



Tüm Kentlerin Masalı

*

Fairy Tale of all Cities

Pınar Kılıç-Ayşe Nur Şenel

Özet

Bugünlerde tüm kentlerde hepimizin kulağına bir masal anlatılıyor. Bilgi çağı... Teknoloji... İvme... Devinim... Değişim... Yenilik... Gelişme... Doğaya uyum... Bu kelimeler dinlediğimiz masaldan aklımızda kalanlar. Ne nasıl başladığı belli bu masalın, ne de nasıl biteceği. Masal uykumuzu öylesine getiriyor ki, sanrılı bir düşlemeye düşme haline giriyoruz. Biz birbiriyle ilişkisiz düşler dünyasında dolaşırken, kent de göze hitap eden başka bir gösteriye dönüşüyor. Bu hızlı gösteriyi izledikçe şaşkımlaşılıyor, normalleşiyor, hipnotize oluyoruz. Çünkü bu gösteride her şey her yerde, iç içe, bulanık, birbirine karışmış ve her şey bir o kadar normal. Marx'ın deyişiyle katı olan her şeyin buharlaştığı bir çağda oynanmıyor artık bu gösteri, gözümüzün içine dolmuş buharlarla düşlemeye düşerken tutunacak katı bir şey göremediğimiz bir çağdayız artık.

Pek ya siz? Bu gösteriyi izlerken kulağımıza çalınan masalı duymuş muydunuz? Duymadıysanız bu makale sizlere bu masalı anlatacaktır.

Anahtar kelimeler: ütopya, karşı-ütopya, mimarlık, edebiyat, sinema, kent

Abstract

Nowadays, we hear a fairy tale in all cities. Information era... Technology... Acceleration... Movement... Change... Newness... Development... Compatibility with nature... Those are the words what we remind from the fairy tale. It is ambiguous neither how the fairy tale started nor how it will end. It makes us so sleepy that we fall in a dreamy hallucination. While we are strolling in a world of unrelated dreams, the city is turning into an eye-catching spectacle. With watching this rapid spectacle we become bewildered, normalized and hypnotized. Because in this show everything is in everywhere, intermingled, turbid and at the same time everything is so normal. This spectacle is not presented in the era of all that is solid melts into air anymore. Now we are in an era that we cannot see any solid thing to hold on to through the steam which makes us blind while we are dreaming.

Well... you...? Do you hear of the fairy tale while you are watching the spectacle? If you do not, this article will tell you this fairy tale.

Keywords: utopia, anti-utopia, architecture, literature, cinema, city

Bir Varmış, Bir Yokmuş...

Bu günlerde tüm kentlerde bir masal anlatılıyor. Bu masalın kahramanları, tüm kentlerin insanları. Sanki hepimiz Jean Teardiu'nun *Gişe* oyununun kendini birdenbire bir istasyonda buluveren kahramanı Dupont olmuşuz. Nereye gitmek istediğimizi düşünmeye çalışıyoruz ama bir türlü bulamıyoruz. Tüm kimliklerimizden arındırılıp istenilen şekle girerken bir türlü ilk çıkış noktamız olan o soruya odaklanamıyoruz. Nereye gidiyoruz? Henüz bu soruyu yanıtlayamadan bir trene doluşup tıpkı Friedrich Dürrenmatt'ın *Tünel* öyküsünde olduğu gibi upuzun bir tünel boyunca sorgulamadan hızla ilerliyoruz. Tünelin içindeki karanlık, dakikalarca hatta saatlerce sürüyor. Tren hızlanıyor, gittikçe hızlanıyor. Hatta öyle hızlanıyor ki artık yatayda değil düşeyde ilerliyoruz ve hızla düşüyoruz. Hızla düşerken tek yapabildiğimiz şey trenin camlarına tutunabilmek. İçimizde ise hiçbir şey yapamayacağımızı bilmenin kabullenilmiş huzuru var. Çünkü zamanla trenin içindeki diğer yolcular gibi biz de bu büyük düşüşe alışacağız.

Her masal mutlu sonla bitecek değil elbet ama biz önceleri bu büyük masal içinde sonunu mutlu umduğumuz kısa düşler kurguladık. İlk düşlerimiz mevcut düzenin kusurlarını tamamlama hayliyle daha iyi daha eşit bir toplum düzeni düşleriydi. Örneğin Aydınlanma döneminden önce Thomas More, 1516 yılında ilk defa ütopya¹ kelimesini kullanarak Kral Sekizinci Henry'nin İngiltere'sini eleştirdi ve daha eşit bir toplum düzeni düşledi (Urgan, 1999; Hasol, 2000). Aydınlanma döneminin düşü ise "nesnel bilimi evrensel ahlak ile hukuku ve kendi ayakları üzerinde duran sanatı, kendi iç mantıkları temelinde geliştirmektir" (Harvey, 2006, s. 25). Bu düş ile "özgür ve yaratıcı biçimde çalışan çok sayıda bireyin katkıda bulunduğu bir bilgi birikimini, insanlığın özgürleşmesi ve

¹ Ütopya kelimesi ilk olarak Thomas More'un 1516 yılında yazdığı *Utopia* adlı kitabında anlattığı Utopia adasının, yok ülke anlamına gelen adı olarak kullanılmıştır. More, T. (2003). *Utopia*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

