüştüren ve bunları kitlesel olarak yaygınlaştıran bir edebiyat türünün yaratılması sadece mümkün değil, kaçınılmaz da olmuştur." (Roloff ve Seeßlen, 1995) Bilim-kurgu olarak adlandırılan bu tür, endüstrileşme ile birlikte değişen üretim modelleri ve yaşam tarzı, hızlı üretim, hızlı tüketim, hızlı ulaşım olarak günlük yaşama yansıyan bilim ve tekniğin edebiyattaki ifadesidir. Bu açıdan bakıldığında, 19. yüzyıl sonunda ve 20. yüzyıl başlarında Jules Verne (1828-1905) ve Herbert George Wells (1866-1946) gibi yazarlar tarafından üretilen eserler ilk bilim-kurgu eserleri olarak kabul edilebilirler.

Jules Verne'in eserleri 18. ve 19. yüzyılların genellikle dünyanın yabanıl ve gizemli bölgelerini konu alan gezi ve macera edebiyatının bir devamı olarak görülebilir. Verne'in öykülerinde teknolojinin olanakları ve macera birleşmiş, geziler çoğunlukla Ay (*Ay'a Yolculuk, 1869*), okyanusların dibi (*Denizler Altında Yirmi bin Fersah, 1869*)

⁹ Aktaran: Roberts, A., 2000 Science Fiction, Routledge, New York

ya da dünyanın merkezi (*Dünya'nın Merkezine Seyahat, 1864*) gibi o dönem için gidilmesi olanaksız yerlere yapılır olmuştur. "Verne'nin kahramanları, ya bir yanılısamanın etkisiyle ya da yanlış anlaşılmış, yanlış yorumlanmış bir enformasyonun peşi sıra yola çıkarlar ve sonuçta bilinen ya da bilinmeyen dünyaları şöyle bir gezip dönmüş olmaktan başka birşey elde edemezler" (Rolloff ve Seeßlen, 1995) Teknolojik gelişmeler büyük hayranlık ve heyecan duyan kahramanlar, teknolojinin olanaklarını yeni ve fantastik yerler keşfetmek için kullanırlar.

"Jules Verne, keskin bir gözlemlerle incelediği, ironik portrelerle desteklediği teknolojik ilerlemeyi serüvenli bir oyuna çevirirken Herbert George Wells teknolojinin gözlemlenmesini, getireceği olanakları bir yana bırakır. Wells'te spekülasyon (varsayımlara, tahminlere, niyetlere bağlı beklenti anlamında) bir edebiyat biçimine dönüşür ve teknolojinin değil de onun toplumsal temellerinin araştırılmasına dönük bir boyut kazanır." (Rolloff ve Seeßlen, 1995) Başka bir deyişle Wells, teknolojinin olanaklarını değil, onun toplumsal temellerini ve etkilerini ele alır. Onun romanlarında çoğunlukla teknolojiyi üreten toplumun özellikleri ve ürettiği teknoloji ile birlikte nasıl yaşadığı konu edilmiştir. Örneğin, *Aydaki İlk İnsanlar (The First Men in The Moon, 1901)* adlı eserinde yazar, Ay'da yaşayan toplum üzerine tıpkı 1516'da Thomas More'un yaptığı gibi model düşünceler geliştirmektedir. Bu özellikleri ile Wells, bilim-kurgu türü içerisinde ütopyik bir yaklaşımın ilk temsilcisi olarak görülebilir. Fakat Wells, 20. yüzyıl öncesinde hakim olan ütopya anlayışının bir takipçisi olmamıştır. Sosyoloji, felsefe ve politik kuramlarla da yakından ilgilenen Wells, ütopyanın tasarlanmış, durağan toplum imajını benimsememiştir. Wells'e göre (1905) modern ütopya statik değil, kinetik olmalı ve onu sürekli değişime uğratacak bir dizi aşamanın izleyeceği geçici bir aşama gibi görünmelidir.

Kinetik ütopya kavramının mimarı olan Wells'in eserlerinde evrim projeksiyonu önemli yer kaplamaktadır. Örneğin, 802701 yılında konumlandırılmış Marksist ve Darwinist temeller üzerine kurulu bir dünyayı konu alan *The Time Machine (1895)* adlı romanında komünist özellikler taşıyan mutlu Eloi toplumu ve Eloi'nin dayanağı ve yaşam kaynağı olan, yeraltında yaşayıp çalışan Morlocklar anlatılır. Eloi'de yaşayan insanlar toplumlarının yüzyıllar süren durağanlığı ve rahatlığı yüzünden zihinsel olarak gerilemiş, fiziksel olarak da çocuklar kadar nazikleşmiş ve zayıflamışlar; Morlocklar ise toprak altında yaşamlarını sürdürebilecek şekilde evrimleşerek iki farklı ırk oluşturmuşlardır. Fakat bu iki toplum da 3.000.000 yılında dev yengeçsi yaratıklar tarafından yok edilir ve bütün gezegen sonunda ilkel bitkiler ve buzla kaplı karanlık bir yere dönüşür. (Armstrong, 1968)

Armitage (1968) Alfred Döblin'in *Giganten* (1932) adlı romanını kinetik ütopyanın en önemli örneklerinden birisi olarak nitelendirir. *Giganten*, kendi kendine yetecek şekilde tasarlanmış durağan bir toplum yerine, olay örgüsü içinde yer alan bazı olaylar sonucu toplumda meydana gelen dönüşümlerin ve insanın biyolojik evrimlerinin bir panoramasını sunar. Konusu üçüncü binyılın üçyüz yıllık bir döneminde teknolojisi makine kültürü karşıtları tarafından gizemli hale getirilen bir dünyada geçen öyküde, teknoloji ve insan arasındaki ilişki, insanın insan tarafından kontrol edilmesi gibi kavramlar sorgulanır ve insanın kendi doğası sebebiyle doğadan hiçbir zaman kaçamayacağı sonucuna varılır. Romanda, Greenland'deki buzulların volkanik enerji kullanılarak eritilmesi sonucunda bölge flora ve fauna açısından aşırı derecede gelişir ve son derece bereketli hale gelir. Bu gelişme sonucu, bazı gönüllüler de – özellikle bilimadamları – kendilerini volkanik ışınlara maruz bırakarak birer deve dönüşürler ve toplumda üstün bir konum elde ederler. Fakat zamanla insansı özelliklerini yitirecek şekilde evrimleşerek toprağa bağımlı hale gelirler.

H. G. Wells, günümüzde bilim-kurgu edebiyat ve sinemasında işlenen; zaman içinde yolculuk, uzaylı işgalleri, mutasyon, kozmik bir kaza sonucu dünyanın zarar görmesi, uygarlığın çöküşü sonucu insanlığın barbarlık dönemine geri dönüşü gibi bir çok temanın da ilk temsilcisi sayılır. Bu temalar yazarın *The Time Machine*, *The War of the Worlds*, *When The Sleeper Wakes*, *The Island of Dr. Moreau*, *The World Set Free* ve *The Star* adlı eserlerinde tek tek ya da iki ve daha fazlası birbirine geçmiş durumda işlenmişlerdir.

Bu dönemin en önemli isimlerinden birisi de Alman yazar Kurt Lasswitz'dir. Nietzsche'nin, teknolojik gelişmeler karşısında rahatsızlık duyan birçok aydın tarafından onaylanan fikirlerinin yerine, Lasswitz, insanın doğa üzerindeki hakimiyetinin, doğayı teorik olarak anlama ve teknik olarak kontrol etmesi gerektiğine olan inancın geçtiğini görmüştür. Lasswitz'e göre modern insan ancak doğal bilimlerin gelişmesi ile olgunluk kazanabilirdi. (Armitage, 1968)

"Ayrıca Lasswitz...devrimi, akıl ve sıkı çalışma üzerine kurulu bir toplumun oluşması için yetersiz bir bedel olarak görüyordu. Yalnızca teknolojik ilerleme gittikçe genişleyen çemberlerin etiği ve estetiğini idealize edebilirdi." (Armitage, 1968)

Lasswitz, bu fikirleri destekleyen bazı iyimser gelecek vizyonları üretmiştir, fakat Lasswitz'in en önemli eseri, İki Gezegen Üzerine (*Auf Zwei Planeten*, 1897) adlı, Marslıların dünyayı istilasını konu alan öyküsüdür. Bu öyküde dünyamızı ziyaret eden Marslılar, teknolojik açıdan gelişmişlik ve doğa üzerindeki hakimiyet açısından

kendilerinden yüzlerce yıl daha geride seyreden dünyayı, kendilerinin son derece gelişmiş uygarlıkları ile tanıştırmayı misyon edinmişlerdir.

Yukarıda adı geçen öncü yazarlarla birlikte bilim kurgunun günümüze kadar daha da gelişerek ulaşan tematik ve biçimsel çerçevesi de belirlenmeye başlamıştır:

“Spekülatif bir hayal gücü; doğabilimsel – teknolojik yanların işin içine katılması; romantik dönemden beri özellikle cazip bir hal alan bilimsel sınır fenomeninin (bilimsel uç olaylarının) ilgi alanına girmesi; daha önce mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanların içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç...ve insanın geleceğiyle, gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olmak. Buna Edgar Allan Poe’nun bu dünya içindeki özerk, yabancı alanları anlatma tekniğini de eklersek, bilim kurgunun başlıca nitemlerini saymış oluyoruz.” (Roloff ve Seeßlen, 1995)

20. yüzyılın ilk yarısı bilim-kurgu türünün yukarıda sözü edilen özelliklerinin gelişmesi ve türün yeni özellikler edinebilmesi için oldukça zengin bir ortam sunmuştur. Özellikle Sovyet Devrimi’nin gerçekleştirilmesi, faşizmin ve önerdiği toplum imajlarının Avrupa’da gündemi işgal etmeye başlaması gibi gelişmeler sonucunda totaliter toplum ve devlet kavramları ve buna bağlı olarak da ütopya kavramı birçok platformda somut olarak sorgulanmaya başlandı. Bu yıllarda teknoloji, seri üretim ve makineleşme kavramları karşısında duyulan şüphe ve korkular, sanat, felsefe ve edebiyat alanında ortaya çıkan ürünler aracılığı ile de ifade edilmeye başlandı. Bu sorgulamanın bilim-kurgudaki yansıması negatif gelecek tasarımları – ters-ütopyalar – şeklinde ortaya çıktı. Aldous Huxley (1894-1963), Yevgeni Zamiatin (1884-1937), George Orwell (1903-1950), Ray Bradbury, E. M. Forster gibi yazarların eserlerinin yanısıra, H. G. Wells’in birçok eseri de totaliter düzenler ve zaman ilerledikçe daha fazla gözler önüne serilen mekanik ve teknik dünya üzerine – ters-ütopya, yani negatif gelecek imajları aracılığıyla – endişe dolu, uyarı niteliği taşıyan bir yaklaşım sergilemişlerdir. Ignasi de Sola-Morales (1997) Wells, Orwell ve Huxley’in eserlerinde hakim olan uyarıcı gelecek vizyonunu, metropol insanının sosyal ve bireysel hayatındaki durdurulamaz teknik karmaşanın ışığında, doğru değerlendirme yapabilmek için akla uygun tek araç olarak görmektedir.

“Bilim-kurgu’nun bir kitle edebiyatına dönüşmesi, pulp-magazinleri ile mümkün olmuştur.” (Roloff ve Seeßlen, 1995) “1880’lerde ahşap hamurundan kağıt üretimindeki gelişmeler piyasadaki ucuz yayınların miktarında bir patlamaya sebep oldu ve kolayca buruşup sararan ucuz ve ince kağıtlar üzerine basılmış olan çok miktarda magazin türü yayın ortaya çıktı. Bu gelişme zamanla western, dedektif

hikayeleri ve romantik aşk hikayelerini kapsayan belirli pazarlara hizmet etmeye başladı.” (Roberts, 2000)

Adam Roberts’ın (2000) yaptığı araştırmaya göre bilim-kurgu olarak adlandırabileceğimiz türde özelleşen ilk magazin, 1919’da yayımlanmaya başlayan ve aynı yıl iflas eden *Thrill Book*’tu. Roloff ve Seeßlen ise (1995) Ütopik Sinema adlı eserlerinde, Martin Schafer’in pulp-magazinleri tarihi üzerine yaptığı incelemeyi çerçeve olarak almış, fantastik edebiyat üzerine yoğunlaşmış ilk dergiyi 1923’te kurulan ve H. P. Lovecraft’ın fantastik öyküleriyle beslenip popülerleşen *Weird Tales* olarak kabul etmişlerdir. Ama gerçek anlamda bilim-kurgu edebiyatı tarafından oluşturulmuş bir içeriğe sahip olan ilk dergi 1926’da Hugo Gernsback tarafından kurulan *Amazing Stories* idi. “Gernsback, bir editör olarak tercihini doğrudan bilim üzerine temellendirilmiş, neredeyse didaktik olarak tanımlanabilecek kadar eğitici niteliğe sahip bilim-kurgu eserlerinden yana kullanarak, tüm gücünü türün gelişimini şekillendirmek için kullandı.” (Roberts, 2000) Dergi yeni öykülerin yanı sıra, zaman zaman Verne ve Wells’in öykülerine de yer veriyordu.

“Hem kısa öyküleri hem de romanları içeren bu ilk bilim-kurgu dergilerinin ilk doruk noktasını, 30’lu yılların sonunda, özellikle *Astounding Stories of Super-Science* adıyla kurulmuş bulunan ve 1937’den itibaren John W. Campbell tarafından yönetilen magazin kuruluşunun yayını *Astounding Science-Fiction* dergisi oluşturur.” (Roloff ve Seeßlen, 1995)

“1920 ve 30’ların magazin bilim-kurgularında özellikle hayal ürünü, düşsel aygıtlar aracılığıyla insanlığın eski düşlerinin gerçekleştirilmesi teması ağır basarken, Campbell’in etkisi altında bilim-kurgu, geleceğin teknolojisinin sosyal hayata olası etkilerini de tematize etmeye başlar.” (Roloff ve Seeßlen, 1995)

Bu öncü yayınları ileriki yıllarda *Startling Stories*, *Fantastic*, *Super Science-Fiction* ve *Cosmic Stories* gibi dergiler takip etmiştir. Bu dergilerde yayınlanan hikayeler birer edebiyat eseri olarak fazla nitelikli olmasalar da bilim-kurgu türünün kitlelere yayılmasında oldukça etkili olmuşlardır.

Roberts’ın (2000) bilim-kurgunun altın çağı olarak tanımladığı ve 1930’lu yılların sonu ve 1940’ların ortalarını kapsayan dönem, başta Isaac Asimov olmak üzere, Clifford Simac, Jack Williamson, Robert Heinlein gibi yetenekli yazarların üretkenlikleriyle zenginleşen bir zaman dilimidir. Bu yıllarda özellikle Amerikan toplumunun geleceğe iyimser bakışı, bilim-kurgu edebiyatına da yansımıştır. Roberts’a göre iyimserliğin izlerini Asimov’un o dönemde yazdığı öykülerdeki “bilimin – doğru kullanıldığında – her tür sorunu çözebileceği” ne dair inancında görebiliriz.

“1950’lerde sanayileşmenin büyük aşamalar kaydetmesi, ABD’nin Sovyetler Birliği ile amansız bir rekabete girmesi bilim-kurguda patlamalar yaratmıştır.” (Yelkenli, 2000) Bu rekabetin sonucunda iyimserlik yerini yavaş yavaş şüpheyi bırakmaya başladı. “...Amerikan halkı, senatör Joe McCarthy tarafından komünizme karşı yürütülen paranoyak bir kampanya ile sarsılmaya başladı; İnsanlar, açıkça, Amerikan değerlerini yeterli coşkuyla kucaklamamakla suçlanıyorlardı. McCarthy’nin inanışına göre, SSCB’den gelip gizlice Amerikan halkının arasına sızan ajanlar, iyi Amerikan vatandaşlarını, gizli komünist şeytanlara dönüştürüyordu.” (Roberts, 2000)

Roberts’a göre (2000) ürkütücü itaatkarlığı ve yabancı olanın aynı zamanda düşman olduğuna dair saplantısı ile bu paranoya iklimi doğrudan bilim-kurgu imgeleminin içine işliyordu. Örneğin Jack Finney’in *Body Snatchers* (1955) adlı eserinde, küçük bir Amerikan kasabası, insanları teker teker yok ederken, onların tıpatıp benzeri olarak büyüyen gelişen uzaylı sporların istilasına uğrar.

Bu gelişmelerin ışığında Asimov’un Vakıf (*Foundation 1951-1958*)¹⁰ serisini incelediğimizde, belirgin bir ters-ütopik yaklaşımı hissetmekle birlikte eleştirel bir anlatım göremeyiz. Yelkenli’ye göre (2000) Asimov’un Amerikan toplum yapısını ve tekeli düzeni, faşist McCarthy’nin hışmına uğramamak için bir sığınak olarak gördüğü bilim-kurgunun şemsiyesi altına girerek eleştiren Ray Bradbury’nin aksine, toplumsal bağlamda bir eleştirisi yoktur. Vakıfta emperyalist sistem eksen alınır , toplumsal gelişim ve değişim önemsenmez.

“ Vakıf, galaksiye demokrasi, sömürsüz, eşitlikçi bir düzen getirmeyi amaçlamaz; yıkılan imparatorluk düzenini yeniden kurmayı hedefler. İnsani tek şey, ikinci imparatorluk düzenini kurmak için yıkımla geçeceği varsayılan otuz bin yıllık barbarlık dönemini on bin yıla indirmektir....İnsanlığın evrim ve devrimlerine yabancı, metafizik ve son derece sağcı bir yapıdır Vakıf romanları.” (Yelkenli, 2000)

Oysa Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1953) adlı eserinde kapitalist sistemin, teknolojinin, medyanın ve baskıcı bir yönetimin sistematik bir şekilde çalışarak yarattığı içi boşaltılmış, yalnız ve bu sayede istendiği gibi yönlendirilebilen insan tipini ve bu insanlardan oluşan toplumu eleştirmiş, böyle bir düzenden çıkış yolu arayışına gitmiştir. Bu toplumda düzen herhangi bir devrim ya da savaş sonucu oluşturulmamıştır. İnsanlar siyasi ve teknolojik gelişmelere yavaş yavaş ve farkında

¹⁰ Aslında *Foundation* serisi Asimov’un 1951’de yazdığı *Foundation* adlı kitapla başlar ve 1986’da yazdığı *Foundation and Earth* adlı kitapla son bulan beş adet kitabı içerir. Bunların öncesinde yazar, seriye hazırlık niteliği taşıyan *Prelude to Foundation* ve *Forward to Foundation* adlı kitaplar da yazmıştır ama bizim burada sözünü ettiğimiz period 1951-58 yılları arasında yayınlanan üç kitabı kapsar.

olmadan adeta sistem tarafından uyutularak uyum sağlamaktadırlar. Sistem, insanların kitap okumalarını, doğayı farketmelerini ve sevmelerini engellemek amacıyla çeşitli önlemler geliştirmiştir. Bütün kitapların yakılarak yok edilmesi, bu yöntemlerin en önemli olanıdır.

Nail Bezel, ters-ütopya kavramını incelediği, Yeryüzü Cennetlerinin Sonu (1984) adlı kitabında belirttiği gibi *Fahrenheit 451*'de, 20. yüzyılın diğer ters-ütopyalarında olduğu gibi bugün adına 'totaliter' denilen rejimlerden biri etkin değildir. "*Fahrenheit 451*'deki düzen, kapitalist olma özelliğini koruyan ve iktidarı belirlemek için gerçek sayılabilecek seçimlerin yapıldığı bir ortamda varlığını sürdürür. Bu nedenle *Fahrenheit 451*, geçerli bir Amerikan ters-ütopyası sayılabilir...Ray Bradbury *Fahrenheit 451*'in McCarthy anlayışına karşı bir tepki olduğundan söz etmiştir." (Bezel, 1984)

Bilim-kurgu'nun altın çağı olarak adlandırılan dönemde ve onu takip eden yıllarda önemli eserler üreten bir başka yazar da Robert Heinlein'dir. Militarist bir kişiliğe sahip olan Heinlein'in bu özelliği çeşitli şekillerde eserlerine yansımıştır. Fakat, bunların yanı sıra, Heinlein'in kitapları aracılığı ile oldukça özgün sorgulamalara gittiği de yadsınamaz. Örneğin 1941'de yayınlanan Uzayda Kaybolanlar (*Orphans of the Sky*) adlı eserinde Heinlein, yıllar önce uzayda kaybolan bir geminin mürettebatının, hala aynı gemide yaşayan ve yaşadıkları uzay gemisini tüm evren olarak algılayan torunlarının hikayesini anlatmaktadır. Gemideki insanlar, önceki kuşaktan kendilerine kalan, anlayamadıkları terim ve açıklamalarla dolu bilimsel içerikli kitapları kutsal kitap olarak kabul eder ve içinde yaşadıkları uzay gemisini yapan vakfın adı olan *Jordan*'ın da Tanrı olduğuna inanırlar. Hatta bu inançlar üzerine yaradılış öyküleri bile üretirler. Fakat gemideki nüfusun gittikçe artması ve dinsel ayrılıkların ortaya çıkması çatışmalara yol açar. Heinlein bu eserinde bütün insanlık tarihinin bir yorumunu yapmakla kalmaz, aynı zamanda "yaşadığımız mekan çok daha kısıtlı bir ortamda olsaydı algılama sınırimız da o denli küçük olmaz mıydı..." (Yelkenli, 2000) sorunsalını da masaya yatırır.

Yeni Dünyalara Doğru (*Farmer in the Sky*) adlı yapıtında ise Heinlein, dünyadaki kıtlık olasılığı yüzünden, yeni bir çiftçi kolonisi kurmak için Jupiter'in uydusuna gönderilen insanların yaşamlarını anlatır. "Yazar, koloni haline getirilen uzaydaki yeni yerleşim birimlerini ve oraya gelen insanların psikolojik yapılarını, Amerika'ya gelen ilk öncü göçmenlerden yola çıkarak betimlemiştir." (Yelkenli, 2000)

Alfred Bester ise romanlarında doğrudan, belirgin bir sistem eleştirisi ya da ters-ütöpik bir gelecek tasarımına başvurmada, gelecekte Amerikan sermaye düzeninin, kartelleşme ve şirketler arası rekabetin, kapitalizmin en vahşi şekliyle

hüküm sürdüğü bir dünyada toplumsal yaşamın nasıl olabileceğini, böyle bir ortamda insani değerlerin ne gibi faktörler tarafından belirlenebileceğini, genellikle polisiye niteliğinde bir kovalamaca ya da intikam öyküsünü eksen alarak betimler. Bester'in eserlerinde telepati ve teleportasyon, mevcut sistemin daha da acımasızlaşmasını sağlayan unsurlar olarak öykülerin belkemiğini oluşturur.

Bester, 24. yüzyılda geçen Kaplan! Kaplan! (*Tiger! Tiger!*, 1955) adlı eserinde uzayda ölüme terkedilen Gulliver Foyle adlı, özel bir niteliği olmayan, son derece sıradan bir uzay gemisi tayfasının, nefret ve intikam hırsıyla adeta bir canavara dönüşerek kendisini ölüme terk edenlerin peşine düşmesini konu alır. Kitabın giriş bölümünde Bester, 24. yüzyılı şöyle tanımlamıştır:

"Altın bir çağıdı bu; eşi bulunmaz macera, zengin yaşam ve zor ölüm devriydi bu...ama kimse öyle düşünmüyordu. Servet ve hırsızlıkla, yağma ve çapulculukla, kültür ve ahlaksızlıkla dolu bir gelecekti bu...ama kimse bunu kabul etmiyordu. Aşırı uçların devri, hilkat garibeleriyle dolu büyüleyici bir yüzyıldı bu...ama kimse bundan hoşlanmıyordu."
(Bester, 1996)

Bu romanın kahramanı Gulliver Foyle sinir sistemine ameliyatla eklettirdiği bir mekanizma sayesinde normalden daha hızlı hareket edebilmektedir. Foyle, "fiziksel mesafeleri olağanüstü bir hızla aşarken mekanlar arka planda blanıklaşır". (Şenova, 2000) Kaplan! Kaplan!, bu özelliği ile daha sonra bilim-kurgunun bir alt türü olarak ortaya çıkacak olan cyberpunk'ta sıkça karşılaştığımız protez kavramının bir habercisi sayılabilir. Ayrıca, "romanda geçen sibernetik elemanlar, çok uluslu dev şirketlerarasında yüksek teknolojik oyuncaklar ve anti-kahramanların karakter gelişimi [de] cyberpunk kurgulara esin kaynağı olur." (Şenova, 2000)

50'li yıllarda bilim-kurgu, yalnızca işlediği konular açısından değil, üslup ve nitelik açısından da gelişmeler göstermiştir. 1930 ve 40'larda genellikle süreli yayınlar tarafından motive edilen ve kısa öykülere ağırlık veren yazarlar 50'lerde daha çok roman türünde eserler üretmişlerdir. Ayrıca önceleri – az sayıda örnek dışında – eğlencelik bir tür olarak algılanan ve edebiyat eseri olarak değerlendirilebilecek özelliklere sahip olmayan bilim-kurgu, bu yıllarda gerek kurgu, gerekse öykülerdeki karakterlerin özellikleri açısından diğer edebiyat türleri ile yarışabilecek niteliğe ulaşmıştır.

Bu gelişmelere bağlı olarak okur kitlesi de sadece teknolojiye ilgi duyan genç bir kesim olmaktan çıkmıştır. Bilim-kurgu, "...gitgide, sınırlı da olsa belli bir liberalliğin damgasını bastığı kentsel bir orta tabakanın ilgi alanına girmeye başlamıştır. Dolayısıyla bu yeni bilim-kurgu'nun geleneksel Amerikan düşüncesinden

kaynaklanmayan ve bu düşünceye denk gelmeyen siyasi fikirleri yaygınlaştırması, kendiliğinden anlaşılabilir bir gelişmedir.” (Rolloff ve Seeßlen, 1995)

Rolloff ve Seeßlen’e göre (1995), 50’li yılların bilim-kurgusu devrimci bir niteliğe sahipti ve sosyal yapıdaki bir kuşak değişiminin meşruluk ve maya tutturma çabalarının bir parçasıydı.

1960’lı yıllara gelindiğinde bilim-kurgu edebiyatında çok daha derin değişiklikler ortaya çıkmaya başladı. “Altın Çağ’ın teknoloji ve makineleşmenin her türlü insani problemi çözebileceğine dair bir inanca sahip olan bilim-kurgusu, yerini bu kez problemlerin ‘sanatsal cazibeleriyle’ ilgilenen ve bütün büyük sistemlerin kişisel farklılıkların düşmanı olduğunu savunan avant-garde ve deneysel bir edebiyata bıraktı.” (Roberts, 2000)

Örneğin, bu dönemin en dikkat çekici yazarlarından biri olan J.G.Ballard, *Concrete Island* adlı romanında otomobile ait olan bir dünyayı betimlerken arabası ile büyük kara yollarının ortasındaki bir adaya girip trafiğin akıntısından bir daha kurtulamayan bir adamın öyküsünü anlatır. Yardım çağırma konusundaki umutları boşa çıkınca, bu tuhaf trafik adasında Robinson gibi yaşamaktan başka çaresi kalmaz. (Rolloff ve Seeßlen, 1995)

“Yazarın kısa öyküsü *The Subliminal Man* (1969) de ise alıcıların adlarını günlük satış bilançolarıyla birlikte büyük bild-boardlarda saati saatine yayınlandığı, iyi alıcıların kahraman, kötülerin ise asosyal kişiler olarak ilan edildikleri bir süpermarketle karşılaşırız.” (Rolloff ve Seeßlen, 1995)

Frank Herbert ise, yapıtlarıyla 60’ların kültürel özelliklerini yansıtan bir başka yazardır. Herbert’in ustaca kurgulanmış bir macera romanı olan *Dune* (1965), teknoloji yerine mistik ve dinsel öğelere yer vermesi açısından diğer bilim-kurgu romanlarından ayrılır. Herbert’in uzayın derinliklerinde, günümüzden binlerce yıl ilerideki bir gelecekte kurguladığı dünya, bir arada yaşayan farklı kültür ve inanışlara sahip toplumları, bu toplumların mezhep çatışmaları ve iktidar ilişkileri ile günümüz dünyasının bir simülasyonudur aslında. Yazar, tıpkı J.R.R. Tolkien’in *Yüzüklerin Efendisi* (*Lord of the Rings*, 1955-1956) adlı fantastik eserinde yaptığı gibi kendine has halkları ve mitolojileri olan bir dünya yaratmıştır. Kitapta son derece sağlam bir dinsel altyapı üzerine örülmüş güçlü bir olay kurgusu hakimdir. Ayrıca Herbert’in bu romanda “...ekolojik göndermelerle, insanların yaşayabileceği doğal mekanların yaratılma iletisini de ön plana alması, romanı önemli kılmada yeterli olmaktadır.” (Yelkenli, 2000) Roberts’a göre (2000) bu özellikleri *Dune*’u 1960’ların karşı-kültürel ortamının bir ürünü olarak dikkat çekici kılmaktadır. “Kuşkusuz 60’lı yılların oryantal mistizme dönüş, uyuşturucu, isyan ve yeni başlayan bir çevre duyarlılığı gibi

unsurları içinde barındıran gençlik hareketi için benzersiz bir kült kitabı olmaya adaydı Dune.” (Somay, 1997)

1970’ler, tüm dünyada – özellikle Amerikan toplumunda – ırk ve cinsiyet temalarının gündemde olduğu yıllardır. 60’ların sivil hak hareketleri, 60 ve 70’lerde siyah kültürün kendini daha güçlü bir şekilde ifade etmeye başlaması ve 80’lerde ortaya çıkan ırksal gerilimler, çağdaş Amerikan kültürünün şekillenmesinde önemli rol oynayan olaylardır. Ayrıca dünya genelinde feminist akımların ortaya çıkması da önemli toplumsal değişimlere sebep olmuştur. (Roberts, 2000)

“Bu gelişmelerden bilim-kurgu da etkilenmiş, önceleri sadece beyaz erkek yazarların tekelindeyken, artık Samuel Delany ve Octavio Butler gibi siyah, Ursula Le Guin, Andre Norton ve Marion Zimmer Bradley gibi kadın yazarlar tarafından da üretilir olmuştur.” (Roberts, 2000) Bu yazarların eserleri, 60’ların deneysel bilim-kurgusunun bir devamı niteliğinde olmakla beraber, konu ve karakterlerin özellikleri açısından toplumsal değişimlerden beslenen yenilikler içerir.

Feminist bilim-kurguya örnek teşkil edebilecek en önemli eserlerden birisi, Le Guin’in *Karanlığın Sol Eli (The Left Hand of Darkness, 1969)* adlı eseridir. Romanda, “politik yapılanmadaki çarpıklığın getirdiği çözümsüzlük ile toplumsal ve biyolojik yapı, insan ilişkileri yaratılan paradigmanın özünü oluşturur. [Le Guin’in dünyasında], bizim fiziksel ve ruhsal yapımıza hiç uymayan bir insan topluluğu yaşamaktadır.” (Yelkenli, 2000) Bu insanların en önemli özellikleri ise çift cinsiyetli olmaları ve hormonal durumlarına göre belli zamanlarda kadın ya da erkek olabilmeleridir. Öyküde herhangi bir karakter bir çocuğun babası iken, bir başka çocuğun annesi olabilmektedir.

60’ların sonu, aynı zamanda, bilim-kurgunun televizyon ve sinemada kendisine önemli bir yer edinmeye başladığı bir dönemdir. Paramount’un, 1966-68 yıllarında üç seri halinde çektiği *Star Trek*, oldukça geniş bir hayran kitlesi kazanarak zamanının en güçlü görsel fenomenine dönüşmüştür. (Roberts, 2000)

1980’lerden itibaren, bilgi toplumunun önerdiği yeni toplumsal yapı ve bunun yaşama etkisinin ve bilgisayar teknolojisinin mümkün kıldığı yeni iletişim olanaklarının gündeme gelmesiyle *Cyberspace* sözcüğü sıklıkla sözü edilen bir kavram olarak günlük kullanıma girdi. Bir önceki bölümde yapılan tanımlara ek olarak, kavramı bilim-kurgu türü içerisindeki işleniş şekliyle ele alan bir tanıma, Marcos Novak, *Liquid Architectures in Cyberspace* adlı makalesinde yer vermiştir:

Siberuzay, global bilgi işleyen bütün sistemlerdeki bilginin, birçok kullanıcının kullanım, katılım ya da birbiriyle etkileşimini mümkün kılan, insan duyularından ya da insan duyularına bilgi alış verişiye izin veren, gerçek ve sanal gerçekliklerin simülasyonlarını,

tele-görüntü aracılığı ile bilginin uzaktan kontrol edilmesini ve biriktirilmesini ve gerçek uzaydaki tüm akıllı ürünler ve çevrelerle iletişimi mümkün kılan mevcut ve gelecekte varolabilecek bilgi ağları tarafından sağlanan yollar boyunca bütünüyle uzamsallaştırılmış imgelemesidir.¹¹

Siberuzay [aynı zamanda William Gibson gibi *cyberpunk* yazarlarının işlediği anlamda siberuzay] bilgisayarlaştırılmış bilgi ile olan mevcut etkileşim modunun tersini içerir. Bugün böyle bir bilgi bizim için dışsaldır. Siberuzay böyle bir ilişkiyi altüst ederek bizi bilginin içine alır. Fakat bilgi ile kurulan bu yeni ilişki için bizlerin de sistemde temsil edilen 'bit'lere indirgenmemiz ve bu süreçte yeniden bilgiye dönüşmemiz gerekmektedir. Siberuzay, kişileri, nesneleri ve süreçleri aynı temel temsil ortamı üzerine ikili akışlar şeklinde indirgeyerek önceden görünmeyen ilişkileri onları bilgiden temsile dönüştürmek suretiyle ortaya çıkarmamızı sağlar. (Novak, 1992)

Bilim-kurgunun bir alt tütü olarak ortaya çıkan *cyberpunk*, Şenova'ya göre (2000) Endüstri Devrimi sonrası 'gerçeklik' olgusunun maruz kaldığı, çoğu karşı gelme yerine yadsımaya dayalı olan tepkilerin arasında bir alt kültür olarak yapılanmıştır. "Aşırı yüklenen bilgi dolaşımıyla giderek güçlenen iletişim teknolojilerinin etkilerini anlamaya, yüzleşmeye, hatta içkinleştirmeye dayalı bir çabaydı bu. Teknolojik ütopyaların, distopik söylemlerin üzerinden, 'gelecek vizyonlarıyla' kodlanan kurguları işledi."Bilim-kurgu ürünlerini yeni bir algı düzlemine kaydırıldı." (Şenova, 2000)

Cyberpunk'ın en önemli örneği sayılan William Gibson'un *Neuromancer* adlı romanında, insan ve makine arasında Novak'ın tarif ettiği ilişkinin konu edildiğini görürüz. Burada insanlar, sinir sistemlerine yerleştirilen mekanizmalar aracılığı ile siberuzayı bir mekan olarak deneyimleyebilmektedirler.

1970'lerin ortalarından itibaren ise bilim-kurgu, sinema aracılığıyla, görselliği ağır basan bir tür haline geldi. 1977'de *Star Wars* ile başlayan bilim-kurgu filmleri furysı, günümüze kadar farklı temaları işleyerek ulaştı. Elbette gerek Avrupa, gerekse Amerika'da 70'lerden önce de bilim-kurgu filmleri çekilmekteydi. Fakat, 1950 ve 60'ların politik ve sosyal değişimlerle dolu ortamının bilim-kurgunun böylesine yaygınlaşmasına sebep olduğu ve gelişen teknolojinin film endüstrisine kalite ve yeni görsel olanaklar olarak yansıdığı bu yıllarda, bilim-kurgu sineması ciddi bir ivme kazanarak günümüze kadar ulaştı. Geçmiş yıllarda yazılan pek çok bilim-kurgu romanı sinemaya uyarlandı. Son 30 yıldır Hollywood stüdyolarında üretilen dev

¹¹ Bruce Sterling'in Gibsonvari ve Barlovari siberuzay, sanal gerçeklik, simülasyon vet tele-varoluş kavramlarını birleştirerek vet onlara Wendy Kellog'un 'siberuzayı gerçekleştirmek' konseptini de katarak oluşturduğu siberuzay tanımı. Aktaran: Novac, M., *Liquid Architectures in Cyberspace*.

prodüksiyonlar türün popülaritesini de arttırdı; bilim-kurgu, görselliği ve temaları ile sinema ve televizyon ekranlarından neredeyse hepimizin günlük yaşamına girdi.

