

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

METROPOL KÜLTÜRÜ, YAŞAMI VE MİMARLIK

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASTON MERKEZİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Burçin GÜNGEN
502970149011**

104004

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 26 Ocak 2001
Tezin Savunulduğu Tarih: 07 Şubat 2001**

**Tez Danışmanı:
Diğer Jüri Üyeleri**

**Prof. Dr. Ferhan Yürekli
Doç. Dr. Arzu Erdem (İ.T.Ü.)
Yrd. Doç. Dr. Sercan Yıldırım (O.G.Ü.)**

Ferhan Yürekli

Arzu Erdem

Sercan Yıldırım

ŞUBAT 2001

Annem'e



ÖNSÖZ

Çalışmalarım boyunca fikirlerim konusunda beni teşvik eden ve sabır gösteren, değerli vakitlerini bizlerle paylaşmaktan kaçınmayan, başta danışmanım sayın Prof. Dr. Ferhan Yüreklî'ye ve hocam sayın Prof. Dr. Hülya Yüreklî'ye olağanüstü destekleri için, sayın Doç. Dr. Arzu Erdem ve sayın Yrd. Doç. Dr. Sercan Yıldırım'a yapıcı eleştirileri için, annem Bilun Güngen'e yaşamım boyunca bana olan inancı için, bu süreçte 'insan' üzerine yaptığımız tartışmalarda değerli fikirlerini benimle paylaştığı ve manevi desteği için Murat'a teşekkür ederim.

Mart 2001

Burçin Güngen



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLO LİSTESİ	v
ŞEKİL LİSTESİ	vi
ÖZET	ix
SUMMARY	xii
1. GİRİŞ	1
2. SİNEMA VE METROPOL'ÜN İLİŞKİSİ	3
2.1 Sinemanın Konusu Olarak Kent	3
2.2 Mimarlık Ve Sinema İlişkisi: Kurgu, Zaman Ve Mekan	6
3. KENTTE SOSYALLİK	9
3.1 Modernleşme, Metropol Ve Bilgi Toplumu	9
3.1.1 Kent Ve Köy Farkı, Cemaat-Cemiyet	15
3.2 Metropolde Birey ve Toplum	17
3.3 Metropolde Kültürün Aldığı Biçimler Ve Eğitimin Etkileri	19
3.4 Metropolde Ekonomi	23
3.5 Sonuç Ve Örnekler: Filmlerden Kesitler	24
4. MAKİNELER	28
4.1 Protez: Makineleşen İnsan	28
4.2 Robotlar, Günümüzde Robot	30
4.3 İdeal İnsan Düşüncesi ve Faşizm	34
4.4 Makine-Kent	40
4.5 Örnekler: 20. Yüzyıl Başında Kent İmgesi	43
5. KENTTE BİÇİMİN DEĞİŞİMİ	51
5.1 Topoloji, Topoğrafya	51
5.2 Hız, Teknoloji Algı İlişkisi, Kentte Yaşanan Zaman Fikri	73
5.3 Aşırı Denetim	75
5.4 Tarihle İlişkimiz, Geçmiş Ve Geleceğin Bağı	77
5.5 Metropolis (1927) ve Blade Runner (1982) Filmlerinden Kesitler	78
6. SONUÇLAR	87
KAYNAKLAR	90
EKLER	93
ÖZGEÇMİŞ	109

TABLO LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 3.1 Modernizasyonun Boyutları	10
Tablo 3.2 Cemaat ve Cemiyetin Özellikleri	15



ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 'Büyük Kentin Dinamiği', poster, Moholy-Nagy	4
Şekil 3.1 İstanbul, 1957, fotoğraf: Ara Güler	20
Şekil 3.2 İstanbul, 1950, fotoğraf: Ara Güler	20
Şekil 3.3 Caddeler, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi', yön: Ruttmann	20
Şekil 3.4 Caddeler, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	21
Şekil 3.5 Kamusal Alanlar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	21
Şekil 3.6 Eğitim, nesnel kültür, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	21
Şekil 3.7 Ticaret, 'Kameralı Adam', yön: Vertov	25
Şekil 3.8 Demiryolları, Ulaşım, 'Kameralı Adam'	25
Şekil 3.9 Ulaşım, 'Kameralı Adam'	25
Şekil 3.10 Demiryolları, 'Kameralı Adam'	94
Şekil 3.11 Meydanlar, 'Kameralı Adam'	94
Şekil 3.12 Hizmetler, Bir ambulans, 'Kameralı Adam'	94
Şekil 3.13 Hizmetler, İtfaiye, 'Kameralı Adam'	95
Şekil 3.14 Endüstri, 'Kameralı Adam'	95
Şekil 3.15 Telefon Santrali, 'Kameralı Adam'	95
Şekil 3.16 Boşanma başvurusu, 'Kameralı Adam'	96
Şekil 3.17 Evlilik töreni, 'Kameralı Adam'	96
Şekil 3.18 Doğum, 'Kameralı Adam'	96
Şekil 3.19 Cenaze töreni, 'Kameralı Adam'	26
Şekil 3.20 Endüstriyel Üretim, 'Kameralı Adam'	26
Şekil 3.21 Endüstriyel Üretim, 'Kameralı Adam'	26
Şekil 3.22 Makineler, 'Kameralı Adam'	97
Şekil 3.23 Endüstriyel Üretim, 'Kameralı Adam'	97
Şekil 3.24 Endüstriyel Üretim, 'Kameralı Adam'	97
Şekil 3.25 Köprü, 'Kameralı Adam'	98
Şekil 3.26 Fabrikalar, 'Kameralı Adam'	98
Şekil 3.27 Baca, 'Kameralı Adam'	98
Şekil 3.28 Baraj, 'Kameralı Adam'	99
Şekil 3.29 Atlı Karınca, 'Kameralı Adam'	99
Şekil 3.30 Sahil, 'Kameralı Adam'	99
Şekil 3.31 Atletizm, 'Kameralı Adam'	100
Şekil 3.32 Atletizm, 'Kameralı Adam'	100
Şekil 3.33 Atletizm, 'Kameralı Adam'	100
Şekil 3.34 Berlin, Eğlence Mekanları, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	101
Şekil 3.35 Büyük Mutfaklar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	101
Şekil 3.36 Spor, bedeni disipline etme, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	101
Şekil 3.37 Berlin, Eğlence Mekanları, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	102
Şekil 3.38 Kamusal Alanlar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	102
Şekil 3.39 Kamusal Alanlar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	102
Şekil 3.40 İşbölümü, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	103
Şekil 3.41 İşbölümü, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	103
Şekil 3.42 Metropolde Ulaşım, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	103
Şekil 3.43 Ulaşım ve Kent Mekanı, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	104
Şekil 3.44 Ulaşım ve Kent Mekanı, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	104
Şekil 3.45 Berlin'de Gösteriler, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	104

Şekil 3.46	Berlin'de Gösteriler, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	105
Şekil 3.47	Endüstri ve Kent Mekanı, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	105
Şekil 3.48	Toplu Taşıma, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	105
Şekil 3.49	İstasyonlar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	106
Şekil 3.50	Ulaşım Araçları Gelişiyor, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	106
Şekil 3.51	Endüstrileşme, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	106
Şekil 3.52	Seri Üretim, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	107
Şekil 3.53	Seri Üretim, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	107
Şekil 4.1	Protez	32
Şekil 4.2	Başlıklı Ekran	32
Şekil 4.3	Oyuncak Kaplan	32
Şekil 4.4	Robot Asimo	32
Şekil 4.5	Mekanik ve Biyolojik Robotlar, 'Blade Runner', yön: Scott	32
Şekil 4.6	Manken: İnsan kopyasının ilk aşaması, 'Blade Runner'	33
Şekil 4.7	'Göz' esnek üretimde, 'Blade Runner'	33
Şekil 4.8	Küçük oyuncak robotlar, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	33
Şekil 4.9	İstasyon ve Havalimanı, Sant'Elia, 1913	35
Şekil 4.10	Anıtsal Bina, Sant'Elia, 1915	35
Şekil 4.11	Elektrik Güç istasyonu, Sant'Elia, 1914	35
Şekil 4.12	Modern Bir Metropol İçin Konstrüksiyon, Chiattonne, 1914	35
Şekil 4.13	İşçiler,Estetikleştirme,Sosyal Organizasyon,'Metropolis',yön:Lang	37
Şekil 4.14	Estetikleştirme, Sosyal Organizasyon, 'Metropolis'	37
Şekil 4.15	Gösteriler, 'Berlin Büyükşehir Senfonisi'	37
Şekil 4.16	Geleceğin Kenti, Le Corbusier	44
Şekil 4.17	Bulvar, Ferriss	44
Şekil 4.18	Yaya ve Taşıt Yollarının Ayrılması, Ferriss	44
Şekil 4.19	Geleceğin Kenti, Ferriss	45
Şekil 4.20	Apartman Bloğu, Ferriss	45
Şekil 4.21	Bilim Merkezi, Ferriss	45
Şekil 4.22	Fabrika, Ferriss	45
Şekil 4.23	Geleceğin Kent İmgeleri	47
Şekil 4.24	Geleceğin Kent İmgeleri, 'Metropolis'	47
Şekil 4.25	Robot Maria, 'Metropolis'	47
Şekil 4.26	Maria robot olarak üretiliyor, 'Metropolis'	48
Şekil 4.27	Robotun Yapılışı, 'Metropolis'	48
Şekil 4.28	Mucitin sözleri, 'Metropolis'	48
Şekil 4.29	Mucit-Bilim adamı, 'Metropolis'	108
Şekil 4.30	Yeraltı mezarlığı, 'Metropolis'	108
Şekil 4.31	Metropolis'te Sel baskını, 'Metropolis'	108
Şekil 4.32	Babil Kulesi, 'Metropolis'	50
Şekil 4.33	Makineler bir sunak gibi, 'Metropolis'	50
Şekil 5.1	Ütopyalar Panoraması, Expo 2000	60
Şekil 5.2	Ütopik Kent, Expo 2000	60
Şekil 5.3	İstanbul'un hava fotoğrafı	61
Şekil 5.4	Houston, kent görünümü	61
Şekil 5.5	Houston, kuşbakışı görünüm	65
Şekil 5.6	Houston	65
Şekil 5.7	Houston	65
Şekil 5.8	Westin Bonaventure Oteli, L.A. , Portman	67
Şekil 5.9	Tüketici Kooperatifi, Moskova, Le Corbusier	67
Şekil 5.10	Tüketici Kooperatifi, iç mekanlar	69
Şekil 5.11	Villa Savoye, iç mekanlar, Le Corbusier	69
Şekil 5.12	Villa Savoye, dış görünüş	69
Şekil 5.13	Vitruvius ve Bilimkurgu'da insan	72
Şekil 5.14	Nolli'nin Roma Planı ve Apple'ın Elektronik Dünyası	72

Şekil 5.15	Kentin Dışındaki Alışveriş Merkezleri	72
Şekil 5.16	Tyrell'in evi, 'Blade Runner'	79
Şekil 5.17	Tyrell gökdelenlerinin mikroçipi andıran cepheleri, 'Blade Runner'	79
Şekil 5.18	Polis Araçları, 'Blade Runner'	79
Şekil 5.19	Replikantlardan biri : Rachel, 'Blade Runner'	80
Şekil 5.20	Mitolojik At İmgesi, 'Blade Runner'	80
Şekil 5.21	L.A.'da reklam ve denetim ışıkları, 'Blade Runner'	80
Şekil 5.22	Bradburry Binası, sanayi sonrası kent, 'Blade Runner'	82
Şekil 5.23	Bradburry Binası, 'Blade Runner'	82
Şekil 5.24	Bradburry Binası, 'Blade Runner'	82
Şekil 5.25	Los Angeles, 2019, 'Blade Runner'	83
Şekil 5.26	Los Angeles, 2019, 'Blade Runner'	83
Şekil 5.27	Los Angeles, 2019, 'Blade Runner'	83
Şekil 5.28	Binaların dış yüzeyleri, 'Blade Runner'	85
Şekil 5.29	Göz metaforu, 'Blush Response' test, 'Blade Runner'	85
Şekil 5.30	Kentin Zemin Kotu, 'Blade Runner'	85
Şekil 5.31	Retrofitting, 'Blade Runner'	86
Şekil 5.32	Bir Bina Girişi, 'Blade Runner'	86
Şekil 5.33	Bir Bina Girişi, 'Blade Runner'	86



METROPOL KÜLTÜRÜ, YAŞAMI VE MİMARLIK

ÖZET

Çalışmanın amacı 'Metropol nasıl bir organizmadır?' sorusuna cevap aramaktır.

Yöntem, metropolün günümüzdeki kültürel, sosyal, organizasyonel ve mimari niteliklerini ortaya çıkarmaya çalışmaktır. Çalışmada, incelenecek kavramlara ulaşmak için bugün bildiğimiz anlamdaki metropolün oluşumunun geçen yüzyıl başlarında şekillendiği düşünülmüş ve 20. yüzyıl başı ve sonundan, mimarlığa bakış açıları yönünden önemi olan birkaç film kullanılmıştır.

'Sinema ve Metropolün ilişkisi' başlığı altında, yeni bir sanat dalı olarak sinema ve kentin karşılıklı etkileşimde olduğu, kentin dinamiğinin sinemanın içerik ve biçimine esin kaynağı oluşturduğu, sinemanın mekan, zaman ve algılama üzerine mimarlıkla benzer soruları ele aldığı anlatılacaktır.

Çalışmada, metropole önce sosyolojik açıdan yaklaşmış, kentin bir insan yerleşimi olarak kırdan farklılaşan yanları, modernleşme ve kapitalizmin kenti oluşturan itkisi, kentteki karmaşık ve yoğun zihinsel yaşamın birey ve toplum üzerindeki etkileri incelenmiştir. Metropol insanı tüm yönleriyle, metropolde yaşamayan insanlardan farklılaştırır. Zihinsel aktiviteleri, beklentileri, alışkanlıkları ve davranış şekilleri değişir. Metropolün oluşumu, ekonomik faktörlerin, örneğin üretim biçimlerinin, kolektif çalışmanın ve işbölümünün de bir sonucudur.

Daha sonra, değişen kenti ve mimarlığı düşünebilmek için, insanın tanımını değiştiren 'makine' kavramı ele alınmıştır. Makine gerçek anlamı dışında mimarlık, estetik ve toplum için bir metafor olarak kullanılmaktadır. İnsanın tanımını yapabilmek, metropol toplumunu ve günümüz koşullarını değerlendirebilmek için gereklidir. İnsanın makineyle yakınlaşması, makineyi yaşama adapte olmak, yetilerini fazlaştırmak ve yaşama kumanda edebilmek için kullanması söz konusudur. Böylece insan ve makine yakınlaşmasından, yetileri artırılmış, robotik bir süper organizma yaratılmaktadır.

Aynı zamanda makine, insanı ve toplumu özgürleştirir ve ona güç sağlar. Bu amaçlar ve düşünceler, 1. Dünya Savaşından sonraki yıllarda, özellikle Fütürizm içinde de ele alınmıştır. Makine, sadece insanın mükemmelleştirilmesi için değil, toplum organizasyonunun, kentin işleyişinin de ideal bir şeklidir.

Kentin karmaşık ve devingen yapısı, tanımlanma, tarif edilme zorluğu getirirken, bütün düşünce ve sanat alanlarında kenti bir başlangıç ve uygulama alanı yapmaktadır. Felsefenin, mimarlığın ve sanatın odak noktaları kentlerdir, çünkü kent insanları düşünmeye iten zengin bir zemin hazırlamaktadır.

Bu nedenle, mimarlık alanındaki değişimler de öncelikle kent mimarlığında ortaya

çıkar. Biçim değişimini kent bağlamında ele almak daha doğru olacaktır. Güncel kent mimarlığının değişimini getiren etkenler arasında bilgi ve iletişim teknolojilerindeki yenilikler dikkat çekicidir.

İletişim teknolojisinin mekana getirdiği önemli bir bileşen, ekran arayüzüdür. Ekran ve ilettiği enformasyon, zaman içinde bulunduğumuz anla senkronik değildir, hatta zamansızdır, mekan olarak da hep mesafelidir. Elektronik gün kavramı, insanın yaşayıp algıladığı ve güneşin belirlediği gün değildir. Gece ve gündüzün elektronik gün, ve bilgi ağı yönünden bir farkı yoktur. Oysa insanlar, çalışmak için güneşin doğmasını bekler.

Ekran, insan için yaşamsal deneyime açılır. Bu durum, birebir deneyimlenmeden çok daha hızlıdır ve bazen onun yerini almaktadır.

Bilgi ağının çok farklı bir topolojisi vardır. Kent topoğrafyası üzerine serilen ikincil bir yüzey gibi olan bilgi ağı kentin içerdiği karmaşık ilişkileri içerir fakat mekanların bu iki ayrı yüzeydeki konumları birbirleriyle çakışmamaktadır. Böylelikle 'yer'in belirsizleşmesi durumu ortaya çıkmaktadır.

Bilginin hızla akabilmesi, herşeyin kayıt edilebilirliği ve aktarılabilirliği mekan ve zaman içinde, insanlar için bir alan ve zaman derinliği yaratmaktadır. Yani tarihsel süreç içinde çok uzun bir zaman dilimi, insanlar tarafından kitap, televizyon, video, bilgisayar ve diğer araçlarla zihinlerde netleştirilmektedir.

Görsel olarak sürekli belgelenmek ve kayıt edilmek, en ufak hücresel oluşumdan, makro düzeydeki uzay perspektifine kadar ulaşılabilir görsel malzeme, uzaklık-yakınlık kavramlarını değiştirmekte, alan derinliğini artırmaktadır.

Kamusal ve özel mekanlar arasında fark kalmamaya başlamıştır. Yani mekanın fiziksel biçimi ve işlevsel içeriği arasında bir kopma olmaktadır. Özel mekanlar, bilgi ağına girerek kamusal mekana dönüşebilmekte, evler işyerleri olabilmektedir. Kent, esas olarak kamusal düzeyde ilişkilerin kurulduğu yer olarak düşünülürse, bilgi ağına girmekle bunlara ulaşılabilen, bu durum kentin fiziksel sınırlarının sorgulanmasını getirmektedir. Kentin ve kent hayatının aslında hep içinde yer alma, kentin dışında yer alamama durumu ortaya çıkmaktadır.

Kent sınırları, politik ve siyasi hareketlerle, güvenlik önlemleriyle bile değişebilmekte, kentin fiziksel sınırları bir anlamda geçerliliğini kaybetmektedir. Sınırlar, çizgisel değil havaalanları gibi noktasal olabilmektedirler.

Kamusal mekanların azalması ve küçülmesiyle, insanların yüzyüze iletişim kurma olanağı azalmakta ve toplumda önceleri bu iletişimle oluşturulan 'norm' lar oluşamamaya başlamaktadır.

Mimarın, mekanda bedeni tekrar tanımlamaya çalışarak işe başlaması gerekmektedir. Mekan, bu etkilerle mutasyona uğruyorken, insanın algısal alışkanlıkları aynı hızda ilerlememektedir. Bu durumda, insanın mekansal değişime adaptasyonunu düşünmek mimarlığın işidir.

Mimarlık, 'yer'sizleşen, serbestçe dolaşan sermayenin yönlendirdiği bir şeye dönüşmektedir. Yersizleşme, küreselleşmenin bir parçasıdır ve sermaye küresel olarak dolaşmasına karşın etkileri yere bağlı ve kalıcıdır. Bir şirket ya da fabrika başka bir ülkeye taşınmaya karar verdiğinde, geride binasını, kimyasal atığını ve işsiz kalan insanları bırakabilmektedir. Mimarlığın sermayenin güdümüne girmesiyle, mimarlığın kendi geleceğine ilgisiz kalması durumu da ortaya çıkmıştır.

Kenti sosyal ve biçimsel olarak etkileyen bir önemli faktör de aşırı denetimdir. Sokakları gözleyen kapalı devre kamera ve televizyonları, havaalanlarındaki aşırı güvenli/steril zonlar bunun örnekleridir. Kamusal mekanlar bile özel şirketlerin güvenlik sistemi tarafından denetlenmektedir.

Bu durumda, mimarlık alanında, içinde bulunulan kent ötesi durumda, insanın eklentileriyle birlikte değişen tanımına göre ve mimarlıkta da değişen zaman ve mekan kavramlarıyla, yaklaşımların tümüyle değişmesi gerektiği düşünülmektedir.

Mimarlığın diğer sanatlarla arasındaki sınırların, özellikle iletişim ve görsel sanatlar alanındaki teknolojiyle, eridiği göz önünde bulundurularak, mimarlığın yenilenen tanımları olabileceği unutulmamalıdır.



THE METROPOLITAN LIFE, CULTURE AND ARCHITECTURE

SUMMARY

The aim of this study is to try to find out the characteristics of the metropolis.

The method of the study has been firstly to study the cultural, social, organizational and actual architectural qualities of the metropolis. Since the metropolis as we understand it today, was shaped at the beginning of the previous century, in order to obtain the concepts about metropolis that are going to be studied, some important films from the beginning and the end of the 20th century, which have signifying points of view and architectural vision have been examined.

Under the title of 'The Relationship Between Cinema And Metropolis' Chapter 2 intends to explain that cinema, as a new branch of art, interacts with the city as the dynamics of the city gives an inspiration for the themes and forms used in films. Architecture and cinema have much in common when discussing on space, time and perception.

In Chapter 3, the difference of the city from the small town and rural existence, the impulse of modernization and capitalism which form the city and metropolis, the effects of the complex and intellectualistic character of the mental life of the city on the individual and the society are examined in a sociological approach. Metropolitan man, differs from the people living in a small town in his mental activities, expectations, habits and behavioral patterns. The formation of the city and metropolis is also a result of the relationships of production, collective working and division of labour.

In Chapter 4, the 'machine' concept that changes the definition of "human being" is discussed in order to dispute the changing city and architecture. 'Machine', besides its literal meaning, is used as a metaphor in the architectural, aesthetical and the sociological platforms. It is necessary to define 'human being' in order to evaluate metropolitan society and actual conditions of the city. Man is getting closer with the 'machine' since he uses it to adapt to the living conditions of highly modernised society and to increase his abilities in it. In that way, a super organism who has increased abilities is created by this relationship between man and machine.

Also, machine liberates the individual and the society by giving them a certain kind of power. These intentions and concepts came into being following the 1st World War, especially in Futurism. In this point of view, the metaphor 'machine' serves not only for the perfectionism of man, but also the organization of the society and the functioning of the city.

It is not possible to deny that the complex and dynamic structure of the city makes it hard to define. However due to this reason, the city becomes the starting point and

application field of all the artistic and philosophical visions. The city and the metropolis are the focal points of philosophy, architecture and art, because of the fact that they accommodate a rich background that encourages people to think.

For that reason, the changes in architectural thought and practice are expected to appear firstly in the city. Therefore, it will be more accurate to examine the changes in architectural form related with the city. Some of the significant factors that effect the change in contemporary city architecture are the new information and communication technologies.

A new component that information technology has brought to space is the interface of screen. The screen and the information it presents, is not synchronical with the moment that we are in. It is even almost timeless, and distant from the point of space. Electronical-day is not the day that is experienced by the man and determined by the sun. There is no difference between the day and night for the electronical day and the information network. But man still starts working with the raising sun.

For the human, the screen leads one to the world of experiencing life. This is much faster than experiencing things directly.

The information network has a different topology and it can be seen as a secondary surface on the city that has similar complex relations. However the locations on this secondary net do not coincide with the physical and real locations of the cityscape. This brings an ambiguity in the notions of place and location.

The flow of information and the capability of documenting and transmitting things easily supply a depth of field and time. This means a long time period that is visioned clearly in the minds by the media; books, television, video, computer and other tools.

The visual information which changes between the micro scale of cellular formation, and the macro scale of the aerial views, besides being documented all the time, increases the depth of field and effects the concepts of being distant and near.

The difference between the public and private space begins to disappear. This supports the idea of the breaking relationship between form and content in architecture. Private spaces could be changed to public ones if they have online connections to the information network. The houses then, could become offices. If the city is thought to be the place in which many relations are established in the public level everyday, and since this could be obtained by connecting to the network, then the borders of the city is questionable. Then it could be claimed that people are constantly in the city, and it is impossible to exist outside of it.

Since the borders of the city are up to the political movements and even the security regulations, the physical borders of it loses their importance. Borders are more like spots rather than being linear.

By the decrease and fall of public space, the possibility of face to face communications either decrease and it results with the lack of norms that were formed by that kind of relationships.

The architect shall start working by trying to define the body in space again. While the space is undergoing mutations rapidly by these effects, the perceptual conventions of man do not. In this sense, it is the responsibility of architecture to

think about the adaptation of man to the mutating space.

Architecture is under the influence of global, freely moving capital. This floating capital is placeless but has permanent effects that are determined by place. When a company or a factory decides moving to another country, it could possibly leave its building, garbage and workers behind. By being under the influence of the capital, the future of architecture started not to be a matter of concern.

Another important factor that effects the social and formal organisation of today's city is 'over-control' which have examples like closed circuit television cameras that are controlling the streets, sterile/secure zones in the airports... Even the public spaces of cities are being supervised by the security system of private companies.

In the situation of metropolis which is beyond the city, the human being would better be defined by his transformed existence. The approaches in architecture shall concern the new space and time concepts and the changing relationship of architecture with other artistic fields as the digital, visual communication technologies develop.



B Ö L Ü M 1

GİRİŞ

Çalışmanın konusu, “Metropol Kültürü, Yaşamı ve Mimarlık” başlığı altında, metropolün bir insan organizasyonu olarak yapısı, metropolün oluşumunu önceleyen ekonomik, sosyal ve teknolojik itkiler, metropolün oluşuktan sonra bu itkilerden bağımsız olarak, kendi kendine geliştirdiği kültür, ve biçim özellikleri, günümüzde bu biçimi etkileyen gelişmelerdir.

Çalışmanın 2. bölümünde ‘Sinema ve Metropolün İlişkisi’ başlığı altında, yeni bir sanat dalı olarak sinema ve kentin karşılıklı etkileşimde olduğu, kentin dinamiğinin sinemanın içerik ve biçimine esin kaynağı oluşturduğu, sinemanın mekan, zaman ve algılama üzerine mimarlıkla benzer soruları ele aldığı anlatılacaktır.

3. Bölüm, ‘Kentte Sosyallik’, metropolü oluşturan toplumun özellikleri, bu toplumun kültürü, metropolde karşı karşıya olunan nesnel değerler ve insanlara etkisi ele alınacaktır.

4. Bölüm ‘Makineler’de, insanın endüstrileşmeden başlayarak makineyle iletişimi, insanın tüm bu mekanik ve biyolojik desteklerle robotik bir canlı olarak görülebileceği, makinenin kent, sosyal organizasyon ve mekanda biçimleniş için bir metafor olarak kullanıldığı anlatılacaktır.

5. Bölüm ‘ Kentte Biçimin Değişimi’ nde, özellikle günümüz koşullarında, mekanın ve kent mekanının değişimi ve bu değişimi önceleyen itkilerden sözedilecektir. Medya, küresel bilgi ağı, iletişimdeki diğer yenilikler, mekandaki bazı gerekliliklerin yokolması ve biçime yansıyan sonuçları bunlar arasındadır. Ayrıca, kentin topoğrafyası dahil, tüm mekanları etkileyen aşırı denetimden bahsedilecektir.

Çalışmada, incelencek kavramlara ulaşmak için 20. yüzyıl başı ve sonundan, mimarlığa bakış açıları yönünden önemi olan birkaç film kullanılmıştır. Bu filmler, metnin ilgili bölümlerinde örnekleneyecektir.

Filmilerin, belgesel nitelikli bile olsalar, öznel bir açıdan belirli düşünceleri aktarmaları ve kurguyu kullanmaları söz konusudur. Geçen yüzyılla birlikte doğan sinema, ele aldığı konuları, ve kullandığı anlatım yöntemleri -ki bu da içeriğin bir parçası olur- bakımından bir metropol sanatıdır.



BÖLÜM 2

SİNEMA VE METROPOLÜN İLİŞKİSİ

Sinema, kültürün inşa edilmesinde, oluşumunda ve temsiliyetinde, değişiminde çok etkilidir. Kültür ve hareketli resim, yani film, birbiriyle etkileşir ve birbirini belirler. Belton'a göre, filmi ve film yapanı içinde bulunduğu toplumdan ayırmak olanaksızdır. "Birey, toplumun ötesine geçer, fakat toplum da onun hep içindedir." Andre Bazin

Belirli tür filmlerde, kendi kimliğimizin bugün ve geçmişte ne olduğu konusundaki düşünceleri, kendi imgemizdeki değişimleri izleyebiliriz. (Belton) Tarihsel süreç içindeki kültürel değişimler, izleyiciye, başka herhangi aracın yapabileceğinden daha güçlü bir şekilde, sesli hareketli resimle aktarılmaktadır.

Filmler, sosyal gerçekliğin inşa edilmesine zemin hazırlayan psikolojik duruşları, dünyanın ne olduğu ve ne olması gerektiğine ilişkin ortak düşünceyi yönlendirir ve toplumsal kurumları besleyen geniş bir kültürel temsiliyetin parçasıdır. (Batur)

2.1 Sinemanın Konusu Olarak Kent:

Sinema kent modernitesinin örnek bir ürünü, kent kültürünü üreten bir sanat dalıdır. Modern gelenekte, metropol sinemanın gelişimiyle paralel gider. Avant Garde sinema, 20. yüzyıl başlarında kente bakış açısını anlatır.

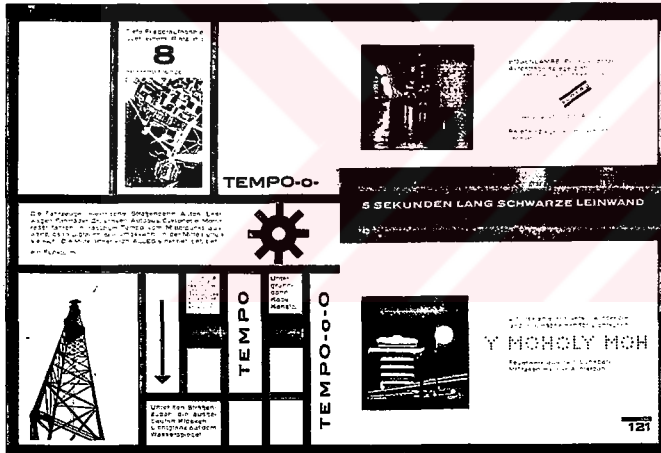
Yirminci yüzyıl başlarında, CICI (Uluslararası bağımsız sinema kongresi) üyeleri, avant garde sanat anlayışı içinde, mimarlık ve sinemanın ortak bir dili olduğunu düşünüyorlardı. Hans Richter'in sözünü ettiği 'evrensel dil' böylelikle akla yatkın gelmeye başlıyordu. Avant garde içinde, 'Kent Filmi' yeni bir tür olarak bu yıllarda ortaya çıktı. (Bullock)

Weihsman'a göre, kamera, 100 yıl önce, ilk kez kenti görüntüleyip yeniden gösterdiğinden beri kent ve sinema arasında bir ilişki vardır. Film yapanlar, sinemanın ilk dönemlerinden itibaren metropolün örüntüsünden ve dinamiğinden

etkilenmektedirler. Filmlerde kent kalabalıklarını, caddeleri ve trafiği gösterir, konu olarak kentsel insan ilişkilerini seçerler. (bkz. Bölüm 3) Bu yıllarda film yapanlar, Benjamin'in 'Pasajlar'da söz ettiği 'flaneur' gibi, kent mekanlarında dolaşıp kenti olduğu haliyle belgelerler.

1900-1930 yıllarını kapsayan bu erken dönem içinde, ilk olarak film, fotoğraf gibi, gerçeğin bir kanıtıdır, bilimsel veri olarak kullanılabilir. Hem de şeyleri her zamanki sıradan görüntüsünden kurtarıp daha etkili bir şekilde gösterebilmektedir. Bu sebeple, filmin ilk önemsenen yönü, şeylerin temsiliyeti ve insanların bunu algılaması üzerinedir.

Sinemada, kent filmi türünde, belgesel nitelikli yaklaşımlardan sonra, gerçeklik ve kurgusal hikayeyi birleştiren filmler yapılmaya başlandı. Tasarlanmamış, doğal mekanlarda, anlatımcı bir yol izlendi. Bu dönem içinde, kentin çok da fotojenik olmayan, gelir düzeyi düşük insanların yaşadığı mahalleleri, sınıfsal çelişkileri konu edildi.



Şekil 2.1 (Schmitz)

Moholy-Nagy, 'Dynamik der Großstadt' (Büyük Kentin Dinamiği) filmi için 1924'te yaptığı grafik eskiz ve 'storyboard'da, filmsel ve kentsel algının ilkesi montajı konu almış, büyük kentin dinamiğini farklı, anlık, hızlı izlenimlerin bir montajı olarak görmüştür. (Şekil 2.1)

Weihsmann'a göre, Baudelaire, Kracauer, Benjamin ve Simmel'in üzerinde düşündükleri 'Yeninin Şoku' montajın tarihiyle bağlantılıdır. Yeninin yarattığı şok, endüstrileşen, kalabalıklaşan kentin etkilediği toplum ve birey yaşantısıyla ilgilidir. (bkz. Bölüm 3)

Yeni film dilini oluşturanlar, bunun etkisinde kalarak montajı etkili bir şekilde kullanmaya başlamışlardır.