günlük yaşamın zenginleşmesi yolunda” kullanacaklardı (Harvey, 2006, s. 25). Ancak aydınlanma düşü kendi içinde birçok problem barındırıyordu. Bu düş “kimilerine özgürleştirici görüldüğü kadar, kimilerine de baskıcı görünen bir ütöpik plan[dı]” (Harvey, 2006, s. 27). Diğer bir deyişle üstün akla kimin ya da kimlerin sahip olduğu ve iktidarı elde tutma gücüne kimin sahip olduğu tartışmaya açıldı. Francis Bacon’ın *Yeni Atlantis* başlıklı eseri onun bakış açısıyla sosyal sınıfların ve iktidarın nasıl şekillenmesi gerektiği üzerine bu bağlamda bir ütopyaydı. Eserinde Bacon “bilginin muhafızı, ahlak yargıcı ve gerçek bilim adamı işlevlerini üstlenecek hikmet sahibi bilgilerden oluşan bir topluluk” öngörüyordu ve bu topluluk halk üzerinde iktidar sahibi olan kesimdi (Harvey, 2006, s. 27). Pek de şaşırtıcı olmayarak bu eser Aydınlanma düşünün özünü açıkça gösteriyordu ve bu seçkin topluluk “yalnızca erkeklerden ve beyaz ırktan [oluşuyordu] (Harvey, 2006, s. 27). Aydınlanma düşünün içine doğan Marx bu düşe ilk darbeyi vuracak kişi oldu. 1848’de yayınlanan Komünist Manifesto Marx ve Engels’in düşünün manifestosuydu. Emek-sermaye çelişmesine bir çözüm olarak işçi sınıfını geleceği şekillendirecek topluluk olarak düşlüyorlardı. Onlar üreticilerin kendi kaderlerini kendileri kontrol etmeye başlayacaklarını ve böylelikle hakimiyetin yerini toplumsal özgürlüğün alacağına ümidini taşıyorlardı (Harvey, 2006).

1848’de Fransa hükümdarı olan Louis Napolyon’un ise daha farklı düşleri vardı. Napolyon orta çağ Paris’ini modern bir imaja kavuşturup ticarete daha uygun kozmopolit bir kente dönüştürmek istiyordu (Panerai ve Jean, 2004). Amacı Paris’in eski ve çarpık mahallelerinin üstünden geçen geniş bulvarlardan oluşan bir kentsel ağ kurmaktı. Geniş bulvarlarıyla, kaldırımlarında parıldayan kafeleriyle, restoranlarıyla, pasajlarıyla ve bulvarların ulaştığı yeşil alanlarıyla 19. yüzyıl başkenti olabilecek yeryüzü cenneti gibi bir Paris düşledi ve hatta uyguladı da. Paris gerçekten bir cennete dönüşüyordu ama yıkıntılardan doğan bir cennetti bu. Harvey’in (2006, s. 29) “yumurtaları kırmadan omlet yapmak imkansızdır” yorumunda olduğu gibi önüne gelen yıkılıyor yerine yeni bir kent planı uygulanıyordu. Hızla değişen kentin insanları ise

nereye gittiği belli olmayan bir trenin içindeymiş gibi oradan oraya savruluyor, yüzergezer *flaneurler* olarak amaçsızca kentte dolanıyorlardı. Belki gaz lambalarıyla aydınlanan ışıl ışıl Paris bulvarları bir ucunda yükselen apartmanları, kafeleri, restoranlarıyla bir cenneti andırıyordu ama bulvarın diğer ucunda yıkılan binaları ile gözden uzaklaştırılmaya çalışılan bir cehennem tarafı da vardı. Bu tuhaf gerilimi en iyi Baudelaire'in *Yoksulların Gözleri* adlı eseri ifade eder. Eserde bir tarafındaki yıkıntılarla birlikte ihtişamını sergileyen bulvar üzerinde ışıldayan kafede oturan bir çift vardır. Birbirlerine aşk dolu gözlerle bakarken birden bulvarın karşı tarafında onları izleyen yoksulları görürler. Kentin yıkıntılarından gelen ve nereye gideceklerini bilmeyen yoksullar bu ışıltıyı izlemektedir. Erkeğin gözleri yoksulların gözleri ile karşılaşınca kendi mutluluğundan utanç duyar. Dönüp sevgilisine baktığında ise onun gözlerindeki iğrenmeyi görür. Bu an Paris düşünün cennet-cehennem kırılmaları gibi onların ilişkilerindeki kırılma noktasıdır ve bu noktadan sonra herşey aniden değişir. Artık erkek sevgiyle hayalini kurduğu bu kadına aşık değildir.² İşte Paris'in iki yüzü arasında bu kadar yakın ve bu kadar uzak bir ilişki vardı. 19. yüzyılın Paris düşü iktidar eliyle hızla değiştirilen bir başkent ve kimileri için cennetin bir yansıması iken bu yansımanın kendi evleri ve evlerinin altındaki atölyeleri üzerine düşmesiyle cehenneme dönen gözler ailelerinin ironik hikayesiydi.



Resim 1. Paris haritası, 1867
(Kaynak: Choay, 1969, s. 52).

² Baudelaire'in *Yoksulların Gözleri* eseri ile ilgili daha ayrıntılı yorum için bkz. Berman, M. (2005). Baudelaire: Sokaklarda Modernizm. M. Berman içinde, *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor* (Ü. Altuğ, & B. Peker, Çev., s. 181-233). İstanbul: İletişim.

Zaman Zaman İçinde, Kalbur Saman İçinde...

20. yüzyılın başına geldiğimizde modernizasyonun getirdiği cennet-cehennem kırılmaları içinden işlevsel yeryüzü cennetleri inşa etmek uğruna artan endüstrileşmeye ayak uydurup makine gibi işleyen mimariler ve kentler, teknolojinin hayatımıza giderek yerleşmesiyle ise teknolojiyle şekillenen yenilikçi çevreler düşledik. 20. yüzyılda geleceğin dünyasını şekillendirmek için değişmeye, büyümeye uygun, teknolojik gelişmelere göz kırpan çeşitli ütopya kurguladık (Arslan, 2006). Örneğin Fütüristler bu değişimin hızından ve teknolojinin gelişiminden oldukça etkileniler ve makinelerin gücüne hayran oldular. Hızın Fütüristler üzerindeki etkisini ise Marinetti (2009, s. 77) manifestolarından birinde şöyle anlattı:

Eğri çizgiden, sarmaldan ve turnikeden tiksinti... Düz çizgi ve tünel aşkı... Kentlere ve kırsal alanlara tepeden bakan trenlerin ve otomobillerin hızı, kestirmenin ve görsel bireşimlerin optik alışkanlığını kazandırıyor bize. Yaşalıktan, kılı kırk yarmalardan, uzun uzadıya çözümlenmelerden ve açıklamalardan tiksinti... Hız, kısaltma, özet ve bireşim aşkı... "Hadi, hadi, çabucak, iki sözcükle söyleyin bana!