Bugün farkında olarak ya da olmayarak, izlediğimiz filmlerde, reklamlarda, hatta medya aracılığı ile haberdar olduğumuz bazı olaylarda bile bilim-kurgusal öğeler görebilmekteyiz. Teknoloji geliştikçe, görsel medyada bazı kavramlara ve olaylara görsel-işitsel efektler yardımıyla gerçeküstü boyutlar kazandırılabilir. İzlediğimiz bilim-kurgu filmlerindeki olağandışı görüntüler artık bizi daha az şaşırtıyor. 20. yüzyılın ilk yarısının bilim-kurgu romanlarında tasvir edilen cam kuleler ve geniş bulvarlardan oluşan kalabalık kentler, klonlama yoluyla elde edilen canlılar, insanın yaptığı birçok işi yapabilen makineler, yapay uydular ya da başka gezegenlere yapılan yolculuklar günümüzde bize yabancı ya da olağandışı gelmiyor. Zaten bugün, dünyanın bir çok kenti geniş bulvarlar ve cam kulelerden oluşuyor; laboratuvarlarda canlılar klonlanabiliyor ve uzayda seyahat etmek bir fantezi olmaktan çıkıp çok oluyor. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler konusunda edebiyat, mimarlık, sanat ve daha pek çok alanda yapılan tartışma ve öngörüler, Gibson'un romanlarındaki, insanların ense ya da şakaklarına taktıkları dermatrodlar aracılığı ile bağlandıkları siberuzay'dan referanslar alıyor. Geriye bir de uzaylı yaratıklarla iletişime geçmek, onlarla savaşmak ya da ticaret yapmak kalıyor. Bu henüz gerçekleşmedi; ama eğer bir gün gerçekleşirse, bu tür bir olayın sayısız simülasyonu ile tıka basa dolan bizler için bunun da o kadar da şaşırtıcı olmayacağı pekala söylenebilir.

2.3. Bilim-Kurgu Ütopya ve Ters-Ütopya Örneklerinde Mimarlık

Bu bölümde, 20. yüzyıl boyunca bilim-kurgu edebiyatı kapsamında üretilmiş roman ve hikayeler arasından sekiz adet eser seçilmiş ve bu eserler kronolojik sırayla, konu edindikleri toplumsal düzenlerin özelliklerinin mekanlara yansımaları açısından incelenmiştir. Seçilen roman ve hikayelerin yirminci yüzyılın farklı dönemlerine ait özellikleri yansıtma amaçlandığından, yazılış tarihi açısından yüzyıl boyunca yayılmış olmalarına dikkat edilmiştir. Fakat 1950'ler ve 70'lerde bilim-kurgu türünde üretilen eser sayısının çokluğu ve eserlerin konu çeşitliliği göz önüne alındığından bu dönemlere ait ikişer eser seçilmiştir. Yapılan seçimde göz önünde bulundurulacak bir başka kriter de eserlerde yer alan mekan tasvirlerinin yoğunluğu ve gerek eserin yazıldığı dönemin dinamiklerinin gerekse öykünün kendine özel gerçekliğinin yansımalarını taşımalarıdır.

2.3.1. The Machine Stops – E. M. Forster, 1909

Görmüyor musun, bütün konuşmacılar görmüyorlar mı ki biz ölüyüz, bu aşağılarda yaşayan tek şey Makine'dir? Biz Makine'yi yarattık ki istediğimizi yapsın, ama bugün ona istediğimizi yaptıramıyoruz. (*The Machine Stops*, E. M. Forster, 1909)

20. yüzyılın başlarında gerek Le Corbusier, gerekse diğer modernist mimarların tasarladığı mimari ve kentsel tasarım projelerini ve ütopyaları incelediğimizde insan ve doğa arasında kontrollü bir ilişki arayışı, mekan-insan, nesne-insan ilişkilerinin fonksiyon, ihtiyaç ve sağlık kurallarına göre yeniden tanımlanması, gelişen teknoloji ile bir çok günlük eylemin mekanik araçlar yardımıyla gerçekleştirilmesi gibi yenilikler görebiliriz. Modernizmle birlikte insan hayatına giren bu yenilikler, birçok yazar ve eleştirmene göre doğal olanla doğal olmayan arasındaki çizginin gitgide keskinleşmesine sebep oluyordu ve insanı doğadan, doğayı deneyimlemekten uzaklaştırıyordu.

Teknoloji ve bilimdeki gelişmelerin, insan yaşamına yansımaları sonucunda insan ve doğa arasında bir kopukluk meydana gelirken, başka bir düzlemde – insan bedeninde – organik, yapay nesnelerle kaynaşıyordu. Nesneler artık insanın bedeninin bağımsız birer uzantısı, günlük hayattaki belirli eylemleri gerçekleştirmesini mümkün kılan “insan bedeni ile uyum içinde çalışacak şekilde

tasarlanmış birer yapay organ"a (Vidler,1992), dönüşmüştü. Makine henüz insan bedenine girmemiş ama varlığını, konut içinde gerçekleştirilen en basit günlük eylemlerden ulaşıma ve iletişime kadar her türlü eylem alanında zorunlu kılmıştı.

20. yüzyılın ilk yarısı boyunca bilim-kurgu alanında üretilen bir çok eserde, insanlığın doğadan kopuşunun gelecekte ne tür sonuçlara yol açacağını tasvir eden karamsar senaryolar, ters-ütopyalar tasarlanmıştır. E. M. Forster'ın *The Machine Stops* adlı öyküsü, bir bakıma bu ütopyalardan birisi sayılabilir ama bu öyküde işlenen asıl tema, insanın kendi ürettiği nesne ve makinelere olan bağımlılığıdır. Bu eserin bir başka özelliği de mimarlığın, yazın alanındaki diğer bir çok ütopya ya da ters-ütopyada olduğu gibi, tasarlanan toplum düzeninin mekansal ifadesi ya da bir yan ürünü olarak ikinci planda yer almamasıdır. *The Machine Stops*'ta bizzat kent, kentin konumu, biçimi ve insanların içinde yaşadıkları birimlerin özellikleri toplumun yaşam biçimini oluşturan faktörlerdir.

E. M. Forster'ın 1924 yılında yayımlanan *Sonsuz An ve Diğer Öyküler* adlı kitabında yer alan *The Machine Stops*, ilk kez 1909'da The Oxford and Cambridge Review'da yayımlanmıştır. Öyküde, modern insanın yarattığı nesnelerle olan ilişkisinin yüzyıllar sonraki olası durumu tasvir edilir. Yeryüzündeki tüm uygarlıkların yerle bir olduğu bir gelecekte insanlar, yerin altına çekilmişler ve bir makine düzenine bağımlı kalmış bir toplum ve yaşam biçimini sürdürmektedirler. Bu düzende, insanların yeryüzü, doğa ve birbirleri ile yüzyüze etkileşimleri yok olmuştur. Bireylerin yeraltındaki yaşamlarını sürdürmeleri için gerekli ihtiyaçları dev bir makine tarafından karşılanmaktadır. Herkes, bal petekleri gibi katmanlar halinde üstüste yığılmış küçük odacıklarda yaşar ve odasında bulunan ekran aracılığı ile diğer insanlarla iletişim kurar. Bu küçük odacıklar, onları yatay ve düşey düzlemlerde birbirine bağlayan tüplerle birlikte yeraltı kentlerini oluştururlar. Ters-ütöpik bilim-kurgu eserlerinin çoğunda olduğu gibi kusursuz işleyen toplumsal düzenden ve insanlar üzerindeki baskısından rahatsızlık duyan birisi bu öyküde de vardır. Bu kişi Kuno adlı genç adamdır. Kuno, yeryüzüne makinenin izni olmadan çıkmanın bir yolunu bulur, yeryüzünü ve gökyüzünü, geçmişteki ataları gibi kendi gözleriyle görür ve yeryüzünde, Makine'nin dışında yaşayan insanların var olduğunu anlar. Yaşadıklarını annesi Vashti'ye anlatmaya karar verir.

Öykü, doğrudan, Kuno'nun annesi Vashti'nin yaşadığı küçük odanın tasviri ile başlar:

Anı peteği gibi altıgen biçiminde küçük bir oda düşünün. Bir pencere ya da lambayla aydınlatılmadığı halde içerisi yumuşak bir ışıkla dolu. Havalandırma için hiçbir delik yok ama yine de hava temiz ve taze. Hiçbir müzik aleti yok ama bunları düşünmeye başladığım şu anda, odaya tatlı, uyumlu sesler doluyor. Ortada bir koltuk, onun yanında

bir çalışma masası; başka bir eşya yok içeride. Koltukta bezlere sarılmış bir et yığını oturuyor. 1.50cm boylarında, yüzü mantar gibi beyaz bir kadın. Bu küçük oda ona ait.

Bir zil çaldı.

Kadın bir düğmeye dokunarak müziği susturdu.

"Galiba kim olduğuna bakmam gerekiyor" diye düşündü ve koltuğunu hareket ettirdi.

Tıpkı müzik gibi koltuk da makinelerle işliyordu ve kadını zilin hala ısrarla çalmakta olduğu, odanın öbür tarafına götürdü. (Forster, 1909)

Burada bir tek insanın bütün ömrünü içinde geçirdiği mekandan bahsedilmektedir. Bu küçük mekanda insanın yemek, temizlik, müzik, iletişim gibi çok çeşitli ihtiyaçlarını temin etmek için duvarlarda yer alan sayısız düğmelerden gerekli olanlarına dokunması yeterlidir. Vashti, bütün gün oturduğu koltuktan bir kez bile kalkmadan yemek yiyebilir, birileriyle sohbet edebilir, müzik dinleyebilir...Hatta hayatı boyunca o küçük odadan bir kez bile çıkmadan yaşayabilir. Yazarın sözleriyle ifade edersek, "Odanın içinde hiçbirşey olmadığı halde, dünyada Vashti'nin istediği herşeyle bağlantı halinde"dir. Vashti'nin odasında sürdürdüğü yaşam öyküde şöyle tasvir edilmiştir:

...Odayı kararttı, uyudu. Uyandı, odayı aydınlattı. Yemek yedi, arkadaşları ile birbirlerine fikirlerini anlattılar, müzik dinledi, konferanslara katıldı. Odayı kararttı, uyudu. Altta, üstte, çevrede, her yanda Makine'nin sesi vardı. Vashti bu gürültüyü duymuyordu, çünkü daha doğduğunda kulakları onunla doluydu. Yeryüzü bu sessizlik içinde dönüyor, Vashti bazen güneşe, bazen yıldızlara bakan yanda oluyor, ama hiçbirini görmüyordu. Uyandı, odayı aydınlattı. (Forster, 1909)

The Machine Stops'ta insanlığın hangi sebepten dolayı böyle bir yaşama biçimi seçtiği konusunda kesin bir açıklama bulunmamaktadır. Bir çok bilim-kurgu öyküsünde olduğu gibi, uygarlığın kökünü kurutan ve insanları alternatif yaşamlara zorlayan doğal bir felaket ya da yıldızlar arası bir nükleer savaştan bahsedilmektedir. Ama insanların, doğa ile olan savaşları, bilim ve tekniğe olan inançları ve bilim ve tekniğin ürünlerine olan bağımlılıklarının sonu gelmez konfor ihtiyacı ile birleşerek yıllar boyunca artması sonucu el birliğiyle yarattıkları dev bir makinenin esiri oldukları söylenebilir.

Öyküde, Merkez Komitesi denen, Makine'nin çalıştırılmasından ve insanların makine düzenine itaatinden sorumlu bir komiteden söz edilmektedir. Fakat insanların yer altındaki kentlerinde, küçük odalarında uysal, sakin ve huzurlu bir yaşam sürmelerini, yeryüzünü hiç merak etmemelerini, dahası ondan nefret etmelerini sağlayan şey bu komitenin uyguladığı herhangi bir yaptırım (bazı yaptırımlar ve cezalar olduğu halde) değildir aslında. İnsanları itaate zorlayan şey artık Makine olmadan asla yaşayamayacakları gerçeğidir; Makinenin ürettiği steril hava dışında başka bir havayı, örneğin yeryüzündeki havayı soluduklarında hemen ölürler.

Makinenin ürettiği sentetik besin dışında bir şey yiyemezler. Hatta makinenin çalışırken çıkardığı hafif mırıltıya kulakları öylesine alışmıştır ki yokluğu onları rahatsız eder. Nesillerdir Makine'ye bağlı olarak yaşadıklarından fiziksel olarak zayıflamış, yere düşen bir nesneyi bile Makine'nin yardımı olmadan eğilip kaldıramayacak duruma gelmişlerdir. Güçlü kaslara sahip olmak bu toplumda kusur sayılmaktadır çünkü fiziksel gücü olan bir kişinin makinenin sunduğu hayattan tatmin olmayacağı ve bu nedenle mutsuz olacağı düşünülmektedir. Böyle bir kişi kırlarda dolaşmak, nehirlerde yüzmek, sürekli enerji harcamak ve gücünü ölçmek isteyecektir. Ayrıca bu tür kişilerin Makine düzenine karşı gelme olasılıkları da diğerlerine oranla daha yüksektir. Bu yüzden yeni doğan bebekler Merkez Komitesi tarafından incelenir ve fiziksel olarak güçlü olanlar yok edilirler.

İnsanlar, doğa ve birbirleri ile doğrudan ilişki kurmak anlamına gelen her türlü "doğrudan deneyim"i gereksiz ve yanlış olacağı konusunda şartlanmışlardır. Onlara doğrudan edinilen fikirlerden sakınmaları gerektiği, gerçekte doğrudan doğruya fikir diye birşeyin var olmadığı söylenir:

...Böyle fikirler sevgi ve korkunun fiziksel izlenimlerinden başka bir şey değildir. Böyle kaba bir temel üzerine bir felsefe kurulabilir mi? Bırakın fikirleriniz ikinci elden, mümkünse onuncu elden edinilmiş olsun. Böylece fikirleriniz o rahatsız edici ögeden, gözlemden arınmış olacaktır....Bir zaman gelecek, olguları ve izlenimleri aşmış bir kuşak yetişecek. Öyle bir kuşak ki tümüyle renksiz.
Melekler gibi arınmış
Tüm kişisel özelliklerinden... (Forster, 1909)

Bu yüzden insanlar denize girmek, gökyüzüne bakmak, müzik dinlemek ya da farklı yiyecekler denemek gibi yaşamı oluşturmaya beklenen eylemleri bizzat gerçekleştirerek bu konularda kendi kendilerine fikir edinmek yerine başkaları tarafından yapılan konuşmaları Makine aracılığı ile dinleyerek bilgi edinmektedirler.

Tüm insanlar, Makine aracılığı ile, birbirlerinin bulunduğu ortamlara gitmeden iletişim kurabilmektedirler. Gerçi makine, insanların yüzlerindeki süphe, utanma, kızgınlık ve benzeri duyguları tam olarak yansıtamamakta, yalnızca o kişi hakkında genel bir izlenim edinmeye yetecek detayları yansıtmaktadır – ama bu kadarı zaten insanlara yetmektedir. Onlar; birbirlerine dokunmamaya, birbirlerine bakmamaya alışmışlardır artık. Kuno Vashti'yi yeryüzü deneyimleri hakkında konuşmak için odasına davet ettiğinde Vashti, oğlu Kuno'nun ricasını kırmayarak onu görmeye gitmeyi, sırf oğlunun odasının bulunduğu yer uzak olduğu için ve oraya gidebilmek için hava gemisine binerek yeryüzünü görmek zorunda kalacağı için, bir külfet olarak görür. Kuno söyleyeceklerinin çok önemli olduğunu ve kendisiyle aralarında Makine olmadan yüzyüze konuşmak zorunda olduklarını söylediğinde bile Vashti ikna

olmaz, bu fikri çok saçma ve gereksiz bulur. Açıkçası yolculuk kavramını çok mantıksız ve gereksiz bulmaktadır, çünkü zaten makine sayesinde artık dünyanın her yanı aynıdır. Yazarın sözleriyle ifade edersek, "Bundan önceki uygarlığın çok şey beklediği hızlı ulaşım, kendi kendisini yok etmiştir." İnsanlar, Makine tarafından seçilen eşleri ile çiftleşmek ya da belli bir yaşa kadar yaşadıkları çocuk bakım bölümlerinden çıkıp kendilerine atanan odalara gitmek dışında yolculuk etmeye hiç ihtiyaç duymamaktadırlar. Sonunda, eskiden insanların aktif katılımı ile gerçekleşen ulaşım eylemi, insanlara ihtiyaçları olan nesneleri getirmeye yarayan bir sisteme dönüşmüştür:

Vashti kendi uygarlığından önceki uygarlığı incelemişti. Ulaştırmanın işlevini yanlış anlamış, ulaştırmayı, nesneleri insanlara getirmek yerine, insanları nesnelere götürmek için kullanmış bir uygarlıktı bu. Ne gülünç günlerdi onlar; insanlar odanın havasını değiştirmek yerine hava değişimi için dışarı çıkıyorlardı. (Forster, 1909)

Vashti sonunda Kuno'nun odasına gitmeye razı olur. Odasının duvarlarındaki düğmelerden birisine basar; duvar ikiye ayrılarak yanlara doğru açılır. Vashti karşısında kıvrılarak giden tüneli çok uzun süredir ilk defa kendi gözleri ile görmektedir. Bir anda böyle bir gerçek deneyim yaşamak onu korkuya sürükler:

Tünel onu korkutuyordu. Son çocuğunun doğumundan beri tüneli görmemişti. Tünel kıvrılıyordu ama onun anımsadığı gibi kıvrılmıyordu; aydınlıktı ama bir konuşmacının dediği ölçüde aydınlık değildi. Vashti yaşamla doğrudan yüz yüze gelmenin dehşetine düşmüştü. Korkuyla geri, odasına çekildi. Duvar kapandı yine. (Forster, 1909)

İkinci denemesinde Vashti odasından çıkmayı başarır ve bir araba çağırır. Araba onu tünel boyunca uçurarak hava gemisi istasyonuna giden asansöre kadar götürür. Burada Vashti hava gemisine binerek rahatsız yolculuğuna başlar. Geminin alışık olmadığı tuhaf kokusu, makinenin sürekli sesini artık duyamıyor olmak, yolculuk sırasında gördüğü dağlar ve denizler, yüzüne vuran güneş ışığı, özellikle de insanların birinci elden bakış ve dokunuşlarına maruz kalmak gemide yolculuk eden herkes gibi Vashti'yi de çok rahatsız eder. Kuno'nun yaşadığı kentin istasyonuna ulaştığında hava gemisinden iner, asansör yardımıyla yeraltına iner, orada bir arabaya binerek tüneller boyunca uçtukten sonra Kuno'nun, kendi odasının aynısı olan odasına ulaşır. Orada Kuno ona, Makine'nin izni olmadan yeryüzüne çıktığını ve yakalandığını anlatır. Kuno uzun zaman boyunca hergün odasının önündeki tünel boyunca yürüyüşler yapmış, böylece hem kaslarını geliştirmiş hem de yaşadığı kentin makinenin izni ile dışarı çıkılabilecek kapıları dışında başka bir çıkışı olup olmadığını araştırmıştır. Kentlerin ilk inşa edildiği zamanlarda inşaatlarda çalışan atalarının hala dışarının havasını soluyarak yaşadıklarını ve bu nedenle tünellerde, yeryüzüne açılan hava kanalları olması gerektiğini düşünen Kuno kentin en üst

katmanında böyle bir kanal keşfetmiş ve buradan dışarı çıkmayı başarmıştır. Normal şartlarda dışarıdaki havayı soluyamayıp ölmesi gerekmektedir. Oysa kanalın kapağını açtığı anda, içerideki basınç yüzünden dışarı fışkıran Makine yapımı sentetik hava onu hayatta tutmaya yetmiştir. Kısa zaman sonra bu durum Makine'nin onarım aygıtı tarafından farkedilmiş ve Kuno yakalanmıştır. Bu durumda merkez komitesi kendisini evsizlikle¹² tehdit etmiştir. Kuno alacağı cezayı aslında pek umursamamaktadır çünkü edindiği deneyimler ona büyük bir coşku vermektedir. Bir kere; tüneller boyunca yürümek, Makine'nin sunduğu yaşam tarzında hiç yeri olmayan 'mekan anlayışı'nı yeniden kazanmasına sebep olmuştur:

Biliyorsun, mekan anlayışımızı yitirdik. Mekanın yok edildiğini söylüyoruz. Oysa mekan değil, mekan anlayışını yok ettik....odamın dışındaki demir yolunun yanında bir aşağı bir yukarı yürümeye başladım. Bir aşağı, bir yukarı, yoruluncaya dek. Böylece 'yakın' ve 'uzak' nedir, yeniden anlamaya başladım. Yakın, beni trenin ya da hava gemisinin çabucak götürdüğü yer değil, benim yürüyerek çok kısa zamanda varabildiğim yer, uzak ise yürüyerek hemen varamadığım yerdir....Ölçü, insandır. Öğrendiğim ilk şey bu oldu. Uzunluk için ölçü insanın ayaklarıdır. Bir şeye sahip olmanın ölçüsü eller; sevicecek, istenecek ve güçlü her şeyin ölçüsü de insanın bedenidir. (Forster, 1909)

Bu olayı takip eden yıllarda Merkez Komitesi iki önemli karar alır. Bunlardan bir tanesi yeryüzüne çıkma yasağıdır. Bu karar, yeryüzü ve denizlerle ilgili araştırma yapan bazı araştırmacılar dışında kimse tarafından tepki görmez. Onlar da zaten bir süre sonra durumu kabullenirler. Diğer gelişme ise çok uzun zaman önce yasaklanan din kavramının yeniden gündeme gelmesidir. Zaten gizlice Makine'ye ibadet etmekte olan insanları çok sevindirir bu karar. Artık duvarlardaki düğmelere dokunmanın, Makine aracılığıyla birileriyle konuşmanın ya da Makine'nin kullanma kılavuzundaki maddeleri okumanın yüce bir anlamı vardır onlar için.

Zamanla Makine'nin kutsal bir varlık olarak görülmesi, insanlığı ona karşı daha pasif kılar. Makine'yi yaratanın kendileri olduğunu unutup sanki herşeye kadir bir varlıkmişcasına onun sunduğu iyi ya da kötü şeyleri hemen kabullenirler. Bu yüzden Makine'nin işleyişinde zamanla meydana gelmeye başlayan ve Onarım Komitesi tarafından bir türlü onarılamayan, cızırtılı müzik yayını, yeterince parlak olmayan ışık gibi küçük arızalara kısa zamanda alışıp, bir gün herşeyin düzeleceğine ve makinenin eski gücüne kavuşacağına inanmaları pek kolay olur. Fakat bir gün Makine tamamen durur ve insanlar, yeraltında, paramparça olan kentlerin yıkıntıları arasında zayıf ve çaresiz bir şekilde can verirler.

E. M. Forster'ın öngörülleri günümüz için oldukça fantastik görünmektedir. Fakat bugün içinde yaşadığımız toplumun özelliklerini düşündüğümüzde öyküde yer alan

¹² Evsizlikle cezalandırılan kişiler solunum aygıtı olmaksızın yeryüzüne bırakılarak ölüme terk edilirler.

bazı öğelerin bu toplumda da varolduğunu görebiliriz. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler oturduğumuz koltuktan hiç kalkmadan insanlarla iletişim kurabilmemizi, birşeyler satın alabilmemizi, bankaya gitmeden faturalarımızı ödeyebilmemizi ve başkalarının deneyimlerine dayanan birçok konudaki sınırsız miktardaki bilgiye anında ulaşabilmemizi sağlamaktadır. Bilgisayar olmadan yazı yazmak, bulaşık makinesi olmadan bulaşık yıkamak, cep telefonumuzu yanımıza almadan dışarı çıkmak – bu cihazlar çok uzun zamandır insan yaşamında olmadığı, halde – artık pek çok insana zor gelebilmektedir. Bu tür aletler, insanın hayatını kolaylaştırırken, aynı zamanda onu kendilerine bağımlı kılmaktadırlar. *The Machine Stops*'ta, insanlığın doğa ile Aydınlanmadan beri sürdürmekte olduğu savaşın, bilim ve tekniğe olan inancının ve konfor tutkusunun sonucunda yaşadığı mekanlarla birlikte geçirdiği evrimin son noktası anlatılmaktadır. Öyküde insanların yaşadıkları evrim süreci sonunda ulaştıkları sonuç biraz abartılmış da olsa, ister istemez bize Nietzsche'nin 'Son İnsan'ını hatırlatmaktadır. "Nietzsche'ye göre eğer evrim süreci kendi haline bırakılırsa; elindekiyle yetinen, kendini geliştirmeye çalışmayan, itaatkar ve yeteneksiz bir zevk düşkününü olan 'Son İnsan'la sonuçlanacaktır." (Armitage, 1968) Nietzsche 1879'da kaleme aldığı *Böyle Buyurdu Zerdüşt* adlı eserinde Son İnsan'ı İranlı bilge bir zerdüştün ağzından şöyle tanımlamıştır:

.....

Yazık! İnsanın artık yıldız doğuramayacağı zaman geliyor. Yazık! En horgörülesi adamın, kendini artık horgöremeyenin zamanı geliyor.

Bakın! Size SON İNSAN'ı gösteriyorum.

"Sevgi nedir? Yaratma nedir? Özlem nedir? Yıldız nedir?" – böyle sorar da Son İnsan, göz kırpar.

.....

Bir sürü ki çobansız! Herkes aynı şeyi ister, herkes aynıdır: başka türlü duyan, deliler evine gönüllü gider.

"Eskiden bütün dünya deliymiş" – böyle derler de en inceleri, göz kırparlar.

.....

Gündüz için küçük hazları ve gece için küçük hazları vardır: ama sağlığı sayarlar.

"Biz mutluluğu bulduk" – böyle derler de Son insanlar, göz kırparlar. (Nietzsche., 1998)

Yaşadığımız dönemin özelliklerini geçmiş dönemlerle karşılaştırıldığında günümüz insanının da mekansal, bedensel ve zihinsel olarak öyküdekine benzer bir evrim sürecinin ortalarında bir yerlerde olduğu söylenebilir. Vidler (1992), 1920 ve 30'ların konut mekanını, bir mühendis ve bilim adamı jenerasyonu üretmek üzerine kurulu, Taylorize¹³ edilmiş bir düzene sahip olan bir mekan olarak tanımlamıştır. Vidler'e

¹³ Taylorizm: F. W. Taylor'un 1911 yılında yayımlanan *Principles of Scientific Management* adlı kitabında yer verdiği ilkelerinin ışığında oluşan bir düşünce sistemi. Bu kitapta Taylor, özellikle endüstri alanında çalışan işçilerin iş performanslarını ve verimlerini artırmak için izlenebilecek bazı yöntem ve ilkeler öne sürmüştür.

göre günümüzün mekanı ise teknolojik gücün mekanıdır ve bu mekan monitörün düz yüzeyi ve klavye üzerindeki iki elin genişliğinden ibarettir. Bu bağlamda konutun mekansal düzeni, odalar ve bu odalarda bulunan tefriş düzenlemeleri eskiye nazaran çok daha az önem taşımaktadır. 'İçinde yaşamak için bir makine' olan konut, potansiyel olarak tehlike taşıyan psiko-patolojik mekanlara dönüşmüştür. (Vidler, 1992) Bu tanıma dayanarak ve insanların bugünkü yaşam tarzlarını göz önünde bulundurarak uzak bir gelecekte insanın yaşayacağı mekanların niteliklerini, zihinsel ve fiziksel özelliklerinde olabilecek değişimleri düşündüğümüzde karşımıza, *The Machine Stops*'ta tasvir edilen insan ve mekana çok benzeyen bir insan ve mekan modelinin çıkma olasılığı çok yüksektir.

2.3.2. My (Biz) – Yevgeni Zamiatin, 1920

Biz makinenin ruhunu keşfediyoruz. Tezgahında çalışan işçiyi seviyoruz, traktöründeki çiftçiyi seviyoruz, lokomotifindeki makinisti seviyoruz. Her türlü mekanik etkinliğe yaratıcı bir sevinç getiriyoruz. İnsanla makine arasında barışı sağlıyoruz. Yeni insanı eğitiyoruz.¹⁴

Rusya'da 1917 yılında gerçekleştirilen sosyalist devrim, hayata geçirilişini izleyen yıllarda sanat, edebiyat ve mimarlık alanında ürünler veren pek çok Rus aydın tarafından desteklenmiştir. Büyük bir coşkuyla karşılanan devrimin Çarlık yönetiminin tutucu ve durağan formlarını yıkması beklenmekteydi. Sanatın artık yalnızca burjuva anlayışına sunulan bir kavram olmaktan çıkarılarak halk için üretilmesi aydınların en temel isteklerinden birisiydi. Ayrıca, eskiye nazaran çok daha dinamik ve yeniliğe açık bir toplum olacağı varsayılan sosyalist Rusya'nın, bu özelliklerini yansıtacak bir sanat anlayışına ve fiziksel çevreye gereksinimi olduğu düşünülmekteydi. Bu düşüncelerin ışığında, sinema'da Dziga Vertov, mimarlık ve görsel sanatlarda El Lissitzki, Vladimir Tatlin gibi isimlerin önderliğinde ortaya çıkan Konstrüktivizm akımı, yeni Rusya'ya yaraşan sanatı ve mekanı yaratma kaygısı taşımaktaydı. Bu süreçte ortaya çıkan ürünlerin ortak özelliği, söz konusu dönemde Avrupa mimarlık ve sanat ortamını da derinden etkileyen bilimsel ve teknik gelişmelerden, gerek estetik gerekse kuramsal açıdan etkilenmiş olmalarıdır. Makinelerin insan hayatına getirdiği hız, dinamizm; parçalarının işlevsel amaçlı biraraya gelişinin oluşturduğu görüntü, estetik; çalışma biçimi ve parçalarının birbiriyle etkileşimi ise program olarak bu ürünlere yansımaktaydı. Teknolojinin kullanıma sunduğu yeni yapı malzemeleri olan cam ve çelik de özellikle mimarlık

¹⁴ Dziga Vertov'un "Biz" başlıklı bildirisi (1922), (Aktaran: Lynton, 1991)

alanında üretilen eserlerin ifadesini güçlendiriyordu. Çelik, esnekliği ve hafifliğiyle, cam ise şeffaflığı ile yeni toplum yapısını yansıtan fiziksel çevrelerin vazgeçilmez elemanları olarak görülüyorlardı. Kısacası devrim, yepyeni ve devingen bir dönemin başlangıcı olarak algılanmakta idi.

Öte yandan devrim, tarihin en büyük ütopyası olan bilimsel sosyalizmin de hayata geçirilmesi anlamına gelmekteydi. 19. yüzyılın ütopycacı sosyalist aydınlarının tasarladıkları statik toplum modellerini reddeden ve sosyalizm düzeni altında yaşayacak toplumun yaşama biçimi üzerine katı varsayımlarda bulunmayan bilimsel sosyalizmde, sosyalist ütopyanın hayata geçmesi durumunda insanın hiçbir niteliğinin aynı kalamayacağı varsayımıyla yola çıkılmıştır. Bilimsel sosyalizmin bu özelliği gerçekten de devingen bir toplum yapısını mümkün kılıyor gibi görünmekteydi. Oysa Roloff ve Seeßlen'in de ifade ettikleri gibi (1995), reel sosyalizm ülkelerinde ütopya sonuç olarak, toplumsal dönüşümleri harekete geçirip hızlandırmak yerine onları engelleyen salt estetik bir biçim olup çıkmış, bu ütopyanın olumlandığı toplumlarda radikal bir ütopya yaşağının doğmasına yol açmıştır. Nitekim Rusya'da da devrimden bir süre sonra, konstrüktivist sanatçı ve mimarların avant-garde çalışmaları devlet tarafından engellenmeye başlanmıştır.

Rus yazar Yevgeni Zamiatin de Rusya'da devrimi destekleyen aydınlardan birisiydi. Devrimden sonra bir süre daha yeni düzeni destekleyen çalışmalarda bulunmasına rağmen çok geçmeden bu yeni düzenin bazı tedirgin edici özellikleri olduğunu düşünmeye başladı. Platon'dan 19. yüzyıl ütopycacılarına kadar bütün ütopycacıların düştüğü "kendi devrimlerini devrimlerin sonuncusu sanmak yanılgısı" (Somay, 1996)na Bolşevikler de düşebilirlerdi; "Tarihe bir son, gelişmeye bir nihai hedef koyan düşünce tarzı, devrim sonrasını bir evrensel durağanlık hali olarak algılayacaktı. Hedefe varılmış, devrim bitmişti. Artık sorun dönüştürmek değil, zaten dönüşmüş olanı fedakarca çalışarak güçlendirmek, takviye etmektir." (Somay, 1996) Bu durum da ütopyanın – temel amacı bu olmasa bile – ister istemez totaliter bir devlet tarafından yönetilen, özgürlükten ve değişimden yoksun kapalı bir sisteme dönüşmesi demektir. Oysa "Zamiatin için Ütopya 'henüz olmayan'dı, içinde yapısal olarak kendi ötesini, yeni açılımları ve gelişme doğrultularını barındırmalıydı." (Somay, 1996)

Zamiatin 1920 yılında yazdığı Biz (My) adlı romanında, "kapalı, durağan ve bitmiş bir an ve mekan olarak tasarlanan ütopyanın, sömürünün ve ezilmenin yeni (ve belki biraz daha 'akılcı') bir biçimi olduğunu vurgulamaktadır." (Somay, 1996) Zamiatin'in bu romanda kurguladığı toplum, sosyal özellikleri açısından Platon'un ve Thomas More'un tasarladıkları ideal toplumları hatırlatır. Burada da günlük yaşamın her

saniyesi; çalışma, yemek yeme, dinlenme, uyuma saatleri devlet tarafından planlanmıştır ve kurallara uymayanlar toplum içinde dolaşan *koruyucular* tarafından tespit edilip cezalandırılmaktadır. 19. yüzyıl ütopyacı sosyalistlerinin çalışma disiplini ve bilimsel olana karşı duydukları inanç Biz'de bir parodi şeklini alarak bir çeşit tapınmaya dönüşmektedir.

Milattan sonra 26. yüzyılda yaşayan toplum, yeşil duvar diye adlandırılan şeffaf bir duvar ile dünyanın geriye kalanından ayrılan bir bölgede yaşamakta ve Tek Devlet'in temsilcisi 'Velinimet' tarafından yönetilmektedir. Toplumun hakim düzeni 200 yıl savaşları adı verilen bir savaş sonrasında yapılan devrim sonucunda oluşturulmuştur. Bu savaşta tüm uygarlık yerle bir olmuş, dünyadaki insanların çok büyük bir çoğunluğu ölmüştür. Hayatta kalanlar ise insan özgürlüğünün en aza indirildiği, buna karşılık mutluluk, bilim, sonsuz bir huzur ve ahenk üzerine kurulu bir yeryüzü cenneti olduğuna inandıkları, tamamen cam yapılardan oluşan kentlerde yaşamaktadır. İklim, Kentlerdeki en yüksek yapı olan Akümülatör kuleler tarafından kontrol edilmektedir.

Yeşil Duvar, kentleri dünyanın geriye kalanından, yani özgür, ilkel ve doğal olandan ayırmaktadır. Kentte yaşayanların duvarın diğer tarafına geçmeleri kesinlikle yasaktır. Zaten herkes bu duvarın gerekliliğine ve kutsallığına inanacak şekilde eğitilmişlerdir. Onlara göre kendi toplumları ve kentleri gerçekten son derece kusursuzdur ve duvarın dışındaki dünya bu mükemmel düzeni bozabilecek irrasyonel şeylerle doludur:

...Neyse ki vahşi yeşil okyanusla aramızda Duvar'ın camı vardır. Oh! Duvarların, engellerin, o ilahi, bilgece sınırlamaları! Duvar, belki de keşiflerin en yücresi. İnsanoğlu ilk duvar inşa edildikten sonra vahşi bir hayvan olmayı bıraktı. Ve Biz, Yeşil Duvar'ı inşa ederek mükemmel ve mekanik dünyamızı, kuşların, ağaçların, hayvanların akıl dışı, saklı dünyalarından soyutladık. (Zamiatin, 1996)

Romanda sözü edilen 200 yıl savaşları aslında toprak ile kent arasında olmuştur. Burada toprak, doğal insan özelliklerini ve eğilimlerini, bireyselliği, doğayı, doğaya bağlı ve doğa ile etkileşim içinde bir insan yaşamını simgelemektedir. Kent ise insanın doğadan ve öz benliğinden koparıldığı, kesin bir teknoloji ve bürokrasi denetimine alındığı ortamdır. (Bezel, 1984)

Kentlerde insanın bireyselliği yok edilmiş; insanın varlığı, toplumun mevcut düzeninin sürmesi için üstlendiği göreve indirgenmiştir. Bu toplumda yaşayan her insanın bir ismi değil de devlet tarafından belirlenen bir sayısı olması, herkesin aynı tip giysileri giymesi ve herkesin saçlarının aynı şekilde traş edilmesi kişisel farklılıkların yok edilmesi amacını güden işlemlerin bazılarıdır. Bunlara benzeyen

uygulamalara Platon, Thomas More ve 19. yüzyıl ütopyacılarının toplum tasarımlarında da rastlayabiliriz. Gilles Lapouge 1978 yılında yazdığı 'Ütopya ve Olanaksızın Kaygan Yeri' adlı makalesinde ütopyalardaki insanları aynılaştırma çabalarının sebebini şöyle açıklamıştır:

Mutlak devletin çarklarının dönmesi için öncelikle bireyin ölmesi gerekir, çünkü birey önceden kestirilemez, ne büyük skandal! Kadınları arzu eder, kıskançtır, kafasında düşler bulunur, tembeldir...bir annesi vardır, kısacası her yerinden kader damlar, tek ve farklı olmak gibi onulmaz bir hatanın sahibidir....Bu nedenle özgürlük ve eşitliği bağdaştırmak gibi boş bir tutku beslemiş olan Fransız Devrimi'nin aksine, daha kurnaz davranan ütopyacılar, bu iki kavramı birbirinden ayırırlar. Onların devletinde zafer eşitliğindir ve bu da özgürlüğün yok olmasına yeter de artar. Bu durumda kabul edilebilir tek birey çıkar ortaya; doğumsuz ve köksüz, iç yaşamı bulunmayan birey, "gerçekten niteliksiz insan", yalnızca toplumdaki konumuyla, körü körüne yerine getirdiği işleviyle, devletin filanca çarkına ait oluşuyla tanımlanan kişi. (Varlık, Şubat 1993, sayı: 1025)

Biz'de de betimlenen toplumun özgürlükten, eşitlik ve mutluluk adına yüzyıllar önce vazgeçmiş olduğunu görürüz. Özgürlük bu insanlar için karmaşa ve kişisel farklılık anlamına gelmektedir. Özgürlüğün var olduğu bir toplumda insanlar sorular soracak ve itiraz edecek, karşı gelecektir. Bu yüzden bu toplumda özgürlük ve suç adeta eş anlamlı kabul edilmiş, özgürlükten arındırılmış bir yaşam biçimi yüceltilmiştir. Aynı şekilde, düş gücüne sahip olmak ve geceleri rüya görmek ise kişinin toplum düzenini bozucu davranışlarda bulunmasına sebep olan ciddi bir hastalık olarak görülmekte, bu hastalığa yakalananlar özel bir operasyonla ölene dek düş gücünden arındırılmaktadır.

