

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DİSTOPİK FİLMLER ÜZERİNDEN
MEKANSAL OKUMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazal Günal

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

MAYIS 2015

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**DİSTOPİK FİLMLER ÜZERİNDEN
MEKANSAL OKUMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazal Günal

502121433

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi

MAYIS 2015

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü’nün 502121433 numaralı Yüksek Lisans / Doktora Öğrencisi **Hazal Günal**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**DİSTOPIK FİMLER ÜZERİNDEN MEKANSAL OKUMALAR**” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Yrd. Doç. Dr. Sait Ali Köknar**
İstanbul Teknik Üniversitesi
Yrd. Doç. Dr. Banu Tomruk
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Teslim Tarihi : **05 Mayıs 2015**

Savunma Tarihi : **26 Mayıs 2015**

ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca beni destekleyen aileme, tezimin gelişmesinde çok büyük emeği olan ve her zaman bana inanıp her anımda bana yardımcı olan teyzem Şafak Eruyar'a, her daim bana sevgisiyle güç veren arkadaşlarıma ve Can Yılmaz'a, son olarak tüm tez çalışmam boyunca bana çok şey katan hocam Luca Orlandi'ye ve danışmanım Pelin Dursun Çebi'ye sonsuz teşekkürler.

Mayıs 2015

Hazal Günal
Mimar

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	ix
ŞEKİL LİSTESİ	xi
ÖZET	xiii
SUMMARY.....	xv
1. GİRİŞ.....	1
2. DİSTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ	3
2.1 Distopya kavramı ve tanımı	3
2.2 Mimarlığın Distopya ile ilişkisi	4
3. DİSTOPYA VE EDEBİYAT İLİŞKİSİ	7
3.1 Bilimkurgu Edebiyatının Tanımı ve Tarihsel Gelişim Süreci	7
3.2 Distopik Edebiyatın Tarihsel Gelişim Süreci	12
4. DİSTOPYA VE SİNEMA İLİŞKİSİ	17
4.1 Bilimkurgu Sinemasının Tarihsel Gelişimi ve Distopik Sinemanın Doğuşu ...	17
4.2 Distopik Filmleri Oluşturan Bileşenler.....	30
4.2.1 Distopik filmlerde mekan: grotesk mekan	30
4.2.2 Distopik filmlerde zaman: retro gelecek	57
5. DİSTOPYA ÜZERİNDEN BİR KENT OKUMASI: İSTANBUL KENTİNİN DİSTOPYASI	73
5.1 Distopik Mekanı Oluşturan Elemanların Kent Üzerinden Okunması.....	74
5.1.1 Yabancılaşma: güncel mekanın yapaylaşması (renk)	74
5.1.2 Yabancılaşma: güncel mekanın yapaylaşması (ışık)	76
5.1.3 Belleğin yanılsaması: dönem çatışması (eski – yeni)	77
5.1.4 Belleğin yanılsaması: zaman mekan çatışması (güncel mekan–gelecek imaj).....	78
5.1.5 Mekansal iktidar: ölçeğin değişmesi (over-scale)	79
5.1.6 Mekansal iktidar: yüksekliğin değişmesi (kent)	81
5.2 Bölüm Sonucu.....	83
6. SONUÇ.....	85
KAYNAKLAR.....	89
ÖZGEÇMİŞ.....	95

ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 4.1: Distopik filmlerde yer alan grotesk mekan elemanları	56
Çizelge 4.2: Distopik filmlerde yer alan retro gelecek elemanları.....	71

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1: Jeremy Bentham'ın panoptikon hapisahane planı (URL-1)	13
Şekil 4.1: Georges Méliès'in Le Voyage dans la Lune filminden bir sahne (URL-2)	18
Şekil 4.2: Fütürist mimar Antonio Sant'elia(1914), Metropolis (1927) (URL-3), (URL-4).....	21
Şekil 4.3: 1940'lara kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler.....	23
Şekil 4.4: 1970'lara kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler.....	25
Şekil 4.5: Günümüze kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler.....	29
Şekil 4.6: Notre Dame Kilisesinin Cephesinde yer alan gargoyeler (URL-5)	32
Şekil 4.7: Robert Wilson'ın Civil Wars adlı oyunun Hollanda bölümünden bir sahne (sol), Robert Wilson'ın Civil Wars oyunu için yaptığı storyboard çalışmaları (sağ) (URL-7), (URL-8).....	34
Şekil 4.8: Metropolis kentinin kesitinin ilüstrasyonu (URL-9)	35
Şekil 4.9: Rotwang'ın evinin kent ile olan ilişkisi (sol), Rotwang'ın evi iç mekan (URL-11), (URL-12)	36
Şekil 4.10: Film'in ilk bölümü olan 1940'lı yıllara ait Everytown kenti (URL-13), (URL-14).....	37
Şekil 4.11: Film'in ikinci bölümü olan 1970'lerde savaş sonrası kent (URL-15), (URL-14).....	38
Şekil 4.12: Film'in üçüncü bölümü olan yeniden inşaa edilen kent (URL-14).....	38
Şekil 4.13: Fahrenheit 451'de modernist yapılaşma (sol), Clarisse'in evi (sağ)	40
Şekil 4.14: Montag'ın evi (sol), kitapların olduğu ev (sağ) (URL-19), (URL-20)	41
Şekil 4.15: Korona Süt Barı (sol), Alex'in evinin oturma odası (sağ) (URL-21), (URL-22).....	42
Şekil 4.16: Alex ve saldırıya uğrayan kadının kavga sahnesindeki penis ve Beethoven heykeli (URL-24)	43
Şekil 4.17: Blade Runner'da kentte yapıların cephesinde kullanılan dijital ekranlar ve kentten bir görünüm (URL-25).....	45
Şekil 4.18: Tyrell'in Gorik evinin yer aldığı, ziggurat benzeri yapı (URL-26).....	45
Şekil 4.19: Smith'in bir fahişeye yaşadığı anısında onun kırmızı rujunu hatırladığı sahne (URL-27)	47
Şekil 4.20: Monitörlerin yer aldığı gözetim altındaki mekanlar (URL-28), (URL-29)	48
Şekil 4.21: Filmdeki özgür mekanlar. Smith'in hayalindeki 101 numaralı oda (sol), Smith ve Julia'nın ilk buluşması (sağ) (URL-27)	48
Şekil 4.22: Sam'in çalıştığı ofis (sol), Sam'in annesi ile gittiği lüks restoran (sağ) (URL-30), (URL-31)	50

Şekil 4.23: Kentin çeşitli yerlerinde asılı doğa fotoğrafları (sol), kent dokusu (sağ) (URL-32)	51
Şekil 4.24: Sam'in annesinin gençleşmek için yaptığı estetik müdahale (sol), grotesk figür olarak Sam'in annesi ve annesinin arkadaşı (sağ) (URL-33), (URL-34).....	51
Şekil 4.25: La Antena filminde kullanılan ay figürü (sol), Georges Méliès'in Ay'a Seyahat filminde kullanılan ay figürü (sağ) (URL-35), (URL-36)	52
Şekil 4.26: La Voz'un bağlı olduğu tabela (sol), İkinci sesin bağlı olduğu tabela (sağ) (URL-35).....	53
Şekil 4.27: La Voz'un içinde bulunduğu durumdan memnuniyetsizliği (sol), La voz'un evinin cephesi (sağ) (URL-35)	54
Şekil 4.28: Metropolis'te insan gücü ile çalışan makineler (URL-37), (URL-38)....	59
Şekil 4.29: Metropolis'te kullanılan anıtsal makine. İşçiler makineyi kullanırken (sol), işçileri infaza gelindiğinde (sağ) (URL-39), (URL-40)	60
Şekil 4.30: Birinci bölümde kentte yer alan savaş posterleri (URL-41), (URL-42)..	61
Şekil 4.31: İkinci bölümde savaş sonrası yıkık kente inen o döneme ait olmayan uçan cisim (URL-42), (URL-43).....	62
Şekil 4.32: Fahrenheit 451'de kullanılan raylı taşıma sistemi (URL-44), (URL-45)	63
Şekil 4.33: Filmde geçen kurgusal olamayan mekanlar (URL-45)	63
Şekil 4.34: Otomatik Portakal filmdeki renk ve ışık kullanımı (URL-46), (URL-47).....	64
Şekil 4.35: Alex'in gasp ettiği yazarın evindeki koltuk (sol) (URL-48), Alex'in gasp ettiği ikinci evde bulunan heykel (sağ) (URL-49)	65
Şekil 4.36: Blade Runner kentinin zemin kotundaki eklektik durum (URL-50), (URL-51)	66
Şekil 4.37: Bradbury binasının Blade Runner ve gerçek hayatta ki imajı (sol), filmde Bradbury binası içerisinden gökyüzünün görüntüsü (URL-52), (URL-53) ...	66
Şekil 4.38: 1984'teki ofisin genel görünümü (sol), ofiste kullanılan bilgisayarlar (URL-54), (URL-55)	67
Şekil 4.39: 1984 filminde kullanılan Ortaçağ'ı andıran işkence mekanları ve aletleri (URL-56), (URL-57)	68
Şekil 4.40: Sam'e işkence yapılan mekanın bütünü ve işkence sırasında Sam'in kafasında takılı olan utanç maskelerine referans veren obje (URL-58), (URL-59)...	69
Şekil 4.41: Sam'in ofisinde kullandığı bilgisayar (sol), Sam'in evinde kullandığı telefon (sağ) (URL-60), (URL-61)	69
Şekil 4.42: La Antena filminde kullanılan kentsel mekanlar (URL-62), (URL-63) .	70
Şekil 5.1: Taksim – Maslak aksı üzerinde zemin kotta yer alan tabelalar ve yapıdan kopma	75
Şekil 5.2: Taksim – Maslak aksı üzerinde cephede yer alan dijital ekranlar ve parçalanma	77
Şekil 5.3: Taksim-Maslak aksı üzerinde yer alan eski yeni çatışması ve ekleme	78
Şekil 5.4: Taksim -Maslak aksı üzerindeki şantiye alanları ve kapama	79
Şekil 5.5: Taksim -Maslak aksında yapıların cephelerinde yer alan reklam panoları ve kaplama.....	81
Şekil 5.6: Maslak bölgesinde yer alan şantiye çalışmaları.....	82
Şekil 5.7: Maslak'ta bulunan yüksek yapılı binaların cam cepheleri	82
Şekil 5.8: Taksim-Maslak aksı üzerinde yapılan mekansal okuma ve distopik mekanların deşifresi	84

DİSTOİK FİMLER ÜZERİNDEN MEKANSAL OKUMALAR

ÖZET

Tez çalışması, distopya kavramının, mimarlık ile kurduğı ilişkiden yola çıkmıştır. Distopyanın, bulunduğı döneme dair sorunları, karamsar bir gelecek senaryosu üzerinden dillendirmesi, distopyaya eleştirel bir tutum kazandırır. Distopyanın, güncel sorunları aktarmadaki öngörüsü, en çok sinemada ve edebiyatta karşılık bulmuştur. Sinemanın, bu tez çalışmasında kıymetli olmasının nedeni ise, distopik kurguların temelindeki kaygıların, sinemada mekan üzerinden aktarılmasıdır.

Çalışmada öncelikli olarak distopyanın yararlandığı anlatılar incelenmiştir. Bu anlatılara bakılırken, distopyanın bilimkurgu ile kurduğı ilişkiden yararlanılmıştır. Distopyanın doğuşunda önemli bir rol oynayan bilimkurgu, distopyanın daha iyi anlaşılabilmesi ve distopya bilimkurgu arasındaki farkın vurgulanabilmesi için tezde bilimkurgu tarihini bu bağlamda incelenmiştir. Distopyanın edebiyat ve sinemada içerisindeki var oluşu, bilimkurgu tarihinin sürekliliği içerisinde değerlendirilmiştir. Bu bağlamda ilk olarak bilimkurgu edebiyatının ve distopya edebiyatının tarihsel gelişim süreçlerine bakılmıştır. Edebiyat ile kurulan ilişki, distopyanın sinema ile buluşmasındaki ilk basamaktır.

Bir sonraki aşamada, distopyanın sinemada var oluşu ele alınmıştır. Sinema, distopyanın mimarlık ile kurduğı ilişki açısından önemli bir anlatıdır; çünkü distopik filmlerin öngörülleri en çok mekanda karşılık bulur. Mekan, distopyanın ele aldığı sorunlara ışık kullanmakta kullandığı bir araçtır. Tez çalışmasında, distopyanın mekan ile olan birlikteliği göz önünde bulundurularak, distopik filmler üzerinden bir mekan okuması yapılır. Mekan okumasının yapıldığı distopik filmler seçilirken, bilimkurgu sineması tarihi içerisindeki kırılmalara bakılmıştır. Seçilen filmlerin deşifresi, distopyanın temel bileşenleri olarak ele alınan, zaman ve mekan kavramları üzerinden yapılmıştır. Filmlerin deşifresinin sonucunda, bu bileşenleri oluşturan mekansal elemanlar belirlenmiştir. Bu sayede distopik mekan kurgusu tariflenmiştir.

Tezin ikinci bölümünde, tariflenen bu kurgu ve distopik mekanı oluşturan bileşenlerden yola çıkılarak, kentsel bir okuma yapılmıştır. Bu kentsel okuma için belirlenen saha çalışması Taksim - Maslak aksı üzerinde gerçekleştirilir. Çalışmada aks üzerinde yer alan yapıların, kent ve özne ile olan ilişkileri incelenmiştir. Yapılan incelemelerle kentte var olan distopik mekanlar, bileşenleri doğrultusunda deşifre edilip, sınıflandırılmıştır. Bu çalışma sonucunda, İstanbul kentindeki kimi distopik mekanlar açığa çıkarılmış ve kentin distopik kurgusuna dair bir kesit sunulmuştur.

SPATIAL READINGS THROUGH DYSTOPIAN MOVIES

SUMMARY

The relationship between dystopia and architecture is the main motivation of the thesis. Criticizing the daily situations through a future fiction makes dystopia didactic and criticizing. This critical way of thinking in dystopia mostly express its foresight in literature and cinema. Especially through cinema dystopia makes such critics by using space.

Dystopia literally means bad place. It warns humans by creating a future fiction. Those fictions show the worst and the most desperate conditions of human life. Each dystopia is didactic for society through a future threatment.

Instead of showing the future dystopia defines more its own term. It is a brutal critic of a daily life. It aims to show the default of the system and people to be aware. As a reason of that reading cities through dystopia could help us to criticize space and could bring an alternative way of thinking in architectural field.

Nowadays daily life of cities are under control of capitalism. Capitalism as a system gets its power from consumption. Consumption could stay alive by production. More production means more consumption which makes capitalism stronger. As a reason of that we could say speed is the most important tool of the capitalist system. Therefore technology which increases the speed, is the best supporter of capitalism.

Since technology got in our daily lives, cityscapes and architectural presentations started to change. New architectural presentations bring us a new perception of space and a new dimensions. Cityscapes change faster by technology. Those demolitions are not letting subject to have a relationship between cities. This situation starts to make subject to lose its role in cities.

The thesis aims to read dystopian spaces in İstanbul and analyse the effects of the system in urban space and urban life. As a reason of that first of all, the dystopian presentations were examined in this work. The relationship between dystopia and science fiction was discussed while looking at those dystopian work. To understand better the difference between science fiction and dystopia, and also to understand how dystopia exists, science fiction was also examined in this study.

The existence of dystopia was discussed through the history of science fiction literature and cinema. In this case first this study looks at the development of dystopian literature through history of science fiction literature. Because literature is the first steps which connects dystopia to cinema. On the other hand literature is the first presentation of the dystopia that is why to understand better the dystopian concept, literature used as a first step.

In the next part the existence of dystopia in cinema was examined. Because of creating a strong connection between dystopia and architecture, cinema has a very important place. The critics of dystopia is mostly projected by space because space is the most important tool of dystopia while telling the problems of daily life. Because

of having this relationship between space and dystopia in cinema, this study reads spaces through dystopian movies.

The main item which effect choosing the dystopian movies in thesis is the breaking points in history of science fiction movies. As a result of this attitude the dystopian movies were selected. After this selection space in those dystopian movies which are *Metropolis* (1927), *Things to Come* (1936), *Fahrenheit 451* (1966), *Clockwork Orange* (1971), *Blade Runner* (1982), 1984 (1984), *Brazil* (1985) and *La Antena* (2007) were analysed. According to that the main components of dystopian movies are time and space. That's why those movies were examined through time and space. This study gives the elements which creates the dystopian space.

The first component of dystopian movies "space" defined as grotesque space in this study. To understand better the concept of grotesque, first the development of grotesque is examined. This examination shows how grotesque was transformed from being a figurative presentation to space. In this case, Robert Wilson's art works which are the first examples of grotesque space, are analysed to define the space better. Later on those tools which Robert Wilson uses, are searched in dystopian movies. At the end of analysing eight chosen dystopian movies, different elements are found to create grotesque space. Those physical elements are used to build up the cinematographic atmosphere in the movies. However those tools also produce a new perception of space. By the data while analysing dystopian movies this relationship between subject and space is also examined. All those data classified in a scheme as a dystopian city guide.

The second component of dystopian movies "time" defined as retro future in this study. Time in dystopian fiction has a multi layered structure. The dialectic juxtaposition of future and primitive forms in space, breaks the chronology of time. Time doesn't run in a linear order of past present and future. The course of the movie combines each separated element of time and creates a new form. This offers a phenomenological blurry to time which defined as retro future. Retro future occurs the main fiction of dystopia and helps to build a grotesque space. The elements of space which makes time vague is examined and classified at the end of this part. The classification also consist of the perception of subject. Those data which creates retro future are summed up in a scheme to use as a dystopian city guide.

In the second part of the thesis, Istanbul as a city was read by the definition of dystopian space and by the element of it. For this case study the area which is selected is the axis between Taksim and Maslak. This axis is also a kind of chronological development of Istanbul. The deconstruction of the city starts from Taksim and the historical process continues on this present axis. That's why this axis has multi layers. Those layers overlapped and creates phenomenological spaces. This case study also decompose them to analyse and recombine them as a dystopian fiction.

The elements which creates the dystopian space used as a filter while doing this study. The physical elements of space are used to find the dystopian spaces in this axis. The effects of dystopian spaces on subject examined through those data in the city. The variables of city depend on the dystopian space and the constant data overlapped. This superposition shows the "how dystopian spaces could exists in daily life?"

This case study creates a dystopian mapping of the chosen axis. Analysing the city through dystopia creates a dystopian fiction of Istanbul. On the other hand it shows

dystopia is not a future projection or just a fiction. Dystopia is inside the space and each city contains its own dystopia. In this sense it claims that searching for dystopian spaces in cities and analysing them would raise awareness of the people.

Capitalist cities makes buildings to loose their identity. This occurs a gap between the subject and perception of space in urban space. This study aims to shows those gaps by analysing the dynamics of dystopian space. To solve the problem of nowadays daily life in cities, the first step is defining them. Lack of relationship between space and subject makes collective memory faded. However by showing the default of this connection could prevent collective memory from being lost.

In this sense dystopia by its nature offers to show the problems of daily life of its term and warn people for future threats. If we read the didactics of dystopia through space and urban space, it could shows us the dynamics and critics of daily life. However dystopia is not prevision, it is an actual analyse. This analyse in the study is taken as a section of a city. It could diversify, recreate or overlap. The different and new relations of the dystopian city readings could offer new way of thinking in design process while raising the awareness of the subject.

Considering all those reasons dystopia as a concept is a very helpful for architecture. This study claims that dystopian way of reading spaces could create a new desinging process, a new perceptions of space and a reproduction of space. This is possible by analysing the daily life of cities and finding the gaps in urbans spaces because each space include its own dystopia.

1. GİRİŞ

“Çağımızın... tasviri nesneye, kopyayı aslına ,temsili gerçekliğe, dış görünüşü öze tercih ettiğinden kuşku yoktur... Çağımız için kutsal olan tek şey yanılsama, kutsal olmayan tek şey ise hakikattir. Dahası, hakikat azaldıkça ve yanılsama çoğaldıkça çağımızın gözünde kutsal olanın değeri artar, öyle ki bu çağımız açısından yanılsamanın had safhası, kutsal olanın da had safhasıdır.”

Feuerbach,

Hristiyanlığın Özü'nün ikinci baskısına önsöz (Debord, 2012)

İçinde bulunduğumuz dönem, dijital çağ olarak da adlandırabileceğimiz, sanal düzlem kavramı üzerinden, mekanın tariflenmeye başladığı bir dönemdir. Mekan fiziksel karşılığını giderek yitirmekte ve gerçeklikten uzaklaşmaktadır. Bu durum büyük bir yanılsamaya yol açar: gerçek ve onun yansımaları (Gasché, 1997). Mekan fiziksel anlamda karşılığını bulamadıkça, anlamı yitirir ve bir dekora dönüşmeye başlar. Tıpkı Venturi'nin Las Vegas üzerinde yaptığı kentsel okumada olduğu gibi imaj mekanın önüne geçer (Venturi, Brown, & Izenour, 1993). Gerek dijital kaynakların sağladığı imkanlar, gerekse içinde bulunulan kapitalist dönemin bir sonucu olarak imaj üretimi artar. Aşırı imaj üretimi, tüketimin de hızlanmasına yol açar. Tüketimin bir gereksinimi olarak üretimin artması, imajların niteliğini arttırırken niceliğini azaltmaktadır. İmaj indirgenerek en salt haline getirilir. Halbwachs'a göre bellek, öznel bir hafızanın ürünü olsa da, belleği oluşturan toplumsal kodlar ve değerlerdir. Bu nedenle öznel belleği oluşturan aslında kolektif bellektir (Halbwachs, 1992). Bu bağlamda imaj üretiminin hızının, günümüz kentlerinde kolektif belleğin oluşumunu sarsıntıya uğrattığı söylenebilir. Bu durum, kentsel doku üzerinden okunabildiği gibi kentsel belleğin yavaş yavaş yok oluşu anlamına gelmektedir. Günümüz kentleri, imajların sergilendiği bir sahneye dönüşürken, kentsel bellek ortadan kalkmaktadır. İmaj artışı, yapının kent ile olan ilişkisini koparırken aynı zamanda özne-beden ve mekan arasındaki ilişkiyi de etkilemektedir. Kentsel mekanın bu değişiminin ve kentli ile olan ilişkisinin farklılaşmasını görünür kılabilmek için bu durumların deşifre edilmesi gerekmektedir. Belirtilen durumların deşifresini yapmak için bu çalışmada distopya bir araç olarak seçilmiştir.

Distopyanın mimarlık ile kurduđu iliřki ele alındığında, distopyanın eleřtirel tavrının mekandan beslendiđi g r l r. Distopik filmlerde yer alan mekansal kurgular birer sistem eleřtirisi olup, mekan bunu g stermek i in kullanılan en g  l  elemandır. Mekana y klenen bu iřlev, film i erisinde mekanı, metaforik anlatımların bir sahnesi yapar. Bu nedenle distopik kurgular mekan anlamında  ok b y k  nem tařır. Mekan tek bařına, fiziksel  zellikleri dođrultusunda  klidyen bir geometriye inřa edilse de yařanan mekan yalnızca fiziksel nitelikleri ile deđerlendirilemez. Yařanan mekanın algılanmasında yalnızca fiziksel veriler yeterli deđildir. Yařanan mekan s rekli olarak; mekan ile belleđin, ge miř ile řimdinin, ger ek ve belleđin  atıřmalarını bir arada barındırır. Yařanan mekanın deneyimlenmesinde, bellek, korku, hayal, arzu gibi  znel duygular rol oynar (Uluođlu, Enřici, & Vatansever, 2006). Yařanan mekandaki diyalektik birliktelik, distopyanın yarattıđı mekansal kurgularda da g zlemlenir. Distopya, gelecek kurgusu gibi g z kse de, aslında i inde bulunduđu d nemin bir eleřtirisidir. Bu d nem eleřtirisini yaparken, g ncel olanı gelecek i erisinde muđlaklařtırıp, yabancılařmayı sađlar. Distopyada, gelecek imajını yaratan da bu durumdur. Bu nedenle distopya i in, gelecek kurgusu i ersindeki, g ndelik yařam projeksiyonu denebilir. Bu durum distopyanın ge miř ile geleceđin yarattıđı  atıřma  zerinden kurgulanmasını sađlar. Distopik mekanlarda bu  atıřma ile kendini var eder. Bu nedenle distopik mekanların tek bařına  klidyen geometriye inřa edilmiř mekanlar olduđu s ylenemez. Distopik mekanlar g ncel kaygıların, deneyimlerin mekana aktarımıdır. Bu aktarım sırasında zaman sapmaya uđrar; ama mekan ge miř kodları i inde barındırır; tıpkı deneyimlenmiř mekanlar gibi.

Bu  alıřmada mekanı g  l  bir ara  olarak kullanan distopik filmler kullanılacaktır. Distopik filmlerin zaman ve mekan ile olan iliřkisindeki potansiyellerden yararlanılacaktır. Bu birliktelikteki yeni mekan  retiminin bi imleri inceleyecektir. Bunu yaparken distopik filmlerin deřifresiyle mekansal veriler elde edilecektir. Bu verilerin, İstanbul kentine mekansal bir eleřtiri getirmek adına kentsel d zlemle yapılacak olan okumada kullanılması ama lanmaktadır.

2. DİSTOPYA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

2.1 Distopya kavramı ve tanımı

Distopya için, ütopyanın anti-tezi olduğunu söylemek mümkündür. Etimolojik olarak baktığımızda *eu* “iyi,güzel”, *topos* “yer” anlamındaki Yunanca kelimelerin bir araya gelmesiyle oluşan ütopya kelimesindeki *topos* ve antik Yunancada “kötü” anlamına gelen “*dus*” ön adıyla oluştuğunu görürüz. Distopya kelimesi, ilk olarak 1868 yılında, Oxford İngilizce sözlüğünde, John Stuart Mill tarafından kullanılmıştır (Rüsen, Fehr, & Rieger, 2005). John Stuart Miller’in, en kötü sistemi ve durumları tariflemek için kullandığı distopya kelimesi daha sonraları gelişen teknoloji ile birlikte, toplumdaki dönüşümü de içine katarak, anlam olarak genişlemiştir.

Distopyanın öne sürdüğü senaryolar, toplumun içinde var olduğu süreçte yaşadığı sıkıntılara ayna tutar. Ütopya, sorunların üstünü hayallerle örterken, distopyada hayallere ve umuda yer yoktur. Distopya güncel sorunların işlenmesiyle karamsar bir dünya yaratır. Bu dünya her ne kadar bir kurgu olsa da, kötümser kurgunun var olmasını sağlayan sorunlar gerçektir. Gerçekliğin kırılması distopyada zaman yoluyla elde edilir. Distopik kurgular, gelecek dönemlere referans verir. Bu durum bir yanıla günceli gerçeklikten koparıırken, diğer bir yanıla da geleceğin bilinmezliğini aydınlatır. Gelecek ile ilgili bir öngöründe bulur. Bu öngörü, sorunları su yüzüne çıkardığı için vurucu ve çarpıcıdır. Bireye, gerçek olma ihtimalini düşündürür. Burada yakaladığı başarının nedeni de, yalnızca bir hayal ürünü değil, güncel referanslarla kurgulanan bir dünya olmasındandır. Bu dünyayla amaçlanan ise insanların aydınlanmasıdır.

Distopyanın bu karamsar ve kaygı verici gelecek tasarımı, sanat ile ifade bulur. Toplumun yaşadığı sorunlar, distopik kurgulara aktarılır ve içinde bulunduğu dönem ile ilgili ipuçları verir. Tüm bunlarla distopyanın amaçladığı ise alışılmışın yaratmış olduğu kör edici etkiyi ortadan kaldırarak, toplumu gerçeklerle yüzleştirmek ve bu konu da farkındalık yaratmaktır. Distopyanın bu öngörüsü de daha çok sinema ve edebiyatla buluşmuştur.

2.2 Mimarlığın Distopya ile İlişkisi

Yaşadığımız çağ içerisinde, teknolojinin hızlı gelişimi, yeni anlatıları beraberinde getirmiştir. Bunlardan en önemlisi, mimarlıkta, mekanın temsilinin değişmesidir. Bilgi işletim teknolojileri, mimari temsilleri değiştirdiği gibi mekanı oluşturan fiziksel bileşenleri de ortadan kaldırmış ve sanal bir gerçeklik yaratılmıştır. Bu durum sanal gerçeklik içerisinde mekan, tasarlanmasından deneyimlenmesine kadar olan süreçte, yeni yaklaşımları beraberinde getirmiştir.

Kapitalist bir düzen içerisinde, tüketim toplumunun yaratılması, sistemin sürekliliği için gereklilik arz etmektedir. Bu nedenle üretim, en az toplumun tüketim hızı kadar olmalıdır ki sistemin çarkı dönebilsin. Tam da bu noktada teknoloji, kapitalist toplum düzeninin beklentilerini karşılayabilecek bir hızı mümkün kılmaktadır. Teknoloji ile birlikte üretimin hızı da artmıştır. Bu nedenle teknoloji, kapitalizmin vazgeçilmezi olmuştur.

Mimarlıkta bu durum, mekanın temsili ve deneyimlenmesinde karşımıza çıkar. Sanal düzlemde yapılan mekan tasarımları, temsil sorununu doğururken, öte yandan mekan algısını değiştirmektedir. Bir diğer yandan kentsel dokuyu ele aldığımızda, kentin kapitalizmin piyar çalışmalarını yürüttüğü bir sahne olduğunu söylemek mümkündür. Aşırı imaj üretimi, yapının önüne geçerek, yapının kent ile olan bağıni koparmaktadır. Yapılar, kimliğini kaybetmektedir. Bu durum kentte yaşayan insanların kentsel belleğini yavaşça ortadan kaldırır. İmajın yapı ile olan birlikteliği yapının sınırını yok eder. Böylece kentteki mekansal algı muğlaklaşır. Özne, kente dair deneyimlerini yitirmeye başlar. Bunun nedeni de kapitalizmin yarattığı kentlerin özne ile olan ilişkisidir. Günümüzün demokrasilerinde özgür görülen özne, yitirmiş olduğu ve hiçbir zaman ulaşamayacağı gerçeğini umutsuzca bulmaya çabalayan, kapitalist sistemin simgesel düzeninin içinde kırılğan, parçalanmış rollerle yaşayan, iktidarını yitirmiş bir özne haline gelir (Malla, 2012). Bu durum öznenin, kendi kentsel belleğindeki hakimiyetini kaybetmesine yol açar. Öznenin kentsel kodların giderek silinmesi, kentsel belleğin yok oluşunun nedenidir. İmaj üretimindeki hız ve devinim de yeni bir kentsel belleğin oluşumuna imkan tanımaz. Bu nedenle günümüz kentlerinin, mekansal değerini kaybetmesi, giderek kentsel bir dekora dönüşmesine neden olur.

Distopya, karamsar bir gelecek öngörüsü olmakla birlikte, aslında yaptığı geleceği tasarlamak değildir. Distopya, ne ütopya gibi var olanı yıkarak yeni ve güzel bir hayal ürünü tasarlar, ne de bilimkurgu gibi süre gelen gelişmeleri bir adım öteye taşıyarak, yarattığı gelecek kurgusu ile günümüze bir alternatif sunar. Distopya, bulunduğu dönemin sorunlarını anlatır (Doxiadis, 1996). Distopya, gelecekte olacaklar değil, günümüzde olanlardır. Bu nedenle distopya bir güncel yaşam eleştirisidir. Büyük resme bakarak içerisinde bulunduğu sistemi eleştirir. Bunu yaparken de distopyanın yararlandığı en önemli eleman mekandır. Mekanı, zaman ile bozuma uğratar. Güncel mekanı gelecek projeksiyonu içerisinde dönüştürür. Bu nedenle distopya sistem eleştirisinin mekansal bir karşılığıdır.

Distopya gelecek ile var olmaz. Distopya günümüz mekanlarında geçer. Mekan yoluyla toplumsal sistemin işleyişini bize anlatır. Bu nedenle kent üzerinden yapılacak olan bir okuma, aynı zamanda mekansal bir eleştiri ve sistemin analizi niteliğindedir. Bunun sonucunda çıkacak olan ürün ise bir kent distopyası olabilir. Distopyanın kurgusallığı içerisinde, zamanın mekanı dönüştürmesi, yeni bir mekan yaratımıdır. Bu nedenle distoptik mekanlar, mekanın yeniden üretimini mümkün kıldığı gibi kentsel okumalara da ışık tutmaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, distopyanın varlığını mekan üzerinden aktarması, distopyayı mimarlık adına değerli kılar.