Avant Garde sinema içinde yeralan yönetmen Eisenstein, filmlerinde 'Çarpıcı Montaj' kuramıyla, ikili karşıtlıklardan yararlanarak montajda biraraya getirilen parçaların çatışması, ve yeni bir anlam üretmesi üzerine çalışmıştır. (Yıldırım, 2000)

Weihsmann'a göre bu kuram, insanların doğrudan sinirlerini etkilemeye ve tepki almaya yöneliktir. Simmel metropol yaşamı hakkındaki ünlü metninde, bu saf sinirsel tepkiyi, geç 19. yüzyılda metropol insanının davranışlarının temeli olarak görmüştür. Çelişkili imajların bombardımanında, fazla bilgi akışı içinde yüzen, kapitalist ekonomik düzenin ve reklamın etkisindeki bireyi anlatmıştır. (bkz Bölüm 3)

Moholy-Nagy'nin montajı konu alan grafik eskizi yapmış olması bir tesadüf değildir. Metropolden ilham alan Moholy-Nagy, Bauhaus kitabında, Simmel'in ünlü metnine ve kent hayatına referans vermiştir.*

Ekspresyonist/Dışavurumcu sinema da, kentle ve mekanla kurduğu farklılaşmış ilişkisi yönünden sözedilmeye değerdir. Alman Ekspresyonizmi, 1919-1930 yıllarında güçlü bir şekilde ortaya çıkmıştır. Filmlerde, olay ve mekanların gerçeklikten uzak olması, yapaylık, insanların, nesnelerin ve mekanların stilize edilmesiyle kendini belli eder. Orijinal nesneler yerine filmde, arketipik, rüya benzeri yeniden yapımları kullanılır. Bu görsel etkileri sağlayabilmek için, renklerden, gölgeden, makyajdan, deforme edilmiş biçimlerden faydalanılır. Kent sokakları, türün takıntılı bir temasıdır.

Örneğin, stüdyonun içinde yer aldığı kentin, Berlin'in belirli binaları filmde yeralacak olmasına karşın, binalar bir stüdyo konstrüktüvizmi içinde, deforme edilerek yeniden inşa edilmiştir. (Weihsmann) Alman Ekspresyonist sineması, daha sonra romantik yanlarından sıyrılarak bilimkurgu sinemasının oluşumunu incelemiştir. (Kolcuoğlu)

Ekspresyonist örnekler içinden 'Golem' (1920), arkaik, anti-modern gettoyu konu ederken, 'Metropolis' (1926) fütürist bir açıyla kenti ele alır.

Örneklenen diğer bir grup erken kent filmi 'Kent Senfonileri' olarak anılmakta, bu filmlerde sanayi devriminin etkileri gösterilmektedir. Tipik ve önemli bir örnek olan Ruttmann'ın 'Berlin Büyük Şehir Senfonisi'nde (1927) hız, makine ve teknoloji ile değişen kent ortamı ve mekanları büyük bir heyecanla, müzikal bir orkestrasyon içinde gösterilmektedir. Hareketlerin oluşturduğu örüntü ve montajın ritmini ağırlıklı

* : 'Malerei, Photographie, Film', 1925

olarak kullanan film, hareketin bir manifestosudur. Gerçekliği küçük parçalara ayırıp, farklı yönleriyle yansıtmaya çalışan bir kolaj gibidir. Filmin aynı zamanda gerçekliği değiştirmemek üzerine pürist, dokümanter bir yaklaşımı vardır. (Weihsmann)

Bullock'a göre, Ruttmann gibi Vertov da 'Kameralı Adam'da (1929) kenti nesnel olarak anlatmaya çalışır. Film, Moskova sokaklarını, filmin kendi gerçekliği içinde gözlemler. Hayatları ansızın ve olduğu gibi, provasız yakalar. Fakat Vertov'un filminin önemli bir farkı, montaj yoluyla soyutlama kullanması ve anlamları yeniden kodlamasıdır. Üst üste bindirme, film hileleri ve paralel montaj teknikleriyle gerçekliği farklı şekilde temsil eder, hatta teknik ve optik araçlarla yeniden kurar. (Şekiller için bkz. Bölüm 3)

20. yüzyılın sonlarını da yine kenti ve kent yaşamını konu alan sinemayla örneklemek mümkündür.

Yeni bilimkurgu filmlerde, özellikle kozmopolit metropolün konu edildiği görülür. (Erdem) Bölüm 5'te de inceleneyeceği üzere, bu yılların önemli filmlerinden Blade Runner (1982) günümüz kentinden ve yaşamından yola çıkarak geleceğin kentine bakan bir bilimkurgudur. 1920'ler ve 1980'lerdeki filmlerin bakış açılarındaki farklılıklar, kentin işleyişi ve yapılarının nasıl değiştiğini göstermeye yardımcı olur.

Bilimkurgu, sinemanın kısa tarihi boyunca güncel olanı yakalamış, ve eleştirisini güncel durum üzerinden yapmıştır.

Bilimkurgu'da, kurgunun genellikle gelecekte değil bugünde geçmesi, bugünü sorgulayan bir ideolojiye dönüşür. Geleceğin teknolojisini yönlendirme eğilimi taşıyan bilimkurgu, bilimi politize eder denilebilir. Örneğin uzaylı, yabancı kültürü, bilimkurgu metin, film içinde günümüz insanlarını simgesel olarak anlatır fakat kendine belli bir teknolojik gelişimi temel alır. (Kolcuoğlu, 1998)

2.2 Mimarlık Ve Sinema İlişkisi: Algı, Zaman, Mekan, Kurgu

Mimari biçim, filmin biçimiyle benzerlikler gösterir. Zaman içinde ve mekanla organize olur, farklı strüktür, dil parçaları ve örüntülerden oluşan bir strüktürü vardır. (Weihsmann)

Sinemanın zaman ve mekan örgüsünü istediği düzleme yerleştirmedeki özgürlüğü, mimarların peşinde koştuğu kavramların ilk önce sinema filminde ele geçmesinin nedenidir. (Yıldırım, 1998)

Penz'e göre hem mimarlık hem sinema, iki boyutlu ortamda üç boyutlu mekanın temsilini kullanıyor. Mimarlık, iki boyutlu olarak çalıştığı tasarımları, üç boyutlu gerçekliğe aktarıyor. Sinema ise üç boyutlu gerçeklikten yakaladığı görüntüleri film ortamına dönüştürüp, iki boyutlu ekranda gösteriyor. Son yıllarda da, hem mimarlık hem görsel sanatlar, siber ortamda yaratılan üç boyutlu dünyaları kendi çalışmalarında kullanıyorlar. (1997)

Sinemadaki ve mekandaki algı, mimarlık ve sinemanın önemli ortak noktaları arasındadır.

Film ve kamera ile ilgili önemli bir nokta, ertelenmiş bir zaman içinde görünüşleri seyirciye iletmesidir. Bu durum da, aslında, görünüşlerin şimdiki zaman içindeki dünyasını boşaltmaktadır. (Virilio)

Virilio'ya göre, Video ve sinema kamerası, farklı bir görme çeşididir. Gerçek zamanda hareket eden, optik-elektronik bir arayüzdür. Kamera ile kayıt, imgenin yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Bu teknolojinin gelişimi, nesnelere bakış açısını değiştirmiştir.

Filmin algılanması çıplak göz algısından farklıdır. Kamera, çıplak insan gözünün algılayamadığı ölçekleri, derinlikleri algılanabilir hale getirir.

Vertov, 'Sine-göz' (Kamera Göz) kuramıyla seyircinin algısının sinemetrik bir algı olduğunu belirtir. Seyircinin çıplak gözü, yerini sine-göz'e bırakır. Sine-göz herşeyi geçirgenleştirir.

Algının zamanı anlıktır. Sinemada, donmuş bir anın elde edilme zamanı bir fotoğrafınkiyle aynıdır. Algının anlık olması, onu tarihsel, kronolojik zaman kavramından ayırır. Sinemada parçanın algısı, bir duyu organı olarak insan gözünün algısı üzerindedir. Parçalar, kendi bağımsızlığını taşıdığı gibi diğer parçalarla çoklu kombinasyonlarda ilişkiye girebilir. (Yıldırım, 2000)

Bu anlık parçaların biraraya gelme ve ilişkilene şekli, seyircinin algısında farklı anlamlara açılır.

Görüntü/imge'yi göstergebilimsel açıdan düşünmeli, daha sonra görsel deneyimi tartışmalıdır.

Görünümler, temsil ettikleri somut algılardan daha fazlasını ima ederler. Kişi, görüntü ile etkileşime girer, görüntü üzerinden hayal kurulur. Hayalgücü, dünyayı

kavramanın bir aracıdır. Dolayısıyla sinema, kiři için görsel bir deneyimlenmedir. Bu süreçte, gerçek ve nesne yoktur, görüntü bir şeylerin imajıdır, fakat hiç bir zaman kendisi değildir. İmajlar nesneleri temsil etmeye çalışmazlar. (Yıldırım, 2000)

Sinemanın mekanında ve kentinde, ileri teknolojiler, bir sentetik mekan zaman oluşturmak üzere biraraya gelirler. (Virilio)

Nesnenin ve gerçekliğin ortadan kalkması durumunda, sinema ve mimarlık ortak bir noktada buluşmakta, sinemadaki görsel deneyimlenme hem kent hem de mimari mekanın deneyimlenmesiyle benzerdir. Gerçekliğin ve nesnenin ortadan kalktığını, kentin içinde yaşanan yer değil, bir deneyim ve aktivite birimi olduğu düşünülürse, görsel deneyimlenme filmdekiyle aynı olacaktır. Algının, zaman dilimi olarak anlık ve parçacıl olma durumu burada da geçerli olacaktır. Mekanın algısı böylece gündelik yaşamın mekansal pratiği üzerine kurulur.

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

Mical'a göre, metropol sinematik bir süreçtir. Cephe kabuk olur, kabuk enformasyon olur, kalan anlamlar başka kavramsal alanlara salıverilir yani biçim ve içerik ilişkisi kopar.

BÖLÜM 3

KENTTE SOSYALLİK

Metropoller, bütün dünyadan yoğun insan kalabalıklarının, kültürlerin, insanların diğer ürünlerinin, malların, bilginin karşılaşma zemini olmuştur. Bu metropollerde, bütün dünyadan işgücü ve enerji, yaşamı devam ettirmek için yatırım olarak kullanılır. (Glikson, A.)

Simmel'e göre metropolün yalnızca alanının ve nüfusunun doğrudan büyüklüğü etkili değildir; zenginliğin gelişme biçimine bağlı olarak belli bir noktadan sonra mülkiyet kendi içsel varlığından daha hızlı bir tempoda artar. Aynı şekilde kentteki ekonomik, kişisel ve entelektüel ilişkiler de belli bir sınır ilk kez aşılar aşılmaz bir geometrik dizi şeklinde büyür. Her dinamik genişleme yalnızca benzeri bir genişlemeyi değil, daha da büyük bir genişlemeyi hazırlar. Bu, dinamik geometrik büyüme olarak tanımlanabilir. Metropolde belirleyici olan, içsel yaşamın daha geniş bir ulusal ya da uluslararası alanda dalga dalga genişlemesidir.

Metropolün en önemli yanı, gerçek fiziksel büyüklüğünün ötesinde bu işlevsel büyüklükte yatmaktadır. Bunu bireysel düzeyde düşünürsek; kişi kendi fiziksel bedeninin sınırlarıyla ya da fiziksel etkinliğinin doğrudan sınırlandığı alanla sona ermeyip, kendisinden zamansal ve mekansal olarak türeyen anlamlı etkilerin bütünlüğünü kucaklar. (Simmel)

3.1 Modernleşme, Metropol Ve Bilgi Toplumu

Kapitalist modernizasyonun yayılmasıyla ortaya çıkan şartlara bir karşılık bulmak amacındaki Alman sosyologlar: Toennies, Simmel ve Marx modernite ile bir çatışma içindedirler. Marx, kapitalist üretim tarzının tarihin akışını geri döndürülemez biçimde değiştirdiğini belirtir.

Modernleşmenin sonuçları arasında, kapitalist sanayileşme, kültürel modernleşme, ulus-devlet oluşumu ve parlamenter demokrasi gibi gelişmeler sayılabilir.

Almanya'nın modernleşme süreci diğer ülkelerden farklıdır, bu nedenle çok düşünce üretilmiştir. Sanayileşme ve sanayileşmenin politik alt yapısını oluşturan ulus devlet pratiğinin Batı Avrupadaki diğer ülkelere nazaran Almanya'da daha geç vücut bulması etkilidir. Sonuçta erken modernizasyonun taşıyıcıları olan burjuvazi ve burjuva kültürü Alman toplumunda yerleşik bir güce sahip olamamıştır. Modernite'ye geç katılan bir toplum olarak Almanya, başarılı bir modernizasyon süreci için gerekli toplumsal ve iktisadi vasatı geliştiremediğinden, modernitenin kültürel varlığının ruhunda kendi kimliğini tesis etmek zorundaydı. Bu entelektüel oluşum, Alman toplumsal düşüncesinin hayati bir itkisi haline gelmişti. (Çiğdem)

Modernleşme bazı düşünürlere göre farklı boyutları, modern toplumun çıkmazları, tarihsel kopuş, bireye etkileri ve bilgi toplumundaki durumu bağlamında irdelenecektir.

Modernizasyonun boyutları çeşitli kişilere göre şöyle sıralanabilir: (Macionis)

Peter Berger:
Geleneksel toplumların çöküşü
Kişisel seçimin artması
İnançların farklılığındaki artışlar
Geleceği planlama
Endüstrileşmeyle başlayan değişim
F.Toennies:
Cemaatin yok olması (Gemeinschaft / Gesellschaft)
Emile Durkheim:
İşbölümü
İhtisaslaşma / Uzmanlaşma
Mekanik Dayanışma
Organik Dayanışma
Max Weber:
Roller
Verimlilik

Tablo 3.1

Dinsellik hayatın anlamını araştıran bir uğraşı olarak değerlendiriliyordu. Modern toplumda sekülerizasyon nedeniyle dünyevi olaylarda dinsel içerik ortadan

kalkıyordu. (Çiğdem)

Marx, modern burjuva toplumunu olumlamak ya da olumsuzlamak için gerekli soyut ilkeleri koymakla kalmadı, aynı zamanda ütopyalar ya da kaderle oluşturulmayan bir toplumun yaratılması için, bu toplumun nasıl aşılması gerektiği yolunda bir strateji de üretti. Marx, modern toplumun oluşumundaki temel kötülük olarak emeğiyle varolan kitlelerin sömürülmesi olgusunu görür. Marx'ın teorik enerjisini harcadığı etmen, aynı zamanda tarihin de dolaysız bir ürünü olduğuna inandığı sınıfsal çelişkilerdir. Marx, sadece modernizasyon süreciyle değil, kültürel moderniteyle de ilgilidir. (Çiğdem)

Modernizasyonda, burjuvazinin üretim araçlarını, dolayısıyla üretim ilişkilerini, sonuçta bütün toplumsal ilişkileri sürekli olarak ve devrimci bir şekilde dönüştürmeksizin varolamayacağı bir tarihsel döneme yol açan kopuş vardır. (Çiğdem) Burjuva dönemini daha önceki tarihsel dönemlerden ayıran, üretimin devrimcileştirilmesi, toplumsal şartların kesintisiz sarsılışı, sonsuz belirsizlik ve harekettir. Çiğdem'in, Marx ve Engels'e verdiği referansla bu dönemde, yerleşik, donuklaşmış ilişkiler ortadan kaldırılıyor, yeni oluşanlar fosilleşmeden ömrünü tamamlıyor. Katı olan herşey buharlaşıyor.

Simmel'in tezleri modernite teorisine bir giriş olarak değerlendirilebilir. Bireylerin kendileriyle ve toplumla sosyal birliktelikleri 'ilişkisellik, toplumsallaşma ve toplumsal formlar' olarak ifade edilirler ve modernite ile karakterize edilen toplumsal bütünlüğün içeriğini oluştururlar. Simmel için, toplumsallığın bireysel deneyimlerini barındırdığı metropol ve modernitenin olgunlaşmış para ekonomisi, modernitenin birbirinden ayırdedilemez boyutlarıdır. (Çiğdem)

Çiğdem'in Simmel'e verdiği referansla Kent Deneyimi / Kent Hayatı modernitenin çekirdeğini oluşturur. Bu çekirdekte hayat kendisini çeşitli formlarda açığa vurur, yine de istikrarlı bir şekilde katılaştıran ve kendisiyle birlikte hareket etmeyen ürünlerine karşı mücadele eder. Simmel, Metropol ve Zihinsel Hayat'ta kentleşmenin kalpsizliğinden bahseder. Modern hayat tarzının bireyler ve düşünme biçimleri üzerindeki yıkıcı etkilerini belirler, aynı fiziksel çevrede yaşamalarına rağmen bireylerin ayrışmasını buna bağlar.

Fakat bu yıkıcılık, bilimsel, sosyal alanların tümünde adım atabilmek, ve anlayış değiştirebilmek için gereklidir.

Modernitenin bireye etkileri düşünüldüğünde; modernite 'ben'in diğerinden kopma korkusunu doğurmuş, ancak kavrayıcı bireyi oluşturmuş ve bu bireye kendini ifade

şansları da yaratmıştır. Basit mübadele ilişkisinden olgun para ekonomisine geçiş moderniteyi temsil eder, öznel kültürle yeni oluşan nesnel kültür çatışmasını anlatır. Ve bu çatışma 'işbölümü, dağıtım, haberleşme, para ekonomisi, mal mübadelesi ve entelektüel çevreler'in bulunduğu metropolde gerçekleşir.

Çiğdem'in Liebersohn'a referansıya, Simmel modernitenin geçici, buna karşılık belirleyici bir ikinci doğa haline gelişinin; gerçekliğin sürekli bir çalkantı olarak deneyimlendiği, buna göre modernitenin istikrarlı bir çalkantı dönemi olarak anlaşılması gerektiği düşüncesiyle kavranması gerektiğini söyler.

Simmel yapısal özelliklerinden çok modernitenin kültürel boyutlarıyla ilgilenir. Bu boyutlar, bireysel girişimi, sanatsal yaratımı, ve estetik çabayı içerir. Modernitenin dışsal öğeleri ancak bireylerin içsel hayatlarında kavranılabilir. Simmel, modernitenin nasıl kurulduğuyla değil, bireysel olarak bu kuruluşun nasıl yorumlandığıyla, bu yorumun gerçek ve gündelik görünüşleriyle ilgilidir.

Birey metropol nedeniyle 'şey'leşmenin ürünlerini yabancılaşmayla yaşamaktadır. O zaman modernite, Simmel'e göre kendi hayatına sahipmişçesine davranan bireyin içsel deneyimine doğru çözülmektedir. Toplumsal etkileşim bireyi bütüne, topluma bağlar. Ancak bu bağlanma bir parçalanmışlık içinde gerçekleşir. Modernite birey için bu parçalanmışlıktan hareketle kavranılabilir hale gelir. Simmel'in modernite analizi, toplumsal gerçeklik ve toplumsal ilişkiler deneyimi geçici ve uçucu olarak belirlenir. (Çiğdem)

18. ve 19. Yüzyıl toplumlarında, Endüstri Devrimi sırasında yapısal değişimler ve dönüşümler sosyal ilişkilerin artikülasyonu düzeyinde görülmektedir. Toennies'e (1855-1936) göre cemaatten cemiyete doğru bir değişim gerçekleşmekteydi. Toennies'in tanımladığı cemaat, insanların geleneksel ve doğal örgütlenmesidir. Kanbağı, yakınlık, yüz yüze iletişim gibi faktörlerle yönlendirilir. Örneğin, kabile veya köy. Cemiyet ise sözleşmenin ve paranın hakimiyetinin olduğu, kişisel olmayan, kurumsal (associational) ve legal ilişkileri ifade eder. Örneğin modern kent veya modern devlet. Cemiyet göreceli olarak bağımsız bireylerin bilinçli seçimleriyle yönelen bir toplumsallık türüken, Cemaat öznel varoluş ve ait olma özüne dayalıdır.

Metropol ve modernleşme, bir de günümüz koşullarında bilgi toplumu ve özellikleri yönünden düşünülmelidir. Toplum(community), üç ana insan etkinliğiyle sınıflandırılabilir. Ortak ilgi ve bağlılığın bulunduğu kurumlar olarak toplum; birincil iletişim olarak toplum; kurumsal olarak ayrılmış, farklılaşmış gruplar olarak toplum.

(Boudourides) Bilgi Toplumunda en çok ortaya çıkan bu üçüncü kategoridir. Cemiyette iletişimin baskın işlevi esnek sosyal ilişkilerle kesin hedeflere varmaktır.

Modernitede sosyal ilişkilerin genişlemesi söz konusudur. Bu, modern enformasyonel küreselleşme olarak tarif edilebilir. İletişimin yeni dünyasında uzaklıklar kısalır. Virilio, mekansal yokolmayı zamanın çöküşüne kadar ilerletir ve bunun kentsel sonuçlarını araştırır. Harvey'e göre (1990) zaman mekan sıkışması, mekanın ve zamanın başa çıkmak zorunda olduğumuz nesnel niteliklerini dönüştürerek, kapitalizmi ekonomik ve küresel olarak yeniden biçimlendiriyor.

Boudourides'in Calhoun'a verdiği referansla, bilgi ve iletişim teknolojileriyle dolaylı yani yüz yüze olmayan sosyal ilişkiler kolaylaştı ve artarak geniş bir alana yayıldı. Ve aslında bu dolaylı ilişkiler, geleneksel ve erken modern toplumlarda daha tipik olan yüz yüze ilişkilere göre, modern toplumların bir karakteristiğidir. Örneğin, üçüncül ilişkiler -uzaktan bankacılık, müşterilerle şirketler arasında elektronik ortamda yürütülen ticaret, veya basın vs. aracılığıyla vatandaşlar ve politik temsilcileri arasındaki ilişki gibi- insanların fiziksel olarak birarada bulunmasını gerektirmiyor, makinelerle, başka insanlarla, veya farklı medya kullanılarak gerçekleşiyor. Ancak bilgi ve iletişim teknolojilerinin dolaylı olan insan ilişkilerini arttırmasına karşın sosyal entegrasyonu sağlayıp sağlamadığı tartışılır.

Bilgisayarlaşma ve diğer bilgi ve iletişim teknolojileri, üretim süreçlerinin otomasyonu dışında bu süreçler içinden bilgi akışını da yeniden organize eder. Calhoun'a göre yeni bilgi teknolojilerinin dönüştürücü gücü, dolaylı ilişkiler yoluyla sosyal hayatı daha çok organize etmeyi, sosyal etkinliği daha geniş bir ölçekte koordine etmeyi amaçlar.

Daniel Bell'in bilginin hizmetin yerini alıyor olduğu görüşü sosyal entegrasyonun sağlanması yönünden düşünüldüğünde çöker.

Calhoun'a göre bilgi ve iletişim teknolojileriyle kuvvetlenen bilgi toplumu moderniteyle bir kopukluk oluşturmaz. Çünkü bütün bu değişiklikler ve gelişmeler modern çağ boyunca olan değişikliklerin bir parçasıdır. Bu sosyal, aynı zamanda teknolojik, ekonomik, ve kültürel değişimin önemli bir kaynağı kapitalizmdir. Kapitalizm, verimi gerektirir. İletişim ve bilgi de bunun sonuçlarıdır.

Bu durum belki bir tekno-sosyalliktir. İnsanlar arası iletişimde bilgisayar ve insan sosyallığında yeni bir gelişme olarak bilgi ağı ortamı yer alır. Küreselleşmenin bilgi sürecinde oluşan, bilgisayar ve bilgisayar ağı ortamlı iletişim türü küresel pazarı,

bilgi-ağı ağırlıklı ekonomiye ve ticarete yönlendirir. Bilgi ve iletişim teknolojileri, yeni sosyal aktivitelere ve toplumsal deneyimlere yol açmaktadır. (Boudourides)

“Modern teknolojinin desteğiyle bilgi ve iletişim insanlığa daha büyük fırsatlar mı sağlıyor, yoksa insanlığın çoğunluğuna karşı çalışacak şekilde mi manipüle edilecek?” (Fuksas) sorusu önem kazanmaya başlıyor.

Elektronik mekandaki yeni sosyal ilişki/etkileşimle yeni bir tür toplum oluşur: ‘sanal toplum’. Bunlar, ‘online’ etkileşimli toplumlardır. Üyeleri coğrafi konum olarak ayrı yerlerde bulunsalar bile, ilgi ve hedefleri aynı olabilir. Aynı mekanlarda karşılaşmayı beklemek yerine, elektronik mekanda buluşurlar. 18.ve 19. yüzyıllardaki kahveler gibi, internet de insanların tartışmak için biraraya geldikleri bir ortamdır.

Dolaylı ilişkilerin genişlemesi ve artması, vücutsuzlaşması, etkileşimin kamusalılığına ve tartışmaya, bilgi hareketine olanak sağlıyor. Yüz yüze iletişim cemaatle ilgiliyken, yüz-arayüz iletişimi sanal toplumla ilişkilidir.

Bilgisayar medyalı toplumlar kendi devamını sağlayan politik etkinliğin dışındaki politik gelişmelere ilgisizdir. Elektronik ortamdaki kamusal alan gerçek yüz-yüze ilişkinin yerini tutamaz diye düşünülüyor. Örneğin, kahve içmeye gitmek kentli insanlar için büyük bir ihtiyaçtır. Sokaklarda ve kamusal alanlardaki etkileşim tele ortamda yeri doldurulamaz bir şeydir. ‘Yer’in insan yaşamındaki deneyimi önemlidir.

Bir diğer konu da online toplulukların toplumun genel bütünlüğünü parçalayıp parçalamadığıdır.

Bu arada toplumun normalde de dışına itilen, fakir, ve kutuplaşma ve özelleşme süreçlerinden en çok nasibini almış olan kesimi, sanal kentsel topluluklara finans ve becerileri olmadığı için katılamamaktadır. Bu da eksik bir toplum olmaktadır.

Yine Calhoun’a göre parçalanmış sanal toplumlar, etnik grupların da kendi elektronik ortamlı topluluklarını kurmaları sonucunu doğuruyor. Bu yerel coğrafi topluluklar, ulus kavramını zayıflatıyor olabilir. Telematik olarak bağlı topluluklar, esas toplumda parçalanmaya yol açabilir. Çünkü farklı sınıf, ırk ve kültürlerin arasındaki iletişim olanağını azaltarak, farklı veya tehdit edici olan her şeyden yalıtılmamızı sağlar.

Modern ve güncel bağlamlarda öznenin oluşumu farklıdır. İkinci medya çağında, bilgisayar ve network ortamlı iletişim süreçlerinde özne çoğalır, dağılır, merkezsizleşir ve sürekli sorgulanan süreksiz ve değişken bir kimliğe bürünür. Bu postmodern öznellik modern kurumlar ve strüktürler için tehlikelidir. O zaman bu

yeni bir sosyal formdur ve moderniteyle ortaya çıkmış olan sosyal formdan farklıdır.

3.1.1 Kent Ve Köy Farkı, Cemaat-Cemiyet

Toennies moderniteyi Gemeinschaft'tan Gesellschaft'a geçiş olarak kavramsallaştırır. (Oppenheimer)

Bunlar iki farklı oluşum ve dönemdir. Toennies, Cemaat (Gemeinschaft) ile modern toplum arasında mantıksal ve tarihsel bir ikilik koyarak Alman sosyolojisindeki modernite tartışmalarına önemli bir katkı yapmıştır. (Çiğdem)

Köyde tarımsal üretim, sosyal yapıda homojenlik olmasına karşın, metropolde hizmetler, eğitim fazladır. Metropol sosyal yapısında heterojenlik vardır.

Tablo 3.2

	GEMEİNSCHAFT (CEMAAT)	GESELLSCHAFT(CEMİYET/TOPLUM)
	1.Aile Hayatı:	1.Kentsel hayat:
Toplumsal eylem tipi,örgütleri:	.	İradi Eylem
Yönlendirici ilkeleri:	Anlaşmayla, duygusal eylemle	Uzlaşma
Denetleyici aktörü:	Bu hayatın bireyleri	Topum
Üretim biçimi, mesleki pozisyonları:	Hane ekonomisi	Ticaret
Entelektüel etkinlikleri:	Anlama	Sözleşmesel düşünce
	2. Kırsal Köy Hayatı:	2. Milli hayat:
Toplumsal eylem tipi,örgütleri:	Toplumsal eylem zihinsellik ve duygusalılık kazanır.	Düşünümsel eylem
Yönlendirici ilkeleri:	Adetler ve törelerle	Yasama
Denetleyici aktörü:	Ortaklıktır	Devlet
Üretim biçimi, mesleki pozisyonları:	Ziraat	Endüstri
Entelektüel etkinlikleri:	Alışkanlıklara bağlı düşünme biçimi	Düzenleyici düşünme biçimi
	2. Taşra Hayatı:	2. Kozmopoliten Hayat:
Toplumsal eylem tipi,örgütleri:	Vicdani toplumsal eylem	Bilinçli ve sorumlu eylem
Yönlendirici ilkeleri:	Din	Kamuoyu tarafından yönlendirilir
Denetleyici aktörü:	Kilise	Bilimadamları topluluğu

Üretim biçimi, mesleki pozisyonları:	zanaatlar	Kavramsal bilim
Entelektüel etkinlikleri:	Sanatsal irade tarafından zenginleştirilen inanç	Bilimsel düşünce

Toennies için Cemaat (Gemeinschaft) tipik bir organik toplumsal bütündür, kendine yeten bir birimdir. Toennies, Cemaatin işleme biçimini ve ailenin, bireyin doğal iradesini örgütlenme biçimini olumlar. Toplumla (Gesellschaft) ilgili ise bir hoşnutsuzluğu vardır. Gesellschaft düşüncesini Marx'dan etkilenerek çizmiştir: Marksist modern kapitalizm teorisinin temel kavramları: mal mübadelesi, pazar, ücretli emek vb. belirleyici öğelerdir. Tönnies, pazarın dönüştürücü gücüne inanır, toplumdaki herkesin birer tüccar olmasını gerekli görür. Modernitenin bir ürünü olarak Gesellschaft (toplum), fani, yeni ve kısmidir. Tarihsel olana yaklaşımı bugünün analiziyle belirlenir.

Modernitenin farklı formlarında; Metropol ya da Toplum, belirleyici olan öge ekonomiktir. Simmel için para ekonomisi, Toennies için sözleşmesel mal mübadelesi aynı anlama gelir.

Toennies, döngüsel evrime inanarak, bir Gesellschaft dönemini Gemeinschaft'ın izleyeceği düşüncesiyle rahatlar. Benzeri şekilde rasyonel irade kendini tükettiğinde doğal iradeye bir dönüş olacaktır. (Çiğdem)

Simmel'e göre, metropol her cadde ve kavşağıyla, ekonomik, mesleki ve toplumsal yaşamın temposu ve çeşitliliğiyle bu psikolojik koşulları yaratması ölçüsünde, zihinsel yaşamın duyusal temellerinde ve farklılıklara bağımlı yaratıklar olarak örgütlenişimizin zorunlu kıldığı bilinç düzeyinde, küçük kasabanın ve kırsal varoluşun duyusal zihinsel cephesinin daha yavaş, tanıdık ve akıcı ritmiyle derin aykırılık yaratır. Metropolün zihinsel yaşamının temelinde entelektüel olan karakteri yanında küçük kasabanınki daha çok duygusal ilişkilere dayanır.

Kasabanın duygusal ilişkileri zihninin bilinçdışı düzeylerinde kök salmışlardır, ve en kolay şekilde bozulmamış adetlerin dengesi içinde gelişirler. Öte yandan zihninin akılcı yeri, daha sonradan oluşmuş olan bilinçli üst katmanlarıdır ve içsel güçlerimiz içinde daha çok uyum yeteneği olan bu bölgedir. (Goleman) Uyum yeteneği, metropolde değişime ve olaylardaki çelişkilere ayak uydurabilmek için gereklidir. Bu yüzden metropoliten tip, dışsal çevrenin dalgalanma ve süreksizlikleri kendisini tehdit ettiği derin kopukluğa karşı kendisine koruyucu bir organ yaratır. Duygusal tepkiler yerine akılcı tepkiler gösterir, böylelikle de, bilincin yoğunlaştırılması yoluyla

zihni hakim kılar. Bu yüzden metropolde yaşayan kişinin olaylara tepkisi, duyarlılığın en aza indiği ve kişiliğin derinliklerinden en uzakta olan bir zihinsel etkinlik alanına kayar. Böylece bu entelektüel karakter, metropolün tahakkümüne karşı içsel yaşamın korunmasına yarar.