Olayları, romanın kahramanı olan mühendis D-503'ten dinleriz. D-503, başka gezegenlerde yaşayan *ilkel ve özgür* toplumlara *medeniyeti* götürmek amacıyla yapılmakta olan dev bir uzay aracının, *Integral*'in yapımından sorumlu baş mühendistir. E-330 adında, Tek Devlet'e ve mevcut düzene karşı bir hareketin kilit isimlerinden birisi olan dişi sayı tarafından baştan çıkarılmadan önce toplumun çalışkan, fedakar ve coşkulu üyelerinden biridir. Yaşadığı toplumun matematiksel mükemmelliği, çalıştığı tersanedeki makinelerin ve işçilerin devinimlerindeki uyum onda esrimeye yakın bir duygu uyandırmaktadır. Kahramanın tersanede çalışan makinelerin çalışmaları ile ilgili yaptığı tasvir, romanın yazıldığı dönemde Rusya'da makineleşme ve endüstriden ilham alan bir mimarlık ve sanat anlayışını oluşturma çabasında olan Konstrüktivizm akımının söylemlerini andırmaktadır. D-503'ün tasvirindeki farklı nokta, çalışan makinelerin sergilediği mükemmel estetiğin, hareketin *özgürlüksüzlüğüne* bağlanmasıdır:

...Integral'in yapıldığı tersanedeydim – birden, torna tezgahlarını, dünyadan habersiz, kapalı gözlerle dönen regülatör küreleri, sağa sola sallanırken parıldayan manivelaları,

işitilmeyen müziğin ritmiyle aşağı yukarı inip çıkarak dans eden presleri ve omuzlarını gururla sallayan terazileri gördüm. Ve birden bire solgun gün ışığı altında sergilenen bu muhteşem mekanik balenin tüm güzelliğinin farkına vardım. Sonra kendi kendime sordum: Neden güzel bu? Dansı güzel kılan ne? Yanıt: Çünkü bu *özgür olmayan* bir hareket., çünkü dansın tüm anlamı mutlak ve estetik boyun eğişte, ideal *özgürlüksüzlükte* yatıyor. (Zamiatin, 1996)

Biz'de mevcut mükemmel düzenin sürekliliği için gerekli olan disiplin ve dakiklik çok büyük önem taşımaktadır. Günlük eylemlerde senkronizasyon disiplini sağlamanın bir yoludur. Senkronizasyona verilen önem öyküde her evde bulunan, kişilerin günlük programlarını gösteren bir zaman tablosu ile sembolize edilir. Sayılara (insanlara) okul yıllarında bu tablonun kutsallığı aşılanır, devletin şairleri bu tablo için şiirler yazarlar. Zaman tablosu Tek Devlet'in kalbi ve nabızı sayılmaktadır:

...Bizim Zaman Tablomuz karşısında insanın nefesinin kesilmemesi mümkün mü? Çünkü o her birimizi çelik birer figür, büyük bir destanın altı tekerlekli arabalarla dolaşan kahramanları haline getirir. Her sabah milyonlarca kişi aynı anda işe başlar, gene milyonlarca kişi uyum içinde işi bitiririz. Tek bir bedene takılmış milyonlarca el ve milyonlarca kafa, Zaman Tablosunun düzenlediği biçimde ,aynı anda kaşıklarımızı ağzımıza götürür, aynı anda yürüyüşe çıkarız. (Zamiatin, 1996)

Cinsel ilişki de geriye kalan herşey gibi devlet tarafından denetlenmektedir. Devlet tarafından belirlenen gün ve saatlerde görevlilerden alınan pembe kuponlar sayesinde erkek ve dişi sayılar birbirlerini ziyaret edebilir, şeffaf odalarının perdelerini indirerek cinsel ilişkide bulunabilirler. Sevgi, aşk gibi kavramlar zamanla yok edilmiş, cinsellik yemek yemek, uyumak ya da yürüyüşe çıkmak gibi, biyolojik bir doygunluk hissi veren sıradan bir eyleme indirgenmiştir. Çocuk sahibi olabilmek için ise devlet tarafından belirlenen annelik ve babalık standartlarına sahip olmak gerekmektedir.

Biz'de kent de tıpkı sosyal ütopyalarda olduğu gibi sahip olduğu rasyonellik ve düzen ile toplum düzeninin sürekliliğini sağlamakta önemli bir araçtır. Duvarlarla doğadan koparılan, insanların cam evlerde yaşadığı, herşeyin yapay olduğu, son derece düzenli ve rasyonel olan kentler aynı zamanda kusursuzlukları ile toplum düzeninin fiziksel mekana yansımaları olarak kabul edilebilirler. Yaşadıkları fiziksel ortamın özellikleri de tıpkı toplum düzeninin sağlanmasına yardımcı olan diğer şeyler gibi insanlarda dinsel bir coşku uyandırmaktadır. Kahramanımız D-503 yaşadığı kentin bulvarlarında dolaşırken bu kusursuzluk karşısında coşkuya kapılmadan edemez:

Düzgün değişmez sokaklar, saydam evlerin kutsal paralel yüzleri, bir kare oluşturan gri-mavi sıraların armonisi, kaldırımların parıldayan camları...

...Yüksek dağ kitlesi benzeri cam bir binanın kimi gri mavi perdeleri indirilmiş hücreleri: Taylorize edilmiş ritmik mutluluk hücreleri... (Zamiatin, 1996)

Romanda, bütün kentin camdan yapılmış şeffaf yapılardan oluşması ve insanların, herkesin duvarlarından birbirini görebildiği şeffaf odalarda yaşamalarının mevcut toplum düzeninin devamlılığı açısından önemli bir rolleri vardır. Burada cam ve şeffaflık toplumdaki açıklık, saflık ve masumiyet gibi kavramları simgelemektedir. Fakat bunlar aynı zamanda mitleştirilmiş, insanların bu toplumun bir parçası olmaktan duydukları kolektif coşkuyu ve gururu destekleyen öğeler haline gelmişlerdir:

Sağımda ve solumdaki cam duvarların ardından, odamın, elbiselerimin, hareketlerimin benzerlerini görüyorum. Binlerce kez çoğalmış hallerini. Bu insana güç veriyor. Muhteşem bir bütünün parçası olduğunuzu bir kez daha hissediyorsunuz. Ve bu bütünün kusursuz güzelliğini görüyorsunuz. Gereksiz tek bir hareket bile yok. (Zamiatin, 1996)

Biz'de şeffaflığa ve cama duyulan bu hayranlık, 20. yüzyılın başlarında dünya sanat ve mimarlık ortamında meydana gelen gelişmelerin de izlerini taşır. Yapım tekniklerindeki gelişmeler, Modernite ile ortaya çıkan "bireyin doğaya, diğer bireylere ve topluma karşı şeffaflığı" (Vidler, 1992) kavramlarının fiziksel ortamda hayata geçirilmesinde önemli rol oynamıştır. Betonarmenin kullanımı, içinde havanın ve ışığın özgürce akabileceği, iç ve dış ayrımının silikleştiği yapı formlarına; çelik ve camın birlikte kullanımı, ince strüktürlere sahip, camın şeffaflığı ile kamusal ve özel olanın buluşturulduğu binaların inşa edilmesine olanak vermekteydi.

Modern mimarlık tarihi boyunca cam, doğrudan şeffaflık sağlayıcı bir malzeme olmanın yanı sıra, başka simgelerin de ilhamı olmuştur. "Örneğin şair Paul Scheerbar ve Alman mimar Bruno Taut'un devrimci yazılarında ya da cam ütopyalarında bu malzeme doğrudan bir saydamlık yaratmak ya da iç ve dış arasındaki sınırları buharlaştırmak için kullanılmaz....Taut ve Scheerbar'ın yazıları cam ve kristalin tarih boyunca yarattığı mitik/şiirsel imgelemler zincirinin bir parçasıdır....Taut ve Scheerbar camı, sosyal bir değişimin gereğini hatırlatacak düşsel bir dünya yaratmanın aracısı olarak kullanmışlardır." (Akcan, 2000) Paul Scheerbar 1914 yılında yayınladığı "Cam Mimarlık" isimli bildirisinde, mimaride cam kullanımının yaşlı Avrupa'nın düşünce ve duyu alışkanlıklarını değiştireceğine, yeni bir kültürün gelişmesi için zemin hazırlayacağına olan inancını dile getirmiştir:

Çoğunlukla kapalı mekanlarda yaşarız. Kültürümüzün içinde geliştiği çevreyi bunlar biçimlendirir. Kültürümüz bir anlamda mimarlığımızın ürünüdür. Eğer kültür düzeyimizi yükseltmek istiyorsak, iyi ya da kötü, mimarlığımızı değiştirmek zorundayız. Ve bu ancak içinde yaşadığımız mekanların kapalılığını ortadan kaldırmaya olabilir. Odalarımıza güneşin, ayın ve yıldızların ışığını sadece birkaç pencereden değil, tümüyle camdan,

renkli camdan yapılmış olabildiğince çok sayıda duvardan alan cam mimarlık bunun tek yoludur.....Eğer cam mimarlık her yerde tuğla mimarlığının yerini alsaydı, yeryüzü çok değişirdi. Yeryüzü kendini sanki pırlanta ve mineli takılarla donatmış gibi olurdu. O zaman yeryüzünde bir cennetimiz olur ve gökyüzündeki cennete özlemle bakmamıza gerek kalmazdı. (Conrads, 1991)

Uluslar arası üslup ile kısmen daha fazla kabul gören tamamen şeffaf malzeme kullanımı ile yaratılan doğrudan saydamlık, kamusal ve özel olanı buluşturma ve dürüstlük gibi simgelerin üzerinde dururken, özellikle konut alanlarında özel yaşamın ihlaline yatkınlığı nedeniyle kısa sürede yoğun eleştirilere maruz kaldı. (Akcan, 2000)

Camdan bir evde yaşamının tam anlamıyla devrimsel bir hassasiyet olduğunu düşünen ve bu teşhircilik sayesinde, burjuva sınıfına aristokrasiden miras kalmış kendi kendini tecrite varan mahremiyete duyulan saplantının yok edilebileceğine inanan Walter Benjamin'in¹⁵ aksine "Modern mekanın karmaşık tarihinin Foucault öncülüğünde başlayan işlenişinde, tarihçi ve kuramcılar dikkatlerini şeffaflığın açıkça göz önünde bulunan politik rolüne çevirmişlerdir – Jeremy Bertham tarafından savunulan ve 20. yüzyılda Le Corbusier'in liderliğindeki modernistler tarafından 'hijyenik mekan' aldatmacası ile yeniden canlandırılan topyekün kontrol paradigması." (Vidler, 1992)

Mitlerin, tiranlığın ve şüphenin köklerini söküp atacağı, yok edeceği düşünülen şeffaflık, kentlere ve mimarlığa yansıdığı biçimiyle gizli bir içerik taşımaktaydı. Bu içerik, Bentham'ın deyimiyle 'evrensel şeffaflık' kavramı vasıtasıyla politik denetimin gerçekleştirilmesinde araç olma kapasitesiydi. (Vidler, 1992)

*Biz'*de de şeffaflığın bütün güzelliğine ve insanlar için taşıdığı coşku verici anlamlarına rağmen bir denetim aracı olarak da bir işlevinin olduğunu görürüz. Romanda bir yandan açıklığı, dürüstlüğü ve masumiyeti temsil eden ve insanların bir bütünün parçası olduklarını vurgulayan şeffaflık, bir yandan da insanlar arasında dolaşan koruyucuların topluluk üzerindeki denetimini kolaylaştıran bir araç olarak görülmektedir. Fakat, henüz yaşadığı toplumla ilgili fikirleri değişmemiş olan kahramanımız D-503 için bu durum hiç de yadırganacak bir şey değildir. Aksine, başka türlü düşünülemez;

...bol ışıklı cam duvarların arkasında yaşıyoruz, birbirimizi görebilir durumdayız. Gizleyeceğimiz hiçbir şey yok. Bu, koruyucuların zor ve soylu görevlerini kolaylaştırıyor. Başka türlü ne olabileceğini kim bilebilir?... (Zamiatin, 1996)

¹⁵ Daha fazla bilgi için: Akcan, E. Camın Simgeleri ve Deneyimsel Saydamlık, *Domus M*, Nisan-Mayıs 2000

D-503'ün, E-330 isimli kadınla karşılaşması hayatında bir dönüm noktası olur. E-330'a aşık olmasıyla birlikte o güne kadar coşkuyla inandığı herşey yerle bir olmaya başlar ve kahramanımız yavaş yavaş ve son derece acı verici bir biçimde içindeki insanla tanışır. Bu tanışmanın temeli E-330 ile birlikte, şans eseri o güne kadar ayakta kalabilmiş çok eski bir yapı olan Antik Ev'e ilk kez gittiğinde atılır. D-503 Antik Ev'de gördüklerinden hiç hoşnut kalmaz:

Antik Ev; saydam olmayan, gıcırdayan ağır bir kapıyı açtım... Ve kendimizi kasvetli, dağınık bir yerde bulduk...renk ve biçimlerin düzensizliği...Yukarıda beyaz, düz bir alan, karanlık mavi duvarlar, antik kitapların kırmızı, yeşil ve turuncu ciltleri, sarı bronz şamdanlar, bir Buda heykeli. Sara nöbetine tutulmuş karmaşık çizgiler gibi yerleştirilmiş, matematiksel bir düzene sokulması mümkün olmayan mobilyalar...

...Küçük bir çocuk yatağı olan odaya geçtik (o zamanlar mülkiyet kavramı çocukları da kapsıyordu). Sonra bir sürü oda, parlak aynalar, koyu renkli dolaplar, dayanılamayacak kadar zevksiz salonlar, büyük bir şömine, geniş maun bir yatak. Bizim çağdaş, güzel , saydam, sonsuz camımız yerine ufak kare pencerelerde kırılabilir camlar. (Zamiatin, 1996)

Antik ev ona herşeyiyle son derece ilkel görüldüğü halde bu yapıyla ilgili açıklayamadığı bir şey onu çok rahatsız etmektedir. Beyninde, "tıpkı göze batan bir kirpik gibi" (Zamiatin, 1996) yabancı bir maddenin varlığını hissederek. Kendi yaşadığı çevre ile kıyaslandığında son derece irrasyonel görünen sayısız öge ile dolu bu mekan, E-330 için hissettiği, kendi toplumunun yaşam biçimi ve kurallarına göre irrasyonel olan hislerle birlikte, kendi benliğinde var olan özgün yönlerin açığa çıkmasını sağlamıştır. Bunun sonucunda D-503 o gece hayatında ilk kez rüya görür. Tıp Merkezi'ndeki doktor ona şöyle der: "Kötü bir yoldasın. Öyle görünüyor ki içinde bir ruh oluşmuş."

Kahramanımız zamanla, mekanik bir bütünün parçası değil de ruh ve düş gücüne sahip bir "birey" olduğunun farkına vardığında, odasını çevreleyen şeffaf duvarlar onu rahatsız etmeye başlar. Her saniye komşularının hareketlerini izliyor olmak ve onlar tarafından izleniyor olmak artık ona katlanılmaz gelir, yazmak ve düşünmek için perdelerini indirme isteği duyar. Hatta bir zamanlar odasının şeffaf duvarlarından geçerek kendisine mutluluk ve huzur getiren gün batımı bile D-503 için artık rahatsız edici davetsiz bir misafire dönüşmüştür.

2.3.3. Brave New World – Aldous Huxley, 1936

Doğayı bir yaba darbesiyle fırlatıp atabilirsiniz.
Ama o hep bir koşu geri gelir
Ve sizin budalaca zafer keyfinizin ortasında patlayıverir.
*Horace, Epistles, I.x.24-25*¹⁶

Platon'dan günümüze kadar üretilen olumlu ya da olumsuz bütün toplum tasarımlarında, insan doğası ile önerilen toplumsal düzen arasında bazı uyumsuzlukların olabileceği gerçeği kabul edilmiş ve bu uyumsuzlukların giderilmesi için alınması gereken bazı önlemlerden söz edilmiştir. Söz gelimi Platon'un ideal insanı, seçilmiş kadın ve erkekler tarafından dünyaya getirilen, genetik olarak kusursuz ve uygun bir eğitimden geçerek toplumun itaatkar bir bireyi haline getirilen insandır. "Doğruluk kavramını tanımlamak amacıyla konuya giren Platon, getirilecek tanımın hem birey hem de bütün toplum için geçerli olması gerektiğini belirtir; doğruluğu, akıl ve felsefenin yönetici, isteklerin ve kitlenin yönetilen konumunda bulunması diye tanımlar. Bu, birey ve küme olarak insan özelliklerine dayalı bir düzen anlayışıdır." (Bezel, 2001) Genetik mükemmellik ve çok genç yaşlarda başlatılan eğitim ve şartlandırma yöntemleri bir çok ütopya ve ters ütopya da düzenin sürekliliğini sağlamanın başlıca yolları olarak karşımıza çıkar. Genetik mükemmellik olmasa da eğitim yoluyla toplumla uyumlu bireyler yetiştirmek gerçek toplumların da uygulamaya çalıştıkları bir yöntemdir. Ne var ki, bu yöntemin her zaman çok başarılı olmadığı da kanıtlanmıştır. İnsan, her devirde, yaşadığı toplumun yönetim biçimi ve yaptırımları ne olursa olsun, bulunduğu konumu sorgulamıştır. Bu yüzden insanlık tarihi isyanlar, savaşlar, devrimler ve karşı-devrimlerle doludur. Aldous Huxley'in 1932 yılında yazdığı *Brave New World* (Cesur Yeni Dünya) adlı eserinin konusu olan 'Dünya Devleti' ise bu duruma kökten bir çözüm bulmuş gibi görünmektedir.

20. yüzyılda endüstri alanında gerçekleşen en önemli gelişmelerden birisi üretimin pekçok alanında seri üretime geçilmiş olmasıdır. Seri üretim, hem iş gücünden tasarruf ve buna bağlı olarak üretim maliyetlerinde önemli miktarda düşüş, hem de üretimde hız ve standartlaşma sağlamaktaydı. *Brave New World*'de sözü edilen toplum, endüstrileşmenin getirdiği bu yeniliklerin bizzat insan üretimine uyarlanması, tasarlanmış bir toplum için özel bireylerin üretilmesi fikri üzerine kurulmuştur. Dünya

¹⁶ Fukuyama, F., Büyük Çözölme "İnsanın Doğası ve Toplumsal Düzenin Yeniden Oluşması", Sabah Kitapçılık San. ve Tic. A.Ş., 1999

Devleti'nde, belli konumlar ve işler için 'gerekli ve yeterli' insanlar fabrikalarda ihtiyaç duyulan sayıda seri olarak üretilip, şartlandırma işlemine insan henüz embriyo iken başlanmaktadır.

Brave New World, en büyük otomobil endüstrilerinden birisi olan Ford Motor Company'nin kurucusu olan Amerika'lı otomobil üreticisi Henry Ford'un, (1863-1947) Ford'un T Modelini 1908'de ilk kez piyasaya sürüşünden 632 yıl sonra, yani FS (Ford'dan Sonra) 632 yılında geçmektedir.

Model T, dayanıklılığı, güvenilirliği ve kullanım kolaylığı ile kısa zamanda dönemin en popüler otomobillerinden biri olmayı başarmıştı. Model T'ye olan talebi karşılamakta zorluk çeken Ford Motor Company çözümü, hareketli taşıma bantları ve iş bölümü yardımıyla, önce bir otomobili tamamlayıp sonra ikincisini üretmeye dayalı geleneksel üretim şeklinin yerine, otomobilin her parçasından çok sayıda üretip sonra onları birleştirerek aynı anda birçok otomobil üretmeye olanak veren seri üretime geçmekte bulmuştu. Yeni üretim şekli sayesinde Model T, çok daha hızlı ve ucuza maledilebiliyordu.¹⁷ Bu prensip, işçilerin her birinin tüm üretim sürecinden sorumlu olmak yerine, üretimin belli bir aşamasında uzmanlaşmasını gerektirdiğinden, fabrikanın organizasyon yapısını da doğrudan etkilemiştir. Artık, "fabrika içi hareketlilik, merkezini ürünün oluşturduğu noktasal hareketlilikten, doğrusal hareketliliğe dönüşür; artık işçi yerinde durur, ürün ise önünden akar". (Tanju, 2000)

Ürünün her parçası ve ürün üzerinde gerçekleştirilen işlemlerin standartlaştırılması üretimde mekanizasyonu da beraberinde getirmiştir. Mekanizasyonundan arta kalan işlemler ise bilimsel üretim programlaması adı arkasına gizlenen bir ideolojinin, taylorizmin çözümlemesine bırakılmıştır. fordizm olarak bilinen bu üretim biçimi, Pozitivist/bilimci dünya görüşünün araçsallaşmış biçimi olarak 20. yüzyılın baskın üretim biçimi haline gelmiştir. (Tanju, 2000)

"Brave New World'de Ford, Dokuz Yıllık Savaş'la Büyük Ekonomik Bunalım'ın çifte felaketinden sonra kurulmuş bir küresel kast sistemi olan Dünya Devleti'nin önde gelen ilahıdır, onun endüstri felsefesi de bu düzen içindeki hayatın her yönüne hükmeder." (Bradshaw, 2000) Burada insanlar birer anne ve babadan doğmamakta, fabrikalarda üretim bantlarının üzerinde sıra sıra dizilmiş küçük şişeler içinde üretilmektedirler:

Üstüste konmuş üç dizi raf vardı, zemin kat seviyesinde, birinci ve ikinci galerilerde. Galerinin örümcek ağı misali çelik iskeleti, karanlıkta tüm yönlere uzanıyordu....Her şişe onbeş raftan birine yerleştiriliyordu ve görülemiyorsa da raf, saatte otuzüç nokta üç

¹⁷ <http://web.mit.edu/invent/www/inventorsA-H/ford.html>

santimetre hızla ilerleyen bir taşıyıcı banttı. İki yüz altmışyedi gün boyunca günde sekiz metre. Zemin katta bir tur, ikinci de yarım tur ve iki yüz altmış yedinci sabah şişeden alım odasına varış. (Huxley, 2000)

Romanda tüm gezegen, her biri yerel bir Dünya Denetçisi tarafından yönetilen on bölgeye ayrılmıştır ve bu bölgelerin tümü yeryüzündeki tek devlet olan Dünya Devleti'nin bir parçasıdır. Bütün toplum, en altta tek yumurta ve tek spermden çok sayıda eşdeğer birey üretmek anlamına gelen bukanowski yöntemle, zeka gerektirmeyen ayak işleri için üretilmiş Epsilon-eksi yarı moronlardan; en üstte dünya denetçiliği ve buna bağlı bazı önemli alt birimlerde çalıştırılmak üzere, hem fiziksel hem de zihinsel açıdan kusursuz Alfa, Alfa-artı ve Alfa-çift artılara kadar uzanan bir kast sisteminden oluşmaktadır. İnsanlar, henüz Kuluçka ve Şartlandırma Merkezi'ndeki bir şişenin içinde embriyo halindeyken yazgıları bellidir ve bu yazgıya uygun biçimde gelişmelerine izin verilir. Örneğin bir Epsilon-eksinin fiziksel ve zihinsel gelişmesi, belli aralıklarla yapay kanına damlatılan alkol ve yetersiz miktarda verilen oksijen sayesinde engellenir. Böylece şişeden çıkıp büyüdüğünde yapmak zorunda olduğu görevi sorgulayacak güç ve zekaya sahip olmaması garantilenir:

Bebeklerimizi şişelerden sosyalleşmiş insanlar olarak çıkarıyoruz, Alfalar ya da Epsilonlar olarak. Geleceğin kanalizasyon işçileri ya da geleceğin Kuluçka Merkezi Müdürleri. (Huxley, 2000)

Şartlandırma, insanlar birer bebek olarak şişelerinden çıkarıldıktan sonra da devam etmektedir. Mensubu oldukları gruplara göre yerleştirildikleri yatakhanelerinde masumca uyurken, kulaklarına durmadan fısıldayan bir ses aracılığıyla onlara cinsel eğitim verilir, sınıf bilinci ve tüketim sevgisi aşılanır. Bütün bu şartlandırmaların amacı ise insanlara yapmak zorunda oldukları şeyleri sevdirmektir. Bu, mutluluk ve erdemın sırrıdır.

Cinsel eğitim çok küçük yaşlarda başlar. Çocuklar uykuda öğretilen "herkes herkese aittir" önermesini desteklemek amacıyla cinsel oyunlara teşvik edilir ve daha çok küçük yaşlarda anne, baba, ahlak, aşk, namus, tek eşlilik gibi kavramlardan uzaklaştırılır. Bu toplumda her türlü bedensel arzunun anında tatmini, toplumun istikrarını sağlayan başlıca etkenlerden birisi olarak görülmektedir. Erdemli bir Dünya Devleti vatandaşı, tek partnere bağlı kalmamalı, istediğiyle hiçbir zorlukla karşılaşmadan birlikte olabilmelidir. Hiçkimseye ya da hiçbirşeye bağlanmamalı, tutku nedir, mutsuzluk nedir bilmemeli, iş saatleri dışında sürekli başka insanlarla birlikte bazı faaliyetlere ve oyunlara katılmalı, asla yalnız kalıp düşüncelere dalmamalıdır. Ne de olsa "birey uygulandığında, toplum yalpalar" (Huxley, 2000). Olur da zaman zaman can sıkıntısı ya da mutsuzluk hissederse imdadına *soma*

yetişir. *Soma*, "Hristiyanlık ve alkolün bütün avantajlarına sahip ama yan etkilerini taşımayan" (Huxley, 2000) bir uyuşturucudur.

Dünya Devleti'nde insanlar bebekliklerinden itibaren mümkün olduğunca çok tüketmeye yönlendirilirler. Alt sınıflar her fırsatta kırlara gitmek ve alet gerektiren sporlarla ilgilenmek için şartlandırılarak ulaşım ve üretilmiş nesneler tüketmeye teşvik edilirler:

...Onları doğa sporlarını sevmeye şartlandırıyoruz. Bunu yaparken de tüm doğa sporlarının gelişmiş aletlerle yapılmasını sağlıyoruz. Böylece hem endüstriyel ürünler hem de ulaşım tüketiyorlar. (Huxley, 2000)

Üst sınıflar ise alt sınıflarinkilerden daha karmaşık spor ve oyunlara, her duyuya hitabedebilen boş, saçma ama eğlenceli duygusal filmlere yönlendirilirler. Uykuda öğretilen "Atıp kurtulmak onarmaktan yeğdir" in bu toplumda yaşamın her alanında uygulandığını da görürüz. Az tüketim, topluma karşı işlenmiş bir suç olarak kabul edilir. Bradshaw'a göre (2000) Huxley bu romanında J.M. Keynes'e atfettiği, Britanya'nın karşılaştığı sorunların tüketim yetersizliğinden kaynaklandığını öne süren teoriyi hicvetmektedir.

Aldous Huxley *Brave New World*'ün 1946 yılı baskısına yazdığı önsözde, romanda kurguladığı toplumun dayanağı olan öngörülerinden bahsederken, gerçekten etkili bir totaliter devleti "siyasi patronların ve hükümetin...kölelerden oluşan nüfusu, köleler köleliklerini sevdikleri için zor kullanmaksızın kontrol ettikleri devlet" olarak tanımlamıştır. Huxley'e göre günümüzün totaliter devletlerinde köleliği sevdirmek propaganda bakanlıkları, gazete yayıncıları ve okul öğretmenlerine verilen bir görevdir. Gelecekte ise politikacıların ve bilim adamlarının "mutluluk sorunu" adını vereceği konuda – diğer bir deyişle insanlara köleliklerini sevdirmek sorunu konusunda devlet sponsorluğunda yürütülecek büyük çaplı araştırmalar yapılacaktır.

Huxley, romanında dile getirdiği bu öngörülerinin dışında, o yıllarda tüm dünyaya hızla yayılmakta olan Amerikan egemenliğini de eleştirmekte ve hiç hoşnut olmadığı bu durumun gelecekte nasıl olabileceğine dair karamsar tahminlerde bulunmaktadır. "Kardeşi Julian'a 1918'de yazdığı bir mektupta Huxley, 1. Dünya Savaşı'nın en kötü sonuçlarından birinin Amerika'nın dünya egemenliği'nin kaçınılmaz hızlanması olacağını tahmin etmişti." (Bradshaw, 2000)

Fransız düşünür Jean Baudrillard da (1996) Amerika'yı zamanla ilgili bir birikimi olmadığı için sürekli bir güncellik içinde yaşayan bir ülke olarak nitelendirmiş ve gelecekte gücün, kökeni olmayan, gerçekliği olmayan ve bu durumu sonuna kadar sömürebilecek ulusların elinde bulunacağını belirtmiştir.

Aldous Huxley de “Amerika’nın geleceği dünyanın geleceğidir yollu mahzun kehanetini 1920’lerde birkaç kez dile getirmiş[tir]. Kocaman gökdelenleri, dolar ekonomisi, gençlik kültü, duygusal filmleri (Hollywood’un sesli filmlerinin dokunma duyusuna hitap eden torunları), seks hormonlu sakızları, her yerde hazır ve nazır fermuarları (ki Huxley tarafından Amerika’nın ulusal arması diye nitelendirilir) ile Dünya Devleti’nin ilk önce Amerikan yaşama biçiminin küresel yayılışına bir yergi olarak düşünüldüğü açık[tır].” (Bradshaw, 2000)

Brave New World’de olaylar Dünya Devleti’nin Londra merkezli Batı Avrupa Bölgesi’nde geçmektedir. Bu bölgenin denetçisi “Ford Hazretleri” Mustafa Mond’dur ve onun hemen altında bir Alfa-artı entelektüeller kasti yeralır. Romanın baş kahramanı Bernard Marx da bu kastın bir üyesidir. Bernard hem fiziksel özellikleri hem de düşünceleri bakımından diğer alfalara pek benzemez. Fiziksel yapısı alfa standartlarının çok altındadır; ortalıkta, o henüz şişede iken bir hemşirenin yapay kanına yanlışlıkla alkol damlatmış olabileceğine dair dedikodular dolaşmaktadır. Bernard fiziksel eksikliğinden ve ortalıkta dolaşan söylentilerden çok etkilenmekte, alt sınıfların bile kendisini yeterince ciddiye almadığını düşünmektedir. Bu kompleksi onu, yaşadığı toplumun yapısını ve kurallarını sorgulamaya yöneltir. Bernard, insanlardan uzak durması, oyun ve eğlencelere katılmaması ve soma kullanmaması ile tepkileri her gün daha fazla üzerine çeker. Ayrıca Kuluçka ve Şartlandırma Merkezi’nde hemşirelik yapan Lenina Crowne isimli genç kıza da olması gerekenden daha yoğun duygular beslemektedir. Onun birçok erkekle çıkmasına dayanamaz – oysa ki Lenina her erdemli İngiliz kıza gibi, ona öğretildiği şekilde davranmaktadır. Olaylar Bernard’ın Lenina’yı kendisiyle New Meksico’daki Vahşi Ayrı Bölge’de bir hafta tatile ikna etmesi ile gelişmeye başlar. Vahşi Ayrı Bölgeler, elverişsiz iklim ya da jeolojik koşullar nedeniyle uygarlaştırma masraflarına değmeyecek yerlerdir. Bu bölgeler elektrikli tellerle dünyanın geri kalanından ayrılmış ve bu topraklarda yaşayan yerli halkın özgün gelenek ve alışkanlıklarını sürdürmelerine izin verilmiştir. Ayrı Bölge’de insanlar hala, artık ilkel sayılan bazı dinlere inanır ve ilkel ayinlerle tanrılara kuban verirler, bir anne tarafından doğurularak dünyaya gelirler. Onlar hala, hayatlarının tutku, kıskançlık, aşk gibi *ilkel* duygular tarafından yönlendirilmesine izin vermektedirler:

Ayrı Bölge; sarp kayalıkları, dik yamaçları, derin kanyonları ve uçurumlarıyla fiziksel olarak da uygar dünya ile tezat oluşturur. Burada büyük kentler yerine dik yamaçlı yüksek platolarda konumlandırılmış küçük köyler bulunur:

Dik kenarlı yüksek plato, aslan rengi tozdan bir boğazda rüzgarsızlıktan kımıldamayan bir gemiyi andırıyordu. Kanal, sarp kıyılar arasında dolanıyor, yeşil bir damar – nehir ve onun tarlaları bir duvardan diğerine eğilip bükülerek vadi boyunca uzanıyordu. Boğazın ortasındaki bu taştan geminin pruvasında, onun bir parçası gibi görünen, çıplak kayanın

biçimli ve geometrik yükseltisi, Kızılderili Köyü Malpais bulunuyordu. Blok blok üstüne, her bir kat altındakinden küçüktü, yüksek evler, basamaklı ve güdük piramitler misali mavi gökyüzüne uzanıyordu. Diplerinde dağınık, alçak binalar, zikzak çizen duvarlar vardı; üç tarafa uçurumlar, dimdik ovaya iniyordu. (Huxley, 2000)

Köylerde yaşam ise Uygar insanların alışık olduğu abartılmış konfor ve temizlikten çok uzaktır:

Köyün kıyısındaki o küçük evin sefalet ve pisliği! Toz ve çöp dolu bir alan evi köyden ayırıyordu. Açlıktan bir deri bir kemik kalmış iki köpek yılmışıça evin kapısındaki çöpi kurcalıyordu....evin alacakaranlığında leş kokusu ve sinek vızıltıları hakimdi. (Huxley, 2000)

Bütün bu özellikleriyle bu topraklar, uygar dünyanın güvenli ortamında doğup büyümüş olan Lenina için oldukça ürkütücü ve mide bulandırıcıdır. Zavallı Lenina bütün bunlara ancak ardı ardına aldığı soma tabletleri yardımıyla katlanabilmektedir.

Çıktıkları bu tatilde Bernard ve Lenina'yı ilginç bir sürpriz beklemektedir. Ayrı Bölge'de, yıllar önce bir kuluçka ve şartlandırma müdürü ile birlikte bölgeye gelen, ama ansızın ortadan kaybolup tüm aramalara rağmen bulunamayarak öldüğüne kanaat getirilen Linda ile karşılaşılır. Linda, ömrünün uzun yıllarını uygar dünyanın hijyeni, vücudu ömür boyu genç ve dinç tutan türlü kimyasal maddeleri ve soması olmadan geçirdiğinden bedeninde yaşlanan insanlara özgü deformasyonlar oluşmuştur. Daha da kötüsü, Linda her türlü önlemi almasına karşın birlikte olduğu müdürden hamile kalmış ve bir çocuk doğurmuştur. Hem anne olmak gibi uygar toplumun ayıp ve müstehcen saydığı bir eylemi gerçekleştirmiş olmanın utancı, hem de yaşamak zorunda kaldığı ilkel topluma bir türlü uyum sağlayamadığı için yerliler tarafından sürekli hor görülmesi yıllar boyunca büyük acılar çekmesine sebep olmuştur. Bernard'ın kendisi ve oğlu John'u Londra'ya götürme fikrini sevinçle kabul eder. Öykü, bu iki aykırı kişinin Londra'ya getirilişi ve bunu izleyen olaylarla devam eder. Linda ve John, adeta uygar dünyanın steril ve yapay ortamının tam ortasına düşen bir meteor etkisi yaratırlar. Onların varlığının uygar dünya ile oluşturduğu tezat, doğanın kötü bir şakası ya da intikamı gibidir.

