

**MİMARLIK VE BİLİM KURGU EDEBİYATI BAĞLAMINDA
ARCHIGAM'DAN VE REEVE'DEN ÖĞRENDİKLERİMİZ**

Özlem DURAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EYLÜL 2011
ANKARA**

**MİMARLIK VE BİLİM KURGU EDEBİYATI BAĞLAMINDA
ARCHIGAM'DAN VE REEVE'DEN ÖĞRENDİKLERİMİZ**

Özlem DURAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EYLÜL 2011
ANKARA**

Özlem Duran tarafından hazırlanan “MİMARLIK VE BİLİM KURGU EDEBİYATI BAĞLAMINDA ARCHIGRAM’DAN VE REEVE’DEN ÖĞRENDİKLERİMİZ” adlı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR

.....

Tez Danışmanı, Mimarlık Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından oy birliği ile Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR

.....

Mimarlık Anabilim Dalı, TOBB

Doç. Dr. Zeynep Uludağ

.....

Mimarlık Anabilim Dalı, G.Ü.

Yrd. Doç. Dr. Hakan SAĞLAM

.....

Mimarlık Anabilim Dalı, TOBB

Tarih: 29/09/2011

Bu tez ile G.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu Yüksek / Doktora derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Bilal TOKLU

.....

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

Özlem DURAN

**MİMARLIK VE BİLİM KURGU EDEBİYATI BAĞLAMINDA
ARCHIGRAM'DAN VE REEVE'DEN ÖĞRENDİKLERİMİZ
(Yüksek Lisans Tezi)**

Özlem DURAN

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Eylül 2011

ÖZET

Çıkış noktası mimarlığın disiplinlerarası özelliğinin vurgulanarak, mimarlık dışından iki alanın - edebiyat ve bilim kurgu- mimarlıkla nasıl ilişki kurabileceğini ve bu alanlardaki bilgi birikimlerinin birbirlerine sağlayacakları katkıları araştırmak olan bu çalışmada, mimarlık söyleminde yer alan ütopyalar ve bu ütopyalardan esinlenen bilim kurgu edebiyatına ait romanlar çalışmanın nesnelerini oluşturmuştur.

Bu kapsamda çalışma boyunca Archigram'ın geleceğin kentlerine dair söylemleri ile Philip Reeve'in romanlarındaki kent söylemleri incelenerek, iki ayrı disipline ait ortak söylemsellikler irdelenmiştir. Sonuç olarak mimarlık alanındaki ve bilim kurgu edebiyatındaki bu söylemlerin arasındaki ilişkinin tartışılması ve sonucunda elde edilen verilerin bilimsel bilgiye dönüştürme potansiyelinin gösterilmesi bu çalışmanın mimarlık alanına katkısı olarak görülmektedir.

Bilim Kodu : 802.1.099
Anahtar Kelimeler : Bilim kurgu edebiyatı, ütopya, Archigram, Philip Reeve
Sayfa Adedi : 83
Tez Yöneticisi : Prof. Dr. T. Nur Çağlar

**LESSONS FROM ARCHIGRAM AND REEVE IN THE CONTEXT OF
ARCHITECTURE AND SCI-FI LITERATURE**

(M.Sc. Thesis)

Özlem DURAN

**GAZI UNIVERSITY
INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY**

September 2011

ABSTRACT

The utopias in the architectural discourse and the literary discourses from the sci-fi literature that are inspired by the utopias are the basic elements of this study which the starting point is to analyze how two different realms outside of the boundaries of architecture- literature and science fiction-interrelate with architecture and how the knowledge in these fields contributes to each other.

In this context the similarities and the differences between Archigram's cities of future from the architectural discourse and Philip Reeve's cities in the science fiction novels from the literary discourse are discussed and by this way the similarities appearing in two different discourses are examined. As a conclusion this study focuses on discussing the relationship between architectural discourse and science fiction and showing the potential of transforming the obtained information to academic information.

Science Code : 802.1.099
Key Words : Science fiction literature, utopia, Archigram, Philip Reeve
Page Number : 83
Adviser : Prof. Dr. T. Nur Çağlar

TEŞEKKÜR

Öncelikle, tez konumun belirlenme aşamasından başlayarak çalışmamın sonuçlanmasına dek her zaman yanımda olan, bilgileriyle ve deneyimleriyle bana yol gösteren, manevi desteğini sürekli hissettiren danışmanım Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR’a, jüri öncesinde yorumlarıyla ve değerli katkılarıyla çalışmama katkıda bulunan Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU’ya, jürideki değerli katkılarından dolayı Doç. Dr. Zeynep ULUDAĞ’a ve Yrd. Doç. Dr. Hakan SAĞLAM’a teşekkürü bir borç bilirim.

Bu uzun süreçte hayatımın her aşamasında olduğu gibi destekleriyle beni yalnız bırakmayan anneme, babama ve ağabeyime çok teşekkür ederim.

Çalışmalarım boyunca yardımlarını hiç esirgemeyen ve manevi olarak da beni sürekli destekleyen canım arkadaşlarım H. Çağla KANOĞLU’na ve Hamide YİĞİT’e sonsuz teşekkürlerimi gönderiyorum.

Ve yüksek lisans eğitimimin en zor anında, tez aşamasında, tüm stresimi, sıkıntımı paylaşan, her zor anımda yanımda olan eşim Behcet DURAN’a ve bu dönemde hayatımıza bir sürpriz olarak girerek, stresime ortak olmak durumunda kalan Nehir’ime çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	xi
RESİMLERİN LİSTESİ.....	xii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	xiv
1. GİRİŞ.....	1
2. MİMARLIK VE EDEBİYAT İLİŞKİSİ.....	6
2.1. Mimarlıkta Dilin ve Edebiyatın Kullanımı.....	7
2.2. Edebiyatta Mimarlığın Kullanımı.....	12
2.3. Bilim Kurgu Romanları ve Ütopyalar.....	16
2.3.1. Jules Verne.....	33
2.3.2. Herbert George Wells.....	34
2.3.3. Philip Reeve.....	35
3. ÇALIŞMANIN NESNESİ: PHILIP REEVE ROMANLARI VE ARCHIGRAM ÜTOPYALARI.....	38
3.1. Philip Reeve Söylemi.....	38
3.2. Archigram Söylemi.....	46
3.3. Hareketlilik, Esneklik, Uyabilirlik Ve Tüketilebilirlik Kavramları Üzerinden Belirlenen Söylemlerin Analizi.....	61
3.3.1. Hareketlilik (Mobilite).....	63
3.3.2. Esneklik (Büyüyebilirlik).....	68

	Sayfa
3.3.3. Uyabilirlik (Adaptasyon).....	70
3.3.4. Tüketilebilirlik.....	71
4. SONUÇ	75
KAYNAKLAR.....	78
ÖZGEÇMİŞ.....	82

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Bilim kurgu eserlerinin sınıflandırılması.....	23

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Amazing Stories dergisinin kapakları.....	27
Resim 2.2. Citta Nuova, Sant’Elia.....	30
Resim 2.3. Walking City.....	31
Resim 3.1. Reeve kitap kapakları; Yürüyen Kentler (Günüşiği Kitaplığı, İstanbul, 2008), İhanet Altını (Günüşiği Kitaplığı, İstanbul, 2008), Infernal Devices (Harpercollins, NY, 2005), A Darkling Plain (Harpercollins, NY, 2006).....	39
Resim 3.2. Mobil kentlerin çok katlı olma durumu a)Renkli illüstrasyon b)kara kalem çizimi.....	42
Resim 3.3. Reeve’in kitaplarında yer alan araçların el çizimleri.....	44
Resim 3.4. Archigram grubu, Mike Webb’in sergisinin kutlamasında, 1964.....	46
Resim 3.5. Altmışlı yıllardaki “mini etek modası”.....	48
Resim 3.6. Uzaya çıkan ilk insan.....	48
Resim 3.7. Man, Machine and Motion, 1955.....	49
Resim 3.8. Archigram no:1, ön kapak, 1961.....	50
Resim 3.9. Londra.....	51
Resim 3.10. “Living City” sergisinin afişi, 1963.....	53
Resim 3.11. Archigram no:4 kapak ve iç sayfası.....	54
Resim 3.12. Archigram no:3, kapak sayfası.....	55
Resim 3.13. Plug-in City.....	56
Resim 3.14. Walking City.....	57
Resim 3.15. Walking City, Ron Herron, 1964	58
Resim 3.16. “Walking City”de göçebe yaşam.....	58

Resim	Sayfa
Resim 3.17. Archigram no:9’da yer alan “Instant City” projesi.....	60
Resim 3.18. Walking City.....	64
Resim 3.19. Göçebe kavramı.....	65
Resim 3.20. Kristy Mordaunt tarafından yapılmış Gökliman illustrasyonu.....	68
Resim 3.21. Farklı kentsel birimlerin bir araya gelerek oluşturdukları kent birimi...	69

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 4.1. Archigram ve Reeve'in kent söylemlerinin ortak temalar üzerinden incelenmesi.....	74
.	

1. GİRİŞ

Mimarlık kültürü ve mesleği, doğası gereği yaratıcı, yenilikçi, disiplinlerarası¹ bir yapıya sahiptir. Mimar, mimari tasarım sürecinde çeşitli bilim dallarını ilgilendiren sorunlarla karşılaşabilir ve bu süreçte karşılaştığı sorunlarla başa çıkabilmek için farklı disiplin alanlarından aktarılan bilgileri kullanarak, bu bilgilerin mimari tasarım alanındaki açılımlarından yararlanmaya ihtiyaç duyabilir. Dolayısıyla, mimarın gerek mesleki eğitimi, gerek profesyonel yaşamı boyunca özellikle mimari tasarım yetkinliğini kazanmak ve güncellemek için kültür düzeyini yükseltecek, bilgiyi edinme, dönüştürme ve kullanma yetisini olabildiğince geliştirecek alıştırmalar yapmasına olanak sağlanmalıdır.

Bu çalışma ile mimarlığın bilim kurgu edebiyatı ile kurabileceği ilişki sorgulanarak, böylesi bir disiplinlerarası etkileşimin mimarlık söyleminin bilgi alanına yenilik getireceği ve zenginleştireceği düşünülmektedir. Edebiyatla kurulacak ilişki kapsamında mimarlık söylemine paralel olarak bilim kurgu edebiyatı seçilmiştir. Bilim kurgu gelecekteki olası olaylara, tamamen gerçek dünyaya, geçmiş ve gelecek ile ilgili yeterli bilgiye, doğa ve bilimsel yöntemin tam olarak anlaşılmasına dayalı gerçekçi kurgulardır [Heinlein, 1959]. Bu bağlamda bu çalışma mimari ütopyalardan esinlenerek yazılmış bilim kurgu romanlarındaki geleceğin kentlerine dair söylemleri inceleyerek, mimarlık ve bilim kurgu edebiyatı arasındaki ilişkiyi sorgulamakta ve örneklerle ortaya koymaktadır. Çalışma kapsamında bilim kurgu edebiyatı ve mimarlık arasındaki ilişkilene olanakları tartışılırken başvuru kaynağı olarak Archigram'ın geleceğin kentlerine dair ütopyaları ve Philip Reeve'in bu mimari ütopyalardan esinlenerek yazdığı romanları belirlenmiştir.

Mimarlık alanından Archigram'ı seçme nedeni, Archigram'ın mimarlık alanındaki söylemlerini oluştururken diğer disiplinlerden- bilim kurgu, çizgi roman, reklam-

¹ “Disiplinlerarası” kavramı, bir veya daha fazla disiplini birleştirmek ve kapsamak anlamına gelir [Klein, 1990]. Bir kavramın, konunun, problemin ya da tecrübenin incelenmesi için birden fazla disiplinin yöntem ve bilgisini bilinçli bir biçimde işe koşan program anlayışı disiplinlerarası bir yaklaşımdır. Böyle bir çalışmanın en önemli nedeni, bir disiplinin kendi sınırları çerçevesinde üretilen bilginin bazı durumlarda yetmiyor olmasıdır.

elde ettiđi bilgileri de kullanarak disiplinlerarası bir yaklařımı benimsemesi ve Archigram'ın söyleminden gelen girdilerle farklı bir disiplini- bilim kurgu- zenginleřtirebileceđi düşüncesi olup, bu düşüncüyü örneklerle ortaya koymak olmuřtur. Archigram, nasıl ki geleceđin kentlerine dair söylemlerini oluřtururken bilim kurgu alanına yöneldiyse, aynı biçimde bilim kurgu alanında da Archigram söyleminden elde edilen bilgilerden yararlanılmıř olduđunu göstermek çalışmanın amacıdır. Çalışma boyunca, bilim kurgu edebiyatından Philip Reeve'in romanlarından seçilen metinlerde yer alan kente dair bilgilerin Archigram'ın söylemlerindeki karşılıkları gösterilerek iki farklı alandaki ortak temalar tartışılmaktadır.

Philip Reeve'in romanları tutarlı ve homojen bütünlüğünün kurulması, metinsel çözümleme düzeyinin ve onun için uygun olan elemanların tanımlanması, bütünü belirginleřtirmek olanađını veren ilişkilerin belirlenmesi [Foucault, 1999] için kentsel bir bilinçle okunmuř, içinde yer alan kentsel mekâna ait betimlemeler metnin yani özdeksel gösterenin karelere ayrılması işlemini ifade eden "kesitleme" [Barthes, 1993] yöntemiyle saptanarak çalışmaya eklenmiřtir. Okuma sürecinde kentsel mekânların barındırdıđı anlamın çözümlenmesi amaçlanmaktadır.

Çalışma kapsamında ilk olarak mimarlık ve edebiyat ilişkisi üzerinde durularak, çalışmanın nesnesi olan bilim kurgu ve mimarlık alanlarının birbirleriyle ilişkisi incelenmektedir.

İkinci olarak, bilim kurgu alanından seçilmiř olan Philip Reeve'in romanlarından kente dair söylemler ve mimarlık alanından Archigram'ın kente dair söylemleri tartışılmaktadır. Çalışmanın ana amacını oluřturan ve farklı iki disiplinden elde edilen söylemler örtüřtürülerek, bilim kurgu ve mimarlık alanındaki ortak söylemselliklerin varlığı ortaya konmaktadır. Böylece mimarlık söyleminin bilim kurgu ile kurduđu etkileřim tartışılarak, bilim kurgu edebiyatı alanından seçilen romanlardaki kentsel verilerin mimarlık söyleminde yer alan karşılıklarının benzer bir biçimde var olduđu gösterilmektedir.

Son olarak ise edebi ve mimari söylemler arasındaki benzerlikler vurgulanmaktadır. Bilim kurgu söyleminde yer alan kentsel mekân ve insan-kent ilişkilerinden gelen çıkarımların, mimarlık bilgisinin üretilmesinde yararlı olabileceği düşüncesi ayrıca mimarlıktaki ütopyalardan ve düşüncelerden, diğer disiplinlerde ve mimarlık alanında yararlanılması gerekliliği ortaya konmaktadır.

Araştırmada, çalışmanın anahtar kelimelerinden olan “bilim kurgu edebiyatı, ütopya, Archigram, Philip Reeve” konuları araştırılarak, bu konuda yayınlanmış süreli yayınlar, makale, deneme, tez, kitap, sergi ve konferans bildirilerinin incelenmesi yöntemleri izlenerek sonuç değerlendirilmesi yapılmıştır.

İki farklı disipline ait ürünlerin konu edildiği bu çalışmanın kendine kaynak olarak alabileceği çalışmalar farklı şekilde sınıflandırılmıştır.

İlk olarak bilim kurgu ve edebiyat üzerine yapılan tezler araştırılmıştır. Bilim kurgu edebiyatının doğrudan mimarlıkla kurduğu ilişki üzerine yapılmış olan Yalım, E., “Bilim Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 2002 ve Somer, P. M., “Mimarlık ve Bilim Kurgu Edebiyatında Mekan Okumaları” Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2006 ; bu çalışmanın yerini bulması adına kaynak oluşturdukları için incelenmeye değer bulunmuştur. Gökberk Özen ise tezinde (Özen, G., “Bilim Kurgu ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2006) bilim kurgu türü ile geleceğin yapay çevrelerine ilişkin öngörülerde bulunmayı amaçlamıştır. Bu çalışmaya da yol göstermesi açısından son derece önemli olan, çıkış noktası mimarlık-edebiyat ilişkisini irdelemek ve mimarlık söyleminin disiplinlerarası bir yaklaşıma gereksinim duyduğu varsayımıyla mimarlığın sınırları dışında iki farklı alanın –edebiyat ve bilim kurgu- kaynaştırılarak ele alındığı bir çerçeve kurmak olan Zeynep Tuna Ultav tezinde (Ultav, Z.T., “Mimarlık ve Bilim Kurgu Edebiyatı Arakesitinde J. G. Ballard’ı Okumak, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2006), bilim kurgunun artık insanlığın geleceği ile değil, şimdiki

durumumuzu yorumlamakla ilgilenmesi gerekliliğini savunan Yeni Dalga akımının öncülerinden J. G. Ballard'ın 1957-2006 arasında üretmiş olduğu on altı roman ve öyküsüne ait metinlerden elde edilen anlam yoluyla, kent-içi bağlamındaki ütopya ve banliyö ütopyaları ve bunlara ilişkin fiziksel, sosyal ve psikolojik sonuçlarından elde edilen verilerle kategorilerin oluşturulmasıyla modern mimarlık eleştirisi söylemleri doğrultusunda bir çözümleme yapmıştır.

Diğer bir kategoriye oluşturan mimarlık ve edebiyat ilişkisini inceleyen tezler arasında ise Gürhan Tümer'in tezi (Tümer, G., "Mimarlıkta Edebiyattan Neden ve Nasıl Yararlanmalı? (Aragon'un Paris Köylüsü Üzerine Bir Örnekleme)", Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mimarlık Bölümü, İzmir, 1981) edebiyatta mekân kavramını incelemesi açısından diğer tezlerden ayrılmaktadır. Çünkü diğer çalışmalarda bu ilişki sadece ya edebiyat üzerinden kurulmuş ya da sadece mimarlık alanına bakılarak edebiyat alanı dışlanmıştır.

Archigram üzerine yapılmış tezler ise şöyle sıralanabilir: Arslan, M.E., "20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının Hareketlilik, Esneklik/Uyabilirlilik ve Teknolojik Kavramları", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2006; Özkuş, B.Y., "Archigram: Tekno-topya", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2006; Yılmaz, Ç., "Konut Üzerine Ütopya", Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 2007.