3. DİSTOPYA VE EDEBİYAT İLİŞKİSİ

Bu bölümde distopik kurgunun dinamiklerini daha detaylı analiz edebilmek için, distopyanın kaygılarını aktarmakta kullandığı bir anlatı olan edebiyat incelenecektir. Distopya edebiyatının oluşmasına, bilimkurgu edebiyatı öncülük etmiştir. Distopya edebiyatının doğuşuna zemin hazırlayan faktörleri görebilmek için öncelikli olarak bilimkurgu edebiyatına bakılması ve bu ürünlerin incelenmesi gerekmektedir. Bu nedenle bu bölümde öncelikli olarak bilimkurgunun tanımı ve bu çerçevede gelişen bilimkurgu edebiyatı incelenecektir. Bir sonraki aşamada, distopya edebiyatına ve distopya edebiyatının gelişmesinde etkili olan durumlara bakılacaktır. Bu bölüm ile amaçlanan, distopik kurguların bilimkurgudan ayrılan temel özelliklerin açığa çıkarılması ve distopyanın kaygılarının analiz edilmesidir.

3.1 Bilimkurgu Edebiyatının Tanımı ve Tarihsel Gelişim Süreci

Oxford İngilizce sözlüğünde, bilimkurgunun tanımı için şöyle denmiştir: “Bilimsel keşiflere ve doğada gerçekleşen olağanüstü değişimlere dayanan, genelde gelecekte ve başka gezegenlerde geçen ve uzay ya da zaman yolculuklarını konu alan hayali kurgulardır.” (Roberts, 2000).

Adam Roberts’a göre bilimkurguyu tanımlamak için eserin yapılmış olduğu tarih de önemlidir. Örneğin 19.yy’ın sonlarındaki H.G.Wells ve Jules Verne gibi yazarların öykü ve romanları, bilimkurgu için yapılan genel tanıma uymaktadır, ki bu da 1920’den önceki döneme denk gelmektedir (Roberts, 2000). Bu nedenle de bilimkurgu için yapılacak olan tanıma bakılabilmesi için tarihsel izlek içerisindeki gelişimi göz önünde bulundurulmalıdır.

Ütopyanın coğrafi keşifleri ile aydınlanmaya başlayan düşünceleri, bilimin neden-sonuç ilişkisini de içine katarak bilimkurgunun oluşmasını sağlamıştır. Bu nedenle de 19.yy’ın ikinci yarısından itibaren sosyal alternatifler başka bir mekan önermekten öteye geçmiş ve bilimsel ve teknolojik ilerlemenin vaat ettiği farklı gelecek üzerinde kurulmaya başlamıştır (Özakın, 2001).

Bilimkurgu kelimesini ilk olarak Amerikalı yazar ve dergi yayıncısı Hugo Gernsback, *Amazing Stories –The Magazine of Scientifiction-* adlı derginin Nisan 1926 tarihli ilk sayısında “A New Sort of Magazine” başlığı altında kullanmıştır. Gernsback, bilimkurgu derken kastettiğinin “Jules Verne, H.G. Wells ve Edgar Allan Poe gibi yazarların, bilimsel gerçekleri ve beraberinde gelecekle ilgili kehanetleri barındıran ilgi çekici aşk hikayelerinin” olduğunu söyler (Gernsback, 1926).

Ursula K. Le Guin’ e göre bilimkurgunun gelecekle pek bir alakası yoktur; bilimkurgunun amacı “mevcut dünyayı betimlemektir. Bilim-kurgu önbilici değildir; betimleyicidir. Kehanetleri peygamberler, falcılar ve fütürologlar yaparlar. Kehanet peygamberlerin, falcıların ve fütürologların işidir. Romancıların işi değildir. Bir romancının işi yalan söylemektir” (Somer, 2006).

Brian Aldis bilimkurgunun temelini Endüstri Devrimi’ne dayandığını söyler; ancak bununla birlikte bilimkurgunun tarihine bakılırken Thomas More’un *Ütopyası* ve Lukianos’un *Gerçek Tarihi*’nin göz ardı edilemeyeceğinin altını çizer. Aldis’a göre bilimkurgunun temelini ütopya ve gerçek üstü seyahatler oluşturur (Aldis, Wingrove, 1988). Bilimkurgunun temel kaygısı gelecekle ilgili bir öngörüde bulunmak değildir. Ancak bilimkurgunun dayandığı ütopyaların, güncel hayattan referanslarla, kurgusal bir gelecek yaratması da göz ardı edilmemelidir.

Bilimkurgu dalında üretilmiş ilk yazılı kaynak ile ilgili pek çok düşünce vardır. Mustafa Yelkenli’nin *Öteki Dünyalı* adlı kitabında, Samosat’lı Lukianos’un *Icaromennippe* adlı diyalogundaki bir geminin Cebeli Tarık Boğazı’ndan geçişi sırasında aya fırlatılması olayından ilk bilimkurgu öyküsü olarak bahseder (Yalım, 2002). Bilimkurgu edebiyatında, ilk eserlerin 19. yy’ın sonlarında H.G Wells ve Jules Verne gibi yazarlar tarafından verildiği söylenebilir. Bazı eleştirmenler ise bu tarihin çok daha öncelere dayandığını, hatta Thomas More’un *Ütopya*’sına (1516) ve Baron Munchausen’in *Maceraları*’na kadar gidebileceğini söylemektedir (Roberts, 2000). 19. yy’a kadar olan süreçte verilen eserler bilimkurgu için birer altlık oluşturmuştur. Sanayi devrimi sonrasında da bu sınırlar netleşmiştir ve bilimkurgu adı altında eserler verilmeye başlanmıştır. Jules Verne’in yeni ve gizemli dünyalara yapmış olduğu maceralı yolculuklar dönemin teknolojik imkanları ile hayal gücünün sınırlarını zorlamış ve bilimkurgunun kurucularından olmuştur. Verne’in 1863 yılında yazmış olduğu *Dünyanın Merkezine Seyahat*’inde, Axel adlı bir gencin,

macera dolu hikayesi anlatılır. Axel'in yanında çalıştığı jeoloji profesörü, İzlanda'da sönmüş bir yanardağın içerisinden, dünyanın merkezine gidildiğini yazan bir kağıt bulur. Hikaye de bunun üzerine yola çıkmaları ile başlayan yolculuk konu alır. 1865 yılında kaleme aldığı *Aya Yolculuk* adlı kitabı, tasarlanan bir mermi ile aya yapılan bir seyahati konu alır. Yine 1869 yılında kaleme aldığı *Denizler Altında 20.000 Fersah*, Nautilus adlı denizaltında bir kaptan ve bilim adamının seyahat sırasında yaşadığı maceraları anlatır. Jules Verne'in yazmış olduğu hikayeler, adı geçen; ancak eyleme dönüştürülemeyecek kadar hayal ürünü olan, macera dolu seyahatlerden oluşup, gelecek için itici birer güç olmuşlardır. Roloff ve Seeblen, Ütopik Sinema adlı eserlerinde Verne'den şöyle bahsetmiştir: “Verne'in karakterleri ya bir yanılmanın etkisiyle ya da yanlış anlaşılmış, yanlış yorumlanmış bir enformasyonun peşi sıra yola çıkarlar ve sonuçta bilinen ya da bilinmeyen dünyaları şöyle bir gezip dönmekten başka bir şey elde edemezler.” (Yalım, 2002).

Modern bilimkurgunun doğuşunda önemli rol oynayan ve bilimkurgunun kurucusu olarak bilinen bir diğer yazar da İngiliz H. G. Wells'tir (1866-1946). Başlıca eserlerinin arasında Görünmez Adam (1897), Dünyalar Savaşı (1898), Dr. Moreau'nun Adası (1896) ve Zaman Makinesi'nin (1895) yer aldığı Wells'in ilgilendiği temel soru, teknoloji ile insanoğlunun nasıl evrileceği ve insanlığı nasıl bir gelecek beklediğidir (Somer, 2006). Wells'in 1960 yılına kadar filminin çekilmediği, Zaman Makinesi adlı eseri, onun başyapıtı olarak bilinmektedir.

Aynı dönemde Almanya'da yer alan ve çok büyük ses getiren bir başka bilimkurgu yazarı ise Kurd Lasswitz'dir (1848-1910). Lasswitz'in en önemli yapıtlarından biri olan *Auf zwei Planeten*, 1971 yılında İngilizce'ye Two Planets olarak çevrilmiştir. Kitaptaki karakterler bilim ve teknolojinin tüm olası senaryolarından yola çıkarak tasarlanmıştır. Kitapta sözü geçen dost canlısı Marslıların anatomisi, Percival Lowell'ın (1855-1916) muhtemel uzaylı formlarını inceleyen zenobiyolojik teorilerine dayandırılmıştır (Clute ve Nicholls, 1995). Lasswitz kitapta Marslıların Kuzey Kutbu'na inişini uzaylıların istilası olarak kurgulamaktansa, iki gezegen arasında bir uzlaşma ve bunun sonucunda oluşan ütopik bir düzen ile ifade etmiştir.

Yukarda söz edilen bilimkurgunun kurulmasında önemli rol oynayan eserlerin verildiği döneme bakıldığında, bu durumu tetikleyen bir ortam olduğunu söylemek mümkündür. Bu dönem bilimkurgunun sınırlarını belirlediği gibi bilimkurguda

önemli bir yeri olan ütopya kavramını da evirerek distopyayı doğurmuştur. Bu dönemi başlatan da sanayi devrimidir. İngiltere’de, buharlı makinenin ve lokomotifin bulunmasıyla başlayan endüstriyel süreç, yeni bir güç kavramını doğurmuştur. Makinelerin doğuşu, toplumda yeni bir katman olan işçi sınıfını oluşturmuştur. İşçi sınıfı, tarih boyunca köleci toplum yapısında da karşımıza çıkar. Önceleri kölelerin boğaz tokluğu çalıştırılması yerine, endüstri toplumunda belli bir ücret karşılığında çalıştırılırlar. Orhan Hançerlioğlu bu süreci şu şekilde açıklar: “Gerçekte, tarihteki tüm çatışmaların kaynağı, üretim ilişkileri arasındaki çelişkidir. Üretimin gelişmesi nesnel bir zorunluluk, bir toplum yasasıdır. İnsanlar, üretimlerini geliştirmeden yaşayamazlar. Üretimsel gelişme sürecindeyse ilk gelişen *üretim güçleridir*. Bunların içinde de en hızlı gelişen *üretim araçları*’dır” (Hançerlioğlu, 2000). Makinenin gündelik hayattaki aktif kullanımı, üretim sürecini hızlandırmıştır. Üretimin artması aynı oranda ham maddeye olan gereksinimi de artmıştır. Bu durum ileriki zamanlarda kaynakların tükenmesi gibi bir noktaya evrilecekken, dönemin güncel tedirginliği başkadır: yaşanan değişim sonucunda ortaya çıkan hız kavramı. Hız kavramı ile kastedilen yalnızca makinelerin üretim hızı değildir. Seri üretimin beraberinde getirdiği sürecin bütünüdür. Üretim artması ve üretim süresinin kısalması, piyasadaki ürünlerin artması ile sonuçlanmıştır. Bu ürünlerin piyasadan kalkıp, yenilerinin üretilmesi ve bu çarkın dönebilmesi için, tüketimin de aynı oranda artması gerekmektedir. Üretim, tüketim olduğu sürece kendini var edebilir. Tüketimin bu cazibesi ise makinelerin ivmesini arttırır. Endüstrileşmenin yarattığı maddi değer tutkusu ile kapitalizm de güçlenmeye başlamıştır. Kapitalizm, alım gücüne sahip olan tüketici sınıf ve piyasanın her daim canlı kalması için çalışan üretici sınıfın dengesiyle ayakta durur. Bu dengenin varlığı tüketim toplumunun temelini oluşturmaktadır. Bertolt Brecht “Tahterevalli” şiirinde bu durumu şu şekilde açıklamıştır.

“..."

Aşağıdakiler, aşağıda oturduğu sürece

Kalabilirler orada.

Yukarıda olamazlar çünkü,

Ötekiler yerlerini bırakıp çıksalar yukarı.

Bu yüzden isterler ki;

Aşağıdakiler sonsuza dek

Hep orada kalsınlar.

Çıkmasınlar yukarı.

Bir de, aşağıda daha çok insan olmalı yukarıdakilerden.”

Yoksa durmaz tahterevalli.

Tahterevalli.

Evet, bütün düzen bir tahterevalli.” (Brecht, 2000)

İşçi sınıfının doğması ve toplumsal hiyerarşinin getirdiği gerginliğin yanı sıra burada bir başka dinamik daha vardır; makinenin insan gücünden çok daha üstün oluyor olması. Bu durum, makine-insan arasındaki gerilimi arttırmıştır. Yeni dönemde, makine ve insan arasında bir ilişki kurulmuştur. Bu ilişki ile işçi, üretimdeki aktif rolünü yitirmiş ve kontrolü makineler almıştır. Gerilimi yaratandan da, bu yeni kurulan ilişkinin getirdikleridir. Makinenin gücü karşısında bedensel gücün yetersiz kalması, makineler ve insanlar arasındaki rekabetin doğmasına neden olur. Ortada insan gücünden çok daha üstün ve ötesinin de taahhüt edilemediği bir güç vardır. Bu yeni güç bir yanıyla insanlarda hayranlık uyandırırken, bir diğer yanıyla da korku salmaya başlamıştır. Bu durumun giderek gelişmesi ve makinelerin gündelik hayatın içerisini çok çabuk girmesi, teknolojik gelişmelerin önünde durulamayacağını bir habercisidir. Bir diğer yanıyla makinelerin bu kadar işlevsel oluyor olması, her alandaki kullanımını arttırmıştır. Buharlı makinelerin icadı, fiziksel olarak hız kavramının artmasına ve algısının değişmesine neden olmuştur. Bu dönemde hız kavramı, seri üretim ve bunun tüketimini, aynı zamanda özne nesne ilişkisinin azalması gibi bir durumu da beraberinde getirmiştir. Tüm bu gelişimler karşısında bilimkurgunun, teknoloji ile buluşması sonucunda, bilimkurgunun sınırları belirlenmiş ve temelleri atılmıştır.

Önceleri bilimkurgu dünya üzerinde keşfedilmemiş yerlerin olduğuna dair önermelerde bulunurken (Jules Verne) daha sonraları uzay seyahatleri ve galaktik kurgular olarak evrilmiştir (İsaac Asimov). Teknolojik gelişmeler karşısında da tüm bu durumlar makinelerin gücüne dayatılmış ve teknolojinin öngörülleri kurgulanmıştır. Tüm bu süreçten de anlaşıldığı gibi tarih boyunca bilimkurgu keşfedilmeyene olan merakın sonucu olarak doğmuştur. Günümüzde ise teknolojinin gündelik hayatta aktif olarak rol oynaması ile birlikte, teknolojinin erişilmez gücü ortadan kalkmıştır. Bunun yerini çağımızda işlenen bilimkurgularda “zaman” kavramı almıştır. Zamanın müdahalesizliği ve insanoğlunun algısının ötesinde yer alışı, zamanı bilimkurgunun yeni teması haline getirmiştir. Bunun yanı sıra bu

süreçte bilimkurgunun temelinde yatan ütopya kavramı evrilerek, makinelerin varlığına ve gücüne karşı bir anti kurgusunu yaratmış ve distopik senaryoları doğurmuştur.

3.2 Distopik Edebiyatın Tarihsel Gelişim Süreci

Bir önceki bölümde incelenen bilimkurgu edebiyatının tarihsel gelişim süreci, distopya edebiyatının oluşmana zemin hazırlayan kırılma noktalarını açığa çıkarmıştır.

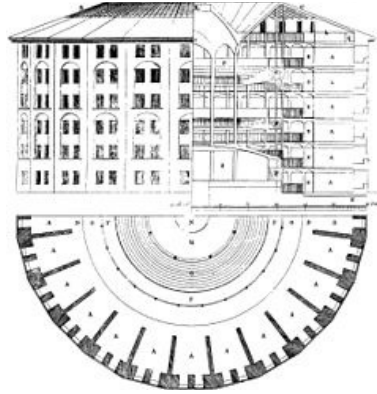
Sanayi devriminin ardından bilimkurgunun, ütopyik mekanlarda geçen seyahatler temasından sıyrılıp, sınırlarını netleştirmesiyle, distopya da kendine yeni bir kanal açmıştır. Doğuşundaki temel dinamikler sanayi devriminin makineleşme olgusu olup, ilk dönem eserleri de bu konu üzerinden ilerlemiştir.

Distopya edebiyatının ilk örneklerinden olan H. G. Wells'in 1894 yılında yayınlanmış olan *Time Machine* (Zaman Makinası) adlı kitabı, ilk defa karanlık bir geleceğin endişesini yansıtmaktadır. Yaratmış olduğu dünyada, zamanda yolculukla geleceğe gidildiğinde bizi bekleyen gerçekliğin aslında hiç de düşündüğümüz gibi olmayacağını gösterir. Sanayi devrimi ile birlikte hızla ilerleyen teknolojinin, bireyleri primitifleştireceğini, teknoloji gelişirken insanlığın gerileyeceği söyler. Wells, sadece distopik düşünce savunucusu olarak döneme damgasını vurmaz. Toplumlara zorla ve şiddetle hızlandırılmış bir sosyalist rejime geçiş süreçlerinin sakıncalı olduğunu da söyler. Bu durumun toplumdaki sınıfsal yapılanmayı daha da keskinleştireceğini savunur ve kitapları da bu tehlikeye karşı bir uyarı niteliğindedir (Roloff ve Seeßlen, 1995).

Bilim ve teknolojinin hızla gelişmeyi sürdürdüğü sırada kurgulanan gelecek senaryoları, toplumsal yapının yozlaşmasını konu almaktadır. 1920 yılında Yevgeni Zamyatin'in kaleme aldığı *Biz*, Sovyet Rusya'da sosyalizmi eleştirdiği ve rejimi tehlikeye attığı gerekçesiyle yasaklanmıştır. 20. yüzyılda geçen kitapta, teknoloji ilerlemiş ve pek çok bilimsel ütopyayı karşılamaktadır. Buna karşın birey, kimliğini kaybetmiş ve yalnızca sisteme hizmet etmek için varlığını sürdürmektedir. İktidarın yarattığı korku ve gözetim romanda şeffaf mekanlarla karşılık bulmuştur.

“...Eve varınca çabucak uğradım, görevli memura pembe biletimi verdim ve perdeleri kullanma belgesini aldım. Perdeleri sadece Seks Günü’nde kullanırız. Diğer zamanlarda tertemiz havadan yapılmış gibi duran bu duvarların ardında, göz önünde yaşarız. Birbirinizden saklayacak hiçbir şeyiniz yoktur. Ayrıca bu sayede Koruyucular zorlu ve asil görevlerini daha rahat yerine getirirler. Öbür türüsünde ne olabilirdi bilinmez. Belki eskilerin acınası hücre psikolojisinin nedeni saydamsız evleriydi.” (Zamyatin, 1970)

Foucault’un *Hapisahenin Doğuşu* adlı kitabında bahsetmiş olduğu, Jeremy Bentham’ın panoptikon hapisahane planında, ortada bir gözetim kulesi bulunmaktadır (Şekil 3.1). Bu plana göre gözetim kulesinden mahkumların tüm hareketleri gözlemlenebilmektedir. Gözetim kulesinde biri olmasa bile, gözetim kulesinin varlığı mahremiyeti ortadan kaldırdığı için mahkumlar bu planda üzerlerinde iktidarın gücünü hissetmektedir (Foucault, 1992). Bu planda gözetim kulesi iktidarın bir metaforudur. İktidarın gücünün ve baskısının mekansal karşılığıdır. Biz’de geçen şeffaf duvarların yaratmış olduğu mekansal etki de panoptikonun aynısıdır. Mahremiyetin ve özel hayatın ortadan katılığı mekanlar bireyler üzerinde iktidarın korkusunu ve baskısını yaratmaktadır. Zamyatin’in Biz romanında yapmış olduğu bu sistem eleştirisi, Sovyet Rusya’nın sosyalist rejimini işaret eder. Toplum, bu karanlık gelecek senaryosunda kendi yansımalarını bulur. Bunu yaparken Zamyatin, bilimi de insanlığın yozlaşmasındaki araçlardan biri olarak kullanır (Booker, 1994).



Şekil 3.1: Jeremy Bentham’ın panoptikon hapisahane planı (URL-1)

1920’lerde Almanya’da faşizmin yükselişi, büyük bir kaosun habercisidir. Beraberinde kapitalizmin körüklediği burjuvazi de dönemin en önemli kaygılarından bir diğeridir. Zamyatin’in Sovyet Rusya’daki sosyalist rejim eleştirilerinin aksine,

Almanya’da Bertolt Brecht’in burjuvaziye karşı komünist ütopyalarının sesi yükselmektedir. Diğer bir yandan İngiltere’de de burjuvaziye büyük bir tepki doğmaya başlamıştır. Bu tepki 1932 yılında Aldous Huxley’in kaleme aldığı *Brave New World* (Cesur Yeni Dünya) ile bir burjuvazi distopyası olarak dillendirilmiştir (Booker, 1994). Kitapta Fordizmin öncüsü Henry Ford bir milat olarak kabul edilmiş ve takvim F.S 640’ı (Ford’tan sonra 640) göstermektedir. İdeal bir toplum yapısı gibi gösterilen sistem aslında tüketim toplumuna bir atıfta bulunmaktadır. Tüketimin hat safhada olduğu dönemde insanoğlu kültür, sanat, aile, din gibi kolektif ve muhalif olabilecek unsurlardan uzak bir hayat sürmektedir. Başat olan dünyevi zevklerdir. Hedonizmin hüküm sürdüğü bu düzende ahlak anlayışı da bir yanıyla sorgulanmaktadır. Kapitalizm ile gelen aşırı tüketim ve bunun sonucunda doğacak olan doyumsuzluk tüketim toplumunun sonu olarak gösterilmektedir. Huxley’in *Cesur Yeni Dünya* ile kapitalizmin ütopyasını olumsuzlayarak yaratmış olduğu distopik kurgu, onun en önemli eserlerinden biri olmuştur.

Savaş sonrası döneme gelindiğinde, özgürlüğünü yitirmiş, nasyonel sosyalizmin ve faşizmin baskısı altındaki toplumların sorunlarından türeyen yeni distopyalarla karşılaşmaktadır. Franz Werfel’in 1946 yılında yazmış olduğu *The Star of the Unborn* kitabı bu dönem yapıtlarından biridir. Kitapta kentler yerin altındadır. Her şey belli standartlara uygun yapılmaktadır ve bu standartların dışına çıkılmaz. Yeteneklerin ve yaratıcılığın kısıtlamalar sonucunda kaybolduğu bu karanlık dünya, kitabın distopik kurgusunu oluşturmaktadır (Doxiadis, 1996). Bu kitaptan iki yıl sonra Aldous Huxley’in *Ape and Essence* (Maymun ve Öz) kitabı savaşın izlerinin hala taze olduğunu gösterir. Savaşın paranoyalarının yansıtıldığı bu kitap, olası bir üçüncü dünya savaşı ardından yaşanan yıkımın ortasında geçmektedir. Huxley, bu distopyayı insanoğlunun tarih boyunca yaşadığı süreçten sonra kötülüğün hüküm sürmesi gerektiğine karar veren bir kabilenin üzerinden kurgulamıştır. Bu sosyal eleştiriyi dillendirirken de dönemin endişelerinden biri olan radyasyonu, insanoğlunun geçirdiği fiziksel dönüşümü için kullanmıştır. Kitapta kullanılan bu fiziksel anlatım, insanlığı bu yitik dünyaya sürükleyen görüşlerin güçlü bir metafordur.

Distopik romanların en önemli örneklerinden biri sayılan George Orwell’in 1984 (1949) romanı savaş sonrası örneklerinden bir diğeridir. Orwell, 1984’te, Huxley ve

Zamyantin'in yapmış olduđu gibi politik bir eleřtiriye kaleme almıřtır. Teknolojinin ve bilimin dűřünceyi  zg rleřtirmesi gerektiđi yerde, bunları y netimin baskısını tariflemek i in kullanmıřtır. Zamyantin'in *Biz*'de Stalin Sovyet Rusya'sını hedef alan eleřtirel yaklařımını Orwell, 1984'te Hitlerin fařizan bakıř a ısıyla bir araya getirerek, distopik bir kurgu yaratmıřtır (Booker, 1994).  ok da uzak bir gelecekte ge meyen bu kitap, toplumsal   kűř , bilimkurgunun aksine teknolojik geliřmelerle bađdařtırmamıř, teknolojiyi, esas kaygısı olan politik eleřtiriye yapabilmek i in, toplum  zerinde iktidarın g c n  g steren bir ara  olarak kullanmıřtır. Bunun yanı sıra kitapta "*dűř nce polisi*", "*Big Brother is watching you*" gibi fantastik  gelerde yer almaktadır (Purkar, 2013).

1953 yılında Ray Bradbury'in yazmıř olduđu *Fahrenheit 451* adlı romanı, yine distopik kurgusu i inde bulunduđu toplumsal d nemi eleřtiren bir tavır barındırır. Roman Huxley, Zamyatin ve Orwell'den biraz farklı olarak direk y netim bi imini deđil, y netimin getirdiđi kısıtlamalar  zerinden ilerler. 1950'lerin Amerika'sında, y netimin yasakladığı edebi eserleri ve bu eserlerle olan iletiřimin kısıtlanmasının altında yatan dinamiđi ele alır. Bunun  zerinden de toplumdaki k lt rel deđiřimi ve bu  er evede ger ekleřen s reci aktarır (Booker, 1994). Fahrenheit 451, Guy Debord'un *G steri Toplumu* adlı kitabında bahsetmiř olduđu, kapitalizm altında geliřen toplumsal yapı ile aynı endiřeleri tařır (Debord, 2012). Kitap, pop list k lt r n yaratmıř olduđu, dűř nmeyen ve sorgulamayan bireylerden oluřan toplumsal yapıyı tarifler. Kitapta itfaiyeciler, yangını s nd rmek i in deđil, yangını bařlatmak i in vardırılar. G revleri de kitapları yok etmektir;   nk  kitaplar  zg r dűř ncenin  n n  a ar. Bu durum da sistemin iřleyiřinde sorunlar yaratır. Kitaptaki kırıma, Guy Montag adındaki itfaiyecinin aydınlanmasıyla bařlayan s re tir. D neme y nelik g  l  metaforları olan kitap, Amerika'nın o d nemki gidiřatı  zerinden yapılan distopik bir  ng r d r.

Tarihsel s recini bilimkurgu ile birlikte net olarak bařlatan distopya edebiyatı, yarattığı karanlık gelecek senaryoları ile bulunduđu d neme ayna tutmuřtur. Bu alanda verilen romanların pek  ođu tıpkı bilimkurgu gibi sinemaya aktarılmıřtır. Romanlarda yapılan toplumsal eleřtiriler, sinemada karřılıđını, mekansal yansımalarla bulmuřtur. Edebiyat, distopyanın kavramsal alt yapısını oluřturan d nűř mleri g rebilmek adına deđerlidir. Sinemada distopyanın yerini anlayabilmek

iin ncelikle edebiyatta olan deęiřimleri okuyabilmek gerekmektedir. Bu nedenle blm ierisinde, distopya edebiyatının genel yaklařımına ve kaygılarına dair verilen bilgiler, bir sonraki blmde distopik sinemada mekansal dinamiklerin incelenmesine bir altlık olmuřtur.

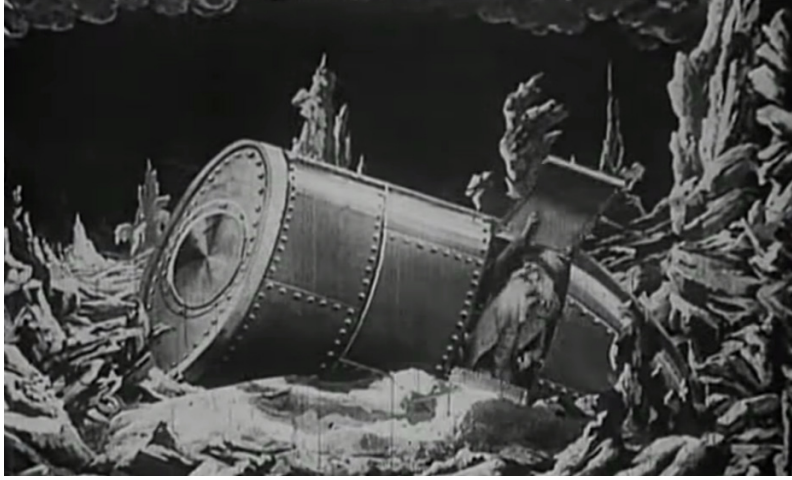
4. DİSTOPYA VE SİNEMA İLİŞKİSİ

4.1 Bilimkurgu Sinemasının Tarihsel Gelişimi ve Distopik Sinemanın Doğuşu

Distopik filmler, bilimkurgu sineması tarihi boyunca çeşitli dönemlerde sivrilererek kendilerini göstermişlerdir. Distopyalar gelecek senaryoları oldukları için bilimkurgunun ilerici bakışından tarih boyunca beslenmiştir. Bu bağlamda distopik filmlerin, kendisini bilimkurgu sineması içerisinde oluşturmaya başladığı söylenebilir. Bu nedenle bu bölümde distopik filmlerin tarihsel gelişimine bakılırken, bilimkurgunun sineması tarihi içerisindeki yeri ile birlikte değerlendirilecektir.

Bilimkurgu en başından beri insanın ağızını hayretten açık bırakacak film hilelerinin türüdür; “olanaksız-olani” canlandırıp gösteren ve bunu yaparken de doğa yasalarını bol bol hayal gücüyle yoğurarak kullanan sinemadır (Roloff ve Seeßlen, 1995). Bilimkurgunun ilk olarak edebiyatta verdiği eserlerde yaratılan kurgusal dünya, okuyucuların hayalinde bir resme dönüşmektedir. Bilimkurgunun bir tür olarak sinemaya girmesiyle, bu kurgular, izleyicinin hayalindeki imaja dönüştürmeye başlamıştır. Önceleri gerçekliği yansıtan sinema, bilimkurgu ile birlikte var olan dünya ile yetinmemiş, tasarlanan dünyayı aktarabilmek için, gerek hayal gücünün gerekse teknolojik imkanlarının sınırlarını zorlamıştır. Hayal edilenin aktarılabilmesi için setler, platolar kurulmaya başlanmıştır.

İlk bilimkurgu filmi Georges Méliès’in, Jules Verne’in *Ay’a Seyahat* (De la Terre à la Lune) ve Wells’in *The First Man in the Moon*’dan etkilenerek çekmiş olduğu *Le Voyage dans la Lune*’dur. Bu filmde ilk defa tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi dekor kullanılarak bir set tasarımı yapılmıştır. Filmde kullanılan mekanlar, kurgusal dünyayı yansıtabilmek adına çeşitli imajlar bütünü oluşturduğu sahnelerdir (Şekil 4.1). Bu nedenle Georges Méliès, aynı zamanda günümüzde kullanılan sahne ve set tasarımlarının da temelini atmıştır (Topçu, 2012).



Şekil 4.1: Georges Méliès'in Le Voyage dans la Lune filminden bir sahne (URL-2)

Film aya gidişin mümkün olup olmadığının tartışıldığı bir konsey toplantısıyla başlar. Konseydeki bireyler, sahneye ellerinde birer teleskopla girerler ve bu teleskopları bir sihirbazın yaptığı gibi sandalyeye dönüştürürler. Bu gibi illüzyonlara Méliès, filmlerinde çok sık yer vermektedir. Bunun ardından rotanın çizilip, aya yapılacak olan seyahatin kararı verilir ve ilerleyen sahnelerde bulundukları yerden kente bir bakış görülür. Bu kent imajını, fabrikalar ve endüstriyel doku oluşturur. Karikatürize edilmiş bu çizimde fabrikaların bacalarından dumanların çıktığı görülür. Bu da Méliès'in denemiş olduğu yeni bir set tekniğidir. Ardından aya gitmek için yapılan roketin tasarlanması ve aya yolculuk gerçekleşir. Roketin gönderilmesinin ardından görüntü aya yaklaştıkça, ayın bir insan yüzüne dönüştüğü görülür ve roket ayın gözüne saplanır. Méliès bu gibi komedi öğelerini, aynı zamanda ayda karşılaşılan uzaylılarda da kullanmıştır. Ayda yaşayan uzaylılar, şemsiyenin dokunmasıyla patlamaktadırlar. Bu, uzaylılara olan bakışın yumuşamasını sağlarken, aynı zamanda grotesk bir durum oluşturmaktadır. Le Voyage dans la lune'un ardından çekmiş olduğu *Le Voyage à Travers l'impossible* (1904) ve *20,000 Lieues Sous les Mers* (1906) ile de çok fazla ses getirmiştir. Özellikle *Le Voyage à Travers l'impossible* filminde, teknolojinin imkanlarından yararlanarak hızı vurgulamıştır. Böylece Méliès, serüven türüne biraz daha yaklaştırmaya başlamıştır. Bu filmde, tiyatrodan denediği, fon oyunları ve stop-motion tekniklerini kullanmıştır. Bu denemeler montaj tekniklerinin gelişmesinde çok büyük rol oynamıştır (Topuz, 2013). 1896 ve 1914 yılları arasında yapmış olduğu 500'e aşkın kısa filmle, aslında imkansız görünen sahneleri çekmesiyle bir sahne sihirbazı olarak anılan Méliès, aynı

zamanda bilimkurgu sinemasının temellerini atan kişi olmuştur (Cornea, 2007). Tıpkı bilimkurgu edebiyatının kurucularından olan Verne'in kurguları gibi Méliès'de çektiği filmlerde genelde maceralı yolculukları ele almıştır. Bunu komedi unsurları ve grotesk figürlerle desteklemesi de gelecek ile ilgili tariflerde hala ütopyanın iyimser yönünün etkisinde olduğunu göstermektedir.