Fütüristlerin hıza ve güce hayranlıkları ve makine düşlerini ise Berman (2005, s. 41) Marinetti'den bir alıntıyla açıkça sundu:

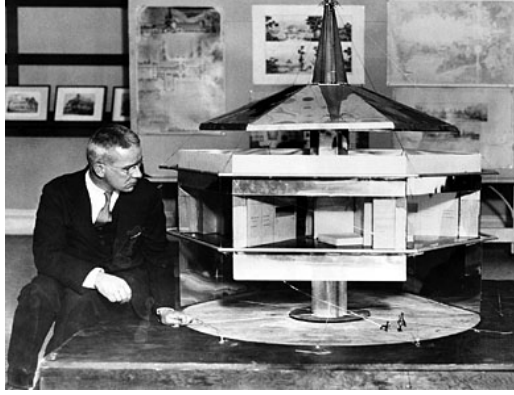
İşle, hazla ve başkaldırıyla kıpır kıpır olmuş büyük kalabalıkların şarkısını söyleyeceğiz; modern başkentlerdeki devrimin rengarenk, çok sesli dalgalarının şarkısını söyleyeceğiz; şiddetli elektrik aylarla ışıldayan liman ve dokların gece ateşlerinin şarkısını söyleyeceğiz; duman-saçan sürüngenleri yalayıp yutan gözü doymaz demiryolu istasyonlarının şarkısını; dumanlarının kıvrımlarıyla bulutlara asılı fabrikaların şarkısını; güneşte ustura gibi parlayan, dev cambazlar gibi nehirlerin üzerinden atlayan köprülerin şarkısını; serdengeçti vapurların... koca döşlü lokomotiflerin... ve tayyarelerin keskin ışıklarının şarkısını...

Mimar Le Corbusier ise makine estetiğinin en tanınan figürlerinden biri oldu. Onun düşü düzenin tesisini rasyonel bir fonksiyon bölümlemesiyle sağlamaktı. Bu açıdan ev onun için “modern yaşam için bir makine” (Harvey, 2006, s. 37), kent ise makinelerle işleyen bir fabrika gibi sistematik bir olguydu. Le Corbusier giderek kalabalıklaşan kentte modernizasyonun getirdiği sorunlara karşılık işlevsel düşler kurdu. Giderek kalabalıklaşan ve sıkışan Paris’teki yoğunluğu altmış katlı on sekiz gökdelene paylaştırarak dağıtmayı düşledi (Meyerson, 1996). Le Corbusier’e göre yoğunluğun böylesine yükseltilmesi ile insanlar artık daha küçük alanlara rahat bir biçimde sığabilecek ve kentin tarım, yeşil alan, ulaşım, ticaret, eğlence gereksinimleri karşılanabilecekti.



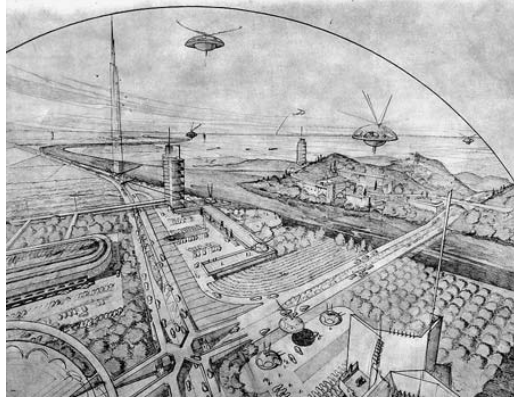
Resim 2. Plan Voisin, 1925 -Le Corbusier'nin Paris Düşü.
(Kaynak: Harvey, 2006, s. 16)

Makine estetiğinin başka bir tanınmış figürü Buckminster Fuller ise 1930 yılında dönemin teknolojisini kullanarak altıgen şekilli, merkezi bir taşıyıcıya asılı, makine gibi işleyen, seri üretilebilen ve sökülebilen Dy(namic)max(imum)ion House projesini tasarladı. Her ne kadar toplum tarafından anlaşılıp pek yaygınlaşmasa da teknolojiye duyduğu iyimser inanış ve makine metaforu ile kurguladığı konutu 20. yüzyılın en ilginç ütopyalarından oldu.



Resim 3. Dymaxion House, Buckminster Fuller, 1930
(Kaynak: www.britannica.com)

Frank Lloyd Wright 1934 yılında makine estetiğine daha uzak ve 19. yüzyıl ütopyalarına yaklaşıp nitelikte bir kent düşledi. Broadacre City adını verdiği ütopyik kentinde Le Corbusier'nin aksine nüfusu belirli bir noktada toplamayıp dağıtmayı amaçladı (Meyerson, 1996). Böylece kır ve kenti kaynaştırarak giderek sanayileşen, kalabalıklaşan ve sorunları artan kentin sosyal hayatındaki boğuculuğu yok etmeyi hedefledi.



Resim 4. Broadacre City, Frank Lloyd Wright, 1934.
(Kaynak: www.betacurea.tumblr.com)

Cennet nasıl cehenneme dönüşebiliyorsa bir düş de kabusa dönüşebilir. Yüksek modernizmin düşü olan, modern yaşam makinesi olarak konut, St. Louis'deki Pruitt-Igoe toplu konutlarında yaşayan düşük gelirli insanlar için bir kabusa dönüştü. Ve bu kabustan uyanmak için tercih ettikleri yol da oturdukları binaları 15 Temmuz 1972'de dinamitle havaya uçurmak oldu. İşte bu modernizmin sonuydu (Harvey, 2006).