Brave New World'de mekanlar ve mekanlarda yer alan işlevler, ister konut ister kent ölçeğinde bakılsın, tüketim ve hijyene dayalı yaşam biçiminine sahip bir endüstri toplumunun özelliklerini destekler niteliktedir. Ayrıca toplumun iskeletini oluşturan kast sistemi de kent mekanlarının kullanımında rahatlıkla okunabilmektedir. Bu toplum, hiyerarşik yapısı ve bu yapının mekana dağılımı yönünden dev bir fabrikayı andırmaktadır. Burada üst sınıflar yüksek binalardaki konforlu özel dairelerinde ya da kendilerine tahsis edilen tek evlerde, endüstri ya da hizmet sektörü işçilerinden oluşan alt sınıflar ise büyük gruplar halinde daha alçak binalarda yaşamaktadırlar.

Üst sınıflar günlük ulaşım aracı olarak helikopter kullanırken alt sınıflar raylı sistemle yolculuk ederler.

Baudrillard (1996) Amerika'yı, kendisine bir anlam ya da kimlik vermeye çalışmayan, ne aşkınlık ne de estetik kaygısı taşıyan ve özellikle bu yüzden binalarında tek büyük modern dikeyliği icat eden bir toplum olarak nitelendirmiştir. Aldous Huxley de binalardaki dikey şekillenmeyi Amerikan kültürü ile ilişkilendirmiş ve gökdelen kavramının günün birinde Amerikan kültürü ile birlikte tüm dünyaya yayılacağını öngörmüştür. Bu yüzden, Brave New World'de kente ilişkin tasvirlerde, binaların ne kadar yüksek olduğunun her fırsatta vurgulanmıştır. Fakat romanın tamamı incelendiğinde Huxley'in bu roman dışındaki söylemlerinde Amerikan kültürü ile ilişkilendirdiği yüksek binaların romanda farklı şeyler ifade ettiğini görürüz. Bunun sebebi Huxley'in tasarladığı toplumun ne tam olarak kapitalist ne de sosyalist bir toplum olmasıdır. Dünya Devleti, her iki sistemin özelliklerini de yaşamın belirli alanlarında belirli miktarlarda taşımaktadır. "Roman, şirket-devletin doğasındaki totaliter tehlikelerin bir geleceğe yansıtımı olarak okunabileceği gibi, Amerikan öcüsüne dair bir hiciv olarak da alınabilir." (Bradshaw, 2000) Amerika'da iş ve finans merkezleri olarak kapitalizmi simgeleyen gökdelenler, Brave New World'de toplumun daha ağır basan totaliter yanını simgeleyen propaganda büroları ve benzeri işlevleri barındırmaktadır:

Çeşitli Propaganda büroları ve Duygu Mühendisliği Üniversitesi, Fleet Caddesi'nde altmış katlı tek bir binada toplanmıştı. Zemin ve daha alt katlarda üç büyük Londra gazetesinin –bir üst sınıf gazetesi olan Saatbaşı Radyosu, soluk yeşil Gama Gazetesi ve haki kağıt üzerine tamamen tek heceli sözcüklerden oluşan Delta Günlüğü'nün matbaaları ve ofisleri bulunuyordu. Sonra da sırasıyla, Televizyonla, Duygusal Görüntülerle, Sentetik Ses ve Müzikle Propaganda Büroları geliyordu ve bunlar yirmi iki katı işgal ediyordu. Yukarıda ses bantı yazarlarıyla sentetik bestecilerin hassas işlerini yürüttükleri araştırma laboratuvarları ve yalıtılmış odalar vardı. En üstteki on sekiz katta ise Duygu Mühendisliği Üniversitesi yer alıyordu. (Huxley, 2000)

Romanda, kent mekanlarının kullanımı, özellikle de rekreasyon alanlarının özellikleri üzerine söylenenler dikkat çekicidir. Herkesin yasa gereği kolektif aktivitelere yönlendirildiği bu toplumda, insanların iş saatleri dışında kalan zamanlarını değerlendirdikleri mekanlar onların hem sosyalleştiği hem de Merkezkaçlı Zıplayan Kukla, Engelli Golf ya da Riemann Yüzey Tenisi gibi karmaşık sporlarla ilgilenerek tüketime katkıda bulundukları yerlerdir. Genel kent imajını oluşturan, gökdelenlerden sonraki ikinci önemli öge, bu tür aktiviteler için ayrılmış rekreasyon alanlarıdır:

Londra merkezini ilk uydu banliyö şeridinden ayıran altı kilometrelik park mıntıkasının üzerinde uçuyorlardı. Yeşillik, kurtlar yiyip bitirmiş gibi kısa zamanda gözden kayboldu. Ağaçların arasında, Merkezkaçlı Zıplayan Kukla kuleleri zayıf bir şekilde parlıyordu.

Shepherd's Bush yakınlarında iki bin Beta-eksi karışık çift, Riemann yüzey tenisi oynuyordu. Escalator Fives Kortları, iki sıra halinde Notting Hill'den Willesden'e giden ana yol boyunca dizilmişti. (Huxley, 2000)

Kişisel mekanlar söz konusu olduğunda ise hijyen ve konfor ilkelerine aşırı derecede önem verildiği gözlenir. Eski toplumların hijyenden yoksun yaşam tarzları, Uygar Dünya Devleti'nde ağıza alınmayacak kadar müstehcen bir kavram olan aile kavramına bağlılıkları ve bu bağlılığı pekiştiren ev'leri toplumun ileri gelenleri tarafından her fırsatta eleştirilir. Romanın üçüncü bölümünde Londra Merkez Kuluçka ve Şartlandırma Müdürü bazı üniversite öğrencilerine merkezi gezdirirken onlara uygar toplumlarının mükemmelliğini över ve onları eski devir insanların *iğrenç* yaşam biçimleri hakkında bilgilendirir:

Ev – boğucu bir yaşam; bir erkek, düzenli olarak doğuran bir kadın, her yaştaki erkek ve kız çocuklarından oluşan bir güruhun balık istifi yaşadığı birkaç küçük oda, hava alamazsın, boş yer bulamazsın; mikroptan arınmamış bir hapisane; karanlık, salgın hastalıklar ve kötü kokular....Ev, fiziksel açıdan olduğu kadar ruhsal olarak da perişan durumdaydı....bir tavşan deliğiydi, balık istifi bir yaşantının getirdiği sürtüşmeler yüzünden kavrulmuş, duygusalıktan kokuşmuş bir mezbelelik. Aile üyeleri arasındaki boğucu samimiyetler, delice müstehcen ilişkiler! Anne manyak bir şekilde çocukların üzerine titirdi. (Huxley, 2000)

Temizlik ve hijyenin gerekliliği çocuklara uykuları sırasında “streptokok-mikrop, cehenneme direk, her eve banyo tuvalet gerek” ya da “temizlik Ford’a imandan gelir, uygar olmak steril olmak demektir” gibi tekerlemelerle aşılarmıştır. Temizlik eylemi sırasında insanlar, yaşadıkları toplumun yapısını pekiştirircesine birbirini takip eden birkaç aşamadan geçerek dezenfekte edilirler.

New Mexico Vahşi Ayrı Bölge'sine yaptıkları yolculuk sırasında Bernard ve Lenina'nın Santa-Fe'de konakladıkları otel, bir Dünya Devleti vatandaşının her türlü konfor ihtiyacına cevap verebilecek özelliklere sahiptir:

...Her yatak odası; sıvı hava, televizyon, titreşim vakumlu masaj aleti, radyo, kaynar kafein çözeltisi, sıcak doğum kontrol hapları ve sekiz değişik parfümle donatılmıştı. Hole girdiklerinde sentetik müzik cihazı çalışıyordu ve geriye arzu edilecek başka bir şey kalmıyordu. Asansördeki bir duyuru, otelde altmış adet hareketli zemin-roketli duvar tenisi kortu olduğunu, parkta hem engelli hem de elektromanyetik golf oynanabileceğini bildiriyordu. (Huxley, 2000)

Aldous Huxley, bu eserinde, gerek herşeyin yapay ve steril olduğu Uygar Dünya Devleti'nin gerekse herşeyin abartılı derecede doğal olduğu Vahşi Ayrı Bölge'nin sosyal hayatlarını ve fiziksel çevrelerini gözler önüne serer. Özellikle Linda ve John'un Londra'ya gelişleri iki toplum arasındaki farklılıkları vurgular. Uygar Dünya'yı çocukluğunda annesinin anlattıklarıyla tanıyan ve merak eden John'un coşkusu

yerini kısa zamanda hayal kırıklığına bırakır. Uygar insanların, onun kutsal saydığı evlilik, aşk, aile ve benzeri kavramları hiçe saymaları, bu topluma karşı, uygar insanların da Ayrı Bölge'de yaşayanlara karşı geliştirdiklerine benzer bir tepki geliştirmesine sebep olur. İki toplum arasındaki çelişkiler böylece, romanın kurgusu içinde ortaya konur. Fakat yazar öyküsünü, iki zıt kutba oturttuğu toplumlardan herhangi birinin zaferiyle sonlandırmaz.

2.3.4. The City and The Stars – Arthur C. Clarke, 1955

Fukuyama (1999), Büyük Çözülme (The Great Disruption) adlı kitabında 1950'lerden itibaren gelişmiş ülkelerin, bilgi toplumu ya da sanayi sonrası toplumu olma sürecine girdiklerinden bahsetmektedir. Bu yeni süreçte teknoloji de şekil değiştirmeye başlamıştır. Sanayi toplumlarında elle tutulur, gözle görülür ve mekanik bir ilerleme olan makineleşme süreci, yerini elektronik ilerlemeye dayalı bir sürece bırakmıştır. Bu yeni sürecin makinesi bilgisayar, iletişim alanında sebep olduğu yeniliklerin yanı sıra bilgiyi kendi diline indirgeyerek hafızasında depolayabilmekte ve istendiğinde yeniden sentezleyerek sunabilmekteydi. Böylesi bir depolama ve yeniden üretim mekanizması gelecek için yeni öngörüler doğurmaktaydı: Burada sanayiye, bir üretim bandı üzerinde birbirinin aynısı pek çok nesnenin üretimine dayalı sisteminin yerine, çeşitli nesnelerin tekrar tekrar aynen üretilmesi söz konusuydu.

Arthur C. Clarke, 1955 yılında yazdığı The City and The Stars adlı romanında, tıpkı E. M. Forster'ın 1909'da The Machine Stops adlı öyküsünde yaptığı gibi, çok uzak bir gelecekte, bir makine düzenine bağımlı yaşayan bir insan topluluğunu betimlemiştir. Forster'ın eserinde tasarlanan ütopyanın devamlılığı için gerekli olan, insanın makine ile olan ilişkisindeki mekanik bağlılık, burada yerini elektronik bir bağlılığa bırakmıştır. Makine, mekanik bir araçtan elektronik bir araca, bir bilgisayara dönüşmüş, insanların yaşamının sürebilmesi için gerekli nesnelerin üretimini üstlenme misyonunu aşmış, insanları da bu nesnelere koşulsuz uyum sağlayabilecek biçimde özel olarak üretir olmuştur. Benzer bir ilişki Aldous Huxley'nin Brave New World adlı eserinde de karşımıza çıkar. Fakat, Brave New World'de Fordist ilkelere dayalı bir şekilde fabrikalarda üretilen insanlar, The City and The Stars'da dev bir bilgisayarın hafıza bankalarında depolanan kodlardan tekrar tekrar üretilmektedirler. Mekan, insanlar, nesneler, kısacası romanın konusu olan muhteşem Diaspar kenti, her ögesiyle bir bilgisayarın hafızasında bilgi olarak depolanmakta ve her istendiğinde yeniden ve yeniden üretilmektedir. Diyebiliriz ki Diaspar tamamen sanal gerçeklik tarafından oluşturulan ve yönetilen bir kenttir.

Sanal gerçeklik kavramı ve sunduğu olanaklar bugün bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerin bir ürünü olarak karşımıza çıkar. Sinemanın icadıyla karanlık ve sessiz bir ortamda, simüle edilmiş bir alternatif dünyaya yalnızca izleyici olarak katılabilen insan, teknolojiye ilerlemelerle birlikte görüntüleri bir ekranda iki boyutlu şekiller olarak değil, üç boyutlu nesneler, hologramlar şeklinde, sanki gerçekmiş gibi algılayabilir hale gelmiştir. Bu tür uygulamalar, özellikle batı ülkelerinde, vahşi hayatın, uzayın ya da tarihin bir döneminin tanıtıldığı gösterilerde kullanılmaktadır. Fakat burada da, kurgulanan alternatif dünya, üç boyutlu ve gerçek gibi görünse de tıpkı sinemada olduğu gibi izleyenin kendisine aktif olarak dahil olmasına olanak vermez. Oysa sanal gerçeklik sayesinde üretilen alternatif gerçeklikte, katılımcı ya da katılımcılar bu gerçeklikte aynı zamanda onu etkileyebilen öğeler olarak da yer alabilmektedirler. Sanal gerçeklik, veriyi deneyimlenebilen bilgiye çevirebilen bir sistem olarak tanımlanabilir. Heim'a göre (1998) sanal gerçekliğin üç ana özelliği çevreden soyutlama, etkileşim ve bilgi yoğunluğudur. Soyutlama, insan duyularının kişinin kendini başka bir mekanda hissetmesini sağlamak amacıyla gerçek dünyadan izole edilmesi anlamına gelmektedir. Etkileşim, bilgisayar tarafından kurgulanan sahnenin, insan fiziksel konumunu ve görüş açısını değiştirdikçe bu konum ve görüş açılarına göre yeniden güncellenmesi, yani makine ve insan arasındaki etkileşimin sağlanmasıdır. Bilgi yoğunluğu ise sanal dünyanın, belli bir dereceye kadar akıllı davranışlar gösterebilen tele-görüntüler ve yapay öğeler sunabilme özelliğidir. Bugün, bilgisayar teknolojisi insanların bir kask ve fiberoptik eldivenler takarak tüm duyularıyla dahil olabilecekleri, eğitim ve eğlence amaçlı sanal çevreler üretilmesine olanak tanımaktadır. Heim (1998), kullanımı ve olanakları gittikçe genişleyen internet ortamını her ne kadar alternatif bir iletişim, iş ve eğlence mekanı oluştursa da tam olarak bir sanal gerçeklik dünyası olarak algılamamaktadır. Çünkü internet – en azından şimdilik – tüm duyularımızı uyarabilen, kendisi ile tam anlamıyla etkileşime geçebildiğimiz bir dünya değil, iki boyutlu bir ekran karşısında, bulunduğumuz gerçeklikten kopmadan ulaştığımız bir ortamdır.

Heim'a göre (1998) sanal gerçeklik her ne kadar bilimsel yeniliklerin bir sonucu olarak da algılansa, aynı zamanda çağdaş kültüre de ait bir kavramdır ve ortak bir kültürün üyeleri olarak hepimizin paylaştığı ortak deneyimleri ifade eder. "Çağdaş kültür, yapay ve doğal olanın ergiyerek birbirine karıştığı ve bunun sonucunda artık neyin gerçek, neyin bir taklit olduğunun anlaşılamadığı bir ortam sunmaktadır." (Heim, 1998) Disney World, tema parklar ve sanal gerçeklikle yaratılan ortamlar bu bağlamda incelendiğinde aslında hepsinin ortak bir amaca sahip olduğu düşünülebilir: Gerçeğin daha gerçek, daha etkili, daha eğlenceli bir şekilde

sunulduğu alternatif bir gerçeklik yaratmak. Özellikle eğlence endüstrisinin geçmişi incelendiğinde, ilerlemenin çoğunlukla daha etkileşimli ve daha gerçek gibi algılanan eğlence ortamları yaratmaya çalışmak yönünde olduğu görülebilir. Disney bu çabaların bir ürünüdür. Burada bilgisayar teknolojisi yardımıyla değil, ama gerçekten fiziksel olarak simüle edilmiş, gerçek ve düşsel dünyalardan referanslar taşıyan alternatif dünyalarla karşılaşırız.

Umberto Eco, 1975 yılında yazdığı, Amerika'ya yaptığı bir gezide edindiği izlenimlerden oluşan *Travels in Hyperreality* adlı makalesinde, sahte bir tarih, doğa, kent ve sanat imajıyla yeniden yaratılmış, imitasyonların gerçeğin kendisini üretmekle kalmayıp onu aşmaya çalıştığı bir Amerikan peyzajından bahseder. Bir hipergerçeklik arayışı olan bir hac yolculuğu olarak tanımladığı gezisi Eco'yu "tamamen sahte kentlere", peyzajdan binalara kadar herşeyin taklit olduğu Disneyland ve Disneyworld gibi yerlere ulaştırır. Herşeyin günlük yaşamda olduğundan daha eğlenceli ve parlak olduğu Disney'le karşılaştırıldığında gerçeklik hayal kırıklığı vericidir. Disney, öyle bir yerdir ki artık gerçeği taklit etmemekte, büyülü atmosferiyle yeniden üretilmiş bir fantezi gibi davranmakta ve algılanmaktadır. Disney, bir zamanlar hayali dünyaların bir modülüken, zamanla, bir tema parktan bir kente dönüşmüştür. (Sanes, 2001)

Sargın'a göre (2002) (yalnızca Disneyworld ya da Disneyland gibi mekanlar değil), tüm Amerika hipergerçekliği yansıtan sosyal bir düzeni, kültürel bir karmaşıklığı ve mekansal bir potpuriyi çağrıştırmaktadır. "Aslında Baudrillard'ın tanımladığı gibi tüm ülke, başlangıcından beri tutarlı şekilde üretilen gerçek, pragmatik ve görüntüler zenginliği ile özgün bir yaşam biçimi üreten sıradışı bir ütopyanın kendisidir." (Sargın, 2002)

The City And The Stars'ı incelediğimizde Clarke'ın kurguladığı kentin de benzer öğeler taşıdığını görürüz. Romanda dünya yüzeyindeki bütün uygarlıkların, efsanelere göre, galaksiler arası büyük savaşlar sonucunda yok olduğu anlatılır. Hayatta kalanlar istilacılarla bir anlaşma yapmışlardır: Bütün evren onların olacak, insanlar ise doğdukları dünya ile yetineceklerdi. Böylece insanlık sınırsız hayallerini unuttur ve duvarları arasında insan ırkının ihtiyaç duyabileceği herşeyi barındıran Diaspar adında son derece güzel, büyük ve eğlenceli bir kent inşa edip orada mutluluk içinde yaşamaya başlar:

Hareketli ya da sabit tüm yolar şehrin yeşil kalbi olan parkta son bulurlardı....Önce geniş bir çimenlik, ardında gölgeleri altında yürüdükçe kalınlaşan bodur ağaçlar vardı. Zemin de aşağı doğru hafifçe eğim kazanıyordu, böylece dar ormandan sonunda çıktığınızda şehrin tüm izleri ağaçlardan oluşan perdenin ardında kayboluyordu.

...En yakın binalar neredeyse üç kilometre uzaktaydılar ve parkı tamamen saran alçak bir kuşak oluşturunlardı. Onların da ötesinde şehrin büyük kısmını oluşturan kuleler ve setler yükselerek sıralanıyordu. Kilometreler boyunca yayılarak yavaşça gökyüzüne uzanıyorlar; karmaşık ve anıtsal etkileycilikleri giderek artıyordu. (Clarke, 1999)

Parkin çevresinde tam kapalı bir daire çizerek akan bir nehir bulunur. Böyle bir akışın nasıl gerçekleşebildiği Diaspar'lılar tarafından tartışılmaz bile, çünkü bu kentte bunun gibi ve bundan daha ilginç bir sürü şey vardır. Ama akış sırasında her su damlacığının aynı noktadan tekrar tekrar geçtiği bu sistem aslında Diaspar'daki yaşam hakkında birşeyler anlatmaya çalışmaktadır.

Her ütopya da var olan durağanlık, değişmezlik ve kapalılık burada da vardır. Bütün bu özellikler yine kenti yaratan ve yöneten makineler tarafından gerçekleştirilir. İklim koşulları Diaspar'da hiç değişmez, hava her zaman çok güzeldir. Gece diye bir şey yoktur, vakit hep öğleden sonradır. Dış dünya ile hiçbir bağlantısı olmayan bu evrende değişim ve başkalaşım kavramları yok edilmiştir; kent, eskime, paslanma, çürüme ve aşınma gibi kavramları bilmez, çünkü bilgisayarlar hiçbir şeyin eskimesine izin vermeksizin herşeyi yeniden ve yeniden üretirler. Ancak kentte kalıcı olmaya değmeyecek nesneler eskimeye ve zamanla yok olmaya terkedilirler. Fakat burada durağanlık, sıkıcılığı aşmış, kentin büyüklüğü içerisinde son derece çeşitli eğlence olanakları ve sürprizlerle şaşırtıcılığa ve heyecana dönüşmüştür. Aslında bu olanaklar hiç değişmediği halde, sayıca o kadar fazladır ki insan ömrü boyunca bu olanakları tüketemez. Özellikle kentteki en popüler eğlence türü olan *sagalar* insanlara isteyebilecekleri her türlü heyecan ve eğlenceyi tattıracak şekilde tasarlanmışlardır. Saga, yine sanal gerçeklik yoluyla üretilmiş, içine bir kez girdikten sonra bitene kadar insanın gerçek dünya ile iletişiminin tamamen kesilerek kendisini bambaşka bir dünyada bulduğu bir oyun türüdür:

Bir *saga*ya girdikten sonra...İlkel zamanların kaba eğlencelerinde olduğu gibi sadece basit bir gözlemci olmazdınız. Seçme yetisi olan (ya da görünüşte olan) aktif bir katılımcı olurdunuz. Serüvenlerinizin hammadde olan olaylar ve ortamlar unutulmuş sanatçılar tarafından önceden hazırlanmış olabilirlerdi, ama geniş bir çeşitliliğe imkan tanıyacak kadar esneklik de vardı....Devam ettiği sürece gerçekten ayırt edilmesi mümkün değildi. (Clarke, 1999)

Kentte yaşayan insanların biyolojik ve fiziksel mükemmellikleri, yüksek zekaları ve sürekli, sebepsiz mutlulukları da bize tarih boyunca üretilen diğer ütopyaların özelliklerini hatırlatır. İnsan bedeni Diaspar kurulduğundan bu yana neredeyse hiç değişmemiştir. Yalnızca, tırnak ve diş gibi artık gereksiz olan bazı ayrıntılar zamanla yok olmuştur. Artık insanlar *ilkel* yöntemlerle üremediklerinden göbek deliği de yok olmuştur. Üreme olmamasına rağmen cinsellik hala vardır ama diğer duyuların zevklerinin tatmin edilmesinden daha önemli bir amaç taşımaz.

Bilim-kurgu alanında üretilen ütopya ya da ters ütopyaların hepsinde mevcut toplum düzeninin sürekliliğini koruyan bazı öğelerden söz edilir. Bunlar bazen tıpkı düşünürlerin ütopya tasarımlarında olduğu gibi katı kurallardır, bazen insanların teknolojiye bağımlı hale gelmeleri sonucu geçirdikleri evrimlerle yaşadıkları fiziksel çevreye yaşamlarını sürdürebilmek için bağlı kalma zorunlulukları, bazen de zaten teknoloji tarafından çevrelerine uyum sağlayacak biçimde yapay yöntemlerle üretilmeleridir. The City and the Stars'da mevcut toplum düzenini sağlamak amacıyla konmuş katı kurallar, yaptırımlar ya da programlanmış bir günlük hayata rastlamayız. Çünkü Diaspar'da, tüm yeryüzünü kaplayan çölün ortasında "bir mücevher gibi yatan" (Clarke, 1999) bu kentte yaşayan toplum, içinde yaşadığı kentle birlikte tasarlanmıştır. Kenti yöneten ana bilgisayarın hafızasında her nesne gibi her insanın da bir kodu vardır ve ölüm zamanı geldiğinde herkes, yaşadığı hayata ait korumak istediği anılarıyla birlikte bu hafızaya dönerek orada saklanır. İstenmeyen anılar hafızadan silinir. Yeterince uzun bir zaman sonra kişi, koruduğu anılarla birlikte bir çocuk değil, bir yetişkin olarak yeniden üretilir. Milyonlarca yıldır sürüp giden bu döngü, Diaspar'ın sürekliliğini sağlamanın en etkili yoludur, çünkü sürekli yeniden üretilen her bireyin bilinçaltında, kentin duvarlarının ardındaki çöle karşı bir korku, kentin kusursuzluğuna karşı duyulan bir sevgi ve hayranlık milyonlarca yıl boyunca katlanarak gelişmiştir:

Birçok şeyi unutmuşlardı, ama bunun farkında değillerdi. Onlar çevrelerine, çevreleri de onlara uyum sağlamıştı, çünkü birlikte tasarlanmışlardı. Şehrin duvarlarının ötesinde olanlar onları ilgilendirmiyordu; bu akıllarından silinmişti. Var olan, ihtiyaç duydukları şey Diaspar'dı. İnsanoğlunun bir zamanlar yıldızlara hakim olmuş olmasının onlar için hiçbir anlamı yoktu. (Clarke, 1999)

Fakat bütün bunlar, romanın kahramanı Alvin için geçerli değildir. O, duvarların dışındaki çölü, sürekli anlatılıp durulan efsanelerin gerçekliğini merak eder ve kentin sunduğu eğlence olanakları onu tatmin etmez. Çünkü Alvin, o sürekli tekrarlanan döngünün bir parçası değildir. O, bir benzersiz, yani daha yeni üretilmiş, ilk kez dünyaya gelmiş birisidir. Diğer insanların sahip olduğu bilinçaltına sahip değildir. Sonunda bir yolunu bulup Diaspar'dan ayrılmayı başarır ve yer yüzündeki tek uygarlığın kendi uygarlıkları olmadığını keşfeder. Dünyada, tıpkı kendilerinininki gibi yüksek teknoloji kullanan ama buna rağmen doğal olandan vazgeçmeden nesillerdir yaşamlarını devam ettirebilen Lys adında başka bir başla uygarlık daha vardır. Artık herşeyin küçük yerleşmelerde bile kolay ulaşılabilir duruma gelmesi büyük kentler inşa etme zorunluluğunu ortadan kaldırdığından bu topluluk kasabalarda ve köylerde yaşamayı tercih eder:

İnsanlar her zaman şehirlerde yaşamıyorlardı. Makineler onları çalışma zahmetinden kurtardığından beri iki farklı tip uygarlık arasında her zaman bir rekabet vardı. Doğuş çağlarında binlerce şehir vardı ama insanlığın büyük bir bölümü daha küçük topluluklar halinde yaşamayı tercih ediyorlardı. Evrensel ulaşım ve anında haberleşme onlara dünyanın geri kalanıyla her türlü iletişim olanağını sağlamıştı ve milyonlarca kişiyle bir arada sıkışarak yaşamayı gereksiz görüyorlardı. (Clarke, 1999)

Lys'lileri iletişim konusunda makinelere bağımlı olmaktan koruyan önemli özellikleri, bir zamanlar bütün insanların sahip olduğu ama zamanla diğer toplumlarda körelen zihin gücü kullanımı yani telepatidir. Ama iletişim dışında da bilim ve teknoloji Lys'te yalnızca hayatı kolaylaştıran bir araç olarak kullanılmaktadırlar. Aslında makineler yardımıyla kolaylıkla yapabilecekleri bir yığın günlük basit işi kendileri yapmayı tercih ederler. Ulaşım için gerekli araçları olduğu halde çoğunlukla bir yerden bir yere yürüyerek ya da binek hayvanları ile giderler. Burada insanların yaşadıkları yerleşmeler de Diaspar'daki gibi gösterişli yüksek binalardan değil, doğal peyzaj içine sepiştirilmiş en fazla iki katlı yapılardan oluşur. Burada insanlar doğal yollarla doğup ölürler. Diaspar'dakiler kadar uzun yaşamazlar, ya da evrensel bir güzellik ve zekaya sahip değillerdir. Diaspar'ın insanların görülmeyen yaşlanma belirtileri ve Diaspar'da çok uzun zaman önce yok edilen çocuk kavramı ve buna benzer doğal olgular Lys'te vardır. Lys'in insanların en dikkat çekici özelliği ise, yaşamın, doğum ve ölüm arasında sıkışmış, yalnızca bir kez yaşanabilecek bir süreç olmasının getirdiği, her hareketlerinde farkedilen coşku ve canlılıktır. Bu iki toplumun birbirinden habersizce nesillerdir sürdürdükleri yaşamları karşılaştırmak bunlardan her hangi birine onay vermekten çok, insanı bu yaşam biçimlerinden hangisinin insan doğasına daha uygun olduğu konusunda düşünmeye zorluyor. İnsan teknolojiyi yalnızca bir araç olarak benimsediği Lys'teki gibi bir yaşam sürebilir mi? Yoksa onu sonuna kadar yaşamının içine alıp sonunda ona adeta bağımlı hale gelmeye daha mı eğilimlidir? Acaba insan niçin teknolojiye ihtiyaç duyar? Niçin en büyük amaç ve motivasyonlarından birisi teknolojideki ilerlemelerdir? İnsanlık hem bilimsel açıdan son derece gelişmiş bir duruma gelip hem de teknoloji ile olan ilişkisini kendi doğallığına zarar vermeyecek şekilde denetleyebilir mi?

Heim (1998) günümüz toplumunu, makinelerin gelişme sürecinin bir yan ürünü olarak görmektedir. Önceleri tek bir operatörün denetiminde çalışan yardımcı iş araçlarıyken gittikçe birbiriyle etkileşimli büyük gruplar halinde çalışmaya başlayan makineler, demiryolları, yakıt dağılımı ve otoban sistemleri ile de desteklenerek zamanla organize olmuş bir biçimde insan uygarlığının bulunduğu her yere dağıldı. Bu sürecin günümüze ulaşmış şekli Heim'a göre "dünya yüzeyini saran ve bünyesinde doğal dünyaya çıkışlar barındıran gridal bir bilgi ve iletişim ağı"dır ve

insanın doğa üzerindeki kontrolü, bilgisayar tarafından idare edilen insan ve makine ağları aracılığı ile gerçekleşmektedir.

The City and the Stars 1955 yılında yazıldığı halde, o yıllarda bilgisayar ve iletişim teknolojisinde meydana gelen gelişmelerden yola çıkarak, çok uzak bir gelecekte insan ve makine arasındaki olası ilişki ile ilgili tahminlerde bulunmaktadır. Günümüzün insan-makine ilişkilerini incelediğimizde gerçekten de Heim'in tarif ettiğine benzer bir panorama ile karşılaşırız. Clarke'ın dünyası, bu panoramanın varabileceği son noktayı tarif etmektedir. Burada gerçekten de insan makinenin bir yan ürünü gibidir. 20. yüzyılın başında makinelerin insan bedeninin uzantıları olduklarına dair inanç burada adeta tersine dönmüş, insanlar makinelerin uzantıları haline gelmişlerdir. Bilgisayarın ürettiği insanların akılları da sürekli onunla etkileşim halindedir. Biriyle yüz yüze görüşmek için fiziksel olarak o kişinin yanında bulunmaları gerekmez. İstedikleri her yere kendi üç boyutlu görüntülerini gönderebilirler. Yaşadıkları sürece içinde bulundukları mekanlarda ihtiyaçları olan mobilya, yiyecek ve benzeri şeyleri, bilgisayarın hafızası ile iletişime geçerek hafızadaki mevcut kodlarından maddeleştirebilirler. Bu da kişisel mekanların bizim bildiğimiz anlamda fiziksel nesnelerle dolu evler ve odalar olma zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır:

Daha önce böyle bir yer görmemiş biri için burası gerçekten de tuhaf bir odaydı. Hiçbir özelliği yoktu ve tamamen mobilyasızdı; öyle ki Alvin, bir kürenin merkezinde oturuyor gibiydi. Duvarları yerden ya da tavandan ayıran gözle görülür hatlar yoktu. Gözün takılabileceği hiçbir şey yoktu....Alvin'in uygun düşünceye yoğunlaşması yeterliydi, duvarlar, şehrin hangi bölümünü seçmişse oraya açılan pencerelere dönüşebilirlerdi. Bir başka dilek ve daha önce hiç görmediği makineler odayı ihtiyaç duyabileceği her türlü mobilyanın görüntüleriyle dolduruyorlardı. GERÇEK olup olmamaları son bir milyar yıldır çok az kişiyi rahatsız etmişti. Diğer sahtekarlardan, yani katı maddeden daha az gerçek değillerdi elbette ve ihtiyaç kalmadığında şehrin hafıza bankalarının hayalet dünyasına geri dönebilirlerdi. Diaspar'daki her şey gibi onlar da asla eskimezdi – ve kayıtlı kalıpları bilinçli bir hareketle silinmezse de değişmezlerdi de. (Clarke, 1999)

Bütün bunlar, kentin hareketli yollarının kenarlarında sergilenen sanat eserleri için de geçerlidir. İyi eserlerin matrisleri şehrin hafızasına alınır ve isteyen herkes onun bir röprodüksiyonuna sahip olabilir. Bu öngörü aslında romanın yazıldığı dönemden günümüze kadar uzanan kültürel bir süreci de açık bir şekilde ifade etmektedir. Postmodernliğin Durumu adlı kitabında postmodern ya da modern sonrası olarak adlandırılan bu sürecin geniş bir analizini yapan Harvey, Walter Benjamin'in sanat yapıtlarının aynen çoğaltılablmesinin mümkün olduğu bir dönemde kültürel üretimin ne şekilde biçim değiştireceğine dair fikirlerini şöyle yorumlamıştır:

"İlke olarak, sanat yapıtları her zaman çoğaltılabilir olmuştur," diyordu Walter Benjamin, ama mekanik röprodüksiyon "bir yeniliği ifade eder." Bu, şair Paul Valery'nin öngörüsünü somutlaştırıyordu: "Aynen su, gaz ve elektriğin ihtiyaçlarımızı karşılamak için asgari bir çaba karşılığında ta uzaklardan evimize getirilmesi gibi, elimizin basit bir hareketiyle görünecek ve kaybolacak görsel veya işitsel imgeler de mümkün hale gelecek." Benjamin'in öngördüğü sonuçların geçerliliği, elektronik röprodüksiyonda ve imgelerin anında elde edilip kitlesel ölçekte kullanılmak amacıyla mekan ve zaman içindeki asıl bağlamlarından kopararak saklanması konusundaki kapasitede yaşanan ilerlemeler dolayısıyla kat kat artmıştır....Benjamin kitlelerin nesneleri mekansal ve insani olarak kendi yakınlarına getirme arzusundan korkuyordu; çünkü bu, o zamana kadar benzersizliği ve kalıcılığı hedeflemiş olan bir kültürel üretim sisteminde geçiciliği ve çoğaltılabilirliği esas özellikler haline getirecekti. (Harvey, 1999)

Benjamin ve diğer modern sonrası düşünürlerinin farklı şekillerde ifade ettiği bu durum, sadece sanat yapıtları için değil, aslında bugün günlük hayatı oluşturan her türlü kavram için de geçerli görünmektedir. Şimdilik dünyamızda istediğimiz imajın, nesnenin ya da sanat eserinin bir kopyasını maddeleştirebileceğimiz verileri saklayan hafıza bankaları yok ama bunları başka yöntemlerle çoğaltarak kişisel arşivlerimizde saklayabiliyoruz. Bunu bilinçli olarak yapmasak da her gün medya aracılığı ile sayısız miktarda asıl bağlamından koparılmış ve başka anlamlar yüklenmiş imaj ve nesneye boğuluyoruz.

Clarke'ın romanını çağdaş kültürle ilişkilendirerek okuduğumuzda gerek günlük yaşam gerekse kentleşme konularında ciddi öngörülerde bulunduğunu görüyoruz. Diaspar'da Disney kültürünün bütün bir uygarlığa yayılmış halini, Lys'te günümüz gelecek bilimcilerinin sanayi sonrası toplumun yerleşmeleri olarak öngördüğü kendi kendine yeterli küçük köyleri izliyoruz. Bugün canlıların klonlanabiliyor olması ileride aynı insanın tekrar tekrar üretilebileceği anlamına geliyor. Ayrıca tüm gezegeni saran bilgi ve iletişim ağının da artık kontrolsüz bir yapı kazandığını da söyleyebiliriz. Sanayi döneminin tek bir insan ya da küçük bir insan grubu tarafından denetlenebilen sistemlerinin aksine günümüzün bilgi ve iletişim ağının etkili bir denetim mekanizması yoktur. Bu durum bugün yaşamımıza internet aracılığı ile işlenen suçlar, kişisel ya da kurumsal bilgisayar sistemlerine gönderilen virüsler ve benzeri olumsuzluklar olarak yansımaktadır. Ayrıca, internet ortamının sağladığı iletişim ve bilgi erişimi olanaklarının birçok insanı kendisine bağımlı hale getirerek otokontrolünü giderek kaybettirdiği de bilinmektedir. Bu gelişmelerin ileride insanlığı Clarke'ın tasarladığına benzer bir dünyaya götürüp götürmeyeceği bilinemez ama The City and The Stars'ı teknolojik bir varsayımdan çok yazıldığı dönemin sosyal ve kültürel gelişmelerinin bilim-kurgu diliyle ifade edildiği şeklinde okumak belki de daha doğru olacaktır.

2.3.5. The End of Eternity – Isaac Asimov, 1955

Noys huzursuzca temperometreye baktı. “NEREdeyiz? Sayıları okuyamıyorum bile.”

“HANGİ ZAMANDAYIZ?” diye düzeltti Harlan. Hızı yavaşlattı ve yüzyıllar görünür hale geldiler.