Çevremizi oluşturan ortam ne denli küçük ve bu sınırları aşma olanağı veren ilişkiler ne denli sınırlı ise, bu dar topluluk da bireyin edimleri, davranışları ve tutumlarını o denli hevesle gözler, niceliksel ve niteliksel bir bireysellik de böyle bir topluluğun sınırları ötesine o denli çıkma eğilimi taşır. (Simmel)

3.2 Metropolde Birey Ve Toplum

Simmel, sosyoloji dışındaki diğer dalların, özellikle felsefe, kültür, sanat ve psikolojinin, bireyin toplumsallaşabilirliğinin anlaşılmasını ve incelenmesini sağlayabileceğini düşünmekteydi, yani toplumsallaşmayı disiplinlerarası bir olgu olarak görüyordu. O'na göre birey bir bilgi değil deneyim nesnesidir.

Simmel, düzenleyici bir ilke olarak etkileşim aracılığıyla birey ve toplumun uzlaştırılmasına teşebbüs etmişti. Bireyler arasındaki etkileşim, bu etkileşimin örgütlendiği yol, bütün toplumsal oluşumların kaynağıydı. (Çiğdem)

Modern yaşamın en derin sorunları, toplumun egemen güçlerine karşı, tarihsel mirasın, dış kültürün ve yaşam şeklinin ağırlığına karşı, bireyin kendi varoluş bağımsızlığını ve bireyselliğini koruma çabasından doğar. Bu uzlaşmazlık, ilkel insanın kendi bedensel varoluşu için doğayla sürdürmesi gereken çatışmanın en modern biçimini temsil eder.

18. yüzyıl insanın herkeste eşit olan özgün doğal erdeminin engellenmeden gelişmesine izin vermek için, politika, din, ahlak, ve iktisatta tarihsel biçimde ortaya çıkmış tüm bağlardan kurtulmak gerektiğini öne sürmüştü olabilir. 19. yüzyıl insanın işbölümüyle bağlantılı olan bireyselliğini ve onu vazgeçilemez kılan ama aynı zamanda başkalarının tamamlayıcı etkinliğine onu daha da bağımlı duruma getiren kazanımlarını teşvik etmeye çalışmış olabilir. Fakat birey içinde hep aynı temel dürtü vardır: eşitlenmeye ve toplumsal, teknolojik mekanizma içinde yutulmaya karşı

olmak.

Metropoldeki bireyselliğin etkilendiği psikolojik temel, dışsal ve içsel itkilerin hızlı ve sürekli değişmesi nedeniyle duygusal yaşamın yoğunlaşmasıdır. (Simmel)

Pazarın ve üretim ilişkilerinin toplumsallığa etkisi, standardizasyon, eşitleme ve bireysellikten, özerklikten uzaklaşma olarak ortaya çıkmaktadır.

Metropol yaşamının karmaşıklığının ve kapsayıcılığının gerektirdiği dakiklik, hesaplanabilirlik ve kesinlik yalnızca onun kapitalist ve zihinsel karakteriyle sıkı sıkıya bağlı olmakla kalmaz, ayrıca yaşamın içeriğini de renklendirir. Yaşamın biçimini şematik anlamda dışarıdan almak yerine içeriden belirlemeye çalışan irrasyonel, içgüdüsel insani özelliklerin dışlanmasına neden olur. Özerk olan ve bu yaşamsal dürtülerle tanımlanan yaşamlar kentte bütünüyle olanaksız olmasa bile, ona soyut anlamda karşıdırlar. Örneğin Nietzsche, varoluşun zihinselleştirilmesinden nefret eder ve yaşamın değerini şematize edilmemiş bireysel anlatımlarda bulur...

Kanıksamış bakış (blasé), kente özgü bir başka ruhsal olgudur, ve birbirine zıt sinir uyarılmalarının sonucudur ki bu aşırı uyarılmalar metropoldeki yoğun zihinselliğin kaynağı gibi görünmektedir. (Simmel)

Yeni uyarılara yeterli enerjiyle tepki gösterememek bir problemdir. Kanıksama tutumunun bir başka kaynağı da şeyler arasındaki ayırmalara kayıtsızlıktır. Şeyler arasındaki ayırımların kalmaması ve giderek şeylerin kendilerinin değerinin anlamsızlaşması şeklinde bir kayıtsızlıktır. Bu ruhsal durum; paranın şeylerin çokkatlılığının yerini aldığı ve onlar arasındaki tüm niteliksel ayırımları "kaç para" ayırımına indirgeyerek dile getirdiği ölçüde, tam bir para ekonomisinin yansımasıdır. Para tüm değerlerin ortak paydası durumuna geldiği ölçüde bir eşitleyici duruma gelir, şeylerin, özgüllüklerini ve benzersizliklerini alıp götürür. Bazı kişilikler, kendilerini ancak bütün nesnel dünyayı değersizleştirmek pahasına korurlar fakat bu da kişinin kendisinin değersiz olduğu duygusuna kapılmasına yol açar. Satın alınabilir şeyler yoğunluğu metropolde doruğa varır.

Dışsal sakınım ise metropol insanların birbirlerine karşı zihinsel dayanaklı davranışında bir sakınma ilişkisi olarak adlandırılabilir. Kentteki kişilerin aralıksız dışsal teması, herkesin, karşılaştığı hemen her kişiyi tanıdığı ve onların her birisiyle pozitif bir ilişkiye sahip olduğu küçük bir kasabadaki gibi aynı sayıda içsel tepkiyle karşılanacak olursa, insan içsel bakımdan bütünüyle atomize olacak ve zihinsel olarak yıpranacaktır. Bu sebeple kentli insan çoğunlukla aynı yerde yaşadığı komşularını bile tanımaz. Bu dışsal sakınım, iç yüzünde sadece bir kayıtsızlık değil bir hoşlanmamadır, karşılıklı bir yabancılıktır. Bu kayıtsızlık aslında insan için doğadışı bir şeydir. Bundan da antipati duyarak kurtuluruz, antipati gerçek uzlaşmazlığın örtük bir taslağıdır. (Simmel)

Ama, bu sakinme bireye kişisel özgürlük sağlar. Birey kasabada rahatça gerçekleştiremediği şeyleri artık yapabilir, örneğin içki içer, kendine göre dinsel zorunlulukları yerine getirmeyebilir. Metropolde bedensel yakınlık ve yer yokluğu entelektüel mesafeyi ilk kez gerçekten algılanabilir duruma getirir, insanın kendisini bu metropol kalabalığında başka yerde olmadığı kadar yalnız ve terk edilmiş hissedebilmesi de metropolün bireye sağladığı özgürlüğün diğer yanıdır. (Simmel)

Tarihsel bağlarından kurtulmuş bireylerin şimdi kendilerini birbirlerinden ayırt etmeye çalışması ortaya çıkmıştır. Artık bireyin değerinin ölçütü her bireydeki genel beşeri nitelik değil, bireyin niteliksel eşsizliği ve yerinin doldurulamazlığı olmuştur. (Simmel)

Tipik metropol sakininin ilişki ve ilgileri öylesine çok yönlüdür ki, böylesine çok kişinin böylesine farklı çıkarlarla biraraya gelmesi sonucunda ilişkileri birbirleriyle iç içe geçmiş bir organizma oluşturur.

Yine Simmel'e göre bu organizmada şu kavramların önemi vardır:

İşbölümü: Kent giderek artan biçimde işbölümü için belirleyici koşullar sunar. Kent büyüklüğü nedeniyle çok çeşitli etkinliklere açık bir birimdir.

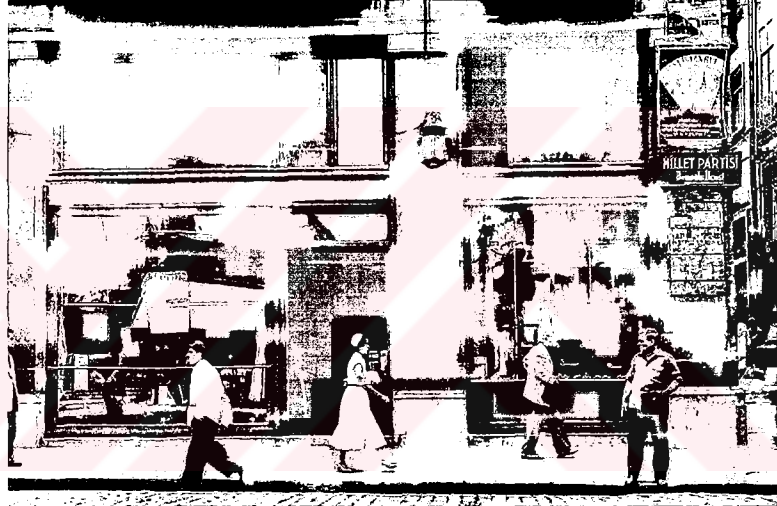
Çeşitlilik ve Uzmanlaşma: Henüz tüketilmemiş bir gelir kaynağı bulmak için insanın kendi ürününü özelleştirme, bir işlevi uzmanlaştırma zorunluluğu, kamu gereksinimlerinin farklılaştırılmasına, rafine edilmesine ve zenginleştirilmesine yol açar. Bu da kamu içinde giderek artan bir kişisel çeşitliliğe yol açacaktır. **Entelektüel Bireyselleşme:** İnsanın kendi kişiliğine metropol yaşamı içinde belli bir statü kazandırması zorunludur. Niceliksel değer ve enerji artışının sınırlarına ulaştığı bir yerde, insan niteliksel ayrımlara sarılır ve böylece farklılıklara olan duyarlılıktan yararlanarak, toplumsal dünyanın dikkatini bir biçimde kendine çekebilir. Kendini dikkate değer kılma önemli bir ihtiyaçtır.

3.3 Metropolde Kültürün Aldığı Biçimler Ve Eğitimin Etkileri

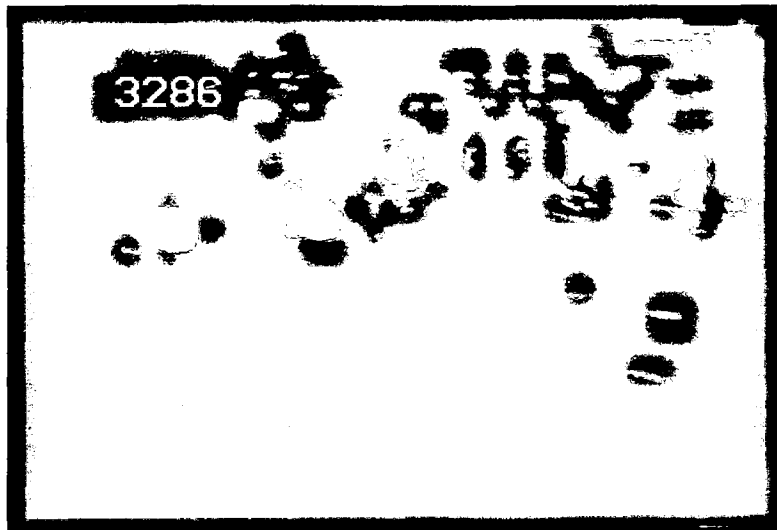
Metropol nesnel kültürün zeminini oluşturur. Metropoldeki kültürün diyalektik bir karakteri vardır. Bir taraftan bütün kültürel pratiklerin nesnel bir yapı kazandıkları bir düzeyi teşkil eder, diğer taraftan kültürün bireysel anlaşılmaları için imkanlar yaratır. (Şekil 3.1, 3.2)



Şekil 3.1 İstanbul, 1957 (fotoğraf: A. Güler)



Şekil 3.2 İstanbul, Beyoğlu, 1950 (fotoğraf: A. Güler)



Şekil 3.3 Caddeler (Berlin Büyükşehir Senfonisi, yön: Ruthmann)



Şekil 3.4 Caddeler (Berlin Büyükşehir Senfonisi, yön: Ruthmann)



Şekil 3.5 Kamusal Alanlar (Berlin Büyükşehir Senfonisi, yön: Ruthmann)



Şekil 3.6 Eğitim, nesnel kültür (Berlin Büyükşehir Senfonisi, yön: Ruthmann)

Simmel için Berlin modernitenin bir minyatürüdür. Orada çöküntü, imha oluş ve yabancılaşmaya karşı çağın kendi birliğini yaratma çabalarını görür. (Şekil 3.3, 3.4, 3.5)

Sorun eşzamanlı olarak nesnel kültürdeki artışla, öznel kültürdeki düşüş arasında algılanan bir çelişki etrafında yoğunlaşmaktadır. Modern çağda nesnel kültür çok daha rafine, karmaşık, sofistike, kapsayıcı ve belirleyici, buna bağlı olarak öznel kültür daha kaba, basit, geçici, sınırlayıcı, parçacıl ve anarşik olmaktadır. Simmel burada modern çağı nesnel kültürle, modern öncesini öznel kültürle tasvir etmekte, fakat olaya sadece bir gözlemci olarak bakmaktadır. (Çiğdem)

Frisby'ye verdiği referansla Çiğdem, Simmel'in modernite teorisi ve eleştirisi, sadece öznel kültürün tükenmesi değil aynı zamanda "bir nesnel kültür tarafından sunulan hedef ve anlamların ötesine giden insani hedef ve anlamların bertaraf edilmesi" anlamına da gelen bir öznel kültürün çöküşü teziyle sonuçlandığını belirtir.

Metropolde kültür nesnelleşir. Modern kültürün gelişiminin en temel özelliği, nesnel tin denilebilecek şeyin, öznel tine baskın olmasıdır. Yani hukukta, dilde, bilimde, sanatta, üretim tekniğinde bir tür tin (Geist) vardır ki, bunun gündelik gelişimini bireyin entelektüel gelişimi ancak eksik bir biçimde izler.

İşbölümü bireyden, kişiliğin bir bütün olarak gözardı edilmesine izin veren, giderek tek yanlı bir başarı türü bekler. Bireyin kendisi de önemsiz bir niceliğe indirgenir. (Simmel) (Şekil 3.6)

Kültüre eğitim yönünden de bakılmalıdır. Yine Çiğdem'e göre, 19. yüzyılda gelişen nesnel kültürün öznel kültür üzerindeki hakimiyeti kısmen, 18.yüzyılın pedagojik ideali olan, insanın yetiştirilmesi, yani bir insanın şahsi içsel değerine yoğunlaşması olgusunu yansıtmaktadır. Bu değer 19. yüzyılda bir nesnel bilgi kümesi ya da davranışsal örüntüler anlamında eğitim kavramıyla yer değiştirmiştir. İnsanın yetiştirilmesi sürecinden düz bir "eğitim" sürecine geçişte, insanın entelektüel kültürel yeterliliğinin kendisine değil nesnelerin bilgisine adanışını, modern toplumdaki bilgi birikiminin bireysel girişimler tarafından kavranılamaz bir hale ulaşmasıyla birleştirdiğimizde, öznel kültürün gerilemesini buluruz. İnsanın yetiştirilmesinin öznel değeri böylece eğitimin nesnel değerine dönüşmektedir.

3.4 Metropolde Ekonomi

Simmel'e göre, para ekonomisi ile zihnin tahakkümü birbiriyle çok yakın ilişki içindedir. Kişilere ve şeylere karşı, içinde biçimci bir adalet ve kuru bir tutum vardır. Entelektüel kelimesi bugün farklı anlamda kullanılmakla birlikte, katışıksız biçimde 'entelektüel' kişi, kişisel olan her şeye karşı ilgisizdir. Para herkes için ortak olan şeylerle, yani tüm niteliği ve bireyselliği niceliksel düzeye indirgeyen değişim değeriyle ilgilidir yalnızca. Kişiler arasındaki tüm duygusal ilişkiler onların bireyselliğine dayanır; oysa entelektüel ilişkiler kişileri ancak nesnel bakımdan algılanabilir bir şeyler sundukları ölçüde ilginç olan öğeler olarak ele alırlar. Metropol sakini zorunlu birlikteliğe itilmiş olduğu kişilerle, tüccarı, tüketicisi, hizmetçisiyle bu tarzda ilgilenir. Küçük çevrelerdeki yaşantıda ise bireysel özelliklerin bilgisi davranışlarda duygusal bir ton yaratır, kurulan ilişkilerde salt nesnel ölçümün ötesinde bir yere götürür.

Daha az ileri kültürlerde üretim, ürünü sipariş eden tüketici içindir ve böylece üretici ile alıcı birbirini tanır. Oysa modern kentte, pazar için üretim yapılmaktadır, yani üreticiler hiç görmedikleri ortalama kişiler için üretim yaparlar.

Modern zihin giderek daha çok hesaplayan bir zihin durumuna gelmiştir. Bu pratik yaşamın para ekonomisinden doğar. Bu kadar çok insanın gündelik yaşamını ölçme, hesaplama, ve niteliksel değerleri niceliksel terimlere indirgemekle dolduran şey para ekonomisidir. Paranın hesaplanabilirliği nedeniyle, yaşam öğeleri arasındaki ilişkilere bir dakiklik; eşitlik ve eşitsizliklerin tanımına bir kesinlik, anlaşma ve düzenlemelere bir netlik gelmiştir. Tıpkı cep saatlerinin yaygınlaşmasıyla dakikliğin dışsal biçimde ortaya çıkması gibi. Bu temel özelliğin hem nedeni hem sonucu olan şey metropol koşullarıdır.

Simmel'in en önemli eseri olan Para Felsefesi , üç ayrı açılımı olan bir argümana sahiptir:

1. Basit mal mübadelesinden karmaşık parasal sisteme tarihsel geçiş, toplumda Gemeinschaft'tan Gesellschaft'a geçişe karşılık gelmektedir.
2. Paranın hakimiyeti kişisel olmayan, soyut toplumsal ilişkilerin önceliğinin bir yansıması ya da temsilidir. Soyut para, soyut toplumsal ilişkilerin bir sembolüdür.

3. Para, kişisel olmayan mübadele ilişkileri aracılığıyla bireyler arası bir hürriyet yaratır, ancak aynı zamanda insan hayatını bürokratik, nitel düzenlemeye daha çok tabi kılmaktadır.

3.5 Sonuç Ve Örnekler: Filmlerden Kesitler

Sonuç olarak, bir insan organizasyonu ve yerleşimi olan metropol modernitenin ürünüdür. Kapitalist üretim şekli de toplumun bu oluşumu ya da değişimiyle birlikte anılmaktadır. Bu ekonomik gerekliliklerin getirdiği işbölümü, uzmanlaşma, sınıfsal çelişkiler gibi boyutlar metropoldeki insan ilişkilerinin temelini oluşturur. İlişkileri etkileyen ve soyut hale getiren bir önemli bileşen de 'para'dır.

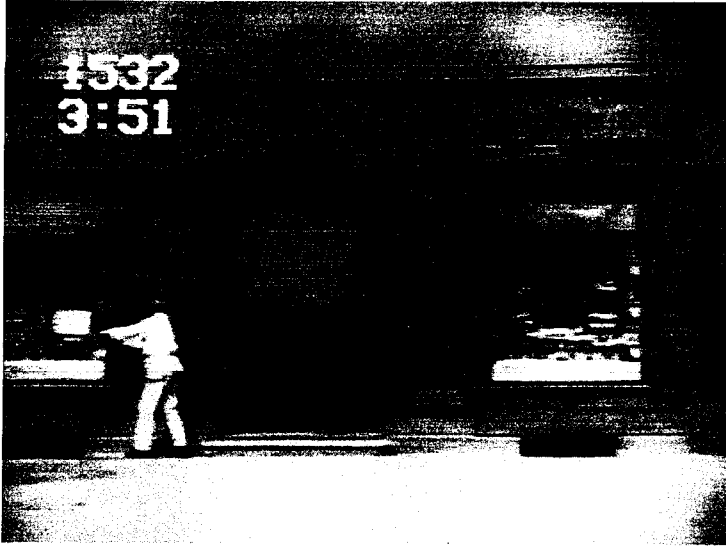
Metropolde yoğun bir zihinsellik vardır. Metropol insanı, kendi yaşamını zihinselleştirmek zorundadır. Yaşamayı sürdürmesi için gereken tüm ilişkilerini, etkinliğini rasyonalize etmektir. Bu durum ise bazen insan doğasına aykırıdır.

Metropoldeki toplumsallıkta, bireylerin birbirlerine ve tekil olaylara genel bir kayıtsızlığı söz konusudur, fakat bu insanın zihnini aşırı uyarılmadan korumak için geliştirdiği bir mekanizmadır.

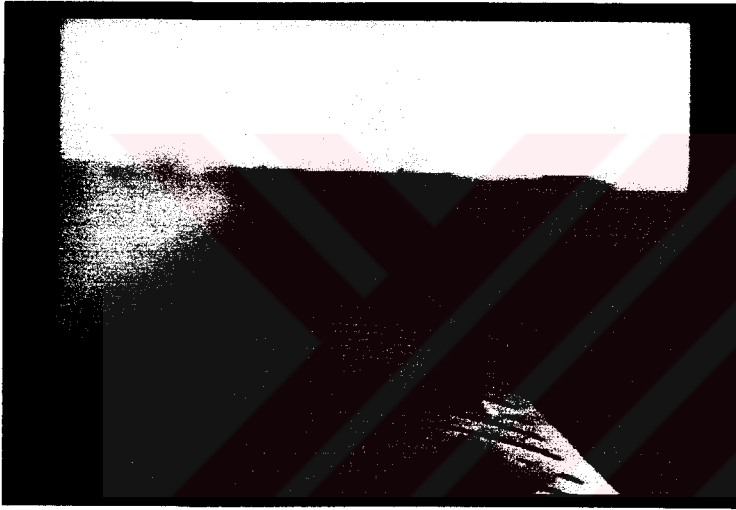
20.yüzyıl başlarında ve sonunda çekilmiş kent filmleri, özellikle bilimkurgular ve deneysel filmler, metropoldeki toplumsallığı araştırmak ve örneklemek için kullanılabilir.

1929'da Rusya'da Dziga Vertov'un çektiği 'Kameralı Adam' filmi kentin dinamik yaşamını büyük bir hayranlıkla anlatan önemli deneysel kent filmlerinden biridir. Kent yaşamının sıradan bir yirmidört saatlik periyodunda geçen günlük olayları, sessiz görüntülerle anlatır. Bu yirmidört saat içinde, kent de insanlar gibi uyanır, sokakları temizlenir. Kentin ulaşım araçları, fabrikaları, diğer mekanları önce durağanken, akışa geçer. Bu arada, modernitenin getirdiği kent kurumlarının da kenti oluşturan şeyler arasında yer aldığını görürüz. Örneğin devlet daireleri, fabrikalar, itfaiye ve ambulans hizmetleri, telefon santralleri, toplu taşıma araçları gibi iletişim ve ulaşım kurumları bunlar arasındadır. (Şekil 3.7-3.9) (Ekler: Şekil 3.10-3.15)

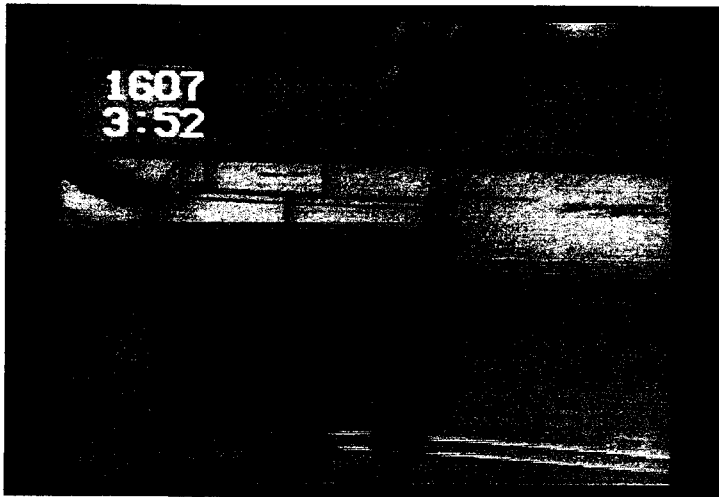
Evlilik gibi toplumsal kurumlar, doğum, ölüm, boşanma başvuruları bu kolektif hayatın parçasıdır. (Şekil 3.19) (Ekler: Şekil 3.16-3.18)



Şekil 3.7 Ticaret (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.8 Demiryolları, ulaşım (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.9 Ulaşım (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.19 Cenaze Töreni (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.20 Endüstriyel Üretim (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.21 Endüstriyel Üretim (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)

Endüstriyel üretim ekonominin temelidir. Fabrika ve atölyeler, metropol mekanlarının önemli bir kısmını oluşturur. (Şekil 3.20-3.21) (Ekler: Şekil 3.22-3.27)

Gün içinde, insan aktivitelerinin bir kısmı da iş harici zamanlarda spora ve dinlenmeye ayrılan zamanlar olarak görülmektedir. Spor aktiviteleri, bedeni disipline etmeyi ve boş zamanı bile sistemleştirmeyi sağlar. (Ekler: Şekil 3.29-3.33)

1927 yılı Almanya yapımı '**Berlin Büyükşehir Senfonisi**' de Berlin'deki günlük kent yaşamını ve mekanlarını anlatan deneysel, belgesel nitelikli, sessiz bir filmidir. Berlin'deki eğlence mekanları, tiyatrolar, kamusal açık alanlar, büyük restoran mutfakları, caddeler, tren garları ve fabrikalar filmde görülmekte, insan ilişkilerini düzenleyen üretim, işbölümü ve endüstrileşme konu edilmektedir. (Ekler: Şekil 3.34-3.53)



BÖLÜM 4

MAKİNELER

4.1 Protez: Makineleşen İnsan

Protez, tanım olarak tıpta kaydedilen gelişmeleri içeriyor. Aynı zamanda bilim kurgu romanlarında öngörülerden biri olarak bugün gerçek yaşama taşınmaktadır.

Protez basit bir kolaj değil, iki ayrı mekanizmanın birleşerek karşılıklı işlemesi üzerine kurulu yaşamsal bir oyundur. Bedensel bir eksikliğin yerini alan tamamlayıcı bir parça olmaktan çok, günlük yaşamın hızına ayak uydurmaya çalışan bedene eklenilen “doğal” mekanik parçalarla kurgulanan bu oyun bedenin içi ile dışı arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Beden için bu oyun içkinleşirken, cansız yapılarda örneğin mimaride sınırların bulanıklaşması görünür hale gelmektedir. Eklenilen ya da yerleştirilen protez kendi mekaniğini bedene göre ayarlarken, beden kendi hareketlerini proteze göre şekillendirir. Sonuçta iki mekanizma birleşerek yeni bir mekanizma oluşturur. Bu, işlevleri artırılmış, fiziksel görünümü dönüştürülmüş, çevresini hem fiziksel hem de algısal olarak dönüşüme zorlayan yeni bir mekanik yapıdır. İletişim teknolojisinin giderek bedene eklenilen aygıtları, tıbbi müdahalelerle eksikliğin yerini kontrollü olarak alan organlar, gelişen teknolojiyle koşut giden moda aksesuarlar, bilim-kurgu öngörülerini artık geri dönülmez adımlar olarak gerçekleştirmektedir. (Şekil 4.1)

Bu arada çağdaş sanatın yüzü de dönüşmektedir. Performanslarında bedenin çevreye uyumsuz konumunu gösteren bir sanatçı olan Stelarc, açıkça ‘bedene göre teknoloji tasarlamaya devam edemeyiz çünkü teknoloji bedeni ele geçirmeye ve bedenüstü işlemeye başladı. Belki de artık makinelerine uyum gösteren bir beden tasarlamamızın zamanıdır’ demektedir.

Bu bakışla kendi varoluşunu yükseltmek için protezi gerekli gören 'özne', protezin eklenmesiyle kendisi olmaktan çıkarak canlı ve cansızın birlikteliğinden doğan, ikisi arasındaki sınırdaki varlığını kuran yeni bir bütün oluşturmaktadır. Çelişki yaratan ise insan ürünü olanın, insana uzak düşmesi ve bu durumun yeni bir başlangıca zemin hazırlamasıdır.

Yapay zeka ve bilgi sistemleri ise insan beyninin benzeri işlevleri yerine getirmeleri için tasarlandıklarından dolayı, zaten beynin protezleridir. Bunlar yapay olmanın, parçalarına ayrılabilir, başka bir parçayla değiştirilebilir olmanın mantığıyla tasarlanan bir zeka olarak yorumlanabilir. (Şenova, Özkal)

DNA Bilgisayarları da bir başka gelişme olarak üzerinde durulmaya değer bir olgudur. Bilimin doğuştan ya da sonradan hasta olan veya zarar gören vücut parçalarını yaşayan dokular olarak yeniden yerine koymak isteği biyolojik protezi üretti. Yani deri, kalp, karaciğer gibi yaşamsal önemi olan organlar tüp içi (in vitro) olarak, vücudun dışında yapılandırılıp , insan vücuduna geri koyuldu. Tıp için bu çok büyük bir aşamaydı. Daha ilginç olan ise 'beyin protezi' yapma fikriydi. Bunun için her şeyden önce beynin tanımlanması gerekiyordu. 1996 yılında biomedikal mühendis T.W.Berger beyinde, esas olarak öğrenme vb. fonksiyonlarının gerçekleştiği 'hippocampus' bölgesinin protezinin yapılmasının hedeflenmesi üzerine, hippocampus'un aktivitesini üretebilen özel olarak tasarlanmış bir DNA Chipi üretti. Şimdi ise mikroeletrodlarla bu chip'i beyin sinir hücrelerine (nöron) bağlamayı düşünmektedir. Berger'in amacı, hippocampus'un her girdi (input) karşısında ürettiği cevabın aynısını üretebilmek, yani beyni kopya edebilmektir. Dentat gyrus dokusunun taklidinin bu yolla yapılmasıyla beynin her bölümünün fonksiyonlarını yerine getirebilecek chiplerin yapılabileceği de düşünülmektedir. Bu yaklaşımı kullanarak gerçek nöronlar ve beyin sistemini kurabilmeyi amaçlayan Berger, belleği ve öğrenmeyi, algıları ve hareketi yöneten beyin bölümlerini çözümlemeyi istiyor. 1997'de başka bir grubun araştırmaları sonucunda, in vitro (tüp içi) olarak ve gerekli besin sağlandığında 'neurochip'in, ayrıştırılmış canlı hippocampus hücrelerine bağlanması başarılıydı yani aralarında elektrik akımı oluştu. (1)

İnsan beyninin protez olarak üretilebilmesi ve bunun DNA bilgisayarlarıyla yönetilebilmesi insan hayatını nasıl değiştirecek? Algılaması, düşünmesi ve diğer bütün yaşamsal fonksiyonları ne olacak?

(1): *Neural network*-sinirsel ağ: Hücre dendritler ve akson geliştirir, hemen yanındaki hücrenin akson ve dendritleriyle elektrik bağlantısı kurup bilgi iletimini yapar.

Evrimsel sürecin öngörülen hızının dışında, değiştirilip geliştirilen insan varlığının, sürekli olarak etkileştiği fiziksel uzamın dışına, o uzamı algısında yeniden inşa ederek çıkması mümkün gözükmemektedir. Mekan ve zaman kavramlarının içi boşaldıkça, insanın uzamsal ve mekansal bağlamını aynı anda bir çok yere taşıyarak yeni kavrama biçimleri oluşturacağı öngörülebilmektedir. Bilincin parçalara ayrılarak, başka bilme biçimlerini görebileceği, bedenin çekim gücünden kurtulabileceği de öngörülebilmektedir. (Muratoğlu)

Protez kavramına başka birkaç örnek de verilebilir. Öncelikle transplante edilecek organik veya inorganik doku 'graft' olarak tanımlanmaktadır.

Örneklerden birinde, kör insanların retinasına konan, siyah ve beyazı ayırdedebilen bir 'chip'le ilgilidir. Bu chip bir süre sonra optik siniri uyarmakta ve kişi ışığı farkedebilmeye başlamaktadır. Bu örnek, elektronik bir chip ile nöral dokunun iletişime geçebileceğini gösterir.

Bir diğer örnekte, beyin stimülatörü (beyin uyarıcısı) olarak 'Parkinson' hastalığı tedavisinde kullanılan, kalp pili gibi çalışan bir chip vücuda yerleştirilmektedir. Elektrodlar beynin o bölümüne bağlanarak beyinde eksik olan nöronların görevini bu makinenin yapması sağlanmaktadır.

Işığı görebilmemiz demek, gözde UV uyarılmasıyla opsin molekülünün rodopsin molekülüne çevrilmesidir. Biz bu ilişkiler zincirini sadece 'ışık var' şeklinde algılarız.

Gece ışıksız ortamda görebilmemizi sağlayan gece gözlüğü mekanik/inorganik bir protez sayılabilir. Teknolojinin ilerlemesiyle gece gözlüğü bir lense dönüşebilir. O zaman bu inorganik bir eksplantasyon olacaktır. (Kürtüncü) (Şekil 4.2)

Bu destekler protez olarak görülebilir. Organik olmayan (inorganik) protezler de insanın mekanizmasıyla birlikte çalışıp destek olabilmektedir. Buradan varılmak istenen düşünce, insan organizmasının potansiyel olarak taklit edilebilir mikro reaksiyonlardan oluştuğu ve insanın aslında büsbütün bir makine olduğudur.