Resim 5. Pruitt-Igoe toplu konutları.
(Kaynak: Bettman/Corbus arşivi, 1972)

Pruitt-Igoe örneğinde olduğu gibi her düş düşleyeninin istediği gibi mutlu sonla bitmiyordu. 20. yüzyılda kurguladığımız yeryüzü cennetlerimizin içinden 21. yüzyıla doğru ilerlerken bazen zebaniler de çıkabiliyordu. Mutlu sonla bitmeyen düşlere örnek olarak verebileceğimiz, 20. yüzyılda mutlu bir son bulmaya çalışan ütopyalarımızla birlikte artan karamsarlık, hayal kırıklıkları ve kuşkuyla birlikte umutsuz anti-ütopyalar da düşlemeye başladık. Umutlu ütopyalarımızın yerini hayal kırıklıklarının alışına mimarlık dünyasına çok da uzak olmayan bir örnek düşünecek olursak, Fritz Lang'ın *Metropolis*'inde bir anti-ütopya görebiliriz. Lang, 1927 yapımı filmde, II. Dünya Savaşı'nın eşliğinde yaşanan toplumsal karamsarlıklarla beslenen bir dönemde sanayi şehrindeki toplumsal sınıflaşmayı ve makineleşmeyi eleştirdi. *Metropolis*' de

yeryüzünde bilginler, kentin altında ise işçiler makine başında giderek makineleşerek yaşıyordu. Kent tıklar tıklar işleyen bir makine olarak kuruluyordu. Kentte ulaşım tıpkı bu makinenin kablolarıymişçasına binalar arasında bir yerden bir yere dolanan otoyollarla sağlanıyordu. Kentte yaşayan herkes ister işçi, ister bilgin olsun bu makinenin kölesiydi. Bu durum aslında 20. yüzyılın genel problemiydi. Modernlik makinelerce oluşturuluyor ve modern insanlar da mekanik kopyaların ötesine geçemiyordu (Berman, 2005).

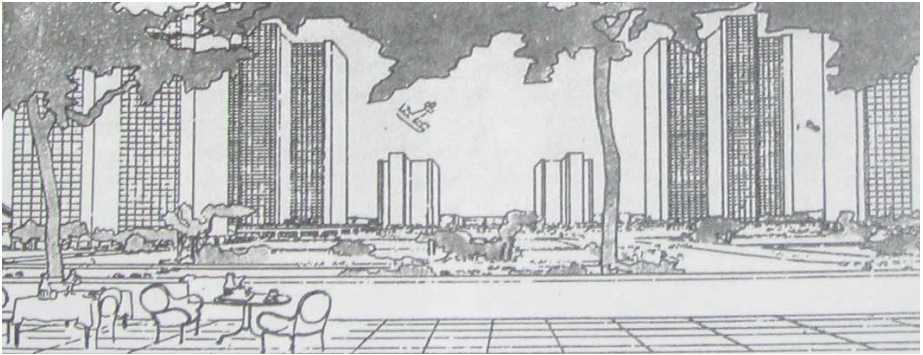


Resim 6. Metropolis’de kent mimarisi ve ulaşım, Fritz Lang, 1927.

Yüksek modernizmle birlikte fonksiyonel olarak farklılaşan birimler tasarlayarak makine gibi çalışan konutlar ve fabrika gibi işleyen kentler düşledik. Ama II. Dünya Savaşı makinelerin ve teknolojinin korkunç yüzünü acı bir şekilde gösterdi. Savaşın etkileri o denli büyüktü ki makine estetiğinin heyecanlı savunucularından Le Corbusier (2009, s. 22) 1957’de hayal kırıklığı içinde ama yine de umut barındıran şu sözleri yazdı:

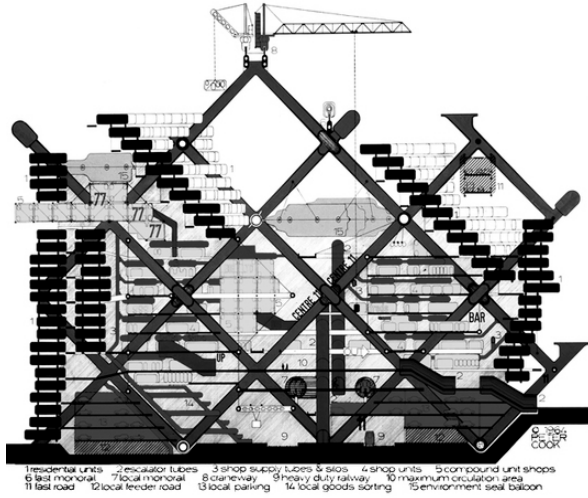
Bütün dünyada ani bir değişme olmuştur: Makine medeniyeti, düzensizliğin, beklenmedik şeylerin, yıkıntıların içine yerleşmektedir... Bir yüzyıldan beri bu böyledir. Fakat bir yüzyıldan beri yepyeni bir çabaya da rastlanmakta, ileriye görenler yeni fikirler ve kavramlar getirmekte, teklifler öne sürmektedirler. Kim bilir? Belki de bir gün...

Aslında makine estetiğinin asıl problemi insan faktörünü devre dışı bırakmasıydı. Düşlerde aşkın güç olarak hızla çalışan makineler ve bunları barındıran fabrika gibi kentler vardı, öte yandan bu düşlerde “modern insana, fişi takmak dışında yapacak kayda değer bir şey [kalmıyordu]” (Berman, 2005, s. 44). Makine estetiğine zıt olarak insan faktörünün önemine değinen görüşler 1950’lerde ortaya çıkmaya başladı. Belki de en önemlilerinden sayılabilecek olan Situasyonistler, Guy Debord’un fikirleri etrafında toplanıyordu. Kentin asıl mekanının gündelik hayatın geçtiği sokaklar olduğunu ve dönüşümün de sokaklardan başlaması gerektiğini savunuyorlardı (Sadler, 1998). Böylelikle Michel De Certeau’nun da vurguladığı gibi “kent günlük uygulayıcılarının yaşadıkları yer” olarak sokak, kullanıcı pratiklerinin zenginliğinden ötürü gittikçe önem kazanıyordu (2008, s. 187). “Théorie de la dérive” yani Sürüklenme Teorisi kenti anlamak için kullandıkları yöntemdi (Sadler, 1998, s. 77). Adımları kendilerini nereye götürürse o kent parçalarını, sokakları, mekanları gözlüyor ve yeniden yorumluyorlardı. Amaçları kentin görülmeyen yüzlerini de göstermek ve onların da kente değer katan öğeler olduğunu gözler önüne sermektir. Bu bağlamda özellikle Le Corbusier’in olağanüstü temiz, düzenli, rasyonel bir şekilde fonksiyonlara bölünmüş ideal kent planlarını eleştiriyorlardı (Sadler, 1998, s. 77).



Resim 7. Le Corbusier'nin modern kent çizimi, 1922
(Kaynak: Sadler, 1998, s. 77).