“Hangi ZAMANA gidiyoruz’. UZAK ÜSTZAMANLARA”, dedi.
“Yeterince uzaklara. Seni bulamayacakları bir YERe.” (Asimov, 2000)

“Çağdaş zaman – bugünün, James Joyce, Robert Musil ve Mario Vargas Llosa’nın yazdıklarında sezilen, katmanlaşmış potansiyel gerçek (virtual) ve gerçek zamanlardan oluşan parçalanmış gerçekliği – normalde birlikte olmayan şeylerin yeni bir şey oluşturmak ya da karşılaştırılmak amacıyla biraraya geldiği; basit, eşsiz, kapalı, tamamlanmış bir sistemle kontrast oluşturacak bir süreksizlik olarak görülür.” (Sola-Morales, 1987)

Yapısalcılığın statik ve evrensel modellerine ve özneyi varlığın merkezine koyan anlayışına karşın 1970’lerde yaygınlaşan post-yapısalcılıkta özne hem bir oluşum hem de eylemlerinin bir ürünü olarak algılanır. Gösteren ve gösterilen arasındaki çizgi bulanıklaşır.

Sola-Morales (1987) klasik çağ mimarlığının; Rönesans merkezîyetçiliğinde olduğu gibi, zamanı sifra indirgeyen ya da Barok Dönemin dünyevilik anlayışında olduğu gibi, en fazla bir başlangıcı ve sıralı bir gelişimi olan kontrollü zaman anlayışlarının çağdaş zamanı ve metropol yaşamını ifade edemeyeceğini belirtir. Hatta yüzyıl başında modern mimarlığın ustaları tarafından benimsenen, lineer bakış açısı ile algılanan ve sinematografik ardışıklığa dayanan zaman anlayışı da çağdaş zamanı ifade etmekte zayıf kalmaktadır. Sola-Morales’e göre çağdaş zamanda tek ve sabit bir zaman yerine, bizim gerçeklik deneyimlerimizin kendi kendini ürettiği çeşitli zamanlar vardır. 20. yüzyıl sanatı da bu zaman çeşitliliği ile yüzleşmeyi ve onu anlamayı amaçlar. Sonuçta da mimarlık ve sanatta durağan estetik deneyimin hareketli olaya çevrildiği bir anlayış gelişir. “Geçicilik kendini bir sistem olarak değil, şansa dayanan, tahmin edilemez mekan ve harekete dayanan bir an olarak gösterir. Çağdaş sanatın bazı ürünlerinde, bir olay olarak bir kez görünen ve sonra kaybolan geçicilik deneyimi, en iyi ifadesini olayda bulan geçicilik fikrini anlatır.” (Sola-Morales, 1987)

Zamanı çizgisel olarak, geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek olarak, yaşıyoruz ve algılıyoruz. Yaşadığımız her an, bulunduğumuz mekan ve etkileşimde bulunduğumuz sayısız olgunun zihnimizde bıraktığı izlerle biçimleniyor. Yaşadığımız herhangi bir ana geri dönmemiz fiziksel olarak mümkün olmuyor. Ama bütün o anların yaşanmış olması bizim kişisel gerçekliğimizi oluşturuyor. Bu durumda kişisel olarak hepimiz için belirli bir anın yaşandığı mekan parçası aynı bile olsa, mekanla ve nesnelerle, canlılarla kurduğumuz ilişkiler, algılarımız ve yorumlarımız farklı olduğundan her birimiz için farklı gerçekliklerin varlığından söz edilebilir.

İrem Falay Mollaahmetoğlu (2002) yaşanan her anı, zaman tünelineki kesitler, dilimler olarak tanımlar. “Anların içinde bir insanın yaşamı bir mekanın yaşamı ile kesişirse, mekanın küçük parçaları olan dilimler oluşur....Mekan diliminin önceden yaşanmış olması, onun yeniden hiçbir şey yokmuş gibi yaşanmasına engeldir.” (Mollaahmetoğlu 2002) Bu sözler mekanın statik ve değişmeyen tek bir yorumu olmadığı, zaman içindeki her anda aynı kişi için bile farklı anlamlar taşıyabileceğini, hatta farklı olabileceğini doğrular. Mekan da zaman gibi ‘geçmektedir’. Bir insanın kişisel gerçeklik çizgisinde – yaşamında – bile belli bir mekan parçasının farklı anlarda sayısız anlamı olabilir.

Aynı mekanı deneyimleyen birden fazla kişi için farklı gerçekliklerin varlığından söz ettiğimizde bütün bu gerçekliklerin bizim gerçek gerçekliğimizin üstünde-altında katmanlaşmış ya da onunla içiçe geçmiş potansiyel gerçeklikler olduğunu söyleyebiliriz.

Bir insan ömrünü Mollaahmetoğlu’nun ifade ettiği gibi zaman tünelinin bir parçası, yaşanan her anı da bir kesit ya da dilim olarak kabul ettiğimizde, fiziksel mekana dik, sayısız farklı algının oluşturduğu iç içe geçmiş sayısız gerçeklik boyutundan söz edebiliriz. Aynı şekilde, herhangi bir fiziksel mekan üzerinde farklı algıların katmanlaşması ve iç içe geçmesiyle oluşan, içlerinden yalnızca birinin bizim kişisel gerçekliğimiz olduğu, fiziksel mekana paralel sayısız mekan gerçekliğinden de söz edebiliriz.

Bir kent meydanından geçerken şans eseri tanık olup izlediğimiz bir gösteri, o meydan ile oradan bir önceki geçişimizde kurduğumuz ilişki sonucu edindiğimiz izlenimleri artık sonsuza dek değiştirmiştir. Artık orası dünkü meydan değildir. Yarın da bugünkü meydan olmayacaktır. Aslında fiziksel mekan herkesin kişisel algısı ve ev sahipliği yaptığı olaylarla biçimlenen, anlam kazanan bir strüktür görevi görmektedir. Kazandığı anlamlar ise, aslında hep orada kalır.

Bütün bunlar, zamanı çizgisel, geçip giden ve fiziksel olarak geri dönüşü olmayan bir olgu olarak yaşadığımız sürece geçerlidir. Geçmiş ve şimdiki zaman bizim

gerçekliğimizi oluşturur. Gelecek ise potansiyel gerçekliğimizi. Zamanda geriye dönüp gerçekliğimizi değiştirme ya da geleceğe gidip potansiyel gerçekliğimizin gerçekleşmiş haline tanık olma imkanımız şimdilik yoktur. Aslında yaşamın anlardan oluşan çizgisel bir şey olduğunu kabul ettiğimiz sürece geçmişin zaman ve mekan olarak sadece zihnimizde bıraktığı izlerle yaşadığını, geleceğin ise henüz varolmadığını kabulleniyoruz demektir. Peki ya zaman içinde geçmişe ya da geleceğe yolculuk edebilseydik? Kuşkusuz, daha önceden yaşadığımız bir zaman-mekan kesitine geri döndüğümüzde, orada kişisel algısını edinmekte olan o andaki kendimizin, aslında şimdiki zamanda var olup da geçmişteki o anda bulunabilen kendimizle karşılaşması sonucu, o an ve mekanla ilgili izlenimi de oldukça değişecektir. Şimdiki zamana ait olup da geçmişteki bir ana giden kişi ise sadece ait olduğu zamanda yaşaması gereken bir anı geçmişteki bir anla değiştirmiş olacaktır. Yani her ikisi için de aslında herhangi bir anı aynen tekrarlamak mümkün olmayacaktır.

Ya da geçmişteki herhangi bir anda küçük bir değişiklik yapıp bir sürü insanın yaşanmış ve potansiyel gerçeklerini değiştirme imkanımız olsaydı? Yani mekana dik konumlandığımız zaman boyutuna, içinden rastgele seçtiğimiz kesitlerde müdahale edip her bir kişinin gerçekliğini sayısız miktarda katmanlaştırarak birbirine geçmiş sayısız potansiyel gerçeklikler oluşturabilseydik? Zaman boyutuna dik, bu sefer mekana paralel katmanlaşan gerçeklikler.

Zaman, içinde fiziksel olarak ileri ve geri hareket edebildiğimiz, her bir parçasını uzak, yakın, yer gibi kavramlar yardımıyla tanımlayabildiğimiz bir olgu olsaydı? Zaman “öncesi ve sonrası olmayan bir üst mekan” (Mollaahmetoğlu, 2002) değil de mevcut gerçeklikle iç içe varolabilen ama aynı zamanda ondan bağımsız bir boyut ya da boyutlar grubu olarak başlı başına bir mekan olsaydı? Zaman geçip giden çizgisel bir şey değil, sayılamayacak kadar çok boyutlarının iç içe geçmiş varlığı ile fiziksel mekan strüktürü üzerinde yüzen, kesişimlerle dolu bir bulut olsaydı?

20. yüzyılın ortalarında, Newton kanunlarını baz alan ve batı dünyasının bilimsel düşünce sistemini oluşturan pozitivist bilim anlayışı yerini Einstein’ın görellilik yasasının üzerine temellendirilen yeni bir düşünce sistemine bırakmıştır.

Einstein’ın teorisi zamanın üç fiziksel boyutla birlikte dördüncü bir boyut olarak benimsenebileceğini öne sürüyordu. Zamanın dördüncü bir boyut olarak kabul edilmesi, zaman ve mekanın birbirine dönüştürülebileceği fikrini de beraberinde getiriyordu. Bu durumda, nasıl ki bir cismi 90 derece döndürerek eninin boy, boyunun da derinlik olarak algılanmasını sağlayabiliyorsak, bir boyut olarak kabul ettiğimiz zamanı da mekansal boyutlardan birine çevirebilirdik. Bu da zamanın

geri dönüşsüz, çizgisel bir kavram değil, içinde her yöne hareket edilebilen bir mekan olabileceğini düşündürmektaydı. 1949 yılında matematikçi Kurt Gödel'in Einstein'ın denklemleri üzerine yaptığı çalışmalar sırasında zaman yolculuğunu destekleyen somut matematiksel sonuçlar bulması o güne kadar bilim dünyasında var olan belli kabulleri yerle bir eden bir gelişmeydi. Newton fiziğinde yönünden hiç şaşmadan hedefine doğru yönlenmiş bir ok olarak düşünülen zaman Einstein'ın kuramıyla yine ileri doğru hareket eden ama sık sık vadi ve düzlükler arasından kıvrılarak akan muazzam bir nehir olarak algılanmaya başladı. Madde ve enerjinin varlığı nehrin yönünü anbean değiştirebilirdi ama yine de yön düzgündü. Gödel ise zaman nehrinin nazikçe kıvrılarak bir çember içinde geriye doğru hareket ettirilebileceğini kanıtladı. Sonuçta nehirlerin ters akımları ve girdapları vardı. Aslında bir nehir sürekli ileri doğru akıyor da olsa kenarlarında her zaman suyun dairesel hareketlerleaktığı havuzcuklar bulunuyordu.(Kaku, 1994)

Bu bilimsel tartışmalar bilim-kurguda da yankılarını bulmuştur. Zaten öteden beri gerek bilim-kurguda gerekse fantastik edebiyatta işlenen ama gerçekleştirilmesi imkansız bir fantezi olarak görülen zamanda yolculuk teması, bu bilimsel gelişmelerin ışığında, artık bilimsel temellere dayandırılabilmekteydi. Bu dönemde üretilen bilim-kurgu eserlerinde zamanda kırılma, boyut değişimi ve zaman yolculuğu temaları sıklıkla işlenmeye başlamıştır.

Isaac Asimov'un aşk, sevgi gibi kavramlara yer vererek klasik roman anlayışının dışına çıktığı, zamanı doğrudan öykünün odağına koyan yapıtı *The End of Eternity* (1955) bu eserlerin en önemlilerindendir. Bu kitapta, kendilerine "Sonsuzlar" diyen ve zaman ve mekandan bağımsız bir "sonsuzluk" boyutunda yaşayan bir grup insan, zaman içinde yolculuk ederek mevcut gerçekliklerde insanlığın iyiliği için bazı değişiklikler yaparlar. Bu sayede büyük savaşlar, kıtlıklar ve benzeri olumsuz olaylar zaman akışından silinir:

Sonsuzluğun başlangıcından dünya üzerinde kimsenin kalmadığı zamanlara kadar geçen bütün Zaman'ın her ayrıntısını saptamak için çalışırız. Sonsuz sayıda olasılıklar arasından yaşanan gerçeklikten daha iyi olanları seçer. Zamanda bir değişiklik yapılabilecek en uygun an için karar verir ve yeni yaşanan gerçekliği ve sonrasındaki yeni sonsuz sayıdaki olasılıkları izleriz.. (Asimov, 2000)

Zaman içinde yaşayanlar yapılan değişikliği hiçbir zaman fark etmezler. Bu değişiklik bir ailenin yok olmasına, bir kimsenin sevdiği birinin uzaklara gitmesine ya da bir çocuğun hiç doğmamış olmasına yol açsa bile maddeler gibi zihinler de değiştiğinden bu tür olayları yalnızca sonsuzlar takip edebilirler. "İnsanlar mutlu olsun diye birşeyler yapılmıştır ve kimse bunun farkına varamaz." Ve insanların her biri mevcut gerçekliklerinden, sayısız potansiyel gerçekliklerinden birine atlayarak

sanki hep 'orada' yaşamışlar gibi hayatlarına devam ederler. Eskisini hatırlamaz, bilemezler. Her zaman yaşanabilir tek gerçeklik olduğuna inanırlar.

..223. yüzyılda geçen birkaç dakika içinde bir mekanizmayı (bir vasıtanın debriyajı) kurcalamış, sonuçta genç bir adam hazır bulunması gereken bir mekanik dersine yetişememişti. Güneş mühendisliği ile ilgili sınıfa hiç gidememiş, bu yüzden çok basit bir aracın geliştirilmesi on yıl gecikerek 224. yüzyıldaki büyük bir savaş gerçeklikten silinmişti. (Asimov, 2000)

The End of Eternity'de zamanda yolculuk edilebilmesi, zamanın her bir anının bir 'mekan' olarak algılanmasına sebep olmaktadır. Bir andan diğerine ulaşım da 'zaman' alır ve yolculuk sırasında göstergede katedilen kilometre sayısı değil, geçen yıl sayısı okunur.

"Daha fazla uzağa gitmek istemiyorum. Rakamlar çok yükseldi."

Temperometre 111.394'ü gösteriyordu.

"Yeterince UZAK" dedi Harlan. Elini uzattı, "Gel, Noys. Burası bir süreliğine senin EVin olacak." (Asimov, 2000)

Zamanın sonsuzluğu boyunca yüzyıllar, tıpkı bizim yaşadığımız gerçeklikte olduğu gibi farklılaşarak kendilerine has özellikler kazanırlar. Bir sonsuzun, zamanın bir tek anında yapacağı herhangi bir değişiklik, bir dönemin sahip olduğu özellikleri de değiştirebilmektedir. Mevcut gerçeklik terkedilmiş, geçip gitmeyen, hep mekanın üzerinde asılı kalan, bu sayede de herhangi bir anda herhangi birine sıçranabilen sayısız potansiyel gerçekliklerden birine geçilmiştir. Zamandaki gerçek ya da potansiyel her an, bir ulaşım aracı ile ulaşılabilen, yaşanabilen, algılanabilen bir mekandır aslında:

Birçok yüzyıl gibi 2456. yüzyıl da madde kökenliydi....300.lerin enerji girdapları ya da 600.lerin alan dinamiği madde kökenli bir yüzyıla ait insanları şaşırtabilirdi....herşey maddeseldi. Enerji kökenli bir yüzyıldan olanlar bunu anlayamazdı. Onlara bu görünüş ağır, kaba ve barbarca gelirdi. Ama madde kökenli Harlan'a göre, her taraf tahta, çeşit çeşit metal, plastik, silikat, beton, deri, vb. idi.

Fakat maddenin her türü ayna görevi yapıyordu. 2456'da göze ilk çarpan bu oluyordu. Bütün yüzler parlaktı ve ışığı yansıtıyordu. Moleküler filmlerden dolayı her yer pürüzsüz bir görünüm sergiliyordu...görebildiği her şeyin her taraftan bütünler ve parçalar halinde her açıdan defalarca yansıyan görüntüleri, insanı karmaşaya iten bir rahatsızlığa yol açıyordu. (Asimov, 2000)

Zaman yolculuğu, bir zamanlar ülkeler arasında yapılan ticaretin zaman içinde yapılmasını olanaklı kılmıştır. Ülkeler arası ilişkileri düzenleyen bir çok kurumun zamanda da bir benzeri bulunmaktadır. İhracat-İthalat ve zamanlararası diğer ilişkilerle ilgilenen kurumlardır bunlar. Bütün Zamanlar Meclisi adlı, yönetim

hiyerarşisinde en yukarıda bulunan bir topluluğun dışında ticaret ve iletişimi kolaylaştıran zamanlararası para birimi ve ortak bir dil mevcuttur.

Romanın kahramanı Teknisyen Harlan bir sonsuzdur. İyi bir sonsuzdur; duygulanmaz, duygulansa da belli etmez, aşırı tepkileri yoktur. Ta ki sonsuzluğun en katı kuralına karşı gelerek aşık olana dek. Böylece Harlan, kendisini ideal bir sonsuz yapan özelliklerini bir bir kaybetmeye başlar. Olaylar zinciri Harlan'ı Sonsuzluğun devamlılığı için kilit bir noktaya sürükler ve sonunda Sonsuzluk ve Noys'a olan aşkı arasında bir seçim yapmak durumunda kalır.

Sonsuz, analitik hesaplar yapan bir beyin, bir hesap makinesi gibi olmalıdır. Zaten en kıdemli sonsuzlara Bütün Zamanlar Meclisi tarafından "bilgisayar" ünvanı verilir. Sonsuzlar, zaman içinde yaşayan insanlar arasından titizlikle seçilir, sonsuzlukta eğitimle geçen on yıllık bir adaylık süresinden sonra Gözlemci ünvanını alırlar. Gözlemciler mevcut gerçekliklere gidip detaylı incelemelerde bulunurlar ve izledikleri dönemle ilgili son derece tarafsız raporlar hazırlarlar. Bu süreçte başarılı olanlar Teknisyenlik mertebesine erişirler ki asıl gerçeklik değişimlerini yapanlar bu kişilerdir. Teknisyenliği, Bilgisayarlık takip eder. Bilgisayar ünvanını hak eden kişi artık kusursuz duyarsızlığa erişmiş, neredeyse sadece hesaplar yapan bir beyinden ibaret olmalıdır. Ama yine de her sonsuz 'ev' den 'dış zamana' hareket etmenin verdiği kaybolmuşluk hissini hayatı boyunca yaşar. Çünkü sonsuzların ait oldukları yıllara gitmeleri, orada yapılan gerçeklik değişikliklerinin aile ve yakınlarını nasıl etkilediğini görmeleri kesinlikle yasaktır. Bu yüzden hiçbir sonsuz 'ev'inin yakınlarındaki 'bölge'lere yaklaşamaz.

Romanda, zaman boyutunda yaşayan insanlar zamanı bizler gibi, bir geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek olarak yaşarken, sonsuzlar için zaman özel taşıtlarla içinde özgürce dolaşılabilen başı ve sonu olmayan bir evren, bir mekandır. Zamandan ince bir 'zamansızlık-mekansızlık' perdesiyle ayrılan Sonsuzluk'ta evrendeki anlamıyla bir zaman kavramı yoktur. Fakat vücutlar yaşlanır, bu da zamanın geçtiğinin kaçınılmaz kanıtıdır. Sonsuzlar, eylemlerini ve ilişkilerini düzenlemek amacıyla yaşadıkları ortamı 'bugün', 'yarın', 'filanca saatte', 'geçen saha' gibi sözlerle parçalama gereği duyarlar.

The End of Eternity'de Asimov, gerçekliğin yapısı, zamanda yolculuğun çelişkileri gibi konulara değinmektedir. Bir yandan zamanda yolculuk deneyimini yaşamadan gerçekliğin felsefesini insan beyninin kabul edemeyeceğini savunurken, bir yandan da zamanda yolculuk ederek yaşanmış ya da yaşanmamış herhangi bir ana müdahale etmenin etiğini tartışır. Dünyayı savaşlardan, nükleer facialardan ve benzeri kötülüklerden arındıracak gerçeklik değişikliklerini yaparken, sonsuzlar,

insanlık için paha biçilmez iyilikler yaptıklarını düşünmekteydiler. Onların bu çabasını savaşların ve felaketlerin yaşanmadığı, herkesin mutlu olduğu 'bir yeryüzü cenneti', bir 'ütopya' yaratma çabası olarak değerlendirebiliriz. Ama her ütopya olduğu gibi burada da tartışılması gereken çelişkiler vardır. Sonsuzların müdahaleleri, dünyayı, insanlığın tür olarak gelişmesini, evrimleşmesini sağlayan zorluklardan arındırdığından evrim süreci de yavaşlar. Günün birinde, Sonsuzluğun keşfedildiği yıllardan beri insanoğlunun evrimsel olarak çok az farklılaştığını farkederek. Gelişmenin yavaşlaması ve uzak yüzyıllarda neredeyse durması, daha da uzak yüzyıllarda insan soyunun yeryüzünden silinmesi zamanın sürekliliği ile ütopyanın durağan, değişime direnen yapısının birleşmesi ile ortaya çıkan gerilimi vurgular.

Bir başka önemli nokta da, romanda, 'mekansal sınırsızlık' ve 'zamansal sonsuzluk' arasında yarı bilinçli bir tercih yapılmış olmasıdır. Çağlar boyunca yapılan tüm bilimsel araştırmalar zaman mühendisliği konusunda ilerleme kaydedebilme amacı gütmüş, bu durum sonsuzların yaptıkları müdahalelerle de sonuna kadar desteklenmiştir. Sonuçta uzay yolculuklarını mümkün kılacak bilimsel gelişmeler hep geri planlara atılmış, insanlık fiziksel mekanlarını ve algılarını genişletme imkanından yoksun bırakılmışlardır. Uzak gelecekte galaksiler arası yolculuklar mümkün olduğunda ise tüm uzayın başka canlılar tarafından çoktan işgal edilmiş olduğunu görürler. Gittikleri her yerde 'uzak durun', 'yaklaşmayın' gibi sınırlayıcı mesajlarla karşılaşır. Sonunda sınırsız evrende, küçük gezegenlerinde sıkışıp kaldıklarını anlarlar. Dünya artık, "özgürlüğün sınırsızlığıyla kuşatılmış bir hapisane"dir. Sınırlandırılmışlık, dışarıda sınırsız bir uzayın olduğunu bilip, dünyadan başka herhangi bir yere gidebilme ihtimalinin yokluğu insanlığa amaçsızlık, coşku eksikliği ve sıkıntı olarak yansır. Zamanla, uzak bir gelecekte doğum oranları düşer ve insanlık yeryüzünden silinir. Bu kaderin gerçekleşmesi ya da gerçekleşmemesi Harlan'ın yapacağı seçime bağlıdır: Mekansal sınırsızlığı feda edip sonsuzluğun dünü bugünü yarını bilinen sayısız katmanına teslim olmak mı, dünü değiştirmeden ve yarının ne getireceğini asla bilemeden uzayın sınırlarını keşfe çıkmanın heyecanını yaşamak mı?

2.3.6. Ringworld – Larry Niven, 1970

“Çevresinde halka olan bir yıldıza benziyor” dedi Louis. “Nedir bu?” Chiron’un cevabı hiç de şaşırtıcı olmadı.

“Çevresinde halka olan bir yıldız. Halka katı maddeden yapılmış ve birileri tarafından yapay olarak inşa edilmiş.” (Niven, 1999)

Dünya’da, özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren gündemde ağırlık kazanmaya başlayan nüfus artışı, doğal kaynakların tükenmesi ve teknoloji ve endüstrideki gelişmelerin yan etkileri olarak ortaya çıkan ekolojik problemler bilim-kurgu yazarlarının en çok işlediği konular arasına girmişlerdir. Bilim-kurgu’nun altın çağı olarak tanımlanan ve 1930’lu yılların sonu ve 1940’ların ortalarını kapsayan dönemin belirleyici özelliği olan teknolojik ve bilimsel gelişmelere duyulan güven, yerini yavaş yavaş karamsarlığa bırakmış, bu gelişmelerin olumsuz etkileri sorgulanmaya başlamıştır. Bilimkurgu’da, bu tür olumsuzlukların gelecekteki olası sonuçları dünya ya da uzayın derinliklerindeki başka sistemlere yansıtılarak ifade edilmeye çalışılmıştır. Yaşanan gezegenlerdeki kaynakların tükenmesi, tarım alanlarının yok olması, aşırı nüfus artışı sonucu yaşam alanlarının yetersizleşmesi, çevre kirliliği, salgın hastalık, kıtlık ya da savaşlar sonucu uygarlıkların yeni bir yaşam kurmak amacıyla başka gezegenlere taşınmasını ya da başka gezegenlerde tarım ve madencilik yapan destek koloniler kurulmasını konu alan romanlar yaygınlaşmaya başlamıştır.

Larry Niven 1970 yılında yazdığı *Ringworld* adlı romanında bu tür sorunları galaksi ölçeğinde ele alarak işler. Romanın başlangıç noktası ve konusu Dünya ve insan olduğu halde, öykü boyunca, uzaydaki başka gezegenlerde yaşayan bir çok farklı canlı ve onların yaşam biçimleri, karakterleri ile karşılaşırız. Dünya’da uzun yıllardır süregelen sorunların büyük bölümü bu canlıların yaşam biçimlerine yansıtılarak işlenmiştir. Larry Niven, romanına, günümüzün yüzyıllar sonrasındaki bir geleceği betimleyerek başlar. Bu tarihte, transfer kabinleri aracılığı ile gerçekleşen teleportasyon sayesinde bildiğimiz ulaşım araçları gereksiz kılınmıştır. Dünya üzerindeki en uzak mesafelere dahi bir anda ulaşılabilmesi, Dünya’nın değişik bölgelerindeki yerel farklılıkları yok etmiştir.

Louis Wu, Beyrut, Münich ve Resht’in...hatta San Francisco, Topeka, Londra, Amsterdam’ın ne kadar birbirine benzediğini görüyordu. Yürüyen kaldırımların kenarındaki dükkanlar Dünya’nın bütün şehirlerinde aynı malları satıyorlardı. Bu gece

her şehirde yanından geçtiği bütün vatandaşlar birbirine benziyor, aynı şeyleri giyiniyorlardı....Transfer kabinleri üç buçuk yüzyılda Dünya'nın sonsuz farklılıklarına bunu yapmıştı işte. Dünya'yı anlık seyahat ağı ile kaplamışlar ve Moskova ile Sydney arasındaki uzaklık bir ana ve onda birlik yıldız bozuk parasına inmişti. Bunun kaçınılmaz sonucu olarak şehirler, sadece isimleri geçmişin anısı olacak şekilde, yüzyıllar boyunca birbirine benzemişlerdi. (Niven, 1999)

Söz konusu gelecek vizyonunda kültürlerin ve kentlerin aynışması dışında daha bir sürü sorun vardır. Bunlardan en önemlisinin aşırı nüfus artışı olduğunu söyleyebiliriz. Gençliğin uzun yıllar sürmesini sağlayan Bağışıklık Baharatı sayesinde insanlar yüzyıllarca yaşayabilmektedirler. Fakat bu, doğum ve ölüm oranları dengesini iyice bozarak zaten her zaman artma eğiliminde olan Dünya nüfusunun daha da yüksek bir hızla artmasına sebep olmuştur. Bu artışı engellemek amacıyla Üreme Kurulu tarafından, 21. yüzyılın ortalarından itibaren her çifte iki çocuk sahibi olma hakkı tanıyan bir yasa çıkarılır. Amaç, Dünya nüfusunu onsekiz milyar civarında sabitlemektir. Kurul, istenen ve istenmeyen genleri gözönüne alarak bazı çiftleri ek bir çocukla ödüllendirirken, bazılarının ise hiç çocuk sahibi olamayacağına karar verebilir. Zamanla bu sistemde bazı yolsuzluklar yapıldığı saptanınca her bireye yalnız bir çocuk sahibi olma hakkı tanınmaya başlanır. Sadece zeka düzeyi çok yüksek olanlar ya da telepati gibi özel yetenekleri olanlara ikinci çocuk için hak tanınır. Bir de Doğum Hakkı Piyangolarında kazanan şanslılara...

Yıldızlar arası yolculukların artık mümkün olması, insanlığın uzaydaki başka yaratıklarla tanışmasına, onlarla savaşmasına ya da ticaret yapmasına olanak vermiştir. Her biri farklı karakter ve görünüşe sahip canlılara Dünya'daki kentlerin sokaklarında rastlamak insanları çok fazla şaşırtmaz.

Öykü, son derece zeki, bir o kadar da korkak ve tedbirli bir ırk olan, dış görünüşü bir çeşit küçük baş hayvanı andıran Pierson Puppeteer'ların, kendilerine 'yaşamak için yeni bir yer' arama girişimleri sırasında uzayın derinliklerinde keşfettikleri tuhaf bir oluşumu incelemek için, uygun niteliklere sahip dört canlıdan oluşan bir keşif ekibi kurmalarıyla başlar. Bir zamanlar uzayda çok büyük bir ticaret imparatorluğuna sahipken Galaksi Çekirdeğindeki patlamanın ancak 20.000 yıl sonra hissedilebilecek olumsuz etkilerinden kaçmak isteyecek kadar korkaktırlar. Bu kaçış sırasında dünyalarını terketmeyi göze alamadıklarından yaşadıkları sistemle birlikte hareket edebilmelerini sağlayan teknikler geliştirirler. Puppeteerların yaşadıkları sistem de zaten, bir yıldız, yaşanabilir bir gezegen ve nüfusları arttıkça yakın sistemlerden taşıdıkları dört tarım gezegeninden oluşur. Tüm zekalarını her zaman kendilerini güvenceye almak için kullanırlar. Savaşmazlar, ama kendileri için tehlikeli buldukları

ırkları birbirine düşürerek zayıflatırlar ya da son derece zekice yöntemlerle bu ırklar üzerinde yapay seleksiyon metodları uygulayarak onları istedikleri niteliklere göre biçimlendirebilirler:

Sizi (insan ırkını) genetik olarak düzeltme yollarını aradık. Fakat neyi düzeltecektik? Zeka düzeyinizi değil...Çünkü zeka sizin en büyük gücünüz değil. Kendinizi koruma içgüdünüz de, dayanıklılığınız da, dövüş yeteneğiniz de değil... Sizin türünüz inanılmaz şekilde şanslı. Tarihiniz; kendi türünüz içindeki atom savaşı, endüstri atıkları nedeniyle gezegeninizin kirlenmesi, ekolojik bozukluklar, tehlikeli biçimde büyük asteroitler, ılımlı biçimde değişken güneşinizdeki hareketler ve hatta tümüyle rastlantı sonucu keşfettiğiniz Galaksi Çekirdeği'ndeki patlama gibi olaylardan nasıl kıl payı kurtulduğunuzu anlatan bir dizi gibi. (Niven, 1999)

Ekibi oluşturmakla görevli Puppeter Nessus, aradığı canlılardan birisi olan İnsan Louis Wu'yu; Wu, transfer kabinleri sayesinde tüm dünya kentlerini gezerek iki yüzüncü doğumgünü kutlarken yakalar. Louis Wu ne çok güçlü ne de çok zeki; ama yolculuğu, yeni dünyalar ve yeni canlılar tanımayı seven, özel yatıyla sık sık farklı gezegenleri keşfe çıkan birisidir. Büyük yolculuk için seçilmesine bu özellikleri sebep olmuştur. Grubun üçüncü üyesi mutasyona uğramış dev bir kediye andıran Kzin'dir. Bu ırk bilinen uzayda savaşçı, saldırgan, barbar ve son derece cesur bir ırk olarak tanınır. Kzin, bu özellikleri nedeniyle ekibe alınır. Grubun son üyesi ise İnsan Teela Brown'dur. Beş nesilden beri Teela'nın bütün ataları doğum hakkı piyangoları ile dünyaya gelmiştir. Ayrıca yirmi yıllık hayatı boyunca her hangi bir sebepten dolayı bir kez bile incinmemiş, her koşulda dört ayak üstüne düşmeyi bir şekilde başarmıştır. Kısacası Teela Brown'un tescillenmiş bir şansı vardır ve bu da ekibe seçilmesi için yeterli bir sebeptir.

Tedbir, merak, cesaret ve şanstıan oluştıan ideal ekip, *Yalancı* adlı uzay aracıyla uzayın derinliklerindeki esrarengiz nesneye doğru yola çıkar. Bu nesne, bir yıldız ve onun çevresine oldukça dayanıklı bir katı maddeden inşa edilmiş dev bir halkadan oluştıan bir sistemdir. İlk incelemeler halkanın iç tarafında Dünya'daki kadar kalın ve hemen hemen aynı bileşime sahip bir atmosfer olduğunu göstermektedir. Halkanın, ışıktan hızlı hareket edebilen gemilere sahip olmadıkları için başka yıldız sistemlerine göç edemeyen bir ırk tarafından üzerinde yaşamak için yapılmış ve güneş enerjisinden mümkün olduğunca fazla yararlanabilmek amacıyla güneşi saran bir halka biçiminde inşa edilmiş olabileceği tahmin edilmektedir. Sisteme yaklaştıklarında, halka ile yıldız arasında, gece ve gündüz farkı oluştırmak amacıyla yirmi dört adet dev gölge karesi yer aldığını görürler. Halkanın dış yüzeyinde gördükleri girinti ve çıkıntılar ise iç yüzeyde dağlar, denizler gibi topoğrafik oluşumları meydana getirmektedir. Ekip, yapay gezegenin çok yakınına gelip ona mesajlar gönderdiği halde hiçbir karşılık alamaz. Sonunda bir meteor çarpması mı

yoksa Halka Dünya'dan gelen bir saldırı mı olduğunu anlayamadıkları bir sebep yüzünden gemileri gezegendeki çöllerden birine çakılır. Böylece ekip, uçan motorsikletleriyle gezegen üzerinde yaşayan bir medeniyet arayışına girer.

Halka Dünya'nın büyüklüğü, biçimlenişi ve biçimlenişinin yol açtığı, onu sıradan doğal gezegenlerden ayıran bazı özellikleri üzerinde düşünölmeye değer şeylerdir. Bir yıldız çevresinde dönen bir gezegende değil de bir yıldız çevresinde halka şeklinde biçimlendirilmiş, gece ve gündüzün, şafağın bizim bildiğimiz anlamda yaşanmadığı bir fiziksel çevrede yaşasaydık o çevre ile ilgili algımız ya da oradaki yaşam biçimimiz nasıl gelişirdi?

Yaşadığımız gezegende, düz bir arazide ya da denizde ileriye doğru baktığımızda görüş alanımızı sınırlayan eğri ufuk çizgisi yerine, yeryüzü ve gökyüzünün, "kıtaların ayrıntılarının önemsiz noktalar halini aldığı, bütün renklerin gök mavisi ile karıştığı bir bölgede" (Niven, 1999) birleştiği bir sonsuzluk görseydik...

Ya da yaşadığımız gezegenin, ancak güneşin doğuşu ya da batışı, mevsimlerin değişmesi şeklinde algıladığımız hareketlerini tüm çıplaklığı ile görebilseydik...

Gece ve gündüzü birbirinden ayıran, sadece yörüngeden ya da aydan bakıldığında görönen 'ara çizgi'yi bizler, yeryüzünde yaşayanlar algılayamayız. Örneğin gecenin gelişini, gündüzün son buluşunu, aydınlığın karanlığa dönüşünü ifade etmek için 'güneş batıyor', 'Ay doğuyor' gibi ifadeler kullanırız. Oysa Halka biçimindeki bu yapay dünyada, sonsuzluğa doğru alabildiğine uzanarak belirsiz bir noktada son buluyormuş izlenimi veren dev eğri boyunca, gölge karelerinin oluşturduğu, birbirinden ara çizgilerle ayrılmış aydınlık ve karanlık bölgelerin, yani gece ve gündüzlerin önümüzde, gittikçe belirsizleşerek tekrarlandığını görebilirdik. Burada, gece ve gündüz arasındaki geçişi deneyimleyişimiz de farklı olurdu:

Sol tarafında, uzaklarda daha da koyulaşan karanlık vardı. Kaçan ufuk, koyu mavi gökyüzünde zayıf şekilde parıldayan Halka Dünya kemerinin altında, sanki gece ve kaostan doğan bir siyahlıktı.

Sağ tarafta ortalık güpegündüzdü. (Niven, 1999)

Gezegenin iç yüzü on beş metre kalınlığında, toprak ve kayadan oluşan bir tabaka ile kaplıdır. Deniz ve karaları ayıran çizgiler, tüm yeryüzü şekilleri tıpkı başka gezegenlerde olduğu gibi doğal görünürler. Halka Dünya üzerinde uçan ya da yürüyen birisi, üzerinde yaşanabilen herhangi bir doğal gezegen üzerinde olduğunu zannedebilir. Çünkü kişi burada; topoğrafyası, bitki örtüsü ve çeşitli böcek, bakteri ve hayvanları ile gerçek ve yaşayan bir biyosfer deneyimler. Bu gezegenin ormanlarından herhangi birinin küçük bir parçası, herşeyin doğru yerde olduğunu hissettirecek şekilde doğal düzenlenmiştir:

Çimen tam anlamıyla çimen değildi; ama yeşildi ve bir çimenlik tarafından kaplanması gereken yerleri halı gibi örtmüştü. Toprak, kayalar ve neredeyse doğru biçimde dallanıp budaklanmış çalılar vardı.