Méliès'in, bilimkurgu filmlerinde değinmiş olduğu fantastik maceralı yolculukları, uzaylıların ya da başka varlıkların dünyayı istilasını konu eder. Bu durum aslında, bilimkurguda yer alan ütöpik seyahatlerin beraberinde getirdiği bilinmezliğin yarattığı endişenin aktarılmasıdır. Bu da ütöpik seyahatlerin evrilerek distopik senaryolarla kendini tariflemeye başladığı dönem olarak nitelendirilebilir. Uzaylıların yaratmış olduğu endişenin açmış olduğu kapı, bilimkurgunun bir başka temasını doğurmuştur: çılgın bilim adamları. Bunun ilk örneği, 1910 Amerikan yapımı olan, Seattle Dawlwy'in yönettiği *Frankenstein*'dir (Roloff ve Seeßlen, 1995).

Birinci Dünya savaşı sonrası Alman yapımı bilimkurgu filmleri, dönem için büyük bir önem taşımaktadır. Çılgın bilim adamı temalı 1916 yapımı Otto Ripert'in yönettiği *Homunculus* bu furyanın örneklerden biridir. Laboratuvar yapımı yapay bir insan olan Homunculus, zekası ve üstün yetenekleriyle dünyayı fethedip ele geçirmeyi amaçlar. Teknolojinin şeytani güçlerini, korku filmi atmosferi ve gotik imgelerle sergileyen film, bir diktatörün gücünün ne kadar tehlikeli ve ürkütücü olabileceğini de göstermektedir (Clute ve Nicholls, 1995). Bernard ve Seeßlen'e göre; Adolf Hitler ve Homunculus arasındaki çarpıcı benzerlik bir yana, iktidarın ele geçirilişindeki stratejinin uygulanışında ve daha sonraları iktidarın korunuşunda izlenen yöntemler, şiddete yönelen toplumda diktatörün koruyucu bir kalkan olarak görülmesi, kuşkusuz yaklaşan geleceğin habercisidir. Bu nedenle aslında bu dönem içerisinde yapılan çılgın bilim adamı temalı filmler, halka bilimin ve teknolojinin geldiği noktanın ne kadar akıl almaz olduğunu göstermektedir. Birinci Dünya Savaşı'nın yaralarının henüz sarılmadığı bu dönemde, ikincisinin korkuları çoktan başlamış ve bilimkurgu filmlerinin öngörülerıyla yaratılan senaryolar, bir sonraki savaşın şiddeti hakkında halka ipucu vermiştir.

1927 yılında Fritz Lang'in çekmiş olduğu *Metropolis*, bilimkurgunun makineleşme ile birlikte distopik kurgulara evrilişinin en başarılı örneğidir. Distopik sinemanın ilk

örneklerinden kabul edilen Metropolis, Alman dışavurumcu sinemasında, savaş sonrası yükselen bir kenttir. Metropolis, hiyerarşik düzeni kent ile metaforlaştırıp ve görselleştiren, bilimkurgu sinema tarihinin gelişiminde çok önemli rolü olan bir filmidir. Metropolis kentinde, alt katmanda dev makinelerin bulunduğu bölgede köle sınıfı, yukarıda ise ütöpik bir düzende lüks ve sefa içinde burjuva sınıfı yaşamaktadır. Tüm bu tasvirler ise fütürist bir kent üzerinden yapılmaktadır (Booker, 2010).

Fütürizm, 20.yy'ın başlarına, makinelerin gündelik hayattaki yerinin giderek arttığı ve insanoğlunun makinelerin varlığını kabul ettiği bir dönemde çıkar. Makinelere olan hayranlığın da dillendirilmeye başlamasıyla, 1909 yılında Paris'te Le Figora'da yayınlanan fütürist manifesto, endüstriyel toplum çağrısıdır. Hızın ve makineleşmenin birincil olduğu bir geleceğe övgüdür. Bu doğrultta, yayınladıkları bildirgede, değişimin ve dönüşümün ancak yıkım ile mümkün olduğunu savunurlar.

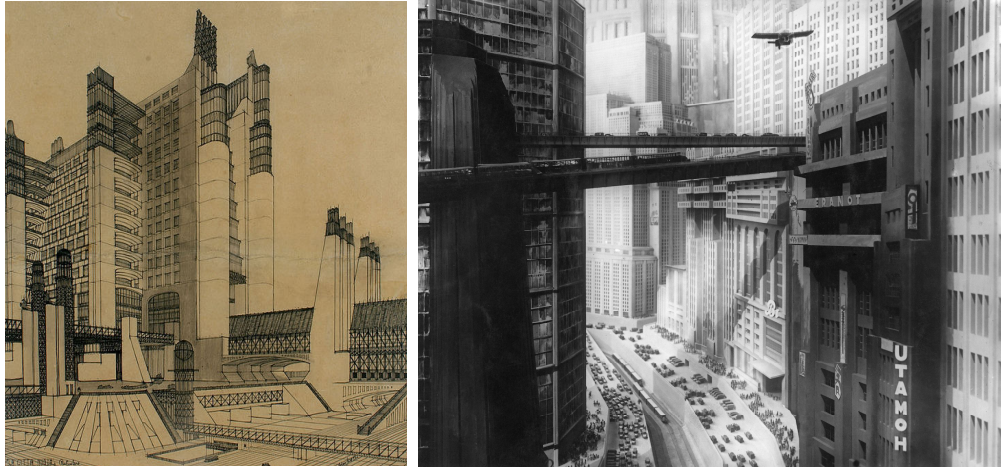
“O halde, tüm güçlerinizi sizi güçsüz, zayıf ve yenik kılan bu sonsuz ve fuzuli geçmişe tapınma yolunda harcamak mı istiyorsunuz? . . . Ama bizler, gençler ve güçlü Fütüristler, onun, geçmişin, hiçbir parçasını istemiyoruz!” (Marinetti, 2008)

Geçmişe bağlı kalmanın, ilerlemeye bir engel olduğunu, bu nedenle geçmişe dair kütüphane, müze vb. her şeyin yok edilmesi gerektiğini söylerler. Kendi genç ve dinamik yapılarının, geçmişin tozlu sayfalarında kaybolmaması gerektiğini, onları geleceğe götürebilmek için itici bir gücün gerekli olduğunu savunurlar. Günü geldiğinde arkalarından gelenlerin de onları yok etmeleri gerektiğini, tam da bu noktada amaçlarına ulaşacaklarını söylerler (Fütürsit Manifesto, 1909). Fütüristlerin, Birinci Dünya Savaşı öncesinde başlayan makine hayranlığı giderek şiddetini arttırarak savaş yanlısı bir durum alır. Savaşı en büyük yıkım ve en büyük yenilik olarak gördükleri için adeta kutsarlar. Bu nedenle fütüristler, Dünya Savaşlarına katılırlar ve savaşta ölürlər. Bunun nedenle fütürizm, çok uzun soluklu bir akım olmamıştır; ancak makine çağının devingenliğini sanatta aramaları pek çok önemli gelişmenin önünü açmıştır.

Sanayi Devrimi ile birlikte kırsaldan kentlere başlayan göçler, kentlerin 19.yy'dan itibaren akıl almaz bir şekilde büyümesine neden olmuştur. Marx ve Engels bu durum için “Burjuvazi, kırsalı kente tabi kıldı, dev kentler yarattı...” demiştir. Göçlerin sonucunda kentlerdeki nüfus artışı, büyüyen kentin habercisidir ki bu da

kentlerdeki kozmopolit niteliği arttırır (Tanilli, 2004). Tüm bunlar barınma sorununu doğurur. Kent merkezlerinin ve arazilerin değer kazanması, yapıların dikeyde, kentler üzerinde yükselmesine neden olur. Bu dönemde fütüristler, kentlerin büyümesinde geçmişe ve geleneğe olan bağlılıkları ortadan kaldırıp, hıza ve makineye olan hayranlıklarını kentsel düzlemde dillendirmeye başlarlar. “Fütürist şehri uçsuz bucaksız ve kargaşalı bir tersane gibi her detaylıyla atik, hareketli ve dinamik bir biçimde yaratmalı ve inşa etmeliyiz; Fütürist ev devasa bir makine gibi olmalı. Asansörler artık merdiven boşluklarının oyuklarında bağırsak kurtları gibi saklanmamalı; gereksiz olan merdivenler kaldırılmalı ve asansörler çelik ve camdan yılanlar gibi cephe boyunca tırmanmalı.” (Marinetti, 2008). Fütürizm etkisi altında yapılan bu mimari çalışmalar, gelecekteki kentlerin birer makine gibi var olduğunu öne sürer.

Metropolis’te makinelerin hayatımızı, hatta bedenimizi nasıl ele geçirdiği görsel bir şölenle anlatılır. İşçi sınıfı, kentin işleyişi için, dev makineleri sürekli çalışır durumda tutmalıdır. Bu zorlu çalışma koşullarında işçiler neredeyse kendileri makineleşmektedir (Erol, 2013). Metropolis ile başlayan, teknolojinin ve makinelerin, kente yansması, fütürist kent tasvirleri olarak bilimkurgu sinemasında yerini bulmuştur (Şekil 4.2). Daha sonraları teknolojinin bu hızla devam eden gelişimi karşısında bilimkurgu sineması başka ifadeler aramaya başlamıştır.

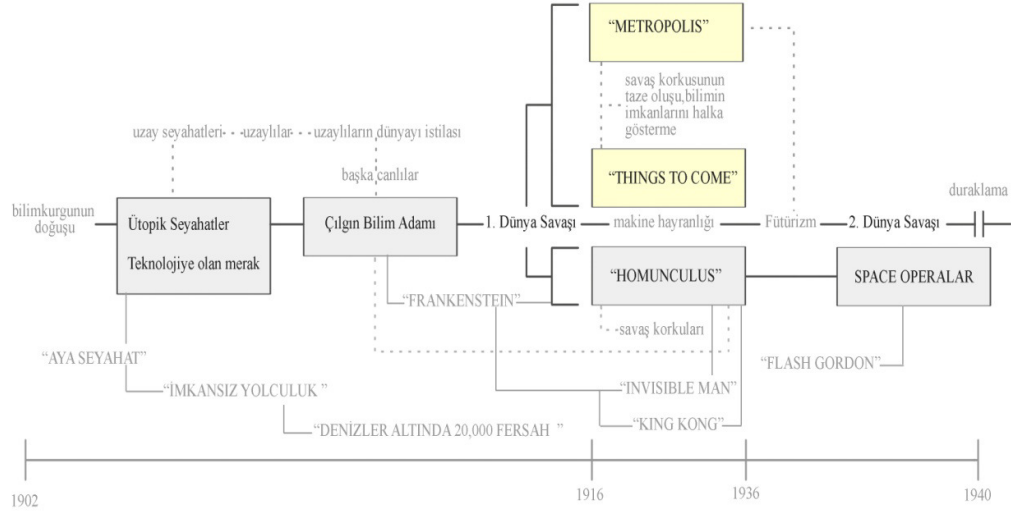


Şekil 4.2: Fütürist mimar Antonio Sant'elia(1914), Metropolis (1927) (URL-3), (URL-4)

Bilimkurgu sinemasında 1930’ların en önemli filmi olarak, Metropolis’e olan benzerliği ile kendisinden söz ettiren *Things to Come* filmi örnek gösterilebilir.

William Cameron Menzies'in yönetmiş olduđu 1936 yapımı İngiliz filmi, H. G. Wells'in *The Shape of Things to Comes* romanından uyarlanmıştır. Film üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm 1940 yılında, on yıl süren bir dünya savaşı ile başlamaktadır. İkincisi 1970 yılında, savaş sonrasında insan nüfusunun azalıp da kabile olarak yaşamaya başladığı bir dönemde gelen bir havacının, yeni bir çağın başlangıcını duyurmasıyla başlar. Bu çağ, hukuk ve akıl çağıdır. Son bölüm ise AD2036 adlı, teknoloji ile üretilmiş olan uzay çağında bir yerde geçer (Clute ve Nicholls, 1995). Film Metropolis'in sunmuş olduđu distopik gelecek kurgusunun daha iyimser bir yönden ele alınıp, bir diğer yanıyla da gelecekte beklenen felaketlere karşı bir uyarın niteliğı taşıdığı için bir o kadar da didaktiktir. Kurguladığı dünya ile döneme getirdiğı eleştiri bakımından, gerek bilimkurgu, gerekse Metropolis'in başlatmış olduđu distopik filmler için önemli bir rol oynamaktadır. *Things to Come*'ın gelecek ile yaratmış olduđu felaket senaryosunun da çok yanlış olduđu söylenemez; çünkü filmin yapımından yalnızca üç yıl sonra İkinci Dünya Savaşı patlak vermiştir.

1940'lı yıllarda bilimkurgu sinemasının çok da canlı olduğunu söylemek pek mümkün olmasa da, 1941 yılında Wilson Tucker'in ilk olarak kullandığı *Space Opera* adı altında pek çok film çekilmiştir (Clute ve Nicholls, 1995). Space Opera'lar süreklilik içeren bir dizi uzay macerasıdır. Öncesinde Avrupa'da bilimkurgu filmlerindeki dışavurumcu tutumunu reddederek, gücünü daha çok her bölüm kahramanın başına gelen farklı olaylardan ve romantik kurgudan alır. İlk olarak 1934 yılında gazetede yayınlanan bir çizgi roman olan Flash Gordon, Amerikan yapımı olup dönemin en önemli ve en uzun soluklu Space Operası'dır. Flash Gordon'un dekoru için kullanılan ışınlar ve roketler göz önünde bulundurduğunda fütüristik; dinazorlar, orman ve kılıç savaşları göz önünde bulundurulduğunda arkaik bir atmosferinin olduğunu söylemek mümkündür. Flash Gordon gücünü yarattığı bu atmosferden ve yaratılan romantik kurgusundan almaktadır. Bilimkurgunun doğuşundan itibaren 1940'lara kadar olan süreç ve bilimkurgu sinemasından farklılaşarak ortaya çıkan distopik filmler, üretilen şemada gösterilmiştir (Şekil 4.3).



Şekil 4.3: 1940'lara kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler

1950'ler bilimkurgu için verimli bir dönem olmuştur (Clute ve Nicholls, 1995). Space Opera'ların bilimkurgudaki izlerine yoğun olarak bu dönemde rastlanırken, bu dönem bir diğer yandan da bilimkurgu filmlerinin niceliklerinin artıp, niteliklerinin de değişmeye başladığı bir dönemdir. İkinci Dünya Savaşı'nın etkileri hala sıcakken, dünyayı saran nükleer silah korkusu bu dönemin bilimkurgu filmlerinin şekillenmesinde çok önemli bir rol oynamıştır. Rasyonel dünyanın gerçekliklerinden çok uzaklaşmadan yalnızca bilimkurgu niteliği taşıyan öğelerin hayal ürünü olarak kaldığı bu dönem neredeyse gerçekçi diyebileceğimiz örnekler verilmiştir. 1940'lar biterken UFO'ların gündeme gelmesi ve bunun giderek yayılması tüm dünyada büyük bir panik yaratmıştır. Bu cisimler için Rusya'nın göndermiş olduğu casus uçaklardan, gizli silahlara kadar pek çok paranoya geliştirilmiştir. Bu söylentiler giderek büyürken patlak veren Kore Savaşı'nın etkisiyle uzayın fethi konuları günden güne artmış ve dönemin gündemine oturmuştur (Roloff ve Seeßlen, 1995). Bu türdeki filmlere örnek olarak, Irving Pichel'in yönetmiş olduğu *Destination Moon* filmi verilebilir.

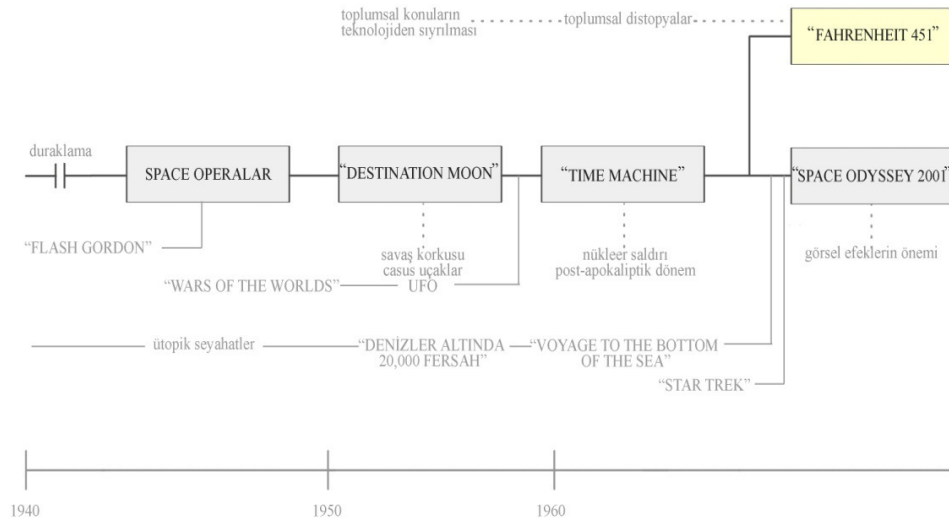
Fleisher'in *Denizler Altında 20.000 Fersah* filmiyle başlattığı, yazınsal bilimkurgu eserlerinin sinemalaştırılması, altmışlı yıllarda, *The War of the Worlds*'de olduğu gibi, günümüz fonuna taşımak yerine, onları 19. yüzyılın sosyo-kültürel fonunda bırakma eğilimi göstermiştir. Bunun sonucunda da masalsı atmosferler, başarılı görsellerle buluşarak doyurucu filmleri doğurmuştur (Roloff ve Seeßlen, 1995). 1959

yılında Henry Levin'in yönettiği *Journey to the Center of the Earth* filmi ve 1960 yılında Cyril Endfield'in yönettiği İngiliz yapımı *Mysterious Island* filmi bu bağlamda yapılan filmlere örnektir. Bu dönemin ardından atom bombasının etkisinin, artık bilimkurgu sinemasından silindiği düşünülürken, bu konu tekrar gündeme gelir. Dünyanın sonunun gelmesi ve post-apokaliptik dönemlerin anlatıldığı *The Time Machine* (1960), *Panic in the Year Zero* (1962) ve *Fail Safe* (1964) gibi filmler, bir yanıyla da bu korkunun hala taze olduğunu göstermiştir. Bu durum Stanley Kubrick'in büyük bütçeli filmi olan *Space Odyssey 2001*'e kadar sürmüştür (Cornea, 2007). Kubrick, bu film ile birlikte bilimkurgu sinemasının aslında görsel efektleri ve illüzyonları kullanması için ne kadar verimli bir tür olduğunu tekrardan hatırlatmıştır. Bilimkurgu edebiyatında yaratılan dünyanın sadece okuyucunun zihninde canlanıyor olması, bilimkurgu sinemasının seyircisinin de filmlerde en az kendi hayalinde ki kadar mükemmel bir dünya aramasına neden olmaktadır. Bir de bu ürün bir sanat eseri olunca, seyirci estetik açıdan da bir doyuma ulaşmayı amaçlamaktadır. Stanley Kubrick'in *Space Odyssey 2001*'i, yeni teknolojileri kullanarak denediği, farklı mekansal etkileri, bir de film içerisinde kullandığı müziklerle bir araya geldiğinde derin bir etki yarattığını söylemek mümkündür. Kubrick 139 dakikalık filmin sadece çok kısa bir bölümünde konuşma olan bu film için şöyle söylemektedir:

“McLuhan'ı ters çevirip söyleyecek olursak: *2001*'de mesaj, filmin ortamıdır. Filmin, seyircilere, müziğin yaptığı gibi iç bir bilinç düzleminde ulaşan yoğun bir öznel yaşantısı olmasını istedim. Filmin, felsefi ya da alegorik anlamları üzerinde spekülasyonlar yapıp yapmamak kişinin kendi bileceği iştir ve bu türden spekülasyonlar, seyirciyi daha derinlerdeki bir alanda yakalama (hedefinin) ne ölçüde başarıldığını gösteren birer kanıtlardır” (Roloff ve SeeBlen, 1995).

60'lı yıllarda bilimkurgu sinemasındaki bu gelişmelerin yanı sıra, 1966 yılında François Truffaut'un çekmiş olduğu *Fahrenheit 451* ile distopik filmler kendilerini daha net ifade etmeye başlamıştır. Ray Bradbury'nin ilk olarak 1953 yılında yayınlanan kitabından uyarlanan film, Guy Montag adlı bir itfaiyecinin yaşamış olduğu aydınlanma sürecini işler. İtfaiyecilerin görevinin yangını söndürmek değil, aksine kitapları yok etmek adına yangın çıkarmak olduğu bir toplumu, dönemin Amerika'sının popüler toplum yapısını eleştirmek için bir araç olarak kullanır. Filmde kullanılan mekanlar günümüz mekanlarıdır. Kullanılan renklerin kusursuzluğu ve gölgenin bile bu kusursuzluğa zarar vereceği düşünülürcesine az

kullanılması, popülist kültürün mekansal yansımasıdır. Mekanda kullanılan renklerin netliği, seyircinin gerçek ile mesafelenmesini sağlar. Diğer yandan gelişen teknolojinin mekanda izlerine rastlanmaması ve bu tip mekansal öngörülerin filmde yer almaması, seyirciyi gerçek ile yüzleştirir. Filmde geleceğe referans tamamen dönemin toplumsal yapısından yola çıkılarak yaratılmıştır. Filmde gelecek kurgusunu oluşturan, yaratılan distopik toplumdur. Bu anlamda mekanlar, toplumsal yapıyı aktarmaya birebir hizmet etmektedir. Fahrenheit 451’de kitapların yakılması yalnızca popüler toplumun yapısını anlatmak için kullanılan güçlü bir metafor olup, gerçekte olan durum bundan pek de farksız değildir (Booker, 1994). Bu nedenle de bu film distopik sinema adına verilen en önemli örneklerdir biridir. Fahrenheit 451 filminin bilimkurgu tarihi içerisindeki yeri ve bu süreçte olan farklılaşması üretilen şemada gösterilmiştir (Şekil 4.4).



Şekil 4.4: 1970'lara kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler

70'lere gelindiğinde Stanley Kubrick bu sefer karşımıza *Clockwork Orange* ile çıkar. Anthony Burgess'in romanından uyarlanan 1971 yapımı film, içinde bulunduğu dönemden yalnızca on iki yıl sonrasında geçer. Şiddet ile beslenen bir grup genci konu alan film bir yanıyla o kadar gerçektir ki bilimkurgu olarak sınıflandırılırken güçlük çekilmiştir. Ancak filmin geçtiği mekanlar ve yine Kubrick'in vazgeçilmezi olan müzik, zamanın izlerini ortadan kaldırmaktadır. Geleceğin zamansızlığında dönemden izler taşıyarak eleştirel bir yaklaşım sunan Kubrick, bu film ile aslında

bilimkurgunun distopya ile yaşadığı kırılmanın bir parçasını yansıtmaktadır. 70'ler bir yanıla Kubrick'in bilimkurguda sinemasındaki deneysel mekan çalışmalarını barındırırken bir yanıla da *Star Wars*'un doğuşuna şahitlik etmiştir. Geleceğin bu sefer iyi olarak kurgulandığı galaktik bir imparatorluk iyi ve kötü gibi figürlerin çatışmasıyla çok iyi beslenmiştir. Aynı zamanda film bilimkurgunun pek çok ögesini bir arada büyük bir başarıyla kullanmıştır. Böylece George Lucas'ın yönettiği *Star Wars* çok büyük bir başarı yakalamıştır; ancak tüm bunların yanı sıra Lucas'ın büyüleyici görsel efektleri ve filmin hipnotize eden müziğinin bu başarıda çok büyük rolü vardır (Clute ve Nicholls, 1995).

80'lerin başında birer yıl arayla çekilen *1984* (1984) ve *Brazil* (1985) filmleri bilimkurgu sinema tarihi içerisinde sivrilen distopik kurgular içerisinde. Teknolojinin bu filmlerdeki primitif kullanımı, distopik mekanların yaratımında önemli bir rol oynamıştır. Öncü kaygılarının toplum olduğu ve sistemi hedef alan bu eleştirel filmler, birey üzerinden toplumsal çöküşü aktarır. Baskıcı faşizan sistemin hüküm sürdüğü toplumlarda, bireyin yalnızca sistemin bir parçası olduğunu aktaran *Brazil* filmi, George Orwell'in kitabından uyarlanarak çekilmiş olan 1984 filmi ile aynı konuya parmak basmaktadır. Bireyselliğin, toplum içerisindeki birilik ve beraberliği bozup, sistem için bir tehlike haline dönüştüğüne inanılan bu toplumlar için, düşünce ve özgürlük en büyük tehdittir.

80'li yıllar bir diğer yanıla da bilimkurgu tarihi için önemli bir dönüm noktasıdır. Makine toplumunun doğurduğu bilimkurgu artık hızla gelişen teknoloji karşısında yeni bir türü çağırmaktadır. Bilgisayar ile birlikte sanallaşan dünya siberpunk'ı doğurur. Teknoloji ve insan çatışması üzerine temellendirilen siberpunk 80'lerde ilk örneğini vermiştir. Kanadalı yazar William Gibson için 1985 yılında yayınlanan *Neuromancer* adlı kitabıyla edebiyatta siberpunkın öncüsü olduğu söylenebilir (Clute ve Nicholls, 1995). Sinemada is Philip K. Dick'in ilk olarak 1968 yılında yayınlanan *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?) adlı kitabından uyarlanarak çekilen *Blade Runner* (Bıçak Sırtı) filmi, dönemin kült filmlerinden olup siberpunkın ilk örneklerindendir. Teknolojideki yükselişin, kentteki yapı ölçeğine yansıdığı, karanlık ve kasvetli atmosferin hava kirliliği ve araç trafiği ile kent atmosferinde yankı bulduğu, aynı zamanda geleceğin bizi bekleyen sanallığı dijital efektlerle kentte buluşturan *Blade Runner*, daha

sonraları siberpunk olarak adlandırılacak türün öncüsü olmuştur. Filmdeki mekansal ve kurgusal yaklaşımların da bu anlamda önemli bir yeri vardır. Blade Runner, siberpunk ile başlayan, teknolojik gelişmelerin yaratmış olduğu bireysel çöküşü ele alır. Siberpunkın distopya ile yollarının kesişmesini sağlayan ilk film olduğu için bilimkurgu tarihi içerisinde kendini gösteren distopik kurgular arasında yer almaktadır. Teknolojinin karşı konulmaz ilerleyişinin toplum ve kent üzerinden yansıtıldığı siberpunk, toplumsal bir eleştiri sunarken bir diğer yanıyla da bu eleştiriye yarattığı kamusal alanlar olan kentler üzerinden yansıtır.

Gündelik yaşam dinamiklerindeki değişimlerin, kentsel düzleme yansıması kent dokusunu da değiştirmeye başlamıştır. Kentli, bu hızlı gelişim karşısında kontrolünü kaybetmiştir. Yıkım, daha tükenmeden gerçekleşir olmuş, bu da kent ile kurulan bağları zayıflatmış ve kentsel belleği yavaş yavaş ortadan kaldırmıştır. Tüm bu gelişmelere ayak uyduramayan kentli ise en sonunda kentteki aktif rolünü yitirmiştir. Kentte yaşayanlar bu değişime yalnızca seyirci kalmıştır. Bu nedenle karamsar bir gelecek sunarak günümüz sorunları eleştiren distopyanın, bu kurguyu yaratırken kullandığı en büyük araçlardan biri, siberpunkın doğuşu ile belirginleşen teknoloji olmuştur.

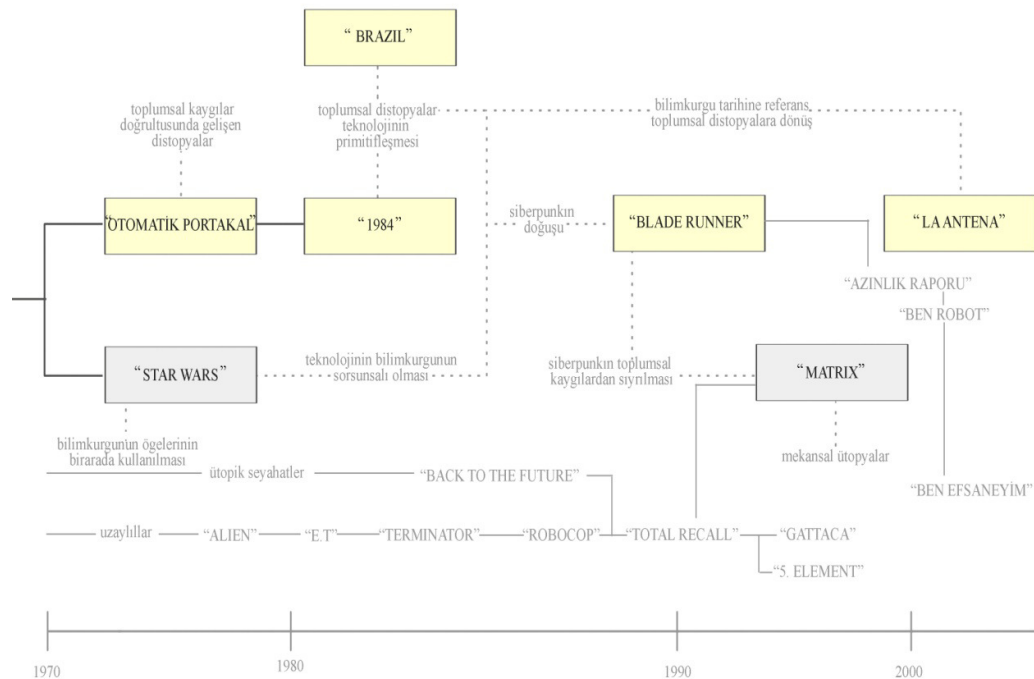
Siberpunkın doğuşuna bakıldığında, aslında temellerinin dünya savaşlarına dayandığını görülür. İkinci Dünya Savaşı, pek çok olayla birlikte bilimkurgu içinde önemli bir dönüm noktasıdır. Bilginin dönüşümünü olanaklı kılan bilgi işlem İkinci Dünya Savaşı'nda dengeleri değiştirmek adına atılmış bir adımdır. 1950'li yıllarda yapılan bu sistem, ABD Advanced Research olarak adlandırılır. Uçuş simülatorleri gibi stratejik ve talim amaçlı kullanılmaktadır. 1960'lı yıllardan sonra farklılaşmaya başlayan bu sistemin gelişimindeki en temel sebep ise başta Sovyet Rusya ile olan soğuk savaştır. Bu dönem gelişmelerin daha özgürlükçü bir hal almasıyla bütçeler kontrol edilemez bir duruma gelir ve bu da özelleşmenin zeminini oluşturur. XEROX ile birlikte bu ilerlemeler federal bir kültür olmaktan çıkar ve özel bir sektör oluşturulur. IBM ise bu sektörü elinde tutan en büyük güçtür. Bu dönemde ise IBM'e karşı gelişen bilginin demokratikleşme durumu ve herkesin ulaşabileceği bir sistem önerisi ortaya çıkar. Bu sistem önerisi beraberinde dört farklı üniversitede eş zamanlı yürütülen araştırma çalışmalarının paylaşımı için kullanılan bir sistemin biçimlenmesini sağlar. Bu ise 1969 yılındaki elektronik postanın ve internetin

öncüsüdür. Bunu takiben 1977 yılının başlarında sadece 4'lü olan bu düzen, 110 bilişimli bir düzene dönüşür. Enformasyon teknolojilerindeki bu hızlı gelişim ile ilerleyen yıllarda internet daha yaygın olarak kullanılmaya başlayınca sanal gerçeklik kavramı ortaya çıkar. Bu süreçte yaşanan nesneyi üretme ve kavrayış biçimlerinin değişmesi, temsiliyet problemini de beraberinde getirir. Bunun bir sonucu olarak aşırı imaj üretimi başlar ki bu da imaj fetişizmini doğurur. 1990'lara doğru internetin iyice gündelik hayatta yer alması ve sanal gerçekliğin yarattığı yeni dünya, bilimkurgu dünyasında da yeni bir türün ortaya çıkmasına neden olmuştur (Erdem, 2010). Birer gelecek kurgusu olarak karşımıza çıkan siberpunk aslında tıpkı ütopyalar gibi toplumsal konulara değinmektedir. Bunu yaparken ütopyaların aksine ideal olanı göstermez; teknolojiyi kullanarak onun gelişimi karşısında yetersiz kalan toplumların primitifleşmesine dikkat çeker.