Rasyonel kentleşmenin kenti parça parça olarak ele aldığı fonksiyonlarının bir arada olması gerektiğini düşünüyorlardı. Bunun için de kent fonksiyonlarını bir bütün olarak içinde barındıran mega-yapılar düşünüyorlardı. Constant'ın "New Babylon" düşü de bu amaçla binalar ve kent parçaları arasındaki fonksiyonel ayırımına cevap arıyordu (Sadler, 1998). Constant'ın takipçisi olarak İngiliz Archigram grubu da 1964'te *Living City* (Yaşayan Şehir) sergisinde Peter Cook'un "Plug-in City" düşünü sunmuşlardı. Peter Cook 'Plug-in City'de tüm kent ve yapıları işleve göre kapsüllerden oluşan ve ana strükture takıp çıkartılabilen strüktürlerle tanımlandı.



Resim 8. Plug-in City, Peter Cook, 1964.

(Kaynak: www.archigram.westminster.ac.uk)

20. yüzyıl düşlerimizden bir örneği de mimarlık dünyasına görece uzak bir örnek olarak düşünebileceğimiz, 1962 yılında Hanna-Barbera yapım şirketi tarafından üretilen bilim kurgu animasyon *Jetsons*'da görebiliriz. Sene 2062'dir ve *Orbit City*'de *Jetson*'lar hepsi gökyüzünü delen çok yüksek yapıları ve bunların arasında yüzen otoyolları, uçan arabaları, konuşan robotları, kapsül yemekleri ile mutlu bir hayat sürerler. *Orbit*

City’de yaşayan mutlu Jetsonlar çizgi de olsalar gelecek kentleşmeye dair kurduğumuz mutlu düşlerin nerelerde olduğunu işaret ederler.



Resim 9. Orbit city ve Jatson’ların uçan arabası, Hanna-Barbera, 1962.
(Kaynak: www.architizer.com)

Az Gittik, Uz Gittik, Bir Arpa Boyu Yol Gittik...

21. yüzyıla doğru yaklaşırken gelecek hakkında umutlu olmaktan öte karamsar bir tutuma girdik (Meyerson, 1996). Jean Tardieu’nun 1976 senesinde yazdığı Faust ile Yorick oyunu bu karamsar tutuma bir örnektir. Yazar, Goethe’nin *Faust*’u ve Shakespeare’in *Hamlet* eserindeki kafatası Yorick’i akıllara getirerek yaşadığımız hayatın umutsuzluğunu anlatır. Oyunda, gelecekteki olağanüstü insanın kafatasını bulmak için gece gündüz çalışan bir bilgin, kendini bilimin serüvenine öyle kaptırır ki,

kendisini ve ailesini bu serüvenin yanında küçücük bir öykü olarak bile görmez. Evlenir, çocukları olur, torunları olur, yaşlanır, karısı ölür fakat çalışma masasından asla kafasını kaldırmaz. “Kafatasının en yüksek basamağı” dediği o mükemmel insan beynini bulmak için gecesini gündüzüne katar (Tardieu, 1992). Yıllar geçtikçe yaşlanan bilgin, bir gün çalışma masasında ölür ve o öldükten sonra aslında kafatasının en yüksek basamağının kendisine ait olduğu anlaşılır.

Ütopyalarımızda kurguladığımız idealize mekanlar ise 21. yüzyıla doğru yaklaşırken kimlik değiştirmeye, yalnızlığımızı, karamsarlığımızı, geleceğe dair korkularımızı ifade etmeye başladılar. Böylece mutlu bir son bulmaya çalışan umutlu ütopyalarımızla birlikte artan karamsarlık, hayal kırıklıkları ve kuşkuyla birlikte uyarı niteliğinde, umutsuz distopyalar da düşlemeye başladık. Örneğin, Thomas More’un *Ütopya*’sında mutlu bir kent yaşamının simgesi olan ütopya adası, 1998 yapımı Alex Proyas’ın *Dark City* filminde içinden çıkılamayan bir hapishane adasına dönüşür.



Resim 10. Utopya adası gravürü
(Kaynak: Alex Proyas, 1998 Ambrosius Holbein, 1518)

Filmde distopik bir ortamda Strangers denilen bir grup tarafından insanların hayatları üretim nesnelere gibi baştan üretilir. Toplum grubun istekleri doğrultusunda yönlendirilir. Gece tam on ikide tüm şehir uyutulur, yeni binalar mantar gibi türetilir, insanlar hayatları değiştirilir, zenginler bir gecede fakir, fakirler bir gecede zengin olur, sahte anılar gerçek anıların yerine konur. Aslında kentte hiç gündüz olmamakta, insanlar kimliksizleşmekte ve kimse kentin dışına çıkamamaktadır ama kent sakinleri hayatlarında hiçbir gariplik fark etmezler. Her gece tam on ikide tatlı uykularına dalıverirler.

Bu karamsar tutumdan sıyrılıp 21. yüzyıla 19. yüzyıl sonundan umutlu bir düşünceyle tekrar bakacak olursak, 1888'de basılan Edward Bellamy'nin *Geçmişe Bakış* romanındaki 1887'de uyuyup 2000'de uyanan Julian West'in hikayesini hatırlayabiliriz. Bellamy'nin 21. Yüzyıla dair umutlu ütopyasında 21. yüzyılın başındaki Boston'da 1887'nin aksine emeksermeye çelişmesini aşmış bir toplum yaşamaktadır. Kent olabildiğince düzenli, geniş yollarla kurgulanmıştır. Bellamy'nin düşünde insanlar eşitlikçi düzende oldukça mutlu yaşamaktadır ve başkahraman Julian 1887'de bu düzeni sağlamak için savaşmadığı için pişmandır. Ama yine de 113 yıl boyunca uyuyup bu altın çağda adeta yeniden doğmanın sevincini yaşar. Bellamy, 2000'den 1887'ye bakarken 1949'da George Orwell ile karşılaşırdı herhalde hızla geçtiği yıllara aynı şekilde bakamazdı. Çünkü Orwell'in II. Dünya Savaşı'nın hemen ardından yazdığı 1984 romanı pek de Bellamy'nin gelecek tahayyülüne benzemiyordu. Orwell'in düşü tamamıyla bir anti-ütopyaydı. 1984'deki hayat Bellamy'nin düşündükleri gibi sosyalist bir ortamda değil, Big Brother'ın totaliter gölgesinde süren bir hayattı. Romanda 20. Yüzyıl'ın son çeyreğinde Big Brother'ın dayattığı hayatı yaşamaya, bir başka deyişle, trende oradan oraya savrulmaya karşı koymaya çalışan Winston Smith'in hikayesi anlatılır. Winston'ın yaşadığı şehir devasa ölçekleriyle insanları daha da ezen iktidar binaları ve toplum belleğine korkuyu iyice yerleştirmek için her köşe başına, her duvara asılan dev *Big Brother Seni İzliyor!* posterleriyle ve gerçekten de insanları gözetleyen tele-ekranlarla dolu-