...Bitki örtüsü, korku verecek biçimde Dünya'dakilere benziyordu. Bir insanın çalı olması gerektiğini düşündüğü yerde çalılar, açık bölgeler olması gerektiğini düşündüğü yerlerde de açık bölgeler vardı. (Niven, 1999)

Uzun süren bir uçuştan sonra nihayet keşif ekibi bir medeniyet belirtisine rastlar. Dama tahtasını andıracak biçimde düzenlenmiş tarım alanları ve onun ilerisinde bir kent...

Eski yüzyıllardaki bazı Dünya şehirlerine benziyordu. Birkaç katlı, bir sürü bina grubu vardı. Birkaç uzun ince kule bu grupların üstünde yükseliyordu ve bunlar sarmal yer arabası yolları ile birbirine bağlanmışlardı.....Eski günlerde şehir herhalde fevkalade güzeldi. Özellikle bir yönü bütün Dünya şehirlerini kışkındıracak nitelikteydi. Binaların çoğu toprak üstünde değil, yere ve diğer binalara yollar ve asansör kuleleriyle birleştirilmiş olarak, havada asılı biçimde yapılmışlardı. Çekimden, yatay ve düşey kısıtlamalardan kurtulmuş olan bu rüya şatoları çeşitli tiplerde ve değişik büyüklüklerdeydiler. (Niven, 1999)

Kente yaklaştıkça onun bir harabeye dönmüş olduğu farkedilir. Uçan binaların çoğu düşmüş, düşerken de yerdeki diğer binaları ezmiş, sonuç olarak kentin büyük bir bölümü, parçalanmış tuğlalar, cam kırıkları, betonlar, eğrilmiş inaat demirleri ve rampalardan oluşan bir yıkıntı halini almıştır. Yalnızca bir zamanlar uçan binalara ulaşımı sağlayan asansör kuleleri ve şans eseri az hasar görmüş bazı binalar ayakta kalmıştır. Bütün bunların yanında, kentte, onarıma yönelik hiçbir girişim izi görülmemektedir. Bu da, burada bir zamanlar çok gelişmiş bir uygarlığın yaşadığını, fakat uzunca süren bir zayıflama ve çökme döneminden sonra uygarlığın barbarlığa geri dönmüş olabileceğini düşündürmektedir.

Bütün haraplığına rağmen bu kentte hala yaşayan birileri vardır. Bunlar, açık renk tenli, kül sarısı saç ve tüğleri olan, insana çok benzeyen yaratıklardır. Kent yerle bir olduktan sonra da burayı terketmemiş, yıkıntılar arasında yaşamaya devam etmişlerdir. Yaşamın bir yan ürünü olarak çöp, yıldan yıla, nesilden nesile kentin içinde ve çevresinde birikmiş, birbirinin ağırlığı altında ezilmiş yığınlar oluşturmuştur. Halk, kendi ürettiği çöpler de dahil hiçbir şeye müdahale etmeksizin, günden güne çöken kent ve büyüyen çöp yığınları arasında, çürümüş yiyecek artıkları, paslanmış demirler, küf ve bunlarla beslenen küçük canlılardan oluşan ekosistemde, tarımla uğraşarak yaşamını sürdürmektedir. Ekibin bu kentte karşılaştıkları görüntü "bir zamanlar fevkalade güçlü bir şehrin yıkıntılarında oluşan bir tarım köyünün resmi" (Niven, 1999) dir.

"Evet, Zignamuclickclick'in bir zamanlar olduđu kadar büyük olmadığı doğru. Fakat oturduğumuz yerler, bizim yapabileceklerimizden çok üstün. Tavanı gökyüzüne açık bile olsa, binaların alt katları kısa yağmur fırtınalarında kuru kalıyor. Şehrin binaları, sıcak kalmaya daha uygun. Savaş zamanında savunması kolay ve yakıp yok edilmesi çok zor."

"İşte böyle, Mühendis. Sabahları tarlalarımıza çalışmak için gidiyor, akşamları da Zignamuclickclick'in sınırında oturduğumuz yere dönüyoruz. Eskileri bize daha iyi hizmet verirken yeni evler yapmak için neden kendimizi zorlayalım?" (Niven, 1999)

Buradan ayrılıp uzunca bir süre daha uçup türlü tehlikeler atlattıktan sonra bundan çok daha büyük başka bir kentle karşılaşırılar. Burası, görebildikleri bütün araziyi kaplayan dev bir metropoldür. Burada sokak ışıkları hala çok zayıf da olsa yanmaktadır ve uçan binaların bir bölümü hala havadadır ve aydınlatılmışlardır:

Arazi şehirdi...Heryer şehir. Altlarında, kemerin mavi ışığı altında, yuvarlak pencere, sokak denemeyecek kadar dar olan dönemeçli kaldırımlarla birbirinden ayrılmış, arı kovanına benzeyen evler vardı. İleride...hemen hemen aynı, sonra daha uzun binalarla, hepsi gökdelen ve uçan binalar oluncaya kadar devam ediyordu.

...Işıklar; parlak, beyaz pencere sıraları ve bir düzine ayrı kule, en tepesinden alt katına kadar parlıyordu. Hepsi Louis'in şehir merkezi olduğuna karar verdiği yerde kümelenmişti, çünkü sayıları altı olan uçan binaların da hepsi oradaydı. (Niven, 1999)

Gökyüzünde uçabilen ulaşım araçlarının icadı, yüzyıl başında mimar ve bilim-kurgu yazarlarına ilham veren bir gelişmeydi. Bu alanlarda üretilen eserlerde bazen, Zamiatin'in Biz adlı romanında olduğu gibi gökyüzünde uçabilen kişisel ulaşım araçları, bazen de tıpkı Nikolai Ladovski'nin öğrencilerinden birisi olan Georgy Kruitkov'un 'Flying City' adlı ütöpik önerisinde yer alan, havada yerçekiminden bağımsız durabilen binalar aracılığı ile insan ve gökyüzü arasında yeni ilişkiler geliştirilmeye çalışılmıştır.

Georgy Kruitkov 1928 yılında geliştirdiği Flying City'de, binaları yeryüzünden kopararak yeryüzünü çalışma ve rekreasyon gibi aktivitelere ayırmayı amaçlamıştı. Havada asılı duran yerleşmelerin yer ve birbiri ile olan ulaşım ilişkileri ise havada, karada ve suyun altında kullanılabilen tek kişilik bir taşıtla sağlanacaktı. Kruitkov, gelecekte atom enerjisi kullanımının, gökyüzünde, çekimden bağımsız konumlanabilen kent ve binaların inşa edilmesine olanak sağlayacağını ileri sürmüştür. Bundan bir yıl sonra yine Ladovski'nin öğrencilerinden olan Kalmykov, yerden belli bir yükseklikte, bütün ekvator çevresini saran dairesel bir kent olan 'Saturnii' adlı önerisini geliştirdi. Saturnii, Dünya'nın çevresinde, Dünya'nın kendi etrafındaki dönüş hızıyla dönecekti. Her iki projede de Dünya yüzeyi dokunulmamış halde bırakılacak ve herkes tarafından ortak kullanılan bir yer olacaktı. Rus Devrimi'nin ilk yıllarında geliştirilen bu projelerde yer alan; uçan kentlerde herkes için

eşit barınma imkanı, yeryüzünün iş ve rekreasyon amaçlı olarak ortak kullanımı gibi ilkeler, sosyalist ideolojinin izlerini taşıyordu. (Damrau, 1999)

Halka Dünya'daki kentlerinin ise tamamı uçan binalardan oluşmaz. Aksine, buradaki kentler, içinde uçan binalar da bulunan yeryüzü kentleridir. Kent sınırlarında az katlı evlerle başlayıp, merkeze doğru binaların gittikçe yükselip sonunda gökdelenlere ve uçan binalara dönüştüğü hiyerarşik bir yapıya sahiptirler. Halka dünya'da uçan binalar, boyutları, güzellikleri konumları ile prestij ya da otoriteyi çağrıştırmaktadırlar:

Uçan şato: Bu, yerden üç yüz metre havada uçan on katlı bir şatoydu....Hem duvar, hem de tavan oluşturacak eğimde yapılmış muazzam bir manzara penceresi, bir opera binası büyüklüğündeki salona açılıyordu. İçeride, daire şeklinde yükseltilmiş zemini çevreleyen yemek masaları labirenti görölüyordu. Masaların üstünden tavana kadar on beş metrelik boşluk vardı ve gergin tel üstünde serbest tarzda yapılmış bir heykel dışında, boştu.

Teela onu (heykeli) döndürmeye başlayınca kadar bir soyutlamaya benziyordu. Sonra...belirgin bir portre şeklini aldı. Tümüyle saçsız, tüysüz bir adamın baş heykeliydi.

"Bu yer, egemenlik etkisi ileten bir yer olmalı" diye düşündü Louis. (Niven, 1999)

Gezegende çok fazla yaşanacak alan olmasına rağmen niçin binalar birbirine bu kadar yakın inşa edilmişti? Ya da gökdelenlere niçin gereksinim duyulmuştu? Dünya'da bile insanlar rahatça hareket edebilecekleri alanlar ararken neden bu kentte hiç park yoktu? Kentin üzerinde bir süre asılı vaziyette duran ekip üyeleri, göz alabildiğine uzanan kenti izlerken kendilerine bu soruları sorarlar. Ama bu soruları ne kendileri ne de dil problemi yüzünden çok zor anlaşılabildikleri ilkel yerliler yanıtlayabilirler.

Keşif ekibinin ziyaret ettiği bu medeniyet kalıntılarında kentlerin biçimleniş özellikleri ve sürekli olarak her türlü çöpün çevrede birikmesi acaba, buraya yerleşen ırkın eski dünyalarındaki alışkanlıklarını aynen buraya taşımaları olabilir mi?

Halka Dünya'yı uzun zaman önce inşa eden ırk, toplam on gezegenden oluşan yaşama alanına sahip oldukça gelişmiş bir ırktı. Ülkeleri, kalkınmanın her aşamasındaki kentlerle doluydu. Bu kentler de çeşitli atıklarla...Endüstri ve teknolojiye gelişmelerle birlikte, yaşamın yan ürünleri olan çöplerin niteliği ve miktarı da günden güne değişti. Sonunda, kullanılmış konteynerler, kırılmış makineler, hasar görmüş kitaplar, film bantları ve makaraları, yeniden kullanılamayacak ya da başka bir şeyin yapımına yaramayan herşey, yeryüzünü kapladı. Denizler de yüzbinlerce yıl çöp deposu olarak kullanılmış, nükleer parçalanma sonucu oluşan radyoaktif atıklar da denizlerde depolanmıştı. Yaşam, bu şartlara uyacak şekilde evrimleşti. Günden güne büyüyen bu ortamın şartlarına uyum sağlayacak yeni yaşam biçimleri gelişti; Her yana dağılmış, doğanın yok edemediği endüstriyel atıkları; çinko bileşenlerini, plastikleri, taze çöpleri, ve binlerce

yıldır biriken çöpleri yiyerek beslenen küf ve bakteriler. İnsansılar, Halka Dünya'nın yapımını bitirip buraya yerleştiklerinde, zaman zaman büyük gemilerle eski gezegenlerine geri dönüp gerekli nesneleri yeni dünyalarına taşıyorlardı. Değişik hayvan ve bitki çeşitleri, hatıra eşyaları, müzelerdeki sanat eserleri gibi. Birgün gemilerden biri, eski dünyadan, karmaşık makinelerde çok kullanılan süper iletkenleri parçalama becerisine sahip olan bir küf getirdi. Böylece, belki de yüzlerce yılı kapsayan bir zaman dilimi içerisinde, başta Halka Dünya'nın uzayla iletişimini sağlayan uzay gemileri ve gölge karelerinde biriken güneş enerjisini yeryüzüne ışınlayan alıcılar olmak üzere, her türlü makine bozuldu. Enerji olmadığı için başka süper iletkenler yapamadılar. Depo edilmiş enerjiye ya politik etkisi fazla olan kimselerce el konuyor, ya da acil durumda birilerinin birşeyler yapmakta olduğu umuduyla uygarlığın çeşitli bölümlerine veriliyordu. Zamanla uçan binalar bir bir yere düştüler. Gezegen bugünkü ilkel konumuna böyle geldi.

Halka Dünya yapay bir gezegen olduğundan doğal kaynak ve madenlerden yoksundur. Toprak kazıldığında ortaya gezegenin temel maddesi olan ve işlenemeyen bir metal çıkar. "Normal bir gezegenle bunun arasındaki fark, bir insan yüzü ile bir lastik maske arasındaki fark gibidir." (Niven, 1999) Bu yüzden, bozulan aletler ve makineler yerine yenileri yapılamaz. Bunun sonucunda, nesiller geçtikçe geri dönüşüm ve üretime dair bilgiler unutulur, uygarlık o yüksek noktaya gelebilmek için geçirdiği bütün tarihsel aşamaları geriye doğru yaşamaya başlar. Sonunda da hem teknik, hem de düşünce biçimi olarak taş devrine geri döner. Keşif ekibinin gezegende karşılaşacakları her uygarlık belirtisi bu gerilemeyi doğrular. Her yerde karşılaştıkları yerlilerin barbarlıkları ve ilkel törenlerine tanık olurlar. Yerli halk, binlerce yıl önce halkayı inşa eden mühendisleri tanrılaştırmışlardır. Gezegene gelen yeni yabancıları mühendislerin soyundan gelen kutsal yaratıklar olarak algırlar.

Niven'in *Ringworld*'ü yazdığı yıllarda NASA tarafından da, daha küçük ölçekte olmakla beraber yapay dünya önerileri geliştirilmiştir. *Toroidal Colonies* bu önerilerden birisidir. Koloninin bir birimi, bir yaşam destek ünitesinin çevresinde biçimlenmiş, üzeri şeffaf bir madde ile kaplı, halka şeklindeki bir yaşama alanından oluşur. Dev bir ayna güneş ışığını toplar ve yaşam alanına yansıtır.¹⁸

Romanda, aslında, dünyayı gelecekte bekleyen en büyük tehlikenin savaş, nükleer felaket ya da güneşteki değişimler yerine, insanın her gün bilinçsizce ürettiği atık maddelerin yol açacağı ekolojik sorunlar olduğunu ileri sürülmektedir. Niven bu fikrini uzak bir gelecekte, bambaşka bir ırkın yaşamına da yansıtmış olsa, anlatılan

¹⁸ <http://www.nypl.org.utopia>

ırk aslında insan; kentleriyle, çöp yığınlarıyla anlatılan gezegen de bizim dünyamızdır. Mühendis İrk, bir yıldızın çevresine olağanüstü büyük ve üzerinde yaşanabilir bir gezegen inşa edebilecek ve bu gezegeni kendi dünyalarının atmosferi ve florasıyla donatabilecek kadar gelişmiş bir uygarlıktır. Kendi dünyaları yaşanamayacak duruma geldiğinde yeni yapay gezegenlerine taşınırlar. Ama gelirken yanlarında yaşam ve kentleşme alışkanlıklarını ve yeni uygarlıklarının çökmesine sebep olacak, yine kendi ürünleri olan yaşam biçimlerini de getirirler.

2.3.7. The Dispossessed – Ursula K. Le Guin, 1974

Bir duvar vardı. Önemli görünmüyordu. Kesilmemiş taşlardan örülmüş, kabaca sıvanmıştı; erişkin biri üzerinden uzanıp bakabilir, bir çocuk bile üzerine tırmanabilirdi. Yolla kesiştiği yerde bir kapısı yoktu; orada yerin geometrisine indirgeniyordu; bir çizgiye, bir sınır düşüncesine. Ama düşünce gerçektir. Önemliydi. Yedi kuşak boyunca dünyada o duvardan daha önemli bir şey olmamıştı.

Bütün duvarlar gibi iki anlamlı, iki yüzlüydü. Neyin içeride neyin dışarıda olduğu duvarın hangi yanından bakıldığına bağlıydı.

Bir taraftan bakıldığında duvar, Anarres Limanı adı verilen yirmi beş hektar çorak alanı çevreliyordu. Öteki taraftan bakıldığında duvar Anarres'i çevreliyordu: bütün gezegen içerideydi, diğer dünyalardan ve insanlardan yalıtılmış, karantinaya alınmış, dev bir esir kampıydı. (Le Guin, 1998)

Le Guin'in *The Dispossessed (Mülksüzler)* adlı romanı bu sözlerle başlar. Sözü geçen duvar bir medeniyeti evrenin geri kalanından ayırmaktadır. Ama burada asıl sözü edilen, maddesel olarak varolan duvar değil, düşünce olarak varolan duvardır. *The Dispossessed*, her bir bireyin kafasında ördüğü duvarlarla kendini tüm evrenden ve geçmişten yalıtmayı tercih ederek, gelecek için çalışmaya karar vermiş bir medeniyetin öyküsüdür. "Ama nasıl ki gelecek kesin olarak geçmişe dönüşüyorsa, geçmiş de geleceğe dönüşür. Yadsımak başaramamaktır." (Le Guin, 1998)

Mustafa Yelkenli (2000) romanı, belli bir çerçeve içinde konularda sınırlama yapılmaksızın biçim ve içeriğinin yazarın kendince şekillendirerek alıp işlediği bir sanat türü olarak tanımlamış ve yazarın ideolojik donanımı ile ilintili olarak toplumsal bağlamda bir yansıması da işleyebileceğini belirtmiştir. Yelkenli'ye göre (2000) Bilim-kurgusal öğelerle geleneksel edebiyat tekniklerinden bir senteze varmaya çalışarak alternatif toplumsal modeller yaratan Ursula K. Le Guin'de egemen olan temalar, genellikle paradigmalara gönderme yapan kuramcılarla oluşturduğu olay örgüsünde işlediği değişkenliklerle, günümüzdeki insan ve onun içinde bulunduğu ortamın toplumsallığı ve toplumsallığın tüm alt birimleriyle ilgilidir.

Bir anarşist ve feminist olan Le Guin, romanlarında, günümüz dünyasının erkek egemen toplum yapısını ve politik çelişkilerini uzak gelecekte kurguladığı dünyalara yansıtarak bilim-kurgu türüne özgü bir anlayışla yola çıkmış; fakat aynı zamanda da kurguladığı toplumsal düzenler içinde yer alan bireylerin iç dünyalarına ve yaşadıkları ruhsal çelişkilere de bilim-kurgu türü dahilinde hiçbir yazarın vermediği kadar ağırlık vermiştir. Le Guin'in gerek bilim-kurgu gerekse fantezi türündeki romanlarının en belirgin özelliği, romanın havasına hakim olan eleştiri, ideoloji ya da ikilemlerin öyküdeki kahramanların psikolojilerinde oluşturdukları etkiler aracılığıyla vurgulanmalarıdır.

The Dispossessed (Mülksüzler), ilk izlenim olarak, mevcut dünya düzeninde var olan, otoriteye ve hiyerarşiye dayalı her türlü sistemin, karşılıklarına hiçbir otoritenin ya da yönetim mekanizmasının bulunmadığı alternatif bir toplum düzeni konarak eleştirilmesi gibi algılanmaktaysa da, aslında romanda bir eleştiriden çok karşılaştırmaya dayalı bir ikilem hakimdir. Hangi düzenin olumlu ya da olumsuz olduğu hangi kutuptan bakıldığına bağlıdır. Yazarın bu iki farklı toplumu, Urras ve Anarres adında, birbirinin uydusu olan iki gezegen üzerinde konumlandırması bu ikilemi daha da keskinleştirir. Urras'tan bakıldığında Anarres, Anarres'ten bakıldığında da Urras uydu konumundadır. Urras'ta kapitalist sistem ve bu sistemin para ve güç odaklı yukarıdan aşağıya doğru gelişen insan ilişkileri, Anarres'te ise hiçbir hiyerarşik denetim mekanizmasının olmadığı, dayanışma ve işbirliğine dayalı anarşist bir toplumsal düzen hakimdir. Toplamlar arasındaki zıtlıklar, toplumsal organizasyon biçimleri ve mekansal özelliklerin tasvirlerinin yanısıra Anarresli zaman fizikçisi Shevek'in bu iki dünya arasında yaptığı yolculuk sonucu edindiği izlenimlerin iç dünyasında yarattığı çelişkiler aracılığı ile de okuyucuya aktarılır.

Urras ve Anarres, Tau Ceti yıldız sisteminde yer alan ve kendi aralarında ikili bir sistem oluşturan iki gezegendir. Romanın konusunun geçtiği tarihten yaklaşık iki yüz yıl kadar önce medeniyetin asıl merkezi yaşamsal kaynaklar bakımından çok zengin ve çok güzel bir gezegen olan Urras'tır. Ne var ki bütün güzelliğine ve zenginliğine rağmen Urras, birbirinden sınırlarla ayrılmış devletlerin sürekli savaştığı, para ve kar hırsının en bürokratik ilişkilerden en özel insan ilişkilerine kadar her türlü ilişkiye hakim olduğu, yaşamsal kaynakların çok küçük bir zümre tarafından paylaşıldığı ve toplumun geri kalanının sefalet içinde yaşadığı bir ortamdır. Urras, bütün gösterişi ve toplumun belli bir kesiminin mutluluğu ile bir cenneti andıran aydınlık yüzü ve bu aydınlık yüzün arka planında, onun asıl temelini oluşturan, yoksulluk dolu karanlık yüzü ile kendi içerisinde de bir ikilem oluşturmaktadır. Bu ikilem kendilerine Odocular diyen bir grup insan tarafından eleştirilmektedir. Odocular, kuramlarının

yaratıcısı Odo önderliğinde, Urras'taki adaletsiz yaşama alternatif olacak farklı bir yaşam tarzı yaratma çabası içerisindeyler ve bu amaç uğrunda mücadele etmektedirler. "Odocu düşünce, genel anlamda klasik anarşist düşüncenin özü olan başsızlık yani her türlü otoritenin ve devlet kavramının olmadığı, sosyal ve ekonomik bir düzenin felsefesi ile bilimin gelecekte elvereceği olanağı birleştiren bir ideolojidir....Odoculuk günümüzdeki felsefe kitaplarında ifadesini bulan anarşizmin ta kendisidir. Bu toplumsal modelde, mal ve düşüncenin özgürce her tarafa gidebileceği, ancak yukarıdan aşağıya hiçbir yönetim biriminin olmadığı, denetim mekanizmasının, bürokrasi aygıtının, lider, patron, yöneticinin sözünün bile edilmediği, en önemlisi idare ve hükmetme güdüsünün giderildiği bireyler dünyası egemendir." (Yelkenli, 2000) Bu kuramda mülkiyet, para ve bunların ardından gelebilecek hırs, kıskançlık gibi duygular yer almamaktadır. Bütün toplum ortak üretim ve dayanışma üzerine kurulmuştur. "Aşırılık dışkısaldır" anlayışının egemen olduğu Odoculuk'ta tıpkı bedende kalan dışkı gibi günlük hayatta işlevselliği aşan her türlü aşırılık da zehirli olarak nitelendirilir.

Çıkardıkları isyanlarla Urras'ta hakim olan düzeni tehdit eden Odocu topluluğa uydu Anarres'e yerleşip ideallerindeki toplumu kurlmaları önerilir. Böylece artık Urras için bir tehlike oluşturmayacaklardır. Urras'lılara göre bir uydu olan ve ismini burada bulunan bir maden kasabasından alan Anarres, güneşin yakıcı, rüzgarın dondurucu, toprağın verimsiz, atmosferin ise ince olduğu çorak bir gezegendir. Burada, Urras'ta bulunmayan bazı madenlerin elde edildiği birkaç koloni ve bir roket üssü dışında hiç yaşam yoktur. Odocu göçmenlerin gemilerle yeni dünyalarına taşınmalarını takiben Anarres limanı kapatılır ve sadece Urras ile yaptıkları ticaret anlaşmasının belirlediği yük gemilerinin Anarres'e gelmelerine izin verilir. İki toplum birbirinden kesin olarak yalıtılır. Her iki toplumun halkları birbirleri hakkındaki gerçekler yerine, ayda yaşayan zavallı mutsuz insanlar hakkında üretilen varsayımlarla yetinmek zorunda kalırlar.

Anarres'teki toplumsal düzen Odo'nun ölümünden sonra kurulmuştur. Odo'nun, yeni toplumun zengin gezegen Urras'ta kurulacağı fikrine dayanan kuramında yer alan dayanışma, işbirliği ve ekolojik dengenin korunmasını amaçlayan her alanda işlevsellik ve geri dönüşüm ilkeleri, kurak bir gezegen olan Anarres'e yapılan göç ile bir zorunluluk haline gelmiştir. Burada her türlü üretim ortaklaşa yapılmakta, kişileri değil üretimi denetlemekle görevli eşgüdüm kurumu olan İşBöl aracılığı ile isteyen istediği yerde istediği işe yazılabilmektedir. Yalnızca kıtlık ya da kuraklık tehlikesi ile karşı karşıya kalındığında belirli yetenek ya da eğitimi olan kişiler ihtiyaç duyuldukları pozisyonlara kendi istekleri dışında atanabilirler.

Evlilik kurumunun ortadan kaldırıldığı bu toplumda eşliğin sürekliliği ve niteliği tamamen kişilerin isteğine bağlı olarak gelişir. Bir kadın ve bir erkek isterlerse ömür boyu birlikte olabilirler ama istemezlerse kimse onları buna zorlayamaz. Onları birlikte tutabilecek tek güç birbirlerine olan sevgileridir. İkisinden biri artık ilişkiyi sürdürmek istemezse diğersinin onu yanında tutmaya çalışmaya hakkı yoktur, çünkü mülkiyet kavramının reddi kişilerin nesnelerle olan ilişkilerinde olduğu gibi kişiler arasındaki özel ilişkilerde de geçerlidir. Herkes kalabalık yatakhanelerde hep beraber uyumakla birlikte, eğer bir eşleri varsa zaman zaman onunla birlikte iki kişilik bir odada da kalabilirler. Ama insanların sürekli ayrı odalarda kalması toplum tarafından hoş karşılanmamaktadır, çünkü gizlilik de geriye kalan herşey gibi ancak işlevsel olduğunda kabul edilebilir. Cinsel ilişki dışında, gizlilik ve mahremiyet gerektirecek başka bir eylem olmadığından herkesten ayrı bir odada yaşamak bencil, mülkiyetçi ve “dışkısıl” bir eylemdir.

Romanın kahramanı olan Anarresli Shevek ardışıklık ve eşzamanlılık kuramları üzerinde çalışarak bu iki kuramın birleşimi olan bir Birleşik Zaman kuramını oluşturmaya çalışan genç ve yetenekli bir fizikçidir. Çalışmalarındaki ilerlemeye paralel olarak yaşadığı toplumsal düzeni sorgulamasını gerektirecek pek çok durumla karşılaşır. Zaman zaman üzerinde çalıştığı konunun toplumsal hayatta pratik bir işlevinin olamamasından dolayı çevreden aldığı tepkiler, zaman zaman da çalışmalarını sürdürdüğü enstitüde kendisinden daha yaşlı bilim adamlarının kıskançlıkları ya da otorite arzularına maruz kalması onu karamsarlığa sürükler. Düşünceleri, fikirleri yaşadığı toplum tarafından açıkça reddedilmekte, değişim üzerine kurulu toplumu değişimi kabul etmemektedir. “Düşünce, duvara çarpmıştır” (Le Guin, 1998).

Böylece Shevek, yaşadığı toplumun evrende varolan en aşılmaz iktidar sistemiyle yönetildiğini keşfeder: “Kamuoyu; hiç bir zaman varlığı kabullenilmeyen, erişilmez iktidar. Düşünceler baskı altına alınarak değil, düşünmeyi reddederek, dikkate alınmayarak yok edilebilirlerdi ancak.” (Le Guin, 1998) Anarres'teki Odocu topluluğun yaptığı da buydu. Shevek bunları farkettiğinde düşüncelerini özgürce paylaşabileceği ve geliştirebileceği insanların varlığından emin olduğu Urras'a gitmeye karar verir. Toplumunun bütün itirazlarına rağmen bu isteğini gerçekleştirir. Urras'ta çok iyi karşılanır ve rahat çalışabilmesi için ona her türlü konfor sağlanır. Bütün bunların kardeşçe duygularla yapıldığını sanan Shevek, kısa zamanda işin gerçek yüzünü öğrenir. Urraslılar, onun birleşik zaman kuramını, uzayda aşılması yüzyıllar sürebilecek uzun mesafeleri hiç zaman geçmeden katedebilmek için istemektedirler. Böylece başka yıldız sistemlerinde, hatta başka galaksilerdeki

gezegenleri işgal edebilecek ve onları emperyalist emellerine alet edebileceklerdir. Oysa ki Shevek kuramını tüm evrenle paylaşmak istemektedir.

The Dispossessed'de olay örgüsü ve yazarın olayları okuyucuya sunuş şekli de insanı zaman, karşıtlıklar ve değişim üzerine düşünmeye sevketmektedir. Somay'ın *The Dispossessed*'in 1988 yılında Metis Yayınlarından çıkan Türkçe çevirisi için yazdığı sonsözde de belirttiği gibi roman, iki yolculuk üzerine kuruludur. Biri 'gidiş', diğeri 'dönüş'. Ama aslında gidiş, eski dünyaya bir dönüştür zaten. 'Dönüş' ise aslında, farklı bir insan olarak farklı bir dünyaya ilk kez gidiştir.

Mekan, romanda tasvir edilen iki zıt toplumsal düzeni daha yakından tanımamızı ve anlamamızı sağlayan, aralarındaki karşıtlıkları daha da keskinleştiren en önemli öğelerden birisidir. Gerek Urras gerekse Anarres gezegenindeki kentsel ve mimari mekan tasvirleri bu gezegenlerde hüküm süren toplumsal düzenlerin fiziksel ortamdaki ifadeleridir.

Örneğin Anarres göçmenlerinin toplumsal modelinin tasarımcısı olan Odo, tasarladığı ideal toplumun yaşayacağı fiziksel çevreyi de düşünmüştür. Odo'nun yaptığı planlarda merkezsizleştirme önemli bir rol oynamaktadır. Bu yüzden bu toplumda denetim mekanizmasının sembolü olabilecek bir başkent düşünülmemiştir. Buna karşılık, bir toplumun doğal büyüme sınırının, gerekli kaynaklar için hemen çevresindeki bölgeye olan bağımlılığında yattığını öne sürmüş, ama malların ve fikirlerin istedikleri yere gidebilmesini, üretim yönetiminin kolaylıkla yapılabilmesini ve hiçbir topluluğun değişim ve alışverişten uzak kalmamasını sağlamak amacıyla bütün tüplulukların ulaşım ve iletişim ağlarıyla bağlanması gerektiğini düşünmüştür. Ama Anarres gibi kurak ve verimsiz bir coğrafyada kaynak aramak için geniş bir alana yayılmaya ihtiyaç vardı. Toplulukların ancak birkaçı kendi kendine yetebilecek nitelikteydi. Böyle bir ortamda kent ve teknoloji öncesi kabile yaşamına dönmek özel çaba gerektiriyordu. Ama Anarresliler, "anarşizmlerinin çok ileri bir uygarlığın, karmaşık, çeşitlilik içeren bir kültürün, dengeli bir ekonominin ve yüksek bir üretim hızıyla malların çabuk aktarımını sağlayabilecek son derece gelişmiş bir teknolojinin bir ürünü olduğunu biliyorlardı." (Le Guin, 1998) Gezegene göç ettiklerinde, noktasal olarak oluşan, zaman içinde yayılarak büyüyen ve birbirine sonradan yapılan yollarla bağlanan geleneksel yerleşme stratejilerini uygulamak yerine, önce gezegeni iklimi ve doğal kaynakları açısından güzelce analiz edip olası yerleşim bölgelerini saptadılar. İkinci aşamada ulaşım ağlarını inşa edip potansiyel yerleşme bölgeleri arasında kesintisiz ve rasyonel ulaşımı garantilediler. Ancak bundan sonra binalar inşa ederek kent ve kasabalarını oluşturdular.

Her bölgenin kendine özgü kaynakları ve ürünleri sürekli diğerlerinininkilerle, ince bir denge süreci gözetilerek takas ediliyordu: yaşamın, doğal ve toplumsal ekolojinin temel özelliği olan çeşitlilik ilkesi içinde. (Le Guin, 1998)

Anarres'in toplumsal yapısındaki merkezsizlik ve işlevsellik ilkeleri buradaki yerleşmelerde alçak, birbirine üstün gelmeye çalışmayan yapıların yatayda oluşturdukları organik yapı ve net ve keskin hatlarıyla açıklığı vurgulayan bir mimari anlayış aracılığı ile vurgulanmaktadır:

Abbenay zehirsizdi: çıplak, parlak bir kent, renkler açık ve keskin, hava temiz. Sessizdi. Tuz tanecikleri gibi apaçık görebilirdiniz her şeyi. Hiçbir şey gizli değildi. (Le Guin, 1998)

Ayrıca sık sık meydana gelen depremlere karşı bir önlem olarak bütün yapılar tek katlı olarak inşa edilmektedir. Aynı nedenle pencereler küçük tutulur, cam yerine de kırılmayan sert bir silikon plastiğinden yapılan şeffaf madde kullanılır. Yapıların pencereleri küçük olduğu halde, mekan içerisine bol miktarda gün ışığı alabilmek amacıyla sayıca çokturlar, çünkü gündeğumundan bir saat öncesinden günbatımından bir saat sonrasına dek yapay ışık sağlanmamaktadır. Aslında Anarres'te rüzgar türbinleri ve ısınmada kullanılan yer ısı-farkı üreteçleri yeterince enerji üretebilmektedir. Enerji kısıtlamasının asıl sebebi toplumun işleyişi için temel bir ilke sayılan organik ekonomiklik ilkesidir. Gezegendeki yerleşmelerin hepsi, nerede olduğuna ya da büyüklüğüne bakılmaksızın benzer birimlerden oluşmaktadır. en büyük kent olan Abennay'ı oluşturan ögeler, gezegendeki en küçük kasabadakilerden farklı değildir, sadece nicelik olarak fazlalık gösterir:

...işlikler, fabrikalar, kamu evleri, yatakhaneler, öğrenme merkezleri, depolar, yemekhaneler. En büyük yapılar genellikle açık alanların çevresinde kümelenmiş, bu da kente basit bir hücresel doku kazandırmıştı: birbiri ardına gelen alt-topluluklar veya mahalleler. Ağır endüstri ve gıda fabrikaları kentin kıyısına yığılmıştı; hücre yapısı burada da yineleniyordu, birbiriyle ilişkili endüstri birimleri genellikle belli bir alan veya caddede yan yana yerleşmişlerdi. (Le Guin, 1998)

Anarres'te kent yalnızca fiziksel özellikleri ile değil, bina ölçeğinde barındırdığı üretim, eğitim gibi işlevlerin kapalı kapılar ardında gerçekleştirilmek yerine kente katılımı ve kentsel mekanların genel kullanımı ile de Odocu düşüncüyü destekler niteliktedir. Birlikte üretmenin ve paylaşımın coşkusu ve canlılığı avlulara, caddelere, kısacası bütün kentin günlük yaşamına yansır:

Alanlar, sade caddeler, alçak yapılar, duvarsız avlular sürekli bir canlılık ve etkinlik doluydular. Shevek yürürken sürekli diğer insanların yürüdüğünün, çalıştığının, konuştuğunun, yüzlerin geçtiğinin, seslerin çınladığının, dedikodu yaptığının, şarkı söylediğinin, insanların yaşadığının, bir şeyler yaptığının, hareket halinde olduklarının farkındaydı. İşlik ve fabrikaların ön yüzleri alanlara ve açık avlulara bakıyordu ve kapıları açıktı....Hepsinde süregelen faaliyet büyüleyici ve çoğunlukla da göz önündeydi.

Çevrede çocuklar dolaşıyordu, bazıları büyüklerle birlikte çalışıyor, bir kısmı çamurdan çörekler yapıyor, bir kısmı da sokakta oynuyordu....Hiçbir kapı kilitli değildi; çok azı kapalıydı. Hiçbir gizlilik ve hiçbir reklam yoktu. (Le Guin, 1998)

Urras gezegenini incelediğimizde ise, Anarres'in yaşam tarzının ifadesi olan alçakgönüllü, net ve sade mekanlarına karşın burada, insanların giysilerinden kentlerin biçimlenişine kadar her alanda abartılmış bir gösterişle karşılaşırız. Bütün doğal güzellikleri ve sınırsız gibi görünen kaynakları ile, Anarresli Shevek için Urras başlı başına bir aşırılık gezegenidir zaten. Buraya ilk geldiği günlerde edindiği izlenim, doğasının cömertliği, yiyeceklerinin çeşitliliği ve insanların sağlıklılığı ile, hiç de Anarres'te kendisine anlatıldığı gibi değildir. Hiç kimse açıktan ölüyor ya da sömürülüyor gibi görünmemektedir. Shevek zamanla Urras'ta kendisini konuk eden yetkililer tarafından görmesine izin verilenlerin bu gezegenin sadece aydınlık yüzü olduğunu anlayacaktır. Fakat o zamana dek Urras'ın güzelliklerini merakla inceleyecek, onlara önce hayran kalacak, sonra bu hayranlığa rağmen hissettiği rahatsızlık ve huzursuzluk duygularını sorgulayacaktır. Shevek aslında Urras'ta, kendi dünyasında eleştirilen mülkiyet kavramını, çıkarıcılığı ve para hırsını kendi gözleriyle görüp daha da yadırgayacak, ama aynı zamanda burada, Anarres'te kaçınılmaz olarak eksik kalmış olan bir yanını da bulacaktır.