Bilim kurgu ve mimarlık ilişkisini incelerken bilim kurguyu sinemayla ilişkilendiren tezler de gözlemlenmiştir. Tong tezinde (Tong, B., "Distopik bilim-kurgu filmlerindeki mekan çözümlemeleri (1980-2000)", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2005), sinema alanını tercih etme sebebini görsel kaynağın fazla olmasından dolayı tercih ettiğini belirtmiştir. Hacıömeroğlu (Hacıömeroğlu, T.N., "Reconstruction of Architectural Image in Science Fiction Cinema: A Case Study on New York", Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara, 2008) çalışmasında mimarlığın temsili ve imgesel gücünü anlamak amacıyla, mimarlık ve bilim kurgu sineması arasındaki

ilişkiyi incelemiş ve sinemanın, mimarlığın hem fiziksel hem de temsili yönlerini ortaya çıkardığından, bu çalışmanın sinema aracılığı ile yapılmasını uygun görmüştür. Bu tezlerin varlığı bilim kurguya sinema yönünden yaklaşılmasının daha çok tercih edildiğini ve çalışmalarda edebiyat alanının dışlandığını göstermektedir. Bu nedenledir ki mimarlığın disiplinlerarası niteliğini incelemek için göz ardı edilen edebiyat alanına yönelmek bu konudaki eksikliği gidermek açısından önemli olacaktır.

2. MİMARLIK VE EDEBİYAT İLİŞKİSİ

Çalışma boyunca dili bir araç olarak kullanan edebiyat alanından mimarlık alanına dair metinler üzerinde durulmaktadır. Bu nedenle çalışmada dilsel alan olarak kullanılan edebiyatın, seçilme nedenleri ve mimarlıkla ilişkisi irdelenmektedir.

Dil sözcüğü Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde, insanların düşündüklerini ve duyduklarını bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma, lisan; bir çağa, bir gruba, bir yazara özgü söz dağarcığı ve söz dizimi; düşünce ve duyguları bildirmeye yarayan herhangi bir anlatım aracı olarak tanımlanmaktadır.

Her zaman için dil, bütün disiplinlerde önemli etkileri olan temel bir kaynak olmuştur. Bir sanat eserinin, felsefenin, bilimin ve mimarinin de bir dili vardır ve bu dille anlatılanlar kişinin belleğinde bir ürüne dönüşmektedir. Böylece diğer insanların deneyimlediği ya da tamamen düş ürünü olarak ortaya koyduğu durumlara bir başkasının dilini okuyarak ya da dinleyerek zihinsel olarak taşınabiliriz [Saatçioğlu, 2002].

Bu doğrultuda çalışma boyunca dille kurulacak ilişki düzlemi olarak, dilin yaratıcı anlamda kullanıldığı edebiyat [Fowler, 1986] türü seçilmiştir. Edebiyatta insanın zamandaki ve mekândaki duruşu anlatılmaktadır. Kurgulanan hikâye belli bir mekânda geçmektedir ve mekânlar, çoğunlukla da kentsel mekânlar, edebiyatın ana unsurlarından birisini oluşturmaktadır.

Dil, edebiyat ve mimarlık arasındaki ilişki ileriki bölümlerde mimarlık ve bilim kurgu edebiyatından söylemlerle ilişkilendirilmektedir ancak öncelikle bu ilişkiyi sağlıklı bir biçimde kurabilmek amacıyla mimarlıkta dilin ve edebiyatın nasıl kullanıldığı, daha sonra ise edebiyattaki söylemlerden mimarlık alanına yapılan çıkarımlar incelenmektedir.

2.1. Mimarlıkta Dilin ve Edebiyatın Kullanımı

Mimarlık ile dil ve edebiyat ilişkisini incelerken, kentin okunabilir bir kavram olarak irdelenmesi doğrultusunda, yapısalcılık ve göstergebilim kavramları ele alınmaktadır.

Yapısalcılık, olay ya da düşüncenin tarihsel gelişiminden çok, belli bir zaman dilimi içindeki yapısını, bu üst yapıyı, anlamı oluşturan alt birimler arasındaki karşılıklı ilişkileri ele alan kuramsal yaklaşım olarak ifade edilmektedir. Yapısalcılık, süreçle değil o anla ilgilenir. Hikâyenin “açık” anlamını reddeder ve hikâye içinde yüzeyde görünmeyen bazı “derin” yapıları ayıklamaya çalışır. Metni kendi olarak değerlendirmez ve onu oldukça farklı bir nesneye “dönüştürür”. Yapısalcılık, her şeyi dilbilimin terimleriyle bir kez daha düşünme çabasıdır [Eagleton, 1990]. Başta dilbilim olmak üzere 20.yy’ da diğer insan bilimlerini de etkileyen önemli bir düşünce akımı olmuştur. Mimarlık da bu akımdan etkilenmiştir. Özellikle göstergebilim kuramının mimarlık alanında uygulanması mimari söylemin kuvvetlenmesine yardımcı olmuştur.

Ferdinand de Saussure, 1916 yılında yayımlanan Genel Dilbilim Dersleri adlı kitabıyla göstergebilimi kuran kişidir. Bu yeni bilim öylesine güçlü bir etki yaratmıştır ki, mimarlık da 60’lı yılların ortasından itibaren bu yeni terminolojinin etkisi altında kalmıştır. Öyle ki, bu yaklaşımda olanlara göre, göstergebilim terminolojisi bağlamında mimarlık bir dil (language) gibi düşünülürse, her mimari yapı bir söz öbeğine (parole) dönüşür.

Aslında bir anlamda imgelerle düşündüğümüzü söyleyebiliriz. Yani konuşulanları anlamaya çalışırken, kafamızda daha önceden belirlediğimiz imgelere atıflarda bulunarak anlamlandırma yaparız. Dolayısıyla aslında her insanın kafasındaki imgelemler farklıdır. “Mimari dil” dediğimizde şimdi aslında konumuzun göstergelerle ne kadar yakından ilgili olduğunu ve “mimari dil” dediğimiz şeyin belli mimari göstergelere ait kodları sistematize eden bir ortak iletişim mekanizması olduğunu daha iyi anlamış oluruz.

Mimarinin yapısalcılıktan çıkarımı da özellikle göstergebilim kuramının uyarlanması ile mimari söylemde güç kazanır. Kentin işaretler üzerinden okunabilir ve deşifre edilebilir olması, mimari söyleme ve mimarlığın nesnesine yeni bir bakış açısı getirmiştir. Özellikle Roland Barthes, kent okumaları üzerine çalışmış, mimariden yazıya, yazıdan tekrar mimarlık söyleminin içine dâhil olan okumalar / metinler üretmiştir.

Her binanın- mimarı istese de istemese de- binayı görenlerin zihninde bir şeyler çağrıştırmaktadır [Nesbitt, 1996]. Semantik yaklaşım mimarlık için önemlidir. Çünkü mimaride her yapının bir anlam taşımaktadır ve mimarların bu anlamların oluşmasındaki süreci kavramaları gerekmektedir:

“Mademki her bina bir anlam taşıyor o halde bunun nasıl olduğunu anlamalı ve daha iyi tasarım yapabilmek için bunu kullanmalıyız. Bunun için de Saussure’ün ve Peirce’in çalışmaları bize yol gösterebilir.” [Nesbitt, 1996].

Aslında yapısalcı yaklaşımın etkisi mimarlığın özüne ilişkin konularda kendini göstermektedir. Yapısalcılık mimarlık düşüncesinde, pozitivistmin desteğiyle tasarım sürecinin nesnelliğe ve iyi tanımlanmış bir yönteme ihtiyacı olduğu inancına, mimarlığın bilgisinin “rasyonalize” edilmesi ve mimari eleştirinin öznellikten kurtarılması gerektiği düşüncesine zemin hazırlayarak mimarlığın varoluşsal sorulardan uzaklaşmasında etkili olmaktadır [Serim, 2007].

Dil ve mimarlık arasındaki bağlantı önemlidir:

“Maddi kültürün evriminin, insanoğlunun evriminin dışsal ve ileri bir boyutu olduğu geçtiğimiz yüzyılın başında pek çok evrim kuramcısı tarafından kabul edilmiştir. Kültürel evrimin temel unsurları, dil ve insanların ürettiği artefaktlardır ki bunlar arasında mimarlık ve mimari ürünleri içinde barındıran kent başlıca yer tutar. Dolayısıyla dil ve mimari arasındaki bağlantılar hem dilbilimciler hem de mimarlar açısından önemli bir araştırma konusudur.” [Çetin, 2003]

Roland Barthes’e göre de:

“Kent bir söylemdir (discourse) ve bu söylem, gerçek bir dildir” [Barthes, 1993].

“Kent katmanlardan oluşur. Örneğin kentin içinde bulunduğu peyzaj, tarih, toplumunun sahip olduğu kültür ve bu kültürle oluşturduğu yapılı çevresi bu katmanların yalnızca birkaçı olarak sayılabilir. Kentin her katmanı kendi içinde tutarlı birçok farklı ‘kod’ barındırır. Bu katmanları anlamlandırırken de, katmanların bu kodlarla bütünleşik olarak yapılandıklarını görürüz. Bir kente ait kodlar, bize ait olduğu katman hakkında bilgiler, bazense ipuçları verir. Kent katmanlarını doğru anlamlandırabilmek için, o topluma ait sosyal ve kültürel kodların çok iyi bilinmesini gerekir. Bu katmanlardan oluşan kent bütünü, Piaget’in de dediği gibi parçaların toplamına indirgenemeyecek bir bütündür. Yani kent parçaların ya da katmanların toplamından daha fazla bir şeydir. Bu birçok taşın bir araya geldiğinde bir taş yığını olabildiği gibi, sayısız biçimde yapı da oluşturabildiği anlamına gelir. Bir kente ait kodlar, bize ait olduğu katman hakkında bilgiler, bazense ipuçları verir. Kent katmanlarını doğru anlamlandırabilmek için, o topluma ait sosyal ve kültürel kodların çok iyi bilinmesi gerekir” [Çalak, 2011].

Kentin topografik haritasının üzerinde, kent dokusu olarak adlandırabilecek binalar, sokaklar ve oraya ait, sosyolojik, kültürel vb. birçok katman vardır. Bu katmanların birbiriyle ilişkilerinden oluşan bir dil vardır. Bu bağlamda, fiziksel çevrenin bir çeşit metin olduğunu gösterebilmek için bu metnin ne tür bir dil yapısı içinde belirlendiğini ve insanlık tarafından, kentsel coğrafya üzerine nasıl yazıldığı incelenmelidir. Bunu yaparken mimaride ve mimariyi anlamada dilbilimi bize yeni açılımlar sunmaktadır.

Gürhan Tümer, bu anlamda bilimsel ürünler verenler arasında Roland Barthes’ın yanı sıra Françoise Choay’ın çalışmaları üzerinde de durmaktadır. Françoise Choay, kentsel mekânın, çağdaş göstergebiliminin ve bağlantılı olarak, çağdaş dilbilimin geliştirdiği kuram doğrultusunda ele alınması gerektiğini, bu mekânın bir zamanlar insan için üst anlamlı (hypersignifiant) olduğunu oysa çağdaş dünyada, kentsel mekânın, anlamını gitgide yitirdiğini, bu süreç sonucunda oluşan anlam boşluğunun ise dil aracılığıyla doldurulmaya çalışıldığını, eskiden, kentlerin, içinde yaşayan insanlarla konuşmalarına karşılık, şimdilerde, insanların kentler üzerine konuştuklarını ileri sürmektedir.

Choay’a göre kentsel mekân,

“...dinsel anlamını yitirmiştir, toplumsal anlamını yitirmek üzeredir, ekonomik anlamını asmaktadır ve artık, yalnızca dil aracılığıyla, bir oyun olarak yaşanmaktadır” [Aktaran: Tümer, 1982].

Üretken mimari tasarım modellerinin temeli Chomsky’nin dil kuramı çalışmalarına dayanmaktadır. Dilde kelimelerin düzenleme kuralları olduğu gibi mimari dillerde de elemanların düzenlenmesiyle ilgili bazı kurallar vardır. Mimarlık ve geometri bağlamında biçimsel kurgularla ilgili araştırmalar tarihte yoğun olarak yapıla gelmiştir. Bir mimari dile ait bir tasarım ürünü ve mimari elemanlar, bu elemanlardan ürünün oluşturulmasında kullanılan kuralları içeren söz dizimi, anlam, bağlam ve biçim çerçevesinde ortaya konulmaktadır [Schmitt, 1988].

Noam Chomsky 1950’lerde “Syntactic Structures” adında bir yayını da olan dilbilimi alanındaki önemli kuramcılardan birisidir. Chomsky’e göre dil doğuştan edinilen bir olgudur [Nesbitt, 1996]. Bir cümle kurarken söz diziminin tek başına bir işe yaramadığını, kelimelerin dil bilgisine uygun bir şekilde yerleştirmenin kimi zaman anlamsız cümleler oluşturabileceğini bunun için anlam biliminin olmazsa olmaz olduğunu öne sürmüştür. Üretici ve dönüşümlü gramer olarak adlandırılan söz dizimsel teorisi dil bilim kuramcıları tarafından çok tartışılmıştır.

Chomsky’nin dilde var olduğunu belirttiği sentaktik ve semantik özelliklere paralel olarak, Steadman da, mimari dilbilimi olası mimari biçim ve düzenlemelerin oluşturulmasıyla ilgilenen sentaktik ve bu düzenlemelerin anlamı ile ilgilenen semantik olarak iki bölümde incelemektedir [Ediz vd, 2005].

Chomsky’nin üretici (ve dönüştürücü) teorisinin kurallarını mimari biçim arayışında kullanan bir mimar da Peter Eisenman’dır. Eisenman “House II” olarak bilinen tasarımını sentaktik kurallara bağlı kalarak oluşturmuştur [Nesbitt, 1996].

Dilbilimin mimariye yansımalarından bahsederken post-yapısalcılık ve dekonstrüksiyon- yapı çözüm- kavramlarına da değinmek gerekmektedir. Post yapısalcılık, yapısalcılık kavramına bağlı olarak gelişmiş bir kavramdır. Algı, kavram ve gerçek iddialarının hepsinin temelini dil olduğunu, öznenin ise kültür ve

zamana bağılı geçici bir fenomen olduğunu, öznenin bütüncül bir yapısı olmadığını ancak dil yoluyla yapılandığını savunur [Somer, 2006]. Post yapısalcılığın yapısalcılık ile çok yakından bağlantılı olması ve bazı felsefecilerin bu iki kavram arasında çok temel bir ayrılık olmadığını düşünmesi yapısalcılık ve post yapısalcılık arasında sınırı belirsiz kılmıştır. Post yapısalcı felsefe, postmodernizmin düşünsel ve felsefi arka planını doldurmaya çalışmakta ve postmodern düşüncenin en önemli kuramsal ayağını oluşturmaktadır.

Modern mimarlığa yönelik olarak üretilen tepkiler çerçevesinde, önceleri postmodern mimarlık içerisinde gelişen, ancak daha sonra radikal çıkışlarıyla farklılaşarak ondan ayrılan yeni bir yaklaşım daha ortaya çıkmıştır. “Dekonstrüktivist- yapı çözümcü-mimarlık” olarak adlandırılan bu yaklaşım, 1960 civarında Fransız filozof Jacques Derrida’nın mimariden ödünç alarak ortaya attığı “deconstruction” kavramının Peter Eisenman ve Bernard Tschumi gibi mimarların öncülüğünde mimari düşünceye iade edilmesiyle gelişmiştir. Jacques Derrida tarafından metin okumalarında kullanılması için önerilen, bir metinsel analiz şekli olarak tanımlayabileceğimiz yapı-çözüm kavramı metinde esas olanın çelişkiler, karşıtlıklar ve gizlenenler olduğunu savunmaktadır. Yapı-çözüm karşıtlıkların kısmen çözülebileceği veya karşıtlıkların metinsel anlam sürecinde birbirlerini çözebilecekleri eleştirel bir işlemdir [Eagleton, 1990].

Jacques Derrida, Eva Meyer’in kendisi ile yaptığı röportajı aktaran “Architecture, Where the Desire May Live” adlı yazısında, mimarlığın felsefe ve dil ile olan ilişkisini Aristo, Descartes gibi düşünürlerin metaforları üzerinden kurar ve yine aynı şekilde kendi dil söylemini de benzer metaforlarla açıklar. Derrida’ya göre, “teori ve pratik, düşünce ve mimari birbirinden ayrıldığı zaman, ortada, mimari ana, tutku ve yaratıya dair keşfedilmemiş bir yol kalır.” Dilin bir uzam tanımladığından bahseder ve onu bu yolla özdeşleştirir. “Mimarının öz kaygısı, yere dairdir.” der, “mekânda, yer teşkil etmeye.” Bu yol, dilin yoludur. Bu verilerden yola çıkarak yapı bozucu felsefe üzerinden mimari düşünceyi, mimarlık ve felsefe ilişkisini çözümlemeye alışır. Yapı bozumu, mimari metaforlar kullanan, yapının taşlarını teker teker söken bir yıkım deneyi olarak ifade eder. Ancak bu yıkımın nereye varacağı belirlisizdir.

Derrida, dilden yola çıkarak aynı metaforu yazı için de kullanır. Yazının uzamsallığı, bir yol olarak ifade edilebilirliği, nereye varacağını bilinmezliği, bu ilişkiyi kuran temel öğelerdir. Basının ve sonunun olmaması nedeni ile onu bir labirente benzetir. Bu tanımlı getirirken de yine mimariyi kullanmaktadır. [Aktaran: Nesbitt, 1996].

Yapı çözümünün mimari ile ilişkisi, metaforik bir ilişkidir ve her ne kadar Derrida bunun mimari bir üslup olmadığını söylese de mimari söylemde kendine geniş yer bulmuştur [Leach, 1998].