dur. İktidarın tüm baskılarını düşünce polislerinin zihnini okuması, tele-ekranların onu gözetlemesi ve yaptıklarını kaydetmesi ihtimallerine rağmen sessizce reddeden Winston sonunda bu baskıya yenik düşer ve yakalanır. İktidarın dev binalarından birinin soğuk, penceresiz, nefes bile alınamayan bodrum katlarından birinde işkenceye maruz kalır ve sonunda o da deyim yerindeyse umutsuz bir şekilde ilerleyen trenin yolcularından biri haline gelir.

21. yüzyılda düşünülüp 2006 yılında sinemaya aktarılan bir başka hikaye de Alan Moore tarafından yazılan, David Lloyd tarafından çizilen ve 1982-1989 yılları arasında yayınlanan distopik çizgi roman *V for Vendetta*'dır. Orwell'in 1984 romanına benzer şekilde totaliter bir rejimin baskısı altında yaşayan geleceğin İngiltere'si anlatılır. Toplumdaki tüm farklılıklar hoşgörüsüz, baskıcı, faşizan devlet otoritesi tarafından bilinçli bir şekilde insanları kontrol altında tutabilmek için şok, travma, korku ortamı yaratılarak ve kaos korkusu pompalanarak yok edilmiştir. Otorite, tüm iletişim ve haberleşmeyi eline almış, son teknolojiyi kullanarak tüm insanları denetlemeye başlamış, sokağa çıkma yasakları koymuş, müzik, resim ve kitapları yasaklamış, özgürlüklerini geri isteyenlerin tepesine binmiştir.



Resim 11. V for Vandetta filminde herkesi izleyen devlet otoritesi, James McTeigue, 2006.

Aslında toplum kendi iradesiyle bu korku otoritesini yaratmıştır. Korktukları şeyler uğruna özgürlüklerini kendi elleriyle teslim etmişlerdir. Yüzü Guy Fawkes maskesi altında gizli olan ve kendini V koduyla tanıtan bir anti-kahraman bu iktidarın baskılarına *insanlar devletten değil, devlet insanlardan korkmalı!* diyerek karşı çıkar. Toplumunu yine kendi iradesiyle bu otoriteyi yok etmeye çağırır. Sistemi yıkmak için intikamı öfkeyi, anarşiyi, terörü araç olarak kullanır. Kentin belli başlı simgelerini bombalayarak iktidarın kurduğu belleği yıkmaya çalışır. Önce kendisiyle benzer bir kaderi taşıyan Evey'i sonra da halkı kendi tarafına çekmeyi başarır.



Resim 12. V ve Evey'nin işbirliğiyle Parlamento binasını patlatmayı amaçlamaktadır. (Kaynak: Moore ve Lloyd, 1990)

İronik bir şekilde, hikayenin sonu olan otoritenin çöküşünü bir trene yüklenmiş bombalar hazırlar. V, otoritenin trenini durdurmak adına çıktığı yolda ölmüştür ve cansız bedeni bomba yüklü trenle birlikte iktidarın asıl simgesi olan parlamento binasına doğru hızla ilerler. Parlamento binası adeta bir havai fişek gösterisi şeklinde patlar ve bu da iktidarın sonunu getirir. Böylelikle V'nin anti-ütopya tahayyülü iktidarın çöküşüyle bir ütopyaya dönüşmüştür. Bu noktada V, belki de Dürrenmatt'ın anti-kahraman³ olarak gördüğü mitolojik kahraman

³ İsviçreli yazar ve ressam Friedrich Dürrenmatt'ın (1921-1990), hak ve adalet konularındaki görüşlerini özetleyen bir yazı için bkz. Şener, T. (1993). Friedrich

Minotaurus olarak beliriyor karşımızda. Bir labirentin içinde yaşamaya mahkum, başı sığır vücudu insan Minotaurus'un insan yiyen bir yaratık haline gelmesi onun suçu mudur? Labirentte kendisine sunulan kurbanlar mı kurbandır, yoksa Minotaurus'un kendisi mi? Belki de ikisi de... Çünkü Dürenmatt'a göre, endüstrileşme, nüfus artışı, bilimsel gelişmeler, devrimler gibi kaçınılmaz gelişmeler dünyayı değiştirirken, iktidar ve ona tabi olanlar arasındaki alışılmış ve kabullenilmiş ilişkiler değişmediği için insan kendi medeniyetinin barbarlığına mahkumdur (Onaran, 2007).

Gökten Üç Elma Düşerken...

Resmin geneline bakacak olursak, biz tüm bu düşleri kurarken bir yandan da ilkel toplumdan tarım toplumuna sonra sanayi toplumuna geçtik ve artık bilgi toplumuyuz (Tekin ve Çiçek, 2006). Biz hep bu geçişleri yaşıyoruz ama aslında hala o upuzun tünel boyunca son hız giden trenin içinde sorgulamadan ilerliyoruz. Bu nedenle tarımdan bilgi toplumuna geçilen süreçte yaşanan tüm değişiklikleri sadece bir karakter değişimi olarak görebiliriz. Bu süreçte toplumun yapısı değişmektedir. Tarım toplumunda toprak sahipleri, sanayi toplumunda sermaye sahipleri gücü elinde bulundururken bilgi toplumunda güç artık bilgi sınıfının elindedir (Tekin ve Çiçek, 2006).