Shevek, Urras hakkındaki ilk izlenimlerini kendisini Anarres'ten alıp Urras'a götüren gemide edinmeye başlar. Gemideki odalar ve odalardaki donanımlar Anarres'teki konfordan çok işlevselliğin ön plana alındığı, mümkün olduğunca az eşya içeren mekanlarla karşılaştırıldığında oldukça rahat olmakla beraber aynı zamanda Shevek'te adeta bilinmeyen gizli ve biraz da sakıncalı bir alana girmiş olmanın vereceği tedirginlik hissini uyandırır. Böyle bir hissin bir sebebi mekanlardaki "dışkısal" olarak nitelendirilecek kadar abartılmış konfor olduğu gibi, aynı zamanda bütün donanımlarda Shevek'e varlığını hissettiren erotizmdir:

İlk defa gemiye bindiğinde, o uzun ateş ve umutsuzluk saatleri boyunca bir şey onun ilgisini çekmiş, bazen memnun etmiş, bazen de rahatsız etmişti; yatağın yumuşaklığı. Yalnızca bir ranza olmasına karşın şiltesi okşayıcı bir esneklikle altında çöküyordu. Teslim oluyordu, o kadar ısrarla teslim oluyordu ki, uykuya dalarken bile hep onun farkındaydı. Yarattığı zevk de rahatsızlık da kesinlikle erotikti....Subay odasındaki eşyaların tasarımı, inatçı tahta ve çeliğin zorla sokulduğu yumuşak plastik eğriler: bunlar da hafifçe de olsa, her yeri kaplayacak kadar erotik değil miydi? (Le Guin, 1998)

Le Guin'in, Shevek'in izlenim ve deneyimleri aracılığı ile Urraslılara ait mekanlardaki erotik özellikleri vurgulaması amaçsız değildir. Shevek gerek gemide, gerekse Urras'ın günlük yaşamına girdiğinde kendi toplumunun aksine bu toplumda kadınların hareket alanlarının çok sınırlı olduğunu farkederek. Örneğin yolculuk ettiği gemide hiç kadın yoktur. Ya da misafir edildiği üniversite kampüslerinde, öğrenciler

ya da muhatap olduđu önemli kişiler arasında bir tek kadına bile rastlamaz. Kadınlar yalnızca bazı davet ya da toplantılarda, pahalı kumaşlarla ve mücevherlerle süslenmiş bedenleri ve gülümseyen suratlarıyla erkeklerinin yanında yer alırlar. Toplumda hiçbir üretime ya da entelektüel faaliyete katkıda bulunmalarına izin verilmez. Onlardan tek beklenen “güzel ve erdemli” olarak erkeğin dünyasına ilham vermeleridir; erkek için mutlu ve huzurlu bir aile yaşamından oluşan bir arka plan sağlayarak ya da varlıklarını, sadece erkeklere ait mekanlarda bile “inatçı tahta ve çeliğin zorla sokulduđu yumuşak plastik eğriler” (Le Guin, 1998) şeklinde hissettirerek.

Shevek Urras’a geldiğinde misafir konuk odanın büyüklüğü ve zenginliği karşısında da rahatsızlık hisseder. Yerlerde yumuşak kırmızı halılar, yumuşak yastıklar ve çarşaflarla kaplanmış yatak, bir kişi için çok büyük olan bir dolap, döşeme ve mobilyaların yapıldığı malzemeler, herşeyden önemlisi de bütün bunların özel bir banyo ve daha birçok şeyle birlikte yalnızca kendisinin kullanımına sunulmuş olması Shevek için “basit bir erotizmi çok aşan duyumsal bir lükstür ve bir açıdan dışkının nihai yüceltilmesi anlamına gelmektedir.” (Le Guin, 1998)

Urras’ta kentlerin en baskın öğelerinin cam, çelik, porselen ya da altın gibi malzemelerle kaplanmış son derece süslü yüksek kuleler olduğunu görürüz. Romanda Urras’a ait her kent tasvirinde ilk vurgulanan şey kentin kulelerinin ne kadar yüksek ve süslü olduğudur. Günümüzde pek çok kentte olduğu gibi burada da yüksek yapıların kapitalist sistem ve onun kurumlarıyla özdeşleştirilmiş olduğunu söyleyebiliriz. Anarres’te kentlerinin sade, net ve yatay düzlemde gelişen yapılaşması para ve mülkiyetin olmadığı, hiçbir denetleyici hiyerarşiyi tanımayan toplum yapısını vurguluyorsa, Urras’ın süslü ve yüksek kuleleri de otoriteyi, paranın satın aldığı gösterişi ve prestiji simgelemektedir. Paranın egemen güç olduğu bir toplumda gücün para ile elde edilmiş nesnelerle vurgulanmaya çalışılması, kişilerin nesnelerle kurdukları ilişkinin onlara sahip olmakla sınırlı kalmasına yol açmaktadır. Bu da para sahibi güçlü kişinin, satın alacağı nesnenin üretim sürecinden tamamen soyutlanmasını beraberinde getirir. Ona lüks mağazalarda parlak ambalajı ile sunulan bir nesnenin arka planını oluşturan ve aslında Urras’ın karanlık yüzünün tam da kendisi olan sürecin, nesnelerin alınıp satıldığı yerlerde sözü bile edilmez:

Saemtenevia Bulvarı yaklaşık üç kilometre uzunluğundaydı ve insanlar, trafik ve nesnelerden oluşan katı bir kütleydi: satın alınacak şeyler, satılacak şeyler...hepsi zaten ya kullanışsız, ya da kullanılışını gizleyecek kadar süslü, metrelerce lüks, metrelerce dışkı.

Bu karabasan caddesinin en garip yanı da satılık milyonlarca şeyin hiç birisinin orada yapılmıyor olmasıydı. Orada yalnızca satılıyorlardı. İşlikler, oymacılar, tasarımcılar,

boyacılar, makineciler neredeydi, eller neredeydi, yapan insanlar? Dükkanlardaki herkes ya alıcı, ya satıcıydı. Nesnelere sahip olmak dışında bir ilişkileri yoktu. (Le Guin, 1998)

Anarres'in silbaştan yaratılan bir toplum olması onu bir ütopya olarak algılamamıza neden olmaktadır. Somay'a göre (1988) ise gezegendeki kaynakların kıtlığı, onun ütopyanın tanımını doğrulayan refah toplumunu yaratmasına engel olduğundan Anarres bir ütopya değildir. Buna karşın Somay The Dispossessed'i bütünüyle bir ütopya olarak değerlendirir. Le Guin bize mükemmel bir toplum tasvir etmek yerine tüm eksiklikleriyle bir yeni dünyayı ve tüm sevilebilir yanlarıyla bir eski dünyayı karşı karşıya ve yan yana koyar. Somay, Odocu düşüncede yer alan "gerçek yolculuk geri dönüştür" ilkesi ile birlikte Le Guin'in genel tavrını Engels'in ütopyacılığa yönelttiği, yeni bir dünya hayal etmekle yetinmek yerine, o dünyayı varolan dünyanın bilimsel eleştirisi üzerine kurmamız gerektiğini savunan eleştirisinin olumlu açıdan tekrarlanması olarak değerlendirmektedir.

2.3.8. Neuromancer – William Gibson, 1984

Bobby derin bir soluk aldı. "Beauvoir Jackie'nin bir yılanın atı olduğunu söyledi. Danbala adında bir yılanın. Bunun sokak teknosunda ne anlama geldiğini söyler misin?

"Elbette. Jackie'yi bir terminal olarak düşün. Bir siberuzay terminali olarak....Bazılarının yılan dediği Danbala'yı da bir program olarak düşün. Diyelim ki bir BUZ¹⁹ kırıcı olarak.

Danbala Jackie terminaline yüklenir. Jackie buz kırar. Hepsi bu."

"Peki," dedi Bobby, ipucunu yakalayarak, "öyleyse matriks nedir? Eğer kız terminal, Danbala da bir programsa, o zaman siberuzay ne?"

"Dünya," dedi Lucas. (Gibson, 1999)

Geçtiğimiz elli yıllık süreçte, Boyer'a göre (1996) disipline edilmiş iş gücü gerektiren makine kullanımından ve verimlilik ilkelerinin şekillendirdiği kent anlayışından, global bilgi ağları tarafından tanımlanan akışkan bir dünyaya doğru bir geçiş yaşadık. Modernizmin, endüstri üretimi üzerinde varlığını sürdüren makine kenti, 20. yüzyılın ortasından itibaren yerini, bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte bilgi kentine bırakmıştır. Bu yeni kentin makinesi, bilgi üreten, bilgi depolayan ve en nihayet bilginin kişi ve kurumlar arasında coğrafi uzaklıkları yok sayarcasına sınırsız dolaşımını sağlayan bilgisayardır. Bütün dünya yüzeyini kaplayan, çok sayıda kişisel ve kurumsal bilgisayarın bağlı olduğu dev bir global bilgi ağı olan internet, kullanıcılarına sunduğu sosyal iletişim ortamları, ticaret ve reklam

¹⁹ ICE (Intrusion Countermeasures Electronics): Bilgisayar ağlarını dışarıdan girmek isteyenlere karşı koruyan akıllı yazılımlara verilen ad. Romanda türkçeye "buz" olarak çevrilmiş

imkanları ile fiziksel mekanın bir alternatifi olarak algılanmaktadır. Fiziksel mekanın ve internet ortamının özellikleri, algılanışları birbirinden çok farklıdır.

Fiziksel mekanda içinde belirli aktiviteleri gerçekleştirdiğimiz açık ya da kapalı mekanlar bulunur. Kentleri, sokak ve caddelerinde dolaşmak, sunduğu aktivitelere katılmak, insanlar ve olaylarla karşılaşmak, iletişim kurmak suretiyle tanırız. Bütün bu yaşadıklarımız bizim zihinsel arka planımızla birleşir ve o yer ile ilgili kişisel algımızı oluşturur. Fiziksel mekanda kişisel ve kurumsal güvenlik belli kurallar tarafından düzenlenmiştir. Farklı suç ya da ihlal tipleri için cezalar uygulayan kurumlar bulunur. Burada, yerler arasında fiziksel mesafeler vardır ve bu mesafeleri katetmek için zamana ve ulaşım araçlarına gereksinim duyarız.

İnternet ortamı ise hergün binlerce kullanıcının bilgisayar ekranları karşısında deneyimlediği, katıldığı, bir sistemdir. Bu ortamda, fiziksel mekanda yapılabilen birçok aktivite (iletişim, ticaret, vb) gerçekleştirilebilir. İnternet ortamının kendine özel gerçekliğinde aslında bilgisayar dilinde depolanan bilgi, arayüzde (ekranda) bizim anlayabileceğimiz bir dile dönüştürülmüş olarak karşımıza çıkar. Bu ortamın şimdilik iki boyutlu bir ortam olması ve bir ekranda temsil ediliyor olması, nesneler, kurumlar ve mekanlar için farklı temsil biçimlerinin geliştirilmesine sebep olmuştur. Örneğin internetteki bir sohbet odasında, orada bulunan kişilikler isimleri ve bulundukları fiziksel mekanlardaki kişisel klavyeleri ile yazarak bu ortama aktardıkları sözleriyle temsil edilirler. Ya da bir banka, logosu, renkleri ve müşterilerine sunduğu hizmetlere ulaşılmasını sağlayan linklerinin bir kompozisyonu olan grafik anlatımla temsil edilir. Burada fiziksel mesafe bilgiye ulaşım süresini etkilememektedir. Ulaşım için geçen süreyi yerler arasındaki uzaklık değil, bilginin yoğunluğu ya da sistemler arasındaki bağlantının gücü belirler. Ayrıca fiziksel mekandaki bir yerden bir yere gidiş anlamına gelen, dinamik bir eylem olan ulaşımın yerini internette geliş almıştır. Biz ekran karşısında otururuz, ulaşmak istediğimiz sitenin adresini tuşlarız ve o birkaç saniye içinde ekranımızda belirir. “Bu yeni mekan, dünyayı hızla saran ve çok uluslu şirketlere ait yeni bir ekonomik düzenin oluşmasını mümkün kılan serbest bir bağlanma ve kontrol zarıdır. Bu yeni düzende kontrol, ağın her noktasında dalgalanarak şekil değiştiren ve hep iş başında olan bir bilgisayar matriksidir. Artık önemli olan norm değil, koddur; girişi engelleyen ya da ona izin veren şey parola değil sifredir.” (Boyer, 1996)

Günümüz kentlerini tanımlamak için bu iki birbirinden farklı mekanın özelliklerinden de faydalanmaktayız. Fiziksel mekanlarımız yüzyıllar boyunca üretim ilişkilerindeki değişimler, politik ya da dinsel gelişmeler ya da teknolojiye ilişkin ilerlemeler gibi faktörlerle değişimlere uğramıştır. Bu ve benzeri faktörlerin her biri mekanların

algılanış biçimlerini de etkilemiştir. Örneğin hızlı ulaşım araçlarının icadı, eskiden çok uzun zaman dilimlerinde katedildikleri için uzak kabul edilen mesafelerin daha yakınmış gibi algılanmasını sağlamıştır. Fakat kentin fizikselliğinin dağılmaya başlaması, bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmeye başladığı döneme rastlar. Fiziksel mesafelerin önemsizleşmesi, anında iletişimin farklı coğrafyalardaki bireylerin hem görsel hem de işitsel olarak birbirleriyle iletişim kurmasına olanak vermesi, bu sayede birçok aktivitenin fiziksel yer değiştirmeye gerek duymadan yapılabilmesi kentlerde bugüne kadar hiç olmadığı kadar büyük bir dönüşümü işaret etmektedir.

Virilio'ya göre (1984), ekranın arayüzeyiyle birlikte, kayıt yüzeyi, uzaklık biçiminde varlık bularak yeni bir gösterim alanının, sokak ve caddenin eski karşı karşıyalığının yok olduğu, yüz yüzelikten yoksun bir görüş alanının iç derinliğine dönüşmekte, eski özel/kamu ayrımı, yerleşim ve dolaşım arasındaki fark ve uzak ve yakın ayrımı silikleşmektedir. Kent, zaman birliği olmayan yer birliği ile, ileri teknolojilerin zamansal düzeninin ayrışıklığı içinde yok olup gitmektedir. Farklı ulaşım kanallarının ve ağlarının örgüsü artık işlenmiş bir dokunun uzamında değil, insan/makine arayüzeyinin, yapıların ön yüzünün ve parsel yüzeylerinin yerini aldığı belli belirsiz bir zaman planlamasının kesitlerinde yer almaktadır. (Virilio, 1984)

80'li yılların başlarında, iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin insan-makine-çevre arasında önerdiği yeni ilişkilerin farkındalığıyla, bilim-kurgunun bir alt-türü olarak ortaya çıkan *cyberpunk* türünün yazarları, romanlarının konuları, kahramanlarının karakterleri ve öykülerde yer alan mekan tasvirleri ile bu ilişkilerin gelecekte ne şekilde gelişeceğine dair varsayımlarda bulunmuşlardır. "Cyber; endüstriyel, politik ve sosyo-ekonomik arenanın milletlerden çok global bir yapıya sahip olduğu, insanların makine destekleriyle yaşamalarının sıradan olduğu ve bilinç/vücut düzeylerinin belirli kimyasal ve elektronik katkı maddeleriyle artırılıp var olan bilinç düzeyinin insanlığın ortaya koyduğu tüm bilgi yığınına kapsayan sanal bir evren olan matrix'e [cyberspace] enjekte edilebildiği bir geleceğe referans veren bir sözcük, ve *punk* ise sözü edilen çağdaki insanların asi, her türlü baskıcı otoriteye ve düzene karşı, anarşi yanlısı tutumlarını ifade eden bir sözcüktür." (İrfan, 2001) Cyberpunk edebiyatında, daha erken tarihlerde yazılan bilim-kurgu romanlarında genellikle işlenmeyen ya da uzak geleceğe yapılan projeksiyonlarda işaretleri verilen bazı kavramlar açıklıkla işlenmektedirler. Bunlar, savunma ya da estetik amaçlı cerrahi implantlar, protezler ve organ nakilleri ile teknolojinin insan bedenine girmesi ve yeryüzünü sarmalayan elektronik bilgi ağlarının kullanımı ile ortaya çıkan yeni zaman ve mekan algısıdır. Bu türün en önemli temsilcisi, aynı zamanda cyberspace

(siberuzay) sözcüğünü romanlarında ilk kez kullanan yazar olarak da bilinen William Gibson'dır. Gibson'ın, 1984 yılında yazdığı *Neuromancer* adlı, yakın bir gelecekte geçen sürükleyici romanında, siberuzay kavramına getirdiği tanım günümüzün internet ortamını hatırlatmaktadır. Ama romanda insanların bu ortamda etkin olarak, bu ortamın kendine özgü maddeselliği içinde yer alabilmeleri siberuzayda görsel olarak algılanan üç boyutlu öğelerin varlığını da beraberinde getirmiştir. Gibson'un siberuzayı renkli, ışıklı, değişken ve son derece dinamik bir mekandır:

Siberuzay: Her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların hergün yaşadığı bilinç ve duyguyla birlikte giden istem dışı halüsinasyon...İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşıklık. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri; öbekler ve takımyıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi gitgide uzaklaşan. (Gibson, 1998)

Siberuzayda, kurumlara ya da kişilere ait bilgiler ve siberuzaya giren kişilerin zihinlerinin temsilleri dışında, insanlar tarafından belirli görevleri yerine getirmek üzere yaratılan ve bir bakıma Isaac Asimov'un robotlarının siberuzaydaki temsilcileri olarak kabul edebileceğimiz yapay zekalar bulunmaktadır. Hatta ölü insanların tüm verileri de siberuzayda depolanır ve bu insanlar siberuzay ortamında yaşamlarını sürdürebilir, siberuzaydaki diğer öğelerle iletişime geçebilirler.

Neuromancer'ın kahramanı Case, son derece başarılı bir kiralık şifre-kırıcı, bir siberuzay kovboyudur. Görevi, zengin işverenleri için kurumsal sistemlerin çok iyi korunan siber-duvarlarını aşip bilgi çalmaktır. Bu iş aslında oldukça tehlikelidir çünkü sanal ortamda da tıpkı fiziksel ortamlarda olduğu gibi tehlikeli güvenlik önlemleri vardır.

Case, günün birinde, kendi işvereninden çalmak gibi büyük bir hata yapar ve sonuç olarak sinir sistemi, mycotoksin denilen kimyasal bir silahla, Case'in bir daha siberuzaya girememesini garantileyecek şekilde zedelenir. Bütün hayatını siberuzay üzerine kuran Case, o günden sonra adeta yarı-ölüdür ve günleri, uyuşturucu ile doldurduğu bedenini amaçsızca oradan oraya sürüklemekle geçmektedir. Ta ki Armitage adındaki kişi onu siberuzayda gizli bir görev için görevlendirene kadar. Armitage Case'in zedelenmiş sinir sistemini tedavi ettirerek onu siberuzaya kavuşturur fakat onu kendisine bağlamak için vücuduna, yavaş yavaş çözünüp zaman içinde sinir sistemini yine eski işe yaramaz haline döndürebilecek bir zehir enjekte eder. Case, ancak görevi tamamladığında panzehire kavuşabilecektir. Görevi sırasında Case'i koruması ve ona eşlik etmesi için, tüm vücudu kendisini ölümcül bir katil haline getiren implantlarla dolu Molly adında genç bir kadın görevlendirilir:

...Case, gözlüklerin göz yuvarlarını gizlemek için cerrahi olarak oturtulmuş olduğunu farketti. Koyu saçlarının keskin kakülüyle çevrelenen gümüş camlar, elmacık kemiklerinin üzerindeki o pürüzsüz soluk cildinden büyüyor gibiydi.

...Kız parmakları hafifçe aralanmış şekilde avuçlarını yukarı doğru açtı ve neredeyse duyulmayan bir tık sesiyle on tane çift taraflı, dörder santimlik neşter bıçağı, koyu kırmızı tırnaklar altındaki yuvalarından dışarı kaydı. (Gibson, 1998)

Roman boyunca bedene yapılan bu tür cerrahi müdahalelere sık sık rastlarız. Protez kol ve bacaklar, beğenilen medya yıldızlarının fiziksel özelliklerinin bir derlemesi haline gelmiş bedenler, cilt ve göz renklerinde moda uygun olarak yapılan değişiklikler ve benzeri uygulamalar zaman zaman işlevsel ama çoğunlukla estetik amaçlı olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Burada, Boyer'in deyişiyle (1996), modernist bedenin, bütün fiziksel duyularıyla dünyaya dahil olan maddeselliğinin yerini postmodern bedenin maddesizliğinin aldığını görmekteyiz. "Beden, organ transplantasyonu, kozmetik ve yapay implantlarla bilinçli bir şekilde değişime uğratılmış, yarı doğal hale gelmiş, sürekli üzerine birşeyler yüklenen bir bilgisayar haline gelmiştir." (Boyer, 1996) Boyer, insanın, siberuzay diye adlandırılan alternatif mekanda, tıpkı Neuromancer'da olduğu gibi, zihinsel olarak yer alabilmesini ve bu mekanın kendine özel maddeselliği içinde temsil edilebilmesini de insanın bu dünyada, üzerine sürekli birşeyler eklenip çıkartılan bir bilgisayar olmanın yanı sıra, sahip olduğu her türlü bilgi ile bir bilgisayar ortamına yüklenebilen bir yazılım gibi görüldüğü çıkarsamasını da yapmaktadır. William Gibson'ın kahramanları sinir sistemlerine yerleştirilen bir sistem ve bir bağlantı terminali sayesinde siberuzaya bağlanabilirler. Bedenleri fiziksel dünyanın herhangi bir yerinde boyun ya da şakaklarına yapıştırılmış dermotrodlarla, gözleri kapalı, her türlü fiziksel algı ya da histen soyutlanmış halde beklerken, bedensel farkındalığını kaybetmiş zihinleri matrixte, "o renksiz boşluk boyunca açılan parlak mantık örgüleri" (Gibson, 1998) arasında zaman ve mekanla tüm bağları koparılmış olarak gezer:

Gözlerini kapattı. Güç düğmesinin tırtıklı yüzeyini hissetti. Ve gözlerinin ardında kanla aydınlanan karanlık, boşluğun kenarlarından akan gümüş fosfenle doluyor artık, bilinçaltından yükselen imgeler rastgele karelerden derlenmiş bir film gibi gelip geçiyor. Semboller, şekiller, yüzler, bulanık, parçalanmış bir görsel bilgi mandalası....Gri bir disk. Chiba göğünün rengi....Disk dönmeye başladı, daha hızlı, donuk gri renkli bir küreye dönüşüyordu. Genişliyordu.

Aktı ve çiçek açtı, akışkan neondan bir origami numarası bu, uzaklıkların olmadığı evinin, yurdunun açılmasında, sonsuzluğa uzanan üç boyutlu saydam bir satranç tahtası. İç gözü, Mitsubishi Bank of America yapılarının yeşil küpleri arasında ışıldayan Eastern Seaboard Fission Authority'ye ait yüzeyi kademelendirilmiş kırmızı piramide açıldı. Hepsinden yüksekte, çok uzaklarda ise askeri sistemlerin helezon kollarını görüyordu, onun erişemeyeceği bir yerde.

Ve bir yerde kahkahalarla gülüyordu, beyaza boyanmış bir odada, uzaktaki parmakları paneli okşuyordu ve boşalan sinirlerinden taşan yaşlar yanaklarından süzülüyordu. Dermotrodları çıkardığında Molly gitmiş, oda kararmıştı. Zamanı kontrol etti. Tam beş saattir siberuzaydaydı. (Gibson, 1998)

Neuromancer'da teknolojinin gelişiminin sanal ortama ve insan bedenine odaklandığını görürüz. Teknoloji kendini bize, daha gerçekçi protezler, yeni mikrobiyolojik olanaklar, daha hızlı terminaller, daha yüksek çözünürlüğü olan bilgisayar ekranları olarak göstermektedir. Mekanlarda ise teknolojideki gelişme kendisini ıssız sokaklarda ya da depolarda istiflenmiş atıklar olarak göstermektedir: Duvarlardan sarkan düğümlemiş fiberoptik kablolar, sağa sola atılmış eski bilgisayar kasaları ve artık modası geçmiş ya da daha üst modelleri çıktığı için bir kenara atılmış her türlü teknolojik ve endüstriyel çöp.

Romanda tasvir edilen fiziksel mekanları incelediğimizde büyük ölçekte belirgin bir merkezsizleşme, daha küçük ölçekte ise terkedilmiş ya da kendi haline bırakılarak suç yuvası haline gelmesine göz yumulmuş mekanlarla karşılaşırız. Siberuzayın varlığı ve sunduğu olanakların sonucu olarak yeryüzünün fiziksel mekanlarında meydana gelen dönüşümler Virilio'nun *The Overexposed City* adlı makalesinde dile getirdiği, artık fiziksel mekandaki fiziksel ayırım ve farklılıkların bulanıklaştığı ve kentin yavaş yavaş yok olduğuna dair fikirlerini doğrulamaktadır. "William Gibson'ın, Neuromancer'daki siberuzay tasvirleri, artık belli bir hayal edilebilir formu ya da belirli sınırları olmayan bir kentin tasviri ile birleştirilmiştir." (Boyer, 1996) Gibson, BAMA (Boston-Atlanta Metropolitan Area) olarak adlandırdığı bölgeyi romanında şöyle tanımlar:

Veri alış veriş yoğunluğunu, her bin megabaytı geniş bir ekran üzerine tek bir piksel boyutunda yansıtarak tanımlayacak bir harita programlayın. Manhattan ve Atlanta bembeyaz parlar. Kısa sürede titreşmeye başlarlar, artık trafik yoğunluğu simülasyonunuzu aşırı yüklemek üzeredir. Haritanız her an patlayabilir. Ölçeğinizi yükselterek onu biraz soğutun. Bu sefer her piksel bir milyon megabaytı temsil etsin. Saniyede yüz milyon megabayt ölçeğinde, Manhattan merkezinde belli noktaları ve Atlantanın yaşlı çekirdeğini kuşatan yüz yıllık endüstriyel parkların anahtarlarını seçmeye başlarsınız. (Gibson, 1998)

Boyer'e göre, Gibson bilgisayara ait siberuzayı, bölgesel kentin fiziksel mekanına haritalandırarak, bizi Amerikan mekanı sprawl²⁰ ile tanıştırır. Boyer Amerikan kentini, otobanlar, telefonlar, bilgisayar bankaları, fiber-optik kablo hatları, televizyon ve radyo vericilerinin oluşturduğu bir ağ ile birbirine bağlanan kenar şehirleri ve bağlantı zonlarından oluşan karmaşık bir kontrol paneli olarak tanımlamaktadır.

²⁰ Bir tür ghetto. Romanda geçen anlamıyla: Japonya'da Night City adı verilen yerde, yasadışı high-tech kültürlerin gezindiği bir yer.

Günümüzün büyük kentlerini incelediğimizde, endüstriyel üretimin merkezlerden giderek uzaklaştığını ve bunun yerine bilgi üretimine dayalı yeni bir dönemin ağırlığını koyduğunu görmekteyiz. Maddi açıdan görece iyi durumda olan nüfusun kent merkezlerinden uzaklara taşınması ve kentsel mekanda sosyal güvenliği ve refahı sağlayan programların etkisini yitirmesi, kent içerisinde birçok bölgenin, özellikle eski mahallelerin sahipsiz ve kontrolsüz suç yuvalarına dönüşmesine sebep olmaktadır. Gelecek-bilimcilerin, gittikçe gelişen anında iletişim teknolojilerinin ileride insanların oturduğu yerden çalışma, alışveriş, eğlence gibi ihtiyaçlarını eksiksiz karşılayabileceklerine ve bunun da belli kentsel mekanlarda daha da ciddi bir boşalma, ıssızlaşma yaratacağına dair kehanetlerini de göz önüne alırsak gözümüzün önüne Gibson'un Neuromancer'da tasvir ettiği Night City'ye benzer manzaralar gelmektedir. Yazarın, "Tokyo limanıyla şehri birbirinden ayıran, eski sokaklardan oluşan, resmi bir adı olmayan dar bir sınır" (Gibson, 1998) olarak tanımladığı Night City, her türlü yasadışı işin, özellikle yasadışı yazılım, organ ve uyuşturucu ticaretinin yapıldığı karanlık bir bölgedir. "Teknolojiye sunulmuş, kasıtlı olarak denetlenmeyen bir oyun sahası" (Gibson, 1998)

Romanın kahramanı Case, Bu bölgenin yakınlarında Ucuz Otel adında bir otelde kalmaktadır. Burası üç metre uzunluğunda ve bir buçuk metre genişliğinde, bir insanın geceleyebilmesi için gerekli optimum araç gereçle donatılmış, tabutluk adı verilen küçük odalardan oluşmaktadır. Bu odalarda yer alan malzemeler ise standart bir Hitachi cep bilgisayarı ve beyaz suni köpükten küçük bir soğutucu kutudan ibarettir. Hem yer hem de yatak, kahverengi temperfoam²¹ ile kaplıdır. Kişisel bir mekandaki bu sadelik bize Forster'ın The Machine Stops adlı öyküsü ve Clarke'ın The City and The Stars adlı romanında tasvir edilen kişisel mekanları hatırlatmaktadır. Bu iki eserde de anında iletişimi mümkün kılan sistemler ve insanlığın her ihtiyacını karşılayabilen makinelerden söz edilir. 20. yüzyıl başında yazılan The Machine Stops'ta minimum mobilya ile donatılmış küçücük odalarda yaşayan insanlar her türlü ihtiyaçlarını duvarlardaki düğmelere basarak sağlıyorlardı. 20. yüzyılın ortasında yazılan The City and The Stars'da ise kişisel mekan, bomboş beyaz bir odadır ve beyni ana bilgisayarın hafızası ile iletişim içinde olan bireyin, odada yeralması istenen herhangi birşeyi maddeleştirmesi sonucu nesnelerle dolar. İstendiğinde, maddeleştirilen şeyler yok edilebilir. 20. Yüzyılın son çeyreğinde yazılan Neuromancer'da ise romanın kahramanı Case'in yaşadığı otel odası içinde sadece uyunabilecek bir mekandır ve standart bir otel odasında bulunması gereken banyo, dolap, masa ve benzeri elemanlar yerine burada sadece bir kişisel bilgisayar

²¹ Yataklarda kullanılan ve belirli bir sıcaklığın üzerindeki bir vücudun biçimini alabilen, ergonomiyi arttıran madde.

bulunur. Romanda tasvir edilen bu otel odası ve onun tefrişlenişini aslında siberuzayın hareketli ve renkli varlığının fiziksel mekanlara yansımalarından birisi olarak kabul edebiliriz. Siberuzay bugün bizim için alternatif bir dünyadır. Bize sunduğu bir çok olanağa rağmen insanlarla yüzyüze görüşmek ya da gerçek mekanlarımızdaki aktivite ve olaylarla ilgilenmek bizim için hala tercih konusudur. Bu yüzden Virilio ve Boyer'in bahsettiği, fiziksel mekanlarda global bilgi ağlarının varlığının sonucu gerçekleşmekte olan çözümleri yadsıyamasak da hala yaşamlarımızı sürdürdüğümüz mekanların fiziksellikleri ile ilgiliyiz. Halbuki Gibson'un sunduğu gelecekte alternatif olarak görülen ve ikinci planda kalan adeta gerçek mekandır. Aslında burada insanın fiziksel dünyaya bağlı olmasının tek sebebi hala yemek yemek ve uyumak gibi biyolojik ihtiyaçlarının olmasıdır. Burada farklı olan, alternatif olan, hatta zaman zaman hayret edilen şey kendine has gerçekliği ve akışı içindeki gerçek dünyadır. Gibson bu dünyaya ait mekanları tasvir ederken sık sık ter kokusu, yemek kokusu gibi insansı ya da insanın biyolojik ihtiyaçlarını vurgulayan öğelere yer vermiştir:

Betonda hareket ederken, ince kotunun ötesinden katılığı ve soğukluğunu hissetti. Burada Ninsei'nin elektronik dansına benzer hiçbir akış yoktu. Buradaki, fast food ve parfüm kokuları ile kaynaşan taze yaz terinde yüzen farklı bir iş, farklı bir ritimdi. (Gibson, 1998)

Neuromancer'da fiziksel nesnelerle sanal nesnelerin aynı gerçeklik içinde yanyana var olabildiği mekanlar da tasvir edilmiştir. Uzayda, dünya yörüngesine yerleştirilmiş olan tatil ve kumarhane cenneti Freeside'in peyzajı ve burada yer alan mekanlar bu bağlamda incelenmeye değerdir. Sahip olduğu sınırsız eğlence olanakları ve insanları sürekli tüketime teşvik eden düzenlemeleri ile Freeside aslında Disneyland türü eğlence cennetlerinin pek de uzak olmayan bir gelecekte uzayda konumlandırılmış bir şeklidir:

"Bu sadece koca bir huni ve sürekli içine birşeyler boşaltıyorlar" dedi Molly. "Turistler, dolandırıcılar, ne olursa. Durmadan çalışan ince para süzgeçleri var; böylece insanlar kuyudan aşağı düşerek geri döndüğünde, paralarının burada kaldığından emin oluyorlar" (Gibson, 1998)

Freeside, dünyada varolan mekanların gerçek ya da sanal simülasyonlarıyla oluşturulmuş, görsel efektlerle süslenerek gerçeklik kazandırılmış bir ortamdır:

Derin bir yarık ya da kanyonun dibi gibi görünen ve iki tarafındaki sınırları, duvarlarını oluşturan dükkan ve binaların gizli açılımları tarafından örtülen, geniş bir caddedydiler. Buradaki ışık yüksek kemerler ve onların yukarısına uzanan balkonlardan sarkan taze yeşil bitki kütlelerinden süzülerek iniyordu. Güneş...

Onlardan yukarıda bir yerde beyaz bir yırtık vardı parlayan, göz kamaştıran ve bir de Cannes gökyüzünün kaydedilmiş maviliği. Güneş ışığının iki milimetrelilik armatürünün

yapı boyunca uzandığı Lado-Acheson sistem tarafından yayıldığını, bu armatürlerin çevrelerinde değişen gökyüzü efektleri yaratabildiğinin ve eğer gökyüzü kapatılırsa, yukarıya baktığında ışık armatürlerinin ardındaki göl kıyılarının eğimlerini, kumarhanelerin çatılarını, diğer caddeleri görebileceğinin farkındaydı.

...Ağaçlar kısa, boğumlu ve genetik mühendisliği ile kimyasal müdahaleler sayesinde gerçek olmayacak kadar yaşlı görünüyordular. Case, bir çam ağacını meşeden ayıramazdı belki ama sahip olduğu sokak çocuğu hisleri ona bu ağaçların çok şirin ve gereğinden çok ağaçsı olduğunu söylüyordu. (Gibson, 1998)

Gibson, romanında, siberuzayın ve artık insan bedenine müdahale edip onu değiştirebilen teknolojinin yaşam ve fiziksel kent mekanlarına nasıl yansıdığı, onları nasıl etkilediği konularına ağırlık verirken, aynı zamanda 80'li yılların kültür ve moda eğilimlerini belirleyen oryantalist-eklektik bakış açısına mekan ve insan tasvirlerinde yer vermiştir. Mekan tasvirlerinde, durmadan gelişen teknoloji ve globalizasyona rağmen eskiye ait öğelerle karşılaşırız. Bunlar çoğunlukla teknoloji ile harmanlanmış olarak ya da teknolojiye rağmen karşımıza çıkarlar. Sözgelimi Case ve Molly bir görev için İstanbul'a geldiklerinde burada arzuhalçilerle karşılaşır ve her türlü bilginin bilgisayar hafızasında saklanabildiği bir devirde Türkiye'de yazılı belgeye hala bu kadar önem veriliyor olması onları çok şaşırtır. Case ve Molly'nin İstanbul'da bulundukları süre Gibson'un bu kentle ilgili yaptığı tasvirler burayı eski, kasvetli ve hiç değişmeyen bir kent olarak tanıtır okuyucuya. Olaylar çoğunlukla Mısır Çarşısı, Kapalı Çarşı gibi tarihi mekanlarda geçer. Yalnız bu mekanlarda artık yalnızca baharat ya da ziynet eşyaları değil, bilgisayar yazılımları da satılmaktadır.