2.2. Edebiyatta Mimarlığın Kullanımı

Birçok edebi metnin satır aralarında mimarlık vardır. Yazar hikâyesinin sahnesi olan mekânı kurgularken, o yeri belki de bir mimarın kaleme aldığı yazıda anlatabileceğinden çok daha ayrıntılı ve etkileyici bir biçimde anlatır. Bu edebiyatçının kaleminin ve düş gücünün becerisidir. Mimarlar, tasarımlarını eskiz çalışmalarıyla geliştirirler. Defalarca çizer, karalar, beğenmez, atarlar. Bu, imgenin kâğıda, çizgilere dökülerek görünür kılınması için gereken sancılı ama yaratıcı tasarım sürecinin gereğidir. Bu durum bir yazarın yaratma süreci için de geçerlidir. Yazar da zihninde kurguladığı mekânı hikâyeleştirmek için birçok kez o mekânı hayalinde oluşturup bozar; hikâyelerini sözcüklere dökerken sancılı bir süreçten geçer. Mimar mekânı çizgileriyle oluştururken, edebiyatçı bunu sözcükleriyle yapar. Ama sonuçta ikisinin de merkezinde insan vardır.

Edebiyatta mekânın değişik şekillerde ele alındığı görülmektedir. Kimi zaman hikâye için yalnızca bir sahnedir. Olay, kahramanların hayatı, yaşadıkları ön plandadır.

Kimi zaman ise mekânlar hikâyeleştirilir. Olaydan, kahramandan önce mekânın kendisi öne çıkar. Kimi kitaplarda, gerçekte var olmayan kentler edebiyattaki söylemle var olurlar. Bazen o kadar kuvvetlidir ki bu söylemler, yazar, romanlarında anlattığı kentlerin gerçekten var olup olmadığı konusunda okuyucunun zihninde daima bir soru işareti bırakır:

“Melania’da kent meydanına her girdiğinde, bir diyalogun ortasında bulur insan kendini palavracı asker ve asalak, bir kapıdan çıkarken müsrif oğlan yosmayla karşılaşır[...] Melania halkı yenilenir, konuşmacılar birer birer ölür ve bu arada, kendi sıraları geldiğinde, şu ya da bu rolde, diyalogda yerlerini alacaklar doğar. Birisi rol değiştirdiğinde veya meydanı ebediyen terk ettiğinde bütün roller dağıtılıncaya kadar sürecek zincirleme değişiklikler başlar” [Calvino, 2004].

Italo Calvino’nun “Görünmez Kentler”i Marco Polo’nun Kubilay Han’a geceler boyu anlattığı kentlerdir. Bu kentler ne kadar gerçektir ya da ne kadar hayal gücünün eseridir? Bunu okuyucu bilemez. Kent yoktan yaratılamaz. Edebiyattaki görünürde hayali kentler, yazarın bildiği kentlerin parçalarının bir karışımıdır. Ama şu var ki o okuyucu, kitapta anlatılan tüm kentleri merakla okumaktadır:

“ Senin kentlerinin hiçbiri yok. Belki de hiç olmadılar. Artık olmayacakları da kesin. Neden eğleniyorsun bu avutucu masallarla? İmparatorluğumun bataklıkta bir ceset gibi çürüdüğünü ve bataklığın, gagasıyla onu didikleyen kargalara, kirli sularıya beslenen sazlara hastalığını bulaştırdığını biliyorum ben. Benim yolculuklarımın amacı şu: zar zor da olsa hala seçilebilecek mutluluk izlerini tarayarak, mutluluğun kıtlarını saptıyorum” [Calvino, 2004].

Calvino’nun bu romanı edebiyatın mimarlık söylemi ile ilişkisi irdelenirken mutlaka incelenmelidir. “Görünmez Kentler” de Marco Polo’nun Kubilay Han’a anlattığı kentler aslında var olmayan ama Calvino’nun kafasında kurgulayıp oluşturduğu, dünyada var olması olası kentlerdir.

Milani’nin sözleriyle, “Görünmez Kentler”, “çoğul ve bölük pörçük bir zaman duygusunu, “dizgelerin dizgesi” bir dünya imgesini, sonsuzluk ve boşluğun verdiği baş dönmesini duyurmak için” kendisine bir biçim seçmiştir: “kristal bir labirent” [Saatçioğlu, 2004].

Işıl Saatçioğlu kitabın girişinde bu labirent kavramından bahsederken, Borges’in Calvino için önemi üzerinde de durur. Calvino’nun Borges’le ilişkisi labirent kavramı üzerinden kurulur. Calvino için labirent, içine giren kaybolsun ve dolaşsın diye yapılır, ama aynı zamanda o kişiye yeni bir plan çizmesi ve labirentin gücünü yok etmesi için bir başkaldırıyı da düşündürür. Yeni bir plan çizmenin tek güvenilir mimarı ise edebiyattır. Borges’in her metni, evrenin bir modeli ya da evrenin bir

simgesini içerirken, Marco Polu'nun "düşünceyle gidip gördüğü" kentleri anlatan her kısa metin de evrenin bir simgesi ya da modelidir. Calvino bu mikro modellerle, anılar, arzular, göstergeler, takas ve gözlerle, adlar ölümler ve gökyüzü ile ilişki kurmuş, bu labirenti planlamış ve görünmez kentleri kurgulamıştır. Bu kentler düşünce gücüyle, hayal gücüyle, bütün detayları düşünülmüş, bildiğimiz bütün kentlerin ve ütopyanın ötesinde yeni bir kenttir [Saatçioğlu, 2004].

Kimi eserlerde mimarlık, kurgulanan öykünün mekânsal ifadesi ya da yan ürünü olarak ikinci planda kalırken, kimilerinde ise toplumun yaşam biçimini oluşturan faktörler olarak ortaya çıkmaktadır.

Buna diğer bir örnek E. M. Forster'in "The Machine Stops" adlı öyküsüdür. Bu öyküde insanlar bal petekleri gibi katmanlar halinde üst üste yığılmış küçük odacıklarda yaşar ve odasında bulunan ekran aracılığı ile diğer insanlarla iletişim kurar:

"Arı peteği gibi altıgen biçiminde küçük bir oda düşünün. Bir pencere ya da lambayla aydınlatılmadığı halde içerisi yumuşak bir ışıkla dolu. Havalandırma için hiçbir delik yok ama yine de hava temiz ve taze. Hiçbir müzik aleti yok ama bunları düşünmeye başladığım şu anda, oda tatlı, uyumlu sesle doluyor. Ortada bir koltuk, onun yanında bir çalışma masası; başka bir eşya yok içeride" [Aktaran: Yalım, 2002].

Kimi yazarlar ise bazı yapıtlarında yaratıcılıklarını, hayal güçlerini kentsel mekânlarda değil de daha küçük ölçekteki mekân tasvirlerinde ortaya koymuşlardır. Ballard'ın "Stellavista'nın Bin Düşü" adlı romanı buna dair örnekler barındırmaktadır:

"Tozlu bir açelya yığınınca yoldan gizlenmiş bu ev, devasa bir beton metaforanın parçaları gibi asılı duran alüminyum kaplı altı küreden oluşmuştu. En geniş küre, salonu, görece daha küçük olan ve yukarıya kıvrılan diğerleri ise yatak odaları ve mutfakları içeriyorlardı. Metal dış kaplamaların çoğu delinmişti, tamamı hafifçe kararmış yapı, çatlamış beton bahçeye karışmış otların içine, boşlukta unutulmuş bir uzay gemisi filosu gibi sarkıyordu" [Ballard, 1995].

Ballard kurguladığı yaşama ait konutların mimarisini tanımlarken gelecekçi bir mimarlığı betimlemiştir. Mimarının insanla etkileşimi sonucu biçim değiştirmesi bir ütopya tariflendirilmesidir.

Yukarıda bahsedilen örneklerden de anlaşılacağı üzere, edebiyatta kimi zaman bilinçsiz kimi zaman ise bilinçli olarak mekân- bazen kent düzeyinde bazen tek yapı olarak- önemli bir yer tutmuştur. Edebi metinler doğrudan kent ve mimarlıkla ilişkili olmasa da anlattıkları hikâyenin mekânlarını dil aracılığıyla kurmaktadır. Mimari tasarımların ise daima kentsel bir açılımı vardır. Kentsel mekân, mimari tasarımın yeri, gerçek bağlamıdır. Bu gerçek bağlam olmadan mimarlık tartışılmaz. Bu bağlamda bu çalışma, mimarlık ile edebiyat arasındaki ilişkiyi örneklerle ortaya koyarken, farklı disiplinlere ait kent söylemlerine odaklanmaktadır.

Çalışmada başvuru kaynağı olarak belirlenen Philip Reeve'in bilim kurgu romanlarında geleceğin kentleri tasvir edilmekte ve bu kentlerdeki yaşamlar anlatılmaktadır. Romanlardaki güçlü kentsel betimlemeler Reeve'in ciddi anlamda kent bilgisine sahip olduğunu göstermektedir. Mimarlıkta kullanılan ütopyaları yorumlayarak kendi diliyle okuyucuya aktarmaktadır. Bu ütopyalardan yola çıkarak kurguladığı kentlerde yaşayan karakterlerin sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik durumlarını da yaşadıkları kentsel mekânlar aracılığıyla sunmaktadır. Reeve, farklı sosyal, ekonomik, toplumsal ve kültürel artalandan gelen karakterlere göre kent mekânlarının değişen anlamını vurgulamaktadır. Bu bağlamda Reeve'in bilim kurgu edebiyatına ait bu romanları mimarlıktaki güçlü ütopyalara ve bu ütopyaların toplum yaşamındaki etkilerini konu etmesi, okuyuculara mimarlık bilincini aktarması böylece mimarlık ve edebiyat arasındaki bağı kurabilme potansiyelini barındırması sebebiyle tercih edilmiştir.

2.3. Bilim Kurgu Romanları ve Ütopyalar

Çalışma mimarlık söyleminin disiplinlerarası niteliğini vurgulaması amacıyla “bilim kurgu romanları” üzerinden yürütülmektedir. Roman türü olarak bilim kurgunun seçilmesi, bilim kurgunun geleceğe dair tahminlerini mimarlık alanına aktarabilme

olanağı sunmasından kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda, tez özelinde, genel olarak bilim kurgu türüne ve bilim kurgu edebiyatında yer alan söylemlerdeki kentsel anlatımlara ve neden bilim kurgu edebiyatından Philip Reeve'in seçildiğine bakmakta yarar bulunmaktadır.

Gelecek senaryoları, mimarlık ile edebiyatın, özellikle de bilim kurgu edebiyatının çoğu zaman aynı dili konuştukları bir alandır. Bilim kurgu¹, Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde de tanımlandığı gibi, genel olarak, çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan filmler ve romanlardır. Bu tanımlı biraz daha açacak olursak, bilim kurgu yalnızca olası teknolojik gelişmelere değil, gerçek dünyadaki toplumsal ve politik gelişmelere de yer verir. Birçok öyküde kurgulanan teknolojik gelişmeler, öykünün yazıldığı döneme ait özelliklerden esinlenilerek oluşturulmuştur. Bilim kurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak, kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları oluşturur [Özakın, 2001]. Barışçıl ya da tehditkâr dünya dışı yaşam biçimleri, insanoğlunun zamanda ve uzayda yaptığı seyahatler, iktidarı ele geçirmiş yapay zekâlar bilim kurgu sanatında kullanılan fantastik öğelerdendir.

Bilim kurgu temel olarak geleceğe ait olan kurgusal bir dünyada ve bu dünyada geçen bir öyküdür.

“Birincisi, çevre koşullarını, öznelere ve nesnelere içerirken, ikincisi bu sayılanları bir araya getirecek harç görevini görür. Sağlam yapılu bir bilim kurguda öykü ve dünya birbirini tamamlayan iki faktördür” [Özakın, 2001].

Yani bilim kurgu alanına bakmak, öncelikle zaman kavramı üzerine düşünmeyi öngörmekte olan, gelecekbilim alanına da göz atmayı gerekli kılmaktadır [Ultav, 2008]. Gelecekbilim, sosyal, teknolojik ve çevresel görüngelerin süre giden durumlarının durgun ya da hareketli bileşenlerini bulmak ve ortaya çıkarmakla ilgili

¹ “Bilim kurgu” ifadesi ilk olarak William Wilson'ın 1851'deki *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject* adlı metninde kullanılmış olsa da, bu kelime Hugo Gernsback tarafından türetilmiş kabul edilmiş ve ütopya gibi kendisinden daha önceye dayanan bir geleneği tanımlamak için kullanılmıştır.. Terim, 1929 Haziran'ında Science Wonder Stories dergisinin ilk sayısının sunuş yazısında yer almış, derginin başarıları üzerine hem geçmişe dayanan hem de yeni bir alanda ürün veren bir türün adı olmuştur. Bkz. [Baudou, 2005].

ve bundan doğan tahmin çalışmalarının bütünü ifade eden bir alan olarak tanımlanmaktadır [Rona, 1973]. Gelecekbilim senaryo üreten bir düzenektir. Gelecekbilim yoluyla, doğası gereği kararsız olduğunu bilmek koşuluyla geleceği tahmin etmek ya da bilmek, tasarım ya da herhangi bir karar etkinliği için önemlidir [Rona, 1973]. Mimarlık da kendi sorumluluğu doğrultusunda bunu ütopyalarla yapar. Sözü geçen gelecek tahminleri mimarlık söyleminde “ütopya¹”larla can bulur. Düşünürler, yazarlar ülkelere ve toplumsal düzene ilişkin ütopyalar geliştirirlerken, mimarlar da kentleri, kent parçalarını ve binaları ele almıştır.

Geleceğe ait bir kurgu olarak hem bilim kurgu edebiyatı hem de bilim kurgu sineması, giderek daha geniş alanda temayı ele alarak, onları manipüle etmekte, insanlığın ve dünyanın gelecekte nasıl var olacağına dair senaryolar üretmektedir. Bilim kurgunun ütopya ile olan akrabalığı, her ikisinin de mevcut bir probleme dikkat çekmeleri, onun sonuçlarına veya çözümlerine dair bir dil geliştirmeleridir. Dolayısıyla her ikisi de yazıldıkları döneme dair izler taşımaktadırlar.

Ütopyalar, bilim kurguya alternatif bir alan değil, bilim kurgu edebiyatına zemin hazırlayan alanlardan biridir. Ütopya kelimenin geniş anlamıyla bir “bilim kurgu” türüdür [Kumar, 2005]. Mimarlık ile edebiyatın kesiştiği, her ikisinin de benzer arayış ile birbirine yakın ürünler verdiği en önemli alanlardan biridir. Bu her iki alanda da, kendine geniş yer bulan ütopya kavramı, ideal kent, toplum ve düzen arayışına dayanır. Tanımı içerisinde “düzen arayışı” olan ve toplumsallığa dair durumlar içeren ütopya kavramı tam olarak mimarlığın merkezine oturmaktadır. İşte bu doğrultuda, mimari ütopyaların yok olduğu bir dönemde yani günümüzde, ütopyaların ciddiye alındığı döneme ait projelerden esinlenerek yazılan edebi eserlerdeki insan-kent ilişkilerini inceleyerek bilim kurgu edebiyatı ile mimarlık arasındaki ortak söylemsellikleri ortaya çıkarmak bu tezin amaçlarından biridir.

¹ Ütopya, aslında olmayan, tasarlanmış olan ideal toplum ve devlet şekli anlamı taşır. Köken olarak Yunanca "yok/olmayan" anlamındaki ou, "mükemmel olan" anlamındaki eu ve "yer/toprak/ülke" anlamındaki topos sözcüklerinden türemiştir. Ütopya kelime olarak ilk olarak Thomas More'un 1516 yılında yazdığı, “Yeni Siyasi Topluluk Biçimi ve Yeni Ütopya Adası” adlı eserinde kullanılmıştır. Kitabın “devlet romanları” türü bakımından yüzyıllar boyunca model ve örnek teşkil edecek niteliklere sahip olması, adının bir kavrama dönüşmesine yol açmıştır. Bunun yanı sıra Bertrand Russel, Platon'un “Devlet” adlı diyalogunun da ütopyaların ilki olarak kabul edilebileceğini söyler [Aktaran: Yalım, 2002].

Rönesans, Endüstri Devrimi ve Enformasyon Teknolojileri gibi tarihteki önemli sıçramalar ile insanlık, büyük kırılmalar yaşamış; açığa çıkan enerji ise hem fiziksel hem fizikötesi dünyayı gerek şekillendirmemize gerek algılamamıza gerekse ifade etmemize, kurgulamamıza yön vermiştir. Her kırılma, insanlığın eline yeni araçlar, yeni oyuncaklar verirken, bunlarla ne yapacakları ve sonrası ile ilgili, heyecanlar, kaygılar doğurmuştur. Bu anlamda mimarlık ütopya üzerinden, edebiyat ise ütopya ve bilim kurgu üzerinden spekülasyonlar yaratmış, geleceğe, geleceğin nasıl şekilleneceğine dair bir söylemin oluşmasında rol oynamışlardır [Somer, 2006].

Ütopya geleneğinin gelişmesi, ideal kent, toplum ve düzen arayışına dayanır. İdeal kent, filozofun ütopyaya katkısıdır [Kumar, 2005].

Mimarlık, tüm ütopya ve distopyalarda kaçınılmaz olarak vurgulanan bir alandır. Her ütopya, toplumsal bir tasarım olduğu kadar mimari de bir tasarımdır. Ütopyalar, mimari üretimin durgunluk yaşadığı, mimarinin kendi sorunlarını çözmekte yetersiz kaldığı dönemlerde önemli bir rol oynamış ve bu bağlamda, mimarlık alanına hareket getirmiştir.

Mimarlık ütopya kavramı üzerinde, 20. yüzyılın başlarında durmaya başlamıştır. O güne kadar daha çok edebiyat ve toplum bilimcilerinin konusu olan ütopik kurgular mimarlar tarafından da tasarlanmaya başlanmıştır.

Edebiyat ütopyaları, tasarladıkları toplum yapısı ve yaşam sisteminin yanı sıra mimari çevreye dair önermelerde de bulunurlar. Mimarlık ütopyaları ise doğrudan bu çevre üzerine odaklanırlar.

Ütopya, tekse, değişmiyorsa, geliştirilmiyorsa, donmuşsa, dondurulmuşsa, yaşanmıyorsa, canlandırılmıyorsa yoktur. Ütopya sürekli yorumlarla beslenen, kendine özgü yaşamı olan bir kültür ürünüdür. Ütopyanın devingenliği, yaşama kattığı umut, canlılık heyecandan gelir.