20. yüzyılda kentleri endüstrileşme, ekonomi, sanayi, işlevleri belirli katı planlamalar şekillendirirken, 21. yüzyılda kentleri çeşitlilik, çok kültürlülük, yaratıcılık, sınırsız ve özgür ortamlar şekillendirmeye başladı (Durmaz, Yiğitcanlar ve Velibeyoğlu, 2008). 21. yüzyıl kentinde artık zaman ve mekan algısı değişti, iletişim ağları sınırları küçülttü ve belirsizleştirdi (Kaypak, 2011). Artık kentli sayılmak için kent merkezinde

Dürrenmantt'da Adalet Duygusu. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2, 13-18.

yaşamak şart değil. Kent çevresinde hatta dışında yaşamak pek çok günümüz kentlisinin arzusu haline geldi. Böylece kent kıyısında yaşayan ve benzer sosyolojik yapıya sahip yoksul mahallelerin yerini, yine kent kıyısında yaşayan, benzer sosyolojik yapıda ve gelir durumuna sahip zengin mahalleleri almaya başladı. Bu son derece güvenli zengin mahallelerinde yaşayan kentliler, fiziksel olarak kentte bulunmasalar bile bilgi çağının getirdiği teknolojik avantajlardan faydalanarak kent hizmetlerinden geri kalmıyorlar (Kaypak, 2011).

21. yüzyılda toplumun ekonomik yapısındaki değişimin bir sonucu olarak da artık ürünler değil, bilgi ve ona bağlı hizmetler üretilmekte ve bilgi üretimin hammadde haline gelmektedir (Tekin ve Çiçek, 2006). Sanayi üretmekten bilgi üretimine geçilmesi kentleri sanayi merkezi olma hevesinden caydırmış, bilgi merkezi olma çabasına sürüklemiştir (Kaypak, 2011). Kentler artık sanayi üretim merkezi olma çabalarını bir yana bırakıp, hizmet ve iletişim çabalarını ön plana çıkarmışlardır (Kaypak, 2011). Böylece bilgi üretim merkezi olma yarışında bilgiyi üretecek sınıfın beklentilerini karşılayacak hizmetler sunarak öne geçmeye çabalarlar. (Kaypak, 2011). Bunun doğal sonucu olarak da bilgiyi yönetmek ve entelektüel sermayeyi kalıcı hale getirmek kentlerin hedefi haline gelmiştir. Bu süreçte bireylerin sahip oldukları bilgi ise çok kıymetlidir.

Günümüzde kentler, üretimin hammadde bilgiyi ellerinde tutabilmek amacıyla ve tüm bu değişimler gereği yeni düşler peşine düştüler. 21. yüzyılda mühendisler, mimarlar, planlamacılar, tasarımcılar, modacılar, sanatçılardan oluşan ve yaratıcı sınıf olarak tanımlanan meslek insanları, bilgiyi üretmekte en etkin sınıf olarak kabul edilmeye başladılar (Florida, 2005). Bu nedenle bilgiyi üreten bu yaratıcı sınıfı cezbetmek, 21. yüzyıl kentlerinin en büyük ütopyası haline geldi. Kentler ve yönetimleri bu yaratıcı sınıfı çekmek için çeşitli projeler arayışına girdi. Bu bağlamda kentler, *V for Vandetta* çizgi romanının distopik kentinin tersine, makineleşmenin ötesinde teknoloji, yetenek ve hoşgörüyü bir arada tutan kentler oluşturmanın ne kadar önemli olduğunun farkına vardılar. Bilgi üreticisi yaratıcı sınıf ise 21. yüzyıl kentlerinde kolay bir şekilde

seyahat etmek, açık alan aktivitelerinde bulunmak, spor faaliyetleri gerçekleştirmek, festivallere katılmak, kısacası sosyal olarak gelişmek istemekte (Durmaz, Yiğitcanlar ve Velibeyoğlu, 2008). Dolayısıyla, kentler bilgiyi ellerinde tutabilmek arzusuyla yaratıcı sınıfın ihtiyacını gidermek için sadece fiziksel altyapı ve yeterliliklerini değil, sosyal altyapılarını da sorgulamaya başladılar (Durmaz, Yiğitcanlar ve Velibeyoğlu, 2008). Çünkü yaratıcı sınıfın sosyal olarak gelişmesi kentin yenilikçi kapasitesini arttıracak ve hayali kurulan ileri teknoloji yatırımlara erişmek daha kolay olacaktır.

Kentler yaratıcı sınıfı cezbetme amaçlarında artık mimarlık, tasarım, el sanatları, sahne ve gösteri sanatları, moda, reklamcılık, sinema ve televizyon, bienaller, festivaller gibi kültür ürünleri üreten yaratıcı endüstrilerin desteğini almaya başladılar ve artık kültürü ve yaratıcılığı markalaşmak uğruna ekonomik bir hedef gibi kullanıyorlar (Durmaz, Yiğitcanlar ve Velibeyoğlu, 2008; Durmaz, Platt ve Yiğitcanlar, 2010). Bu yeni ekonomik eğilim kentleri yeniden yapılandırmaya yönlendiriyor. Bu yeniden yapılandırma sürecinde ise sanat ve yaratıcılık ekonomik büyümenin etkili bir aracı haline geldi (Sharp, Pollock ve Paddison, 2005). Böylece sanat da 21. yüzyılda toplumun sorumluluğundan çıkıp ekonominin sorumluluğuna girmeye başladı ve marka kent olma yolunda kültür özelleştirilip bu yaratıcı endüstrilere devletler, şirketler, bankalar mali kaynaklarını akıtmaya başladılar (Artun, 2011). Böylece sanat, hem kurumsal bir kimlik göstergesi hem de kentin marka şehir olma düşününün aracına dönüştü. Kısacası devlet, teknoloji gibi örgütlenmelerin yanı sıra son olarak da sanatın örgütlenmesi ve yönetilmesi de kaçınılmaz olmaya başladı (Artun, 2011).