Siberpunk kavramının ile birlikte, 1990'larda sanal dünya ve simülasyon mekanları üretilmeye başlar. Bu mekanların üretimi filmlerde de yerini alır. 1999'da Andy ve Lana Wachowski kardeşlerin yönettiği *Matrix* filmi, çok da uzak olmayan bir mekansal anlayışa sahiptir. Mekanların simülasyonu ve önceden tasarlanması gibi konularla, gelişiminin ve dönüşümünün programlamalarla yönetilebileceğini öngören mimari bir ütopyadır (Topçu, 2012). Kurgusuyla, gerçekliği sorgulatan ve mekanın varoluşu üzerine olan ütöpik önermelerde bulunan *Matrix*, bu nedenle, siberpunkın önemli örneklerinden biridir. 2000'li yıllarda siberpunk, büyük bütçeli Hollywood yapımı; *A.I.* (2001, Steven Spielberg), *Azınlık Raporu* (2002, Minority Report, Steven Spielberg), *Ben*, *Robot* (2004, I,Robot Alex Proyas) ve düşük bütçeli; *Paranoia 1.0* (2004, Jeff Renfroe ,Marteinn Thorsson) gibi filmlerle bilimkurgu sinemasındaki gelişimini sürdürmeye devam etmiştir (Erol, 2013).

Teknolojik gelişmeler karşısında direnen ve yozlaşan toplumların kaygılarını dillendiren siberpunk'ın yanı sıra, 2000'li yıllarda birincil kaygının teknoloji olmaksızın toplumu konu aldığı filmler de diğer bir yandan devam etmektedir. 2007 yapımı, Esteban Sapir'in çekmiş olduğu *La Antena* adlı sessiz ve siyah beyaz film, yarattığı distopik dünya ile son dönemlerde yapılan en güçlü ve etkili toplumsal eleştirilerden biridir. Filmde Sapir, seslerini kaybetmiş bir toplum üzerinden, günümüzde içi boşaltılmış ve baskı ile susturulmuş bireylerin korkularını ve güçsüzlüklerini çok başarılı bir şekilde anlatmıştır. Film, kullanılan teknikler

bakımından ilk bilimkurgu filmi olan Georges Méliès'in *Le Voyage dans la Lune* filmini anımsatmakla birlikte, *Metropolis*'te yaratılan etkiyi bırakmaktadır. Filmde sorunlar ele alınırken çok fazla metafor kullanmıştır. Bunun yanı sıra film, bilimkurgu sinemasındaki çılgın bilim adamı figürüne de göndermede bulunmuştur. Film bütünüyle bir bilimkurgu sinema tarihi özeti niteliği taşıırken, günümüz distopyalarının gelebileceği noktayı son derece başarılı bir şekilde aktarmaktadır. *La Antena* filmine kadar bilimkurgu sinema tarihinde yaşanan kırılmalar ve distopik filmlerin ön plana çıktığı noktalar ise, üretilen şemada gösterilmiştir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5: Günümüze kadar olan bilimkurgu sineması tarihi ve öne çıkan distopik filmler

Bilimkurgu çevresinde gelişen distopik filmlere verilebilecek en güncel örnek ise 2014 yapımı *Interstellar* (Yıldızlararası) filmidir. Christopher Nolan'ın yönetmiş film, dünyanın sonunun yaklaşmasıyla başlayan süreci anlatır. Distopik bir dünya yaratılmış olmasa karşın filmde yaratılan karanlık senaryonun çözümü aranmaktadır. Filmde uzayın fiziksel potansiyelleri, bütçenin de yeterliliğine bağlı olarak son derece başarılı bir şekilde aktarılmıştır. Filmi diğer distopik filmlerden ayıran en önemli noktalardan bir tanesi ise kendi yarattığı distopik dünyanın çözümünü filmde sunuyor olmasıdır. Bu nedenle Nolan'ın kurguladığı distopik dünyaya teknoloji ile

çözüm bulması, Interstellar'ı distopik bir gelecekteki, ütöpk bir seyahat öyküsü yapmaktadır.

Bilimkurgu sineması, bu tarihsel gelişimi süresince, özgün mekansal yaklaşımlarıyla mimari geleceğe dair düşüncelerin yansıdığı bir sahne olmuştur. Özellikle bilimkurgunun yaratmış olduđu toplumsal yapılaşmayı kentler üzerinden anlatması, gelecek kentleri ile bilimkurgunun öngörüsüdür. Endüstrileşme ile başlayan bu süreç genelde kentlerde, göçlerin artmasıyla barınma sorununa bir çözüm olarak sunulan dikeyde yapılaşma, bunun beraberinde getirdiğı alternatif ulaşım önerileri ve makinelerin iyiden iyiye gündelik hayata yerleşmesiyle yapılarda vücut bulması sonucunda makineleşen, fütürist yaklaşımlar olarak yorumlanmıştır. Bilimkurgu sinemasında inşa edilen tüm bu kentlerin ortak temel dinamiğı ise, esasında her birinin gelecekle ilgili paranoyalara karşı geliştirilen çözümler olmasıdır. Bu nedenle bilimkurgu sinemasının tarih boyunca evrildiğı noktalardan kentlere bakıldığında, distopik kurgular içerisinde yükselen kentler olduđu söylenebilir.

4.2 Distopik Filmleri Oluşturan Bileşenler

4.2.1 Distopik filmlerde mekan: grotesk mekan

Ütopyanın temelindeki amaç ideal olana ulaşmaktır. Bunu yaparken de hep daha iyiye, daha güzele özendirir. Thomas More'un Ütopyası (1516) ilk yazılı ütöpk eser olup, sosyalist bir devlet yapısını, ideal bir model olarak sunar. O dönemde monarşiyile yönetilen İngiltere göz önünde bulundurulursa, sisteme bir tepki olarak doğduğunu söylenebilir. Hayali bir ada içerisinde anlatılan işleyişte, kentin her bireye sunduğı imkanlar eşit olup, paranın bir önemi yoktur. Kentin fiziksel özelliklerinin (sokak genişlikleri, yapı büyüklükleri vb.) birbiriyle aynı olmasının yanı sıra, yaşayanların fiziksel özellikleri de aynıdır; çünkü bu adada önemli olan bireyin karakteridir. Thomas More'un yaratmış olduđu bu dünya o kadar etkilidir ki kitabın adı olan ütopya, bir kavram olarak kullanılmaya başlamıştır. Her ne kadar ütöpk eserlerden ilki More'un Ütopya'sı olsa da ideal olanın tasvirini ilk Platon yapmıştır. Platon'un, yöneticilerinin filozoflar tarafından seçilmesi gerektiğini söyleyen Devlet (M.Ö 380) adlı yapıtı ütopyanın ilk biçimleridir (Russell, 1969).

Distopya ise gerçek olanı, yarattığı zamansız kurgu içerisinde kırarak, olabilecek en kötü senaryoyu sunar. Distopya ve ütopyayı birer öğreti olarak ele aldığımızda; distopyadaki sert tavır onu daha didaktik yapar. Distopyanın gerçeğe referans vermesi, onun gerçekle olan ilişkisini güçlendirir. Bu nedenle de ütopyaya kıyasla daha etkili bir uyarandır. Distopyanın kullanmış olduğu bu anlatım diline bakıldığında aslında bunun Ortaçağ Avrupa'sında da farklı şekillerde kullanıldığını görülür.

9.yy'dan başlayarak Rönesans'ta kilisenin egemen görüşünü ve dini dayatmalarını reddine kadar hüküm süren Skolâstik düşünce, yeniye karşı kapalı bir tutum izler. Bu bağlamda inancı ve bilgiyi ayrı tutar. Dini ayırıştırarak, toplum üzerinde politik bir unsur olarak kullanır. O dönemde, bilginin halka henüz ulaşmamış olması, bilginin kontrolünün devlette olmasını sağlar. Bilginin kontrollü bir şekilde halka ulaşması için de dini yapılar birer araç olarak kullanılır. Kiliselerde kullanılan figürlerin her biri, halkı dini konularda bilgilendirmeyi amaçlar. Bu didaktik düşünce bireyi korkutarak başarıya ulaşmayı hedefler. Bunu yaparken de “grotesk” figürlerden yararlanır.

Grotesk, İtalyanca mağara anlamına gelen *grotta* kelimesinden gelmektedir (Bloom, 2009). 1480-1490 tarihleri arasında, Domus Aurea adlı alanda yapılan kazılarda ortaya çıkan mağara resimlerinden gelen grotesk anlatı biçimi, daha sonraları bunun bir uzantısı olarak bir yabancılaştırma aracı olarak kullanılmıştır (Rosen, 1990). İlkel insan figürlerinden oluşan bu çizimler, insanın doğa ile olan hayatta kalma savaşını anlatan betimlemelerdir. Daha sonraları grotesk, gerçek ve gerçek üstü olan, güzel ve çirkin gibi kavramların diyalektik birlikteliği ile oluşan figürler olarak karşımıza çıkar. Kendi içerisindeki bu çelişkili birliktelik, rahatsız edici ve ürkütücü bir algı yaratır. Pegasus, Pan, Medusa gibi pek çok mitolojik karakterlerde de karşımıza çıkan grotesk kavramı, sonraları sanatta ilk olarak kıyamet gününün betimlenmesinde bir araç olarak kullanılmıştır. Burada çoğunlukla insan bedeninin hayvan bedeniyle hibritleştirilmesi ve doğaüstü güçler atfedilerek kutsanması söz konusudur. Sonuçta gerçeküstülüğün yarattığı durumun ürkütücülüğü öğretici bir araca dönüşür. Bu anlatılarda amaçlanan, gerçek ile olan bağı koparmadan, düşsel bir gerçeklik yaratmaktır. Notre Dame kilisesinde yer alan gargoyllere baktığımızda, söz konusu figürler, düşsel birer imaj olarak karşımıza çıkar (Şekil

4.6). Dini birer figür olmanın yanı sıra, gerçeklik ile olan ilişkileri rahatsız edicidir. Gerçeğin bozuma uğratılması ve bunun sonucunda ortaya çıkan grotesk imajların gerçek üstülüğü, öte dünyanın gizemini korurken bir yandan onu somutlaştırır. Bu da Orta Çağ'da groteski, bireyin bilgiye olan açlığını, korkutarak ve dini dayatmalarla kapatan, didaktik bir anlatı biçimi yapar.



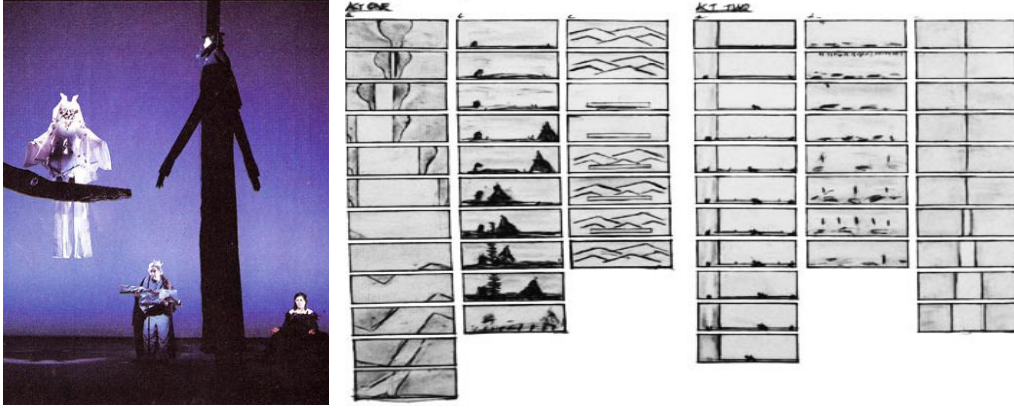
Şekil 4.6: Notre Dame Kilisesinin Cephesinde yer alan gargoyeler (URL-5)

Grotesk ürünlerin özneyi korkutması, irkiltmesi, tiksindirmesi gerçek ile olan yakınlığından kaynaklanır. Gerçek hayatta öznenin belleğindeki kodların, zamansız bir kurgu içerisinde sunulması ve bu sununun gerçekliği kırmak için diyalektiği ile var oluyor olması, ürünün, öznenin bilinçaltında tamamlanmasını sağlar. Bu gerçekliği tamamlayan ise öznenin deneyimleridir. Bu çelişkili birliktelik, özneyi tedirgin eder. Bu durum, distopik ürünlerin başlattığı farkındalık sürecinin yaşattığı tedirginlik duygusu ile aynıdır. Tedirgin eden, öznenin gerçek ile kurduğu ilişkidir. Bu nedenle distopyanın gücü, etkileyciliği, vuruculuğu, karanlık, korkunç bir gelecek sunmasından değil, o geleceğin günümüz gerçekliğinin bir ürünü olmasındandır; tıpkı grotesk anlatının gerçeğe olan referansı gibi. Ürküten hayal ürünü değil gerçeğin ta kendisidir (URL-6).

Grotesk, öncelikle Orta Çağ'da figüratif anlatımlarda kullanılır. 20.yy'ın önemli isimlerinden, Amerikalı yönetmen Robert Wilson'ın tiyatrodaki geleneksel tavrı kırma kaygısıyla başlayan arayış sürecinde ise groteskin mekansallaştığını görürüz. Grotesk mekanın temelleri ilk olarak Wilson tiyatrosunda atılmıştır; bu nedenle grotesk mekanı oluşturan araçların deşifresi için Wilson tiyatrosunda verilen örnekler incelenecektir.

Wilson başlarda, George Balanchine, Martha Graham ve Merce Cunningham'dan etkilenmiştir. Bu üç koreograf, soyutlamalar ile uzamın derinliğini arttırma yoluna gitmişlerdir. Wilson bu isimlerden yola çıkarak, mekan tasarımında hareketi, zaman

ve uzam bağlamında ele almıştır. Uzamın farkındalığını arttırmak için, koreografilerinde tüm alanı kullanmıştır. Sahnenin dokusunu da hareketlerin çoklu ritmi ile oluşturmuştur. Hareketler, zaman ve devinimi içinde barındırır (Demirkol, 2013). Wilson tiyatronun bir bileşeni olan metni bozuma uğratıp, metinsizliği esas olarak alır. Bu deneysel sahneleme sürecinde de hayal gücünün yansımalarını sergiler. Sanatta sınırların kalkması gerektiğini söylerken eserlerinde tiyatro, opera ve bale gibi farklı sanat dallarını birarada işlediği görülür. Temsillerinde estetik kaygıyı ise tamamen görsel iletişim yoluyla giderir. Bu yöntem tiyatrodaki yeni biçimselcilik akımı olarak da geçmektedir. Oyunları incelendiğinde ağırlıklı olarak çıplak dekorun karşısında grotesk figürler var ederek, mekanı beden ile inşa ettiği görülür. Robert Wilson bunu yaparken bir yandan da aslında mekan ve beden arasındaki ölçeği kırar (Şekil 4.7). Bu durumda ortaya çıkan ölçeksizlik, gerçek algısını değiştirir. Wilson'ın yaptığı aslında tıpkı bir çocuğun gözünden dünyayı görmek gibidir (Birkiye, 2007). Gerçekliğin, gerçekte varolan imgelerin boyutlarındaki orantısızlık ile kırılıyor olması, halüsinatif bir algı yaratır. Bu mekanlar aslında rüyalar gibi bilinçaltı mekanlarıdır. Bu bağlamda Robert Wilson'ın vermiş olduğu en önemli eserlerden biri *Sağır Adamın Bakışı*'dir. Oyun, iki çocuğuna süt içirdikten sonra büyük bir sakinlikle onları öldüren annenin işlediği cinayet ile başlar. Sonrasında bu cinayete şahit olan abinin, bu travmadan sonra gördüğü rüyalar üzerine kurulur. Bilinçaltında bir gezinti diyebileceğimiz bu oyun, aslında bize Wilson'un farkındalığı arttırmak için tiyatrodaki zaman kullanımına getirdiği yeni bakış açısını gösterir. Wilson, tüm eylemlerin okunabilir olmasının algıyı arttırdığını savunur. Durumun psikolojisini kavrayabilmenin de ancak böyle mümkün olduğunu söyler (Birkiye, 2007). Bu nedenle eserlerinde tüm hareketleri okunabilir kılmak için zaman atlamalarından kaçınır ve gündelik hayatın ritminde seyreden oyunlar sahneler. Wilson bu durumu “slow motion” olarak değil gerçek zamanlı bir anlatım olarak değerlendirir. Bu noktada Wilson'ın yaptığı, gerçekliğe ulaşırken sanattaki “hayal ürünü” olma durumunu kırmak ve bunun izleyicide yarattığı ikilemden yararlanmaktır. Zaman kırılmasının eylemden kalkmasına ve eylemin gerçeğe daha yaklaşmasına karşın, bu durum bilinçaltı gibi zamansız bir kurgu içerisinde var olur. Bunun yarattığı diyalektik ise grotesk mekanın var oluşunun ta kendisidir. Yaratılan mekanlar tıpkı kabuslar gibi öznenin bilinçaltında oluşurken, aslında bu mekanın zamansızlığı, öznenin bilinçaltını tetikleyip, onu kendi korkularıyla yüzleştirir.

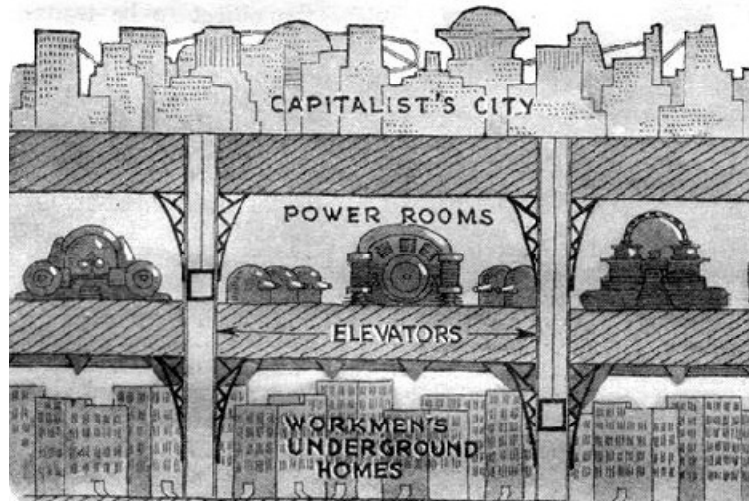


Şekil 4.7: Robert Wilson'ın Civil Wars adlı oyunun Hollanda bölümünden bir sahne (sol), Robert Wilson'ın Civil Wars oyunu için yaptığı storyboard çalışmaları (sağ) (URL-7), (URL-8)

Groteskin başlangıcındaki temel dinamik olan post-apokaliptik (kıyamet sonrası) dönem, ilerleyen zamanlarda yalnızca bununla yetinmemiştir. Bilinçaltının yansımaları, korkularla yüzleşme, kabuslar gibi bireyin kaygılarını da dillendirmeye başlamıştır. Bu süreçte grotesk anlatı figüratif eğiliminden sıyrılıp, Wilson tiyatrosu ile birlikte mekansallaşmıştır. Kıyamet günü gibi yaşanmamış, ancak olmasına ihtimal verilen, gelecekte herhangi bir zamanda geçen dönemlerin tariflenmesi ve kaygıların yansıtılması için mekan bir araç olarak kullanılmıştır. Distopyanın sınırlarının netleşmesi, kaygılarını daha net dillendirmesine olanak tanımıştır. Distopya, gündelik sorunları, tanımlanmamış bir gelecekte, tehdit unsuru olarak gösterirken, grotesk anlatıdan yararlanır. Distopya, bu kaygıların görselleşmesi için sinemada mekanı kullanılır. Bu mekanlar, Wilson tiyatrosunda olduğu gibi grotesk anlatım ile zamansızlaştırılırken diğer bir yandan da gerçek referansları taşır. Bu durum, gerçekliğin çarpıtılması ve bozuma uğraması ile mümkündür. Mekanın gerçekliği kırılarak, groteskin ölçeksiz ve halüsinatif etkisi yaratılır. Bu bağlamda, distopik filmlerde yapılacak olan mekan okumasında grotesk anlatımdan yararlanılacaktır.

Distopya, öngörüsünü sinema ile aktarırken kullandığı en önemli araçlardan biri mekandır. Distopik filmlerde mekan, grotesk anlatıdan yararlanılarak oluşturulur. Bu çerçevede yapılacak olan incelemeye, distopik sinemanın ilk örneği olan *Metropolis* (1927) ile başlanacaktır. Film, endüstrileşme ile doğan sınıf çatışmasını mekan üzerinden tarifler. Metropolis kentinin, güneş almayan, devasa makinelerle kaplı, bir

kazan dairesini andıran alt katmanında işçi sınıfı yaşarken; güneş gören, ferah ve aydınlık üst katmanında zengin sınıf yaşamaktadır. İşçi sınıf, alttaki makinelerin çalışmasından sorumlu olup, üst katmanda varlık içerisinde yaşayan zengin sınıfın refahını daim kılmakla görevlidir. Zenginlik arttıkça insanlar göğe o kadar yaklaşmaktadır. Lang'ın o dönemde yaratmış olduğu bu kentsel kesit, aslında günümüzde de çok farklı değildir (Şekil 4.8). Yükselen yapıların ve ilerleyen teknolojinin kente sunduğu imkanlar, filmde karşımıza ulaşım alternatifleri olarak çıkmaktadır. Filmdeki bu mekansal yaklaşımların fütürist kent önermeleri ile örtüştüğü söylenebilir. Kent, zeminde saklı makine dairesinin bulunduğu dev bir robota benzer. Bu robot aynı zamanda kentteki sınıfsal katmanlaşma ile oluşan sistemin bir metaforudur. Bu bağlamda Metropolis'te mekan, sistemi görselleştirmek için kullanılan bir araçtır.



Şekil 4.8: Metropolis kentinin kesitinin ilüstrasyonu (URL-9)

Bilimkurgu sinemasının doğuşunda sıkça kullanılan çılgın bilim adamı figürü Metropolis'te karşımıza Rotwang ismiyle çıkar. Rotwang'ın evi gökdelenlerle kaplı Metropolis kenti içerisindeki tek küçük evdir. Ev, kent içerisinde ortaçağdan kalma bir yapı gibi dursa da, evde bulunan neon ışıklarla kaplı laboratuvar, fütüristik döneme bir göndermedir. Evin kendi içerisindeki fütüristik ve ortaçağın karşıtlığının yarattığı grotesk algı, evin kent ile olan ilişkisinde de gözlemlenir (Şekil 4.9). Rotwang'ın evi bu bağlamda, filmin genel atmosferi olan aydınlanma-mit karşıtlığının getirdiği grotesk durumun bir özetidir. Bu durum filmde aynı zamanda karşımıza Maria'nın dönüşümünde de çıkar. Maria figürü bilge ve kutsal bir kişi olup, bakire Meryem'e

bir göndermedir (URL-10). Bu figürün robota dönüşmesi, mekanda yaratılan aydınlatma-mit çatışmasının figüratif metaforudur.



Şekil 4.9: Rotwang'ın evinin kent ile olan ilişkisi (sol), Rotwang'ın evi iç mekan (URL-11), (URL-12)

Genelde tüm Alman filmlerinde rastlanılan emek-sermaye birleşmesi ve bunun şiddete düşkün, faşist önderi ise, Metropolis'te karşımıza Joh Fredersen adı ile çıkar. Endüstri imparatorluğunun sahibi, makinelerin ve işçilerin efendisi Fredersen kapitalizmin ve faşizmin sembolüdür. Fredersen'in, tüm işçiler kontrolü altındadır; her yere kolu uzanır; oluşan en ufak bir aksaklıktan bile haberi vardır. İşlerinin çoğunu yaptığı yer ise kentin üst katmandaki odasıdır. Fredersen'in odası, kat yüksekliği oldukça fazla, insanı ezen yüksek bir mekandır. Bu mekan tıpkı bir faşist dönem yapısı gibi anıtsaldır. Oda, Fredersen'in gücünü ve baskısını, mekanın birey ile olan ilişkisi üzerinden anlatır.

Mekanın kapitalist sistemin bir metaforu olarak kullanıldığı filmde, kapitalizm eleştirisi de yine mekan ve birey arasındaki ilişki üzerinden yapılmaktadır. İşçi sınıfının yaşadığı, makinalarla örülü alt katman, insandan çok daha büyük makinelerden oluşur. Makine insan arasındaki bu ölçek farkı grotesk bir algı yaratır. Bir diğer yanıyla bu durum, sanayi devriminden sonra başlayan makine insan çatışmasında, makinaların kontrolü ele geçirme korkusunun fiziksel olarak mekana aktarılmasıdır. Filmde kurgulanan kapitalist kent, bu gibi eleştirilere hizmet ederken, Maria'nın anlattığı hikaye, filmin esas kaygısını dillendirmektedir. Maria, işçilere, Babil Kulesi'nin efsanesini anlatır. Bu efsane büyük işlerin, küçük bir bölümünde yer alan işçiler ve esas sermaye sahipleri arasındaki iletişim sorunudur. Sermaye ile Babil kulesinin inşasına karar veren aklın temsilcileri, projeyi gerçekleştirebilmek

için beden gücüyle çalışan emekçilere ihtiyaç duyar. Bu işçilerin emeklerinin sömürüsü sonucunda çıkan isyan ile Babil kulesi tamamlanamamıştır. Buna karşılık, sorunların isyan ve ayaklanmayla değil, sevgi ve hoşgörü ile hallolabileceğini savunan Maria işçilere: “*Akıl ve ellerin ara bulucusu kalp olmalı*” der. Burada anlatılan akıl ve ellerin ilişkisi, kapitalist düzenin temel dinamiğidir ve filmdeki eleştirisi de bu yöndedir.

Metropolis’ten yalnızca dokuz yıl sonra, bu sefer İngiltere’de, William Cameron Menzies, *Things to Come* adlı distopik filmi çekmiştir. Film üç farklı zamanda geçer. Film’in, Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra çekildiği düşünülürse filmdeki öncelikli kaygının savaş olduğunu söylemek mümkündür. Filmin ilk bölümü 1940 yılında, Everytown’da geçer (Şekil 4.10). Bu bölümde her şey dönem yapıtlarına referans verir. Çok da uzak olmayan bir geleceğin anlatıldığı bu bölümde dikkati çeken, her yerde asılı olan “savaş” pankartlarıdır. Bu pankartlar, endüstri toplumuna dönüşmüş, refah düzeyi yüksek İngiltere’nin, yaklaşan sonunun habercisidir. Filmde bu dönemin ardından başlayan savaş yaklaşık on yıl sürer.



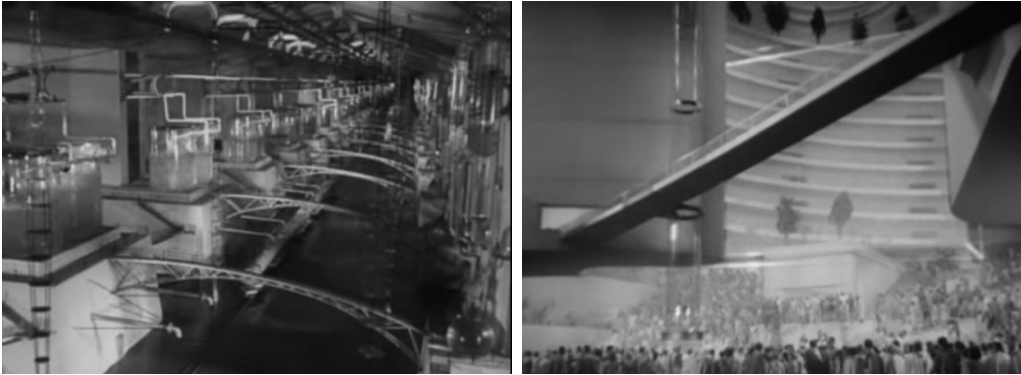
Şekil 4.10: Film’in ilk bölümü olan 1940’lı yıllara ait Everytown kenti (URL-13),
(URL-14)

Filmin ikinci bölümü savaş sonrası dönem olan 1970’leri anlatır. İlk bölümdeki kent dokusundan hiçbir eser kalmamıştır. Savaşın ardından insanlar açlık ve sefalet çekmektedir. Tüm kent yerle bir olmuştur (Şekil 4.11). Bu resme bakıldığında, o dönemde, İkinci Dünya Savaşı’na dair korkuların, gerçekten çok da farksız olmadığını görürüz. Bu yoksul dönemde insanlar küçük koloniler halinde yaşamaya başlamış ve medeniyet ortadan kalmıştır.



Şekil 4.11: Film'in ikinci bölümü olan 1970'lerde savaş sonrası kent (URL-15),
(URL-14)

Filmin üçüncü bölümü, insanların hayatta kalabilmek için çabaladığı bu yıkık dökük kente, döneme ait olmayan bir uçağın inmesiyle başlar. Uçak ile gelen havacı, insanlara yeniden bir medeniyet kurabilmenin yollarından bahseder. Bunun üzerine insanlar, aklın gücü ile yeniden bir kent inşaa etmeye başlar. Bu kent yerin altındadır. Gün geçtikçe gelişimi artan bu yerleşim yeri, artık yeni bir çağın başlangıcıdır. Bu çağ, aklın gücüyle inşaa edilmiş ve hukuki bir düzen içerisinde olan bir medeniyetin çağıdır. Bu döneme ait kentsel yapıya bakıldığında, yerin altında olmasına karşın yüksek yapılardan oluşan, teknolojinin imkanlarıyla inşaa edilmiş bir kent görülür (Şekil 4.12). Daha uzak bir geleceğin projeksiyonu olduğu için, tıpkı Metropolis'te olduğu gibi çeşitli ulaşım alternatifleri sunar. Ancak Metropolis'e kıyasla geleceğe ait kentsel dokunun burada daha zayıf olduğu söylenebilir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak 2035 yılında, filmin sonunda, insanoğlu aya bir uzay aracı yollar ve bu gelişmeleri adeta ödüllendirmiş olur.



Şekil 4.12: Film'in üçüncü bölümü olan yeniden inşaa edilen kent (URL-14)

Filmdeki distopik senaryo aslında Metropolis'te olduğu gibi toplumsal bir eleştiri olmaktan çok, Dünya Savaşı'nın bireylerde yarattığı kaygı ve hayalkırıklığını yansıtır. Bu nedenle mekansal verilere baktığımızda daha gerçekçi bir yaklaşım görürüz. Buradaki distopya, bir ikinci dünya savaşının oluyor olmasıdır. Film bu noktada endişelerini, yaşanmışlıklardan yola çıkarak dillendirirken, bir sonraki aşaması olarak daha iyiye giden bir düzen kurgular. Bu, insanların korku ve endişelerinin ardında bir umut bırakmak adına yapılmıştır. Bu nedenle filmin ikinci bölümünü distopya olarak ele alabiliriz. Bu bağlamda mekan değerlendirildiğinde, insanlığın ve medeniyetin yok oluşunun mekan üzerinden tarif edildiği söylenebilir. Ancak bu mekansal verilerin kurgusal olduğunu söylemek pek de mümkün değildir. Bu noktada filmdeki grotesk etki mekandaki gerçekliği koruyup onu zaman ile mesafelendirilerek sağlanmıştır. Filmde kullanılan üç zamanda ilkeri bir tarihe aittir; ancak mekanda gerçeklik algısını kıran dönem, üçüncü dönemdir. İlk iki dönem de yaşananlar gerçek olaylar doğrultusunda tasarlanmıştır ve çok da kurgusal değildir. Üçüncü dönem ise tamamen kurgusal olup, ilk iki dönemin gerçek ile olan bağlantısını koparmaya yardımcı olur. Bu nedenle, *Things to Come* filminin grotesk anlatıyı, distopik sinemanın iki farklı bileşeni olan zaman ve mekanın çatışması ile sağladığı söylenebilir.

Metropolis ve *Things to Come* filmlerinden otuzaltı yıl sonra bu sefer Amerika'da toplumsal bir uyanış çağrısı yapılır. *Fahrenheit 451* filmi, Amerika'da popüler kültürün etkisinde, içi boşaltılmış, toplumsal bilinçten yoksun bireylerin oluşturduğu düzene karşı bir eleştiridir. Filmdeki eleştiriler, genelde karakterler üzerinden yapılmaktadır. Filmin en güçlü metaforlarından biri, yasakları uygulayan, kitapları yakan ve baskıcı rejimi halka yansıtan itfaiyecilerdir. Yasaklar üzerine kurulu bu düzen ve onun yarattığı toplumsal yapı, filmde mimari mekanlarda vücut bulmuştur.