20. yüzyılın hem başında hem de ortalarında karşımıza çıkan iki farklı dönemde ise hem toplumsal hem de mimari ütopyaların yoğun olarak ortaya konduğu görülmektedir. Modernizmin belirgin biçimde ortaya çıkmasıyla doğrudan bağlantılı olan ilk dönem, 1900-1920 yılları arasını kapsamaktadır. Bu dönemde ağırlıklı olarak manifestolar biçiminde ortaya konan yazılı metinlerle karşılaşılır. 1958-1970 yılları arasında ise ikinci dönem karşımıza çıkmaktadır. Bu iki ayrı dönem bir bakıma 20. yy'ı, dünya tarihinde ütopya üzerine en çok düşünülmüş, en fazla ürün verilmiş yüzyıl olarak belirlemektedir [Sevinç, 2005]. Ama bu ilk dönemde Birinci Dünya Savaşı ve Sovyet Devrimi gibi gelişmeler sonucunda, kapalı bir toplumsal düzen öneren geleneksel ütopyacılık anlayışının toplumsal problemleri çözebileceğine dair inanç zayıflamıştır. Bu dönemde ütopya kavramı edebiyat alanında eleştirel bir öğeye dönüşerek, bilim kurgu edebiyatında güncel gelişmelerin geleceğe aktarılması yoluyla sosyal ve politik durumların eleştirildiği karamsar gelecek tasarımları-distopya¹ (karşı ütopya) üretilmiştir. Ütopyada bir özlem mevcutken, distopyanın amacı var olanın sürmeyeceği, bunun taşınamayacağı gibi bir bıkkınlık ve tükenmişlik yaratmaktır [Tekeli, 2001].

“Anti ütopya, yabancılaşmış ve köleleşmiş bir dünyanın ürperici manzarasını sunabilmek için modern romanın tüm tekniklerini kullanmıştır. Anası ütopya gibi, anti ütopya da bu biçimin canlılığını ve çok yönlülüğünü sadece toplumsal ve siyasi düşünceler için bir araç olarak değil, gerçekten güçlü bir edebi tarz olarak gösterdi” [Kumar, 2005]

Mimarlık alanından seçilen söylemlerdeki tasarımlar ütopya olarak nitelendirilirken, edebiyat alanından seçilen söylemde, aynı nitelikteki tasarımlar, yazar tarafından distopyaya dönebilmektedir. “Karşı ütopya” ya da “distopya” olarak adlandırılabilir kurgular, bilim kurgunun tartışma konularına sahip olması nedeniyle bilim kurgunun sinyallerini vermekte ve oluşumu için temel oluşturmaktadır.

¹ Yunanca “dus”= “zor” ve “topos”= “yer” sözcüklerinden türetilen bir terimdir. Ütopyanın, olumsuzluk anlamı veren “u” ön eki ile “topos” sözcüğünden üretilerek “olmayan-yer”e işaret etmesi gibi “distopya” terimi de “zor/zorlu-yer”i anlatmaktadır.

Bilim kurgu, tarihsel sürecinde, varlık nedenini ütopyadan beslemiş bir alan olarak belirmektedir. Bu yüzden ütopyanın tarihi aynı zamanda bilim kurgunun tarihine başlangıç olabilir. Ütopyaların özellikle teknolojik geleceğe yönelik olanları bilim kurgudan yararlanmaktadır.

Ütopya daha zamansızken, bilim kurgunun zamanı gelecektir. Ütopyanın zamansızlığı, “ütopyalar gerçekleştirilemez” ifadesini doğrulamaktadır [Mannheim, 2008]. Her ne kadar ütopyalar zamansız kabul edilse de, içerikleri geçmişe ve bugüne ait olmayan bir zamana ilişkindir Ancak bilim kurgu, ilerde gerçekleşmesi olası olan yapılardır.

Ütopya en başta bir kurgu olması itibariyle ideal toplumun farklı türlerinden toplumsal ve siyasal teorinin öteki çeşitlerinden ayrılır. Toplumsal düzen problemine cevap veren ve modern devletin doğuşunu önceleyen kurgulardır [Kumar, 2005]. Toplumsal gerçekliğin değişmesine yönelik kolektif eylemi esinleyen düşünceler de ütopya olarak tanımlanmaktadır [Mannheim, 2008].

Tüm ütopyalar tanım gereği kurgudur; mesela tarih yazımından farklı olarak ütopyalar gerçek değil, mümkün olan dünyaları ele alırlar. Çoğunun gözünde imkânsız ya da en azından gerçekleşmesi çok zor olanları kapsayacak şekilde geleneksel kurgunun sınırlarını genişletirler. Yani kurguları, geleneksel gerçekçilik ve doğallık üzerine kurulu romandan çok bilim kurgu türüne aittir [Kumar, 2005].

Bir kurgu olarak tanımlanan ütopya kavramını incelerken kurgunun tanımına da bakmak gerekmektedir. Scholes’e göre, kurgu, her zaman iki görevi yerine getirmesiyle ayırt edilir: sublimasyon ve biliş. Sublimasyon olarak kurgu, ilgilerimizi tatmin edici bir biçime dönüştürme, tasayı hafifletme ve yaşamı katlanır kılma yoludur. Bazen kurgunun işlevi kirli dünyadan kaçış olarak tanımlanır. Sublimasyon olarak kurgu, korkularımızı alır anlam ve değerle yüklenmiş bir biçim içinde düzenler. Bilişsel işlevinde kurgu kendimizi ve varoluşsal durumumuzu tanımamıza yardım eder. Kurgu, bu biçimde işlev gördüğü için bazen deneyim kaydı ya da gerçek yaşamın resmini sunduğu varsayılır [Aktaran: Ultav, 2008].

David Lodge ise ütopya, kurgu ve bilim kurgu hakkındaki düşüncelerini şöyle aktarmaktadır:

“Gelenekten gelen gerçekçi roman yazarının yarattığı yoğun betimlemeli ve tarihsel olarak tutarlı akla yakın dünya, esas ilgi odağı olan hayali karakterleri ve onların eylemlerini izlemekte kullandığı çerçeveyi oluşturur. Bu çerçeveyi hayali kılıp esas ilgi odağı haline getirmek ve önemli karakterlerle eylemlerini, çerçeveyi büyük ölçüde doğrulatmakta ve içini doldurmakta kullanmak için sadece küçük bir ayar gereklidir. Modern ütopyacılık kurgu ve bilim kurgunun çoğunda olan budur” [Aktaran: Kumar, 2005].

Her toplumsal düzende, bireylerin kendilerini ifade edebileceği, yaşayabileceği fiziksel bir çevreye ihtiyaç duyulur. Hatta bu fiziksel çevre toplumun karakterini etkileyici bir niteliğe sahiptir. Her gelecek kurgusu ister siyasal olsun ister toplumsal içerikli, fiziksel bir çevrede biçimlenmek zorundadır.

Ütopyalarda ideal toplum ve ideal çevre düşünürler tarafından aynı anda oluşturulur. Düşünürler ve toplumbilimciler ütopyaları oluştururken fiziksel çevre çoğu zaman bir ifade aracıdır. Mimarlar tarafından üretilen ütopyalarda ise fiziksel çevre tasarımın öznesidir. Meyerson “Ütopya Gelenekleri ve Kentlerin Planlanması” adlı eserinde bu durumdan şöyle bahsetmiştir:

“Yazınsal ve toplumsal ütopyalar değiştirilmiş toplumsal örgütlenmeler ve kurumlar açısından, tasarım ütopyaları ise değiştirilmiş kullanım nesneleri ve mekânın düzenlenmesi açısından arzulanır bir geleceğin tablosunu oluştururlar” [Aktaran: Yalım, 2002].

Fakat her iki durumda da istenilen ortamı yaratabilmek için uygun bir fiziksel çevre gereklidir.

Bilim kurgu çok çeşitli alt türleri ve temaları içerdiğinden tanımını yapmak zordur. Ama bütün bilim kurgu roman ya da öykülerinde mutlaka var olan noktalar vardır. Bunlar insanın içinde yaşadığı toplumsal düzen ve fiziksel çevrenin oluşturduğu

ütopya ile olan olumlu ya da olumsuz ilişkinin ve insanın kendi yarattığı makinelerle olan ilişkisinin sorgulanmasıdır.

Yazar ve editör Damon Knight "Bilim kurgu söylediğimiz zaman gösterdiğimiz şeydir." demiştir. Yazar Mark C. Glassy tarafından yapılan bir tanımlama bilim kurgu tanımını pornografiye benzetir: "Onun ne olduğunu bilmezsiniz ama onu görünce tanırırsınız." J. G. Ballard'a göreyse bilim kurgu, "dış dünyalara açılmak yerine iç dünyaların övgüsüdür" [Baudou, 2005]. Bilim kurgunun gelecekle pek bir alakası yoktur, bilim kurgunun amacı mevcut dünyayı betimlemektir. Bilim kurgu önbilici değildir, betimleyicidir.

Bilim kurgunun başlıca nitelikleri spekülatif bir hayal gücü; doğa bilimsel-teknolojik yanların isin içine katılması, romantik dönemden beri özellikle cazip bir hal alan bilimsel sınır fenomeninin (bilimsel uç olaylarının) ilgi alanına girmesi, daha önce mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanların içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç ve insanın geleceğiyle ve gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olması olarak sıralanabilir [Roloff ve Seeßlen, 1995].

John W. Campbell'a göre, "Bilimsel kuram, geçerli, bilimsel bir teorinin yalnızca tanımlanmış olayları açıklamakla kalamayacağı, aynı zamanda henüz keşfedilmemiş, yeni olayların öngörüsüne de olanak tanıyacağı gerçeğine dayanır. Bilim-kurgu, öyküler çatısı altında, benzer ve tanımlanmış bir yöntemi ve hem makinelerle hem de insan topluluklarıyla aynı şekilde yol alındığında elde edilen sonuçları kullanmaya çalışır." [Baudou, 2005].

Jacques Baudou ise "Bilim-Kurgu" adlı kitabında kendi düşüncelerini şu kelimelerle ifade etmektedir:

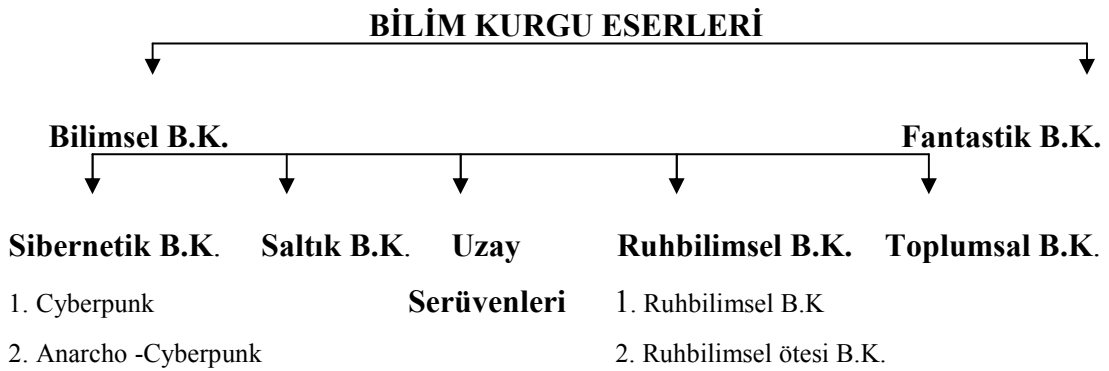
"Dekoru dünya küreye indirgenmiş, yaşadığımız dünyaya sadık (natüralizm, psikolojik doğruculuk ve polisiye edebiyatla beslenen) 'gerçeğin' edebiyatına karşı, bilim-kurgu, özelliği itibarıyla, dünyamızı, yalnızca yazarlarının hayal gücünde var olan yaratıklar, uygarlıklar ve buluşlarla zenginleştiren düşsel edebiyatların bir

parçasıdır. Bir başka deyişle, yaşadığımız fiziki dünyadan kendini kurtarma özgürlüğünü gösteren edebiyatlardandır” [Baudou, 2005].

Yukarıda belirtildiği gibi bilim kurgunun birçok alt türü vardır. Genel olarak bilim kurgu eserlerinin en çok üzerinde durduğu konular şöyle özetlenebilir:

- Uzak gezileri, zaman içinde yer değiştirme ya da zaman içinde geziler, başka boyutlarda ya da evrenlerde geziler.
- Başka yıldızlardan gelen akıllı ya da akılsız yaratıklarla, uzak canavarlarıyla karşılaşma.
- Dünyanın gelecekteki tarihi ya da varsayımlı tarih. Dünyanın sonu.
- Olağanüstü buluşların yarattığı durumlar. Robotlar. Telepati ve duyular üstü algılama.
- Ütopyalar, distopyalar, kurgusal dünyalar.

Daha detaylı bir inceleme için ise Zühtü Bayar’ın yaptığı çalışmaya bakılabilir. Bayar, “Bilim-Kurgu Edebiyatı Konusunda Bir Sınıflandırma Denemesi” adlı makalesinde bilim kurgu eserlerini şöyle sınıflandırmıştır:



Şekil 2.1 Bilim kurgu eserlerinin sınıflandırılması [Bayar, 1995]

Bayar ayrıca bu makalesinde bilim kurgu alanını besleyen yan kaynaklar olarak da mitoloji, ütöpik edebiyat yapıtları, fütüroloji, fantastik gerçekçilik ve parapsikolojiyi göstermiştir.

Fantastik edebiyat çoğu zaman bilim kurgu edebiyatıyla karıştırılır. Her iki alanda da aynı anda eserler veren yazarlar olmasına rağmen iki türün arasında farklılıklar vardır. Her ikisinde de olmayan mekânlar, toplumlar ya da yaratıklardan bahsedilse de fantastik edebiyattaki cinler, periler, cüceler, devler, bilim kurgu türünde uzay gemileri, başka dünyalardaki inanılmaz yaratıklar, teknik olağanüstü buluşlarla yer değiştirir [Türk Dili, 1973]. Bilim kurgu olaylara mantıklı bir açıklama getirerek, usu, bilimi, teknolojiyi ön plana çıkarır. İnsanı bilim karşısında bir yere koyar. Bu anlamda bilim kurguda daima bilimsel diyebileceğimiz türden bir gerekçe bulma kaygısı vardır. Gerçekleşmesi olası olayları konu eder. Bilim kurgunun yaratıcısı Hugo Gernsback ¹ bu durumdan şöyle bahsetmektedir:

“Bugün bizim için ‘scientification’ (bilimsel kurgu) olanların yarın gerçekleşme olasılığı hiç de imkânsız değildir” [Baudou, 2005].

Fantastik gerçekliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan, anlatılanların tümüne verilen bir addır [Moran, 1994].

Moskowitz ve Wollheim ise, bilim kurguyu fantezinin bir dalı olarak tanımlamışlardır. Gunn, bilim kurguya fantezinin değişimine uğramış biçimi demiştir. H. G. Wells de, kendi işi ve kendinden önceki fantezilerin tek çeşit başkalığının tek bir değiştirme olduğunu önermiştir: “Şimdiye kadar... fantastik bilesen büyü ile uygulamaya sokulmuştur. Ancak geçen yüzyılın sonu itibarıyla büyüden bir anlık inanç bile çıkarmak zorlaşmıştır” diyerek fantastik olanı büyüyle özdeşleştirmiştir. Ancak Suvin’e göre, bilişsel bilim kurgu ve bilişsel olmadığı varsayılan fantezi birbirinden ayrılmalıdır. Bilim kurgu, yalnızca bir eğretilene biçimi değil; aynı zamanda doğru eğretilene tanımı olarak bilişseldir. Bilim kurgu, bilişsel yabancılaşmanın yazını olması yönüyle, ‘gerçekliğin olumsuzlanması olan

¹ Lüksemburg’lu olan Hugo Gernsback, Lüksemburg ve Almanya’da teknik eğitim görmüş, 1904’te kendi geliştirdiği bir pil modelini pazarlamak üzere Amerika’ya gitmiştir. 1911’de editörü olduğu Modern Electrics dergisinde, radyo, televizyon, radar, otomatik içecek dağıtım makineleri gibi teknolojik gelişmelerin hayatı nasıl etkileyeceğine dair yazdığı Ralph 124C41+adlı romanı makaleler halinde yayınlamış, giderek teknik gelişmelere dayalı bir gelecek kurgusunun peşine düşmüş ve bu da onu bilimkurguya yöneltmiştir [Baudou, 2005].

fanteziden ayrılır. Fantezi ile bilim kurgu arasında amaçları aynı olsa da kullandıkları araçlar anlamında başlıklar söz konusudur. Her ikisi de insan bilinci ya da politik ya da kültürel seçenekler üzerinde spekülasyon yapar ya da okuyucunun kafasındaki bazı varsayımları eleştirir. Fantezi, varsayılan gerçeklikten öte, daha çok mite yönelik bir öğrenmedir. Fanteziden değişik olarak bilim kurgu deneysel düşünceden çıkan bilimsel bir ussallığa oturur [Ultav, 2008].

Bilim kurgu edebiyatının ilk örneği Goethe'nin Faust'udur. [Oskay, 2002]. Öte yandan tartışmalı da olsa birçoklarına göre Edgar Allan Poe, bilim kurgunun babası sayılır. [Nemli, 1999]. Ancak bilim kurgu romanının öncü sayılabilecek en büyük yazarları kuşkusuz Dünyanın Merkezine Seyahat (Voyage au centre de la Terre–1864), Aya Seyahat (De la Terre a la Lune –1865) ve Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (Vingt Mille Lieues sous les mers–1870) gibi romanlarıyla Jules Verne ile Zaman Makinesi (The Time Machine–1895), Görünmez Adam (The Invisible Man–1897) gibi yapıtlarıyla Herbert George Wells'dir.

20. yüzyılın ilk yarısı bilim kurgu türünün yukarıda bahsi geçen özelliklerinin gelişmesi ve bilim kurgunun dönemin gelişmeleri doğrultusunda yeni özellikler edinebilmesi için oldukça zengin bir ortam sunmuştur. Bu dönemde yaşanan iki dünya savaşının getirisi olan olumsuzluklar ve dönemi etkileyen Sovyet devrimi karşısında duyulan şüphe ve korkular ifade edilerek o dönemdeki ideolojiler doğrultusunda önerilen toplum imajları toplum bilimciler ve sanatçılar tarafından sorgulanmaya başlanmıştır.