4.2 Robotlar Ve Günümüzde Robot

Robot kavramıyla giderek yaklaşan bu makine insana bir örnek İngiltere'den verilebilir: İngiltere'de kaza geçiren ve 23 yıldır tekerlekli sandalyede hayatını geçiren J. Jatich adlı hasta, vücuduna eklenen bir tür protezle ilk biyonik adam olarak gazetelere geçti. Artık kollarını sallayabiliyor, yanına gelenlerle el

sıkışabiliyor, kahve fincanı tutabiliyor ve mektup yazabiliyordu. Jatich'in ölü sinirlerinin yerine deri altına elektronik bir sistem yerleştirildi. Jatich, kumanda kolunu çekerek göğsün içindeki uyarıcıya sinyal veriyor ve uyarıcı, koldaki elektrodla elektrik göndererek kasları çalıştırıyor. (Zabcı, 2000)

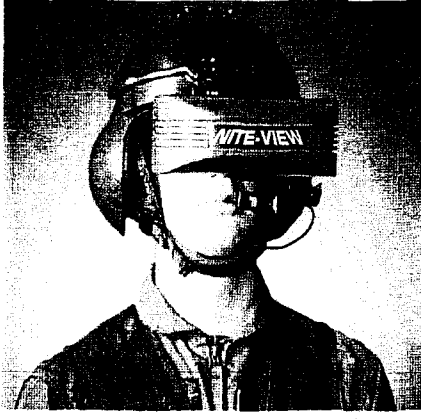
Aşağıdaki örneklerde de görüldüğü gibi robotlar, çoğunlukla insanlara yardımcı konumunda bulunmaktadır.

Ailesel değerlerine bağlılıklarıyla tanınan Japonlar, yürüyüşe çıkan yaşlı yakınlarını, örneğin bir yürüyüş sırasında kaybolmaktan koruyabilmek için bir elektronik oyuncak kaplan sayesinde uydu yoluyla takip edebilmektedir. Aygıt, uyduya bağlı yer tesbit edici bir sistem ve cep telefonu vericisinden ibarettir. (Şekil 4.3) (Radikal Gazetesi, 31.03.2000)

Japonlar tarafından yapılmış olan robo-maymun için yapay-zeka, önündeki engeli kaldırması veya yolunu değiştirmesi gibi olanaklar sağlamaktadır. Bu durum kendi kararını verebilmesi olarak nitelendirilmektedir. Maymunların yaptığı hareketlerin zorluğundan yola çıkılarak bir maymun robotu yapılmak istenmiştir. Robotun bütün hareketlerini bilgisayar-beyin yönetmektedir. Ağaç dalları arasında uzanmaya ve sıçramaya başlayan robo-maymun, deneme ve yanılma yöntemi kullanıyor. Bir hareketi başaramadığında sebebini değerlendirip yeniden hamle yapıyor. Göğsündeki stereo aletiyle kollarının boşluktaki yerini öğreniyor. Hareketlerini başarıyla yapabilmesi için saniyede 60 kez veri tazelemesi gerekiyor. Bu deneyimler insansı robotlar yapmak için bir yol açmaktadır. (Radikal Gazetesi, BBC'den alıntı yapılarak)

Honda Motor'un yaptığı insansı, sosyal robot Asimo, insanlara arkadaş olması için üretilmiştir, yani sosyal bir işlevi vardır. İnsan gibi yürüyebilen, dans edebilen robot i-WALK adı verilen teknolojinin ürünüdür. Asimo, 1.20 boyunda, 43 kg. ağırlığındadır. Dünyanın ilk yumuşak manevralar yapabilen robotu ise Asimo'nun atası P3'tür. (Radikal Gazetesi, 21.11.2000) (Şekil 4.4)

'Blade Runner' filminde robotların sık olarak kullanıldığını ve temanın ağırlıklı olarak işlendiğini görüyoruz. Hareketli oyuncaklar ve robotlar yapan Sebastian, filmin başrol karakterlerinden olan nexus 6 replikantlarının tasarımcılarından biridir ve evinde onlarca robot arkadaşıyla birlikte yaşıyor. Fakat bu arkadaşları Tyrell genetik şirketi için tasarladığı replikantlardan daha basit, özellikle mekanik robotlar. Bu arkadaşlık, farklı bir sosyallik olarak görülebilir. (Şekil 4.5, 4.6)



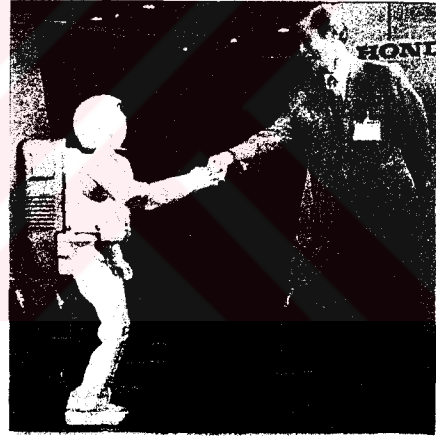
Şekil 4.2 Başlıklı Ekran (HMD)



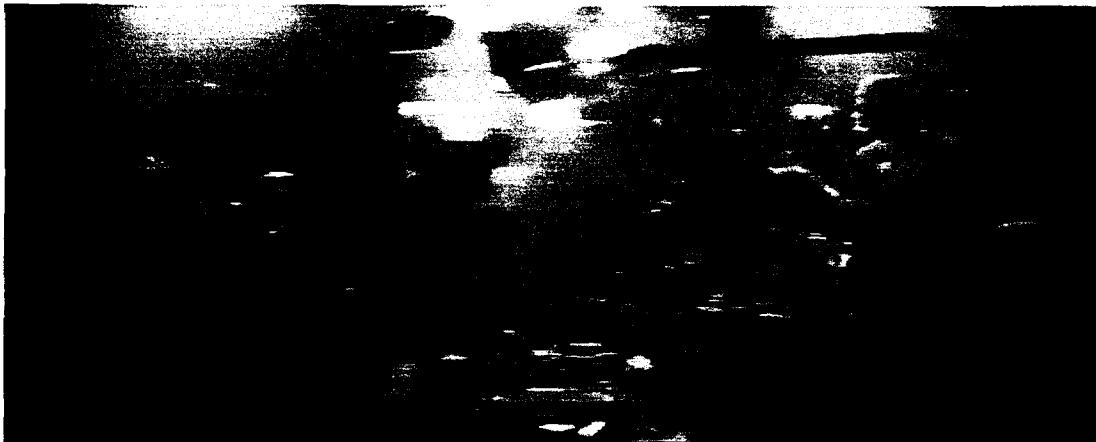
Şekil 4.3 Robot oyuncak:Kaplan



Şekil 4.1 Protez



Şekil 4.4 Robot Asimo



Şekil 4.5 Mekanik ve biyolojik robotlar, ve tasarımcıları (Blade Runner,1982)



Şekil 4.6 İnsan kopyası yapmanın ilk aşaması: mankenler (Bade Runner,1982)



Şekil 4.7 Taşeron Uzakdoğulularca genetik olarak üretilen gözler (Blade Runner, 1982)



Şekil 4.8 20.yüzyıl başlarında tanıtım amaçlı küçük oyuncak robotlar
(Berlin Büyükşehir Senfonisi, 1927)

Filmde, farklı taşeronlar tarafından farklı organları, örneğin gözleri üretilen replikantlar, belki de bilgisayar parçaları gibi sonradan biraraya getiriliyor. Burada ekonomik olarak güncel bir üretim şekli olan esnek üretimle karşılaşıyoruz. (Şekil 4.7)

İnsana yardımcı olarak üretilmiş olan bu kopyalar, ağır işlerde ve gezegen dışındaki kolonilerde çalışmak zorundadır. Fakat insan gibi bir nitelik kazanmalarıyla, onlar da duygulanıyor, üzülüyor, ölümden korkuyor. Filmde gündeme getirilen nokta, üretilen robotların insanlara benzerliği, ya da tam tersi, insanların robotlara benzerliğidir. (İnsan aslında bir makinedir.)

Mağazalarda ve dükkanlarda, tanıtım, reklam amaçlı olarak kullanılan küçük oyuncak robotlara yüzyıl başındaki fotoğraf ve kent filmlerinde sıkça raslıyoruz. (Şekil 4.8)

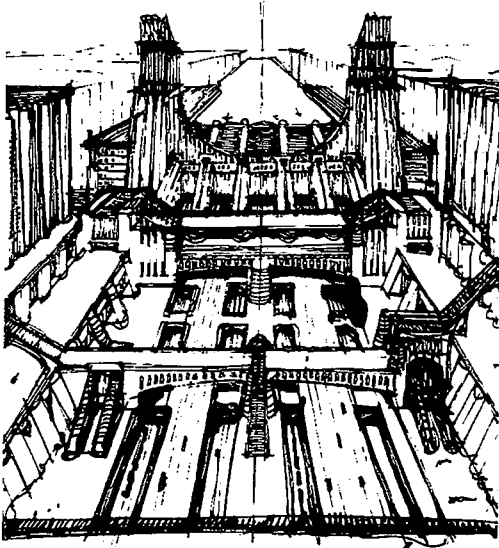
4.3 İdeal İnsan Ve Faşizm

Fütüristlerden F.Marinetti'nin düşüncesi erkek vücudunu örnek alıp onu feminize eden etkilerden ayırarak, süper insan veya bir robot olarak tasarlamak ve yeniden üretmektir.

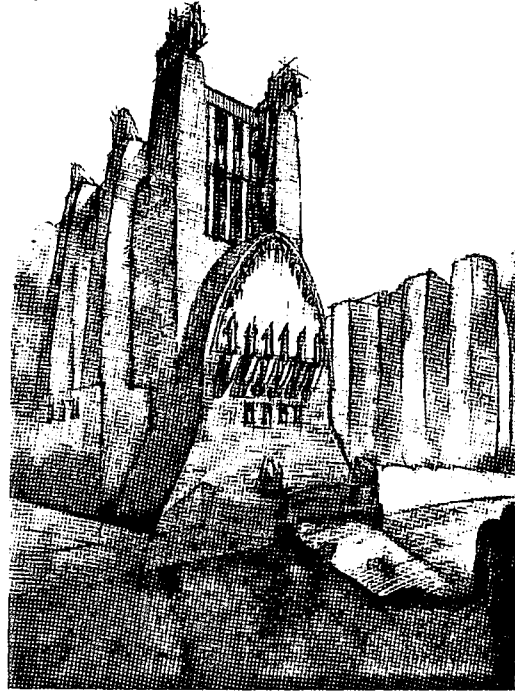
Marinetti, makine metaforunu kullanır. Makineyle ritmi ve geleceği (futurity) idealize eder. Makineyi, düzen, disiplin, güç, süreklilik, kesinlik/presizyon'la birlikte düşünür ve makineyle bulutsu, kararsız, başarısız, umutsuz, karanlık herşeyi geride bırakmayı, melankoliyi yok etmeyi düşler. (Boyer, 1996) Fütüristler olarak bilinen Sant Elia ve Chiattonne'nin çizimleri de bu düşünceleri destekler. (Şekil 4.9-4.12) (Tisdall, 1977)

Hewitt'e göre (1993), Marinetti için makine; birincisi sosyal düzenin metaforu, ikincisi potansiyel ekonomik düzensizliğin metaforudur. Estetikleştirme de; ideolojik malzemenin organizasyonunda bir prensip, sosyal ve kültürel potansiyeli olan bir ideolojidir.

Yüzeysel değer olarak bakıldığında estetikleştirme, politik etkinlik için rehber oluşturmak üzere sosyal, politik ve etik değerlerin /düşüncelerin/tahminlerin yerinden uğraması ve bu değerlerin yerini estetik kriterlerin almasıdır. Örneğin politik bir etkinlik iyiliği ve hatta verimliliği yerine güzelliğiyle ön plana çıkıyor, bu bağlamda düşünülüyor.

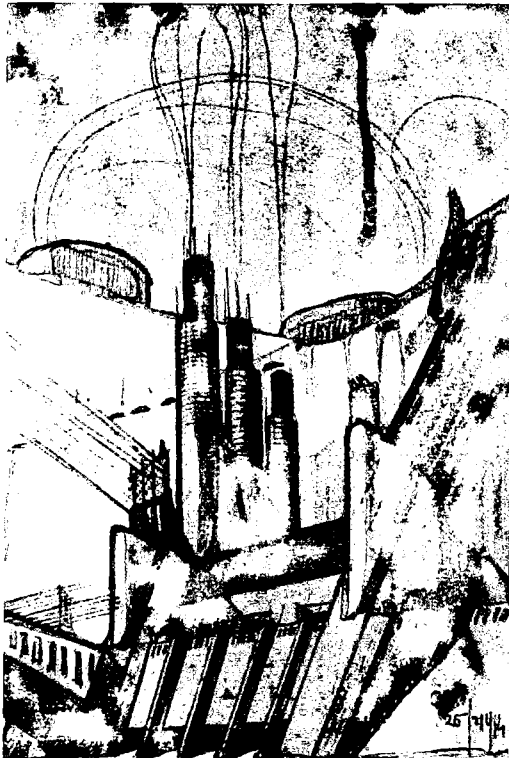


Şekil 4.9 İstasyon ve Havaalanı
Tasarımı, Sant'Elia, 1913

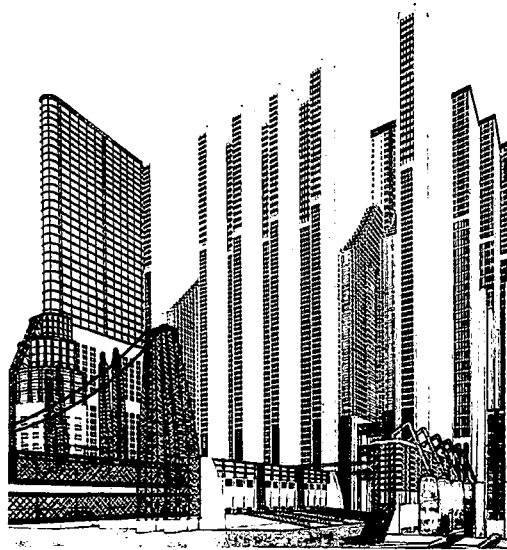


Şekil 4.10 Anıtsal Bina
Tasarımı, Sant'Elia, 1915

Şekil 4.11 Elektrik Üretim İstasyonu,
Sant'Elia, 1914



Şekil 4.12 Modern metropol için
Konstrüksiyon, Chiattoni, 1914



Bu etik olanın estetik olanla yer deęiřtirmesidir. Walter Benjamin de dahil olmak üzere 'güzel' kelimesi hala 19. yüzyılda kullanıldıęı anlamda kullanılıyor; yani uyum, organik bütünlük ve birlik gibi kavramları dikte ediyor.

Estetik çözümler, giderek parçalanmış ve birbirine kenetlenme eğilimi olmayan toplum içindeki çatlakları kapatmaya yaramaktadır. Bu sebeple, oldukça solcu bir bakış açısından, politik hayatın estetikleştirilmesi, sınıf mücadelesinin estetik bir sosyal bütünlük olarak maskelenmesi anlamına gelmektedir. (Şekil 4.13, 4.14)

Fakat bu düşünce Marinetti'ye göre deęiřiyor: Marinetti, "Mücadelenin dışında güzellik yoktur" diyor. Bu konulardan bahsedebilmek için estetikleştirme modelinin terimleri genişletilmelidir.

Estetikleştirme, sosyal bölünmelerin, sosyal organizasyona, uyumlu ve bütüncül bir estetik ideoloji empoze edilerek kapatılması da olabilir, veya Benjamin'in 'Reproduction' makalesinde Marinetti için verdięi referanslardan yararlanarak; mücadelenin hem estetik hem de politik bir prensip olarak varlıklaştırılmasıdır. (Hewitt,1993)

Fütüristlerin mücadele estetięini, birtakım sosyal zıtlıkların yalancı bir uzlaşması deęil, estetik dünyasında mücadelenin bir sureti, yansıması olarak okumak gereklidir.

Eęer giderek maddeleşen ve rasyonalize edilen sosyal ve politik şartlarda devrimci etkinlik gerçekleřtirmek mümkün deęilse, bu durumda sanatın bir zamanlar sosyal/toplumsal çeliřkiye yalancı bir bütünsellik vermek zorunda olan sanatın, bir asilik/karşı çıkış yaratması beklenir.

Fütürizm, sınıf mücadelesi ve sınıf ayrımını fikir olarak desteklemez. Ancak Fütüristlere göre asilik, karşı durma, bu sosyal karşıtlıklardan elde edilebilecek verimli bir özelliktir.

Hewitt'e göre, Klasik bakışla estetik 'uyum' la birlikte anılırken, fütürizmde estetik kavramı mücadeleyle birlikte düşünülüyor. Bu durum günümüzde de geçerlidir. Uyum içinde, problemsiz hayatlar anlamını kaybetmiş durumdadır, dolayısıyla bu öncü bir fikir olarak görülebilir.

Estetięin fütürizmde özel bir işlevi olduęu anlaşılmaktadır. Fütürizmde estetik düzlem, içinde toplumsal karşıt güçlerin kontrollü tutulduęu, bir çeřit çeliřki şeklinde işlevlenir.



Şekil 4.13 İşçiler, Estetikleştirme ve Sosyal Organizasyon
(Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.14 Estetikleştirme Ve Sosyal Organizasyon (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.15 Gösteriler (Berlin Büyükşehir Senfonisi, yön: Ruthmann)

Marinetti için g zellik zaten teknolojik ve politik bir kategoridir. F t rizmde kapitalist seri  retim g c , bir estetiğin temeli olarak i lev kazanmaktadır.

Bu maddele tirilmi  uyumla, varlık haline gelen  iddetin ili kisini anlamının bir yolu da; modernizasyon s recini bir par alanma ve toplumsal b l nme s reci olarak deėil de b t nleme ve artik lasyon s reci olarak g rmektir.  retim bir par ası olarak makine, hiyerar i ve sınıf kar ıtlıklarıyla sosyal organizasyon d zleminde yayılır. Diėer bir deyi le ileri kapitalizm, uyumlula tırmak i in fa izme ihtiya  duymaz, kendisi zaten uyumlula tırıcı bir  eydir.

Uyumlu k lt r (Affirmative Culture), geleneksel olarak estetikle tirici uyumlula tırma  eklinde anla ılmaktadır. Fakat toplumsalla ma s reci, mekanik verimlilik i inde, kendiliėinden uyum yaratan bir  eyse bu durumda estetik d zleminde  onerilmesi gereken 'uyum'dan ka maktır. Estetikle tirmeye bu  er eveden bakılarak F t ristler ve Marinetti'yi anlamak daha kolay olabilir.

'Makine' entegre edici b t nle tirme/t mleme (totalization) ve i levsel uyumlula tırmanın dinamik modeli, estetik 'm cadele'nin yeri olarak kendini ortaya koyar. K lt r, kendinden g nden g ne uzakla an m sbetle tirici bir  ey deėil, daha  ok her g n n i inden ve her g ne ait  zel bir deneyim olarak m sbettir.

F t rizmin m sbet estetiėinde, avant garde'da sanatın ve ya amın beklenen i i eliėi artık bir soru deėildir, sanat ya amı kompanse etmez, sanat ya amı daha farklı ya amayı  onerir. Sanat ya amın 'm sbet'  tekisi olmayı kovalar. Makinenin t mle tirici negatifliėini m sbetle tirmeyi  onerir.

Marinetti  rneėinde, estetikle tirmenin, etik bir deėerin estetik bir deėerle yer deėi tirmesinden daha fazla anlam ifade etmesi s z konusudur. Estetikle tirme, sadece politik s ylemin estetik s yleme tabi kılınması deėil, t m deėerlerin merkezi, organize edici bir metafora tabi kılınmasıdır. Bu metafor, hem estetik hem de politik sistemlerin me rula tırılmasına yarar. S ylemin etrafında yapılandığı merkezi metafor, F t rist metinde, makine metaforudur. Bu metafora tabi olma, analoji ve metafor baėlamında etkilenen bir razyonalizasyona g t r r, ve bu temsiliyetin bir aracı deėil, ideolojik kontrol n bir aracı olur.

Kant, Aydınlanma'ya iyimser olarak bakar. Kant'a g re doėanın i leyi i  ok farklıdır. Kant: "T m insanların kapasitelerinin geli imi i in doėa, toplum i inde zıtlık (antagonism) koymu tur. (  nk ) sonunda da bu 'zıtlık' toplumda yasa temelli d zenin kurulmasının sebebi olmu tur. Bu baėlamda zıtlığı insanlığın sosyalle meye

yarayan fakat sosyal olmayan bir özelliği olarak anlıyorum.” demektedir. (Hewitt, 1993)

İnsan uyumdan yanadır ama doğa türler için daha iyisini; uyuşmamayı seçer. Sosyal düzen, öncelikle insan olarak kadınlar ve erkekler arasında, sonra insan ve doğa arasında bir düzendir. Uyumsuzluk, bir tehdit unsuru değil, etkileşim için ve ihtiyaçların karşılanması için itici bir güçtür.

Makine figürü, mücadeleyi sınıfın sınıfla karşıtlığı durumuna koymak yerine insan ve doğanın etkileşimi içine koyarak, yeni bir tür hümanizma barındırır.

Fütürizmin kutladığı, mücadeleyi yürütenin işçi değil makinenin kendisi olması ve makinenin karşıt güçlerin bedensizleşen buluşma noktası olmasıdır.

Devlet-Beden-Makine imajları içinde Marinetti'nin estetik-politik projesini ve Faşist Modernizmi anlayabiliriz. Marinetti ve İtalyan fütüristler için Devlet bir bedendir, ve herhangi politik proje bu bedenin özgürleştirilmesi (liberation) üzerine düşünülmelidir. Devleti anlamak için bedeni anlamak gerekir, bedeni anlamak için de makineyi anlamak gerekir. Bu özgürleşme, teknolojik bir ilerleme, makinenin performans potansiyelinde bir artış ve öz işlevlerinin ivmelenmesi olabilir. İnsan bedeninin özgürleşmesi, İtalyan demokrasisinin özgürleşmesi ve makinenin üretken kullanımı Marinetti için tek bir projedir.

Makine Marinetti'nin çalışmasında makinenin organikçi ve teknokratik durumlarla belirsiz uzlaşmasının iki ayrı yanını yansıtmaktadır. Makine sadece düzenin bir metaforu değil özgürleşmenin hem makro (milli) hem mikro (biyolojik) düzeylerdeki bir yürütücüsüdür.

Üretkenlik üzerine Marinetti: “demir ve çelikten yapılmış olan makineniz, özel üretimler için yapılmış olan bu motor, ona verdiğiniz şeyleri size geri sunmayı bırakın, yaratıcısının hesaplarının da üzerine çıkarak kat kat fazlasını geri verecektir.” diyor. Burada makinenin üretkenliğinin hesap edilebilirliğin ötesinde bir şey olarak sunulduğunu görüyoruz.

Metaforun tekrar incelenmesinde, Makine üretici bir güç olmak dışında bir organizasyon modelidir, düzen, disiplin, kesinlik önem kazanır. Makine, doğa üzerindeki kontrolün bir aracı değil, insan doğası üzerindeki kontrolün (iş) son ürünüdür. Makine sadece bir araç değildir, insan potansiyeli, doğal kaynakların idare edilmesi konularında kontrolün bir ifadesidir.

Marinetti'nin Faşist Modernizmi'nde, beden politik organizasyonun bir metaforu/mecazı, dahası bedenin kendisi mikropolitik bir birimdir.

Marinetti'nin radikal düşünceleri şöyle devam ediyor; feminize edici özelliklerden arındırmak için bir anne tarafından dünyaya getirilmeyen, normal süreç sonucu doğmayan bir robot-insan yapmak. "Kendimizi dışilerden soyutlamalıyız, çünkü onlar çok dünyevi ve dünyevi olmanın simgeleridir. Biz Fütüristler, bir gün saf iradenin ve bilim tarafından keşfedilen son yeniliklerin bir sentezi olan mekanik bir oğul yaratmayı düşünüyoruz." (Boyer, 1996) (Hewitt, 1993)

2000 yılı, Venedik Bienali küratörü M. Fuksas, çok hızlı ve büyük bir dönüşüm günümüzde kentlerde (megalopolis) gerçekleşirken mimarların güzel bina yapmayı düşüncelerinin yeterli bir aktivite olmadığını söylüyor, ve bunun üzerine bienalin temasının "Kent, Daha Az Estetik, Daha Çok Etik" olarak düşünüldüğünü belirtiyor. (Fuksas, 2000) Burada Fuksas'ın, 'estetik' kavramına verdiği anlam Marinetti ve Hewitt'in anlamlandırmasından çok farklıdır. Fuksas, güzel bina yapmayı kastetmesine karşın estetik kavramı sosyal organizasyon, politika üzerine biçimsel ağırlıklı bir bakış açısı anlamına da gelebilmektedir.

4.4 Makine-Kent

20. Yüzyıl başında 'metropolis' kavramı ve imgeleri düşünüldüğünde, siber kent için bilgisayar, makine kent için makine, postmodern ve modern kentleri ifade etmekte kullanılan metaforlar olagelmıştır. 'Makine Kent' metaforları, Modernitenin ve 20. yüzyıl başında 'Metropol'ün temsiliyetiyle çok bağlantılıdır. Makine çağına duyulan tapınma derecesindeki aşırı sevgi Calvin Coolidge tarafından "Fabrika yapan bir insanın yaptığı bir tapınaktır, bu fabrikada çalışan insanın yaptığı ibadet etmektir aynı zamanda" diye anlatılmaktadır. (Boyer, 1996)

Erken 20. yüzyılda 'Metropol'ün, matematik kurallarına bağlı ve mühendislerce yaratılan, inorganik ve fabrikasyon bir çevre düşünülüyordu.

Ludwig Meidner adlı ressam 'Metropolün imgelerini resmetmek için yöntemleri' anlatırken "...gürültülü ve karışık caddelere, demir asma köprülere, gozometrelere, ekspres lokomotiflerin ve otobüslerin canlı renklerine, rulo halindeki telefon kablolarına, palyaçomsu reklam tabelalarına dikkat edilmesi gerektiğini söyler.

Bu gelişmeler, büyük kentlerdeki hareket ve dinamizmi anlatabilen, grafik, müzik ritimleri, tipografi, fotoğraf gibi birbirinden farklı medyayı/parçaları biraraya getirebilen

ve bir görsel şiir yaratan, 20. yüzyılın önemli 'makine'lerinden biri olan sinema kamerasından sadece bir süre önceydi.

Laszlo Moholy-Nagy, ondört sayfalık 'Büyük Kentin Dinamiği' (1921-1922) adlı film senaryosunda -ki bu hiç filme dönüşemedi- kentin inşaat alanlarında farklı açılardan dönen kreynlerden çekim yapmayı, kentin dinamik temposunu anlatmak için yarışan otomobiller ve hareket halindeki trenlerden, elektrikli reklam panolarında yanıp sönen harflerden sahneler göstermeyi düşünmüştü.

Bu düşünceleri "Berlin, Büyük Şehir Senfonisi", (Ruttman,1927) adlı filmde gerçekleşmiş gibidir. Filmde Berlin'de Potsdamer Platz çevresinde bir gün anlatılır. Bu mekan, bir çok imgelere bölünmüştür ve makine ve insanların farklı ritm ve tempolarını sağlayan bir müzikal orkestrasyon gibi çalışır. İnşaat sahalarının, oyun alanlarının, restoranlar, büyük mutfaklar, caddeler ve cadde cephelerinin görüntüleri, tekrarlayan saat görüntüleriyle beraber kurgulanmıştır. (Şekil 3.40, 3.43,3.44, 3.45, 3.47, 3.48, 3.49, 4.15) Kameranın gözü, sıradan görüntünün zaman ve mekanını yakalayabilir ve grafik ve zamansal olarak birbiriyle ilişkili nesneler ve süreçlerin soyut örüntüsüne dönüştürebilir. (Boyer, 1996)

Modernizmin makine kentinin, aynı zamanda daha karanlık bir yanı vardır. Disiplin mekanizmaları ve mimarlığın kapalı mekanları: örneğin akıl hastaneleri, hapisaneler, fabrikalar, okullar ve aile mekanları [M.Foucault bundan bahsetmiştir.] Disiplin yani bireyin kendisini kurması/oluşturması, gücün bu kapalı mekanlar tarafından yayılan etkili bir aracı olmuştur. Burada karşılaştırma, kıyaslama, kategorileme yeni disiplin prosedürlerini destekleyen organizasyonel ilişkilerdi. Çünkü birey kendisini kurulmuş normla sürekli kıyaslamaya zorlanır, ve bu kıyaslama ve karşılaştırma işleri kontrol altına alınacak bölünme ve tıkanmaların sıklığını belirler. Dolayısıyla, bu makine gibi norm, birey üzerinde mutlak olanın kuvvetine/kabiliyetine açık bir referans vermeden kontrol kurar.

Disiplin kontrolü analogisini Makine Kent'e kadar götürebiliriz çünkü disiplin kontrolü bedenleri/kullanımları, her bireyi/işlevi bir hücreye yerleştirerek, mekan içinde dağıtarak ilerler ve sonuçta analitik mekan düzenlemesinden verimli bir makine yaratmış olur.

Sadece devletin törenleri için değil, disiplin sisteminin sürekli ve yolunda çalışabilmesi için ideal bir mimari model gereklidir. Kentsel gözlemcileri ağıyla, kent mekanı bir dizi normlara bağlanır, böylece kent mekanında hem yatay ve

kıyaslamalı bir çizgi kurulmuş olur, ve hem de her bireyin ve her hücrel mekanın hareketi denetlenmiş olur. (Boyer, 1996)

Makinenin işleyişiyle mekanlar arasında paralellik kuran Le Corbusier'ye göre kentte üç önemli bileşen vardır: Cadde, Konut/Yerleşim, Açık Alanlar. Bunun arkasındaki önemli düşünce şöyledir: Kentte yaşayan insanların yerleştirilmeleri, yani bir evleri olması, belirli bir düzeyde konfora sahip olmaları, yani ışık ve havadan yararlanmaları, çeşitli aktivite için açık alan ve rekreasyon alanlarından yararlanmaları garanti edilmelidir. Temizlik, gaz, elektrik ve su gibi servislerden yararlanmaları gereklidir.

İnsan aklı her zaman kaotik koşulları düzene koymayı ister. Bu düzen içgüdüdür. Corbusier'ye göre modern büyük kent, karmaşık bir makine olarak, ancak katı bir düzen içinde işlerse gerçekleşir.

Corbusier büyük kentlerdeki kötü koşullar için bütün 'makine'yi önemli bir rekonstrüksiyondan geçirmeyi önerir. Çözüm olarak daha insani koşulları, herkes için eşit konforu önerir. Ayrıca, çok büyük ölçekte tasarımlar önermesine karşın, en ufak birimden insan ölçeği düşünülerek yola çıkılmıştır.

'Başlangıcı makine çağı olan bir dönemde yaşıyoruz' düşüncesi, modernitede geçmişle kurulan/kurulmayan ilişkiyi tarif eder.

Corbusier, yarının kenti önerilerinde, asıl olarak ticaret işlevli kullanılacak örneğin 60 katlı yüksek gökdelenlerden bahseder. Bunlar kent merkezinde yer alır. Binalar birbirinden belirli bir uzaklıkta, açık alanlar oluşmasına izin verecek şekilde olmalıdır. Zeminin yüzde 95'i gibi oranlar binalar arasındaki açık alanlara ayrılmalıdır. Her gökdelen aynı zamanda bir tüp istasyondur, otomobil parkı bütün binalarda sağlanmalıdır. Binalar arasından hız yolları yani otoyollar geçer. (Şekil 4.16) Gökdelenlerin yakınında kamu ve hükümet binaları, müzeler, tiyatrolar, eğlence mekanları, kafe ve restoranlar göreceli daha alçak binalar şeklinde yer almalıdır. Corbusier'nin konutlar için önerileri de gelir grubuna göre çeşitlidir. Petek benzetmesi yaptığı hücrel sistemde konut blokları, herkese eşit şartların tipik bir ifadesidir. (Etchells, 1987)

Corbusier'nin kent ve 20. yüzyıl üzerine görüşleri şöyle özetlenebilir:

Kent bir makinedir.

Kent insanın doğayı tutması, yakalamasıdır. Kent, doğa'ya karşı yürütülen bir operasyondur. İnsanların hem korunmak hem de çalışmak için kurdukları bir organizmadır.

Şiir, insan aklının bir ürünüdür. Kent insanların aklını karıştıran bir imge olarak neden şiire kaynak olmasın?