Bireylerin tek düze ve kontrol altındaki yaşamları, modernist yapıların oluşturduğu harmoni ile sağlanmıştır. Modernizmin getirdiği rasyonellik ve tekrar, bireylerin toplumdaki yerini aktarmaktaki bir araç olmuştur. Bezemenin yok oluşu, bir yanıla estetik duygusunun kaybı olarak aktarılmaktadır. Bezemeye gizli bir öykünme vardır. Bu ise bezemenin yarattığı güçlü estetik duyguların birey üzerindeki yarattığı coşkunun yok olması olarak işlenir. Bu nedenle *Fahrenheit 451*, bir diğerk yanıla modernist mimarlığa ve rasyonel yaklaşımlara karşı getirilen bir eleştiri olarak da

görülebılır (URL-16). Filmde, modernizmdeki sadelik ve yalnlık, bireylerin yüzeysel düşüncelerini anlatır. Popüler kültürün yarattığı, bireylerin derinliğini yitirmesi, mekanda, bezemenin yok oluşu ve rasyonelliğe geçişle karşılık bulur. Bunun yanı sıra filmde Montag'ın kitap okuyarak aydınlanmasını sağlayan Clarisse'in yaşadığı ev, ortaçağ İngiliz evlerinde olduğu gibi bir eski dönem yapısıdır. Bu ev modernizmin getirdiği katı ve tek düze yapılaşmaya karşı bireyin özgürleşmesinin bir metaforudur (Şekil 4.13). Çoğu distopya filminde olduğu gibi Fahrenheit 451'de de doğa ve eskiye olan çağrı, bir yerde özgürlüğe yapılan çağrıdır. Bu noktada filmdeki grotesk imgenin, modernizmin aktarılışında kullanıldığı söylenebilir. François Truffaut, modernizmin monoton görselini, yapay bir imaj olarak kullanmış ve bu sayede kullanılan mekanlar her ne kadar gerçek olursa olsun yapay bir atmosfer yakalanmıştır. Film gelecekte bir zamanı işaret etse de, kullanılan mekanların döneme ait ve gündelik yaşamdan oluyor olması seyircinin kurgu ile özdeşleşmesini kolaylaştırmıştır. Truffaut bu gerçekliği ise var olanın kendi dinamiklerinin yarattığı görsel bir yanılsamayla yapaylaştırarak, gelecek duygusunu aktarmayı başarmıştır. Bu başarısı aynı zamanda gerçekliği kırarak, grotesk mekanı oluşturmasını sağlamıştır.



Şekil 4.13: Fahrenheit 451'de modernist yapılaşma (sol), Clarisse'in evi (sağ)
(URL-17), (URL-18)

Bir bilimkurgu filmi olmasına karşın filmde, teknoloji çok fazla vurgulanmamıştır. Teknoloji bireye ve mekana hizmet ederken, kendisini ön plana çıkarmamıştır. İç mekanda kullanılan televizyonlar, bireysel bilincin yokuluşuna hizmet eden araçlardır. Bunun dışında filmde teknolojiye dair çok fazla gönderme yer almamaktır; çünkü aktarılmak istenen popüler kültürün bireye olan etkisidir. Bu nedenle de yalnızca dönem içinde varolan medyalara yer verilmiştir. Aynı zamanda

filimde toplumsal düzene sadık olan mekanlar, son derece hijyenik olan mekanlardan seçilmiştir. Grotesk figürlerin anlatımında sıkça kullanılan renk, burada mekanın yapaylaşmasında kullanılmıştır. Renklerin netliği ve malzemenin dokusu ile de mekandaki yapay etki güçlendirilmiştir. Toplumsal normlara uymayan, kitap okuyan bireylere ait iç mekanlar ise kamusal alanda olduğu gibi iç mekanda da ayırt edilebilmektedir. Bu mekanlarda yine eskiye olan övgü ve yakarış vardır (Şekil 4.14).

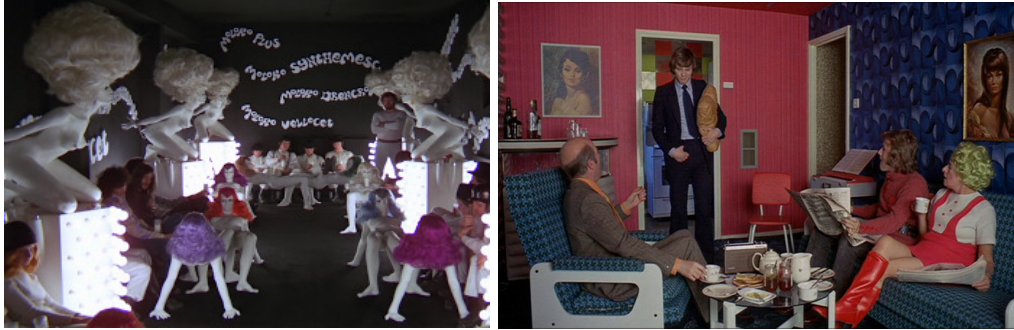


Şekil 4.14: Montag'ın evi (sol), kitapların olduğu ev (sağ) (URL-19), (URL-20)

Fahrenheit 451 mekansal olarak neredeyse bulunduğu dönemin içerisinde geçen distopik bir kurgudur. Mekanlar da bu anlamda var olan yapılaşma üzerinden, toplumsal sorunları yansıtır. Mekanın güncel dinamiklerini kullandığından, Fahrenheit 451 için, sade bir anlatımı olduğu söylenebilir. Bu filmin ardından 1971 yılında çekilen; mekansal olarak aynı sadelikte, renklerin kullanımının son derece güçlü olduğu ama içerisinde metaforlara da sıkça yer verilen *Otomatik Portakal* filminden söz edilebilir. Film Alex ve onun üç arkadaşının kurduğu çetenin, şiddet içeren eylemlerde bulunmasıyla başlar. Bu dört genç evsizleri gasp etmek, evlere izinsiz girip, kadınlara tecavüz etmek, güçsüz olanı dövmek gibi eylemler gerçekleştirir. Alex tüm bunları yaparken, içindeki şiddet duygusunu en çok sevdiği besteci olan Beethoven'ın 9. senfonisi ile kamçılar. Alex, bir gün zorla evine girdiği bir kadını öldürür ve yakayı ele verir. On dört yıl hapsi istenen Alex, mahkum olmak yerine, denek olarak bir çalışmada yer almayı kabul eder. Kendisine her gün şiddet içeren filmler izletilen Alex'e bu sürede en sevdiği besteci Beethoven dinletilir. Bu tedavi sonucunda Alex, artık şiddet içeren herhangi bir eylemi gerçekleştirmek bir yana dursun, böyle bir şeyi düşünemez bir hale gelir. Hükümet politikasını eleştiren

muhaliflerin, Alex'e yapılan bu işkenceyi bir seçim aracı olarak kullanmaya karar vermesi, Alex'i birden siyasi taraf olma yoluna kadar götürür. Otomatik Portakal, Alex'in kendi kontrolü dışında gelişen bu değişimi üzerinden pek çok farklı konuya değinir.

Film sosyal sorunlar, birey ve toplum üzerinden yürütülen siyasi oyunlar, vandalizm, din gibi konulara karşı eleştirel bir tutum sergiler; ama en önemlisi bireyin özgürlüğünü sorgular. Filmde kullanılan mekanlar Korova Süt Barı, Derelict Kasinosu, Mr. Alexander'ın evi, Alex'in odası, Alex'in evinin mutfak, Alex'in evinin salonu, annenin odası, plakçı, kahve dükkanı, öldürülen kadının evi, hapisane, hastane ve yazlıktır (Güngör, 2008). Filmde iç mekanın tercih edilmesi, toplumsal eleştirinin bir karakterin dönüşümü üzerinden yapılmasındandır. Bu mekanlarda kullanılan renkler, Fahrenheit 451'deki gibi net ve çarpıcıdır. Bunun yanı sıra mekanlarda kullanılan yapay aydınlatma ve renk bu doğallıktan uzak durumu destekler (Şekil 4.15). Filmdeki mekanlardaki grotesk etki hem yaratılan atmosferin yapaylığı ile hem de figüratif anlatımların grotesk olması ile desteklenmiştir. Herhangi bir tarihte geçiyor olması da mekanın zamansızlığın içerisinde, gerçekliğini yitirmesine yardımcı olmuştur. Çoğu zamanda iç mekanda kullanılan objeler mekansal groteskin yaratımına katkıda bulunmuştur.



Şekil 4.15: Korova Süt Barı (sol), Alex'in evinin oturma odası (sağ) (URL-21),
(URL-22)

Filmin açılış sahnesinde ilk olarak gördüğümüz Korova Süt Barı, siyah duvar üzerine beyaz yazıların bulunduğu, tek başına çıplak sayılabilecek bir mekandır. İçerisinde kullanılan erotik kadın figürlerinden oluşan masa, süt makinası gibi eşyalar atmosferi gerçeklikten uzaklaştırır. Eşyalardaki kadınların saçlarında mor, turuncu, pembe gibi

yapay renkler kullanılmıştır. Bu renk seçimi, Alex'in annesinde de, anne figürünün çarpıtılmasına yarayan bir araç olarak karşımıza çıkar. Objelerin tercihindeki özeni, öldürülen kadının evinde de görmek mümkündür. Alex, kedilerle dolu bir eve yaşlı kadını öldürmeye girdiğinde, eline aldığı büyük penis heykeli, Kubrick'in filmde çağdaş sanata ait öğelere yer verip, güncel sanat üzerinede de seyirciyi düşündürdüğüünün bir göstergesi olarak sayılabilir. Bu sahnede Alex kadına penis heykeli ile saldırırken, kadın ona, Alex'in çok sevdiği sanatçı olan Beethoven büstü ile karşı koyar. Bu durum hem çağdaş ile klasik olanın karşıtlığı, hem de Beethoven'ın uyandırdığı özgürlükçü ve coşkun duyguların aktarımı olarak yorumlanabilir (Şekil 4.16). Yine Alex'in odasına baktığımızda dans eden dört İsa figürü, Alex ve çetesini sembolize eden, İncil'de de adı geçen mahşerin dört atlısıdır. Film, gelecek algısını klasik bilimkurgu filmlerindeki gibi teknolojinin gelişimi ile değil, mekanın yapaylığı ve zamansızlığı ile yakalar. Objeler ve renkler ile grotesk bir mekan yaratan film aynı zamanda, Rönesans'ın tersine merkezden dışarı doğru bir perspektifler kullanır. Rönesans, oranlarıyla ideal olana yakın olmayı hedefler. Bu film, rönesansın oranlarıyla yaratmaya çalıştığı mekansal algının aksine, rahatsız edici mekansal bir algıyı sahiptir (URL-23). Filmde bahsedilen rahatsız edici duygu da, groteskin temelindeki, gerçeği çarpıtıp, bozuma uğratıp, hibritleştirerek yarattığı duygudan başkası değildir.



Şekil 4.16: Alex ve saldırıya uğrayan kadının kavga sahnesindeki penis ve Beethoven heykeli (URL-24)

1982 yılına gelindiğinde, siberpunkın doğuşu ile bilimkurgunun konusu, teknolojinin insanlar üzerinde yarattığı tehlikeler olmaya başlamıştır. Aslında yaratılan bu

teknolojiler de felaket senaryoları da birer hayal ürünüdür. Ancak teknolojidaki bu hızlı değişim insanların tahayyülünü aşmıştır. Bu belirsizlik de olası felaket senaryolarına karşı kabullenilebilir bir ortam yaratmıştır. *Blade Runner*, siberpunk ve karanlık filmlerin ilk ve en önemli örneklerindendir. Bilimkurgunun distopya ile olan sınırını belirginleştirip, kendi distopyasını teknoloji ile yaratmıştır.

Blade Runner, 2019 yılında Los Angeles’da geçer. Bu dönemde genetik mühendislerinin çalıştığı bir firma, neredeyse tıpatıp insanlara benzeyen replikantlar (androidler) yapar. Dünya dışında bulunan bu replikantlardan bir kaçı, dünyaya inerler ve insanların arasına karışırlar. Filmin esas karakteri olan Deckard da eski bir blade runner, yani bir replikant avcısıdır. Son görev olarak, dünyaya inen bu replikantları yakalamayı kabul eder. Bu sırada kendisi de bir replikanta aşık olur. Sonunda birlikte yaşamaya başlarlar; ancak bu süreçte akıllarda Deckard’ın da replikant olup olmadığına dair sorular kalır.

Film, sanallaşan dünyada gerçek ve yapay olan arasındaki sınırı, tıpatıp insana benzeyen replikantlar üzerinden anlatmıştır. Bu yeni dönemle birlikte sınırların ortadan kalkması ve algının muğlaklaşması durumu filmde bu ikili çelişki üzerinden işlenir. Aynı zamanda bu çelişki mekanda üzerinden de ekrana yansıtılır. Filmde eski mimari yapıların üzerine yeninin inşası; geçmiş ve geleceğin birbiri ile olan ilişkisini tariflemektedir.

Filmde Los Angeles kenti, alt sınıf insanların yaşadığı kaotik bir yerdir. Kent, hava kirliliği, trafik ve karanlık atmosferi ile kaotik bir ortam yaratır. Kentteki popülasyon artışının da getirmiş olduğu kalabalık ve kaos, kent yaşamına dair pek çok mekansal eleştiri sunmaktadır. Binaların üzerindeki dev dijital ekranlar, cepheleri dijitalleştirmiş ve yapıların sınırlarını da ortadan kaldırmıştır (Şekil 4.17). Bu karanlık kentteki en belirgin hatlar, neon ışıklara aittir. Işıkların ve ekranların sürekli yanıp sönmesi, reklamların değişmesi, kente dair mekansal algıyı da sürekli olarak kırmaktadır. Los Angeles kentindeki kaotik atmosferi yaratan bir diğer etmen de, geçmiş ile geleceğin uyumsuz birlikteliğidir. Toplama, hurda bir yapılaşma görünümü sunan bu durumu, eski olanın üzerine yeninin inşası yaratmıştır. Eski yapıların yıkılmadan, üzerine çok daha yeni teknolojilerle eklenen katmanlar, ciddi bir mekansal çatışma yaratmaktadır. Bu diyaletik, grotesk yapılaşma olarak

nitelendirebilir. Kentteki eklektik yapılaşmalar da buna bir örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 4.17: Blade Runner’da kentte yapıların cephesinde kullanılan dijital ekranlar ve kentten bir görünüm (URL-25)

Filmde, Tyrell adlı genetik mühendisi, altın renkli bir piramitin tepesinde yer alan, Gorik evinde yaşamaktadır. Burası çeşitli mimari stillerin bir arada kullanıldığı bir yerdir. Yapının cephesi ise tıpkı büyük bir çipi andırmaktadır. Bu yapı iktidarın bir sembolü gibidir (Özakın, 2001). İktidar da sürekli çalışan, gelişen ve üreten büyük bir makineye benzetilmektedir. Bu yapı, aynı zamanda Mezapotamya’da yer alan ziggurat adındaki eski tapınaklara benzemektedir (Şekil 4.18). Bu yapı, teknolojinin gücünün kutsallığını ve gücünün bilinmezliğinin yarattığı korkuyu yansıtır.



Şekil 4.18: Tyrell’in Gorik evinin yer aldığı, ziggurat benzeri yapı (URL-26)

Blade Runner'ın yapmış olduđu kentsel tasarım, neredeyse kusursuz denebilecek bir düzeydedir. Geleceğin kenti ile ilgili öngörülerden pek çoğuna, günümüz kentlerinde rastlamak mümkündür. Bir diğ er yanıyla Blade Runner, distopik filmler arasında bilimkurgu ve distopyanın başarılı harmanlandığı kült bir film dir. Film, bilimkurgunun tüm imkanlarını kullanıp, teknolojinin geldiğı noktada sanallaşmanın mekansal düzlemde nasıl etkiler yaratacağını sorgulayıp, sorguladır. Karamsar öngörüsünü, mekan üzerinden yansıtır; bunu yaparken de teknolojinin gelecekte kent ile olan ilişkisini kurgular. Bu nedenle Blade Runner'da kent bir araç değil, anlatılmak istenen durumun ta kendisidir.

Blade Runner'ın ardından yaklaşık on yıl sonra, George Orwell'in kitabından uyarlanarak çekilen *1984* adlı film, toplumsal bir distopya olarak kabul edilebilir. Film, totaliter sistemin hüküm sürdüğü Oceania adlı ülkedeki yaşantıyı Smith karakteri üzerinden anlatır. Filmde sisteme karşı getirilen tüm eleştiriler, mekan üzerinden işlenir. Olaylar çoğunlukla iç olmak üzere, yaklaşık on beş mekanda geçer. Bu mekanlar sırasıyla toplanma mekanı, ofis, kent sokakları, Smith'in odası, 101 numaralı oda (hayal), yemekhane, proleterlerin kaldığı bölge (hayal), kafe, dükkan, dükkanın üstündeki oda, açık hava ormanı, yönetim binası, yönetici odası, işkence odası ve 101 numaralı odadır. Filmdeki mekanları üçe ayırmak mümkündür: proleterlerin bölgesi, sistemin hüküm sürdüğü mekanlar ve özgürlük mekanları. Proleterlerin bölgesi kasvetli, gri, yıkık dökük binaların arasında, kaotik bir mekandır. Proleterlerin sayısının çok olmasından ve esas iş gücünün onlar oluyor olmasından dolayı sistemi yenebilecek tek gücün onlar olabileceğine inanılır. Ancak proleterler sisteme karşı bir örgütlenme içerisinde değildir. Burası son derece fakir ve pis bir bölgedir. Aslında bölgenin atmosferi, sistemin hüküm sürdüğü mekanlardan çok da farksız değildir. Tek fark burada monitörler yoktur. Bu bölge ile ilgili mekansal görsel, filmde Smith'in geçmişe dair bir anısını hatırladığında seyirciye gösterilir. İki dolar karşılığında bu bölgedeki bir fahişe ile birlikte olan Smith, fahişenin kırmızı rujunun onda uyandırdığı coşkudan söz eder. Filmde tüm bireylerin tek bir renkte giyinmesi, herkesin birbirine benzemesi ve rengin neredeyse yasaklanmışçasına ülkede asla yer almaması, Smith'te heyecan uyandırmaktadır. Renkler coşkuyu ve duyguları ifade ederler. Halbuki Oceania'da hedonizme asla yer yoktur (Şekil 4.19).



Şekil 4.19: Smith'in bir fahişeyle yaşadığı anısında onun kırmızı rujunu hatırladığı sahne (URL-27)

Filmde kullanılan ikinci tip mekan, sistemin hüküm sürdüğü mekanlardır. Bu mekanların hepsinde monitörler vardır. Monitör, bireylerin sürekli gözetim altında olduğunu gösteren bir metafordur. Filmin en önemli sloganlarından biri olan “*Big Brother is watching you*” tüm mekanlarda kendini gösterir (Şekil 4.20). Bu elemanlar, bireyde sürekli gözetim ve kontrol altında olma duygusunu yaratır. Bu mekanlara bir diğer örnek de, Smith'in çalıştığı ofistir. Ofiste herkes birbirini görecektir; ancak hiç kimse birbirinin görüntüsünü kapatmaz. Bu da gözetimin her yeri kontrol altında tutabilmesi için yapılmış mekansal bir planlamadır. Bu planlama, sistemin baskını mekan üzerinden bireylere uygulamaktadır; tıpkı Panoptikon'da olduğu gibi (Foucault, 1992). Sistemin hüküm sürdüğü mekanların geneli için, grinin hakim olduğu, kasvetli ve monoton mekanlar denebilir. Açılış sahnesinde gördüğümüz miting alanı incelendiğinde oldukça geniş, boş ve kasvetli bir mekan karşımıza çıkar. Bu mekan içerisinde figürlerin tek tip oluşu, mekandaki monoton etkiyi verirken, bir diğer kamusal alan olan yemekhaneye baktığımızda, aynı etkinin tefrişlerin dizilimiyle verildiği söylenebilir. Filmdeki özel alanları ise birbirinden ayırt etmek mümkün değildir. Mekanlarda özneye dair hiçbir ize rastlanmaz. Tüm mekanlar, bireyler gibi birbirinin aynıdır. Özel mekanlar, bireyin hiçbir estetik ya da haz duygusuna hizmet etmez; yalnızca en temel ihtiyaçların karşılanması için vardır. Bu mekanlarda da yine sistemin gözü olan monitörler yer alır.



Şekil 4.20: Monitörlerin yer aldığı gözetim altındaki mekanlar (URL-28), (URL-29)

Filmdeki üçüncü tip mekan için özgürlük mekanları ya da bireyin özgürleştiği mekanlar denebilir. Bunlar filmde, Smith'in hayalleri ve sistemden gizli yaşadığı, yasak aşkın mekanlarıdır (Şekil 4.21). Bu mekanların ilki, Smith'in 101 numaralı oda hakkında kurduğu hayalle karşımıza çıkar. 101 numaralı oda kimsenin orada ne olduğunun bilmediği, bir koridorun sonunda yer alan odadır. Smith'in hayalinde bu odanın kapısı, doğaya ve özgürlüğe açılır. Doğa, yabancı ve coşkuludur. Bu nedenle sisteme ait hiçbir mekanda doğa ile karşılaşılmaz; çünkü doğa, bireyi ve düşünceyi özgürleştirir. Bu odanın gerçeği ile Smith, filmin sonunda, yaşadığı yasak aşk ortaya çıkınca karşılaşır. 101 numaralı oda, bir işkence odasıdır. Bu noktada hayallerinde özgürlüğe açılan bu kapıyı, Smith gerçekten özgürleşmek adına açarsa, o özgürlük, sistem tarafından işkence ile cezalandırılacaktır. Bu durum, mekan üzerinden sistemin verdiği metaforik bir mesajdır. Filmde doğanın kullanıldığı bir diğer mekan da Smith'in Julia ile yaşadığı aşkın başladığı sahnedir. Burası özgürlemenin ilk başladığı yerdir; öze dönüş, sistemden kopuş ve özgürlüğün hayal olmaktan çıkıp eyleme dönüştüğü ilk mekandır. Bu nedenle, filmde doğada geçen sahneler, özgürlük mekanları altında değerlendirilmiştir.



Şekil 4.21: Filmdeki özgür mekanlar. Smith'in hayalindeki 101 numaralı oda (sol), Smith ve Julia'nın ilk buluşması (sağ) (URL-27)

Bu üç tip mekan da filmde sistemin faşizan ve baskıcı tavrını göstermek için kullanılmıştır. Her bir mekan sistemin farklı bir özelliğini gösterir. Monoton, kasvetli ve renksiz sinematografik anlatım, seyirciye toplumun aynası olmuştur. Film aynı zamanda seyirciyi totaliter rejimin gerçekleriyle yüzleştirmesi bakımından, sert bir toplumsal eleştiridir ve gerçekleri yansıtır. Mekan bir yandan, bu gerçekle seyirci arasına mesafe koyarken, bir diğer yandan da karanlık atmosferiyle tehditkar bir tutum sergiler. Film, sistemdeki gerçekliği mekan ile kırmıştır; ancak tüm mekanlar gerçek dünyadan esinlenilerek tasarlanmıştır. Bir gelecek tasarısı olmasına karşın teknolojiye yer verilmemiştir. Mekanın gerçek ile olan bu muğlak ilişkisi filmde grotesk mekanın oluşmasını sağlamıştır.

1984 filmi ile ondan bir yıl sonra çekilen *Brazil* filminin pek çok ortak yönü vardır. Terry Gilliam da *Brazil*'i yaparken 1984'ten esinlendiğini belirtmiştir. *Brazil*, bilinmez bir gelecekte geçer. *Brazil*'de devletin baskıcı tavrı 1984'teki ile benzerlik taşır. *Brazil*'de halkın gözetlenmesi ve denetimi, “Bilgi Edinme Teşkilatı” tarafından yapılır. Filmin ana karakteri olan Sam Lowry de bürokratik işlerin yürütüldüğü bir devlet dairesinde çalışmaktadır. Sam'in rüyalarında gördüğü ve aşık olduğu bir kadın vardır. Bir gün isim benzerliğinden dolayı kazara öldürülen yoksul bir adamın ailesi ile bu konu hakkında görüşmeye gittiğinde, rüyalarındaki kadın ile karşılaşır. Bu kadının izini bulabilmek için “Bilgi Edinme Teşkilatı”ndaki terfi teklifini kabul eder. Sonunda, kızın adının Jill olduğunu ve yasa dışı bir örgütün bünyesinde yer aldığını öğrenir. Sam'in Jill ile tanışmasının ardından gelişen bireysel aydınlanması, onu sistemi sorgulamaya iter ve Sam'in devlet politikaları ile ters düşmesine neden olur. Filmin sonunda, yönetime karşı bir görüşe sahip oldukları için ikisi de cezalandırılır. Jill öldürülürken, Sam de işkenceye uğrar.

Filmde, bürokrasideki açıklara karşı bir eleştiri getirilmiştir. Devlet aynı zamanda baskıcı ve toplum üzerinde kısıtlayıcı bir güçtür. Bu nedenle devlete ait tüm yapılar, faşist mimarlığın izlerini taşır. Anıtsal bir girişi olan, yüksek tavanlı ve insanı ezen mekanlar; devletin gücünü aktarmakta kullanılır. Diğer bir yandan filmde kullanılan borular mekansal anlamda önemli bir metafordur (Şekil 4.22). Bu borular 1984'teki monitörler gibi egemen gücün her yerde olduğunun bir göstergesidir Eski, iri ve şekilsiz borular, filmde mekanın vazgeçilmez bir ögesidir. Bu borular, yeri geldiğinde statü farkında göstermektedir. İlk sahnede, kazara öldürülen karakterin

yaşadığı evde borular eski, bakımsız ve mekanın içinden geçerler. Bu yoksul ailenin evindeki borulara karşılık, devlet için çalışan Sam'in evindeki borular duvarın içerisine gizlenmiştir. Sam, bir gece evindeki boru sisteminin bozulması ile duvarın içindeki borularla karşılaşır. Bu borular tıpkı bir canlı bedeni gibidir. Aslına bakılırsa Brazil'deki sistem alt katmanlardan beslenen bir canlıdan farksızdır. Sistem, halkın sadakatini kazanabilmek adına sürekli kendisini acındırarak, terör tehditi altında olduğunu söyler ve bu şekilde propagandasını yapar. Filmdeki borular aynı zamanda kaotik bürokratik sistemin de temsilcisidir. Bürokrasideki aksaklıklar, mekandaki boruların karmaşık konumu ile yansıtılmaktadır. Tüm evrak işleri bu borular tarafından yürütülür. Bu, boruların bir iletişim aracı olduğunun da göstergesidir. Söz konusu durum aynı zamanda borulara, gözetlenme misyonunu da kazandırır.



Şekil 4.22: Sam'in çalıştığı ofis (sol), Sam'in annesi ile gittiği lüks restoran (sağ)
(URL-30), (URL-31)

Brazil'de kente bakıldığında, asla güneş almayan kasvetli yapısıyla 1984 filmindeki Oceania'yı anımsattığı söylenebilir. Oceania'dan farklı olarak bu kent bir enkazı andırmaz; aksine bilinçli olarak bu şekilde inşaa edilmiştir. Kentte kaotik bir düzen vardır. Yapıların cephesi monoton tekrar eder ve bezemeden yoksundur. Çoğu birbirine benzeyen kasvetli, gri bir kent dokusu vardır. Bu kent dokusu film boyunca hiç güneş ışığının görülmemesiyle pekiştirilmiştir. Doğadan, güneş ışığından yoksun bu kent dokusu mekanın yapaylaşmasına yardımcı olur ve gerçekliği kırar. Kentteki bu kasvetli atmosfer, sistemin kasıtlı olarak yaptığı bir seçimdir. Bunun yanı sıra kentteki temiz hava da çekilmektedir. Filmde doğaya hiç yer verilmeme durumu, 1984 filminde de görülür. Doğanın özgürlüğe çağrısı, sisteme karşı itaatsizliği doğuracağından, Brazil'deki kentte de doğaya yer yoktur. Buna karşın yol kenarlarında ve kentin çeşitli yerlerinde doğa fotoğrafları vardır (Şekil 4.23).

Kısacası filmde mekansal tüm elemanlar gerçeğe referansla yapılmış, ancak bozuma uğratılarak yapay bir imaja dönüştürülmüştür.



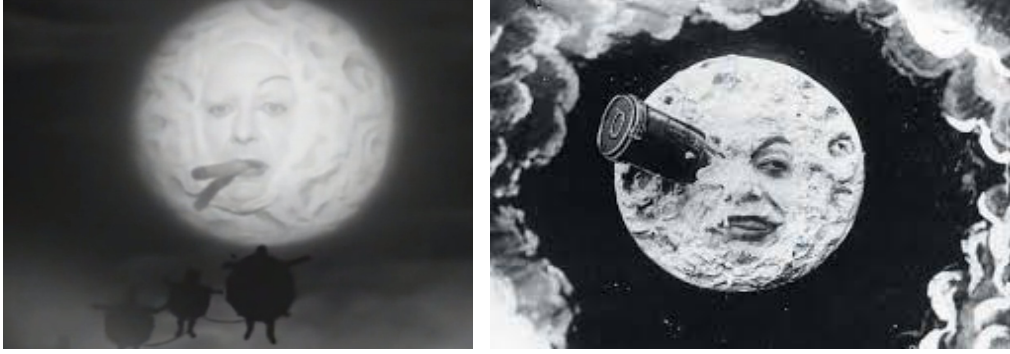
Şekil 4.23: Kentin çeşitli yerlerinde asılı doğa fotoğrafları (sol), kent dokusu (sağ)
(URL-32)

Filmde yer alan mekanlarda yapay aydınlatma kullanılır. Bunun yanı sıra, kimi zaman Blade Runner'da olduğu gibi neon ışıklara da yer verilir; ancak bu neon ışıklar Blade Runner'da gibi dijital bir düzlemi tarifleme kaygısı taşımaz. Teknoloji gelişmiştir. Bunun çeşitli işaretlerine filmde rastlanır; ancak burada esas sorunsal teknolojinin gelişmesi ve onun beraberinde dönüşen toplum değildir. Teknoloji Brazil'de, sistemin toplum üzerinde yarattığı baskının gücünü gösterebilmek için kullanılmıştır. Teknolojinin bu aradılığının, objeler üzerinden aktarımı, mekandaki zaman algısını kırar. Bu sayede mekan, grotesk anlatım ile ifade edilir. Bu anlatı Otomatik Portakal'da olduğu gibi kimi zaman figürlerle kimi zaman da renklerle desteklenmiştir (Şekil 4.24). Sam'in annesinin üst sınıf yaşam tarzı ve egemen gücün yanındaki duruşu, onu grotesk bir figüre dönüştürmüştür. Bu sistem yanlısı yaşamların grotesk dille olan ifadesi, mekan içerisindeki grotesk anlatımı da kuvvetlendirmiştir.



Şekil 4.24: Sam'in annesinin gençleşmek için yaptığı estetik müdahale (sol), grotesk figür olarak Sam'in annesi ve annesinin arkadaşı (sağ) (URL-33), (URL-34)

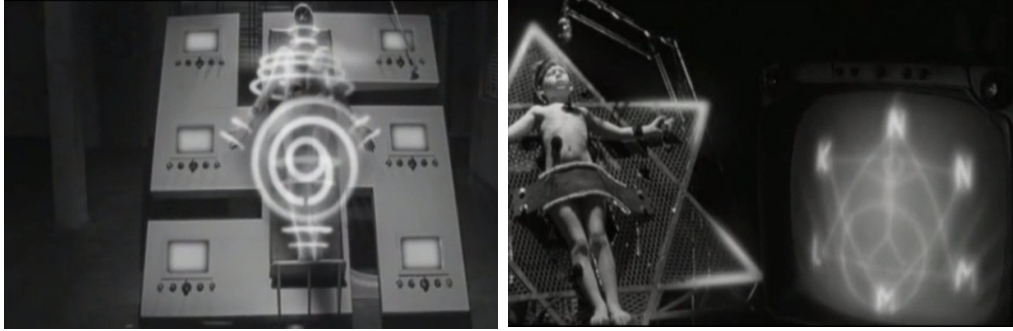
Distopik filmlerin bilimkurgu sinema tarihinde sivrilerek kendini gösterdiği dönemde, bilimkurgunun siberpunka olan yönelimi distopya ile olan ayrımını kolaylaştırmıştır. İlerleyen dönemlerde siberpunk etkisinde çeşitli gelecek senaryoları yapılmıştır; ancak birebir toplumsal konuları ele alan distopik filmlerden bir diğeri karşımıza 2007 yılında Arjantin’de çıkar. Estaban Sapir’ın yönettiği *La Antena* adlı distopik film, 95 dk’dan oluşan siyah beyaz ve sessiz bir filmidir. Alman dışavurumcu sinemasından oldukça etkilenen filmde, bilimkurgu sinema tarihine de çeşitli göndermeler yapılmıştır. Filmde yer alan en önemli iki göndermeden ilki, Georges Méliès’in çektiği *Ay’a Seyahat* filminedir. *La Antena* filminde gördüğümüz Ay, *Ay’a Seyahat* filminde, Ay’a mermi gönderildiğinde görülen imajının neredeyse aynısıdır (Şekil 4.25). Bunun yanı sıra filmde kullanılan tekniğe baktığımızda da Méliès’in kullandığı illüstrasyonlarla benzerlik gösterdiğini söylemek mümkündür. Bir diğeri gönderme ise bilimkurgu sinemasının başlarda sıkça kullanılan çılgın bilim adamı figürüdür. Filmde bu çılgın bilim adamı figürü karşımıza Dr. Y ismi ile çıkar.