Neuromancer, yazıldığı dönemin birtakım özelliklerinin ve dinamiklerinin, olası çizgisel gelişimleri tahmin edilerek geleceğe taşındığı bir romandır. Bize, yakın geleceğe dair, gerçekleşmesi pek de imkansız olmayan bir panorama sunmaktadır. Romanda yer alan mekanlar ve insan yaşamları her ne kadar belli bir dozda ümitsizlik ve karamsarlık içerse de aslında anlatılan geleceğin olumlu ya da olumsuz olarak algılanması okuyucuya bırakılmıştır. Herhangi bir toplumsal eleştiri, onay ya da karşı duruş içermez Neuromancer. Bu romanda daha çok 80'li yılların belli bir ideali ya da kavgası olmayan kuşağına ait insanların kendi kendilerini ayakta tutmak için verdikleri bireysel kavgalara tanık oluruz. Her bakımdan çözülmüş bir toplumda dolaşan birbirinden çok farklı bu bireylerin hayatlarının birleştiği noktalarda, aralarında, çıkarlarına göre dost ya da düşmanca ilişkiler gelişir.

3. SONUÇLAR VE DEĞERLENDİRME

Kent, insanın yaşamını devam ettirebilmesi için ayak bastığı doğal çevrelerde yaptığı müdahalelerin bir sonucu olarak görülebilir. Yerleşik hayatla birlikte ortaya çıkan her türlü aktiviteyi ve bu aktivitelerin birbiriyle ilişkisini düzenleyen kurumları içinde barındıran fiziksel bir mekandır kent; biçimlenişiyle ve içinde barındırdığı aktivitelerin ilişkilendirilmesiyle bir yaşam ve düşünüş tarzı tanımlar, incelendiğinde, içinde yaşayan insanların yaşamıyla ilgili çok şey anlatır.

Tarih boyunca düşünürlerin ideal toplumu kurumları ve yaşam biçimiyle düşünce bazında somutlaştırmak amacıyla tasarladıkları ütopyalarda da her zaman toplumun yaşaması için öngörülen fiziksel çevrelerin tasvirlerine, hatta zaman zaman da çizili imajlarına rastlarız. Bu ütopyalarda tanımlanan yönetim biçimi ve sosyal yaşam, mekan tasvirlerinde ifadesini bulur.

Ütopyacilar toplum tasarımları üretirken, yaşadıkları dönemin olumsuzluklarını eleştirir ve insanın daha adil bir düzende eşitlik içinde yaşaması gerektiği fikrinden yola çıkarlar. Ürettikleri ideal vizyonlarda yaşadığımız dünyada varolan olumsuzlukların hiçbirisi yer almamalıdır. Bu yüzden ütopyalarda eşitliği ve adaleti sağlamak amacıyla düşünülmüş birçok katı kural ve kısıtlama ile karşılaşırız. Ütopyaların bu yönü çoğunlukla insan kişiliğinin ve bireyselliğinin yok olmasına yol açacağı sebebiyle eleştirilmiştir. Bu eleştirinin yoğun olarak yapıldığı bir alan olan bilim-kurgu, bu tez çalışmasının inceleme alanını oluşturmaktadır. Bilim-kurgu yazarı, teknolojinin sunduğu güncel olanakların gelecekteki olası yansımalarını, hayal gücünde şekillenen gelecek ortamıyla bütünleştirerek ütopyalar yaratır. Thomas More'un ve diğer ütopistlerin ideal toplum olarak önerdikleri ütopyaların benzerleri bilim-kurguda da işlenmektedir ama bunlar bilim-kurguda insan kişiliğini yok eden, insanı yaşadığı toplumda üstlendiği görev ile tanımlayan baskıcı ve kuralcı formasyonları sebebiyle kaçınılması gereken gelecek vizyonları olarak ele alınmışlardır. Bu karamsar gelecek vizyonları bazen romanın yazıldığı dönemin teknolojik ya da sosyal gelişme ve tartışmalarının geleceğe yansıtılması ile ortaya çıkabileceği gibi, bazen de olası çizgisel gelişimin beklenmedik bir gelişme ile yön değiştirmesiyle oluşabilecek yeni durumlar üzerine yapılan spekülasyonlar şeklinde olabilir. Her durumda öyküde anlatılan olaya, alt yapı olarak bir dünya eşlik eder. Bu dünya da her zaman bir toplum ve çevre tasarımı içermektedir. "Bilim-kurgu

Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık” isimli bu çalışma kapsamında 20. yüzyıl boyunca üretilmiş, bilim-kurgu türü kapsamına giren edebiyat eserleri arasından seçilen sekiz adet eser, önerdikleri ya da eleştirdikleri hayali toplumların yaşam biçimlerinin, tasvir edilen fiziksel çevrelere yansımaları açısından incelenmiştir. Seçilen eserlerin çoğunun yüzyılın farklı dönemlerinde yazılmış olmaları, birbirine yakın tarihlerde yazılanların da aynı dönemin farklı dinamiklerinin etkilerini taşımaları, dünya üzerinde meydana gelen bilimsel, sosyal, politik ve benzeri değişme ve gelişmenin bu eserler üzerinden okunabilmesini mümkün kılmaktadır. Öykülerin kendilerine özgü fantastik gerçeklikleri ile harmanlanan bu öğeler bazen açık seçik bazen de üstü kapalı bir biçimde okuyucuya sunulmuştur. Döneminin özelliklerini dolaysız olarak açık seçik ifade eden bilim-kurgu öykü ve romanlarına genellikle 20. yüzyılın ilk yarısında rastlarız. Yüzyılın başında dünyanın gündeminde yer alan totaliter rejimleri de eleştirel bir şekilde ele alan bu eserler, batı bilimini yönlendiren mekanistik dünya görüşünün etkilerini taşırlar. Endüstri Devrimi ve Modernizmin getirileri olan standartlaşma ve makineleşmenin toplumun çalışma-yaşama biçimleri ve mekanları üzerindeki etkileri bu eserlerde zaman zaman konunun kendisini zaman zaman da alt yapısını oluşturur.

Örneğin, bu tez kapsamında incelenen ilk eser olan E. M. Forster’ın 1909 tarihli *The Machine Stops* adlı öyküsünde anlattığı toplum, makinelerin insanın günlük hayatına yeni yeni girdiği, bir çok günlük aktivitenin artık makineler yardımıyla yapılabildiği bir dönemde yazarın bu gelişmelerden duyduğu endişeyi yansıtan ters-ütopik bir toplumdur. *The Machine Stops*’ta nesnelerin yavaş yavaş insan bedeninin uzantıları haline geldiği makineleşme sürecinin olası çizgisel gelişimi üzerine varsayımlarda bulunulmuş ve sonunda bütün bir fiziksel çevrenin – bir kentin –bir uzantıya, bir proteze dönüştüğü karamsar bir gelecek senaryosu kurgulanmıştır. Öyküdeki insanların fiziksel yapıları, günlük hayatları ve yaşadıkları mekanların özelliklerini incelediğimizde makineleşmenin insan ve mekanı uzun bir çizgisel süreç boyunca nasıl evrimleştirebileceği konusunda karamsar bir senaryo ile karşılaşırız. Her türlü ihtiyaçları makine tarafından karşılanan insan nesli fiziksel olarak zayıflamış, artık en basit işleri bile makine yardımı olamadan yapamaz duruma gelmiştir. İnsanların yaşadığı kişisel mekanlar da zaten içinde dolaşarak bir takım eylemlerde bulunan, belli ihtiyaçların karşılanması amacıyla zaman zaman dışarı çıkılmasını gerektiren mekanlar değildir. Bu mekanlarda insana düşen iş sadece ihtiyaçlarının makine tarafından karşılanması için duvarlardaki düğmelere basmaktır. Yiyecek, su, temiz hava ve iletişim gibi ihtiyaçlar ayağına kadar gelir.

The Machine Stops'ta tasvir edilen kent mekanik bir kenttir. İnsanlar, bu mekanik düzene uyum sağlayabilecek şekilde evrimleşmişlerdir. Her ütopya da varolan ve çeşitli şekillerde çözülmeye çalışılan uyum ve süreklilik sorunu burada böyle çözülmüştür.

Rus yazar Yevgeni Zamiatin'in 1920 tarihli romanı *My (Biz)* ise doğrudan bir sosyalizm eleştirisi içermektedir. Yazar eleştirdiği bu sistemi yansıttığı gelecek kurgusunda mekanı, toplumun sürekli denetimini kolaylaştıran bir öge olarak kullanmıştır. Ayrıca sürekliliğini her kurumun mükemmel bir rasyonellikle işlemesi, bireysel farklılıkların propaganda yoluyla yok edilmesi ve sıkı denetimler yoluyla sağlayan bu toplumda günlük yaşamın planlılığının getirdiği düzenlilik ve senkronizasyon da mekan tasvirlerinde açıkça okunur.

Bu tez kapsamında incelenen, 20. yüzyılın ilk yarısına ait gelişmelerden referans alan son roman Aldous Huxley'nin 1932 tarihli *Brave New World* adlı romanıdır. Burada Fordist üretim şeklinin insan üretimine de uygulandığını görürüz. İdeal toplum için öngörülen ideal insanlar toplum içinde alacakları görevlere uygun özellikleri ile beraber fabrikalarda üretim bantları üzerinde üretilirler. *Brave New World*'de yine baskıcı ve kuralcı bir sisteme tanık oluruz. Bu sistem sosyal yaşamda bireylerin sürekli tüketime yönlendirilmesi açısından kapitalist, yönetim organizasyonu ve sistemin insanlara empoze ediliş biçimi açısından sosyalist özellikler göstermektedir. Romandaki fiziksel mekan tasvirlerini incelediğimizde kapitalizmin simgesi sayılagelmiş gökdelenlerin varlığının kent tasvirlerinde özellikle vurgulandığını fakat bu binaların romanda düzenin devamlılığını sağlamakla görevli propaganda büroları olarak işlevlendirildiğini görürüz.

Positivist bilim anlayışı 20. yüzyılın ilk yarısının sonlarına doğru çözülmeye başlamıştır. Gözlemcinin fiziksel bir varlık olduğunu kabul etmeyen ve objektif tanımlamanın tanımlayan kişiye göre hiçbir referansının olmaması gerektiğini savunan Newton kanunları yerine, tanımlayanın tanımlanan dünyanın bir parçası olduğu fikri Einstein'ın izafiyet teorisi ile birlikte ön plana çıkmıştır. (Prigogine ve Stengers, 1996)

Einstein'ın teorisi aynı zamanda zamanın üç fiziksel boyutla birlikte bir boyut olarak benimsenebileceğini de kanıtlamıştır. Zamanın dördüncü bir boyut olması, zaman ve mekanın birbirine dönüştürülebilmesi fikrini de beraberinde getiriyordu. Nasıl ki bir cismi 90 derece döndürerek eninin boy, boyunun da derinlik olarak algılanmasını sağlayabiliyorsak, bir boyut olarak kabul ettiğimiz zamanı da mekansal boyutlardan birine çevirebilirdik. Bu da zamanın geri dönüşsüz, çizgisel bir kavram olduğuna dair kanının sorgulanmasına yol açmaktaydı. 1949 yılında matematikçi Kurt Gödel'in

Einstein'ın denklemleri üzerine yaptığı çalışmalar sırasında bulduğu sonuçlar ise son derece şaşırtıcıydı. Bu sonuçlara göre belli şartlar altında zamanda yolculuk mümkündü. Tarihte ilk defa, zaman yolculuğu kavramı matematiksel olarak desteklenmişti. (Kaku, 1994) Bu dönemlerde farklı boyutların ve paralel dünyaların varlığı, ve bunlar arasında birbirine geçiş imkanlarının olup olmadığı da bilim dünyasında tartışılmaktaydı. Bu dönemde, özellikle Isaac Asimov'un yazdığı roman ve hikayeler bu bilimsel gelişme ve tartışmaların izlerini taşımaktadır. Ayrıca bu yıllarda, yüzyılın ilk yarısının bilim-kurgusunda hakim olan karamsarlık yerini iyimserliğe bırakmıştır. Teknolojinin doğru kullanıldığında bütün sorunları çözebileceğine dair inanç Asimov'un bir çok eserinde karşımıza çıkar.

1955 yılında yazılan, Isaac Asimov'un *The End of Eternity* adlı romanı döneminin bilimsel gelişmelerinin ışığında zaman ve mekan algılarını sorgulayan bir eser olması açısından önemlidir. Asimov'un tasvir ettiği, zaman içinde ileri ve geri hareket edilebilen ve bir çizgisel gerçeklikten diğerine geçişin sağlanabildiği dünyada, zaman da bir tür mekan olarak algılanmaktadır. Bu mekanda oluşan yeni toplum biçiminin yönetimi ve organizasyonu için zamanlararası dil, para birimi ve yönetim mekanizması gibi öğelerden oluşan bir sistem öngörülmektedir. Burada gerçeklik değişimleri ile ideal dünyanın yani bir ütopyanın yaratılmaya çalışıldığını görürüz. Zamanın sonsuzluğu içinde tasarlanmış bu ütopya, duvarlar ya da doğal oluşumlar gibi fiziksel engellerle değil, yine bu sonsuzluk tarafından sınırlandırılmıştır aslında.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısı kültürel açıdan da yeni bir dönemin başlangıcıdır. Elektroniğin gelişmesi sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçişi sağlamıştır. Sanayi sonrası toplumun yeni makinesi bilgisayar, bilgiyi kendi diline çevirerek hafızasında depolayabilen ve istendiğinde yeniden bizim dilimize çevirerek bize sunabilen bir makinedir. Bu elektronik süreç aynı zamanda modern sonrası toplumun kültürel yapısının da belkemiğini oluşturmaktadır.

Arthur C. Clarke'ın 1955 yılında yazdığı *The City and The Stars* adlı romanda da tıpkı *The Machine Stops*'taki gibi bir makine tarafından yönetilen bir kent tasvir edilir. Ama buradaki kenti yöneten makine bir bilgisayardır ve kentin her ögesini, hatta insanların bile sanal gerçeklik yoluyla kendisi üretmektedir. Bu öykü, elektronik yoluyla nesnelerin ve imajların kodlara indirgenerek bir bilgisayar hafızasında saklanabilmeleri ve tekrar tekrar üretilebilmelerinin, modernizmin seri üretime dayalı üretim şeklinin yerini alacağı yönünde gerçekçi tahminler içermektedir. Nesnelerin bilgisayar hafızasında depolanıp tekrar tekrar üretilebilmesi, kentteki yapıların eskimelerinin bu yeniden üretim yoluyla engellenmesi ve önemli sanat eserlerinin hafızada kodlar halinde depolanarak isteyen herkesin maddeleştirip sahip

olabileceği şeyler haline gelmesi gibi öğeler de post-modern kültürel sürecin, sanat eserlerinin, elektronik araçlar yoluyla, gerçek bağlamlarından koparılarak tekrar tekrar üretilbilmeleri üzerine sıkça yapılan tartışmalarının yansımalarını taşımaktadır. Tıpkı *The Machine Stops*'taki kent gibi Clarke'ın kurguladığı kent de tamamen dış dünyaya kapalı bir kenttir. Bu sefer insanlar yer altında tüneller ve küçük odalardan oluşan kentlere değil de galaksi savaşları sonucu çöle dönüşmüş bir yeryüzünde, duvarlarla çevrili muhteşem bir kente mecburdurlar. Bu mecburiyet *The City and The Stars*'da insanlara zorla kabul ettirilmiş birşey değildir. Çünkü onlar zaten bilgisayar tarafından bu çevreye uyum sağlayabilecek ve duvarların dışına çıkmayı asla istemeyecek şekilde üretilirler. Bir insanın tıpkı diğer nesneler gibi yeniden ve yeniden üretilbilmesi, bu üretim süreci boyunca bilinçaltının yaşadığı çevreyi sevecek ve oradan ayrılmayı hiç istemeyecek şekilde şekillenmesi onu zaten hiçbir fazladan baskıya gerek duymadan topluma uyumlu hale getirmektedir. Görüldüğü gibi, *Brave New World*'de üretim bandı üzerinde tek defaya mahsus insan üretimi, burada yerini zamanın getirdiği yeni teknolojilere dayanarak elektronik yeniden üretime bırakmıştır.

Clarke'ın eseri bizi gerçekliği sorgulamaya yöneltir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile bugün eğlence, askeri ya da eğitim amaçlı sanal dünyalar üretilmektedir. İnsan bu dünyaların içine girebildiği sürece orada gördüğü ve etkileşimde bulunduğu nesneleri gerçek olarak algılayabilir. Halbuki bu dünyalar bilgisayarlar tarafından üretilmişlerdir ve bir görüşe göre, deneyimlenebiliyor bile olsalar gerçek olmadıkları savunulabilir. Bunların gerçek olarak kabul edilmesi ya da edilmemesi aslında kişisel algıya ve görüşe bağlı olarak değişmektedir.

Larry Niven'in 1970 yılında yayınlanan romanı *Ringworld*'de ise yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren gündeme gelen ekolojik sorunlar tüm galaksi ölçeğine yayılarak işlenmiştir. Romanda insansıların bir yıldızın çevresine inşa ettikleri halka biçimindeki yapay gezegende harabeye dönmüş kentlerinde durmadan ürettikleri çöplerle birlikte sürdürdükleri yaşam biçimine tanık oluruz. Yapay gezegenin fiziksel biçimlenişinin insan algısına olan etkisi romanın kendine özgü gerçekliği dahilinde incelenmeye değer bir konudur. Ayrıca gezegendeki canlıların yaşam biçimleri ve uygarlıkları incelediğimizde dünyamızda varolan ekolojik problemlerin ortadan kaldırılmadıkları takdirde bizi nasıl bir geleceğe götürebilecekleri konusunda karamsar fikirlere ediniz.

Ursula K. Le Guin'in *The Dispossessed* (1974) adlı romanı da döneminin feminist ve ideolojik akımlarından etkiler taşısa da, özellikle, bünyesinde taşıdığı ikilemler ve bunları mekan tasvirleri kullanarak ifade etmesi açısından incelenmeye değer

bulunmuştur. Romanda anlatılan biri kapitalist, diğeri ise anarşist bir sistemin özelliklerini taşıyan iki toplumun herhangi birine onay vermeden detaylı olarak betimlendiğini görürüz. Kapitalist Urras gezegeninin hiyerarşik, para ve güç odaklı ortamı kendisini, kentlerin gösterişli gökdelenler, geniş caddeler ve alışveriş merkezlerinden oluşan aydınlık yüzü ile sefalet ve hastalığın kol gezdiği kenar mahallelerden oluşan karanlık yüzünün kesiştiği yerde gösterir. Anarres'in hiçbir hiyerarşik denetim mekanizması tarafından yönetilmeyen dayanışmaya ve eşitliğe dayalı sistemini ise kamuevleri, öğrenme merkezleri ve sokaklara taşan işliklerde, insanların topluca yemek yediği ve uyuduğu en yükseği iki katlı olan binalardan oluşan kentlerde ifadesini bulur.

Son olarak incelenen, William Gibson'ın 1984 yılında yazdığı *Neuromancer* adlı eseri de o yıllarda bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde gerçekleşen yeniliklerin sonucu olarak ortaya çıkmaya başlayan sanal iletişim ortamının gelecekte yaşamı nasıl etkileyebileceği üzerine varsayımlar içerir. İnsanların sinir sistemlerine cerrahi yöntemlerle yerleştirilen bir sistem sayesinde siberuzayda zihinsel olarak yer alabildikleri ve siberuzayı bir mekan olarak deneyimleyebildikleri bu gelecekte gerçek mekanların nitelikleri ve bu mekanların algılanışları da değişime uğramıştır. Gibson'un sürekli yenilenen, dinamik ve renkli bir ortam olarak anlattığı siberuzay ve çürümeye terkedilmiş, merkezsizleştirilmiş gerçek kent mekanlarının birbiri ardınca yapılan tasvirleri bu mekanların birbiri ile olan etkileşimlerini gözler önüne serer.

Edebiyatın diğer dallarında da anlatılan öykünün arka planında anlatımı güçlendiren mekan tasvirlerine rastlarız. Fakat bilim-kurgunun fantastik dünyaları yazarların hayal gücü tarafından biçimlendirilirler ve detaylı bir toplum tasarımına eşlik ederler. "Teknoloji yeni olanaklar sundukça değişen toplumun, kendisiyle beraber değişen mimari ve sosyal ihtiyaçları da olacaktır. İlerleme kaçınılmaz değişimi de beraberinde getirir. [Bilim-kurguda] işte bu kaçınılmaz değişim üzerine varsayımsal tasarımlar yapılır, senaryolar üretilir." (Kınayoğlu, 2001) Bu tez kapsamında incelenen eserlerin her biri yazıldığı çağın teknolojik özelliklerini bünyesinde taşımaktadır. Teknolojinin kente yansması, yüzyılın ilk yarısında üretilen eserlerde makine rasyonalizasyonunun ve görselliğinin mekanlara ve yaşama yansması şeklinde gelişmiş, toplum yaşamında senkronizasyon ön plana çıkmıştır. Daha sonra yazılan eserlerde ise, pozitivist bilim anlayışının sorgulanmaya başlamasının da sonucu olarak kişisel algıyı ön plana alan, farklı zaman boyutları ya da gerçeklikleri konu alan *The End of Eternity*, *The City and The Stars* ya da *Ringworld* gibi eserler üretilmiştir. Bu romanlarda mekan tek ve katı bir gerçeklik yerine farklı kişisel algılara açık, farklı gerçekliklere olanak tanıyan bir öge olarak varlığını

sürdürür. 60 ve 70'li yılların bilim-kurgusu ise zaman zaman tıpkı *The Dispossessed*'de olduğu gibi toplumsal ideallere ağırlık vermiş zaman zaman da o yılların karşı-kültürel ortamının izlerini taşımıştır. *The Dispossessed*'de ideolojilerin mekanlara yansımaların teknolojiden daha ön planda olduğunu görürüz. 80'lerden sonra ise yine teknoloji ön plana gelmiş ve bu yılların gelecek kaygısı ve amaçsızlık içinde çırpınan kuşağının yaşamı ile birlikte kentsel mekanda kendisini bir tür çözülme ve maddesizleşme olarak göstermiştir.

Birçok bilim-kurgu eserinde birbirinden farklı özellikler gösteren iki toplumun karşılaştırıldığını görürüz. Bu eserlerde, *The Dispossessed*'de olduğu gibi ideolojik, *The City and The Stars*'da sözü edilen Diaspar ve Lys kentlerinde olduğu gibi yaşamsal, *Ringworld*'de olduğu gibi ırksal farklılıkları nedeniyle bir gerilim taşıyan toplumsal yapıları karşılaştırmada, bu toplumların yaşadıkları mekanların özelliklerinden de faydalanılmış, toplumlar arasındaki farklılıklar, mekan tasvirleri aracılığı ile de vurgulanmıştır. Bu tür karşılaştırmaların keskinliği ve yönü de eserin yazıldığı dönemle yakından ilişkilidir. Örneğin *Brave New World*'de mekanik bir dünya ve tamamen doğal bir dünya arasında keskin bir sınır çizildiğini ve yapılan karşılaştırmanın hiçbir ortak noktaya yer vermeyecek kadar sert olduğunu görürüz. Burada iki toplum, doğa ve teknoloji arasındaki mücadeleyi maddeleştirircesine adeta birbirine düşmandır. Vahşi Ayrı Bölge'nin abartılmış doğallığı ve bu doğallıktan kaynaklanan pisliği, sert topoğrafyasında varlığını sürdüren derme çatma köyleri karşısında Uygar Dünyanın düzenli ve temiz mekanik kentleri bulunur. *The City and The Stars*'da ise yine teknolojinin tüm olanaklarından faydalanan bir makine kent ve onunla karşıtlık oluşturan bir doğal kent karşılaştırmasına rastlarız. Fakat burada Diaspar kenti herşeyiyle bir makine iken Lys herşeyiyle doğal bir yerleşme değildir. Lys'lilerin, küçük kırsal yerleşmelerde, teknolojiyi işlevsel olarak ihtiyaç duyduklarında kullandıkları alternatif bir yaşam tarzı kurduklarını görürüz. 1955 tarihli eserin bu özelliği bize bu yıllarda yüzyılın ilk yarısının teknoloji karşısındaki karamsarlığının ve teknoloji ve doğallık arasında kesin bir tercih yapılması gerektiği inancının artık yıkıldığını göstermektedir. 1980'li yılların bir ürünü olan *Neuromancer*'da ise gerçek fiziksel ortamların ve elektronik bilgi ağının oluşturduğu alternatif ortamın tasvirlerine birbirine geçmiş olarak rastlarız. Bu iki ortamın birbirinin biçimlenmesine olan etkisi, her ikisi için yapılan tasvirlerde diğerine ait kavramların kullanılması ile vurgulanmıştır. *Neuromancer*'da belli bir ters-ütópik yaklaşım sezilse de roman bir isyan ya da eleştiri yoluna gitmeksizin bir dünya ortaya koyar. Tasvir edilen fiziksel ve elektronik ortamlar da bu dünyanın bileşenleridir ve gelişim ve değişimleri etkileşimli olarak gerçekleşmektedir.

Bilim-kurgu yazarları da tıpkı ütopycacı mimar ve düşünürler gibi tasarladıkları toplumu ve bu toplumun yaşayacağı çevreyi birlikte düşünürler. Mekan, bilim-kurgu öykülerinde ve romanlarında her zaman tasarlanan toplumun yaşam ve düşünüş biçiminin bir ifadesi olmuştur. Romanlarda anlatılan kentler, gezegenler hatta uzay gemileri tasarlanmış hayali çevrelerdir ve anlatılan öyküye bir arka plan oluşturarak onu güçlendirir. Tasarlanan toplumun kurumları ve yaşam biçimi bu mekanlarda okunabilir. Hatta zaman zaman, fiziksel mekan tıpkı mimarlık ütopyelerinde olduğu gibi ön planda yer alır. Bu durumda adeta toplumsal yaşama dair tasvirler ve anlatımlar kentin biçimlenişine fon oluşturmak için mevcuttur. Bu durumda anlatılan öykü bir kentin öyküsüdür.



KAYNAKLAR

- Akcan, E.**, 2000. Camın Simgeleri ve Deneyimsel Saydamlık, *Domus M*, 4, 78-82
- Akkoç, B.**, 2002. Bilimkurgu'da Robotlar ve Androidler, www.bilimkurgu2000.com
- Aldiss, B.**, 1986. Trillion Year Spree: The History of Science Fiction, Gollancz, London
- Armitage, W. H. G.**, 1968. Yesterday's Tomorrows (A Historical Survey of Future Societies), University of Toronto Press, Toronto
- Asimov, I.**, 2000. The End of Eternity (1955), Clays Ltd, St Ives plc, Great Britain
- Baudrillard J.**, 1996. Amerika (America, 1986), çev. Yaşar Avunç, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Benevolo L.**, 1981, Modern Mimarlığın Tarihi, 1.Cilt "Sanayi Devrimi", Çevre Yayınları, İstanbul
- Bester, A.**, 1996. Kaplan! Kaplan! (Tiger! Tiger!, 1955), çev: Serap Şenku Tezcan, Altıkkırkbeş Yayın, İstanbul
- Bezel, N.**, 1993. Ütopyalarda ve Karşı-Ütopyalarda aklın ve İnsanın Durumu, Çev: Selahattin Özpallabıyıklar, *Varlık, Mart*, 17-23
- Bezel, N.**, 1984. Yeryüzü Cennetlerinin Sonu (Ters Ütopyalar), Say Yayınları, İstanbul
- Boguslaw, R.**, 1965. The New Utopians (A Study of System Design and Social Change), Prentice – Hall, Inc., Engle wood Cliffs, N.J., USA
- Boyer, M. C.**, 1996. Cybercities, Princeton Architectural Press, New York, 1996
- Bradshaw, D.**, 2000. Cesur Yeni Dünya Üzerine, çev. Savaş Kılıç, Huxley, A., 2000. Cesur Yeni Dünya (Brave New World, 1932), çev. Ümit Tosun, İthaki Yayınları, İstanbul
- Bumin, K.**, 1990. Demokrasi Arayışında Kent, Ayrıntı yayınları, İstanbul
- Campanella T.**, 1996. Güneş Ülkesi, Çev. Vedat Günyol ve Haydar Kazgan, Can Yayınları, İstanbul
- Clarke, A. C.**, 1999, Şehir ve Yıldızlar (The City and the Stars, 1955), çev: Ardan Tüzünsoy, İthaki Yayınları, İstanbul
- Conrads U.**, 1991. 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Çev: Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı, İstanbul

- Corn, J. J. and HERRIGAN B.**, 1984, Yesterdays Tomorrows (Pat Visions of the American Future), ed. Chambers, K., The John Hopkins University Press, London
- Damrau, K.**, 1999. Beyond Solidity (Inventions, Spaces and Concepts for the Elements of Air and Water), Architectural Design, **March-April**, 22-33
- Dilekçi, D.**, 2000. Elektronik Paradigmaya Geçiş ve İmmateryalite, *Domus* m, **4**, 74-77
- Dostoğlu, T. N.**, 2001. Ütopya, Kent ve Mimarlık Üzerine Düşünceler, *Arredamento Mimarlık*, **Mayıs**, 73-76
- Frankel, B.**, 1991. Sanayi Sonrası Ütopyalar (1987), Çev. Kamil Durand, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul
- Forster, E. M.**, 1909. The Machine Stops, *Oxford and Cambridge Review*
- Fukuyama, F.**, 1999. Büyük Çözölme (İnsanın Doğası ve Toplumsal Düzenin Yeniden Oluşması), Çev. Zeynep Avcı ve Aslı Telli Aydemir, Sabah Kitapçılık, İstanbul
- Gibson, W.**, 1999. Sıfır Noktası (Count Zero, 1986), çev: Özlem Kurdoğlu, Sarmal Yayınları, İstanbul
- Gibson, W.**, 1998. Neuromancer (1984), çev: Melike Altıntaş, Sarmal Yayınları, İstanbul
- Golffing, F. and Golffing B.**, 1963. An Assey on Utopian Possibility, in *Utopia*, pp. 29-39, Ed. Kateb, G., 1971. Atherton Press, New York
- Güner, O.**, 1997. Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?, *Virgül*, **1**, 30-32
- Harvey, D.**, 1999. Postmodernliğin Durumu (1990), Çev: Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul
- Heim, M.**, 1998. Virtual Realism, Oxford University Press, New York
- Hillegas, M. R.**, 1967. The Future As Nightmare (H.G. Wells and the Anti-utopians), Oxford University Press, New York
- Huxley, A.**, 2000. Cesur Yeni Dünya (1932), çev. Ümit Tosun, İthaki Yayınları, İstanbul
- İrfan. O.**, 2001. Cyberpunk I, <http://www.lostlibrary.org>
- Kaku, M.**, 1994. Hyperspace (A Scientific Odyssey Through Parallel Universes, Time Wraps and the Tenth Dimension), Oxford University Press
- Kateb, G.**, 1971. Utopia, Atherton Press, New York
- Kınayoğlu, G.**, 2001. Saniyede 24 Kare Ütopya, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 80-87
- King R.**, 1996. Emancipating Space, The Guilford Press, London

- Lapouge, G.**, 1993. Ütopya ve Olanaksızın Kaygan Yeri (1978), Çev: Filiz Nayır Deniztekin, *Varlık*, **1025**, 2-5
- Le Corbusier**, 1971. *The City of Tomorrow and Its Planning*, The Architectural Press, London
- Le Guin, U. K.**, 1998. Mülksüzler (1974), çev. Levent Mollamustafaoğlu, Metis Yayıncılık, İstanbul
- Le Guin, U.K.**, 1997., Bilim-kurguda Mit ve Arketip, çev. Bülent Somay, *Virgöl*, **1**, 38-40
- Lynton, N.**, 1991. Modern Sanatın Öyküsü, Çev: Prof. Dr. Cevat Çapan ve Prof. Sadi Öziş, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul
- Meyerson, M.**, 1996. Ütopya Gelenekleri ve Kentlerin Planlanması, Çev. Yurdanur Salman, *Cogito*, **8**, 113-124
- Mollaahmetoğlu, F. İ.**, 2002. Deneme, *Mimar.ist*, **4**, 12-17
- More, T.**, 1997. Utopia (1516), Çev. Sabahattin Eyuboğlu ve Vedat Günyol, Cem Yayınevi, İstanbul
- Muratoğlu, E.**, 2000. Eve Dönüş:@home, *Domus m*, **2**, 86-87
- New York Public Library**, <http://www.nypl.org.utopia>
- Nietzsche, F.**, 1998. Böyle Buyurdu Zerdüşt (1879), çev. A. Turan Oflazoğlu, Cem Yayınevi, İstanbul
- Niven, L.**, 1999. Halka Dünya (1970), çev. K. Ümit Kayalıoğlu, İthaki Yayınları, İstanbul
- Novac, M.**, 1992. Liquid Architectures in Cyberspace, *Cyberspace: First Steps*, ed. Michael Benedict, MIT Press, Cambridge
- Özakın, Ö.**, 2001. Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtmak, *Arredamento Mimarlık*, **Kasım**, 82-87
- Popper, Karl R.**, 1989. Conjectures and Refutations (The Growth of Scientific Knowledge), Clays Ltd, England
- Roberts, A.**, 2000. Science Fiction, Routledge, New York
- Roloff, B. ve Seeßlen, G.**, 1995. Ütopik Sinema, Alan Yayıncılık, İstanbul
- Rowe, C. and Koetter, F.**, *Collage City*, The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, Massachusetts
- Prigogine, I. ve Stengers, I.**, 1996. Kaostan Düzene, çev: Senai Demirci, İz Yayıncılık, İstanbul
- Russell, B.**, 1997. Batı Felsefesi Tarihi (1961), Çev: Muammer Sencer, Say Yayınları, İstanbul

- Salman Y.**, 2000. İki Anarşist: Woods (heterarşik Kent) ve Le Guin (Mülksüzler), *Lebbeus Woods*, s41-45, Boyut Yayın Grubu
- Sanes, K.**, 2001. Traveling Hyperreality with Umberto Eco, www.transparencynow.com
- Sargın, A. G.**, 2001. İtalyan Fütürizmi, *Arredamento Mimarlık*, Şubat, 86-90
- Şenova, B.**, Kaçışın Sıkıştığı Arayüz: Cyberspace, *Domus m*, 2, 96-98
- Sola`-Morales, I.**, 1987. Weak Architecture, *Architecture Theory Since 1968*, ed. K. Michael Hays, 1998, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London
- Sola`-Morales, I.**, 1997. Differences (Topographies of Contemporary Architecture) (1995), ed. Graham Thompson and Sarah Whiting, MIT Press
- Somay, B.**, 1990. Sonsöz, Le Guin, U. K., 1998. Mülksüzler (1974), çev. Levent Mollamustafaoğlu, Metis Yayıncılık, İstanbul
- Somay, B.**, 1996. Önsöz, Zamiatin, Y., 1996. Biz (My, 1920), çev. Füsün Tülek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Tafari, M.**, 1979. Architecture and Utopia (Design and Capitalist Development), The MIT Press, Massachusetts, Cambridge, Massachusetts
- Tanilli, S.**, 1996. Uygarlık Tarihi, Çağdaş Yayınları, İstanbul
- Tanju, B.**, 2000. 1939 New York Dünya Fuarı Üzerine Notlar, *Arredamento Mimarlık*, 10, 94-105
- Tekeli, İ.**, 2001. Ütopya Bize, Yaşamın Her Safhası İçin Kendi İçinde Tutarlılık İddiası Taşıyan Bir Çözüm Üretiyor, *Arredamento Mimarlık*, Mayıs, 77-83
- Thema Larousse**, 1993. 1. cilt, İnsan ve Tarih, Milliyet Gazetecilik, İstanbul
- Toffler, A.**, 1996. Üçüncü Dalga (1981), Altın Kitaplar, İstanbul
- Vidler, A.**, 1992. The Architectural Uncanny (Essays in the Modern Unhomely), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Virilio, P.**, 1984. The Overexposed City, *Architecture Theory since 1968*, ed: K. Michael Hays, s: 542-550, MIT Press, London
- Wells, H. G.**, 1905. A Modern Utopia, *Collection of British Authors, Tauchnitz Edition*, Vol. 3821
- Wolfe, S.**, 1999, Yesterday's Tomorrow, Historical Futurizm at the Henry, www.thestranger.com,
- Yelkenli, M.**, 2000. Öteki Dünyalı, Çiviyazıları, İstanbul
- Zamiatin, Y.**, 1996. Biz (My, 1920), çev. Füsün Tülek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- <http://web.mit.edu/invent/www/inventorsA-H/ford.html>

ÖZGEÇMİŞ

1976 yılında doğan Evren Yalım, ilk öğrenimini Çorlu Uncular Süleyman Peker İlkokulu'nda, orta ve lise öğrenimini F.M.V. Özel Işık Lisesi'nde tamamladı. 1995 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde başladığı lisans eğitimini 2000 yılında tamamladıktan sonra aynı yıl İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bina Bilgisi Bölümü'nde yüksek lisansa başladı. Öğrenimi boyunca bazı mimari tasarım yarışmalarına ve Galata Grubu kapsamında sürdürülen serbest maket çalışmalarına katıldı. Tasarım Dergisi'nin düzenlediği 35m2 Esnek Konut yarışmasında ödül aldı. YTÜ'de, 6'dan Sonra Mimarlık adlı derginin yayına hazırlanış aşamalarında çalıştı ve bu dergide yazıları yayınlandı. 1998-2000 yılları arasında yine YTÜ'de Ressam Berke Inel eşliğinde resim çalışmaları yaptı.