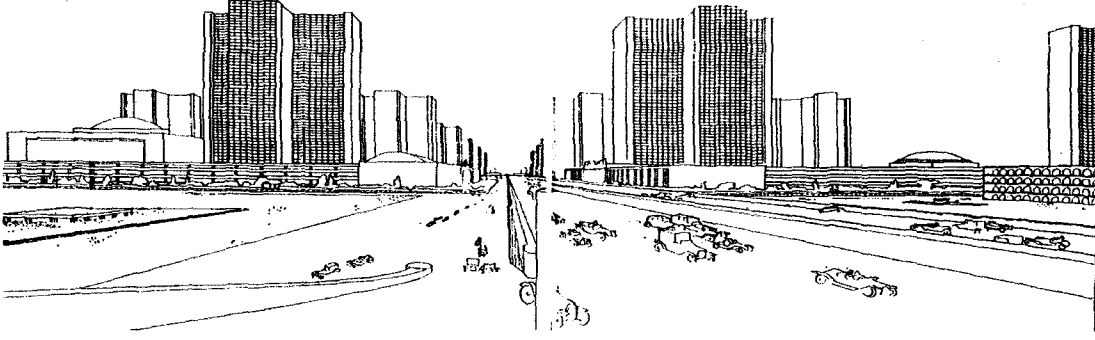
Geometri, dış dünyayı algıladığımız ve dünyayı içimizde ifade etmeye yarayan bir araçtır, kuruluşun kendisidir. Mükemmeliyeti temsil eden simgeleri üzerine kurduğumuz bir temeldir. Yani matematiği beraberinde getirir. Makine geometrinin sonucudur. Bu sebeple içinde yaşadığımız çağ geometrik bir çağdır, çünkü düşünceler ona göre şekillenir. (Le Corbusier, 1924)

4.5 Örnekler: 20. Yüzyıl Başında Kent İmgesi

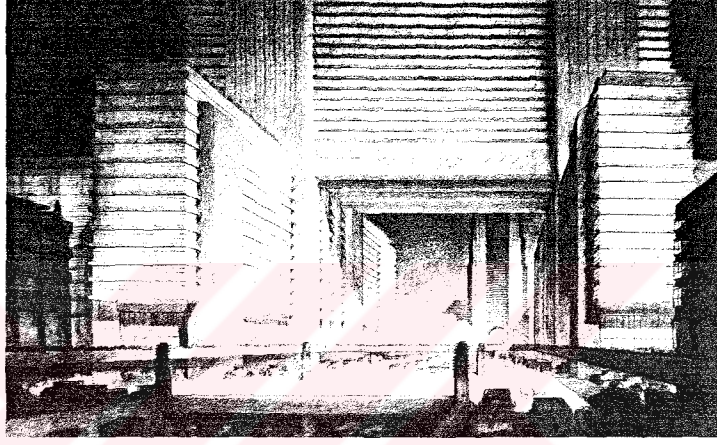
İlk örneğimiz mimar Hugh Ferriss'tendir. 1920'lerde Amerika'da, Ferriss'in resimlerini yaptığı kentsel imgeler modernite ve 1920'lerdeki kent düşüncesini anlamaya yardımcı olabilir. O yıllarda gazeteler, ve başka yayınlar için yaptığı çizimler ve Amerika'da bir sergi için hazırlanan ve kitap haline getirilmiş yazıları ve çizimleri vardır.

Ferriss, o günün binalarının geleceğe referans verdiğini ifade eder. İmgelerinde hep yapılmakta olan konstrüksiyonlar, veya yapılacak olan binalar ve kentsel mekanlar vardır. Piranesi'nin çizimlerindeki kalıntı ve yıkıntılarla karşılaştırıldığında, hep yeni olanı imgelemeye çalışmıştır. Kitabında, 'Bugünün kentleri', 'Gelecek İçin Öngörülen Trendler' ve 'Gelecekteki Kent Hayali' adında bölümler vardır. Ferriss, insan ve toplumun mükemmelleştirilmesi, teknolojik başarı ve ilerleme konularında umutludur. Mimarların fiziksel çevreyi yeniden biçimlendirmesiyle insanların yaşam kalitelerinin yükseltilebileceğini, yeni bir sosyal düzenin oluşabileceğini düşünür. 1920'lerde toplumu yeni bir mimariyle organize etmek Modern'in idealiydi. Bu düşünceler, Le Corbusier'nin o yıllardaki kitabı 'Urbanisme' (1924) ile paralellik gösterir. Amerika'da o yıllarda Ferriss de dahil olmak üzere toplumsal alanda şu inançlar ve düşünceler hakimdi: Kapitalizme inanç, teknolojik ilerlemeye inanç, insanlığın geleceği kontrol edebileceğine inanç. Bu, aslında o yıllarda, dünyaya, topluma ve teknolojiye bakışı özetler.

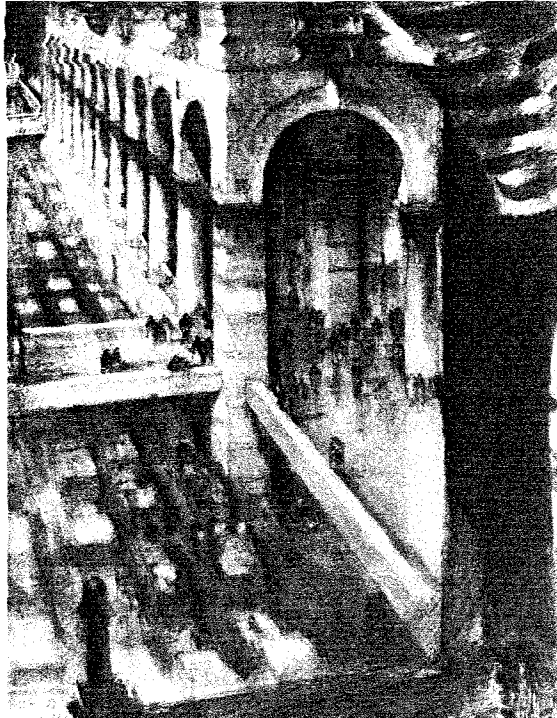
Ferriss, hümanist bir bakış açısıyla kentte işlevsel olarak birbirini tamamlayan işlevler yerleştirmeye çalışmıştır. Kenti, çekirdeğini oluşturacak şekilde, İş Merkezi (hükümet vs.), Sanat Merkezi, ve Bilim Merkezi zonlarına ayırmıştır. Bunların dışında minör merkezler de vardır. Her zonun içinden ana otoyollar geçer ve merkeze bağlanır. (Şekil 4.17-4.22) Ferriss, ayrıca malzeme ve konstrüksiyon üzerine öngörülerde bulunur. (Ferriss, 1929)



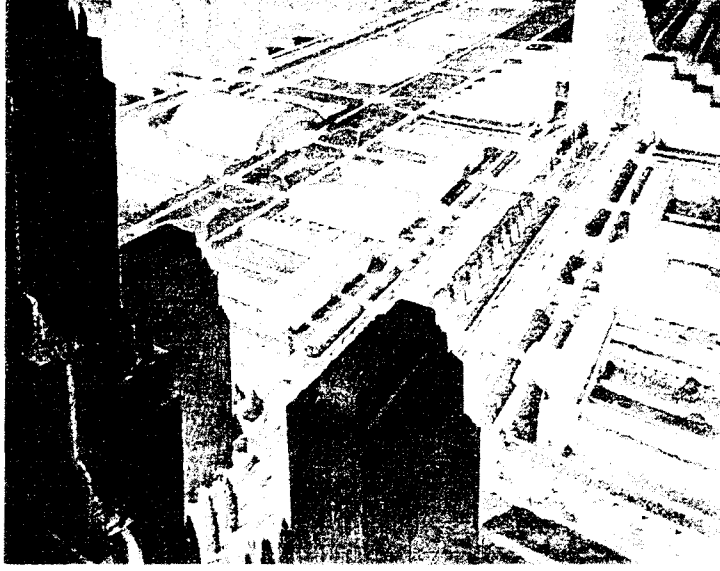
Şekil 4.16 Geleceğin Kenti, Le Corbusier (City of Tomorrow)



Şekil 4.17 Konut blokları, yaya, karayolu ve raylı sistemin bulunduğu bulvar çizimi (H. Ferriss)



Şekil 4.18 Yaya ve taşıt yollarının ayrılması (H. Ferriss)



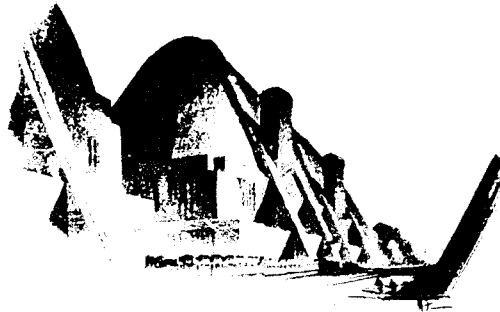
Şekil 4.19 Geleceğin Kenti (H. Ferriss)



Şekil 4.20 Apartman Bloklar (H. Ferriss)



Şekil 4.21 Bilim Merkezi (H. Ferriss)



Şekil 4.22 Fabrika (H. Ferriss)

Ferriss'in düşüncelerinde, eleştirilebilecek noktalar ise C. Willis'e göre (1986) insan/yaya ölçeğinin, kamusal mekanların, tarihi çevrenin pek düşünülmemiş olması, bugün çok önem verilen heterojen kent dokusunun öneminin farkedilmemesidir.

İkinci örneğimiz 'Metropolis' ilk önemli bilimkurgu filmlerinden biridir. 1926 yılında Almanya'da Fritz Lang tarafından çekilmiştir. Film, kendi zamanının politik çelişkilerini, umutlarını, korkularını, teknoloji için duyulan heves ve ondan aldığı ilhamı çok iyi yansıtır. Yönetmeni Fritz Lang'ın mimar olması, filmin set tasarımını ve içeriğini çok etkilemiştir. Filmde mimari metaforlar ağırlıklı ve ifadelidir, geleceğin kentine ilişkin kurgusal görüntüler içerir. (Şekil 4.23, 4.24)

Konu, Freder ve aşık olduğu çalışan bir kız olan Maria ve çelişkiye düştüğü, dev bir şehir olan Metropolis'in ve yeraltındaki büyük makinelerde çalışan köle ordularının yöneticisi olan babası John Fredersen etrafında yoğunlaşır. Maria'yı ararken Freder, yeraltındaki ölümcül koşullarda çalışan işçileri, ve makine dairelerini hayatında ilk kez görür. Babası Freder'in, işçilere Hristiyan bir rahibe gibi davranan Maria'ya olan aşkını keşfedince, Maria'ya tıpatıp benzeyen bir robot imal ettirir. (Şekil 4.25-4.28) (Ekler: Şekil 4.29,4.30) Robot kontrol dışıdır ve işçiler arasında bir ayaklanma başlatır: Çünkü işçiler gerçekte Maria'yı çok sevmekte ve ona inanmaktadırlar. Ayaklanan işçilerin makinelere saldırmasıyla gelen felaketler, su baskınları vs. binlerce kadın ve çocuğun ve kendi oğlu Freder'in ölümden son anda kurtulması yönetici John Fredersen'i daha insancıl bir yönetici yapar. (Ekler: Şekil 4.31)

Filmde Babil Kulesi bir metafor olarak kullanılmıştır. Harbou'nun senaryosunda da bulunan, set tasarımcısının da yer verdiği küçük gotik katedral, yabancı kültürlerin yok olmasını, modernitenin etkilerini belirtmektedir. (Neumann, 1996) Ancak katedral görüntülerini reddeden yönetmen Lang, yerine Babil Kulesi imgesini koydurtur. Amacı kent planlamasında o gün için güncel bir konuya refere etmektir. O günlerde mimarlarca çokça tartışılan, gelecekteki kentlerin silüetinde Gotik katedral kuleleri değil emeğin modern mabetleri olmalıdır, örneğin gökdelenler.

Özellikle 1.Dünya savaşıdan sonra mimarlık dergilerinde, New York'ta, kanyon gibi, gökdelenlerle çevrili caddelerde memurların, hiç güneş görmeden çalıştığı yazılır, caddelerin fotoğrafları yayınlanırdı. Babil Kulesi, 1593'te Bruegel'in yaptığı resimden faydalanılarak filmde bir rüyada yer alır ve çalışmayla/emekle ilgili bir metafordur. (Ekler: Şekil 4.32)



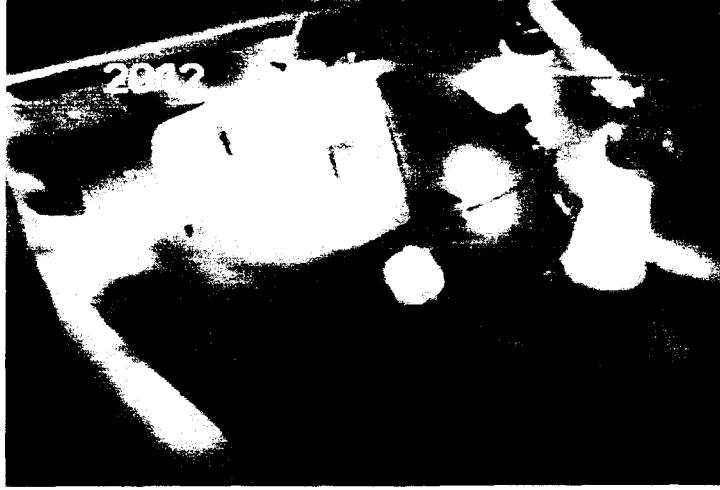
Şekil 4.23 Geleceğin Kent İmgeleri (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.24 Geleceğin Kent İmgeleri (Metropolis, yön: Lang)



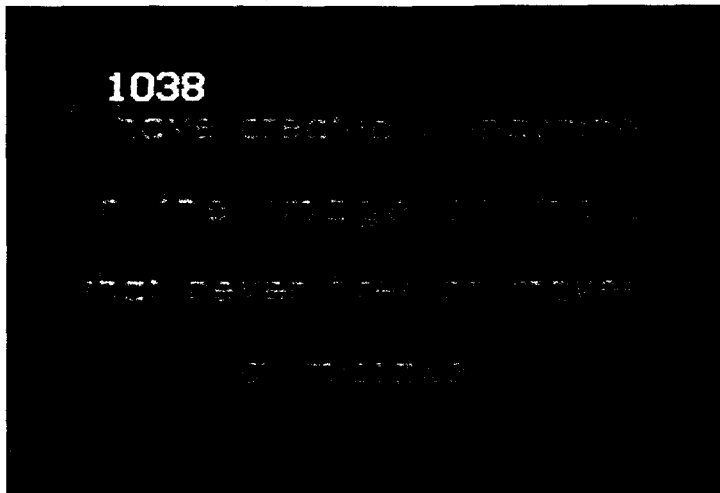
Şekil 4.25 Maria, robot olarak yapılıyor. (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.26 Maria robot olarak yapılıyor. (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.27 Robotun Yapılışı (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.28 Mucit:- İnsana benzeyen, hiç yorulmayan ve hata yapmayan bir makine yaptım! (Metropolis, yön: Lang)

Ana güç kaynağı (makine) yeraltındadır, insanların hayatlarını tehdit edebilen, büyük ve ürkütücü bir sunak gibidir. (Şekil 4.33) Sunak insanların iyiliği ve yaşamları için tanrıya kurban verdikleri bir yerdir ve bu filmde makinelerin durumu budur. Her patlamada bir sürü işçi telef olmaktadır. İşçilerin Temsilcisi, işçiler ayaklanıp makinelere saldırdığında 'Makineleri yok etmekle kendinizi yok ediyorsunuz.' der.

Filmde anıtsal strüktürlerin kütselliği, Almanya'da o yıllardaki tartışmaların bir yansıması gibi olmuştur, filmdeki bu bağlam Alman emperyalizmini anımsatmış ve 'Metropolis' milli bir güç gösterisi haline gelmiştir.

Fakat filmin son bölümünde paranın ve tüm kentin yöneticisi olan Fredersen ile işçi temsilcisi arasındaki uzlaşma katedralin önünde olmuştur. Katedral, istenmemesine karşın bir imge olarak filmde yer almıştır.

Filmde, devlet yapısı ve sosyal organizasyonla beden arasında bir paralellik kurulmaktadır. Örneğin filmde; "'Beyin' (Yönetim) ve 'Eller' (İşçiler) arasında bir ara bulucu gerekir, o da 'Kalp'tir.'" repliği kullanılmaktadır. Bu kalp de uzlaşmanın gerçekleştiği katedralin imgesidir. (Neumann) (Boyer)

Beden-devlet metaforundan Marinetti de yararlanmıştır. (bkz. bölüm 4.3: İdeal İnsan Düşüncesi Ve Faşizm)

Filmde makineler ve robotlar konusunda dikkat çeken bir nokta da robotun, daha yakın tarihli filmlerde görüldüğünün aksine et ve kandan oluşan bir şey değil, mekanik ve sert maddelerden yapılmış bir şey olmasıdır. Robotun linç edilmesi sahnesinde insana benzer dış bölümü yanınca içinden metalik bir beden çıkar.



Şekil 4.32 Babil Kulesi , Emegın Mabedi (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.33 Makineler, bir sunak gibi... (Metropolis, yön: Lang)

BÖLÜM 5

KENTTE BİÇİMİN DEĞİŞİMİ

Bu bölüm, önceki bölümlerde anlatılan, metropolde insanın sosyalleşmesi, makinelerle ilişkisinin biçime yansıyan sonuçlarıdır.

İyi veya kötü gelecek öngörülerini yerini ideolojinin, sanatın, sosyal sınıfın krizine, sosyal demokrasi ve refah içindeki devlet gibi umutların sonu geldi yorumlarına bıraktı. Hipotezlere göre 1950'lerin sonu ve 60'ların başındaki bazı radikal kırılmalar bunun sebepleridir. Bu kırılmalar, yüzyıllık modern hareketin nosyonlarının zayıflamasına, veya onun estetik ve ideolojik olarak gerilemesine bağlanıyor. Resimde, felsefede, mimarlıkta, edebiyatta ortaya çıkan ürünler, Jameson'un yüksek modernist olarak tanımladığı bir itkinin olağanüstü veriminden çok farklı olarak deneysel, kaotik ve heterojen görünüyor. Örneğin resimde Andy Warhol ve pop art, müzikte Philip Glass, John Cage, yeni dalga Rock müziği, filmde Godard, deneysel sinema ve video, ticari filmler, sanatta klasikleşen ve popüler stillerin sentezi, etik olarak çok tartışılabilir yeni bir durum ortaya çıkarıyor. Aynı zamanda yeni sosyal oluşum da, klasik kapitalizmin, endüstriyel üretimin, ve sınıf mücadelesinin kurallarına uymuyor. (Jameson, 1997)

Bu değişimler toplumsal alanda, sanat ve bilim alanında, endüstri alanında paralel gidiyor. Bu değişimlerdeki önemli bir nokta, öncü ve sağlam fikirler bütününe bulunmadığı, düşünsel alanda kaotik ve belirsiz durumların hakim olduğu gerçeğidir. Estetik alana kadar yayılan bu yenilikler, öncü bir düşünceden çok içinde bulunulan durumun bir görüntüsüdür.

5.1 Topoloji, Topoğrafya

Topos, Grekçede 'yer' anlamındadır. Topoğrafya, bir arazi yüzeyinin, yüksekliği, doğal ve insan yapısı bölümlerinin konumlarıyla genel biçimi ve düzenlenmesi olarak tanımlanır. Topoloji ise şöyle anlamlandırılmaktadır: Belirli bir objenin, yerin

topografik alıřması (rneęin zihnin topolojisi) / (Mat): Distorsiyon altında yzeyleri yırtılmaksızın, deęiřmeden kalan geometrik biimlerin zelliklerine ait alıřma / (Tıp): Bir beden blmnn topografik anatomisi. (Webster's)

rneęin, bir arazi/kent maketi dřnldęnde topolojik iliřkiler, birbirinden farklı boyutlardaki yapay elemanların, doęal yzey oluřumlarının birbirleriyle kurdukları sıralanma, evreleme, aı, yakınlık, sreklielik, kapalılık gibi iliřkiler olarak tanımlanabilir. (Yrekli)

ncelikle bazı kent tanımları řyle sıralanabilir: 1920'li yıllarda, Chicago okulunun anlayıřına gre kent, yoęunlařmıř evrelerin hiyerarřik dzenleniři olarak tanımlanıyor. (Davis)

Kentin anlamı, toplumsal sınıfların arasındaki mcadelelerin yarattıęı gerilimlerden oęalıdır. Bu, kentin okanamlılıęı, kentin denetimini elinde tutanlara referansla varolur. (Ocak)

Kent nasıl bir organizmadır? Kent, insanların birbirlerine kolay eriřebildięi bir yoęunluk olmak dıřında esas olarak, insanların/kurumların birbirlerine eriřimini organize eden yapılardan oluřur. Bu organizasyon kentin biimleniřini oluřturan řeylerden biridir. (Mitchell)

Gnmzde kent, yeryznde belirli bir noktaya kk olmayan, ulařılabilirlik, eriřilebilirlik, arazi deęerlerinden ok baęlantılarla biimlenen, asenkronik, bir ok kimlięi olan bedensiz ve paralanmıř znelerce yařanan, kapılar, pasajlar ve caddeler yerine mantıksal linklerle birbirine baęlanan software mekanlı bir yerdir. (Mitchell)

Benzer bir betimlemeye gre gncel kent, kendini medya ve enformasyon aęlarından oluřan karmařık yapısıyla iki katına ıkarır. (Gibson)

Bařka bir bakıř aısından ise, bir zamanlar kentler, kentsel veya topografik geliřmelerle ifade ediliyordu. Bugn kentlerin farkedilebilmesi giderek len bir nostalji duygusuyla mmkn olmaktadır. (Fuksas)

Kent mimarisi, Virilio'ya gre artık yeni bir teknolojik 'uzay-zaman' aılımla alıřmalıdır. Gncel kent artık caddelerde yapılan geit trenleri, kutlamalar gibi ritellerle temsil edilemeyebilir.

Kent topoğrafyası, yüzeyinin atomizasyonu ve parçalanmasının bedelini sürekli ödemektedir: Kentten göç, kentin dönüşümler geçirmesi ...

Görsel algı fazlalığı, kentin bir imgesini geliştirmeyi zorlaştırıyor. Kentin fiziksel mekanının farkında olabilmek giderek zorlaşıyor. Televizyonda izlenen bir olayın gerçek ve dolaysız deneyimden ayrılması imkansızlaşıyor. Gibson, Neuromancer'da kurduğu kenti, 'tanımlanabilir bir sınırı ve imgelenebilir bir şekli yoktur...' diye tarif eder.

Kent merkezleştirilmiştir, 'yer' yoktur, Boyer'e göre, 'yer olmayan' mekan vardır, bu durumda da kent imgelenebilir olmaktan çıkmaktadır. Evrendeki (insanların evrenindeki) tüm noktalar birbirine bağlanır ve hayatımız bizim dışımızdaki uçucu bir yerden yönetilmektedir.

Calvino, görünmez kentleri anlatırken, kentlerin süreksizliği, parçalardan oluşması, geçici tanımları gibi özellikleriyle günümüz kent imgesinden bahsediyor.

"...her şehir diğer tüm şehirlere benziyor. Yerler biçimlerini, uzaklıklarını, düzenlerini, sıralarını değiştiriyor, şekilsiz bir toz bulutu kıtaları kaplıyor." (Calvino, 1972)

Televizyon, görüntülü konferans vb. izlenen imgelerde tuhaf bir topoloji vardır. Binaların alışlagelmiş, mimarca yönlendirilen dolaşımı, bir planda sırayla karşılaşacağımız mekanların yerini görünmeyen bir kurguyla yönlendirilen sekanslar ve planlar almıştır. Yani sırasıyla görmemiz gerekenler bir kurgu sonucu karşımıza çıkar. Fakat aslında bu mimari mekandan daha öznel, kişinin manipüle ettiği bir yönlendirilmedir.

Küresel bilgisayar ağı, tamamen farklı bir fiziksel yapıya ve geleneksel kentsel mekanlardan farklı bir organizasyona sahiptir. Bu bilgi ağı, toplum, yer, kent yaşamı gibi nosyonların yeniden tanımlamasını gerektiriyor. (Mitchell)

İmgeler, mekan ve nesnelerin süreksizliği de irdelenmelidir. İmgelerin bir yokolma estetiği vardır. Bu mekan ve nesnelerin geçiciliğinden ortaya çıkmıştır, mutlaklar üzerine değil süreksiz durumlar ve anlık kesitler üzerine kurulu bir geometriyle paralellik gösterir.

Ekonominin yönlendirdiği enformasyon/bilgi mekandan üstün çıkarak mekanı yokeder. Biçim ve içerik/ifade arasındaki ayırım yok olmaya başlamıştır. Çünkü 'kent' ve 'yazı' arasındaki sınırlar kalkmaktadır. (Mical)

Bir siberuzay'da mekan nasıldır? Bilgi Ağı'nda seyahat maddesizdir, elektronik linkler kurularak gerçekleşir. Yani- eğer mimariyi maddesel olarak inşa edilmiş biçimler gibi düşünürsek- bilgi ağındaki erişim strüktürleri mimari olmayan terimlerle oluşturulmuştur. Siberuzayda mekanlar software yapılarıdır. Ağda, herhangi bilgisayar veya bilgisayar topluluğunda çalışan software, girilebilecek sanal mekanlar, etkileşim için çevreler yaratmış olur.

'Uzaklık' kavramı da değişiyor. Televizyon, bilgisayar, tele-konferanslarda kullanılan arayüzde (ekran) 'yazı' bize belirli bir uzaklıkta duruyor. Ekranın kendine özgü bir temsiliyet şekli var, bir alan derinliği oluşturuyor. Bu, sokaktaki yüz yüze iletişimden farklı bir görülebilirlik durumudur.

Ekran arayüzünde, her zaman her şey zaten oradadır. Kısa bir iletilme süresiyle ulaşılabilir. Herşeyin aynı yeri kaplamasını önleyen şey hacimdi. Fakat bu gelişmelerle, her şey (tüm bilgi, kurumlar..) aynı yere geliyor, gerçek konumunun önemi kalmıyor.

Elektron mikroskobundaki ani ölçek değişimleri; 'mikro' ve 'makro' arasındaki gidiş dönüşler, günlük yaşama giriyor, uzaklık kavramını değiştiriyor. (Virilio)

İnsan etkileşiminin ve üretiminin araçları giderek minyatürleşiyor, maddesizleşiyor ve sabit mekanlardan bağımsızlaşıyor. 1980'lerde walkman çağında bile eğlenmek için bir yere gitmenin yerini bu küçük araç tutabiliyordu. Cep telefonu postaneye gitme gerekliliğini ortadan kaldırıyor. (Mitchell)

Tele-mevcudiyet: (Tele-presence) video- konferanslar, kameralar yardımıyla dünyada iki farklı mekandaki kişilerin birbirlerini ekranlarda görerek ve sesli iletişim de kurarak gerçekleştirdikleri bir çeşit bir arada olma durumudur. (Mitchell)

Topoğrafyayı etkileyen güncel değişimlerin bir kısmı küreselleşme (globalization) olarak tanımlanmaktadır. Küreselleşme insanları birleştirdiği kadar böler de... Yerkürenin tektipliğini arttıran nedenlerle bölen nedenler özdeştir. Zaman mekan kenetlenmesi terimi insanlık durumunun parametrelerinde süregiden çok yönlü dönüşümü ifade eder. (Bauman)

Sermayenin 'yer'siz oluşu da bir başka etkidir. Sermayenin, yatırımın günümüz koşullarında 'yer'i yoktur. Uluslararası olarak dolaşır.

Bir şirket, küreselleşmeyle birlikte, artık ne çalışanlarına, ne hizmet verdiklerine, ne de kurulduğu yöreye aittir. Şirket, ona yatırım yapan insanlara aittir. Yatırımcıların alacakları kararlarda diğer kişilerin söz hakkı yoktur. Karar alma merkezleri ve bu kararlara zemin oluşturan hesaplar, yurt temelli kısıtlamalardan, yerelliğin dayatmalarından kurtulmuş gibidir. Yatırımcılar için (yani bir şirkette hisse sahibi olanlar), alım satım konularında uzaklık önemli bir kriter değildir. Fakat, şirketlerin ve fabrikaların bıraktıkları kimyasal atık gibi kalıcı zararlar, sosyal boyutta düşünüldüğünde ise işsiz bıraktıkları insanlar 'yer'e aittir. Yatırımcı, şirket taşınabilir, kent değiştirebilir, fakat etkileri kalıcıdır. Sermaye mekandan bağımsız hareket etmektedir. Bir tarafta 'güc'ün yurtsuz doğası, diğer tarafta bütün hayatın toprağa bağlılığı bir asimetri oluşturmaktadır.

Elit tabakanın yerellikten ayrılması da günümüzün bir karakteristiğidir. Sınırlar, sınıflara göre belirlenen bir fenomendir. Bugün de, geçmişte de ekonomik sınıfı yüksek tabakalar, oturdukları topraklarda nüfusun geri kalanına göre her zaman daha fazla kozmopolit eğilimli olmuşlardır ve sınırların ötesindeki elit kesimle kendileriyle aynı sınır içinde yaşayan ama elit olmayanlara kıyasla daha çok şey paylaşırlar.

Bill Clinton, tarihte ilk defa iç ve dış politika arasında bir farkın kalmadığını ilan edebilmiştir. Bu 'üst' kültürün hayatında 'burası' veya 'orası', yakın uzak, iç ve dış ayırımlarının pek anlamı yoktur. (Bauman)

İletişimin ekonomik boyutu konusunda da söylenecekler vardır. İletişimle ilgili gelişmenin en önemli boyutu ekonomiktir. Yerel ve küresel ölçekte enformasyonun yayılma maliyetleri arasındaki fark giderek azalmaktadır. Örneğin internetle şehir içi telefon ücreti ödeyerek dünyadaki herhangi bir yere bilgi iletebilmektedir. (Bauman)

'Yer' kavramı aşınmakta, konumun farkı bulanıklaşmaktadır. 'Burada' veya 'orada' olmak arasındaki fark azalıyor. İnsanların mekansal ve zamansal engelleri aşıyor olduğunu görüyoruz. Örneğin, ekran, on-line bağlantı, ses aktarımı, iki konum arasında kameraların görüntü aktarımıyla duylara ulaşan bir iletişim sağlanmış oluyor. Somut fiziksel kent mekanında yaşamak/oturmak yerine bu mekanda iletilme ve aktarılma için zaman harcıyoruz. Yaşadığımız yer neresidir bu durumda? Fiziksel vücudumuz ve atalet fiziksel kent mekanının varlığını sürdürmesini sağlıyor. (Virilio)

Küreselleşen ve yurtsuz hale gelen, melezleşen belirli elit bir kesimdir, bir üst kültürdür, buna karşılık küreselleşmeye maruz kalan bir kesim de köktenci, yeni-kabileci gibi geleneksel eğilimler gösteriyor, yerelleşiyor. Problemlili olan da bu kesimler arasında giderek artan bir iletişim kopukluğudur. (Bauman)

Italo Calvino (1985), yeni binyılda yükselecek değerler arasında Hafiflik, Hızlılık, Kesinlik (Hassaslık), Görünürlük ve Çokluk olduğunu anlatıyor. Calvino'nun hafiflik ve görünürlük ile ilgili saptamaları şöyle özetlenebilir:

Hafiflik..

“...Her şey ağırlaştığında bakış açısını değiştirmek, yaklaşım değiştirmek önemlidir.”

“...Hafiflik imgeleri yine de gerçeklikten (bugünün ve geleceğin gerçekliğinden) kopup ayrılmamalıdır.”

“...Günümüzde bilimin her dalı sanki bize dünyanın son derece ince oluşlara dayandığını göstermek istiyor. DNA, nöron, kuark, nötrinolar...”

“...Demirden, ağır makineler günümüzde de var ama ağırlıksız bitlere bağlı çalışıyorlar.” (Calvino, 1985)

Görünürlük...

Görünümlerin yerine uzun zamandır şeffaflık geçmeye başlamıştır. Binaların opak duvarlarının yerini, çelik konstrüksiyonun kullanımıyla transparan malzemeler alıyor.

Network (bilgi ağı) maddesizliği ölçüsünde başarılı kabul edilmektedir.

Metropoldeki yaşamda, bu aşırı açığa çıkma durumuyla herşey (tüm sosyal, politik olaylar, iletişim) daha şeffaflaşıyor ve dünyanın görünmeyen yüzü kalmamaya başlıyor.

Kentin aşırı açığa çıkması özel ve kamusal farkını yok ediyor, mahremiyet başlı başına değişiyor. Ev sokak gibi dolaşıma açılıyor. (Virilio)

Yakın ve uzak kavramlarını tekrar düşünmek gereklidir. ‘Yakın’ evde hissedilebilen, bir iç mekandır. Kişinin içinde kendini nadiren yitirdiği, nasıl konuşup nasıl davranacağını nadiren bilemediği bir mekandır. ‘Uzak’ ise kişinin ancak zaman zaman girebildiği ya da hiç giremediği, şeylerin orada kişinin öngöremediği ya da kavrayamadığı bir biçimde olduğu, olduklarında da kişinin nasıl tepki vereceğini

bilemediği bir mekandır. Kişinin hakkında çok az şey bildiği, fazla bir şey bekleyemeyeceği bir mekandır. Uzaklara açılmak, idrak sınırlarını aşmak, yersiz ve dayanaksız kalmak demektir.