1930'lu yılların sonu ve 1940'ların ortalarını kapsayan, iyimser olarak nitelendirilen, bilim kurgunun “Altın Çağ”ında [Roberts, 2000] Isaac Asimov, Clifford Simak, Jack Williamson, Robert Heinlein gibi üretken yazarlarla bilim kurgu alanı daha da zenginleşmiştir.

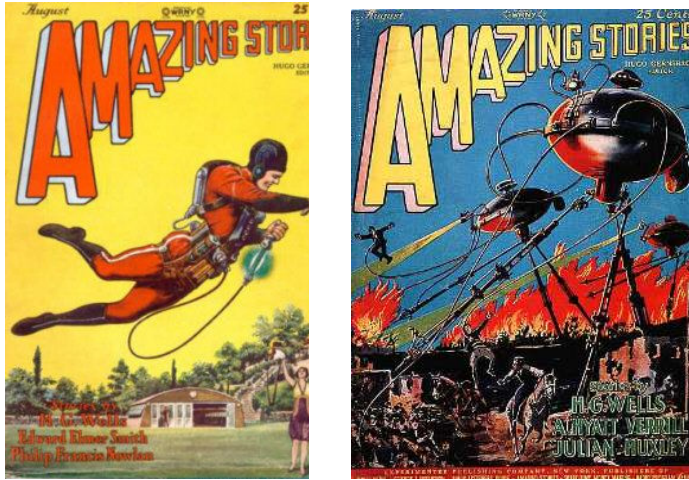
1950'li yıllarda bilim kurgu, gitgide, sınırlı da olsa belli bir liberalliğin damgasını bastığı kentsel bir rota tabakanın ilgi alanına girmeyi de başarmıştır [Roloff ve Seeßlen, 1995].

1960'lı yıllarda ise bu edebiyat türünde bazı değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişiklik bilimin her problemi çözebileceği inancının yerini bu kez bütün büyük sistemlerin kişisel farklılıkların düşmanı olduğunu savunan avant-garde ve deneysel bir edebiyata bırakmasından kaynaklanmaktadır [Roberts, 2000]. J. G. Ballard ve Frank Herbert bu dönemin önde gelen yazarlarıdır.

1970'ler ise toplumsal değişikliklere sebep olan ırksal gerilimlerin, sivil hak hareketlerinin ve feminist akımların görüldüğü yıllar olmuştur. Bu gelişmelerden elbette ki bilim kurgu da etkilenmiştir. Bu gelişmeler ışığında daha önce beyaz erkek yazarların tekelinde olan bilim kurgu edebiyatında sahneye Samuel Delan ve Octavia Butler gibi siyah, Ursula Le Guin, Andre Norton ve Marion Zimmer Bradley gibi kadın yazarlar da çıkmıştır [Roberts, 2000]. Bu yazarların eserlerinde 60'lı yılların deneysel edebiyatının izleri görülürken, konu ve karakter özelliklerinde toplumsal değişimlerin getirdiği yeniliklerin etkisi de görülmektedir.

1980'lerde bilgi toplumunun önerdiği yeni toplumsal yapı ve gelişen bilgisayar teknolojisinin mümkün kıldığı yeni olanaklar sonucu "siberuzay" kavramı günlük kullanıma girmiştir

Bilim kurgu edebiyatından bahsederken bilim kurgu dergilerine de değinmek gerekmektedir. Çünkü bilim kurgunun bir kitle edebiyatına dönüşmesinde bu dergilerin önemi büyük olmuştur. Bu türde özelleşen ilk magazin, 1919'da yayımlanan "Thrill Book" olmuştur. Bu özelliklerdeki diğer bir magazin ise 1923'te kurulan "Weird Tales" dir. Ama gerçek anlamda bilim kuru edebiyatı tarafından oluşturulmuş bir içeriğe sahip ilk dergi 1926'da Hugo Gernsback tarafından kurulan "Amazing Stories" (Resim 2.1) olmuştur. Aslında Amazing Stories tamamen bilim kurguya ayrılmış ilk pulp magazinedir [Baudou, 2005].



Resim 2.1. Amazing Stories dergisinin kapakları [Miller, 2011]

Saatçioğlu'na göre, roman gerçekliğin düzenlenmesi olduğu halde bilim kurgu romanları okuyucuya yeni adlar ve uygulamalar tanıtarak alması gerçeklikler kurar. Bu anlamda bilim kurgu metinleri sadece bir gerçek dünya yansıması değildirler; aynı zamanda gerçek dünyaya yeni perspektifler katarlar. Sosyal ve psikolojik gerçeklikten uzak olarak zaman ve mekânı çarpıtarak insanlığın algısını genişletmeye çalışır [Aktaran: Ultav, 2008]. Bilim kurgunun mekânsallığı Özakin'in ifadesinde şöyle anlatılmaktadır:

“Bu yüzden, 1800’lü yılların ikinci yarısından sonra günün gerçeklerine başkaldıran yazar ve düşünürler sosyal alternatiflerini, bulundukları zamanda başka bir mekâna (ütopya) yerleştirmek yerine, ivmelenmeye başlamış olan bilimsel ve teknolojik ilerlemenin vaat ettiği farklı gelecek üzerine kurmaya başladılar... Bilim kurgu türü dendiğinde akla hemen uzay gemileri geliyorsa da, bilim kurgu için en uygun manzara kenttir...” [Özakin, 2001].

Bilim kurgu edebiyatındaki mekânsallığı irdelemek ve bilim kurgu edebiyatının mimariden nasıl faydalandığını gösterebilmek için, kentsel mekân tasvirlerinin yoğun olduğu, toplumsal düzenlerin özelliklerinin kentlere yansıdığı eserlerden örnekler vermenin, konunun anlaşılması ve çalışmada bilim kurgu edebiyatının seçilmesi gerekliliğini ortaya koymakta yararlı olacağı düşünülmektedir.

Aldous Huxley’in 1932’de yazdığı “Brave New World” (Cesur Yeni Dünya) adlı eserde olay FS (Ford’dan Sonra) 632 yılında geçer. Milat olarak Ford’un “T” modelinin üretim yılı olan 1908 yılı kabul edilmiştir yani bizim miladımıza göre bu

tarikh 2540 yılını göstermektedir. Söz konusu gelecekte tüm gezegen on yerel bölgeye ayrılmış, Her bölge bir “Dünya Denetçisi” yönetimindedir ve hepsi yeryüzünün tek devleti olan dünya devletine bağlıdırlar. Toplum genetik bilimi üzerine kurulmuştur. Eserde kent mekânlarının kullanımı özellikle eğlence, spor alanlarının özellikleri üzerine yazılanlar önemlidir. Gökdelenlerden sonra kentin ikinci önemli ögesi bu alanlardır:

“Londra merkezini ilk uydu banliyö şeridinden ayıran altı kilometrelik park mıntikasının üzerinde uçuyorlardı. Yeşillik, kurtlar yiyip bitirmiş gibi kısa zamanda gözden kayboldu. Ağaçların arasında, Merkezkaçlı Zıplayan Kukla kuleleri zayıf bir şekilde parıldıyordu. Shepherd’s Bush akınlarında iki bin Beta-eksi karışık çift, Riemann yüzey tenisi oynuyordu. Escalator Fives Kortları, iki sıra halinde Notting Hill’den Willesden’e giden ana yol boyunca dizilmişti” [Huxley, 2000].

Örneklerde de görüldüğü gibi bilim kurgu yazarları kurguladıkları yaşamda toplumu ve toplumun yaşacağı çevreyi birlikte düşünmüşlerdir. Özellikle kentsel mekânlar, bilim kurgu eserlerinde toplum yaşamının ve toplumun düşünce biçiminin bir ifadesi olmuştur. Hatta çoğu eserde bu kentsel mekânlar mimarlık ütopyalarında olduğu gibi ön planda tutulmuştur.

Mimarlık bağlamında ise bilim kurgu, tasarımın yaratıcı bir formu olarak geleceğin toplumlarının problemlerine -yoksa da yaratarak, icat ederek- kurgusal bir vizyonun stratejik analizini sağlaması yönüyle ele alınmıştır.

1960’larda ve 1970’lerde teknolojinin gelişmesiyle yeni yapı sistemleri ve yapı malzemeleri kullanılmaya başlanmış, High-Tech adı verilen bir akım mimarlık alanında gündeme gelmiştir. Mimarlık, teknolojiyi tasarım anlayışının ana eksenine oturtmaya başlamıştır. Bu anlamda High-Tech akımı bilim kurgu mimarlığının başlangıcı olarak kabul edilmektedir.

Özakın bilim kurgu ile mimarlık arasındaki benzerliği şöyle ifade etmiştir:

“Bilim kurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Bilim kurgu sanatçısı ile mimarın temelde ortak yönleri,

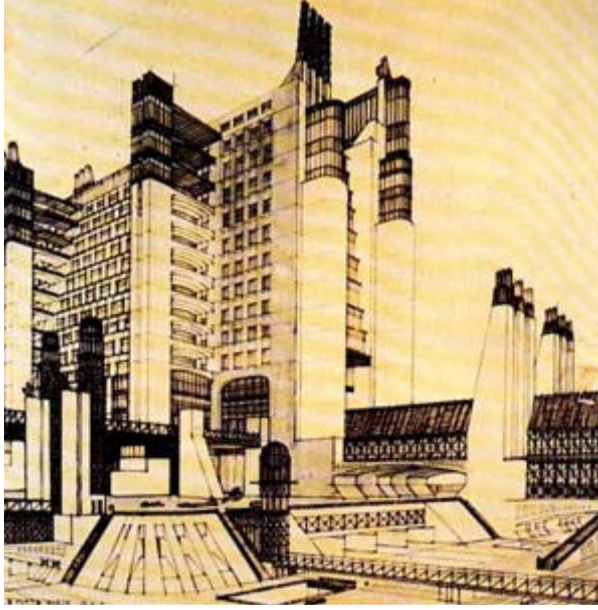
her ikisinin de tanrısal bir işe soyunarak yenedünyalar yaratmalarındır” [Özakın, 2001].

Hiç şüphesiz ki bilim kurgu sanatçısı deneylerinde, uygulamacı mimarlara göre çok daha özgürdür. Ancak deneysel mimari söz konusu olduğunda şartlar dengelenmektedir. Mimarlık, bünyesindeki mitleri çözümlemek ve bunlardan kurtulmuş yeni alternatifler bulmak için bilim kurguyu bir araç olarak kullanabilir [Özakın, 2001].

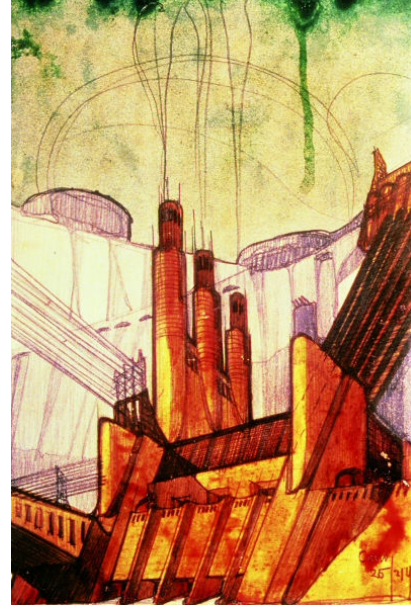
Deneysel mimari, mimarlık alanında ütopya olarak kendini göstermiştir. Ütopya mimarlığı günün ötesinde tasarımlar ortaya koyan projelerdir. Bu tasarımlarda genelde mevcut problemler radikal anlayışlarla çözülmeye çalışılmıştır ya da gelecekte yaşanılacağı düşünülen problemlere çözüm önerileri getirilmiştir.

20. yüzyılın başlarında, görselleşmiş ama inşa edil(e)memiş ancak geleceğe ışık tutmuş mimarlık ütopyaları arasında Antonio Sant'Elia ve Filippo Tommaso Marinetti'nin Fütürist Mimarlık'ı da ilk akla gelenlerdendir.

1914 yılında Sant'Elia'nın fütürist mimarlık ilkelerini uygulayarak geliştirdiği ütopyası “Citta Nuova” (“Yeni Kent”) fantastik bir şehre dair perspektif skeçleri ve malzeme olarak betonarme, çelik ve cam seçimiyle öne çıkmıştır (Resim 2.2). Sant'Elia teknolojinin gelişmesiyle yapım yöntemlerinin ve malzemelerin de geliştiğini, yeni moda binaları daha ilginç gösteren faktörün hafif bina yapmak için kullanılan çelik kirişlerdeki zarafette ve betonarmenin narinliğinde olduğunu vurgulamıştır. Fütürist şehrin büyük, heyecan verici bir tersane gibi her detayda hareketli ve dinamik, fütürist konutun da devasa bir makine gibi olması gerektiğini belirten Sant'Elia, asansörleri solucanlar gibi merdiven boşluklarına saklamak yerine, cam ve çelik dizileri gibi cepheleri ölçeklemede kullanmayı önermiştir. Çatıların ve yer altındaki mekânların kullanılması, süslemenin binalardan kesin olarak kaldırılması ve her şeyin fonksiyonel ve özgür olması gereklerine değinmiştir [Sant'Elia, 1914].



Resim 2.2 Citta Nuova, Sant'Elia

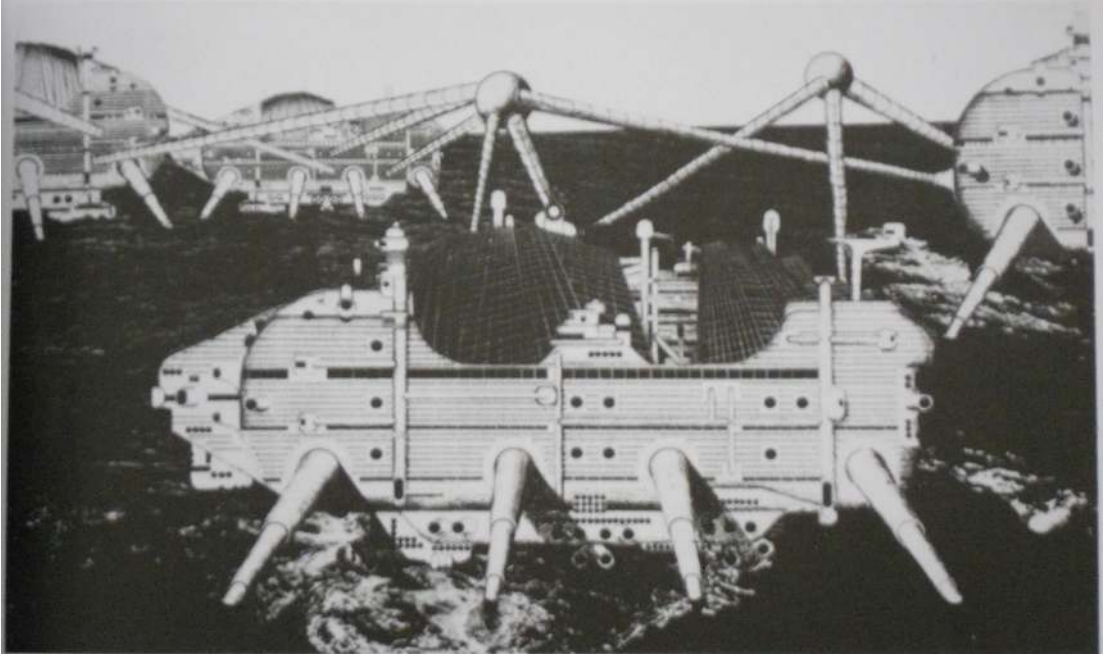


Bülent Özer de “Kültür, Sanat ve Mimarlık” adlı kitabında mimarların ütopyayı nasıl ele aldığını şöyle ifade etmiştir:

“Düşünürler, yazarlar ülkelere ve toplumsal düzene ilişkin ütopyalar geliştirirken, mimarlar da kentleri, kent parçalarını ve binaları ele aldılar” [Özer, 2009].

20. yüzyılın sonlarına doğru gelişen teknolojiyle birlikte, daha önceleri uygulanma olasılığı az olan ütöpik tasarımlar gerçekleştirilmeleri söz konusu olan projelere dönüşmüştür.

O yıllarda kent ütopyalari üreten ve tasarımlarını bilim kurgu niteliğinde ortaya koyan mimarlık grubu Archigram’dan Ron Herron’un 1964 yılında tasarladığı “Walking City (Yürüyen Kent)” (Resim 2.3), kent ölçeğinde bütüncül bir hareketliliği ilk öne süren bir proje olarak kalmamış, kendisinden sonra ortaya konacak farklı projelere de ilham kaynağı oluşturmıştır. Bu projenin çıkış noktası, “XX. yüzyıl insanının bilim ve teknoloji konusunda gelebileceği nokta”dan alınmıştır [Herron, 1972]. “Gezgin kentler” kurma fikri o yıllarda, dönemin ulaşım sorununa çözüm bulabilmek için, bir çok tasarımcının ütöpik projelerinin ana fikri olmuştur.



Resim 2.3. Walking City [Cook, 1999]

Yukarıda incelenen örneklerden de görülebileceği gibi mimari ütopyalarda, günün problemleri geleceğe yansıtılıp, cevapları mimari olarak verilen bir yaklaşım vardır. Mimarın hiçbir zaman sırtını çeviremeyeceği, her zaman yakından ilişki kurduğu teknoloji de temelde merak ve hayalle ilerleyen bu yaklaşıma ileriki dönemlerde de zengin bir kaynak olarak hizmet etmeye devam edecektir.