Şekil 4.25: *La Antena* filminde kullanılan ay figürü (sol), Georges Méliès’in *Ay’a Seyahat* filminde kullanılan ay figürü (sağ) (URL-35), (URL-36)

Film “Sesi Olmayan Şehir”de geçer. Bu kentte tek bir televizyon kanalı, tek bir marka yemek ve tek bir ses vardır. Tüm bunları sahibi Mr. Tv’dir. Mr. Tv herkesin sesini çalmıştır. Kentteki insanların iletişim için sahip olduğu tek şey kelimelerdir. Mr. Tv’nin bir sonraki planı da insanlardan kelimeleri çalmaktır. Mr. Tv, faşizmin ve totaliter rejimin çok büyük bir metaforudur. Tüm halkı susturmuştur. Her şey onun tek elindedir. Bir ikinci ses, tüm gücünü kaybetmesine neden olur. Kurgulanan bu sistemde seslerin olmayışından daha kötü olan bir şey varsa o da halkın bunu göremeyecek kadar kör olmasıdır. Tüm yayınların tek bir kanaldan yapılması, insanların manipüle edilmesi insanların düşüncelerini de yitirmesine neden olmuştur.

Bu anlamda film, aynı zamanda ciddi bir kapitalizm eleştirisidir. Yalnızca tüketen ve düşünmeyen toplumların, bilinçsiz tutumlarının nasıl totaliter güçler tarafından kullanıldığını anlatır. Bu karanlık ve susturulmuş düzen içerisindeki aydınlanmayı başlatan kişi ise iki çocuktur. Bu çocuklardan ilki “La Voz” yani halkın tek sesi olan kadının kör çocuğudur. Çocuğun da sesinin oluyor olması hem sistem hem de çocuğun hayatı için tehlike arz ettiğinden bu durum saklanır. Yan binada yaşayan komşularının küçük kızı ile olan iletişiminin başlaması, aynı zamanda kızın ailesi ve ikinci ses olan çocuğun serüvenin başlangıcıdır. Kelimelerin çalınmasına engel olmak için çıktıkları yolda, Mr. Tv’yi yenerek tüm halka seslerini geri verirler. Mr. Tv’nin film boyunca faşizan tavrı çok güçlü bir metaforla vücut bulmuştur. Mr. Tv’nin sahip olduğu “La Voz” un halkın kelimelerini çalmak için bağlandığı tabela, damalı haç şeklinde iken La Voz’un oğlu olan ikinci sesin halka sesini vermek için bağlandığı tabela Yahudi yıldızı şeklindedir (Şekil 4.26).



Şekil 4.26: La Voz’un bağlı olduğu tabela (sol), İkinci sesin bağlı olduğu tabela (sağ)
(URL-35)

Metaforlar yönünden oldukça zengin olan La Antena, başlı başına bu metaforlarla gerçeklikten kopuşu yaratmaktadır. Bu da filmin grotesk tavrını oluşturmaya yardımcı olur. Bunun yanı sıra filmin çekildiği dönem ve çekim tekniklerine bakıldığında, Metropolis ve Ay’a Seyahat gibi eski bilimkurgu filmlerine referans veren tekniklerin kullanımının, gündelik hayat ile olan mesafeyi arttırdığı görülmektedir. Uygulanan sistem ve kurulu düzenin abartılı aktarımı, gerçek ile bağ kurarken, mekanın yorumlanması gerçekliği kırmaktadır. Filmde gerek iç mekanlar gerekse kentsel mekanlar, mümkün olduğunca yalın bırakılmıştır. Bu bir anlamda sistemin halk üzerindeki tutumunun, bireyi primifitleştirdiğini göstermek için mekanın araç olarak kullanılmasıdır. Birey-mekan ilişkisi, filmde başka yerlerde de

yankı bulmaktadır. La Voz ve çocuğunun yaşadığı ev, gülen bir insan suratı şeklinde yapılmıştır. Mr. Tv, kendi için çalışan La Voz'un ve görme engelli çocuğunun, göz dahil olmak üzere pek çok ihtiyacını karşılar. Buna rağmen La Voz, bu baskıdan ve bulunduğu durumdan son derece mutsuzdur. Mr. Tv'nin sağladığı imkanlarla mutlu bir yaşamlarının olması gerektiğini vurgulayan gülen surat şeklindeki ev ve La Voz'un bu durumdan hiç de mutlu olmadığını gösteren sahne, son derece çarpıcıdır. Bu güçlü çatışma filmde mekan üzerinden anlatılmıştır (Şekil 4.27).



Şekil 4.27: La Voz'un içinde bulunduğu durumdan memnuniyetsizliği (sol), La voz'un evinin cephesi (sağ) (URL-35)

İncelenen distopik filmlere bakıldığında mekanın, ürünün yapılmasındaki temel kaygıyı yansıtmaktaki en büyük araçlardan biri olduğu görülür. Mekan, distopik kurgularda içinde bulunduğu durumu tarifleyen en güçlü elemandır. Distopyanın temelindeki karamsar gelecek kurgusu sinemaya aktarılırken, mekan grotesk anlatıdan yararlanır. Distopya, bulunduğu döneme bir eleştiride bulunurken, bunu gelecek zaman içerisinde yapar. Bu da mekanın gerçekliğine olan mesafeyi artırır. Mekan, kurgulanan sistemin sahnesidir. Kendi kurgusuyla, sistemin gerçekliğini destekler. Bir diğer yandan, içinde güncel referansları barındırır. Gerçek ve kurgusal olanın yarattığı bu ikircikli durum, yapay bir gerçeklik yaratır. Öngörüsündeki karamsarlık bu yapay gerçeklik ile bir araya geldiğinde, grotesk mekanlar karşımıza çıkar. Bu nedenle distopik filmlerin en önemli bileşenlerden biri olan mekanın, kurgulanan dünyayı inşa ederken, grotesk anlatımlardan yararlandığını söylemek mümkündür.

Bölüm içerisinde incelenen sekiz distopik filmin mekansal okumaları doğrultusunda elde edilen veriler, aşağıda gösterilen çizelgede yer almaktadır. Tabloda gösterilen veriler, film okumaları sonucunda sınıflandırılmıştır. Grotesk mekan başlığı altında

toplanan veriler, mekanı oluşturan fiziksel bileşenler ve bu bileşenlerin yarattığı mekanların özne ile olan ilişkisi olmak üzere iki kademede incelenmiştir. Distopik mekanın özne ile kurduğu ilişki sonucunda açığa çıkan belleğin yanılsaması, yabancılaşma ve mekansal iktidar kent üzerinden yapılacak olan okumada, kentteki distopik mekanların özneye etkisini deşifre etmeye yardımcı olacaktır. Bunları oluşturan mekansal elemanlar ise kent üzerinde distopik mekanların izini sürmek için kullanılacaktır.

Çizelge 4.1: Distopik filmlerde yer alan grotesk mekan elemanları

FİLM \ MEKAN	GROTESK MEKAN									
	Belleğin Yanılsaması			Mekansal İktidar			Yabancılaşma			
	dönem çatışması eski-yeni (iç mekan)	dönem çatışması eski-yeni (kent)	mekan zaman çatışması	yüksekliğin değişmesi (kent)	yüksekliğin değişmesi (iç mekan)	over-scale (ölçeğin değişmesi)	obje/figür etkisi	güncel mekanın yapaylaşması		
								renk	hijyenik mekan	ışık
1. Metropolis										
2. Thing to Come										
3. Fahrenheit 451										
4. Clockwork Orange										
5. Blade Runner										
6. 1984										
7. Brazil										
8. La Antena										

4.2.2 Distopik filmlerde zaman: retro gelecek

Sinemada zaman kavramını Deleuze savaş öncesi ve savaş sonrası olmak üzere ikiye ayırmıştır. Savaş öncesi dönemi, hareket-imge olarak adlandırırken, savaş sonrası dönem için zaman-imge döneminin başladığını söylemiştir (Deleuze, 2000). Deleuze zaman kavramını, antik çağdaki kronolojik sıralanışının aksine, Bergson ve Kant'ın referanslarıyla tanımlamıştır (Sütçü, 2005). Buna göre zaman linear bir oluş içerisinde değildir. Geçmiş, şimdi ve geleceğin oluşturduğu bir kronoloji, zamanı tanımlamak için yeterli kalmaz. Zaman katmanlı bir yapıdır ve iç içe geçmiştir. Birbirinden ayrı düşünülemez. Şimdi içerisinde geçmiş barındırır ve geçmiş ile var olur. Bergson'a göre geçmiş durağan değildir. Aksine anın dinamiği ile artarak çoğalır. Anıların yeniden inşasıyla dönüşür ve şu anı algılamamızda etken rol oynar (Steirou, 2005). Bergson, zamanı özne üzerinden kurar (Bergson, 2007). Böylece zamanın değişkeninin özne olduğu söylenebilir.

Deleuze'ün yapmış olduğu sinemadaki zaman okuması, filmin akışı üzerindendir. Filmin linear akışında zaman kaymaları ve geçmiş referansları, iç içe olma durumunu yaratır. “Hiroşima Sevgilim” adlı film üzerine yapılan zaman okumasında, belleğin yansımalarının an üzerindeki etkisi, kadının eli üzerinden yapılan hafızaya yolculuklar ile aktarılır. Bu durum geleneksel sinemadaki kronolojik olay örgüsünü yıkar. Böylece hem zamanın katmanlı yapısı ifade edilmeye hem de zaman ve mekan iç içe geçmeye başlar.

Distopik filmlerdeki zaman kavramını Deleuze ve Bergson üzerinden okuduğumuzda, zamanın katmanlı yapısının, mekanı oluşturan imgeler bütünüyle açığa çıktığını görürüz. Deleuze'ün söylemiş olduğu zamanın kronolojik yapısının kırılması distopik filmlerde, mekansal kurguyu yaratan elemanlarla vücut bulur. Distopik filmler, filmin akışı içerisinde değil, distopik kurguyu yaratan görsel elemanlarda bu katmanlaşmayı yaratır. Distopyanın yarattığı gelecek kurgusu, günümüz ve gelecek referanslarının bir aradalığıyla kırılarak grotesk bir algı yaratır. Bu biçimsel algı aslında zamanın katmanlaşmasının görsel elemanlar üzerinden yansıtılmasıdır. Bilimkurgu ile distopyanın ayrılmaya başladığı temel noktada budur. Bilimkurgu bir gelecek tasarlar. Distopya ise yarattığı gelecek kurgusunu günümüze

atfeder. Böylece distopyada zamanın kırılması mekansal groteski yaratırken, bunun mekan üzerinden yapılan ters okuması zamanın katmanlı yapısını ortaya çıkarır. Distopyanın yol gösteren ve eleştirel tavrındaki başarısı da Bergson'un bahsetmiş olduğu özne ilişkisinden doğar. Geçmiş deneyimlerinin yarattığı birikim ile anın algılanması ve bunun göreceli hali, distopik filmlerin algısının temelini oluşturur. Distopik filmlerin özne ile olan ilişkisi, döneme verilen referansların, özne için deneyimlenmiş birer kod olmasındandır. Bu kodlar gelecek kurgusu içerisinde çok katmanlı bir görsel yapı içerisinde sunulduğunda, özneye olan ilişkisi artar. Bunun yanı sıra öznenin güncel yaşam ile kurduğu bağ, distopik film içerisinde geçmişe bir gönderme olarak karşımıza çıkar. Öznenin şimdiki zamanı, distopik filmlerde geçmiş olarak yansıtılır ve kurgusal gelecek ile harmanlanır. Bu noktada distopik filmlerde zamanın görselleştirilmesi, zamanın tüm katmanlarının iç içe geçirilerek kullanılması demektir. Bu çok katmanlı yapı için de "retro gelecek" demek mümkündür. Bu bağlamda distopik filmlerde yapılacak olan zaman okuması, mekan üzerinden olacaktır. Mekanda distopik kurguyu oluşturan görsel elemanlar üzerinden, zamanın katmanlı yapısı deşifre edilip, distopik filmlerde zaman kavramı analiz edilecektir.

İlk olarak 1927 yapımı *Metropolis* filmini ele alacak olursak, filmde bilimkurgu sineması adına pek çok öncü yaklaşım olduğunu söylenebilir. Mekan içerisinde kullanılan teknolojik öğeler tamamıyla ileriye dönük bir alternatif sunar. Filmde geçen görüntülü konuşma, sürekli değişen ve günümüz borsa istatistiklerini andıran veri tablosu, yaratılan gelecek kurgusunun hayali ürünleridir. Bu yaratımların hepsi yaşanılan dönem içerisinde eşi benzeri bulunmayan teknolojik elemanlardır. Yaratılan bu bilimkurgu düzlemi içerisinde kente baktıldığında, fütürist bir yaklaşım görülür. Bunun yarattığı gelecek algısını kıran elemanlardan ilki, Rotwang'ın evidir. Fütürist kent içerisinde yer alan bu ortaçağa ait müstakil ev kentin geçmişiyle ilgili bir kod taşımaktadır. Bu geçmiş kod ise gerçek hayata ait bir imajdır. Yaratılan gelecek zaman algısı bu evin yaratmış olduğu geçmiş deneyim ile yıkılır. "Juxtaposition" (biraradalık) olarak adlandırılabilen bu teknik, kontrastı ile var olma durumunu, mekan içerisinde zamanın kronolojisini ayrıştırıp, her bir katmanı bir arada kullanarak oluşmuştur. Deneyimlenmiş olan ile deneyimlenmemiş olan bir mekanın yarattığı algısal çatışma zamanı bozuma uğratmıştır. Böylece mekansal groteskin yarattığı diyalektik, zamanın iç içe geçmesine yol açmış ve mekansal bir kolaj elde edilmiştir.

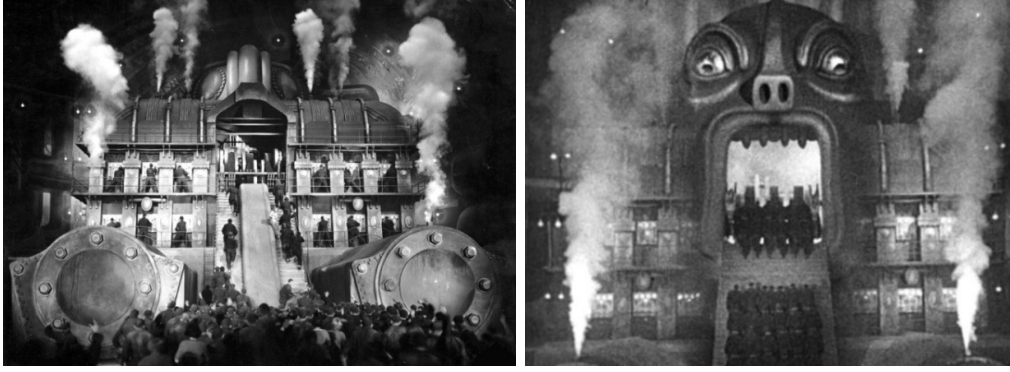
Bir diğ er unsur, mekanın ve mekanı oluřturan elemanların  l eđinin deđiřmesidir. Robert Wilson'ın grotesk etkiyi yaratmakta kullandığı tekniklerden biri olan  l eđi bozuma uđratma durumu, Metropolis filminde de vardır. İř i sınıfının  alıřtığı b lgede bulunan makinelere bakıldığında, normal hayatta kullanılan makinelere oranla son derece b y k olduđunu g r l r. Bu b y kl kteki makineler ile insan  l eđi kıyaslandığında makinenin insandan  st n olma endiřesinin yansıtılmasının yanı sıra, fiziksel olarak da insanı ezen bir yapısı olduđu s ylenebilir (řekil 4.28). Filmde g ndelik hayatta makinelere karřılık gelen imaj kullanılmıř; ancak  l eđi ile oynanmıřtır. Bu deneyimlenmiř bir imajın  l eđinin deđiřtirilmesi ile yaratılan bir yabancılařmadır. Deneyimlenmiř, g ndelik hayattan bir imajın gelecekteki  ng r s ,  l eđindeki artıřtır. Buna, g ncel imajların zaman ile deforme olması denebilir. İmajın, yapısal niteliđinin korunup, yeni bir  l ekte tekrar oluřması da zamanda yařanan bu kaymadan kaynaklanır. Bunun i inde Metropolis'te gelecek ve řimdinin birlikteliđinin mekandaki objeler  zerinden okunabildiđi s ylenebilir.



řekil 4.28: Metropolis'te insan g c  ile  alıřan makineler (URL-37), (URL-38)

Metropolis'te, makineler ile zamanın bozuma uđratıldığı bir bařka sahne ise filmin bařında g sterilen, pek  ok iř inin birlikte kontrol ettiđi, dev bir makinenin yer aldıđı sahnedir (řekil 4.29). Filmde kullanılan bu dev makine anıtsal bir niteliđe sahip olup adeta bir tapınak g r n m ndedir. Giriři zeminden y kseltilmiřtir. Tapınakların giriřinde bulunan ve kutsal mekana giriřin habercisi olan anıtsal merdivenler makinede de mevcuttur. Bu makine bir anlamda iktidarın g c n  ve baskısını hatırlatan sembolik bir yapıdır. İř ilerin  alıřmalarını aksatmasından dođan bir sorun y z nden yapı birden kızgın insan y z ne d n ř r. Hata yapan iř iyi cezalandırmak i in bu dev heykelin ađzından infaz ekibi gelir ve iř iyi g t r r. Bu sahne ile filmde

anlatılan Babil kulesinin yapım öyküsündeki çalışma sistemi, Metropolis kenti üzerinden canlandırılmıştır. Babil kulesinin yapımında çalışan kölelerin iş kazaları sonucu ölmesi veya infaz edilmesi, burada da makinelerin sembolize ettiği iktidar tarafından yapılmaktadır. Metropolis'te işçileri cezalandırmak için gelen figürler antik figürler olup geçmişe referans verir. Bu şekilde filmin makineler için teknolojiyi antik olan ile birleştirip, zamanı bozuma uğrattığı söylenebilir.



Şekil 4.29: Metropolis'te kullanılan anıtsal makine. İşçiler makineyi kullanırken (sol), işçileri infaza gelindiğinde (sağ) (URL-39), (URL-40)

Metropolis'in ardından *Things to Come* filmine baktığımızda filmin üç bölümden oluştuğu görülür. Bu üç bölüm kronolojik olarak incelendiğinde üç farklı ardışık gelecek öngörüsü yapıldığı söylenebilir. İlk bölüm güncel verilerden yola çıkılarak oluşturulmuş bir kurgu olup, döneme daha yakındır. İkinci bölüm güncel kaygıların yarattığı yine gerçeğe yakın diyebileceğimiz bir mekansal kurguya sahiptir. Üçüncü bölüm olan çok daha ileriki bir tarihte geçen gelecek için tamamen kurgusal bir bilimkurgu düzlemidir. Bu nedenle *Things to Come* filmi, yarattığı kronolojik gelecek senaryosu içerisinde üç farklı bölüm ile hem distopik bir öngöründe bulunup hem de daha iyimser bir tavır sergiler. Sonuncu bölüm yaratılan distopik geleceğin alternatif bir çözümü veya çıkış yolu niteliğindedir. Bu nedenle üçüncü bölüm, filmin bilimkurgu olarak adlandırabileceğimiz bölümüdür. *Things to Come* filminin distopik öngörüsü esas olarak ikinci bölümde yapılmaktadır. Birinci bölüm ise bu kurgusal distopik dünya ile gerçeklik arasında oluşan bir bağıdır. Bu nedenle zaman kavramının birinci bölümde yakın bir gelecek olarak kurgulanmasına karşın ortaya çıkan görsel referansların hepsi içinde bulunduğu döneme aittir. Bunu filmde kıran imaj ise birinci bölümdeki savaş posterleridir (Şekil 4.30). Birinci bölümde zamanın

katmanlarının homojen birlikteliğini deşifre ettiğimizde, filmin şimdiki zaman ile görsel birliği yakalayıp, kurgusal kaygıları görsel imajlarla destekleyerek geleceği var ettiği söylenebilir.



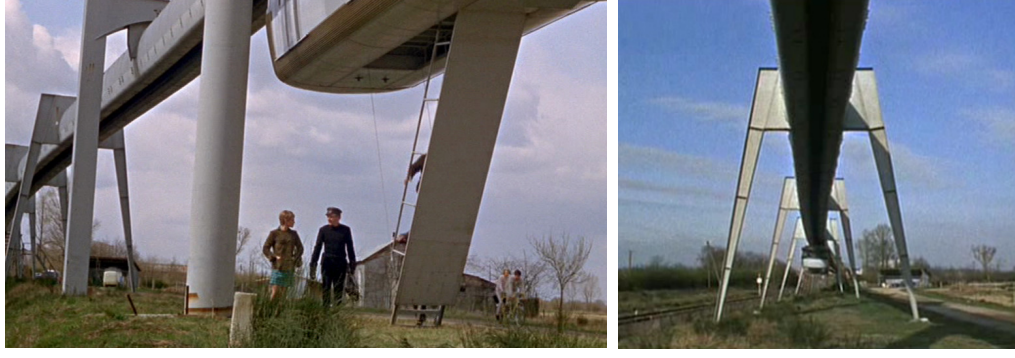
Şekil 4.30: Birinci bölümde kentte yer alan savaş posterleri (URL-41), (URL-42)

İkinci bölüm her ne kadar ilk bölümün ardışığı ve daha uzak bir gelecek olsa da, aslında birinci bölümün şimdiki zaman ile kurduğı ilişkiden daha yakındır. Filmin kendi içerisindeki kronolojik sırası gerçek hayat ile ters orantıda ilerler. Üçüncü bölümde ise bu bağ tamamıyla kopar ve bu nedenle de bilimkurgu olarak adlandırılır. Filmde savaş sonrası bir dönemin anlatıldığı ikinci bölümde dünya tamamen yok olmuştur. Yakın zamanda böyle bir gerçeklik ile yüzleşen insanoğlu bu durumu yadırgamaz ve savaşın yarattığı travmatik boyut da düşünüldüğünde, izleyici ve film arasında daha öznel bir bağ kurulur. Film, bu deneyimleri, savaş sonrası yıkık, kaotik mekanlarla tekrardan su yüzüne çıkarır. Güncel olanla bu kadar yakından ilişki kuran ve neredeyse anıların fotoğraflanması kadar gerçek olan bu bölüm, oraya ait olmayan, uçan bir cismin gelmesi ile gerçekliği kırar (Şekil 4.31).Gerçeklik ile bu kadar özdeşleşen gelecek kurgusu bu sayede zamanı tanımsızlaştırır. Bu da ikinci bölümü zamanın ayrıştırılıp tekrar bir araya getirilmesinden doğan bir kolaj haline getirir.



Şekil 4.31: İkinci bölümde savaş sonrası yıkık kente inen o döneme ait olmayan uçan cisim (URL-43)

1966 yapımı *Fahrenheit 451* filmi birebir bulunduğu dönemdeki toplumu eleştiren distopik bir kurgudur. Bu nedenle gelecek ile olan ilişki, yalnızca şimdiki zamanın izlerinin silikleşmesi ile sağlanmıştır. Filmde bunu kırmak üzere gerek figüratif gerekse mekansal anlatımlarda fazla miktarda metafor kullanılmıştır. Filmin gündeme bir eleştiri getiriyor olması, onun bilimkurgunun geleceğe karşı olan hayalperest tutumunu törpülemesini sağlamıştır. Filmde başat olan yaşanan tarihtir. Bu nedenle filmde teknoloji, yalnızca şimdiki zamanın birebir algısını kıracak kadar kullanılmıştır. Buna örnek olarak filmde kullanılan ulaşım sistemi gösterilebilir. Filmde kullanılan raylı toplu taşıma aracı gündelik hayatta pek de rastlanmayan cinstendir. Bu sistemin ilk örneği Paris’te bir dönem için kullanılmıştır ki o da Truffaut’a film için ilham kaynağı olmuştur. Bu etkiyi yaratan durum ise onun ileri teknolojide bir araç olmasından değil yalnızca alışlagelen formun dışında olmasıdır. Vagonların formu son derece gerçekçi olup tren yukarıdan taşınmaktadır (Şekil 4.32). Filmdeki bu gerçekçi tutum, öznenin kurgusal geleceği içselleştirmesini kolaylaştırır. Bir yanıyla da yaratılan dünyanın içerisinde kendini çok rahat konumlandırır. Objelerin konumlarındaki fark ise geleceğin kurgusallığını kabullenmeyi sağlar. Bu nedenle *Fahrenheit 451* filminde zaman kavramını katmanlarına ayırırken, filmin var olan güncel gerçekliği objeleri deforme ederek değil yalnızca pozisyonlarını değiştirerek yaptığı söylenebilir. Bu zaman algısındaki muğlaklığı yaratan mekansal imajlardan bir tanesidir.



Şekil 4.32: Fahrenheit 451’de kullanılan raylı taşıma sistemi (URL-44), (URL-45)

Bir diğeri juxtaposition (biraradalık) olarak adlandırılan tekniğin kullanımıdır. Film, diğer filmlerden farklı olarak imajların bir araya gelişindeki kontrastı, gelecek ve güncel olanın çatışmasından değil, güncel olan ve geçmişin çatışmasından yakalar. Film kentsel düzlemde herhangi bir gelecek öngörüsünde bulunmaz. Yalnızca modernizmin yarattığı monoton ve tek tip olma durumunu görsel olarak ifade edişyle, gerçek olan ile arasına bir mesafe koyar. Bu yapaylığı, filmin yarattığı kurgusal gelecek içerisinde, güncel olanı var etmesi ile elde eder (Şekil 4.33). Bu yabancılaşmanın üzerine geçmiş ile oluşturulan birliktelik, filmin eleştirel yaklaşımını dillendirmek adına mekansal bir metafor olarak kullanılırken bir yanıyla da görsel kontrastı yaratır. Bu kontrastı esas yaratan filmin kurgusallığı içerisindeki geçmiş ve güncel olanın çarpışmasıdır. Bu nedenle film geçmiş ile şimdikin birlikteliğini, kendi kurgusal geleceği ile zamansızlaştırır.



Şekil 4.33: Filmde geçen kurgusal olamayan mekanlar (URL-45)

Otomatik Portakal filmine bakıldığında, filmin tarihi belli olmadığı bir geleceği referans verdiği söylenebilir. Filmdeki bu zamansızlık sinematografinin büyük bir başarısıdır. Film içerisinde ileri teknolojiye yer verilmez. Kentsel dokuda içerisinde

de mekansal öngörülerde bulunulmaz. Filmin kaygısı, mekanı zamandan koparmaktır. Bu nedenle herhangi bir tarihe işaret etmez; buna gelecek de dahildir. Filmde distopik öngörüü kurgusal düzlem ile sağlar. Bunu yaparken kullandığı araçlardan en önemlisi renktir. Filmde renklerin kullanımındaki tercihler mekansal gerçekliği kırmaktaki en önemli araçlardan biridir. Gündelik yaşama ait olan gerek figür gerek mekan içerisindeki aykırı renk kullanımı mekanı zamansız kılar. Film bu yolla aslında, mekanın gerçekliğini renk kullanımı ile yapaylaştırır. Filmde yer alan mekansal kodlar, gerçek hayatta özne tarafından deneyimlenmiştir ve fiziksel birer karşılıkları vardır. Bu fiziksel kodların renk haricinde korunması şimdiye ait bir konum yaratırken, renk kullanımındaki keskin tercihler, öznenin nesne ile mesafelenmesine yol açar. Diğer bir yandan mekanda ışık kullanımının etkisi de bu algıyı yaratmaya yardımcı olur. Yapay ışık kullanımı mekanın gerçekliğini bozuma uğratar. Yapay ışıkla beraber gölgenin hissedilemeyecek kadar az kullanılması, çok daha keskin bir imaj oluşturur. Kusursuz ışığın ve kusursuz rengin yarattığı yapay etki, algısal kodların zamansızlaşmasına yol açar (Şekil 4.34).



Şekil 4.34: Otomatik Portakal filmdeki renk ve ışık kullanımı (URL-46), (URL-47)

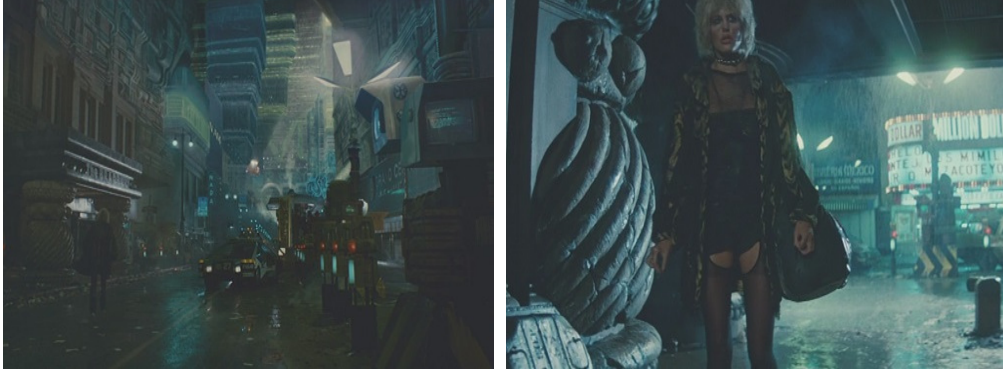
Filmdeki zamanın kronolojik dizilimini muğlaklaştıran bir diğer durum ise kullanılan objelerdir. Bir yanıla film için teknolojinin yarattığı gelecek algısını objeler yardımıyla yarattığı söylenebilir. Buna örnek olarak filmde, Alex ve arkadaşlarının gasp etmeye girdikleri yazarın evinde bulunan koltuk ve ikinci evdeki heykel örnek olarak gösterilebilir (Şekil 4.35). İlk evdeki koltuğun fonksiyonu gündelik hayattaki ile aynıdır. Herhangi bir teknolojik gelişme atfedilmemiştir; ancak bu koltuğun mekan içerisinde yaratmış olduğu zamansızlık, formunun alışlagelmişin dışında olmasından gelir. Kubrick'in filmlerinde sıkça yer verdiği bu tasarım objeler, gündelik hayattaki formları deforme ederek bir gelecek öngörüsünü yansıtır; ama

bunu yaparken fonksiyonunu korur. Bu durum, bir obje üzerinden gerçek ile kurulan bağın deformasyonu ile zamanın muğlaklaşmasıdır. Objeye üzerinden zamanı bozuma uğratan diğer durum ise Alex ve arkadaşlarının gasp ettiği ikinci evde yer alan heykeldir. Erkek cinsel organının büyük ve parlak bir heykel olarak mekan içerisinde yer alması, grotesk bir algı yaratır. Ölçeğin oynanması ile elde edilen mesafelenme burada objeye üzerinden yapılmaktadır.