Bu durumda uzak yakın zıtlığının bir boyutu da belirlilik ve belirsizlik, kendine güven ve tereddüttür. Yakınlık alışkanlıklarla, kolay ilişkilerle birlikte, uzaklık ise alışılmamış olan şeylerle, değişikliklerle, ve beceri ve zekayı kullanmak gerekliliğiyle birlikte düşünülmektedir. Yerel topluluk bu zıtlık tarafından varedilmiş bir şeydir. (Bauman)

Günümüz metropolünde mimarlıkta biçim ve içerik ilişkisinin koptuğu da görülmektedir. Binanın biçimi, kamuya görünen cephesi, anlamı, işlevi bir bütünlük göstermekteydi. Hapishaneler mahkûmlar için, itfaiye binası itfaiyeciler içindi. Ankara'da Meclisin yerinin herkesçe bilinmesi gibi bir yer, kimlik, anlam, biçim bütünlüğü vardı.

Binalar farklılaşan kullanımlarıyla birbirlerinden ayrılabilir, bu kullanımların keşfi sosyal bölünmeleri ve yapılanmaları temsil ediyordu. Mimarlık sosyal düzenin de bir ifadesi olduğu için ütopyalar sosyal içerik kadar yaşam alanının topolojik özelliklerini de tanımlamaya çalışırlar.

Yaşam ve binalar birbirini tamamlıyordu, tıpkı salyangoz ve kabuğu gibi... Winston Churchill İngiliz Parlamento binası için yorum yaparken bunu kısaca " Biz binalarımızı yaparız, binalarımız da bizi." diyerek açıklamıştı.

İnşa edilmiş mekanlara duyulan ihtiyaç azalıyor. Bugün kurumlar sadece binalar ve içindeki mobilyalarla desteklenmiyor, telekomünikasyon sistemleri ve bilgisayardaki software ile destekleniyor. Dijital taraf giderek fiziksel olandan daha fazla ağırlık kazanıyor. Somut mekandaki sirkülasyon kolaylığı gerekliliği bile azalıyor. Bu gelişme de mekan organizasyonunu etkiliyor.

Tipik işlevsel bir binanın kat planı, binanın nasıl işlediğini net olarak gösterir. Örneğin bir kütüphanenin, okulun, veya tiyatro binasının planı.... Sirkülasyon sistemi belirli noktalarda kapılar ve geçitlerle kamusal alanlara açılır, içte özelleşmiş mekanları birbirine bağlar. Bu, binayı işleyen bir bütüne dönüştürür. Telekomünikasyonun getirdiği değişimlerle, örneğin tele-mevcudiyetle mekanların bağları gevşiyor.

İçerikle ilişkinin bozulmasına bir örnek bankalardan verilebilir. Binanın cephesi erişim, ulaşım sağlayan bir yerse, bir banka için bu ATM ekranı olmaya başlıyor.

Bilgisayar ürünü grafik görüntü inşa edilmiş cephenin yerine geçiyor.

İnternetin, evleri işyeri, eğlence mekanı veya herhangi kamusal mekan olarak kullanma imkanı sağlamasıyla mekan çok işlevli bir hale gelmek zorundadır. İnsanlar yer değiştirmeden bir etkinlikten diğerine geçebilmektedirler.

Fakat böylece iş zamanı ve boş zaman, üretim mekanı ve tüketim mekanını birbirinden ayırmak mümkün olmamaya başladı. Bu durum sosyal ayrımları ve sosyalleşmenin aşamalarını temsil eden mekan ayrılıklarını etkiliyor. Farklılaşan mekan düzeninde, her yerde farklı enformasyon dolaşıyordu. Örneğin, yetişkinler problemlerini çocukların odasında konuşmamaya çalışırlar. Mekanın aynı kalıp etkinlik ve enformasyonun değişken olduğu durumda ortam sürekli değişmektedir. Bu geçişlerin tanımı mimarlarca da yapılmalıdır.

Tek mekanda uzun zamanlar geçirmek fütürologist A.Toffler'a göre aile bireylerini yeniden birbirine bağlayacak bir gelişme olabilir. Ayrıca ev değiştirmeden iş değiştirmek gibi avantajlar toplumsal istikrara yardımcı olabilir.

Yaşamdaki temel doku da kamusal ve özel mekanlar arasında gidip gelen gündelik yaşamdan oluşuyorsa, mekanların farksızlaşması yaşamın dokusunu yitirmesine sebep olmaktadır. (Mitchell)

Kent içindeki yapay ortamlar ve reproduksiyonlar (tıpkıyapım) bir diğer dikkat çekici noktadır. Bağlamından izole edilmiş anıtlar, kentin özel bölümleri, bilindik yerleri, yani toplumsal imgelere ait şeyler ideal olarak yeniden üretilebilmektedir. (Fuksas) Tarihi anıtlar, yerleri ve uzun zaman periyodlarını simgeleştirerek anlatmaktadır.

Los Angeles, 'hipergerçeklik' olgusunun aşırı düzeylerde yaşandığı yer olarak görülmektedir. Örneğin, tematik parklar, filmlerin çekildiği gerçeği simule eden mekanlar, aşırı bir kentselleştirme olan Disneyland bunlardan bazılarıdır.

Simulasyonun/taklitin nesnesi kentin kendisi haline geldi. Örneğin, Los Angeles'ın turistler için tehlikeli olmaya başladığı düşünüldüğünden ünlü mekanları başka kentlerde tıpatıp inşa ediliyor: Hollywood Bulvarı, ve Rodeo Drive'ın idealize birer kopyası MCA şirketi tarafından Florida'daki Universal Stüdyolarında yapılmıştır. (Davis,1994)

Hollywood, gösteri dünyasının endüstriyel zonudur. Mahalle mahalle, blok blok inşa edilmiş gerçek olmayan mekanlardan oluşur. (Virilio)

Yönetmen Francis Ford Coppola, 'One From The Heart' filminin çekimleri için, Las Vegas'ı gerçek boyutlarında dekor olarak inşa ettirmiş ve filmin içine oyuncuları elektronik ortamda yerleştirmiştir. Amacı, kentin, onun çekim programına uymasını sağlamaktır. Sentetik bir kentte gerçekten orada olmayan, sanal kent sakinleri...(Virilio)

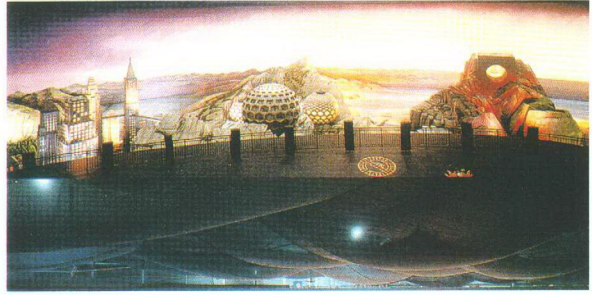
Simule edilmiş üç boyutlu objeler gerçek mekana ilave edilebiliyor. Gerçek, üç boyutlu mekan ve bilgisayarda oluşan sanal dünya arasındaki sınırlar böylece eriyor. (Mitchell) (Şekil 5.1, 5.2)

Karmaşık ve büyük metropollerde, otomobile takılmış elektronik bir araç uydu sisteminden koordinatları, otomobilin konumunu ve ayrıntılı kent haritası üzerinde gidiş yönünü gösterebilmektedir. Otomobil ilerledikçe haritadaki ok da ilerler, bu durumda gerçek kent ve bir simulasyonu zaman ve mekan içinde örtüşür.

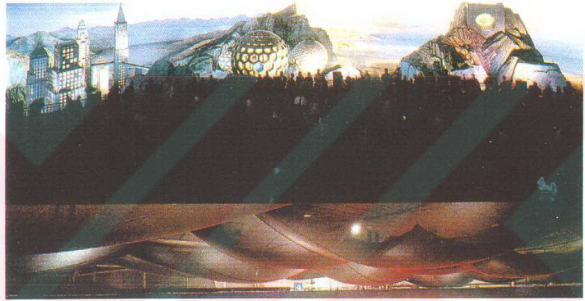
Kentin sınırları da değişiyor. Tipik Avrupa kenti düşünüldüğünde, surlarla çevrilidir. Sur dışında periferi çok gelişmemiştir. Bizim ülkemizde periferi daha gelişmiş bir kent bölümü olarak görülüyor. (Şekil 5.3) Virilio'ya göre -ki Virilio Fransızdır, ve Avrupalı bağlamında düşünüyor- geleneksel surlu kentin sınırları değişerek sınırlar kent içine doğru kayıyor. Açıkçası sınırın nerede olduğu hem değişken, hem de süreksiz. Noktasal sınırlar çizgisel sınırların yerini alıyor. Artık kentin dışında bulunulmuyor, sonsuza dek içinde bulunuluyor.

Kent, coğrafi konumu olan bir 'yer'se, artık kent/kırsal alan, merkez/periferi gibi zıtlıklar içermemeye başladı. Bu da kentin 'yer' olma durumu zayıflar, artık kentin bir aksiyal kurgusu, organizasyonu yoktur. Kent ayrı bölümleri olan bir saçak gibiyken, şimdi her parça tek bir kütleyle bağlanmaktadır.

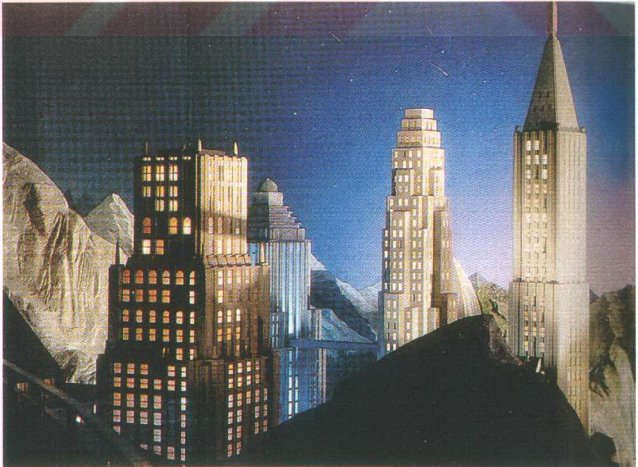
1960'ların başlarında Philadelphia valisi "Devletin sınırları kentlerin içine doğru girdi." dediğinde aslında zenci mahallelerini kast ediyordu, ve daha geniş ölçekte belki Berlin Duvarından bahsetmişti. Fikir ayrılığı ve çatışma, farklı yapılanmalar bir kentin içinde de sınırlar oluşturabiliyordu. Örneğin Belfast'ta da bazı caddelerde Katolik ve Protestan kesimleri sarı bantlarla ayrılmıştı. Aynı şekilde Doğu ve Batı Beyrut çatışması çıktı. Bunlar arasında iç sınırlar, zeminin altından tüneller oluşturuldu. Bir kentin surlardaki kapısı da artık, havaalanındaki güvenlik kapısı olabilmektedir. Bu da kente bir giriş noktasıdır. Uluslararası havaalanlarının yapımı bir kentin oluşumunu etkileyebilmekte, bunlar etrafında kent yapılanabilmektedir. (Virilio)



Şekil 5.1 Ütopyalar Panoraması, Expo 2000, Hannover (Domus m, sayı:6, 2000)



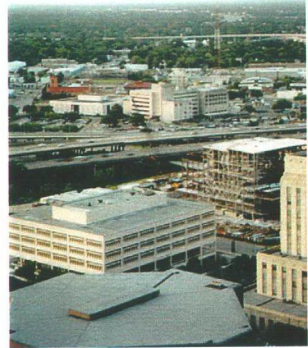
Şekil 5.2 Ütopik Şehir, Expo 2000, Hannover (Domus m, sayı:6, 2000)





Şekil 5.3 İstanbul'un uydudan alınmış fotoğrafları, kent merkezi ve periferin sınırları belirsizdir.

Şekil 5.4 Houston , düşey gelişme yerine yatay gelişme (Yürekli Arşivi, 2000)



Metropolün bir cephesi var mıdır? Hangi anlarda kent bize yüzünü gösterir? Bu sınır yüzeyi olarak düşünüldüğünde, kente bugün nasıl erişildiği ve yaklaşıldığı bir kez daha düşünülebilir. Çünkü sınır yüzeyi bazen basitçe ekran arayüzü olabilmektedir.

Her yüzey, birbirine temas eden iki maddenin değiş tokuşu biçimindeki düzgün etkinliği tarafından yönetilen iki çevre arasında bir arayüzdür. 'Yüzey'in bu değişen bilimsel tanımıyla sınır veya sınırlayıcı yüzey geçirimli bir zara dönüşüyor.

'Sınırlandırma' kavramı değişiyor. Böylece yüzeyler gizil bir şeffaflık, kalınlığı olmayan bir kalınlık, hacimsiz bir hacimsellik ve algılanamayan nitelikler içeriyor. (Virilio)

Üretimin şekli de değişiyor. Üretim biçimlerine çok tipik bir örnek olarak bilgisayar verilebilir. Dumanı tüten bir fabrikada, ya da eski moda zanaatkarlar tarafından değil, parçaları Silikon Vadisinden Singapur'a uzanan bir coğrafyada, dünya üzerine dağılmış farklı noktalarda üretiliyor ve tek bir üretici firma tarafından yapılmıyor. Tasarımında CAD programları, üretiminde bilgi kontrollü süreçler, ve endüstriyel robotlar kullanılıyor. Son olarak da Darwin'in evrimde anlattığı süreçlere benzer şekilde, bilgisayar ortam gerekliliklerine daha iyi adapte olan ürünler çıkınca demode olacak ve atılacaktır. (Mitchell)

Kentin önemli bir etkileyicisi olarak bilgisayar ağının topolojisini de irdelemek gerekmektedir. Ağ, geometriden uzak durur, anti- mekansaldır. Fakat yine de bilgi düğümleri, rotaları, izleri olan kesin bir topolojisi vardır. Ağ biçimsel olarak tarif edilemez, görünüşü bilinemez, fakat içinde herhangi bilginin aranıp bulunabildiği bir ortamdır. Tek ve özel bir yerde değil, aynı anda her yeredir. Telefon ağında, telefonların konumu belirlidir. Bu topolojide, örneğin internette kullanıcıların yerleri belirsizdir.

Ağ, hacimlerden oluşan normal kentsel ortamdaki yasallığın, meşruluğun bir boyutunu eleyebiliyor. Örneğin bir başkasının elektronik adresi kullanılarak yasadışı işlemler yapılabilir. Bu hacimsel mekanda olduğundan çok daha kolaydır. Ayrıca iletişim kurduğunuz kişilerce kodlanamıyorsunuz, Asyalı ya da Avrupalı olduğunuz bilinmiyor. Farklı adresler kullanabilmek, kendimizi ağda farklı tanımlayabilmek geçici/değişken kimliklere büründüğümüz anlamına geliyor. Ağ insani meseleleri bedensizleştiriyor.

Mekanın evrimine bilgisayar oyunlarının da katkısı var. MUD olarak kısaltılan (Multi User Dungeons) online, etkileşimli, çok kullanıcıli rol oyunları, 1980'lerden itibaren

gerçek mekanda yaşanabilecek mahalle ilişkilerinin siberuzaydaki eşdeğeri olmaya başladı. MUD Köyünde insanlar kendilerini seçtikleri bir kimlikle tanımlayabilirler. Kendilerini nasıl temsil edecekleri seçime bağlı bir şeydir. Sosyal, cinsel roller insanın gerçek kendiyle örtüşmeyebilir. İnsan kendini fantastik bir karakter olarak bile tanımlayabilir. Maskeli baloda da benzer bir sanallık vardır. İnsan, diğerleri için bilinmeyen bir kişi olur. Karşılaştığı karakterlerle bu kimliğiyle etkileşime girer. Rol oynama aynı zamanda öğrenilen bir şeydir. Çünkü oyunların kendi kuralları, düzenleri ve oluşturdıkları bir kültür vardır. (Mitchell)

Mitchell'e göre yönetmen Fritz Lang, ünlü bilim kurgu filmi Metropolis'te (1927) bir hata yapıyor, o da gelecekteki robotların kentte dolaşan metal bedenler değil, ağdan gelebilen yumuşak (soft) siborglar olabileceğidir. William Gibson'un 'Neuromancer'ı olasılıklara daha yakındır.

Dijital ortamla insanların ilişkisi kaçınılmazdır. Bilgi ağına girmek güncel kent yaşamına adapte olabilmek için gereklidir. Bugün tasarımdaki gereklilik, mevcut içeriği elektronik ortama aktarmak değil, yaşama katılacak, toplumun içinde oluşturulacağı dijital ortamlı çevreler yaratmaktır. İnsanlar dijital ortama neden girmek zorunda kalsın sorusu düşünüldüğünde, dijital çağın yeni beliren kentsel strüktürleri ve mekansal düzenlemelerinin insanları ekonomik olanaklara, kamusal hizmete, kamusal söylemin karakter ve içeriğine, kültürel etkinlik türlerine, gücün sürmesine, günlük rutine biçim verecek deneyimlere ulaştırdığı düşünülmelidir.

Bu dijital ortam nasıl bir ekonomik işleyişe sahiptir? Bir topluluğun, kuruluşun nasıl büyüdüğü ve yaşamını sürdürdüğü ekonomik temelinden açık olarak görünmektedir. Siberuzaydaki yumuşak kentte de ekonominin lokomotifi dijital enformasyonun üretimi, dönüştürülmesi, dağıtımı ve tüketimidir.

Dijital ortamda bulunan konumun nasıl bir değeri olduğu sorgulanabilir. Geleneksel kent dokusu içinde, emlak değeri çoğunlukla binanın konumuyla eşdeğer sayılabilir. Örneğin, binanın ana caddede olması, önemli merkezlere yakınlığı, kolay ulaşılabilir olması gibi... Bilgi ağı yönünden konumun değeri, erişimin yüksek kapasiteli olması, çok ve kolay bağlantı kurabilmekle belirleniyor. Büyük ofisler, üniversiteler bilgiye ulaşma kolaylığı bakımından ağ'da bilgi sunan odaklara 'yakın' bir konumda sistemler kuruyorlar. Bu, ana caddede oturmak gibi bir şeydir. (Mitchell)

Kentsizleşme de son yıllarda bazı kentlerde ortaya çıkan bir olgudur. Virilio'ya göre, bazı büyük kentlerde endüstri-sonrası kentsizleşme ortaya çıkmakta ve bu tüm gelişmiş ülkeleri etkilemektedir. Kentsel merkezler Amerika'da küçülmektedir. New

York City son 10 yılda nüfus olarak %10, Detroit %20 azalmıştır.

Siluet değişiyor, üçüncü boyut önemini yitiriyor. Metropolis filminde de örneklendiği üzere yüzyıl başlarında kentin ilerleyiş şekli dikeydi, kentin görünür büyümesi dikeyde yükselerek gerçekleşiyordu, fakat iletişim teknolojilerinin getirdiği güçle, işyerleri farklı olsa bile insanların beraber çalışmasını sağlayabildiği için gökdelen gereksinimini değiştirdi, yatay yayılma, Amerika örneğinde olabileceği gibi, kentin güncel bir biçimi oldu. Gökdelenlere ihtiyaç duyuluyor fakat yüzyıl başında düşünüldüğü önemini (Örneğin Metropolis'te anlatılan kent) yitiriyor olabilir. Bu da kentin biçiminin değişmiş imgelerinden biridir. Kentin artık kent olmak için gökdelenlere ihtiyacı kalmamaktadır. (Discovery Channel, kent belgeseli, 2000) (Şekil 5.4, 5.5, 5.6)

Sanat ve estetik, kentsel oluşumlarla ilgilidir. Sinema, kentselliğin son görünüşlerini belgelemektedir. Gün ışığının bir parametre olduğu açık hava heykelleri yerine artık izlenme zamanı gece ya da gündüz fark etmeyen, hep aynı görüntüyü veren elektronik sanat ortaya çıkmıştır. Bugün estetik üretim, mal/eşya üretimiyle entegre olmuştur. Mal üretmek ekonominin gerekliliklerindendir ve bu estetik alanda yenilik ve deneylere kaynaklık etmektedir. Yani bu tür kurumsal destek günümüzde sanatı güdümüne alıyor. (Jameson)

Estetik üretim günümüz mimarlığı için düşünüldüğünde, mimarlığın çokuluslu iş dünyasının güdümünde olduğu görülebilir. Gelişimi, ve genişlemesi onunla beraber günceldir.

Mimarlığın nesnesi bina geriliyor. Arkitektonik, kentin yükselişiyle geliştirse, kentin düşüşü ya da şekil değiştirmesiyle geriliyor. Burada mimarlık nesnesinin birbiriyle karşılaşan iki süreci var: ilk süreç tamamiyle maddesel, fiziksel elemanlardan ve düzeylerden oluşuyor, kalıcı coğrafi ve politik mekanlar oluşturuyor, net olarak 'yer'leştirilmiş. Diğer ise maddesizdir, temsili, imgeleri ve mesajları 'yer'sizdir, durağan değildir, bir anın vektörleri şeklindedir, ifade enstantenelere bağlıdır ve anlamlar manipüle edilmiştir.

Arkitektonik, yardımcı bir teknoloji durumuna düşmektedir, yer değiştiren ve sanal görüntüler veren diğer teknolojiler daha baskın çıkmaktadır.

İnsansız uydular, uzay mekikleri ve istasyonları da mimarlığın içindedir. Virilio'ya göre 'kültürel ifadeler' mimarlığın bu yöne ilerlemesiyle yok olmaktadır. Fakat



Şekil 5.5 Houston (Cite Dergisi, 2000)

Şekil 5.5 Houston Yürekli Arşivi, 2000



Şekil 5.6 Houston



aslında teknolojinin getirdikleri kültürün bir parçası olur, yok olan yerelliğin ifadeleridir.

Virilio'ya göre, yeni teknoloji karşısında bugün yaşanan kriz etik ve estetik referansların bir krizidir, çevredeki olaylarla bağdaşma ve onları dile getirme yetersizliğidir.

Mekansallık da evrime uğramaktadır: T. W. Luke'a göre geleneksel toplumların mekansallığı, sıradan insan bedenlerinin dolaysız kapasiteleri etrafında örgütlenmiştir.

"Geleneksel eylem anlayışında eylemleri tasvir etmek için genelde organik metaforlara başvuruluyordu: Çatışma burun buruna, kavga göğüs göğüse yapılır. Adalet göze göz, dişe diştir. Görüşmelerde kalp kalbe karşıdır. Dayanışma omuz omuzadır. İnsanlar yüz yüze bakar. Ve değişim adım adımdır." Bu durum, çatışmaların, görüşmelerin, dayanışmaların insan bedeninin ulaşamayacağı noktalara taşınmasına imkan sağlayan araçların devreye girmesiyle değişmiştir. Mekan örgütlenmiş, rasyonelleştirilmiştir. Doğal değil yapay bir mekandır, insanlar dolaysız değil, dolaylı iletişim, hardware desteklidir, yerel değil ulusaldır. Yani bu mekansallığın değişiminde doğal mekan, dolaysız ilişkiler, ve mekanda bedensel kısıtlamalar ilk aşamayken, örgütlenmiş, hardware dolayimli, araçlar kullanan, ulusal boyuta taşınmış mekanlar bir sonraki aşama sayılabilir.

Bugün vardığımız bir sonraki aşama ise, küresel enformasyon ağının gündeme gelmesiyle birlikte insanın sibernetik/bilgisayar kontrollu mekanı ortaya çıkmıştır. Paul Virilio'ya göre, bu mekanın öğeleri mekansal boyutlardan yoksundur, gelip geçici anlık bir yayılmayla kendini gösterir.

Geçtiğimiz yüzyıldan mekana farklı iki yaklaşım örneklerle irdelenebilir: Son 20 yılda yapılan bir grup mimarlığa ve binalara ilişkin tipik bir örnek Westin Bonaventure Otelidir. (Los Angeles, mimar:John Portman,1977) (Şekil 5.8)

Jameson'a göre bu tür binalar insanlar için bütün bir dünya gibidir. Minyatür şehir, tümel mekan (total space), tamamlanmış bir dünya...Bu tümel mekan yeni bir kolektif pratiği gerektirmektedir.

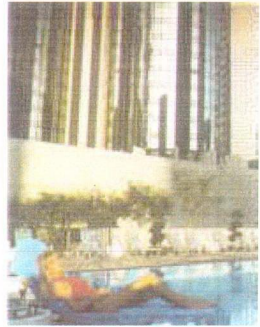
Bina, kent dokusuna popüler bir ilave gibidir. Bina bir mini kent olma, kentin bir eşiti olma, veya kentin bir parçası olmama eğilimi taşıırken, onu çevreleyen kentle ilişkisini kuran girişlere çok önem verilmemiştir. Sirkülasyonda sorunlar



Dış cephe



Atrium

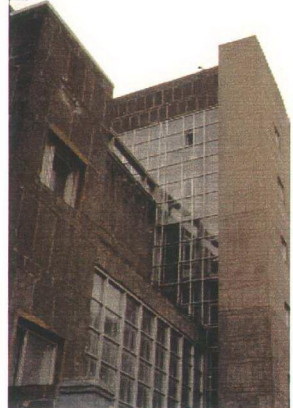


Havuzbaşı



Şekil 5.8
Westin Bonaventure Oteli, Los Angeles, Mimar: J.Portman, 1977

Şekil 5.9 Tüketiciler Kooperatifi, Le Corbusier, Moskova



yaşanmaktadır, mekanlar kullanıcı tarafından rahat algılanamamaktadır. Bu yaklaşımda, modern mimari yapıtlarda olduğu gibi farklı, yüksek, öncü bir mimari dil getirilmeye çalışılmıyor. Kente yaklaşım olarak modern dönemle, son yirmi yılın binaları arasında belirgin farklar vardır. Le Corbusier'nin çok tartışılan 'pilotis'i, modern ve yeni olan mimarinin kent dokusundan ayrılmasını sağlıyordu. Fakat modern mimarlık bu yeni mekan diliyle eskisini de etkilemeyi ve değiştirmeyi umuyordu. (Şekil 5.12) Bu anlatılan yaklaşımdaki binalarda ileriye dönük bir amaç yoktur. Mimarının geleceğine ilişkin ilgisiz kalmayı tercih etmektedir. Bonaventure Otel'i de Jameson'a göre düşük kent dokusunu olduğu haliyle bırakmak, ütöpic değişimler öngörmemek adına bir örnektir.

Malzemeler konusunda; binanın eğrisel cam reflektif cephesi, dışarıdaki kenti itmekte, binayı çevresinden koparmakta, 'yersiz'leştirmektedir. Bu aslında bir dış cephe bile değildir, çünkü binayı göstermek yerine çevresindekileri deforme ederek göstermektedir.

Binanın içinde de mekanı algılamak zordur, çünkü hacimler, boşluklar fısıkıye, bitki gibi unsurlarla paketlenmiş gibidir. Örneğin, Corbusier'nin Moskova'daki Tüketici Kooperatifi binası ve Fransa'daki Villa Savoye'unda bulunan iç hacimlerin netlikten yoksundur. (Şekil 5.10, 5.11) Boşluklar, kullanıldığı yere göre, görüş açısını atırarak mekanı daha iyi algılayabilmeyi sağlayan yerlerdir.

Mitchell'a göre (1996) mimarlar, elektronik çağda, işe mekanda bedeni tekrar tanımlamaya çalışarak başlamalıdır. 'Makineler' bölümünde de değinildiği gibi insanlar siborg (cyborg) olmaya doğru gidiyorlar.

Bedenler elektronikleşmiş, yeniden konfigüre edilebilir, uzak olmalarına karşın algılayabilir ve tepkisel etkinlik gösterebilir sanal bedenlerdir, ve varlıkları da geçici ve değişken çevrelerine bağlıdır.

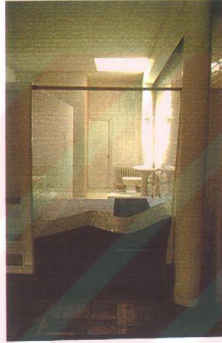
Örneğin, Gibson'un bilim-kurgu romanı Neuromancer'da, siberuzay fiziksel mekanı tamamiyle maskeliyor ve böylece teorik bir limiti temsil eden bedensiz elektronik varlık üretebiliyor.

Giderek insan ve onun akıcı elektronik uzantıları, bu arada da fiziksel somut mekan ve siberuzay süperempoze ediliyor, melezleşiyor.

Mitchell'ın gelecek için düşüncelerine göre dijital enformasyon, mekanda, görsel, işitsel, dokunsal ve algılanabilir şekle dönüşüyor, tam tersine bedensel hareketler de



Şekil 5.10 Tüketici Kooperatifi, iç mekanlar, Le Corbusier, Moskova (Yürekli Arşivi, 2000)



Şekil 5.11 Villa Savoye, iç mekanlar, Le Corbusier, Poissy

Şekil 5.12 Villa Savoye, dış görünüş



dijital enformasyona dönüşüyor. Binalar bilgisayar arayüzleri, bilgisayar arayüzleri de binalara dönüşecek. Örneğin duvarlar içine kablolar döşemek dışında, elektronik aygıtlar giderek ufalıp, ahşap mobilya veya iç mekan elemanlarının içinde yer alacak. Belki sadece mouse ve klavye arayüzleri görünür kalacak. Algılayıcılar (sensor) sayıca çok artacak.

Siborg öncesi kentte mekanın oluşumunda insanın erişebileceği ölçekler geçerliyken, bugün insanın yetilerinin artmasıyla mekana ölçegini veren kaynak önemini kaybetti. Bu konuya örnek sayılabilecek (şekil 5.13)'de görülen iki resimden ilki Vitruvius'un bir çizimidir. Biçimde ideal oranları ifade eder. Hümanist düşünce ağırlıklı bir öznedir. Çünkü biçimde gerekli oranların kıstası olarak 'insan'ı ele alır. Rönesans kentleri bu düşüncelerle yapılmıştı. İkincisi, bir bilim-kurgu klasiği olan 'Lawnmower Man'den alınmıştır. Elektronik çağda, fiziksel mekanla siberuzay/siber mekanın kesişiminde kalan kentle etten, kemikten oluşan, parçalanmış bir özne durumundaki insanın ilişkisini ifade eder.

Kamusal mekanlar, giderek yerelleşmiş hayatın menzili dışına çıkmış, anlam yaratma kapasitelerini kaybetmiş, kendi denetimleri dışındakianlam verme ve yorumlama eylemlerine bağımlı hale gelmişlerdir. Anlamlar artık yurt ötesi (uluslararası) olarak üretiliyor fakat anlamların sunulacağı insanlar bu şekilde yaşamıyor. (Bauman)

Farklı yerlerden gelen insanların, özel sorunlarını kamusal alana taşıyarak ve kamusal meseleleri de özel kaygıları haline getirerek yüz yüze iletişim kurabildiği, rastlantısal karşılaşmaların gerçekleştiği, tartışmaların yapılabilirdiği kentsel mekanlar sayı ve hacim olarak hızla küçülüyorlar.

Kamusal mekanlar aynı zamanda normların yaratıldığı yerlerdir, adalet böylelikle tartışılır, ve yatay olarak dağıtılabılır. Böylelikle konuşmalar bir toplumun dilinde yeniden biçimlenir, ortak değer ölçüleriyle toplumun dışına itilir veya içine alınır. Kamusal mekanların olmadığı bir yerde bunların eksikliği ne gibi sonuçlara götürür? Kalan olası kamusal alanlar da özel olarak sahiplenilen ve yönetilen tüketim mekanlarına yerini bırakıyor. Bu mekanlara giriş ödeme kabiliyetine/ ekonomik güce bağlıdır. Buralarda dışlayıcılık hüküm sürer. Ticaretin düzenli akışına müdahale edebilecek düzensizliği önlemek için zorunlu olan denetim sağlanır.

Ekonomik olarak belirli düzeyde güç sahibi olan kesim yalıtılmayı seçmiştir. Nüfusun geri kalanı kendilerini tecrit edilmiş ve bu yalıtılmışlığın ağır kültürel , psikolojik ve

politik bedelini ödemek zorunda bırakılmış halde bulur.