Çalışma boyunca bilim kurgu üzerine ayrıntılı araştırmalar yapılmasının nedeni, bu türün toplum yaşamındaki büyük öneminden kaynaklanmaktadır. Bilim kurgu mevcut bir probleme dikkat çekerek bu problemin çözümüne ya da sonucuna ilişkin bir dil geliştirmektedir. İnsanlığın gelecekteki durumu bilim kurgu edebiyatının önemli bir temasıdır. Ayrıca teknolojinin gelişimi ve yeni makineler de bilim kurgunun üzerinde durduğu vazgeçilmez konulardandır. Bilim kurgu eserlerinin insanların hayal güçlerinin ne kadar geniş olduğunu göstermesinin yanında, özellikle çocukları ve gençleri aydınlatması, onları geleceğe hazırlaması açısından da önemi büyüktür. Bilim kurgu edebiyatına ait söylemler, geleceğe dair çıkarımları ortaya koymak adına güçlü söylemlerdir. Amerikalı mimar Greg Lynn de, mimarlığın geleceği görme, geleceği şekillendirme çabalarına en uygun aracın bilim kurgu olduğu tezini savunmaktadır. Mimarlığın kurgulamaya çalıştığı bir şeyi, bilim

kurgunun zaten olmuş bitmiş bir gerçek olarak alıp tasarısını bunun üzerine geliştirdiği ve dolayısıyla çok daha özgür davranabildiğini savunmaktadır [Somer, 2006]. Bu noktada, edebiyatın mimarlığa ve mimarlığın edebiyata dair ne gibi çıkarımları olabileceğini araştıran bu çalışmanın aracının, bilim kurgu edebiyatından alınan edebi metinler olması gerektiği belirlenmiştir. Bilim kurguya konu olan geleceğin kentlerini ve mekânlarını bilim kurgudaki yeri üzerinden tekrar okumak, mimarlık bilgisinin üretilmesi kapsamında kentleri ve kent-insan ilişkilerini yeniden incelemeye götürecektir. Ütopyayı da göz ardı etmeksizin bir değerlendirme yapacak olunursa, tarihte tasarlanan bir ütopyanın ya da bilim kurgunun bir mekân üretmesi ve üretilen bu kentsel mekânların kimi zaman mimarların ürettikleri hayali kentlerle örtüşmesi ya da benzerlikler göstermesi mümkündür.

Yukarıda belirtildiği gibi bilim kurgu çok çeşitli alanlara değinen bir türdür. İnsanlığın ve evrenin geleceği gibi şuanda bilinmesi mümkün olmayan iki durumu ara vermeksizin sorgulamaktadır. Bu çeşitlilikte, mimarlık söylemleriyle paralellik oluşturacak şekilde üzerinde çalışılan nesne, mimari ipuçlarına fazlaca yer veren ve böylece mimarlık söylemlerinin ulaşmakta zorlandığı alanlarda edebiyatı kullanarak mimarlık bilincini geliştirmeye yardımcı olan romanlar arasından seçilmiştir. Bilim kurgu edebiyatında üretilmiş olan çalışmalara bu açıdan bakıldığında geçmiş dönemde Jules Verne ve Herbert George Wells isimleri öne çıkmaktadır. Verne'in ve Wells'in yapmaya çalıştıklarını günümüzde onları örnek alan Philip Reeve yapmaktadır. Bu doğrultuda bilim kurgu alanı içinden seçilen Philip Reeve'in romanlarını anlayabilmek için üç yazara da değinmek gerekmektedir.

2.3.1. Jules Verne

1828 yılında Fransa'nın Nantes şehrinde doğan Jules Verne'in ilk yazdığı eserler tiyatro oyunları olmuştur. Afrika'da bir balonla yapılan keşif görevini anlattığı ilk romanı "Balonla Beş Hafta" ile büyük ün kazanmıştır. Yazarın hedefi, modern bilimin bir araya getirdiği coğrafya, jeoloji, fizik ve astronomiye ilişkin bilgileri özetleyerek, kendine özgü bir çekicilikle, yeryüzünün tarihini yeniden oluşturmaktır [Baudou, 2005].

Dünyanın Merkezine Yolculuk, Yeryüzünden Aya, Ayın Çevresinde, Denizler Altında Yirmi Bin Fersah gibi örnekler yazarın yaklaşımını en iyi anlatan eserleridir. Jules Verne'in eserlerinde genellikle teknolojinin olanakları ve macera birleşmiş, bu maceralı geziler de çoğunlukla o dönem için gidilmesi imkânsız yerlere-aya, okyanusların dibine, dünyanın merkezine- yapılmıştır. Bu eserler bilim kurgunun steampunk¹ türüne ait öğeleri de barındırmaktadır. Verne, öngörüsü yüksek bir yazardır ve keskin bir gözlemlerle incelediği, ironik portrelerle desteklediği teknolojik ilerlemeyi serüvenli bir oyuna çevirir. Çağını çok iyi yakalamış olup geleceği de öngörmüştür. Verne'in kahramanları, dünya gezginleri, yerlerinde duramayan kâşiflerdir ve teknolojinin imkânlarını yeni yerler keşfetmek için kullanmışlardır. Verne, zamanında henüz icat edilmemiş uzay araçları, hava taşıtları ve denizaltı kavramlarını romanlarında kullanmıştır. Edebiyatı kullanarak yarattığı kurguda yer alan bu teknolojik bilgiler, gelişmekte olan Avrupa sanayisine ve teknolojisine birçok konuda ilham kaynağı olmuştur. Ayrıca Jules Verne'in ölümünden yıllar sonra, 1994 yılında bulunan, yayımcısı tarafından çok abartılı bulunduğu için basılmayan kitabı "20. Yüzyılda Paris"de çok uzun binalar, çok hızlı trenler ve bir iletişim ağından bahsedilmektedir. Bu günümüz kentlerini neredeyse birebir anlatan bir kitaptır. Jules Verne'e bu açıdan bakıldığında, edebiyatın sahip olduğu söylem yeteneğini çok iyi kullandığını ve böylece farklı disiplinleri söylemleriyle etkilediğini söylemek mümkündür.

Jules Verne'in eserlerinin, çocukları olduğu kadar yetişkinleri de etkilediği kesindir. Eserlerinde hayal ile gerçek yaşamı birbirine öyle bir kaynaştırmıştır ki, okuyucuya düş kurma, umutlanma, umutsuzluğa kapılma, hayal kırıklığı yaşama, heyecanlanma duygularını sık sık yaşatmıştır.

2.3.2. Herbet George Wells

¹ Steampunk, tahminen ilk önce Kevin Wayne tarafından kullanılmış olup, 1980'lerin sonunda "Terminus" dergisinde bir tür olarak tanımlanmış; modern teknolojiyi nostaljik bir biçimde estetikleştirmeyi içeren bir terimdir. Bu terimin ilk olarak geçmişi bugünün penceresinden yeniden inşa eden bir tür alternatif tarih bilim kurgusu için kullanıldığı söylenebilir [Kutlu, 2004].

Jacques Bridenne'in ifadesiyle, Jules Verne bilimin gerçek anlamda ilk yazarıysa, onun kariyerinin sonuna geldiği sıralarda yazarlığa yeni başlamış olan Herbert George Wells modern bilim kurgunun babası sayılmaktadır [Baudou, 2005]. Wells Londra'da Imperial College'da biyoloji eğitimi görürken evrim teorisinden çok etkilenmiş, eserlerinde insanın geleceği ile ilgili merak uyandırıcı varsayımlarda bulunmuştur. Wells eserlerinde çoğunlukla teknolojinin toplumun özelliklerine etkisini ve bu teknolojiyle toplumun nasıl yaşadığını konu etmiştir.

Wells'in ilham kaynağı Jules Verne olmuştur, ama Verne'in Aya Seyahat'i (De la Terre à la Lune) ile Wells'in Aydaki İlk İnsanlar (The First Men in the Moon) romanlarını karşılaştıracak olursak, Wells; Verne'in teknolojiye verdiği önemi paylaşır, ama Verne'in romanında "Nasıl ve hangi teknolojik olanakla?" sorusu ortaya atılırken, Wells'te Ay yolculuğunun teknik sorunu baştan savma bir biçimde geçiştirilmektedir. Çünkü Wells'in derdi, teknolojik olanakların gelecekteki muhtemel ürünlerini tahmin etmek değil, Ay'daki toplumsal hayatın bizzat kendisi üzerine model düşünceler geliştirmektir.

Wells teknolojinin gözlemlenmesini ve bunun getireceği olanakları bir yana bırakır. Wells'te spekülasyon (varsayımlara, tahminlere, niyetlere bağlı beklenti anlamında)] bir edebiyat biçimine dönüşür ve teknolojinin değil de onun toplumsal temellerinin araştırılmasına dönük bir boyut kazanmıştır. Bu özellikleri ile Wells, bilim kurgu türü içinde ütöpik bir yaklaşımın ilk temsilcisi olarak görülebilir. Wells 1901'de yazdığı "Aydaki İlk İnsanlar" adlı eserinde, Ay'da yaşayan toplum üzerine düşünceler geliştirmiştir. Bu yönüyle Thomas More'un 1516 yılında yazdıklarıyla benzeşmektedir. Ama Wells, modern ütopyanın statik değil kinetik olması gerektiğini düşünmüş ve 20. yy öncesindeki ütopya anlayışının bir takipçisi olmamıştır [Wells, 2004].

H. G. Wells, günümüzde bilim kurgu alanında işlenen; zaman içinde yolculuk, uzaylı istilaları, genetik müdahaleyle mutasyona uğramış hayvanlar, medeniyetin çöküşüyle insanlığın barbarlık dönemine geri dönüşü, kozmik bir kaza sonucu dünyanın zarar görmesi gibi birçok temanın da ilk temsilcisidir.

H. G. Wells'in birçok eseri totaliter düzen ve zaman ilerledikçe daha fazla gözler önüne serilen mekanik ve teknik dünya üzerine, distopya aracılığıyla, endişe dolu, uyarı niteliği taşıyan bir yaklaşım sergilemiştir. Bu eserlerde hakim olan uyarıcı gelecek vizyonu, metropol insanının sosyal ve bireysel hayatındaki durdurulamaz teknik karmaşanın ışığında, doğru değerlendirme yapabilmek için akla uygun tek araç olarak görülmektedir [Yalım, 2002].

2.3.3. Philip Reeve

Philip Reeve'in romanlarındaki kent söylemlerini daha iyi anlamak için hayat hikâyesine değinmek gerekmektedir. Philip Reeve 1966 yılında İngiltere'de doğmuştur. Üniversitede illüstrasyon üzerine çalışmıştır. Bu aldığı eğitim sayesinde sinematik gözü oldukça gelişmiştir. Çeşitli dergilerde öyküleri yayımlanırken, 1994'ten bu yana 40'ı aşkın kitap resimlemiştir. Gençlik kitaplarına yaptığı desenlerle tanınan Reeve bugüne kadar 2002 Gold Nestlé Smarties, 2003 Blue Peter Yılın Kitabı, Amerikan Kütüphaneler Birliği'nin (ALA) 2005 "En İyi Kitap" ödülü gibi birçok saygın ödül kazanmıştır.

“Yürüyen Kentler” , “İhanet Altını”, “Şafak Feneri”, “Yıldız Geçidi” ve “Güve Fırtınası” Türkçeye çevrilmiş romanlarıdır. Bunlar dışında henüz Türkçeye çevrilmemiş kitapları da vardır. Bunlardan bazıları “Infernal Devices”, “A Darkling Plain” ve “Fever Crumb Series”, “Larklight Trilogy” ve “Here Lies Arthur” gibi genellikle çocuklara ve gençlere hitap eden bilim kurgu türüne ait kitaplardır.

Reeve romanlarında birçok türü- macera, romantik, gotik- bir arada kullanmıştır. Yazdığı romanlar eklektik, kimi zaman tuhaf olarak nitelendirilebilecek bir yapıya sahiptir. Bu romanlar değişik türlerin harmanlanmasıyla oluşmuş, klasik metinlere, tarihe, popüler kültüre yapılan atıflarla sonlandırılmıştır. Tüm bu özellikleriyle bu çalışmalar, okuyucuyu söylem çoğulluğuna ve metinlerarası vurguya davet etmektedir [Dawson, 2006].

Tüm bu özellikler Reeve'in çalışmalarında postmodern öğeleri kullandığını göstermektedir. Her ne kadar bu kitaplar postmodern roman olarak sayılmasa da, yazar eğlenceli ve ilgi uyandırıcı bir çalışma yapmak- sadece büyük fikirler anlatmak için değil-, aynı zamanda da gençlerin ve çocukların ilgisini çekerek dünyanın güncel sorunları anlatmak ve bir gelecek dünyası kurgulamak için postmodernizmi kullanmıştır.

Philip Reeve'in kitaplarında “steampunk” ve “retro-futurizm”¹ in etkilerine rastlamak mümkündür. Reeve 2007 yılında James Bickers ile yaptığı bir röportajda, bu konu hakkında şunları söylemiştir:

“James Bickers: Kitabınızda steampunk türüne de bir gönderme var değil mi? Philip Reeve: Sanırım bu terim ortaya çıkmadan çok önce yaptığım şey buydu. Bilim kurgu türüyle ilk karşılaşmam Verne'in ve H.G. Wells'in yapıtlarını okumamla gerçekleşti. O sıralarda 9-10 yaşlarındaydım ve The War of The Worlds ile The Time Machine'den daha iyisinin yazılamayacağını düşünürdüm. Ayrıca her zaman Viktorian ve Edward tarzı giysiler ve aksesuarlar hoşuma gitmiştir. Hayalini kurduğum dünyanın renkleri bunlar” [Aktaran: Keazor, 2010].

Bu tezin de nesnesi olan Philip Reeve'in eseri “Yürüyen Kentler” adlı romanında yer alan kentsel mekân tasvirleri, bilim kurgu edebiyatının mimari öğeleri nasıl kullandığına dair bize iyi örnekler sunmaktadır. Savaşların dünya düzenini değiştirdiği bir zamanda, Londra kenti küçük yerleşmeleri kovalayıp avlayan, onları parçalayarak kendine enerji sağlayan hareketli bir kent haline dönüşmüştür. Kitapta, kentler çok ayrıntılı bir içimde tasvir edilmektedir

“Birinci Kat'ın üstünde; kalabalık Mayfair ve Piccadilly mağazalarıyla Londra'nın kurtarıcısı heykelinin yivli çelik kaidede durduğu Quirke Meydanı'nın üstünde yayılan Tepe Katı, büyük sütunların taşıdığı demirden bir taç gibidir kentin tepesinde. Yedi katın hepsinden daha küçük, daha yüksekte ve daha önemlidir.

¹ Retro-futurizm kelimesi ilk olarak 1983 yılında, Lloyd Dunn tarafından aynı adlı sanat dergisinde kullanılmıştır. Retro-futurizmin iki ayrı çeşidi vardır. Birincisinde geçmişin gözünden bakılarak oluşturulmuş bir gelecek öngörüsü vardır. İleri teknoloji ile kurgulanmış ütopyik toplumlar buna bir örnektir. İkincisinde ise birincinin tersi bir durum vardır. Bu türde geçmişin tanıdık öğeleri -sanat, kıyafetler, makineler- üzerine, abartılı ve yenilenmiş bir teknoloji eklenerek oluşturulmuş bir kurgu vardır [Evren, 2010].

Burada yer alan topu topu üç yapı da, Londra'nın en büyük binalarıdır. Kentin arka tarafında Lonca Binası'nın kuleleri yükselmektedir" [Reeve, 2008].

“ Derin Ayırıştırma Hapishanesi, dev bir taşıyıcı sütunun kaidesi evresinde toplanmış, küçük bir kasaba büyüklüğündeki yapılar grubundan oluşuyordu. Katherine işaret direklerini izleyerek, paslı bir köprü iskeletine oturtulmuş, küre biçiminde bir yapı olan yönetim binasına ulaştı” [Reeve, 2008].

3. ÇALIŞMANIN NESNESİ: PHILIP REEVE ROMANLARI VE ARCHIGRAM ÜTOPYALARI

Bu bölümde, çalışmanın nesnesi olarak bilim kurgu edebiyatından seçilen Philip Reeve'in romanları ile mimarlık söyleminden seçilen Archigram grubunun ütopyaları tartışılmaktadır. Çalışmanın giriş bölümünde de bahsedildiği gibi iki ayrı disiplinden farklı söylemleri bilimsel bir biçimde örtüştürebilme olanağı sunan bu iki nesnenin seçilme nedeni, söylemlerindeki benzerlikler ve kullandıkları ortak temalardır. Bölüm sonunda bu ortak temalar detaylandırılmaktadır ancak çalışmayı ve bu temaların nasıl geliştiğini anlayabilmek için çalışma kapsamında öncelikle Philip Reeve'in romanlarındaki ve Archigram dergilerindeki kent söylemlerine değinilmesi gerekmektedir.

3.1. Philip Reeve'in Romanlarındaki Kente Dair Söylemler

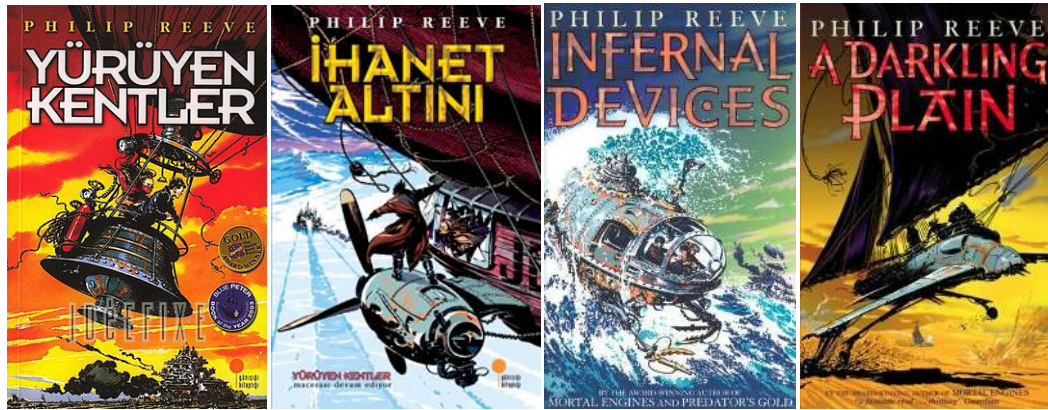
Çalışmanın bu aşamasında, bilim kurgu edebiyatı kapsamında üretilmiş roman ve hikâyeler arasından seçilmiş olan eserler üzerinden, mimarlık edebiyat ilişkisi sorgulanmaktadır. Bu eserler, mimarlıktaki güçlü ütopyaları konu etmesi, böylece mimarlık ve edebiyat arasındaki bağı kurabilme potansiyelini barındırması sebebiyle Philip Reeve'in dörtlemesinin ilk iki kitabı ,“Yürüyen Kentler” ve “İhanet Altını”, olarak seçilmiştir. Çalışmaya kaynaklık etmesi açısından Reeve'in tüm kitapları yerine özellikle bu iki kitabının seçilme nedeni, mimarlık söyleminden seçilen eser ile örtüştürebilme olanağının daha fazla olması böylece farklı iki alana ait söylemlerin benzerliklerini ortaya koymaktır.