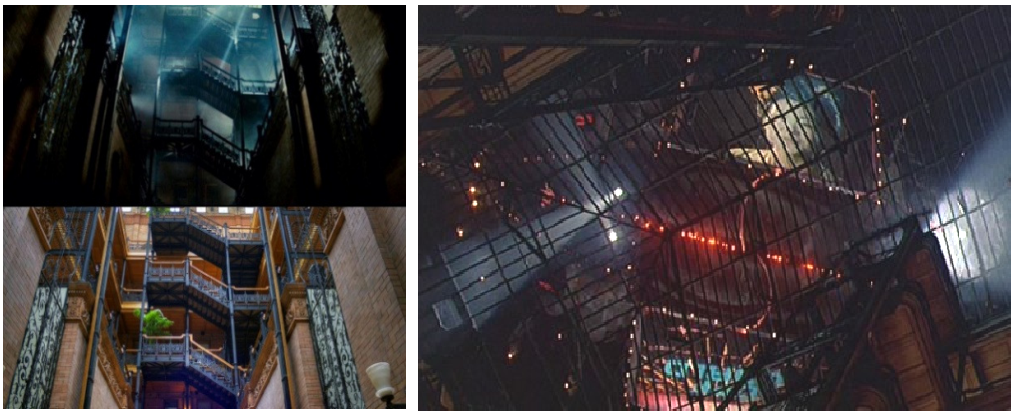
Şekil 4.35: Alex'in gasp ettiği yazarın evindeki koltuk (sol) (URL-48), Alex'in gasp ettiği ikinci evde bulunan heykel (sağ) (URL-49)

Siberpunkın öncüsü olan *Blade Runner* filmindeki zaman kurgusu ele alındığında, teknolojinin hüküm sürdüğü bir kent ile karşılaşılır. Blade Runner kenti, teknolojinin tüm imkanlarının yansıtıldığı bir kurguya sahiptir. Filmin kusursuz bir biçimde kurguladığı geleceğin kenti ve onun karamsarlığı, mekan üzerinden net bir biçimde okunur; ancak filmdeki mekanlar deşifre edildiğinde, zamana olan etkilerini görmek mümkündür. Kent her ne kadar film ile birlikte dijital bir boyut kazansa da, zemin kot geçmişin, yani gerçek hayatın izlerini taşır. Blade Runner kentinin zemin kotu, metruk görüntüsünde kaotik bir düzen barındırır. Bu görsel, özünde güncel kodların birer geçmiş imaja dönüşmesine neden olur. Böylece filmde yaratılan gelecek kurgusu güncel olanı kendi kurgusallığında eriterek, daha homojen bir zaman kavramının oluşmasına neden olur. Öte yandan bu homojenliği filmin görsellerinde yakalamak mümkün değildir. Aksine kent geçmiş ile geleceğin bu birlikteliğini eklektik bir biçimde sunar. Antik öğelerin dijital kent içerisinde kullanılması, dönem yapılarının üzerine teknolojiyi ve endüstrileşmeyi tarifleyen yeni katmanların gelmesi bu eklektik durumun yaratır (Şekil 4.36). Bu durum aynı zamanda retro gelecek olarak tarifienebilecek imajların oluşmasında etken rol oynar.



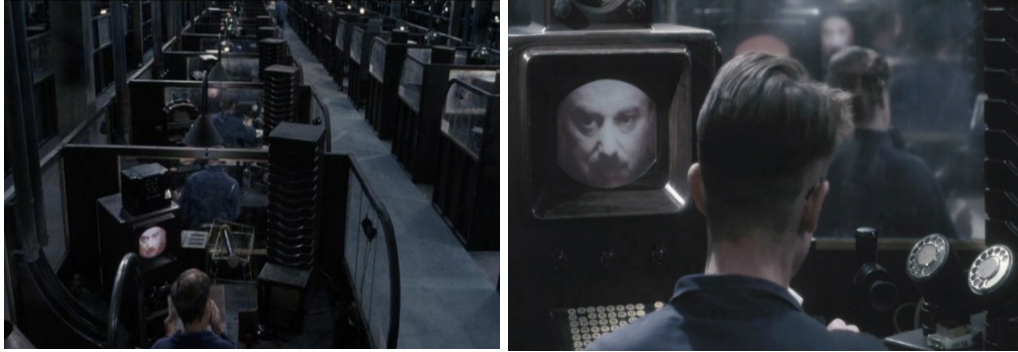
Şekil 4.36: Blade Runner kentinin zemin kotundaki eklektik durum (URL-50),
(URL-51)

Filmde zaman algısının bozuma uğratıldığı bir diğer durum, ise kentte yer alan eski bir binanın içerisinden gökyüzünün gösterildiği imajdır. Burada kullanılan yapı gerçek hayatta Bradbury olarak bilinen binadır. Yapı, filmde geçmiş bir koda karşılık gelmektedir. Bu deneyimlenmiş kodun atıl ve metruk görüntüsü, var olan algıyı yıkar. Geçmiş bir kod olarak anın deneyimlenmesinde etkin rol oynayan bu imaj, filmin gelecek kurgusu içerisinde erir ve başka bir gerçeklik kazanır. Gerçeklik, geçmiş imajın gelecek içerisinde deforme olmasıyla sağlanır. Bu algı zamanın kronolojisini bozuma uğratıp yeni ve daha homojen bir dizin olarak filmde izleyiciye sunulur. Bahsedilen muğlaklık, yapının içerisinden dijital ve yeni oluşan kente bakıldığı sahnede görselleştirilir (Şekil 4.37).



Şekil 4.37: Bradbury binasının Blade Runner ve gerçek hayatta ki imajı (sol), filmde Bradbury binası içerisinden gökyüzünün görüntüsü (URL-52), (URL-53)

1984 filme gelindiğinde, distopik gelecek öngörüsü çok da ileri bir tarihi göstermez. Buna karşın gelecek son derece karamsar bir kurgu ile tariflenir. Gelecekte beklenen ilerlenişin aksine, daha yitik bir dünya seyirciyi karşılar. Kent her ne kadar bir harabeyi andırsa da iktidarı simgeleyen monitörler her yerdedir. Bu aynı zamanda gözetimin nesnel bir güce ihtiyaç duymaksızın, sanal düzlem üzerinden yarattığı bir baskıdır. Bu nedenle görsel olarak yaratılan kentsel imaj, bahsedilen durum ile bir kontrast oluştursa da, 1984'te teknolojinin hakim olduğu bir mekansal kurgu vardır. Teknolojinin gelişkin durumu görsel olarak filmde aksi ile var olur. Örneğin filmde geçen ofis sahnesinde kullanılan objelere bakıldığında, bulunan teknoloji ile yürütülen bir sistem üzerine inşa edildiğini söylemek mümkündür. Buna karşın kullanılan bilgisayarların klavyeleri daktilo şeklindedir (Şekil 4.38). Söz konusu imaj, retro gelecek olarak tarif edilen mekansal yaklaşımın ta kendisidir. Objeler üzerinden yaratılan kontrast, zaman ile ilgili katmanların önce yıkılıp sonra yeniden bir araya getirilmesinden oluşur.



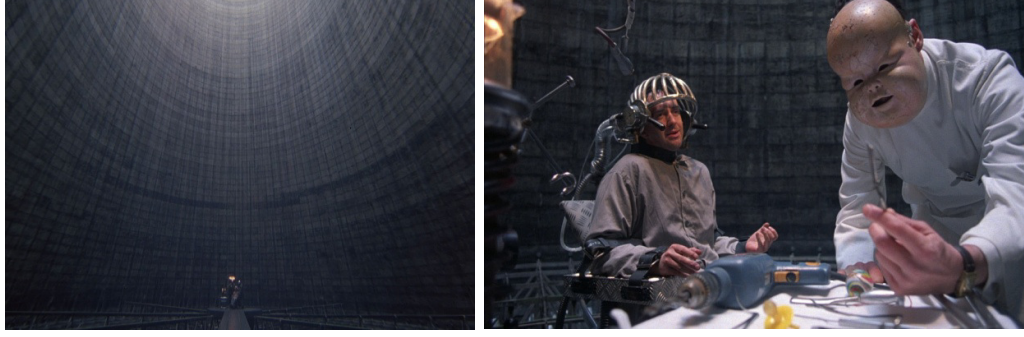
Şekil 4.38: 1984'teki ofisin genel görünümü (sol), ofiste kullanılan bilgisayarlar (URL-54), (URL-55)

Filmde geçen bir diğer kırılma ise uygulanan yargılama süreçleridir. Bu süreç, tıpkı Ortaçağ Avrupa'sında yapılan işkencelere benzemektedir. Gerek mekanlar, gerek kullanılan materyaller Ortaçağ'a referans vermektedir (Şekil 4.39). Söz konusu görsel, geçmişin bir yansımasıdır. Yaratılan bu gelecek kurgusunun, Ortaçağı andıran mekan, materyal ve uygulamaları, filmdeki bütüncül zaman algısını bulanıklaştırır. Zamanın sınırlarını eritip, kurgusal düzlemi zamansızlaştırır. Bu nedenle film, geleceğin tanımsızlığından yararlanarak, yalnızca söylemde kalan bir gelecek tarifler.



Şekil 4.39: 1984 filminde kullanılan Ortaçağ'ı andıran işkence mekanları ve aletleri
(URL-56), (URL-57)

İncelenen bir diğer film, Brazil yirminci yüzyılda herhangi bir zamanı işaret ederek başlar. Zamandaki belirsizlik filmin bütününe bakıldığında, mekansal dinamikler ile pekiştirilir ve zamanın katmanlı yapısını üst üste getirerek bir kolaj oluşturur. Bu duruma verilecek örneklerden ilki filmde kullanılan borulardır. Güncel hayatta referans veren bu elemanlar, herhangi bir teknolojik gelişimin savunucusu değildir. İktidarı sembolize eden mekansal bir eleman olmasının yanında, eski ve çürümüş görünümleri, yaratılan gelecek kurgusu ile çatışmaktadır. Bahsedilen durumun yanı sıra boruların, güncel hayatta kullanımından ölçek olarak daha büyük olması, görsel elemanların ölçeğinin oynanması ile zamanın bozuma uğratılmasına örnektir. Ölçeğin zaman üzerinde yarattığı bir başka dönüşüm, Sam'e işkence edilen mekandır. Söz konusu mekanın düşey derinliğini algılamak mümkün değildir. İnsan ile mekan arasındaki oran oldukça fazladır. Bu durum, insanı ezen mekansal bir etki yaratmakla birlikte, ölçeğin değişmesiyle kurgulanan bilinçaltı mekanlarına da bir örnek oluşturur. Bahsedilen bilinçaltı mekanı, tamamen öznenin hayal gücü ile görselleşen bir mekan olup, zamansızdır. Bir diğer yandan bu sahnede Sam'e yapılan işkence, tıpkı 1984 filminde olduğu gibi Ortaçağ işkencelerini andırır. Sam'in yüzüne takılan maske, Ortaçağ'da kullanılan "utanç maskeleri"ne bir göndermede bulunur (Şekil 4.40). Böylece filmin kurgusalılığı, zamanı geleceğe götürürken, mekan ve içerisinde kullanılan elemanlar geçmişe referans verir. Zıt yöndeki gerilim ile kurgulanan mekan, zamanı ayrıştırır. Katmanlar filmin kronolojisi içerisinde bir araya getirildiğinde ise zaman muğlaklaşır.



Şekil 4.40: Sam'e işkence yapılan mekanın bütünü ve işkence sırasında Sam'in kafasında takılı olan utanç maskelerine referans veren obje (URL-58), (URL-59)

Bir diğer örnek, retro gelecek olarak tanımlanan, teknolojinin gelişkin durumunun, primitif elemanlarla kınılmasıdır. Retro geleceğe örnek olarak Sam'in ofisinde kullandığı bilgisayar ve evindeki telefon verilebilir (Şekil 4.41). Bilgisayarın ekranı saydam ve dokunmatiktir. Teknolojinin bu ilerleyişine karşılık, tıpkı 1984'te olduğu gibi bilgisayarın klavyesi daktilo şeklindedir. Sam'in evinde bulunan telefona baktığımızda, telefon çok büyük ve karmaşık bir makineyi andırmaktadır. Kablolarla örülü bu karmaşık sistem, filmde, teknolojinin zaman ile yaşadığı çatışmanın bir başka göstergesidir.



Şekil 4.41: Sam'in ofisinde kullandığı bilgisayar (sol), Sam'in evinde kullandığı telefon (sağ) (URL-60), (URL-61)

Son olarak *La Antena* filmdeki zaman kavramına bakıldığında, filmdeki distopik kurgunun önerdiği bir gelecek öngörüsü ile karşılaşıldığı söylenebilir. Buna karşın kentsel düzlemde yer alan örneklerin, gelecek ile olan ilişkisi oldukça bulanıktır. Metropolis kentinde de kullanılan teknik anlatım, yapay bir imaj oluşturur ve gerçek

ile mesafeyi artırır (Şekil 4.42). Gerçek hayatta öznenin deneyimlediği mekanlar, film içerisinde oluşturulan görsellerle özne nesne ilişkisini yabancılaştırır. Böylece yalnızca görsel kodlara ait yapısal kodlar korunarak, onlara referans veren mekanlar elde edilir. Mekanda yaratılan yapaylık, zaman ile ilgili verileri ortadan kaldırır. Bu durum, öznenin bilinçaltının gelecek kurgusu içerisinde görselleştirilmesi ve böylece zamansız mekanların elde edilmesidir.

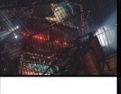


Şekil 4.42: La Antena filminde kullanılan kentsel mekanlar (URL-62), (URL-63)

Diğer yandan filmde kullanılan iç mekanlara ve objelere bakıldığında, son derece yalın, hatta neredeyse primitif denebilecek görseller kullanıldığı söylenebilir. Filmin önermiş olduğu karamsar geleceği desteklemek adına oluşturulan primitif imajlar diğer yanıyla zamanın kronolojisinde, geleceğin ilerici söylemini bozuma uğratmaktadır. Bu nedenle filmdeki mekanlar ve distopik kurgusunun işaret ettiği gelecek birbiri ile çatışma halindedir. Söz konusu çatışmadan doğan gerilim ile zaman, katmanlarına ayrılır ve filmin kurgusallığında tekrardan bir araya gelerek yeni ve çok katmanlı bir yapı önerir.

Bölüm içerisinde incelenen sekiz distopik filmin zaman üzerinden yapılan okumaları doğrultusunda elde edilen veriler, aşağıda gösterilen çizelgede yer almaktadır. Tabloda gösterilen veriler, film okumaları sonucunda sınıflandırılmıştır. Retro gelecek başlığı altında toplanan veriler, distopik filmlerde zaman kavramının oluşmasını sağlayan mekansal öğeler ve bu mekanların özne ile olan ilişkisi olmak üzere iki kademedede incelenmiştir. Retro geleceğin yarattığı mekanların özne ile kurduğu ilişki sonucunda açığa çıkan belleğin yanılsaması ve yabancılaşma kent üzerinden yapılacak olan okumada, kentteki distopik mekanların özneye etkisini deşifre etmeye yardımcı olacaktır. Bunları oluşturan mekansal elemanlar ise kent üzerinde distopik mekanların izini sürmek için kullanılacaktır.

Çizelge 4.2: Distopik filmlerde yer alan retro gelecek elemanları

ZAMAN FİLM	RETRO GELECEK							
	Belleğin Yanılsaması			Yabancılaşma				
	gelecek zaman-geçmiş imaj	güncel mekan-gelecek imaj	biraradalık (juxtaposition)	antik-teknoloji	güncel mekanın yapaylaşması			
					ölçek	renk	ışık	form
1. Metropolis								
2. Thing to Come								
3. Fahrenheit 451								
4. Clockwork Orange								
5. Blade Runner								
6. 1984								
7. Brazil								
8. La Antena								

5. DİSTOPYA ÜZERİNDEN BİR KENT OKUMASI: İSTANBUL KENTİNİN DİSTOPYASI

Önceki bölümlerde ifade edildiği gibi, distopya bir gelecek projeksiyonu olmaktan öte, gündelik hayatın bir analizidir. Sinemada distopya bir tür olarak ele alındığında, bilimkurgudan farklı olarak öncelik gelecek ve alternatif öngörüler yerine, günümüz sorunlarıdır. Bu nedenle tezin birinci bölümünde sinemada distopik kurguyu oluşturan iki ana eleman olan zaman ve mekan üzerinden yapılan okumalarla, distopyanın bileşenleri analiz edilmiştir. Distopik kurguyu oluşturan mekansal elemanlar kategorize edilmiş ve “grotesk mekan” tanımlamasına varılmıştır. Distopyanın mekanı besleyen en önemli elemanlarından bir diğeri olan zaman kavramı deşifre edilirken, mekan üzerindeki etkileri üzerinden bir okuma yapılmıştır. Bunun sonucunda da “retro gelecek” tanımı yapılmış ve bu tanımı destekleyen bileşenlerin deşifresiyle bir sınıflandırma kurgulanmıştır. Ortaya konan bu kavrayış ile bu bölümde amaçlanan, “distopya” düşüncesini kentte aramak ve İstanbul’a ilişkin bir mekansal okuma yapmaktır.

Distopya her ne kadar bir gelecek projeksiyonu olsa da, kaygısı güncel olandır. Bu nedenle yapılan bu kent okuması aynı zamanda mekansal bir eleştiri niteliğindedir. Distopik film analizleri ile ortaya konan “distopik kurguyu oluşturan mekansal bileşenler”, kentsel düzlemde aranacaktır. Bu süreçte, film okumaları sonucunda elde edilen çizelgelerle görselleştirilen mekansal bileşenlerden yararlanılacaktır. Bir başka deyişle bu bileşenlerin kentte izleri sürülerek mekansal bir çözümleme yapılacaktır.

Kentsel okumada alan seçilirken, zaman kavramının deşifresinde kullanılan kavramsal altyapıdan yararlanılmıştır. Deleuze’ün yapmış olduğu çalışmada, sinemada zamanın kronolojisi, filmin sürekliliği içerisinde kırılmıştır (Deleuze, 2000). Bu durum distopik filmlerde mekan yoluyla sağlanır. Distopik filmlerde, filmin sürekliliği doğrusal devam ederken, zaman kavramı mekan ile bozuma uğrar. Bu nedenle kent üzerinde yapılacak olan okuma belirlenen bir aks üzerinden yapılacaktır. Taksim-Maslak arasında belirlenen aksın doğrusal hareketi, distopik

filmlerdeki “süreklilik” ile ilişkilendirilmiştir. Distopik filmlere benzer şekilde zamanın kronolojik akışı da yine bu aks üzerinde gerçekleşen doğrusal bir hareket ile okunmaktadır. Bu nedenle bir bölge seçmek yerine bir aks ve o aksta gerçekleştirilecek olan doğrusal hareket ile bir kent okuması yapılacaktır. Sözü edilen doğrusal hareketi kırarak olan ise kent mekanının kendisidir; tıpkı distopik filmlerin kronolojik akışını, mekanın kırması gibi.

Özetle bu bölümde ile amaçlanan, distopik filmleri oluşturan mekansal bileşenlerin kent üzerinden keşfi ile kente ilişkin mekansal bir farkındalık yaratmaktır. Taksim-Maslak aksı üzerinde yapılacak analizler ile distopik kent imgesi, İstanbul’da aranmaktadır. İstanbul’un kentsel dokusunun distopik mekansal bileşenlerle okunması, tıpkı distopyanın gelecek kurgusu ile güncel olanı eleştirmesi gibidir. Bu nedenle söz konusu mekansal okuma İstanbul’un distopik mekanlarını açığa çıkarmayı hedefler. Bu okuma tıpkı distopyanın öngördüğü gibi, güncel zamanı kentsel mekan üzerinden eleştirecektir. Böylece kentin mekansal eleştirisi, kendi gündelik dinamikleri üzerinden yapılacaktır. Gündelik sorunlar, distopik bileşenler yoluyla İstanbul’un kentsel dokusu üzerinden deşifre edilecektir. Distopyanın sinema edebiyatla buluşan öngörüsünün, bu kentsel okuma ile mekanda bulunması amaçlanmaktadır.

5.1 Distopik Mekanı Oluşturan Elemanların Kent Üzerinden Okunması

Taksim-Maslak olarak belirlenen kentsel aks, Divan Oteli’nden başlayıp Maslak’ı içine alır. Bu kent okumasında, öncelikli olarak aksın iki yanında bulunan tüm yapılar çift taraflı olarak fotoğraflanmıştır. Belirlenen aksın önerdiği doğrusal hareket, bir film akışı gibi ele alınırken, yapılar distopik mekan kavramı üzerinden okunmuştur. Bu okuma sırasında öncelikli olarak distopik mekanı oluşturan mekansal elemanların aks üzerinde izleri sürülmüştür. Elde edilen veriler sonucunda ise distopik mekanların kentli ile kurduğu ilişkiye bakılmıştır.

5.1.1 Yabancılaşma: güncel mekanın yapaylaşması (renk)

Ele alınan aks üzerinde güncel mekanın yapaylaşmasını sağlayan elemanlardan ilki renktir. Distopik mekan yaratımında renk, Fahrenheit 451, Otomatik Portakal ve Brazil filmlerinde karşımıza çıkar. Rengin gündelik mekan içerisindeki net ve kararlı

kullanımı mekanı yapaylaştırarak gerçeklikten uzaklaştırır. Deneyimlenmiş mekanlarda karşılık bulamayan bu görsel imaj grotesk bir algıya yol açar. Renk, hem yapının kendi içindeki hem de kent ile olan bütünlüğünü bozar. Bu durum yapıda kopmalara neden olurken, yapının yabancılaşmasına yol açar. Yapının yabancılaştırılması, kentlinin yapı ile kurduğu bağı zayıflatır. Bu durum kapitalizmin temel dinamiklerinden olan tüketimin, kentsel dokuya olan bir yansımasıdır. Kentsel dokuda mekansal tüketimi hızlandıran, yapının kimliğini kaybedip, yapı ile öznel bir bağ kurulmasının engellenmesidir. Bu da yapının mekansal anlamından sıyrılıp indirgenmiş bir imaja dönüşmesine yol açar.

Kent okumasında renk, genelde zemin kot ile üst kotlar arasında kopmalara neden olmaktadır. Gündelik yaşamı barındıran zemin kotları, kent içerisinde beden yapısı ile ilişkisinin kurulduğu düzlemlerdir. Bir başka deyişle kent algısını, yapıların zemin kotları oluşturmaktadır. Bu bağlamda aks boyunca zemin kotta yer alan fonksiyonlar genelde mağaza, kafe, dükkan gibi kamusal alanlar olmak üzere şekillenmiştir. Bu mekanların aks üzerinde bıraktığı izler ise tabelalar olarak belirmektedir (Şekil 5.1).



Şekil 5.1: Taksim – Maslak aksı üzerinde zemin kotta yer alan tabelalar ve yapıdan kopma

İncelenen aks üzerinde yer alan tabelalar genelde zemin kotta bulunmakla birlikte kimi zaman cephede dağınık olarak da gözlemlenebilmektedir. Bu tabelaların kot farkı olmaksızın yaratmış olduğu etki, güncel olanı yapaylaştırarak grotesk bir mekan yaratmaktır. Bunu yaparken birkaç yöntemden yararlanılır. Bunlardan birincisi, tabelaların var oluş amacı olan reklama hizmet eden renklerin çarpıcılığıdır. Renklerin net ve kusursuz kullanımları gerçek ile olan ilişkiyi koparır. Bununla birlikte tabelaların zemin kotta kullanılması, kentin gündelik hayatında, yapıların

izlerinin kaybolmasına neden olmaktadır. Yapılar üzerinde dağınık olarak yer alan tabelaların kullanımı ise yapıları muğlaklaştırmakta ve yapının kimliklerini ortadan kaldırmaktadır. Yapıların tabelalar ile olan birlikteliğine bakıldığında, yapının kendi içinde yaşadığı kopmaların kentsel düzlemdeki kopmalara da neden olduğu söylenebilir.

5.1.2 Yabancılaşma: güncel mekanın yapaylaşması (ışık)

Güncel yapının yapaylaşmasında kullanılan bir diğer eleman ışıktır. Işığın seçili aks üzerindeki izleri arandığında, dijital bir düzlemin cephe ile olan ilişkisi karşımıza çıkmaktadır (Şekil 5.2). Bu ilişki tıpkı renkte olduğu gibi yapının yabancılaşmasına ve kimliğinin ortadan kalkmasına neden olur. Yapının dijital düzlem ile olan birlikteliği yapının geçmiş kodlarının kırılmasına yol açar. Yapının kentsel bellekte yer alan izleri yok olmaya başlar. Buna yol açan, dijital düzlemin yapının cephesinde yaratmış olduğu fiziksel yanılsamadır. Bu durum yapının üzerinde yer alan neon tabelaların yaratmış olduğu görsel muğlaklıktır. Yapının kentsel dokudaki yeri giderek kaybolur ve çevre yapılarla iç içe geçmeye başlar. Yapının bütünlüğünü bozan bu durum aynı zamanda cephede parçalanmalara yol açar. Bir diğer yandan dijital düzlemin değişkenliği ve imaj akışı, yapı ile kurulan ilişkinin önüne geçer. Neon tabelalar, yarattığı dijital düzlem ile algının bölünmesine yol açar. Tabelalardaki imaj akışı, kentlinin artan gündelik yaşam hızı gibidir. Bu hıza ayak uydurabilen ise anlam değil imajdır. Bir başka deyişle, dijital tabelalar, yapının mekansal anlamının önüne geçer. Yapı ile kentli arasındaki ilişkinin kopması, yapının kentsel bellekteki yerinin giderek kaybolmasına yol açar.

Işık, Blade Runner filminde olduğu gibi cephelerde yer alan reklamların dijital bir projeksiyonudur. Bu nedenle tabelalardan farklı değildir. Kentte yapı ve beden arasında gerçekleşen algıda, tabelaların zemin kotu işgal etmesiyle birlikte, yapının algısı silikleşir. Bunun yerine renklerin ve ışıkların yardımıyla dayatılan imajların oluşturduğu bir gündelik hayat kotu oluşur. Bu kot kapitalist toplumun beslendiği tüketim toplumunun mekan yoluyla görsel dayatmalara maruz kaldığı bir düzlemdir. Işık ve renk, bu imajın oluşmasında etkin rol oynayan iki mekansal elemandır. Bu mekansal elemanlar, kentin yalnızca tüketim kotu olarak adlandırılabilen bir zemin kotunun algısına olanak tanımaktadır. Bunu yaparken de yapının kentsel düzlemdeki varlığını yok edip, sınırlarını ortadan kaldırır. Kentsel algı muğlaklaşır.

Bu nedenle kapitalist düzenin hüküm sürdüğü kentlerin distopyasını kurgulayan en önemli iki mekansal elemanın renk ve ışık olduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 5.2: Taksim – Maslak aksı üzerinde cephede yer alan dijital ekranlar ve parçalanma

5.1.3 Belleğin yanılsaması: dönem çatışması (eski – yeni)

Kent üzerinde distopik kurguyu yaratan bir diğer mekansal eleman da eski-yeni dönem çatışmasının yarattığı eklektik durumdur (Şekil 5.3). Grotesk mekanın ilk örneklerinin görüldüğü Wilson tiyatrosunda halüsinatif mekanlar, öznenin zihnindeki geçmiş kodların zamansız düzlemlerde kullanılmasıyla oluşturulur. Bu anlamda geçmiş kodlar muğlaklaşır. Kent üzerinden yapılan okumada geçmiş kodlar, yapıdaki dönem çatışması sonucunda ortaya çıkan zamansızlıkla bozuma uğratılır. Kentlinin yapı ile kurduğu ilişkinin sonucunda elde edilen kentsel bellek tanımsızlaşır. Bu sayede hem görsel hem de halüsinatif mekanın yaratmış olduğu, geçmiş kodların güncel verilerle örtüşmemesi sonucunda ortaya çıkan bir yanılsama oluşur. Bu algısal muğlaklık kentsel belleğin eklenerek çoğalmasına engel olur. Bu nedenle aks üzerinde yer alan bu yapılar, kentsel belleğin yanılsamaları olup, sürekliliğini aksatır. Bahsedilen eklektik yapılaşma Blade Runner filminde de grotesk mekanı oluşturan elemanlardan biridir.

Mekansal olarak eski ve yeninin birlikteliğinin yarattığı dialektik, grotesk mekanı var eder. Groteskin temelinde yatan zıtlıkların bir arada var olması ve bunun beraberinde gelen gerilim kent üzerinden okunduğunda postmodern durumu işaret eder. Diğer bir yanıla eklektik duruşun varlığı sonucu oluşan grotesk mekanlar, kentsel doku içerisinde kararsız bir duruş sergilemektedir. Bu kararsızlık, tıpkı distopik filmlerde ki zaman algısının, mekan yoluyla kırılması gibidir. Zamanın geleceği işaret ettiği,

ancak mekanın geçmişe referans verdiği birliktelikler, algıyı muğlaklaştırır. Kentsel düzlemde bu durum, yapıların eklektik var oluşu ile karşımıza çıkar. Yapılarda eski ve yenin hibritleşmesi, kentsel algıda yanılsamalara yol açar. Groteskin, gerçek olan iki ögenin hibritleşmesiyle gerçekliği kırması gibi yapılarının bu birliktelikleri de gerçekliği kırmaktadır. Özetle eski ve yeni olmak üzere iki farklı deneyimlenmiş imajın bir arada bulunması kentsel algıyı muğlaklaştırır ve grotesk mekanı oluşturur.

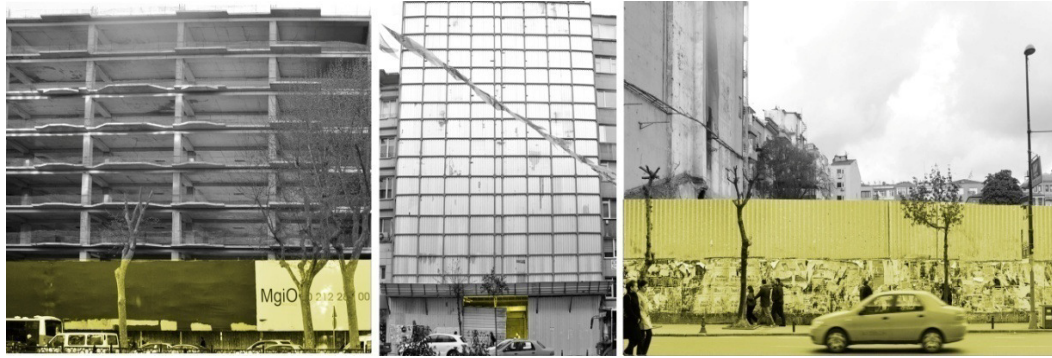


Şekil 5.3: Taksim-Maslak aksı üzerinde yer alan eski yeni çatışması ve ekleme

5.1.4 Belleğin yanılsaması: zaman mekan çatışması (güncel mekan–gelecek imaj)

Belirlenen ask üzerinde distopik mekanı yaratan bir diğer unsur, zaman mekan çatışmasıdır. Taksim-Maslak aksı üzerindeki bu durum, distopik filmlerde zaman başlığında incelenen, güncel mekan–gelecek imaj ile ele alınmıştır. Distopik filmlerde zamanı bozuma uğrattırken kullanılan araçlardan biri olan mekan, kent üzerinde grotesk algıyı yaratmaktadır. Belirlenen Taksim–Maslak aksı üzerinde bu durum karşımıza, şantiye alanlarında çıkmaktadır (Şekil 5.4). Şantiyeler, Kevin Lynch'in *Kentin İmgesi* adlı kitabında bölge olarak tarif ettiği, büyük kent parçalarına benzerler. Bölge Lynch'e göre ortak özelliklere sahip, kimi zaman yanından geçildiğinde dışsal referans olarak da kullanılabilen alanlardır. Bu alanlar içe kapalı veya dışa kapalı iki farklı tutum sergileyebilirler (Lynch, 2012). Şantiyeler deneyimlenmemiş, belirsiz kentsel mekanlardır. Bu bağlamda şantiyeler içe kapalı, ancak çevresinden geçildiğinde yüzeysel bir referansa olanak tanıyan bölgeler olarak adlandırılabilirler.

Kentin belirli bölgelerinde yürütülen inşaatlar çalışmaları sırasında, yapı ile kent arasındaki ilişki bütünüyle kopmaktadır. Bunu süreçte, çalışma alanının tamamen kapatılması, yapının kentsel bellekteki varlığını giderek silikleştirir ve en sonunda kaybolmasına yol açar. En nihayetinde bu kentsel müdahale sonlandığında ise kentli ile bir buluşma yaşanır. Bu durum bireyler üzerinde kentsel bir travma yaratmaktadır. Kentsel belleğin yok oluşu ile sonlanan bu süreç, bütünüyle muğlaktır. Geçmişin yıkımı ile yenin inşası arasında geçen bu boşluk, distopik mekanlarda zaman kavramını tarifler. “Güncel olan ile gelecek imajın çatışması” diye sınıflandırılan bu eleman, gündelik hayat içerisinde yer alan gelecek senaryolarıdır. Kent düzleminde distopik kurgunun oluşmasını sağlayan da bu eylemin belirsizlik halidir.