Alışveriş merkezleri öyle düzenlenmiştir ki, insanlar sürekli etrafa bakarak, gözlerini sonsuz sayıda cazip maldan ayırmadan, ama hiçbirinin başında da fazla dikilmeden bir oraya bir buraya gidip gelirler, durup birbirleriyle iki çift laf etmelerine, düşünmelerine, tezgahta sergilenen nesneler dışında bir şeyi kafalarına takmalarına ve tartışmalarına, vakitlerini ticari değeri olmayan şeylere harcamalarına imkan yoktur. (Bauman)

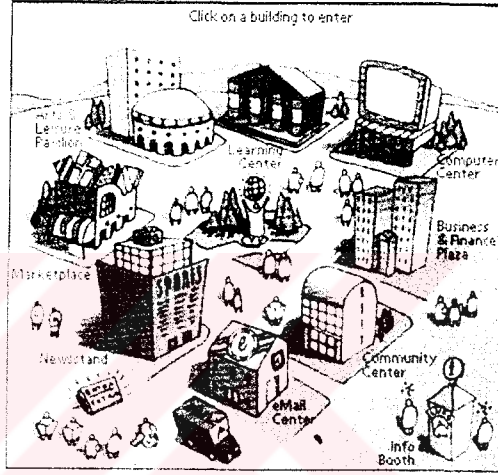
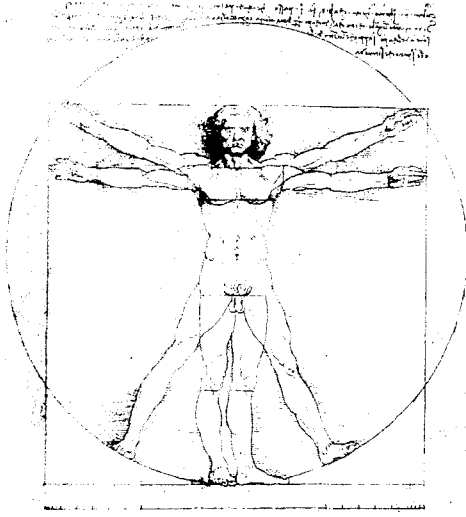
Bir yere gitmek, kamusal amaçlar ve işlevler içinde, insanın kendini giyimi, beden dili, davranış ve konuşmalarıyla nasıl temsil ettiğini de kapsıyordu. Kamusal mekanın bilindik türlerinin her birinde hakim olan aktörler, kostümler ve yazınlar vardır.

Ana cadde, agora, forum, piazza/mezdan, kafé, bar, pub, plaj, pazar, spor salonu, hamam, lokanta, klüp, ofis.. gibi kamusal alanlara gitmek için bir vakit ayırmak gerekliken, şimdi dizüstü bilgisayarla kurulabilecek iletişim yoluyla yer değıştirmeden tanıdık ve tanımadık insanlarla sohbet edilebilir, e-mail yazılabilir, chat yapılabilir, bu arada da haber sitelerine göz atılıp hava durumu öğrenilebilir.

İyi organize edilmiş bir kentte kamusal ve özel mekanların ikisine de ihtiyaç vardır. Sanal mekanlar da kamusal alandan özele giden bir hiyerarşıyle kurulmalıdır. Siberuzayda da elektronik meydanlar, forumlar, duvarlar, kapılar, kilitler, özel sohbet odaları vardır. (Şekil 5.14) Yirmibirinci yüzyılda kentle ilgilenen tasarımcıların en önemli sorularından biri belki de sanal ve fiziksel kamusal mekanların birbiriyle nasıl ilişki kuracağıdır. Elektronik kamusal alanlara, sadece ofislerdeki ve evlerdeki kişisel bilgisayarlardan ulaşmak yeterli değildir. Kentsel alanlarda, bilgi ağına erişim noktaları bulunması bir çözüm olabilir. Meydanlarda, halk kütüphanelerinde enformasyon konsolları (kiosk), internet kafeler bu mekanları sağlayabilir. (Mitchell)

Reklamın kamusal mekana etkileri de gözden kaçırılmamalıdır. 19.yüzyılda ticari kapitalin yükselmesiyle reklamlar başladı. İmgenin dili gelişti. Reklamlar da, enformasyonun bir parçasıdır ve görsel malzemenin fazlalığından dolayı zihinsel ve optik olarak aşırı-uyarılmaya sebep olmaktadır. Reklamın etkileri bu duruma ulaşmadan önce insanları etkileme potansiyeli yüksekti. (Benjamin)

Kentsel imgeler de ticari bir meta haline geldi. Örneğin, artık otobüs metalllerinden yüzükler, metro jetonundan kolyeler, kent hapishanesinin eski çelik çubukları, ünlü caddelerin tabelaları insanlarca satın alınır şeyler oldu. Reklamlar ve reklamcılar, kamusal alanları manipüle eder oldular. Kamusal alanlar, örneğin



Bodies in space: Vitruvian Man and Lawnmower Man.

Şekil 5.13 Vitruvius'ta ve bilimkurgu'da insan (Mitchell)

Two city maps: Nolli's Rome and Apple's eWorld.

Şekil 5.14 Nolli'nin Roma Planı ve Apple'in elektronik Dünyası

Şekil 5.15 Kent dışında alışveriş merkezi
(Cite dergisi, 2000)



meydanlar, medya (kamusal bir alan), pazarlama ve reklam taktikleriyle ele geçirilmiş durumdadırlar. (Boyer)

Alışveriş mekanları da değişen tipik mekanlar arasındadır. Paris'te Bon Marche (1852), Mengoni'nin Milan'daki Galerisi gibi tek yerde toplanan dükkanlarla oluşan alışveriş mekanları kente dair tipik bir işlevdi. Buralara kalabalıklar halinde, tramvay veya otobüs gibi araçlarla gidilirdi. Diğer bir aşama olarak, alışveriş mekanları kent içinde değil kentin banliyölerinde yapılmaya başlandı. (Şekil 5.15) Güncel bir aşama olarak da, elektronik ortamda alışveriş mekanı vardır. Satılan malların yoğun bir şekilde birarada gösterildiği yere, müşteri kısa bir devreyle bağlanır ve ekran bu sefer de vitrinlerin yerini alır.

5.2 Hız, Teknoloji Algı İlişkisi, Kentte Yaşanan Zaman Fikri

Elektronik Gün: Bilgi iletişimde zaman kavramı bir açıdan yoktur. 'Gün', Ortaçağ kentinde kapıların sabah günün başlamasıyla açılıp akşam saatlerinde gün bitimiyle kapanmasıyla tarif edilirken, bilgi ağındaki akış günden bağımsız olarak hareket etmektedir. İletişimin bir saati yoktur. Bilgi bile net bir zaman ifade etmez. (Virilio)

Yeni teknolojik zaman, zamansal bir takvime, ya da toplumsal bir belleğe bağlı değil. Sürekli bir şimdiki zamanı kurmaya yarıyor. Bilgisayar ekranları, iletişimi sağlayan telefon kabinleri, otomatik santraller vs. için gece ve gündüzün farkı yoktur.

Hareketlilik, yerdeğiştirme en gözde değer haline geldi. (Bauman)

Jameson'a göre bu yeni makinede, hareketi temsil eden modern mekanik araçlar; uçaklar, lokomotifler olmamasına karşın, ancak hareket içinde temsil edilebiliyorsunuz. Hız birincil bir boyut oldu. Mekansal ve zamansal uzaklıklardan sonra hız uzaklıkları fiziksel boyuta girdi. (Virilio) Örneğin, İstanbul Ankara arası yolu 400 km. değil 3,5 saat olarak tarif ediyoruz. Gezegenler ve yıldızlar arası mesafeyi ışık yılı olarak tanımlıyoruz.

Tarihte coğrafi faktörlerin, yurt temelli birimlerin, doğal ve yapay sınırların, ayrı nüfuslar ve kültürel çevre kimliklerinin, içeri ve dışarı ayrımının, kısaca coğrafya biliminin geleneksel tanımlarının nasıl kavramsal türetmeler oldukları, zaman ve maliyet kısıtlamalarına bağlı oldukları düşünülebilir. Virilio, coğrafyanın sonunun geldiğinden bahsedebilmektedir. (1997)

Bauman'a göre, 'uzaklık', nesnel, fiziksel bir veri olmaktan çok göreceli bir kavramdır. Mesafe kat ediliş hızına, para ekonomisinde o hıza erişmenin maliyetine bağlı olarak değişir. Devlet sınırları, kültürel engeller, ve toplumsal olarak üretilmiş kimliklerin ayırımı, kalıcılıkları bu hızın ikincil etkileridir. İletişimde zaman sorununun elektronik destekle ortadan kalkması ile birlikte, uzay ve mekan sınırları sorun olmaktan çıkmıştır.

Mekan ve zaman deneyimi de değişmektedir. İletişimin zaman boyutu, ve zamanı nasıl kullandığı da düşünülmelidir. Yüzyüze insan diyalogu, örneğin yemek masalarının, geleneksel toplantı odalarının tasarlanma şekli, maddesel bir mekanı ve senkronik bir iletişimi düşünerek yapılagelmiştir. Katılımcılar aynı mekanda bulunurlar, sözcükler kişilerce söylenildiği şekliyle duyulur, diyaloglar anlık olarak oluşur. Telefon ve Radyo, iletişimleri mekansal olarak ayırmıştır, fakat senkronize olma durumunu bozmamıştır. Telesekreterle iletişim, farklı mekanlardan ve asenkroniktir. Antik çağdan beri, iletişim için haberciler kullanılmıştır. Mektup, posta sistemi, faks, sesli mesaj da asenkronik iletişime örneklerdir. Bilgisayar ağı içinde, elektronik posta ve bülten panosu da bunun güncel türleridir. Sözcükler, söylenildiği gibi duyulmaz, daha gecikmiş ve farklı bir noktada tekrar edilir. Diyalog, zamansal ve mekansal olarak bölünür. (Mitchell)

Bir evin penceresi düşünüldüğünde, camın içi ve dışı arasında zaman senkroniktir ve mekan aynı sayılabilir. Video kameralar ve televizyon örneğinde, camın arkasında gördüğümüz sahneler 'uzak'ta, ölçekleri düzenlenmiş, ve her an değişmektedirler. Camın önü ve arkasındaki artık farklı yerlerdir. Tiyatro, video ve televizyona göre çok daha eski bir alan olmasına rağmen mekan ve deneyim birlikteliği parçalanmıştır. Tiyatro yani oyun sanal bir deneyimdir, mekan ve izleyiciler ise gerçektir. (Mitchell)

Teknoloji-Algı ilişkisi: İnsanın mekanı değerlendirme yetisi araçlara mı bağlıdır?

Frederic Jameson'a göre, İnşa edilmiş somut mekan günümüzde mutasyona uğruyor. Fakat nesnedeki yani mekandaki bu mutasyona karşılık özne, yani insanlar aynı mutasyonu henüz gerçekleştirilmiş değildir. Algısal alışkanlıklarımız, Jameson'un 'yüksek modernizm' mekanları olarak tanımladığı çevreye göre oluşmuştur, yeni hiperuzayı algılayabilmek için alışkanlık ve ekipman geliştiremedik. Yeni mimarlık diğer bir çok kültürel ürün gibi duyularımızın ve bedenimizin yetilerini yeni, hayal edilemeyen boyutlara genişletmek, yeni organlar geliştirmek için bir mecburiyet yaratır. (Jameson)

5.3 Aşırı Denetim

Aşırı denetim, artan güvenlik ihtiyacıyla ortaya çıkan ve kent mimarlığını etkileyen bir olgudur. Örneğin, Fransa'da maksimum güvenli hücre bloklar yapılmış ve daha önceleri çoklukla havaalanlarında kullanılan manyetik kapılarla bunların güvenliği artırılmış. Amerika'da bir çok konut bölgesinde, kapalı devre televizyonlar ve bir polis merkeziyle güvenlik sağlanıyor.

Havaalanlarında kalkış için 'steril zonlar' ve varış için steril olmayan zonlar oluşturuluyor, havayolu transiti, iç dış trafik kontrolüne bağlıdır ve düzeni kamusal güvenlik gereksinimlerinden çıkmaktadır. Mimarın tasarım konusundaki insiyatifinden uzaktadır.

Bu alanlar, aynı zamanda hava ve sınır güvenliği konularının birer deneme alanıdır. Örneğin bir ülkenin sınır güvenlikçileri, kendi ülkelerinden binlerce kilometre uzakta bir uçak kaçırma olayında başarılı olabiliyorlar.

Artık kente bir kapıdan girilmiyor, bir elektronik izleyici sistemden geçilerek giriliyor. Örneğin gişelerde, otoyollar, alışveriş yerleri ve marketlerde insanlar bu sistemlerle kontrol edilmesine karşın girişler ve çıkışlar sürekli, mekan içinde süreklilik bozulmuyor, zamanın içinde bunlar süre olarak üsüste katlanıyor.

J.F.Kennedy öldürülmeden bir süre önce, 'Kamera bizim en iyi dedektifimiz oldu.' demişti. Kamera insanların ister istemez politik bir süreç içinde yer almasını sağlar. Endoskopi ve tarayıcılar yaşamın sürdüğü uzak ve minik (mikro) noktaları algılamamızı sağlar. Bu da aşırı açığa çıkmadır. (Virilio)

Kameranın ve kayıt edilmenin en büyük etkisi aslında aşırı açığa çıkma durumu, ve kaydedenin bakışında, veya kaydedenin kendimiz olduğu durumda da bizim bakışımızla yönelen bir öznel ideolojik bakış olmasıdır.

Somut fiziksel alandan yalıtılmak, mahalden/yerden bağımsızlık yerel müdahalelerden muafiyeti getirir, geçit vermez bir tecrit oluşturur. Bu durum kişilerin evlerinin ve oyun alanlarının güvenliği olarak tercüme edilmektedir.

Steven Flusty'ye göre metropollerde yasaklı mekanlar yaratmak için ciddi bir çaba vardır. Mekanlar insanlar için öncelikle durdurucu, engelleyici, ya da olası sahiplerini seçmek ve diğer insanları almamak üzere tasarlanıyor, organize ediliyor. Ortaçağ şatolarını koruyan su dolu hendekler ve kulelerin yeni kentsel benzerleri olarak düşünüldüğü bu mekanları tanımlamaya çalışır. Örneğin "asabi mekanlar", Flusty'ye

göre mekik dokuyan devriyeleri ve güvenlik merkezini besleyen uzaktan kumandalı teknolojileriyle etkin gözetim altında tutulan ve kuş uçurtulmayan mekanlardır. Giriş kartı olmayan hiç kimsenin buralara girememesi bu tedbirlerden biridir. Böylelikle sadece bir kesimin mekanı kullanma izni vardır, diğer insanlar doğrudan elenir. (Bauman)

Kentlerde özellikle 1980'lerden sonra ortaya çıkan aşırı denetim, güvenlik önlemleri ve bununla karşılıklı etkileşim içinde olan farklı sosyal, etnik ve ekonomik gruplar arasındaki kutuplaşma, kentlerin organizasyonunu, topolojisini etkileyen bir değişimdir.

Denetim ihtiyacının biçim ve organizasyon üzerinde yarattığı değişimler Los Angeles kenti üzerinden örneklenebilir.

Los Angeles sinematografik ve edebi kent vizyonu için arka planı oluşturagelmiş ve böylelikle güncel kent ve kentin toplumsal çelişkileri ve çatışmalarının metaforu olarak kullanılmaya başlamıştır. Örneğin 'Blade Runner' filmi (Ridley Scott, 1980) yıl 2019'da Los Angeles'ı kendine ana konuyu oluşturan kent mekanı ve yaşamı olarak seçmiştir. Davis'e göre, Los Angeles hem ütopyaı hem de kara ütopyaı temsil eder. Çünkü kent, bu yıllarda endüstri-sonrası düşüş içindedir. Kentte hüküm süren siyasi ve ekonomik güç dengeleri etkilidir. Kentte varoşlaşmaya doğru bir eğilim, kamusal alanların ortadan kaldırılması, zümreci/sınıfçı tutumlar, toplumsal kutuplaşma, farklı ırktan insanlara karşı militarist eylemler artmıştır.

Korkunun kent ortamında aldığı şekiller; güvenlik sarayları, özel güvenlik sistemleri, yeni denetleme teknolojileridir. Bunlar, güç dengelerinin sürekliliği ve güvenliğini sağlayamıyor, toplumsal çelişkileri daha da keskinleştiriyor.

1980'lerde alışveriş merkezleri kamusal alanların yerini almaya başlamış ve güvenli kaleler oluşturmuştu. 1990'larda ise güvenlik önlemleri aşırı derecede artırılmış ofisler, evler bunlara eklendi. Virilio'nun tanımıyla 'steril zonlar' evlere kadar indi.

Denetim ve güvenlik önlemleriyle ilgili bir örnek yine Los Angeles'taki bir uygulamadan verilebilir. Kent arazisinin tamamen özelleştirilerek, yaya trafiğinin cadde seviyesi üzerinde bulunan yaya yollarına aktarılması ve bunların gökdelenlerin güvenlik sistemleri tarafından denetlenmesidir. Burada tuhaf olan şey, kamusal bir alanın güvenliğinin özele ait güvenlik sistemleriyle denetlenmesidir. Bu durumun çok benzerleri Türkiye'de de yaşanmaktadır.

Geçen yüzyılın başında mimar H. Ferriss tarafından yapılan çizimler, Los Angeles örneğiyle benzerlik gösteriyor. (Şekil 4.17, 4.18)

Parklar, yürüyüş yolları, meydanlar kameralarla izlenmeye ve denetlenmeye başladı. Evsizler, polis yaptırımıyla, cezalar ve yasaklarla kamusal alanlardan dışlanıyor. Coğrafi enformasyon sistemlerinin yer tarama uydularıyla beraber kullanımı, birkaç yıl içinde Amerika'nın büyük kentlerinde trafik akışını kolaylaştırmaya çalışacak. Davis'e göre, böyle bir sistem polis tarafından binlerce insanın denetlenmesi amacıyla da kullanılabilir.

Siberuzay'da da paralel gelişmeler yaşanarak, enformasyon hiyerarşisinde kamusal alanların azalması ve bütün bilgi alışverişinin özel adresler arasında akışı durumu artabilir. Bu durumda metropollerde, kablolu televizyon ve veri ağlarına girişin olmadığı veri ve medya kara delikleri oluşabilir.

İnsanlar arasında sınıf ayrılıkları da toplumsal kutuplaşmaya götürüyor, örneğin Los Angeles düşünüldüğünde bir tarafta sıkışık ve konforsuz mekanlarda (barrio) yaşayan Latinler, bir tarafta giderek daha geniş yerlerde yaşayan Anglo-Amerikan yaşlı nüfus var. (Davis)

5.4 Tarihle İlişkimiz, Geçmiş Ve Geleceğin Bağı

20. yüzyılın başından beri klasik 'alan derinliği', ileri teknolojilerin 'zaman derinliği' ile yeniden canlandırılmıştır. (Virilio, 1997) Buradan anlaşılan şey; fotoğrafçılıkta da kullanılan alan derinliği kavramını kente uyguladığımızda kırsal bir alana göre kentsel bir alanda dolaşımın/ulaşımın rahatlığı, her yerin bilinebilirliği, maksimum derinlikte bir alanın insanın zihninde netliğidir. Zaman derinliği ise daha üstün teknolojinin katkısıyla daha uzun bir zamanın bilinebilirliği/netliği örneğin kayıt edilebilirliği veya aynı zaman süreci içinde farklı olayların ve hareketin üst üste katlanabilmesidir.

Yerel olarak tanımlanan toplumsal ve kültürel bütünlüklerin aşınmasını ve zayıflamasını getiren modern süreçleri ateşleyen şey en başta hızlı ulaşım araçlarının kullanıma sunulması olmuştur. Enformasyonun taşınması da fiziksel bedenlerin hareketini gerektirmemeye başlamıştır.

Michael Benedikt'e göre iletişim kolaylaştıkça ve ucuzladıkça iletilen bilgi ve enformasyon daha kolay unutuluyor. Küçük topluluklarda, insanların bilgi fazlasıyla

boğulmadan yaptıkları doğal sesli iletişim, poster, bildiri gibi iletişim aracıyla sağlanan birlik türleri artık aşınıyor-ki bu tür iletişim sürekli olmadığından hafızada daha çok iz bırakıyor.

Bilgisayar Ağı gelişmezden önce de tarihi ve olayları öğrenme şeklimizi çok fazla etkileyen bir araç; televizyon vardı. Televizyonda görünen ve anlatılan olaylar ve imgeler, birbiriyle ilişkisiz olsalar bile, ardı ardına sıralandıkları için, izleyen kişilerin bunlara eşdeğeri vermesine sebep oluyor. Haberleri izlerken, trafik kazası ölümleri üzerine bir haberdan sonra, eğlence mekanları veya hayvanlar alemi üzerine bir haber duyabiliyoruz. Zihinde bu olayların benzer haberler oldukları gibi bir değerlendirme oluşuyor. Bunların yarattığı karışık ve fazla duygulanım insanları olaylara karşı tepkisizleşmeye götürebilir.

Tarih üzerine, enformasyon aldığımız tüm medyanın da tarihi algılama şeklimiz üzerinde dezavantajları var. Dünya üzerinde, farklı coğrafyalarda, farklı zamanlarda, farklı kişilerce yapılmış savaşlar, önemli politik kararlar, televizyon hatta kitap ve dergilerce, eşdeğer olaylarmış gibi anlatılıyor. Fotoğraflar, aynı mantıkla, farklı ortamlarda ve farklı düşüncelerle alınmış kareleri, 10x15 cm.'e getirip, aynı rehberle koyuyor. Bunlar arasındaki farkları, gerçeği anlayabilmek için olayları doğrudan deneyimlemek de gerekebilir, bu da her türlü enformasyon aracından uzak durmak demektir.

5.5 Metropolis (1927) Ve Blade Runner(1982) Filmlerinden Kesitler:

Blade Runner'da Tyrell Corporation'ın gökdeleni, Metropolis'te burjuvazinin gökdelenlerinin ardıdır. Yani yüzyıl başında öngörülen, ekonomik ilişkilerin yönlendirdiği kent topoğrafyası , 2019'u kurmaya çalışırken de tiranlık haline gelen şirketlerin gökdelenlerin şekillendirdiği kent topoğrafyası olarak devam etmektedir.

Metropolis Modern dönemin düşüncelerinden temel alan, ve gelecek öngörülerinde bulunan bir filmidir. Blade Runner'ın temel aldığı düşünce de bugün zayıflamış olan modern düşünce ve güncel olarak ortaya çıkan kentsel, sosyal, ekonomik görünümünün bir ifadesidir. Bu filmde görüldüğü şekliyle, Los Angeles'ın 2019 yılında, demokratik bir kent idealiyle asgari düzeyde bile bir ilişkisi yoktur. (Davis,1994) Boyer'e göre, bu iki film modern ve postmodern kenti ifade eder.

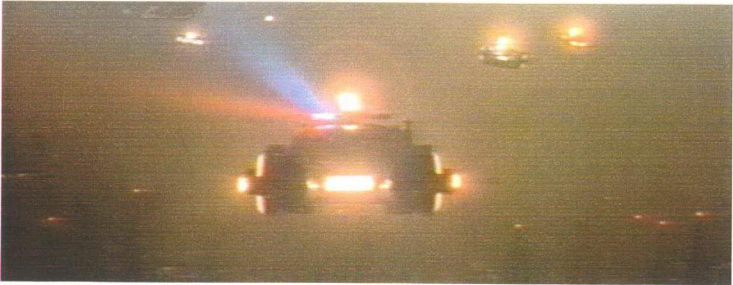
Metropolis, ilk önemli bilim kurgu filmlerindendir. İki film de, kent mekanını antropomorfik terimlerle anlatır. Metropolis'te, yönetici / beyin yüksekte gökdeleninde yaşarken, işçiler / eller yeraltında çalışır ve yaşarlar. Blade Runner'da da genetik



Şekil 5.16 Tyrell'in gökdeleninin en üst katındaki evi ve içinden kent görüntüsü (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.17 Tyrell'in gökdelenlerinin mikrochipi andıran cepheleri (Blade Runner, yön: Scott)



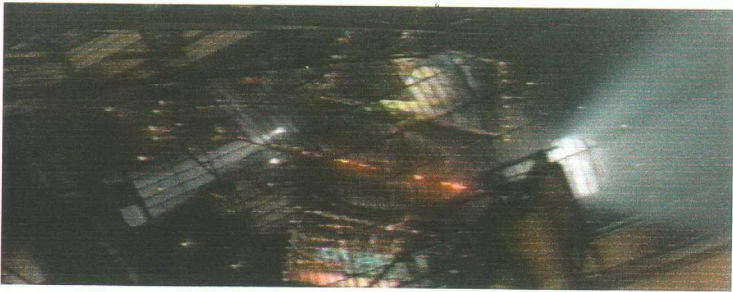
Şekil 5.18 Uzayda gezinen polis araçları (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.19 Rick Deckard'ın evinde Rachel (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.20 Deckard'ın rüyasında gördüğü mitolojik at imgesi (Blade Runner, 1982)



Şekil 5.21 Binanın ışıklığından reklam araçları ve denetim ışıkları görülüyor (Blade Runner, 1982)

teknolojileri konusunda devleşen şirket Tyrell'in sahibi, kendi gökdeleninin en üst katında yaşar. (Şekil 5.16) 'İşe yarar' kent nüfusu dünya dışında kurulan kolonilere göç etmişlerdir. (Kentten göç, Amerikan kentleri için bugün de gerçekten geçerlidir. Bazı büyük kentlerin nüfusu azalmaktadır.) Geriye kalanlar işsizler, yasadışı çalışanlar, kaçak replikantlar (kopya insanlar) , polis merkezi gibi artık demode olmuş devlet kurumlarında çalışanlar ve benzerleridir. Bunlar da kentin zemin kotunda yaşamaktadır. (Şekil 5.18)

Her iki filmde de robot veya kopya insan teması işlenmektedir. (Şekil 4.6) Tyrell Şirketi 'skin job' da denilen, replikantlar yapmaktadır. Replikantlar, insanların mükemmel birer kopyasıdır, hatta fiziksel güç olarak onlardan üstündür. Fakat ömürleri dört yıla sınırlıdır, dünya dışı kolonilerde tehlikeli görevlerde çalışmak üzere veya özel hizmetçiler olmak üzere üretilmişlerdir, dünyaya dönmeleri yasaktır. (şekil 5.19) Bir anlamda köledirler. Metropolis'teki işçiler gibi -varsa- toplumun zarar gören bir topluluğudur. Kurallara karşı çıkıp ayaklanan ve dünyaya gelen dört replikantın deneyimleri, polis Rick Deckard'ın onları yakalamak üzere görevlendirilmesi filmin konusunu oluşturur. Normal insanlar gibi duygulanabildikleri, üzüntü, acı, sevinç geliştirebildikleri için ölmekten korku duyarlar, ayrıca insan gibi hissetmelerine karşın, insanlık dışı bir şekilde öldürülerek cezalandırılmaları, genetik birer kopya olarak üretilmelerine öfkeli dirler.

Kent, endüstri sonrası dönemdedir, kentte üretim yoktur, endüstriyel binalar, işyerleri boşaltılmıştır ve bakımsızdır. Kent sürekli karanlıktır ve kirli bir yağmur yağmaktadır. (Şekil 5.22-5.24)

Blade Runner, modern düşüncedeki 'üretim'i değil, mekanik ve genetik tekrar-üretimi (reprodüksiyon) işlemektedir. Yani beden, 4. Bölüm 'Makineler' de anlatıldığı gibi, metaforik bir ifadeyle hem bir hardware gibi mekanik destekler alır, hem de software, yani genetik olarak üretilen protezler kullanır. (Şekil 4.5)

Blade Runner'da, mekan ve zamanın işlenişi, kent hayatında güncel durumun bir anlatımıdır. Uzaklıkların daralarak tek bir noktaya yoğunlaşması; mekanın sıkışması, zamanda bölünmeyle birleşir.

Blade Runner ve Metropolis, kurgusal görüntüleriyle kenti oldukça ayrıntılı analiz eden, günümüzden yola çıkarak gelecek öngörüsü yapan filmlerdir.

Film, farklı zaman ölçeklerinde farklı varoluşlara imkan tanıyan zaman mekan sıkışmasını temsil eder. Bellek fotoğraflarla temsil edilir. Fotoğraflar geçmişin kanıtı



Şekil 5.22 New York'taki Bradburry Binası, filmde sık görülen mekanlardan biridir.
(Blade Runner,yön: Scott)



Şekil 5.23 Sanayi sonrası kentten imgeler veren filmde terkedilmiş ofis ve endüstri yapılarını görürüz:
Bradburry Binası (Blade Runner,yön: Scott)



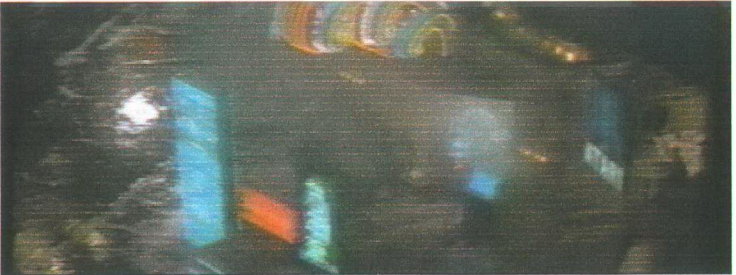
Şekil 5.24 Bradburry Binası (Blade Runner,yön: Scott)



Şekil 5.25 Los Angeles, yeni yapılar eskilerinin üzerine ekleniyor. (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.26 Los Angeles, 2019 yılından sokak görünümüleri (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.27 Los Angeles, 2019 yılından sokak görünümüleri (Blade Runner, yön: Scott)

olarak kullanılır, oysa onlar da imal edilebilir imgelerdir. (Şekil 5.20)

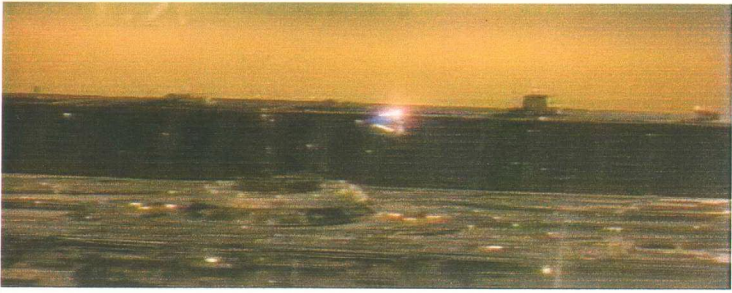
Gelecek kararsızlık ve belirsizlikler üzerine kuruludur. 2019 yılı Los Angeles'ının gökdelenleri reklam panolarıyla kaplıdır. Binaların aralarında oluşan dar kanyonlarda, uçan taşıma araçları, etrafı tarayan spot ışıklar, bina büyüklüğünde billboardlarda Coca Cola, Pan Am ve Budweiser reklamları vardır. Bir taraftan havada gezinen reklam araçları dünya dışı kolonilerin reklamlarını anons ederler. (Şekil 5.21) Blade Runner'ın kent vizyonu bir kara ütopyadır.

Filmin set tasarımcısı Syd Mead, geleceğin kentine ilişkin arkitektonik öngörülerinde, New York, Chicago gibi büyük kentlerde, binaların yıkılıp yeniden yapılmayacağı, yeni kablo, tesisat, havalandırma kanalları, cephelerine asansörler eklenerek güne uyarlanacağını söylemiş, ve seti bu şekilde tasarlamıştır. Artık zeminde kalan, ve kullanılmamaya başlayan bir altyapı (infrastructure) ve yaklaşık on katlı göreceli alçak binalar üzerine megastrüktürler inşa edilebilir. (Şekil 5.25-5.27)

Tyrell'in ikiz gökdelenleri, Maya kültüründe hayat ve ölümü kontrol ettiği düşünülmüş olan Maya tapınaklarına benzetilmiştir. Bu kuleler aynı zamanda dev birer mikroçipi andırmaktadır. (Şekil 5.17, 5.28)

Göz, mecazi bir anlatımla sıkça kullanılmıştır. (Şekil 4.7, 5.29)

2019'daki Los Angeles, çürümüş, sosyal, ekonomik ve topografik olarak ilişkileri parçalanmış, zeminde kalan küçük dükkanlarında, ve kirli sokaklarında Uzakdoğuluların çalıştığı ve dolaştığı, Kentçe diye İngilizce, Japonca, İspanyolca ve diğer birçok dilin karışımı olan bir dilin konuşulduğu, insanların iletişim kopukluğu içinde yaşadıkları tuhaf bir yerdir. (Şekil 5.30) (Boyer)



Şekil 5.28 Binaların uzay gemisini andıran dış yüzeyleri (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.29 Deckard, replikant Rachel'a test yapıyor . Göz metaforu (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.30 Kent sokakları, zemin kotunda restoranlar (Blade Runner,1982)



Şekil 5.31 L.A. ,eskiyi dönüştürme, (retro fitting) yeni yapılar eskilerinin üzerine ekleniyor. (Blade Runner, yön: Scott)



Şekil 5.32 Bir bina girişi ve sokaktan görünüm (Bade Runner,yön:Scott)



Şekil 5.33 Deckard, aynı binanın girişinde... (Blade Runner,yön: Scott)

BÖLÜM 6

SONUÇLAR

Çalışmanın amacı, metropolün günümüzdeki kültürel, sosyal, organizasyonel ve mimari niteliklerini ortaya çıkararak bir profil oluşturmaktır. İncelemeye, bugün bildiğimiz anlamdaki metropolün oluşumunun geçen yüzyıl başlarında şekillendiği düşünülerek, 20. yüzyıldan başlanmıştır.