Bilim kurgu alanında “hareketli kent” fikri birçok kitapta ve filmde kullanılmıştır. Bilim kurgu edebiyatı yazarı Philip Reeve'in bir dörtlemesi olan, “Hungry City Chronicles” olarak da bilinen serisinde de bu fikir kullanılmaktadır. Bu kitaplar üzerinden okunacak metinlerle bilim kurgu edebiyatı ile mimarlık alanının birbirlerine olan katkıları incelenmektedir.

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi mimarlık söyleminde yer alan kimi ütopyalar, edebi eserlerde birer distopyaya dönüşmüştür. Buna bir örnek de Philip Reeve'in dörtlemesidir. Reeve söyleminde günümüz kentlerinin küreselleşme ve

kapitalizm sonucu düştüğü duruma distopik bir kurgu üzerinden eleştiri getirmektedir.

Bu dörtleme Mortal Engines (Yürüyen Kentler), Predators Gold (İhanet Altını) ve henüz Türkçeye çevrilmemiş Infernal Devices, A Darkling Plain (Resim 3.1) adlı kitaplardan oluşmaktadır. Eserlerde, kentlerin makineler üzerinde yer değiştirmek zorunda kaldığı, kentlerin “hareketli kent”e dönüştürüldüğü ve küçük yerleşimleri kovalayıp avladığı bir düzende, Tom Natsworthy ve Hester Shaw adlı iki gencin maceraları anlatılmakta olup; dev tekerler üzerinde hareket edebilen, gerekli ihtiyaçlarını diğer şehirlerden karşılayan “hareketli kent”lerle, bu sisteme karşı çıkan “hareketlilik karşıtı sabit kent”lerin savaşı eserlerin ana konusunu oluşturmaktadır.



Resim 3.1. Reeve kitap kapakları; Yürüyen Kentler (Güneşli Kitaplığı, İstanbul, 2008), İhanet Altını (Güneşli Kitaplığı, İstanbul, 2008), Infernal Devices (Harpercollins, NY, 2005), A Darkling Plain (Harpercollins, NY, 2006)

Yürüyen Kentler (2001)

“Birinci Kat’ın üstünde; kalabalık Mayfair ve Piccadilly mağazalarıyla Londra’ı kurtarıcısı heykelinin yivli çelik kaidede durduğu Quirke Meydanı’nın üstünde yayılan Tepe Katı, büyük sütunların taşıdığı demirden bir taç gibidir kentin tepesinde. Yedi katın hepsinden daha küçük, daha yüksekte ve daha önemlidir. Burada yer alan topu topu üç yapı da, Londra’nın en büyük binalarıdır. Kentin kış tarafında, büyük küçük bütün Loncaların ofislerini bulunduğu ve ayda bir kurul toplantısının yapıldığı Lonca Binası’nın kuleleri yükselmektedir. Onun karşısındaysa, gerçek kararların alındığı yapı vardır: Siyah camdan bir pençeye benzeyen Mühendislik Binası. Bu iki yapının arasında da, Londra’yı Mobil Kent’e dönüştürdüğünde Quirke’in yeniden inşa ettirdiği, antik Hristiyan tapınağı Aziz Paul Katedrali bulunur. Eski taş yapı hareket etmek üzere tasarlanmadığı ve Londra’nın

yolculukları yüzünden şiddetle sarsıldığı için, iskelelerle çevrilmiş ve payandalarla desteklenmiş bu haliyle acıklı bir görünüme bürünmüştür” [Reeve, 2008].

Reeve’in senaryosunda kıyamet sonrası bir gelecekte küreselleşme mantıklı bir sona ulaşmıştır. Romanın ana kurgusu “60 Dakika Savaşı” olarak adlandırılan bir nükleer savaş sonucu ulus devletlerin yok olup ve sınırların kalkması üzerinedir. Hareketli kentler oluşmuş ve İngiliz mucit Quirke, büyük kentlerin küçük kentleri yiyerek yaşamlarını sürdürdükleri “Kentsel Darwinizm” adını verdiği bir sistem geliştirmiştir:

“Küçük kasaba artık o kadar yakındı ki, Tom, insanların karıncalar gibi üst katlara koşuşturduğunu gördü. Londra tüm heybetiyle üstlerine doğru gelirken kaçacak yerlerinin olmamasından nasıl da korkmuşlardır kim bilir! Kentlerin kasabaları yemesi, kasabaların da daha küçük kasabaları yemesi, hatta daha küçük kasabaların sabit yerleşim alanlarını yutuvermesi doğaldı. Buna Kentsel Darvencilik deniyordu.” [Reeve, 2008].

Mendelsohn 2004 yılında yayımladığı makalede, Reeve’in “kocaman, seyahat edebilen kentler”ini kastederek Reeve’in fikirlerinin gerçekten büyük olduğunu ifade etmektedir. Mendelsohn bu makalesinde “Kentsel Darwinizm”i sorgulayarak bu sistemin doğruları, yanlışları nelerdir ve bu kapitalizmi tartışmanın bir yolu mudur diye de sormaktadır [Dawson, 2006]. Mendelsohn’un bu sorusuna evet cevabı verilebilir çünkü tarihle ve güncel olaylarla ilgilenen okuyucular bu kitabı okurken küreselleşmeyi ve kapitalizmi “Kentsel Darwinizm” sistemi üzerinden sorgulayabilmektedir.

Bu düzende bir kentin yaşamını sürdürebilmesi, o kentin hareketli olabilmesine ve “Kentsel Darwinizm” ideolojisini benimsemiş olmasına bağlıdır. Hareketlilik (mobilité) sadece hayatta kalabilmenin şartı değil aynı zamanda toplumsal ve teknolojik olarak gelişmenin işareti ve uygarlığın simgesi sayılmaktadır.

Reeve “hareketli kent” ve “Kentsel Darwinizm” fikrini günümüzdeki kentlerin sürekli büyüyerek gelişmesinden ve bu kentlerin etraflarındaki köy, kasaba gibi küçük ölçekli yerleşimleri tüketmesinden etkilenerek geliştirdiğini söylemiştir. Bu bağlamda Reeve’in bu eserindeki kurgusu, Bauman’ın (2005) London School of

Economics and Politics’de verdiđi “Living Utopia” adlı derste anlattıklarıyla örtüşmektedir.

Bauman ütopyanın çağlar boyunca oluşturduđu etkilerini, üç ayrı metafor kullanarak aktarmaktadır. Modern öncesi dönemde, ütöpik tavrın “bekçi” görevi üstlendiğinden bahseder. Bekçinin buradaki rolü, dünyanın dođal dengesini korumak, dünyanın Tanrı’nın kurduđu dođal düzende devamını sağlamaktır. Modern dönemde ise “bekçi” rolünü “bahçıvan”a bırakmıştır. Ütopyacının görevi artık, insanođluna neyin daha yararlı olduđunu bularak dünya üzerinde bir ahenk yaratmak olmuştur. Günümüz dünyasına- postmodern dünyaya- ulaştığımızda ise Bauman tüm insanođlunu avcı ilan etmiştir [Aktaran: Bullen vd., 2007]. Bauman çalışmasında hiç kapitalizm kelimesini kullanmasa da insanların günümüzde avcı rolünü üstlenmesini kapitalizmle bağdaştırmaktadır.

Reeve’in kitabında kurguladıđı “Kentsel Darwinizm” sisteminde de kapitalizm “toplumsal gelişimin evrimsel boyutu” olarak anlatılmaktadır. Reeve dörtlemesinde kapitalizmin sömürgeci anlayışının ve küreselleşmenin, bu durumların kentleri nasıl etkilediğinin sık sık altını çizmektedir.

Reeve’in kitaplarında kentlerin mekânsal anlatımlarında ise çok katlılık vurgusu üzerinde durulmaktadır. Kentlerin çok katlılığı (Resim 3.2) kentin gelişmiş olması ile alakalı bir durum olarak tariflenmektedir. Londra altındaki devasa tırtıllı paletleriyle ilerleyen, yedi katlı hareketli metal bir dađ olarak tanımlanırken, küçük bir kasaba sadece tek katlı olarak betimlenmektedir. Reeve’in romanında tanımladıđı yedi kattan oluşan Londra, hareketli kentlerin öncüsü durumundadır. Londra’nın bu yedi katının toplum içindeki hiyerarşik düzeni simgelediđi söylenebilir. Kentte her sınıf kendi sosyo-ekonomik düzeyine göre yerleşmiştir. Üst kattakiler zengin ve ayrıcalıklı insanlara ayrılmışken, alt kattakiler çalışan sınıfa, tutuklulara ve kölelere ayrılmaktadır.



a)



b)

Resim 3.2 Hareketli kentlerin çok katlı olma durumu a) renkli illüstrasyon b) karakalem çizimi

Ayrıca görev organizasyonunda, elit tabaka da kendi içinde dört ayrı loncaya- mühendisler, tarihçiler, seyrüseferciler ve tüccarlar- ayrılmaktadır. Romanda hareketli kentlerin yanında hareketlilik karşıtı kentler de vardır.

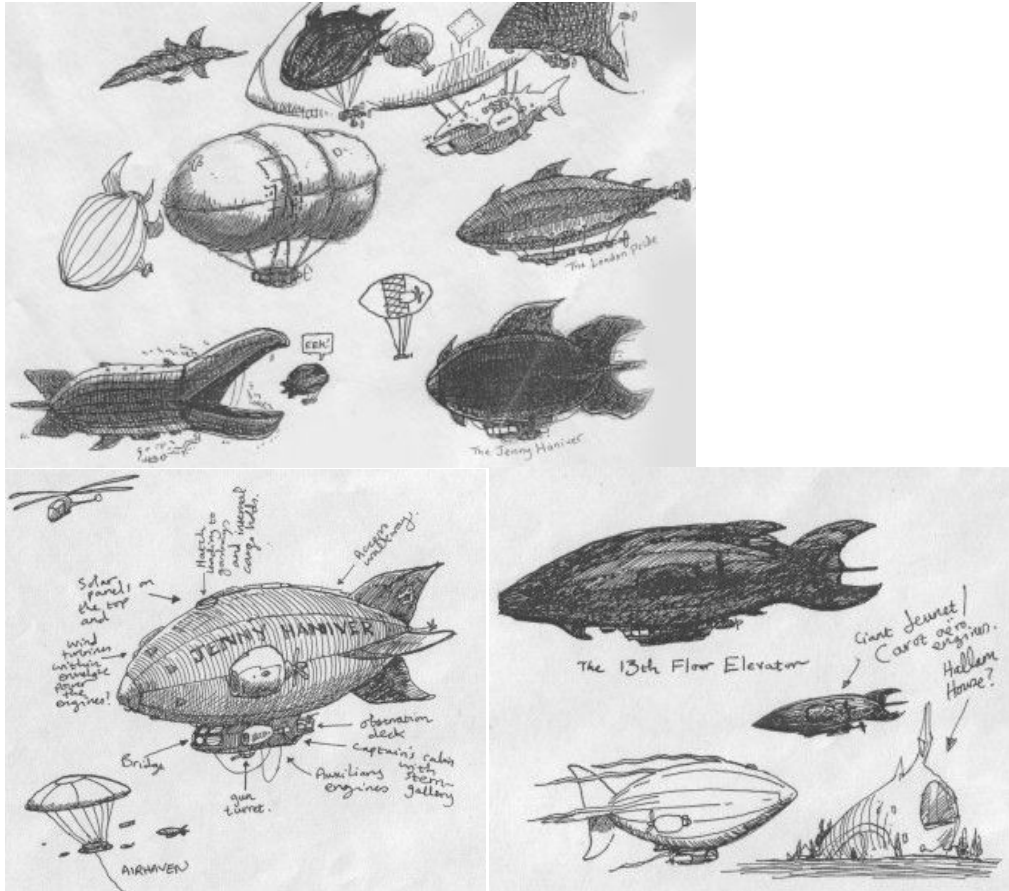
Reeve'in binlerce yıl önceki olarak tanımladığı kentler günümüzün kentleridir. Geçmişteki kentleri tanımlarken kullandığı kelimeler aslında günümüz kentlerine, küreselleşmeye, doğal dengenin bozulmasına yaptığı bir eleştiridir.

Reeve, aslında romanın ana karakterlerinden olan Tom Natsworthy'e bu sistemin normal olduğunu, şartların artık bunu gerektirdiğini tanımlatmaktadır.

Yürüyen Kentler ilk bakışta çocuk ve gençlik edebiyatına ait bir roman olarak görülse de aslında muhtemel geleceğin eleştirisini komiklikten uzak bir şekilde sunan bir hikâyedir. Kitapta iyi ve kötü yönleriyle tanımlanan başkahramanlar ve onlara ait özellikler küçük okurlarca algılanması güç elementlerdir. Gençlik ve yetişkin edebiyatının ilginç bir şekilde karıştırılmasıyla elde edilen bu eser Reeve'in çocukluğuna dair korkularını ve okuma deneyimlerini yansıtmaktadır. 2005 yılında bu konuda yapılan bir röportajda Reeve şunları anlatmaktadır:

“ –‘Yürüyen Kentler’i çocuklar için mi yazdınız? -Tam olarak sayılmaz aslında, sadece 12-13 yaşlarındayken okuduğum kitaplardan aldığım zevki yansıtmaya çalıştım. Ama kitabın büyük bir kısmı yetişkinlere de hitap eden bilim kurgu türünde. Yine de hikâyeyi kasıtlı bir biçimde genç karakterlerle doldurdum ve böylece bu kitlenin dikkatini çekmek istedim” [Aktaran: Keazor, 2010].

Bilim kurguda kurgulanan zaman ve mekân, muhtemel geleceği yansıtmaktan ziyade günümüzün bir yorumunu sunmaktadır [Bullen vd, 2007]. Okuyucuya zeplin, balon (Resim 3.3) gibi hava yolculuğu yapabilmek için kullanılan eski teknolojileri, kimi zaman mimarlık ütopyalarında da yer alan öğeleri, yeni teknolojiler gibi göstermektedir. “Yürüyen Kentler” romanında da Philip Reeve, günümüzün tarihsel döngüsü içindeki korku ve umutları yansıtmaktadır. Reeve, geçmişe ait nostaljik öğelerle günümüzün geçmişine ait teknolojilerine bir pencere açarken aynı zamanda kitabındaki geleceğin kurgusunu oluşturmaktadır.



Resim 3.3. Reeve'in kitaplarında yer alan araçların el çizimleri

İhanet Altını (2003)

“İhanet Altını” Philip Reeve’in dörtlümesinin ikinci kitabıdır. İlk kitapta olduğu gibi bu kitapta da Reeve, insanoğlunun kendi yarattığı teknolojiye karşı verdiği hayatta kalma mücadelesini, günümüz kentlerine göndermeler yaparak anlatmaktadır:

“Bu yeni dağlar gerçekten de bize bugüne dek hep söylendiği gibi, doğal volkanik olaylar sonucunda mı oluştu? Yoksa, Çok Eski teknolojinin korkunç bir hatasının sonuçlarıyla mı karşı karşıyayız? Belki, deneysel bir güç kaynağı ya da dehşet verici bir silah!” [Reeve, 2008].

Reeve bu söylemiyle atom bombalarıyla ya da nükleer silahlarla tehdit altında olan günümüz kentlerinin muhtemel sonlarını tanımlamaktadır.

Londra kentinin yıkımından sonra ana karakterlerden Tom ve Hester havagemileriyle dünyayı dolaşarak ticaret yapmaktadırlar. “Yürüyen Kentler” gibi “İhanet Altını”nda da romanın ana mekanları “hareketli kentler”dir.

Günümüz dünyasının en önemli devletlerinin binlerce yıl sonraki hallerinin resmedildiği serinin ikinci kitabında, bu sefer ana konu Londra üzerinden değil Amerika kıtası üzerinden ilerlemektedir. Amerika ve yeni karakterlerden Pennyroyal, kapitalizm, tüketim ve küreselleşmeye yönelik eleştirilerin devamı için hikâyede ana karakterlere eklenmişlerdir. Amerika bir zamanların büyük gücü olarak tanımlanmaktadır:

“Kuzey Amerika bir Ölü Kıta’dır...1924 yılında büyük kâşif ve dedektif Kristof Kolombo tarafından keşfedilen kıta, bir zamanlar dünyaya hükmeden, ancak Altmış Dakika Savaşı’nda tamamen yıkılan bir imparatorluğun ana yurdu olmuştur. Tekinsiz kızıl çöller, zehirli bataklıklar, atom bombası kraterleri, pas ve çıplak kayadan oluşan bir arazidir” [Reeve, 2008].

Hareketlilik ve esneklik kavramları Reeve’in dörtlemesine ait bu kitapta da kendine yer bulmaktadır.

“Kentsel Darwinizm” neredeyse bir din olarak benimsenmiştir. Serinin “İhanet Altını” adlı ikinci kitabındaki karakterlerden Freya, bu sistemi dünya üzerinde yayma tutkusunu şöyle anlatmaktadır:

“Buzu geçip, Profesör Pennyroyal’ın keşfettiği o el değmemiş, yemyeşil yeni topraklara gitmenin bir yolunu bulacağız. Orada, kızakları atıp tekerlekleri takacak, yakıt için ağaç keseceğiz, vahşilerle ticaret yapacak ve onlara Kentsel Darvencilik’in yararlarını tanıtacağız” [Reeve, 2008].

Yukarıdaki söylemde vurgulandığı gibi Reeve kentleri betimlerken, kentlerin esnek olabilme ve her koşula uyarlabilir olma durumunu da yansıtmaktadır. Kentler buzda güçlü motorlarıyla kızaklarla kayarak ilerlerken, toprak bir zemine geçtiklerinde kızak yerine artık tekerleklerini kullanabileceklerdir.

Bu roman da diğeri gibi aslında teknolojinin insanlığa yararlı mı zararlı mı konusunun irdelendiğinin ve teknolojinin modern hayatlarımız içinde sağladığı konfora çok da inanmamamız gerektiğinin göstergesidir.