Çağımızın ulaşması beklenen ideal toplumu bilgi toplumdur (Kaypak, 2011). Ulaşılması beklenen ütopyası ise bilginin gücüne erişmek ve artık teknotopyalar düşlemektir (Graham ve Marvin, 1996). Hızın anahar bir değişken olduğu çağımızda bilgiye çabuk ulaşmak uğruna onu analogdan dijitale dönüştürürken, kentlerde yaşayan toplum ve bireylerin ilişkileri de sanallaşmaktadır. Tüm bu değişimlerin en etkili biçimde

kendini hissettirdiği mekanlar ise kentlerdir. İşte bu kentlerde bugünlerde hepimiz bir masal dinliyoruz. Bu masalı anlatan ses çok derinden yankılanıyor ama hiç susmuyor... Masalın kurdurduğu düşler arasında dolaşırken hep aynı kelimeleri seçiyoruz. Bilgi çağı... Teknoloji... İvme... Devinim... Değişim... Yenilik... Gelişme... Doğaya uyum... UYU-m.

KAYNAKÇA

- Arslan, M. E. (2006). 20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının Hareketlilik, Esneklik/ Uyabilirlilik ve Teknoloji Kavramları . Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. İstanbul: İletişim.
- Bellamy, E. (2011). *Geçmiş Bakış-2000'den 1887'ye*. İstanbul: Say Yayınları.
- Berman, M. (2005). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. İstanbul: İletişim.
- Choay, F. (1969). *The Modern City: Planning in the 19th Century*. New York: George Braziller.
- Doğan, H. (2000, Kasım). Mimarlıkta Ütopya. *Yapı Dergisi*, 228.
- Durmaz, B., Platt, S. ve Yigitcanlar, T. (2010). Creativity, Culture Tourism and Place-making: Istanbul and London Film Industries. *International Journal Of Culture, Tourism and Hospitality Research* , 4(3), 198-213.
- Durmaz, B., Yigitcanlar, T. ve Velibeyoglu, K. (2008). Creative Cities and the Film Industry: Antalya's Transition to a Eurasian Film Center. *The Open Urban Studies Journal*, 1-10.
- Florida, R. (2005). *Cities and the Crative Class*. New York: Routledge.
- Graham, S. ve Marvin, S. (1996). *Tellecommunications and the City-Electronic Spaces, Urban Places*. New York: Routledge.
- Harvey, D. (2006). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis.
- Kaypak, Ş. (2011). Bilgi Toplumu Olma Yolunda Kentsel Değişim ve Bilgi Kentleri. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, 6(1).
- Le Corbusier. (2009). *Atina Anlaşması*. (A. Yörük, Çev.) İstanbul: YKY.
- Marinetti, F. T. (2009). Kuraldan Sıyrılmış İmgelem ve Özgürlüğe Kavuşmuş Sözcükler, Fütürist Manifesto . E. Batur içinde, *Modernizmin Serüveni İçinde*. İstanbul: Alkım.
- Meyerson, M. (1996, Yaz). Ütopya Gelenekleri ve Kentlerin Planlanması . *Cogito* , 8 , 113-125.
- Moore, A. ve Lloyd, D. (1990). *V for Vendetta*. New York: DC Comics.

- Onaran, S. (2007). Friedrich Dürrenmatt'ın Grotesk Dünyası, "Die Panne"(Kaza) Öyküsündeki "Grotesk" Öğelerin Açılımları. *Littera Edebiyat Yazıları*, 20, 1-20.
- Orwell, G. (1984). 1984. İstanbul: Can Yayınları.
- Panerai, P. ve Jean, C. (2004). *Urban Forms, the Death and Life of the Urban Block*. (O. V. Samuels, Çev.) Oxford: Architectural Press.
- Sadler, S. (1999). *The Situationist City*. London: MIT Press.
- Sharp, J., Pollock, V. ve and Paddison, R. (2005). Just Art for a Just City: Public Art and Social Inclusion in Urban Regeneration. *Urban Studies*, 42(5/6), 1001-1023.
- Tardieu, J. (1992). Faust ile Yorick. J. Tardieu içinde, *Oda Tiyatrosu "On Altı Oyun"* (s. 64-71). Ankara : Bilgi Yayınevi.
- Tekin, M. ve Çiçek, E. (2006). Bilgi Çağında Bilgi Toplumu Ve Bilgi Ekonomisi. Ekim 2011 tarihinde <http://bilgitoplumu.blogspot.com/2006/10/bilgi-anda-bilgi-toplumu-ve-bilgi.html> adresinden alındı
- Urgan, M. (1999). Thomas More'un Yaşamı ve Utopia'nın İncelenmesi. S. Eyüboğlu, V. Günyol, ve M. Urgan içinde, *Thomas More-Utopia* (s. 109-244). İstanbul: İş Bankası Yayınları.

Pınar Kılıç: 1984 yılında Ankara'da doğdu. 2007 yılında Trakya Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden mezun oldu ve İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı. 2008 yılında Mimarlık Bölümü'ne araştırma görevlisi olarak atandı. 2010 yılında "Mimari Tasarım Sürecinde Ortaklık İçin Kritik Başarı Faktörlerinin Araştırılması" başlıklı yüksek lisans tezini tamamladı. Ardından aynı bölümde doktora eğitimine başladı. Halen İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü'nde doktora çalışmalarına ve araştırmalarına devam etmektedir.

İletişim: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü, Urla – 35430, İZMİR

E-mail: pinarkilic@iyte.edu.tr, prkilic@gmail.com

Ayşe Nur Şenel: 1984 yılında Denizli'de doğdu. İlköğretim ve lise eğitimini Denizli'de tamamladı. 2007 yılında İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden mezun oldu ve aynı okulda yüksek lisans eğitimine başladı. 2008 yılında Mimarlık Bölümü'ne araştırma görevlisi olarak atandı. 2010 yılında "On Dokuzuncu Yüzyıl İstanbul'unda Kamusal Yaşam ve Mekânlarının Tanzimat Romanları Üzerinden Okunması" başlıklı yüksek lisans tezini tamamladı. Ardından

aynı bölümde doktora eğitimine başladı. Halen İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü'nde doktora çalışmalarına ve araştırmalarına devam etmektedir.

İletişim: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü, Urla – 35430, İZMİR

E-mail: aysenursenel@iyte.edu.tr, aysenursenel@gmail.com