Bu araştırmada, varılan sonuçlardan biri, metropol kültürünün içerik ve biçim açısından sinemanın önemli çıkış noktalarından olduğu ve sinemanın da metropol kültürünü oluşturan ve değiştiren bir etkinlik ve sanat alanı olduğudur. İlk aşama olarak kamera, daha sonra film ve nihayet sinema, her zaman öznel ve ideolojik bir bakış içermektedir ve filmlerin geniş insan kitlelerine ulaşabilmesiyle bu bakış açıları izleyicilere aktarılır.

Sinema, metropol kültürünün karmaşık ve zengin yapısında, içerik olarak sürekli kendini yenilemesi yönünden mimarlıkla ortaktır. Mimarlık yapmak için metropol nasıl bir alansa, film çekmek için de öyledir. Metropol sürekli dönüşen, devingen yapısıyla felsefenin, sanatın ve bilimlerin çıkış noktası olmaktadır.

İzleyici/gözlemci, hem mimarlık hem sinemada, anlık algısıyla görsel olarak benzer bir deneyimlenme yaşar.

Metropol insanı tüm yönleriyle, metropolde yaşamayan insanlardan farklılaşır. Zihinsel aktiviteleri, beklentileri, alışkanlıkları ve davranış şekilleri değişir. Metropolde toplumsallık, kırdaki insan ilişkilerine göre çok farklıdır. Metropolün oluşumu ekonomik faktörlerin, örneğin üretim biçiminin, birlikte çalışma zorunluluğu ve işbölümünün de etkilediği bir şeydir.

İnsan kültürünü ve yaşantısını, endüstri yani makinelerle birlikte düşünmek gereklidir. İnsanın zihinsel, estetik, teknolojik üretimi makinelerle desteklenmektedir. İnsanın üretici işlevinin desteği olabilen mekanik, elektronik, biyolojik makineler, aynı

zamanda insana protez oluşturarak, insanla birlikte kompozit ve robotik bir varlığa dönüşmektedir. Bu da insan yaratıcılığının bir parçasıdır.

Makine mekanların, kentlerin bile işleyişine ilişkin bir metafor olarak kullanılmaktadır. Hatta fütürizmin aldığı esinle sosyal düzenin de bir metaforudur.

Metropolde genel organizasyonu, topolojik ilişkileri ve farklı ölçeklerde mekanın biçimlenişini etkileyen güncel gelişmeler arasında küresel bilgi ağı ve arayüz olarak ekran, mekanın somut yapısında bazı gereklilikleri ortadan kaldırır. Mekandaki fiziksel yapı ve içeriğinin geçmişte taşıdığı bütünlüğün kopmasına sebep olur. Bilgi ağı ve ona ulaşmamızı sağlayan arayüzler de bir mekan oluşturmaktadır.

Somut mekanlar düşünüldüğünde, işlevsel farklılaşma bir anlamda ortadan kalkar. Çünkü mekanı değiştiren şey, gidilen farklı internet siteleri olabilir. Kamusal-özel mekan ayırımlarına da yaklaşım değişmek zorundadır. Çünkü evler bile, kamusal mekan işlevinde kullanılmaktadır. Yani mekanın fiziksel biçimi ve işlevsel içeriği, anlamı arasında bir kopma olmaktadır.

İletişim ve bilgi ağının mekana getirdiği değişimlerden biri, sirkülasyon kolaylığı gerekliliğinin azalmasıdır. Çünkü sirkülasyon, somut fiziksel mekandaki akışla değil, bilgi ağı ile sağlanabilmektedir. Bu durumu, binalar ve yerleşim ölçeğinde düşündüğümüzde, fiziksel ulaşım ve dolaşım ihtiyacının azaldığını, ve böylelikle yatay bir kentleşmenin ortaya çıkmakta olduğunu görürüz. 20. yüzyıl başındaki kent öngörülerinde yer alan yoğun iş merkezleri, gökdelenler bir yönden önemini kaybetmiş durumdadır.

Diğer bir değişim ise, kentin ve kent hayatının aslında hep içinde yer alma, kentin dışında yer alamama durumudur. Bunun nedeni yine enformasyonun kolay yayılabilmesiyle, online olarak da olsa yoğun kamusal alanlara, etkinliklere ve karmaşık ilişkiler ağına ulaşmak için kişinin merkez, perifer veya kırdan olması arasında fark kalmamasıdır.

İletişim ve bilgi teknolojilerinin kamusal mekanların azalmasına ve küçülmesine yol açmasıyla, insanların yüzyüze iletişim kurma durumu azalmakta ve toplumda önceleri bu iletişimle oluşturulan 'norm' lar oluşamamaya başlamaktadır.

Bir diğer sorun, sanal ve fiziksel kamusal alanların birbirleriyle nasıl ilişki kuracaklarıdır. Bilgi ağı, gerçek kent yüzeyine serilmiş bir ikinci yüzey gibidir. Mekanların bu iki ayrı yüzeydeki konumları birbiriyle coğrafi olarak ilişkisizdir.

Yeni teknolojik zaman, zamansal bir takvime ya da toplumsal bir belleğe bağlı olmadığından, sürekli bir 'şimdiki zaman'ı kurmaya yaramaktadır.

Mimarın, mekanda bedeni tekrar tanımlamaya çalışarak işe başlaması gerekmektedir. Mekan, bu etkilerle mutasyona uğruyorken, insanın algısal alışkanlıkları aynı hızda ilerlememektedir. Bu durumda, insanın mekansal değişime adaptasyonunu düşünmek mimarlığın işidir.

Mimarlık, 'yer'sizleşen, serbestçe dolaşan sermayenin yönlendirdiği bir şeye dönüşmektedir. Yersizleşme, küreselleşmenin bir parçasıdır ve sermaye küresel olarak dolaşmasına karşın etkileri yere bağlı ve kalıcıdır. Bir şirket ya da fabrika başka bir ülkeye taşınmaya karar verdiğinde, geride binasını, kimyasal atığını ve işsiz kalan insanları bırakabilmektedir. Mimarlığın sermayenin güdümüne girmesiyle, mimarlığın kendi geleceğine ilgisiz kalması durumu da ortaya çıkmıştır.

Kenti sosyal ve biçimsel olarak etkileyen bir önemli faktör de aşırı denetimdir. Sokakları gözleyen kapalı devre kamera ve televizyonları, havaalanlarındaki aşırı güvenli/steril zonlar bunun örnekleridir. Kamusal mekanlar bile özel şirketlerin güvenlik sistemi tarafından denetlenmektedir.

Bu durumda, mimarlık alanında, içinde bulunulan kent ötesi durumda, insanın eklentileriyle birlikte değişen tanımına göre ve mimarlıkta da değişen zaman ve mekan kavramlarına göre, yaklaşımların tümüyle değişmesi gerektiği düşünülmektedir.

Mimarlığın diğer sanatlarla arasındaki sınırların, özellikle iletişim ve görsel sanatlar alanındaki teknolojiyle, eridiği göz önünde bulundurularak, mimarlığın yenilenen tanımları olabileceği unutulmamalıdır.

KAYNAKLAR

- Batur, Y.**, 1998. Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayınları, Ankara.
- Bauman, Z.**, 1999. Küreselleşme - Toplumsal Sonuçları, 7-12, Ayrıntı, İstanbul.
- Belton, J.**, 1996. Introduction, *Movies and Mass Culture*, Ed. Belton, J., Rutgers University Press.
- Boudourides, M.A.**, 1997. Accounts of Socialty In The Information Society, *Electronic Commerce* uluslararası konferans, Metsovo, Yunanistan, Haziran 4-6
- Boyer, C.**, 1996. The Imaginary Real world of Cybercities, The Machine City, *Cyber Cities*, 16-17, Princeton Architectural Press, Princeton.
- Bullock, N.**, 1997. Giriş, Early Images Of The City, Cinema and Architecture, Ed. Penz, F., Thomas, M., 6-7, British Film Institute, Londra.
- Calvino, I.**, 1972. Le citta invisibili / Görünmez Kentler, 1990, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Calvino, I.**, 1991. Amerika Dersleri: Gelecek Binyıl İçin Altı Öneri, Can, İstanbul.
- Cotton, B. ve Oliver, R.**, 1997. Siberuzay Sözlüğü – Multimedyaadan Sanal Gerçekliğe, Yapı Kredi, İstanbul.
- Çiğdem, A.**, 1997. Bir İmkan Olarak Modernite: Weber ve Habermas, 83-113, İletişim, İstanbul.
- Davis, M.**, 1994. Kentsel Denetim: Blade Runner'ın Ötesinde, *Die Beute* 1994, Birikim 1996, 86-87, 62-74.
- Dear, M.**, 1994. Between Architecture And Film, *Architectural Design*, 64, 9-14.
- Discovery Channel**, kent üzerine belgesel, 17.12.2000.
- Erdem, T.**, 1998. Sınır İhlallerinin Sineması, Bilimkurgu Dosyası, *Sinerama*, 2, 78.
- Ferriss, H.**, 1929. **Willis, C.**, 1986. Tanıtım Yazısı, Metropolis Of Tomorrow, Princeton Architectural Press, Princeton
- Fuksas, M.**, 2000. Önsöz, "Citta, Less Aesthetics, More Ethics", 11-17, Venedik Bienali, 7. Mimarlık Sergisi Kitabı.

- Gibson, W.**, 1984. *Neuromancer*, ACE Books, New York.
- Glikson, A.**, 1971. *The Ecological Basis Of Planning*, Eds. Lewis Mumford, Martinus Nijhoff, The Hague
- Goleman, D.**, 1996. *Duygusal Zeka, Neden IQ'dan Daha Önemlidir?*, Varlık Yayınları, İstanbul
- Harvey, D.**, 1996. *Postmodernliğin Durumu: Kültürel Değişimin Kökenleri*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Hewitt, A.**, 1993. *Avant Garde And Technology: Futurist Machines-Fascist Bodies, Fascist Modernism, Aesthetics, Politics, and the Avant Garde*, 133-160, Stanford University Press, California.
- Jameson, F.**, 1997. *The Cultural Logic Of Late Capitalism, Rethinking Architecture*, 238-247, Ed. Neil Leach, Routledge, Londra.
- Kolcuoğlu, E.**, 1998. *Bilimi İtinayla Kurgulama Taktikleri*, Bilimkurgu Dosyası, *Sinerama*, 1998-2, 77.
- Kürtüncü, M.**, 2001. *Kişisel Görüşme*
- Le Corbusier**, 1924. **Etchells, F.**, 1987. *Giriş, The City Of Tomorrow / Urbanisme*, The Architectural Press, Londra.
- Lang, F.**, 1927. *Film: Metropolis*, T.Von Harbou (senaryo), Universum Film AG., Almanya
- Macionis, J.**, *Social Change: Traditional, Modern, And Postmodern Societies*, internet kitap tanıtım sayfası
- Mical, T.**, *The Architecture Of Disapperances*, Tokyo
- Mitchell, W.J.**, 1996. *City of Bits, Space, Place and the Infobahn*, MIT Press, Massachusetts.
- Muratoğlu, S.**, 2000. "Dna Bilgisayarları Ve Algıyı Yeniden Yaratmak", *Domus m*, 2, 175.
- Neumann, D.**, 1996. *Metropolis, Film Architecture, From Metropolis to Bladerunner*, 94-98, Prestel, Munich.
- Ocak, E.**, 1996. *Kentin Değişen Anlamı*, *Birikim*, 86-87, 32-41
- Oppenheimer, F.**, 1932. *Tendencies In Recent German Sociology, Sociological Review*, 24, 1-13, 125-137, 249-260

Penz, F., Thomas, M., 1997. Cinema and Architecture, Giriş, 1-3, British Film Institute, Londra.

Rutmann, W., 1927. Film: Berlin Büyükşehir Senfonisi / The Symphony Of A Great City, Berlin.

Schmitz, N. M., 1999. Moholy's Art Of Film Or Why Bauhaus Stayed Away From The Cinema, *Bauhaus*, Ed. Fiedler, J., 304-307, Könemann, Köln.

Scott, R., 1982. Film: Blade Runner, The Ladd Company/Warner Bros., USA.

Simmel, G., 1903. Metropol ve Zihinsel Yaşam, (Die Grosstadt. Jahrbuch der Gehe-Stiftung; ingilizce versiyonu: On Individuality and social forms); *Defter, Edebiyat, Tarih, Politika, Felsefe Dergisi*, Metis Yayınları, **16**, 1991, 83-94

Şenova, B. ve Özkal, Ö., 2000. Düş, uzam, Teknoloji, Dönüşen Beden: Protez, *Domus m*, **2**, 172-174.

Tisdall, C. ve Bozzola, A., 1977. Futurism, Thames And Hudson.

Toennies, F., 1887,1965. Community and Society, çev: C.Loomis, Harper and Row, New York.

Vertov, D., 1929. Film: Kameralı Adam / The Man With A Movie Camera, Moskova.

Virilio, P., 1997. The Overexposed City, *Rethinking Architecture*, Ed. Neil Leach, Routledge, Londra.

Weihsmann, H., 1997. The City in Twilight, *Cinema And Architecture*, Ed. Penz, F., Thomas, M., 8-26 , British Film Institute, Londra.

Yıldırım, S., 1998. Sinemanın Politikası, Mekanın Politikası , *Arredamento Mimarlık*, **105**, 82-87.

Yıldırım, S., 2000. Film, Kent Ve Mimarlığa Algı Açısından Bir Bakış, *Doxa*, 40-42, **1**, Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.

Yürekli, F., 1977. Çevre Görsel Değerlendirmesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması, Doktora Tezi, İTÜ, İstanbul

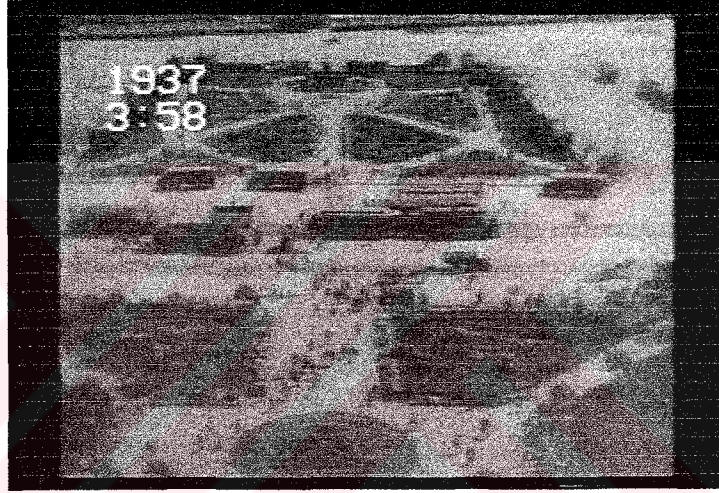
Zabcı, F., 20.11.2000. İşte İlk Biyonik Adam, Londra, Hürriyet Gazetesi .

EKLER





Şekil 3.10 Demiryolları (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.11 Meydanlar (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.12 Hizmetler: bir ambulans (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



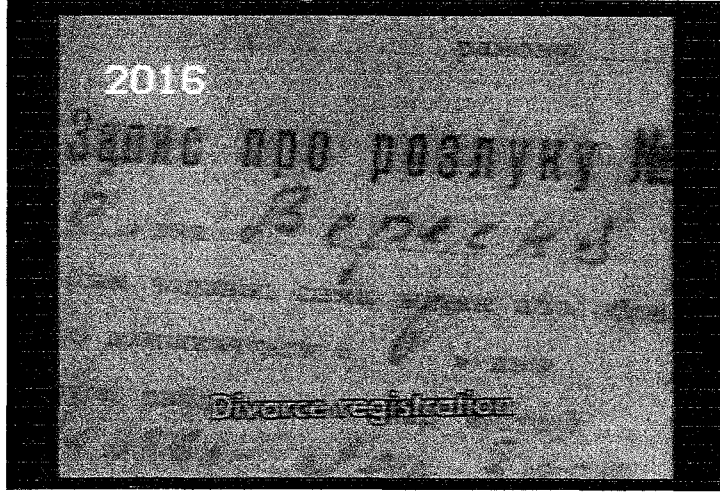
Şekil 3.13 Hizmetler: İtfaiye (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.14 (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.15 Telefon Santrali (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



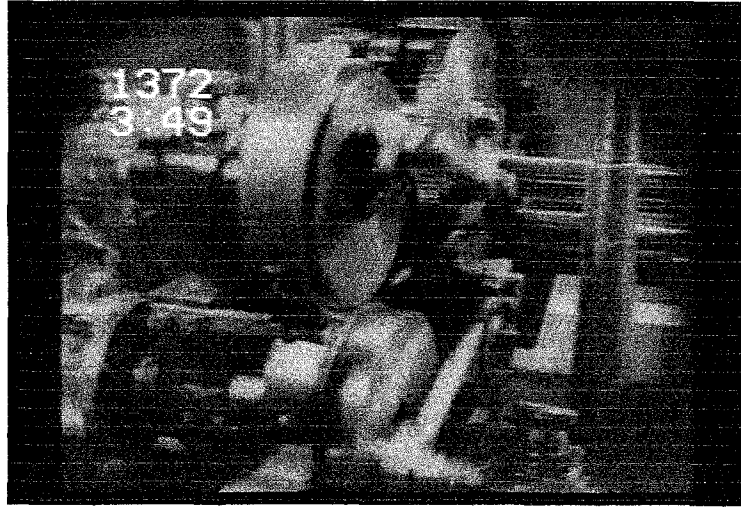
Şekil 3.16 Boşanma başvurusu (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.17 Evlilik Töreni (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.18 Doğum (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



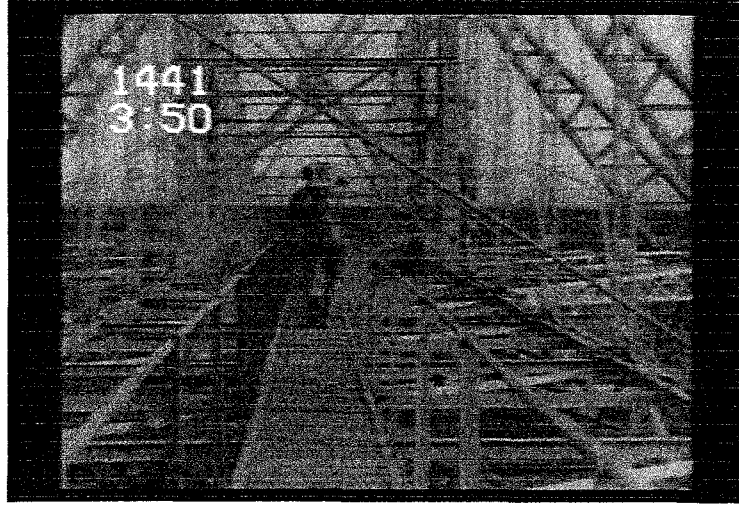
Şekil 3.22 Makineler (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.23 Endüstriyel Üretim (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



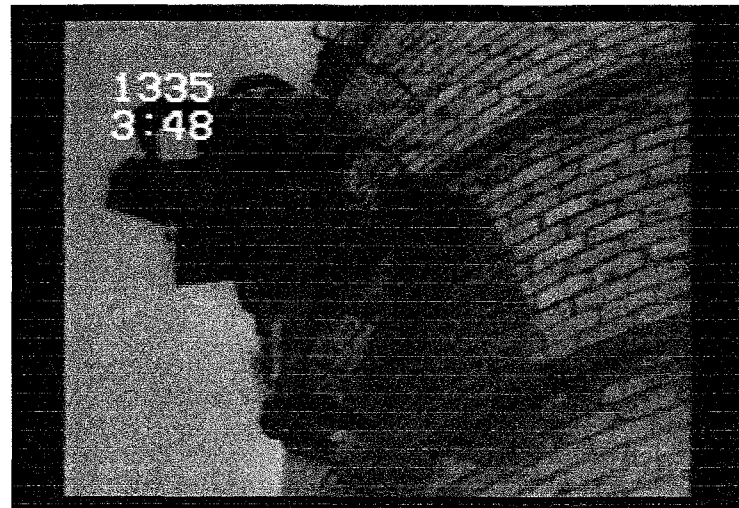
Şekil 3.24 Endüstriyel Üretim (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.25 Köprü (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



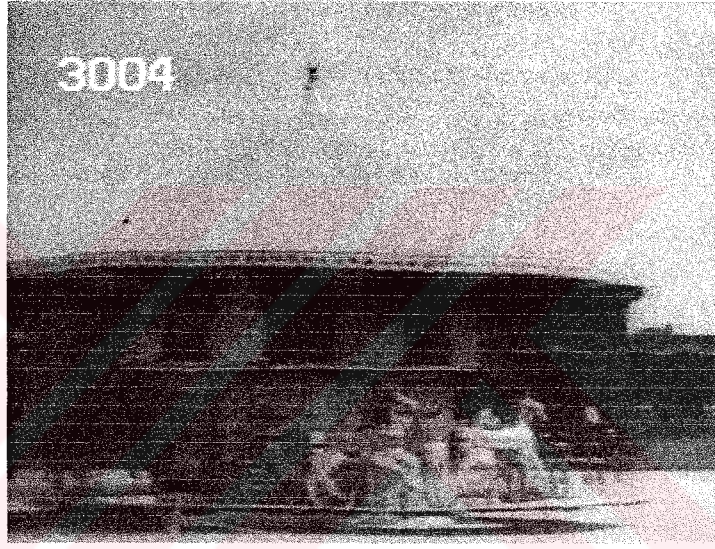
Şekil 3.26 Fabrikalar (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.27 Baca (film: Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.28 Baraj (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.29 Atlı Karınca (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.30 Sahilde Dinlenme (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.31 Atletizm (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.32 Atletizm (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.33 Atletizm (Kameralı Adam, yön: D. Vertov)



Şekil 3.34 Berlin, Eğlence Mekanları (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



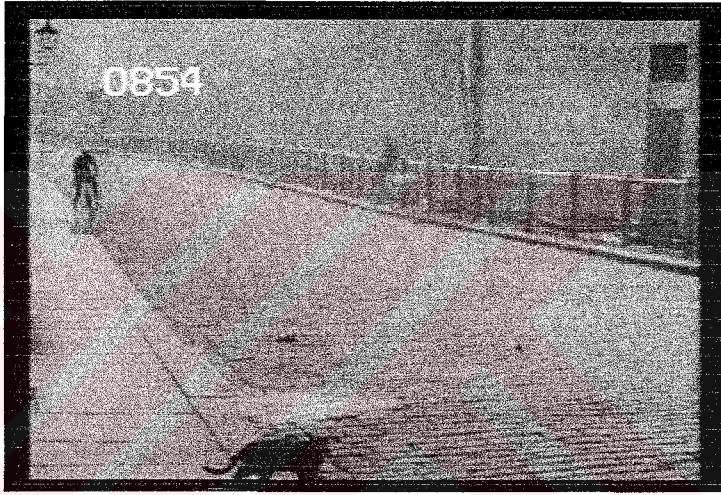
Şekil 3.35 Büyük Mutfaklar (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.36 Spor, bedeni disipline etme (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



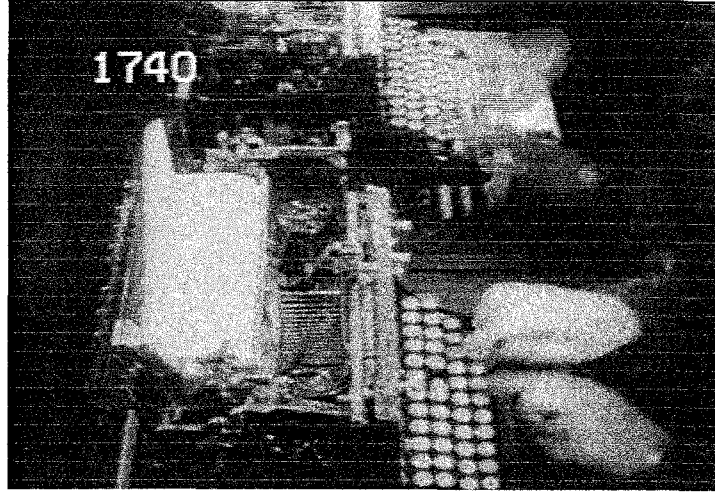
Şekil 3.37 Berlin, Eğlence Mekanları (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



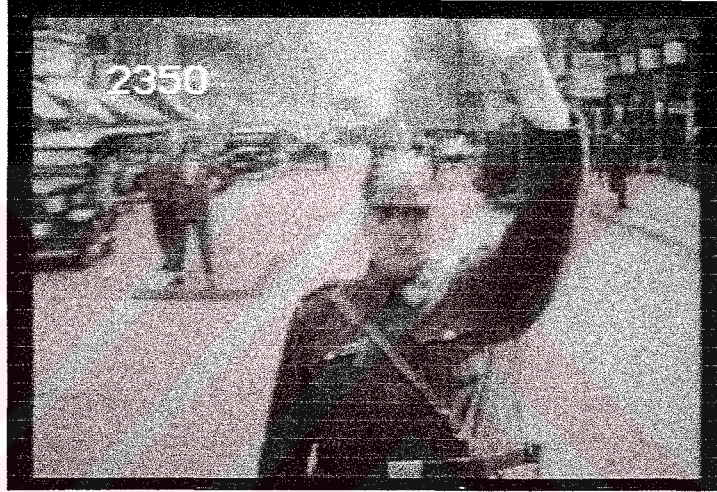
Şekil 3.38 Kamusal Alanlar (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



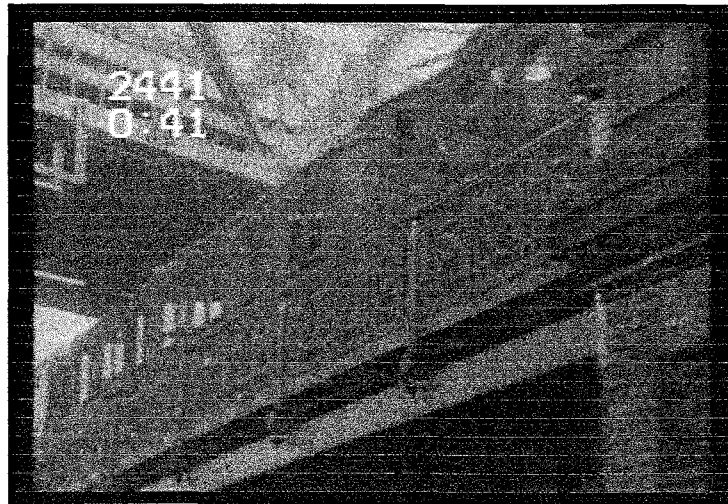
Şekil 3.39 Kamusal Mekanlar (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



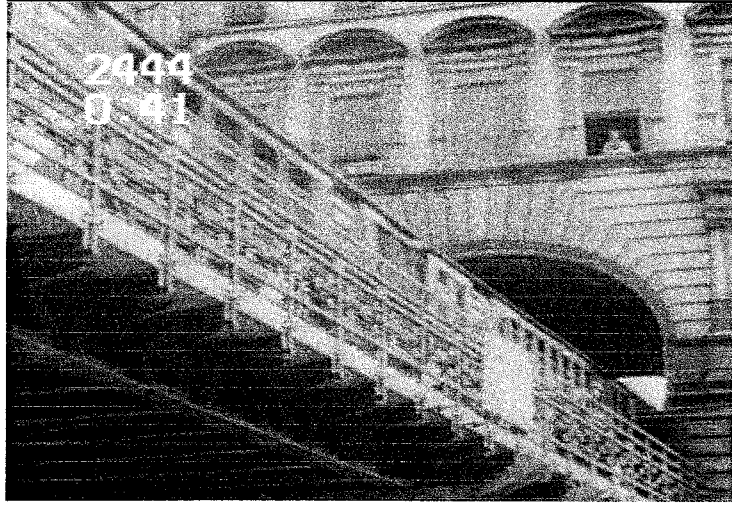
Şekil 3.40 İşbölümü (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.41 İşbölümü (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.42 20. yüzyıl başında metropolde ulaşım
(Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.43 Ulaşım ve kent mekanları (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.44 Ulaşım ve kent mekanları (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.45 Berlin'de gösteriler (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.46 Berlin'de gösteriler (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.47 Endüstri ve kent mekanı (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



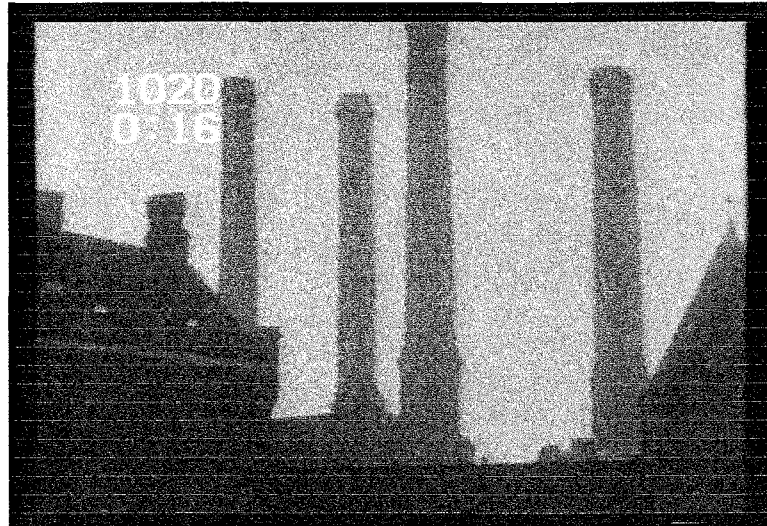
Şekil 3.48Toplu taşıma (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.49 İstasyonlar (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.50 Ulaşım araçları geliyor. (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



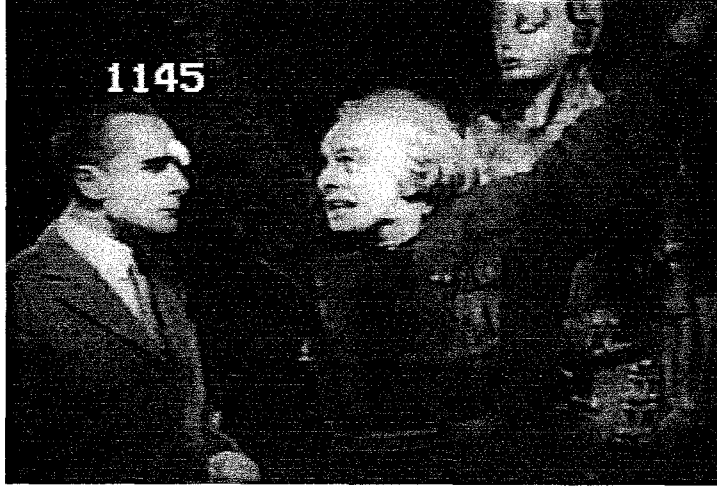
Şekil 3.51 Endüstrileşme (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 3.52 Seri Üretim (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



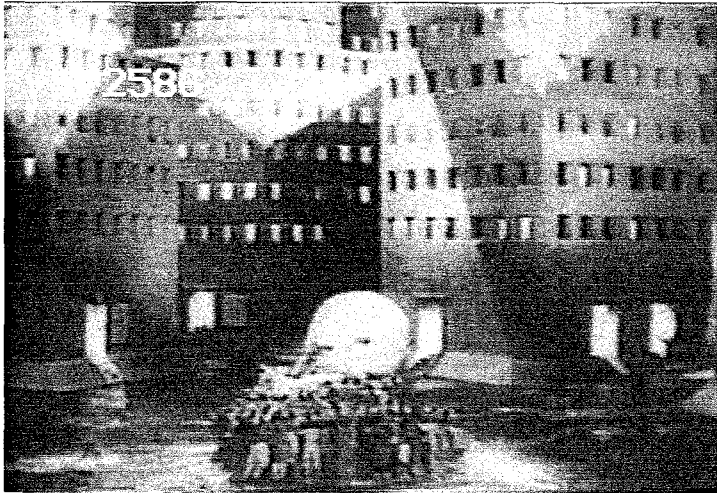
Şekil 3.53 Seri Üretim (Berlin Büyükşehir Senfonisi, Ruthmann)



Şekil 4.29 Mucit, John Fredersen'le konuşuyor. (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.30 Maria'nın işçilerle buluşup konuştuğu mezarlık (Metropolis, yön: Lang)



Şekil 4.31 Metropolis'te sel baskını (Metropolis, yön: Lang)

ÖZGEÇMİŞ

Burçin Güngen, 1973'de Ankara'da doğdu. İlkokul, ortaokul ve liseyi Ankara'da tamamladı. 1991 yılında Atatürk Anadolu Lisesinden mezun oldu ve aynı yıl Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümüne başladı. 1993 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümüne yatay geçerek, 1997'de bu bölümden mezun oldu. Bitirme çalışmasıyla, Rotary Klüp, Hayati Tabanlıoğlu Ödülü'nü ve 1997 Archiprix Ulusal Yarışmasını birinciliğini kazandı. 1997'de İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Bölümü Bina Bilgisi Programında yüksek lisans eğitimine başladı. 1999 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı'nda Araştırma Görevlisi olarak çalışmaya başladı.