Şekil 5.4: Taksim -Maslak aksı üzerindeki şantiye alanları ve kapama

5.1.5 Mekansal iktidar: ölçeğin değişmesi (over-scale)

Taksim-Maslak aksı üzerinde mevcut bir diğer distopik mekan elemanı ölçektir. Ölçek, grotesk mekan yaratımında, güncel hayata dair kodların ölçeğinin değişip, beden mekan arasındaki oranın farklılaşması ile oluşmaktadır. Güncel kodların ölçeğinin değişmesi, ancak formunun sabit kalması, nesnenin öznenin ile kurduğu ilişkideki algının farklılaşmasına neden olur. Distopik filmlerde, genelde sistemin metaforlarını işaret etmekte kullanılan ölçek, kentsel düzlemde, cephelerde belirginleşir. Cephelerin yapısal niteliğini kaybedip birer reklam panosuna dönüştüğü söylenebilir (Şekil 5.5). Rengin kullanıldığı zemin kotta yer alan tabelalar gündelik yaşam kotuna bir müdahalede bulunurken, beden ile yapı arasındaki ölçek ilişkisi daha bütüncül bir kentsel algı sonucunda gerçekleşir. Bu durumda ise distopik mekanın deneyimlenmesini, kentsel düzlemde yapının varlığı sağlamaktadır. Distopik mekanı yaratan, yapının kent içerisindeki kimliğini yitirip bütünüyle bir

tabelaya dönüşmesidir. Bu dönüşümde, yapının formuna herhangi bir müdahalede bulunulmaz; yalnızca cephesinde bir kaplama söz konusudur. Venturi'nin *Las Vegas'ın Öğrettikleri* adlı kitabında ileri sürdüğü gibi, yapının bütünüyle bir reklama hizmet etmesi durumu söz konusudur (Venturi, Brown ve Izenour, 1993). İncelenen aks üzerinde de benzer bir biçimlenmeden söz edilebilir. Bahsi geçen durum ise var olan bir yapının kimliğinin ortadan kaldırılarak, bir tabelaya dönüşmesidir. Yapının var oluşu reklam amacına hizmet etmediği halde, yapı kimliksizleştirilerek bu amaç için bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu yaklaşım aslında kapitalizmin ön gördüğü imaj üretiminin artması durumudur. Kentsel belleğin ortadan kaldırılarak, kent imgesinin tüketime hizmet eden bir imajlar bütününe dönüşmesi halidir. Yapıya yapılan eklerle biçimlenen bu süreçte yapının kent içerisindeki duruşu ve insan ölçeği ile olan ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda, ek olan kaplamaların, reklamların baskın bir eleman olduğu gözlemlenir. Tıpkı 1984'teki monitörler, Brazil'deki borular gibi kent içerisinde cephe boyunca konumlanan bu imajlar beden üzerinde ezici bir duygu yaratır. Bu tavır bir bakıma yapılar üzerinden yapılan bir imaj dayatmasıdır. Burada kullanılan gündelik imajların, yapı ile birliktelikleri sırasında ölçeği büyür. Bu nedenle de sistemin birer metaforu olarak, mekan yoluyla aktarılır. Diğer bir yandan tıpkı distopik filmlerdeki kullanımlarında olduğu gibi, ölçekteki artış iktidarın gücünün bir göstergesidir. Bu baskıcı durum, kentsel düzlemde imaj dayatması ile karşımıza çıkar. Yapıların yüzeyi kapitalizmin gücünü göstermek için kullandığı bir araca dönüşür. Sistemin temelindeki tüketim eylemini kentliye dayatmak için sermaye ile imaj doğru orantılı olarak çalışır. İmajın ölçeğindeki artış sermayenin gücünü aktarmaktadır. Bu süreçte yapının kullanılması, yapının mekansal anlamını yitirmesine ve bir yüzeye dönüşmesine yol açar. Mekanın çok katmanlı ve boyutlu yapısı iki boyuta indirgenerek, özne ortadan kaldırılır. Bu noktada kentli, kapitalist sistemin dayatmasına maruz kalır ve yalnızca Brazil, 1984 gibi filmlerde yer alan, geçmişleri yok edilmiş bireylere dönüşür. Bu nedenle, kentte yer alan distopik mekanların iktidarın mekanları olduğu ve bunu sağlayan mekansal elemanın da ölçek olduğu söylenebilir.



Şekil 5.5: Taksim -Maslak aksında yapıların cephelerinde yer alan reklam panoları ve kaplama

5.1.6 Mekansal iktidar: yüksekliğin değişmesi (kent)

Taksim-Maslak aksı üzerinde distopik mekanı yaratan elemanlardan bir diğeri yüksekliğin değişmesidir. Bu durum ile Metropolis, Bıçak Sırtı, 1984 ve Brazil filmlerinde karşılaşılır. Aks üzerinde Maslak yönüne doğru ilerledikçe şantiyelerin ve yapıların yüksekliğinin arttığını söylemek mümkündür (Şekil 5.6). Maslak bölgesi, iş merkezlerin ve ticari yapıların yer aldığı yeni bir yerleşim alanı olup, kentin tarihi dokusundan tamamen kopmuştur. Yeni olanın yüceltildiği ve tüm bu dönüşümün dinamiklerini içinde barındıran devingen bir yapıdadır. Bu bağlamda Maslak'ta yer alan yapılaşma için fütürist manifestonun mekansal söylemini yansıttığı söylenebilir. Aks üzerindeki yeni yapıların inşasının, geçmiş kodları yıktığını ve bunun yarattığı dönüşümün dinamiklerinin ise fütürizmi içinde yaşattığı söylenebilir. Maslak bölgesi, değişimi her daim mümkün kılan bir makine gibidir ve teknolojiye olan övgüsünü de bu yapıyla yansıtır. Diğer yandan yeni yapıların yüksekliğindeki artış, fütürist kent imgelerine referans verir ve faşizan mimarinin izlerini taşır. Yapılarda yüksekliğin artması tıpkı filmlerde olduğu gibi sistemin gücünün bir göstergesidir. Kent düzleminde yapıların yükseklikleri okunduğunda sermayenin gücünün birer sembolü olduğunu söylemek mümkündür. Yüksekliğin artması, kentli ile yapı arasındaki ölçek farkını arttırarak, kentliyi ezen bir algı neden olur. Bu durum filmlerde olduğu gibi iktidarın gücünün mekan üzerinden kentliye aktarılmasıdır.



Şekil 5.6: Maslak bölgesinde yer alan şantiye çalışmaları

Maslak bölgesinde yer alan yüksek yapıların cephelerine bakıldığında, yüzeylerin genellikle geçirgen olduğunu söylemek mümkündür (Şekil 5.7). İtalyan faşist diktatörü Mussolini faşizm için “camdan bir ev” benzetmesini yapmıştır. Bu söylemiyle Mussolini gücün kamusal olduğunu ve kendi seçimlerinin ise kamu platformunda zaten kendiliğinden yapılacağını söylemiştir. Como’da bulunan Faşist Parti Merkez Binası ise Mussolini’nin sözlerinin mekansal bir karşılığıdır (URL-64). Maslak’ta bulunan yapılar gerek yüksekliği gerek cam yüzeyleriyle faşizan görüşün, kentli üzerine bir dayatmasıdır. Bu yapılar ticari merkezler olup ana sermayeye hizmet eder. Yapıların cam yüzeyleri kamusal bir mekan önermesinde bulunsa da bu yalnızca bir görsel bir yanılsamadır. Geçirgenlik tıpkı Brazil’deki borular ve 1984’teki monitörler gibi kamusal alana aittir ancak temelinde bunlar birer güç göstergesidir. Bu nedenle Maslak bölgesinde yer alan yapılarda, distopik mekanı yaratan elemanlardan yüksekliğin artmasının, kent üzerinde mekansal iktidara neden olduğu ve cam yüzeylerle bu iktidarın baskıcı tutumunun sergilediği söylenebilir.

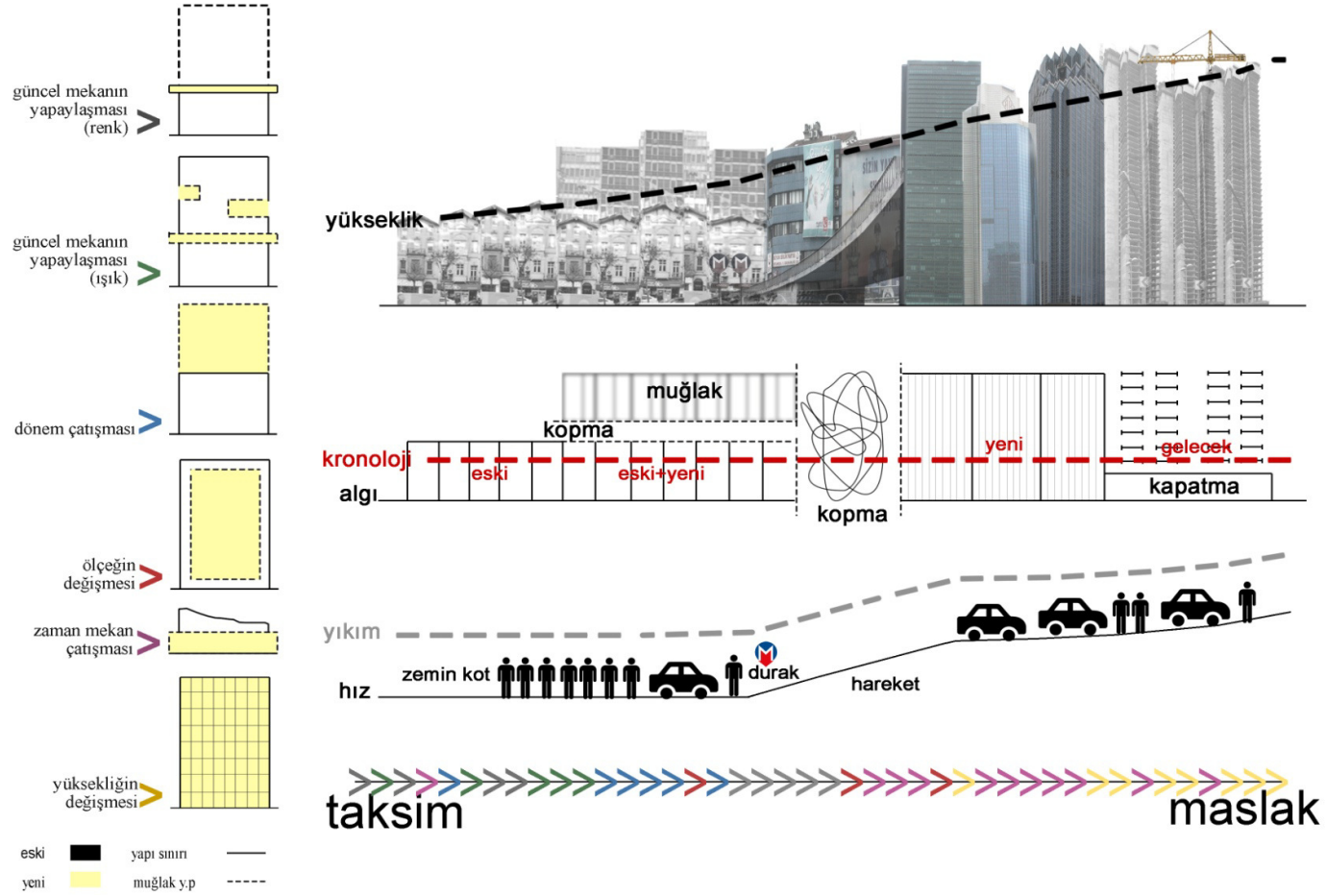


Şekil 5.7: Maslak’ta bulunan yüksek yapı binaların cam cepheleri

5.2 Bölüm Sonucu

İstanbul’da belirlenen Taksim–Maslak aksı üzerindeki kentsel okumada, distopik mekanı oluşturan altı mekansal elemana rastlanmıştır. Bunlar; güncel mekanın renk ve ışık kullanımıyla yapaylaşması, eski–yeni dönem çatışması, ölçeğin değişmesi, güncel mekan–gelecek imajdan doğan zaman mekan çatışması ve yüksekliğin artmasıdır. Bu altı mekansal eleman, kentte gündelik hayatta distopik kurgunun izinin sürülmesinde kullanılmıştır. Kentteki distopik mekanların tespit edilmesi ile bu mekanların özne ile kurduğu ilişkiler incelenmiştir. Distopik mekansal elemanların üst başlığı olarak film okumaları sonucunda elde edilen belleğin yanılsaması, mekansal iktidar ve yabancılaşıma gibi veriler, distopik mekanların kentli üzerindeki etkisini incelemeye imkan tanımıştır. Elde edilen mekansal veriler biraraya getirildiğinde, her birinin kendi içerisinde grotesk mekanı oluşturduğunu söylemek mümkündür. Aks üzerinde belirlenen bu grotesk mekanlar distopik kurgunun takibine olanak tanır. Bu sayede İstanbul kentinin distopyasının bir kesiti, belirlenen aks üzerinden kurgulanır.

Taksim’den başlayıp Maslak’ta sonlanan bu aks, aynı zamanda İstanbul’un tarihsel gelişiminin gözlemlenebildiği bir aks olma özelliğini de taşımaktadır. 2010 yılında İstanbul Kültür Başkent’i kapsamında “Tünel-Maslak” üzerinden yapılan kent okuması, yüz yıllık bir kentsel dönüşümü yirmi beşer yıllık dört bölümde incelenmiştir. Her bir bölüm bir sonraki dönemden kopuşun sinyallerini yansıtmaktadır (URL-65). Taksim’den Maslak’a doğru olan aks hareketi, İstanbul kentinin tarihsel dokusunun yıkılmaya başladığı andan itibaren ele alan ve yaşanan sürecin incelendiği bir okumadır. Bu nedenle aks üzerinde, yıkımın tarihsel akışını ve gelecekteki olası yıkımın izlerini görmek mümkündür. Saha çalışması ile yapılan distopik mekan okumaları, günümüz kentinin mekansal dinamiklerini açığa çıkarmayı hedeflemiştir. Bununla birlikte aksın potansiyelinde barınan kronolojik İstanbul kentsel kesiti ile de gelecekte olacak mekansal kurgulara karşı bir öngörü de bulunulması hedeflenmiştir. Sonuç olarak kent distopyası kendi mekansal verileri deşifre edilerek kurgulanmış ve kentsel düzlemde bir kesit üzerinden İstanbul’a mekansal bir eleştiri getirilmeye çalışmıştır (Şekil 5.8).



Şekil 5.8: Taksim-Maslak aksı üzerinde yapılan mekansan okuma ve distopik mekanların deşifresi

6. SONUÇ

Distopya, sanayi devrimi ile sınırlarını belirleyen bilimkurgu ile birlikte ortaya çıkmıştır. Var olan dinamiklere teknolojik kaygıların eklenmesi, bilimkurguların temelinde yatan ütopyaların farklılaşmasına yol açmıştır. Bu gelişme sonucunda da bir başka anlatı olan distopyanın önü açılmıştır. Distopya, bilimkurgunun ütopyayı evirmesi ile var olmaya başlamıştır. Bu nedenle tez çalışmasında distopya, bilimkurgunun tarihsel süreci içerisinde incelenmiştir. Bu inceleme bilimkurgu ve distopyanın öngörüsünün karşılayan iki sanat dalı üzerinden yapılmıştır: edebiyat ve sinema.

Sinema, distopyanın gelecek öngörüsünü mekan ile buluşturmuştur. Bu nedenle çalışma kapsamında distopik mekanı tariflerken, bilimkurgu sineması tarihi boyunca sivrilen distopik filmler ele alınmıştır. Distopik filmlerin okuması, distopyayı oluşturan iki temel bileşen olan zaman ve mekan üzerinden yapılmıştır. Distopik filmler üzerinden yapılan incelemede mekan, “grotesk mekan” olarak tariflenmiştir. Grotesk mekanı oluşturan imgeler bütünü, distopyanın mekansal kurgusunu oluşturur. Filmlerin deşifresi sonucunda elde edilen bu verilerle, distopik mekanı oluşturan elemanlar resmedilmeye çalışılmıştır.

Distopik filmler üzerinden yapılan incelemede zaman “retro gelecek” olarak tanımlanmıştır. Zaman, distopyada güncel olana mesafelenmemizi sağlayan bir diğer bileşendir. Distopik filmlerde zaman karşılığını yine mekan üzerinden bulur. Distopik filmlerde zaman, mekan ile çatışması sonucunda bir imaj yaratır. Bu imajların oluşmasını sağlayan çatışmalar, bölüm içerisinde filmlerin incelenmesiyle deşifre edilmiştir. Bölüm sonucunda ise bu veriler, tıpkı mekanda olduğu gibi filmlerin karşılaştırmasıyla kavramsallaştırılmıştır.

Distopik filmler üzerinden yapılan incelemeler sonucunda, iki veri elde edilmiştir. Birincisi; mekan üzerinden deşifre edilen filmlerde, distopik kurguyu oluşturan mekansal elemanlar, ikincisi; zaman üzerinden deşifre edilen filmlerde, distopik

kurguyu oluřturan mekansal elemanlardır. Bu analizler sonucunda elde edilen veriler, İstanbul kentinde yapılacak olan distopik okumada, bir kılavuz olarak kullanılmıştır.

İstanbul kentinin distopyası için seçilen alan, Taksim - Maslak aksıdır. Bu saha çalışması için bu aks üzerinde bulunan yapılarda distopik mekanın izleri sürölürken, film okumaları sonucunda kurgulanan zaman ve mekan çizelgeleri temel alınmıştır. Bu araştırmanın sonucunda, aks üzerinde bulunan yapıların distopik mekanı oluřturan bileřenlerle olan ilişkisi ortaya çıkarılmıştır. Aks üzerinde bulunan yapılarda, distopik mekanın izlerine rastlanmıştır. Bu izler, mekansal analizlerle resmedilmiş; böylece İstanbul kentine ait bir kesitte, distopik bir kentsel okuması yapılmıştır. Bu okuma ile kentin gündelik yaşam dinamikleri içerisinde ve kentsel dokusunda, distopik mekanları barındırdığı sonucuna varılmıştır.

Film okumalarında elde edilen veriler, distopik mekanın özne ile kurduğu ilişkiyi de ele almaktadır. Mekanın özne ile kurduğu ilişkiler; mekansal iktidar, belleğin yansımaları ve yabancılaşma olarak üç başlıkta incelenmiştir. Bu sayede Taksim-Maslak üzerinde yapılan okuma, kentteki distopik mekanların kentli üzerindeki yansımalarını da görmeye olanak tanır.

Distopya, tanımı itibariyle karamsar gelecek senaryoları olmasına karşın, bu tez çalışması, distopik mekanların gelecek projeksiyonuna ait olmadığı savunmaktadır. Distopya geleceği kurgulamaz. Geleceği kurgulamak, bilimkurgunun işidir. Distopya bir günümüz gerçekliğidir. Bu gerçekliği yansıtırken, zamanı, gündelik sorunlara yabancılaşmakta bir araç olarak kullanır. Bunu yaparken de distopyanın en çok yararlandığı bileşeni mekandır. Distopik filmlerde mekan, zaman ile bir çatışma halindedir. Bu çatışmanın sonucunda doğan muğlaklık, grotesk mekanı var eder. Bu nedenle, İstanbul kentine ait distopik okuma sonucunda çıkan kurgu ile yapılan, bir gelecek öngörüsünde bulunmak değil, bir analizdir. Bu analiz, distopyayı oluřturan mekansal bileřenler doğrultusunda yapılmış ve kent içerisindeki grotesk mekanın izleri sürölmüştür. Bu filtreyle yapılan kentsel okuma sonucunda elde edilen veriler, kentlerin distopyalarını kendi içlerinde barındırdığını söyler.

Bu çalışma, distopik mekanın dinamiklerini gündelik hayatta arar; çünkü kent üzerinden distopik mekanları okumanın, mekansal bir farkındalık yarattığını öne sürer. Kapitalist kentlerde, yapıların kimliğini kaybetmesi sonucunda özne ile kent

arasındaki ilişkinin koptuđu mekansal kırılmaları açığa çıkarmayı hedefler. Çalışma, bu kırılmaların kentsel düzlemde okunabilir kılındığında, öznenin kentteki algısının özgürleştireceğini savunur. Bu sayede, yapıların silikleşen kimliklerini geri kazanabileceğini ve öznel belleğin oluşmasına etkiyen kolektif belleğin yitirilmesini engelleyebileceğini söyler.

Belirli bir aksta yapılan mekansal okuma, kentin küçük bir kesitine odaklanır. Bu kent okumasının sınırları genişletilebilir; akslar çoğaltılıp birbiri ile karşılaştırılabilir. Bu ilişkilerin yeniden ve farklı şekillerde organizasyonu ile elde edilen mekansal farkındalık, onun üretim mekanizmalarına aktarılabilir; mimari tasarım süreci içerisinde de kullanılabilir. Tüm bu sözü edilen nedenler göz önünde bulundurulduğunda tez çalışması distopyayı mimarlık adına değerli bulmuştur. Çalışma distopik mekan okumalarının, mimarlık adına, çevresel faktörlerin belirlenmesi, kentsel dinamiklerin analizi ve mekanın yeniden kurgulanması gibi konulara yeni bir yöntem önerebileceğini savunur.

KAYNAKLAR

- Bergson, H.** (2007). *Madde ve Bellek: Beden-Tin İlişkisi Üzerine Deneme*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Birkiye, S. K.** (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim Peter Brook - Eugenio Barba - Robert Wilson*. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Bloom, H.** (2009). *The Grotesque*. New York: Bloom's Literary Themes.
- Booker, M. K.** (1994). *The Dystopian Impulse in Modern Literature*. Connecticut: Greenwood Press.
- Booker, M. K.** (2010). *Historical Dictionary of Science Fiction Cinema*. Plymouth: Scarecrow Press.
- Brecht, B.** (2000). *Bütün Oyunları Cilt 4: Mezbahaların Kutsal Johannası-Kural Dışı ve Kural-Ana (1933)-Ana (1938)*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Clute, J. ve Nicholls, P.** (1995). *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St Martins Press.
- Cornea, C.** (2007). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Debord, G.** (2012). *Gösteri Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G.** (2000). *Cinema 2: The time-image*. London: The Athlone Press.
- Demirkol, Y.** (2013). *Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Doxiadis, C. A.** (1996). *Between Utopia and Dystopia*. Connecticut: The Trinity College Press.
- Erdem, A.** (2010). ADT (Mimarlık Tasarım Kuram): Sayısallaşan Mimarlık Semineri. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Erol, V.** (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Foucault, M.** (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Gasché, R.** (1997). *The Tain of the Mirror: Derrida and the Philosophy of Reflection*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gernsback, H.** (1926). A New Sort of Magazine. *Amazing Stories: The Magazine of Scientifiction* , 3.

- Güngör, Z.** (2008). *How Do Objects Communicate: Set Design Analysis of Stanley Kubrick's "A Clockwork Orange"*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Halbwachs, M.** (1992). *On Collective Memory*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Hançerlioğlu, O.** (2000). *Düşünce Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Lynch, K.** (2012). *Kent İmgesi*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Marinetti, F. T.** (2008). *Fütürist Manifestolar Kitabı*. İstanbul: Altıkırkbeş.
- Özakın, Ö.** (2001). "Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma". *Arredamento Mimarlık*, 82-87.
- Purkar, N.** (2013). "Dystopian Writing as a Part of Science Fiction". *The Criterion: An International Journal in English*, 1-4.
- Roberts, A.** (2000). *Science Fiction*. New York: Routledge.
- Roloff, B. ve Seeßlen, G.** (1995). *Ütopik Sinema: Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. (V. Atayman, Çev.) İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Rosen, E.** (1990). "Innovation and its Reception: The Grotesque in Aesthetic Thought", *SubStance* 62/63, Vol. 19: 2/3, 125-135.
- Russell, B.** (1969). *Batı Felsefesi Tarihi*. İstanbul: Kitap Yayınları.
- Rüsen, J., Fehr, M. ve Rieger, T. W.** (2005). *Thinking Utopia: Steps Into Other Worlds*. New York and London: Berghahn Books.
- Somer, M.** (2006). *Mimarlık ve Bilimkurgu Edebiyatında Mekan Okumaları*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Sütçü, Ö. Y.** (2005). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. İstanbul: Es Yayınları.
- Tanilli, S.** (2004). *Yüzyılın Gerçeği ve Mirası-Cilt: 5-19.yy: İlerlemenin Çelişmeleri*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Topçu, C.** (2012). *Bilgisayar Destekli Bilimkurgu Sinemasında Kent Mekanı: Gotham City Örneği*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Topuz, Ö.** (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açısından Gelecek ile İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Uluoğlu, B., Enşici, A. ve Vatansever, A.** (2006). *Design and Cinema: Form Follows Film*. Newcastle: Cambridge Scholars Press.
- Venturi, R., Brown, D. S. ve Izenour, S.** (1993). *Las Vegas'ın Öğrettikleri*. Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.
- Yalım, E.** (2002). *Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Zamyatin, Y.** (1970). *Biz*. İstanbul: Versus Yayınları.

- Malla, M.** (2012). *Mimarlık 'ta Gerçekliğin Kaybı bağlamında Mekân üretimi: H.lefebvre & J.Lacan* (makale). Alındığı tarih: 24.06.2015, adres: <https://mimari-tasarimveelestiri.wordpress.com/2012/05/21/mimarlik-ta-gercekligin-kaybi-baglaminda-mekan-uretimi-h-lefebvre-j-lacan/>
- Steirou, E.** (2005). *Searching For The Lost Time Of Architecture...In Cinema*. Thessaloniki. Alındığı tarih: 24.06.2015, adres: <ftp://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fallinfo/papers/31.pdf>
- URL-1**<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/11/Panopticon.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-2**<http://www.sensesofcinema.com/wpcontent/uploads/images/directors/04/32/voyage_dans_la_lune.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-3**<http://41.media.tumblr.com/9c419f757092d207004198dd2c3d8328/tumblr_ni6iwsC3Lu1r70t2xo1_1280.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-4**<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/28/Metropolis-new-tower-of-babel.png>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-5**<<https://www.google.com.tr/search?q=notre+dame+gargoyles&biw=1366&bih=623&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=1OlbVcsLoLbU4nwgIgN&ved=0CAcQAUoAQ#tbm=isch&q=notre+dame+gargoyles+herbert&imgsrc=2QmbqyKvGpB7nM%253A%3Bv2tmNDDa9LAcNM%3Bhttp%253A%252F%252Fi268.photobu>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-6** *From Cyberpunk Dystopia to Virtual Prison: The Transformation of the Representations of Technology in Science Fiction Cinema*. Alındığı tarih: 20.05.2015, adres: <ftp://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/21.pdf>
- URL-7**<<http://www.billwolf.org/images/i015WILud.JPG>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-8**<<http://www.kneeplays.com/album/img/ess-civilwars-act1-act2.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-9**<http://public.media.smithsonianmag.com/legacy_blog/1927-june-science-metropolis-5.jpeg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-10**<<http://www.sanatlog.com/sanat/disavurumcu-sinema-klasikleri-1-fritz-langin-metropolisi/99>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-11**<http://typophile.com/files/Rotwang_6097.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-12**<<http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2011/4/1/1301671718547/Metropolis-017.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-13**<<http://ckmacleod.com/wp-content/uploads/2011/11/Everytown+Postwar+2.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-14**<<https://www.youtube.com/watch?v=atwfWEKz00U>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-15**<<http://media.timeout.com/blogimages/wp-content/uploads/2013/07/things-to-come-528x393.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

- URL-16**<<https://ardfilmjournal.wordpress.com/2008/09/23/future-worlds-the-familiar-as-future-in-fahrenheit-451/>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-17**<<http://fda7ed3288f75266dcf2-c3155e3c451bb708de9594bb4903715e.r46.cf2.rackcdn.com/EE41A8CF-1E2A-4E82-B84D52227F559B3E.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-18**<<http://www.american-buddha.com/afah19b.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-19**<<http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/styles/full/public/image/fahrenheit-451-1966-001-bedroom.jpg?itok=T4gcF4BS>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-20**<<http://i.ytimg.com/vi/lh2rrO-xKD8/maxresdefault.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-21**<<http://2.bp.blogspot.com/-WK1qpBSOvO8/T7GRqbLrcOI/AAAAAAAAABG8/J9993W05bjY/s1600/clockwork+orange5.png>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-22**<http://photos1.blogger.com/blogger/1703/2457/1600/clockwork_orange_ly_nch_2.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-23**<<http://filmgreni.blogspot.com.tr/2012/01/otomatik-portakal-clockwork-orange.html>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-24**<<https://eyesofmyworldaz.files.wordpress.com/2013/12/cat-lady-fight.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-25**<https://soundandmotionradio.files.wordpress.com/2014/06/blade_runner_6.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-26**<<http://720pizle.com/izle/altyazi/blade-runner.html>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-27**<<http://onlinefilmizlefullhd.com/1984-yapimi-nineteen-eighty-four-1984-filmi-izle-imdb-7-1/>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-28**<<http://gandeste.org/wp-content/uploads/2013/12/1984-george-orwell-300x210.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-29**<<http://londontopia.net/wp-content/uploads/2014/11/1984-John-Hurt.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-30**<<https://www.withfriendship.com/images/c/11342/Brazil-film-image.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-31**<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d6/7f/25/d67f2512951ff6ec8c78f235e9f181ad.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-32**<<http://unutulmazfilmler.co/brazil.html#izle>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-33**<http://img.sondakika.com/galeri/13/en-iyi-50-bilim-kurgu-filmi_38492_b.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-34**<<http://static.mmzstatic.com/wp-content/uploads/2015/05/brazil-chapeau-chaussure.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-35**<<http://www.vizyonfilmizle.net/23479-la-antena-filmi-izle.html>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-36<<http://1.bp.blogspot.com/-o7gT1iLBQFM/VJH100DmTxI/AAAAAAAAAH8A/OmXv1Tz46sg/s1600/VOYAGE%2BLUNE.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-37<<http://www.ebertfest.com/thirteen/photos/Metropolis4.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-38<<http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/05/1337785386-metropolis02.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-39<<http://www.izlenesifilmmler.com/metropolis-turkce-altiyazili-720p-hd-izle/>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-40<<http://i.imgur.com/TEwQz.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-41<http://4.bp.blogspot.com/-NipNwD893bs/UpVgOSASGUI/AAAAAAAAACIY/znyfkqY6r_s/s1600/things-to-come.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-42<<https://pavementart.files.wordpress.com/2012/03/merry-chrismas-things-to-come.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-43<http://ecx.images-amazon.com/images/I/91QluhifZwL._SL1500_.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-44<<https://wharferj.files.wordpress.com/2013/04/vlcsnap-2010-04-15-14h31m02s72.png>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-45<<http://architectureandfilm.tumblr.com/>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-46<<http://i39.tinypic.com/29gfjw5.png>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-47<http://auto.img.v4.skyrock.net/1926/80921926/pics/3095658637_1_5_a1gxiSa7.jpg>

URL-48<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/90/fe/89/90fe89a5ca08e72d009b9d3a3953b89e.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-49<http://wizardvarnish.com/wv/wp-content/uploads/2013/08/b43wMfgG1s5dv6go1_1280.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-50<<http://kk.org/mt-files/thetechnium-mt/blade-runner-los-angeles-752153.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-51<http://brandsandfilms.com/wp-content/uploads/2014/01/BradburyBuilding_BladeRunner2.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-52<https://xplorela.files.wordpress.com/2013/07/6743639763_f42690b393_z.jpg?w=580&h=510>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-53<<http://www.blade-runner.it/images/gallery/blimp/snap059193.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-54<<http://img.4plebs.org/boards/tg/image/1399/85/1399856378651.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-55<<https://theuniversalspectator.files.wordpress.com/2015/02/1984.png>>, alındığı tarih: 20.05.2015

URL-56<<http://www.operatorchan.org/w/src/139845681439.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015

- URL-57**<http://cdn5.movieclips.com/mgm/1/1984-1984/0355525_12454_MC_Tx360.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-58**<<http://tosterpandory.pl/wp-content/uploads/2015/01/Maszyna-Rube-Goldberga-czyli-biurwokracja3.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-59**<<http://static1.squarespace.com/static/509155d3e4b0979eac7754e1/t/5284540ee4b0ae10023908c3/1384403987404/brazil.jpg?format=1500w>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-60**<<http://www.oscars.org/sites/default/files/brazil.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-61**<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fd/7b/36/fd7b36ca3b6737cb68c7db9dcf54afe3.jpg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-62**<http://www.cinema.nl/images/rendered/2783015_stripSlot.jpg>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-63**<<http://m1.paperblog.com/i/133/1338162/antena-surrealista-esteban-sapir-2007-L-2dmKLi.jpeg>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-64**<<http://v3.arkitera.com/g151-diktatorluk-ve-mimarlik.html?year=&aID=2732>>, alındığı tarih: 20.05.2015
- URL-65**<<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=371&RecID=2619>>, alındığı tarih: 20.05.2015

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad : Hazal Günal

Doğum Yeri ve Tarihi : Konak, 01.02.1991

E-Posta : gunalhazal@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü
(2013)

1991 yılında İzmir’de doğdu. Lise eğitimini TED Ankara Koleji Vakfı Özel Lisesi’nde tamamladıktan sonra Gazi Üniversitesi’nde başladığı mimarlık eğitimini 2013 yılında tamamladı. Ankara ve İstanbul’da çeşitli mimarlık ofislerinde çalıştı. Mimarlığın yanı sıra tiyatrolarda sahne dekoru tasarımı ve sinema filmleri için storyboard çalışmalarında yer aldı.