Bu iki romanının metinsel çözümlemeleriyle elde edilen anlamlar doğrultusunda Reeve’i tekrar okuduğumuzda, Reeve’in kent kurgularında mimari ütopyaları kullandığı görülmektedir. Bu ütopyalar Reeve’in söylemlerinde fiziksel ve bunun sonucunda da yoğun olarak sosyal ve psikolojik anlamda distopik kurgulara dönüşmektedir. Bu kurgularda da günümüz kentlerine yapılan bir eleştiri vardır. Reeve’in kentleri hareketlidir, değişik koşullara uyaranabilmektedir ve gerektiğinde büyümektedir. En önemlisi Reeve’in kitaplarındaki ana kurgu tüketim üzerine kurulmuştur. Yazarın geleceğin kentlerini oluştururken bilim kurgudan ve mimari ütopyalardan yararlandığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda Reeve’in nereden beslendiğini görmek ve bilim kurgu edebiyatı ile mimarlık söylemleri arasındaki benzerlikleri göstermek için Archigram’ı ve ütopyalarını da incelemek gerekmektedir.

3.2. Archigram Ütopyaları

Archigram söylemini daha iyi anlayabilmek için Archigram’ın öyküsüne değinmek yerinde olacaktır. Archigram 1960’larda bir grup genç Londralı mimar- Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron and Michael Webb- (Resim 3.4) tarafından kurulmuş avangart olarak nitelendirilebilecek bir gruptur.



Resim 3.4. Archigram grubu, Mike Webb’in sergisinin kutlamasında, 1984 [The Archigram Archival Project, 2011]

Farklı mimarlık okullarından yeni mezun olmuş bu genç mimarlar, akademik ortamda katıldıkları coşkulu tartışmalara, süreli mimarlık yayınlarından bile ulaşamıyorlardı. Dönemin dergileri birbirini tekrar eden projeler ile doluydu. Böyle bir ortamda Archigram hem mimarlık ortamındaki hem de mimarlık dergilerindeki bu sıradanlığa tepki olarak doğmuştur. Bu nedenle her ne yapılacaksa acil olarak, -bir dergiden daha- basit bir şekilde yapılmalıydı: Telgrafta olduğu gibi mesajın kısa ve öz olması, yerine çabuk ulaşması gerekiyordu. İşte bu düşünceyle yeni oluşumun adı da konmuş oldu: Archigram “archi(tecture)-(tele)gram” (mimari telgraf). Bu küçük, çok yönlü tartışma grubu var olan genel görüş içerisinde fark edilip, sivrilmeye başlamış; çıkardıkları fanzinin (broadsheet) etkisiyle, Peter Cook, David Greene ve Mike Webb yeni bir grup olarak anılmaya başlamışlardır [Cook, 1999].

Bu grubun kuruluşu tam olarak dünyada radikal değişimlerin olduğu bir döneme denk gelmiştir. Archigram grubunun müzikte Beatles’ın, giyimde Mary Quant’ın ve mini eteğin (Resim 3.5), toplumsal açıdan hippie kuşağının, Carnaby Street’in, cinsel özgürlüğün, öğrenci huzursuzluğunun mimarlık ve kent planlama alanındaki eşdeğeri ya da akrabası olduğu rahatça söylenebilir. Archigram da onlar gibi bir gençlik alt kültürü yaratısıdır. O alt kültürün doğuşunun tanımladığı özel koşullarda varlık kazanmıştır [Tanyeli, 2005]. 1960 yılında ABD’ de John F. Kennedy başkan seçilmiş, Michel Foucault, Roland Barthes ve Claude Levi-Strauss gibi düşünürlerin teorileri sanatta da aydınlar tarafından ilgi çekmeye başlamıştı. Buna örnek, Jean-Luc Godar, Federico Fellini ve François Truffaut’un sinemalarıdır. Bununla birlikte teknolojiye de sıra dışı gelişmeler yaşanmıştır. 1961’de Yuri Gagarin uzaya çıkan ilk insan olmuş (Resim 3.6), Cape Canaveral’dan ilk meteoroloji uydusu yollanmış ve fotokopi makinesi icat edilmiştir.



Resim 3.5. Altmışlı yıllardaki “mini etek” modası



Resim 3.6 Uzaya çıkan ilk insan, Yuri Gagarin

1955’de Richard Hamilton “Man, Machine and Motion” (Resim 3.7) adlı şovunu insanların kara, hava, uzay ve denizi fethedebilmeleri için gereken araçların 200’e yakın görseliyle açmıştır [Sadler, 2005].



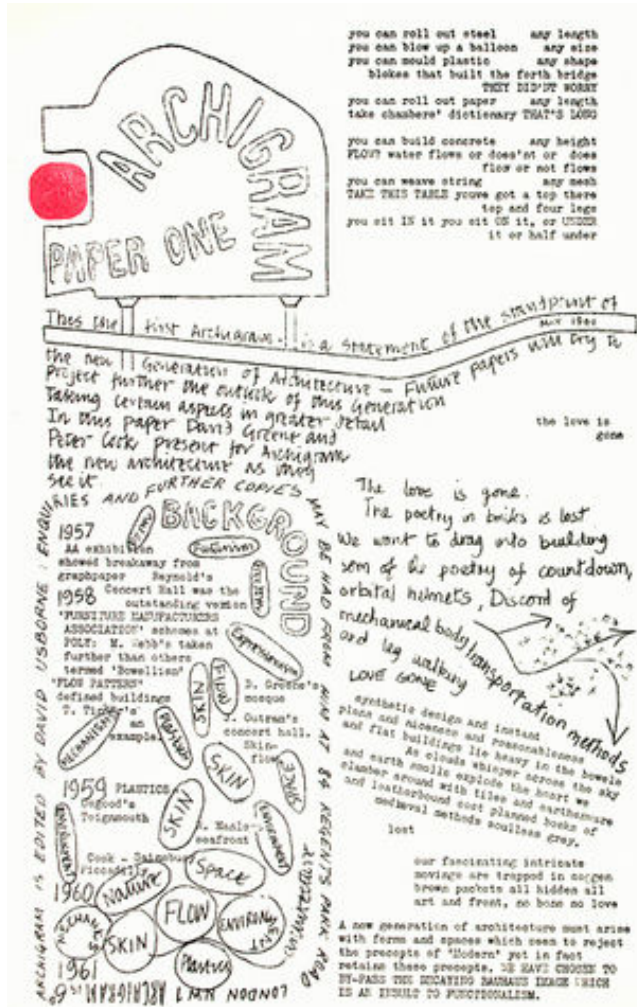
Resim 3.7. Man, Machine and Motion, 1955

1958 yılında ise Banham mimarlara bilim kurgunun günümüzün uzmanlaşma alanı olduğunu ve teknolojinin gelişmesi için gereken eğitimin önemli bir bölümünü oluşturduğunu belirtmiştir [Sadler, 2005].

Tüm bu değişikliklerin olduğu dönemde, Archigram dönemin teknolojik ve kültürel eğilimlerinden -pop kültüründen- etkilenerek mimariyi hızlandırmayı hedeflemiştir. “Pop-Art” popüler kültürü yansıtır ve kapitalizm altında reklamlar yaparak tüketiciler için sıradan ürünler sunmaktadır. 1950’lerde İngiltere ve çevresinde başlayan bu akım daha sonra diğer ülkelere yayılmıştır. Bu tanımlara bakılırsa Archigram’ın çalışmaları tüketimi özendiren ve Pop-Art hareketi içinde yer alan çalışmalara örnek olarak sayılabilir.

Grup üyeleri istediklerini yapabilmek için de uzay mühendisliğine ya da pop kültürüne ait formları projelerinde kullanmaya başlamıştır [Nesbitt, 1996]. Modernist akımın sanat ve tasarım için getirdiği sadelik, işlevsellik, evrensellik gibi tanımlar, pop akımındaki sanat ve tasarım tanımında yerini kişisel, çok yönlülük geçicilik temalarına bırakmıştır [Akkaya, 2007]. Bilim kurgu, reklamlar, oyuncaklar ve çizgi romanlar pop kültürünü takip eden sanatçı ve tasarımcılar için ilham kaynakları olmuştur. Archigram grubu da uzay çağı ve pop kültürünün ütöpik fantezi imgeleminin sözcüsüne dönüşmüşler, kolajlarında ve çizimlerinde çizgi roman üslubunu ve bilim kurguyu kullanmışlardır. Öncelikli amaçları mimarlığın alanını genişleterek, özellikle pop kültürü, teknolojiyi ve uzayı kullanarak mimarlığı elitist bir kültürden kurtarmaktır.

Archigram'ın ilk sayısı (Resim 3.8) (1961) bir el fanzini olarak çıkarılmış, mimarlık dünyasında büyük yankı uyandırmış ve o güne dek üretilmemiş bir tarzda, mimarlık dünyasının acilen bir değişime uğraması ve ayağa kalkması gerektiğini söyleyen bir çok ütöpik tasarım sunmuştur.



Resim 3.8 Archigram no:1 ön kapak, 1961 [The Archigram Archival Project, 2011]

David Greene ilk sayıda yayınlanan şiirinde bu durumu şöyle anlatmıştır:

“
...
yeni bir mimarlık nesli doğmalı
görünen modernin ilkelerini
biçimlerle ve mekanlarla reddeden,
aslında bu ilkelere sahip çıkan.

sahip çıkan bu ilkelere. BY PASS
ETMEYİ SEÇTİK İŞLEVSELCİLİĞE
HAKARET OLAN O BAUHAUS İMAJINI...” [Cook, 1999]

Ütopik düşüncelerini, o güne dek kullanılan mimari çizim teknikleriyle değil de, daha çok pop kültüre, çizgi romana referans veren görsellerle ifade etmektedirler (Resim 3.9). Metin, imge ve kolâjları kullanmak, böylece kısa ve özlü bir biçimde iletişim kurmak Archigram’ın yöntemlerinden olmuştur.



Resim 3.9. Londra [Archigram, 1994]

Archigram sayılarının karakteristik bir özelliği olarak karşımıza çıkan bu çok renkli grafikler ve kolâjlar, esasında kolâjın kendisi ile ilgi bir tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Kolâj, özellikle resim sanatında ve edebiyatta, modernist estetiğin gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Ancak mimarlık söylemi içerisinde kolaj pratiği, diğer sanat dallarındaki gibi modernizmin bir aracı olarak görülmediği gibi postmodernizm kisvesi altında parça parça ve devamsız kompozisyonlarla, modern mimarının estetik yapılarının eleştirilmesine ve yıkılmaya çalışılmasına da alet olmuştur. Bu da paradoksal bir durumu beraberinde getirmiştir: Mimari metinlerdeki kolâjlar ve çizgi roman ortamı, modernist paradigmaları karşısına alırken, bu çizgi romanların içeriği aynı modernliğin ideolojik tavrına yakın durmaktaydı. Bu

bağlamda Archigram, yukarıda bahsedilenlerin aksine, ne postmodernizmin erken bir göstergesi ne de basitçe anti-modern bir polemik olarak görülemez; sadece modernizmin birbirinden kopuk parçalarını bir araya getirmeye çalışmaktadır [Özuş, 2006].

Charles Jencks'e göre, gelecek projeksiyonları üreten bütün grup ve sanatçılar arasında en aktif olanı Londra kökenli Archigram grubudur.

1961 yılında Archigram dergisinin ilk sayısının yayımlanmasından sonra, bir grup olarak ilk fark edilmeleri Theo Crosby'nin önermesiyle, 1963 yılında katılmaları için davet aldıkları Institute of Contemporary Arts (ICA)'daki Living City sergisi (Resim 3.10) olmuştur. 1963 yılında Archigram grubu ilk kez düşüncelerini yansıtan "Living City" adını taşıyan manifestolarını, Londra'daki Modern Sanatlar Enstitüsü'ndeki bu sergide sunmuşlardır. Bu manifestoda, artık kentlerin sadece boşlukların organizasyonundan oluşmalarından ziyade değişen kültürün içinde bir yaşam destek makinesi olması gerektiği anlatılmaktadır.

Archigram sergi katalogunda mimarinin hedefinin, toplam çevrenin insan durumu üzerindeki etkilerini, ürettiği tepkiyi tespit etmek, şehrin canlılığını ifade etmek ve onu yakalamak olduğunu dile getirmiştir [Cook, 1999].

Archigramcılar bu proje ile kentin kullanıcılarında, etraflarındaki kullan-at çevrenin (throw-away environment) önemi hakkında bir bilinç yaratmayı amaçlamışlardır.

Peter Cook, Archigram'ın gerçek öyküsünü anlattığı çizgi-öyküsünde bu sergiden ne öğrendikleri hakkında şunları söylemiştir:

"Bağlamayı öğrendik. Yapıştırmayı öğrendik. Çubukları takmayı öğrendik. Sergi üzerinde çalıştıkça önceden algılanamaz bağlar oluştu ve konuştuk, konuştuk. Sanat üzerine, kentler üzerine, sibernetik üzerine, icatlar üzerine, robotlar üzerine, Amerikan olan her şey üzerine" [Aktaran: Tanyeli, 1998].



Resim 3.10 “Living City” sergisinin afişi, 1963 [Cook, 1999]

Bu serginin ardından Archigram grubu fikirlerini daha geniş kitlelere yayarak üretimlerine devam etmişlerdir.

Archigram öncesi ütopycıları düşsel tasarımlarını adeta gerçek betiler olarak sunmuşlardır. Onların tasarladıkları her şey olanak bulunduğu anda hemen gerçeğe dönüştürülecek projeler gibi ortaya konmuştur. Bu tür ütopyalarda henüz inşa edilmesi beklenmeyen, ama kısa vadede gerçekleştirilmesi önerilen mimarlıkların “temsil”i söz konusudur. Archigram’ın kimi projelerindeyse (kuşkusuz bunun aksi nitelikte projeleri de vardır), gerçeği çeşitli tasarım geometri teknikleriyle temsil etmek değil, mimari geleceğin simülasyonlarını yapmak amaçlanmıştır [Tanyeli, 1998].

Grup “hardware” olarak adlandırdıkları, kullanıcı tercihleri ve bireysel istek ve arzulara cevap veren bir çevre kontrol sistemi içeren mekanik şehirler tasarlamışlardır. 1968 yılında yayınladıkları Archigram no:8’de metamorfoz, rahatlık, belirsizlik, göçebe, özgürleşme, bireyi serbest bırakma (emancipation), hardware-software gibi kavramlar üzerinde durmuşlardır. Bu kavramlardan kölelikten kurtulma, özgür kalma anlamlarına gelen “emancipation” kavramı, Archigram’a göre bireyin seçimlerinde özgür bırakılması anlamına gelmektedir.

“Mimarlar için soru şu: Binalar içinde yaşayan insanların özgür olabilmesine yardım edebilir mi? Yoksa mimarın kendilerine dayattığı hayatı yaşadıkları için tam tersine özgürlüklerini mi engeller? Binalara bir tüketim nesnesi olarak mı davranmalı? Sonuç olarak tekrar belirlilik-belirsizlik, değişim ve tercih kavramlarına geri dönüyoruz” [Cook, 1999].

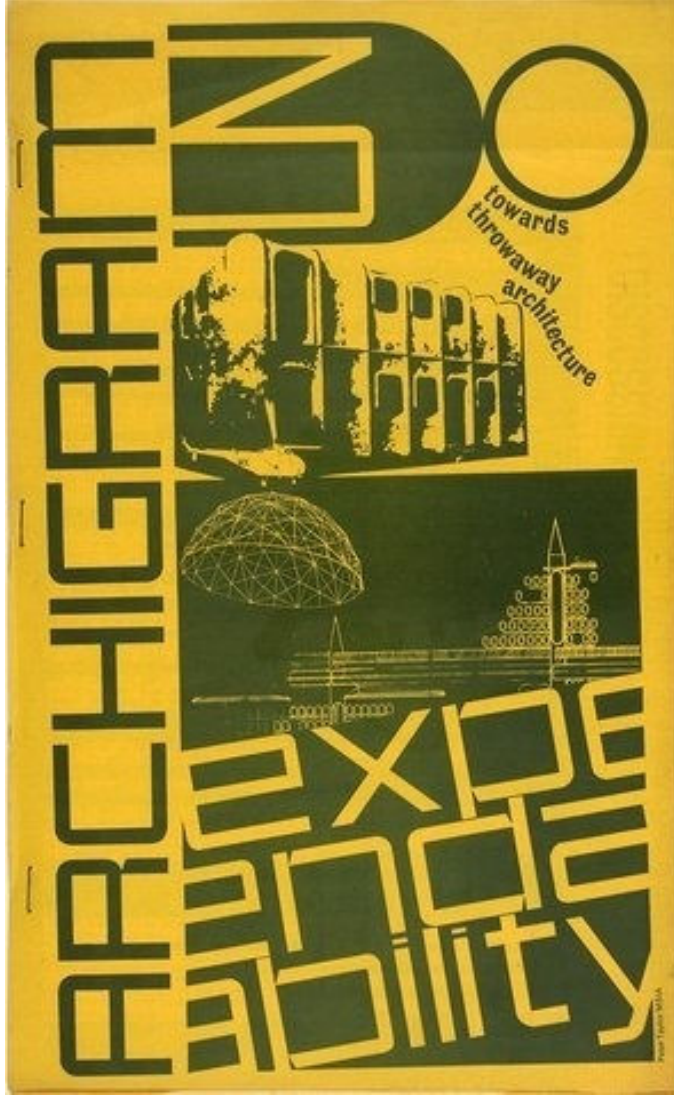
Grup üyeleri için temel fikir aynıdır. Üretim süreçlerinde kullandıkları araçları da benzer bir mantık içinde bir araya getirmişlerdir. Bilim kurgudan böcek gözlü (bug-eyed) canavarlar, petrol rafinerilerinden donanımlar, çizgi romanlardan teleskobik robot duvarlar, mimari gelenekten çelik germe, uzay sistemlerini almış; bunları kullanarak teknoloji bazlı bir mimarlık ütopyası geliştirmiş ve modern mimarlığın kalıplarını eleştirmişlerdir (Resim 3.11).



Resim 3.11. Archigram no:4 kapak ve iç sayfası [The Archigram Archival Project, 2011]

Tüketim toplumunun en yıkılmaz gözüktüğü bu yıllarda mimarlığın bir tüketim nesnesi olmadığını inatla savunan “consensus”a karşı, Archigram kenti bile bir tüketim nesnesi olarak düşleyen kendi önerilerini getirmiştir [Tanyeli, 1998]. 1962 yılında yayınladıkları Archigram no:2’de, tüketilebilir binalar üzerine tartışmalara yer vermeye başlamışlardır. 1963 yılında yayınladıkları üçüncü sayıları ise

“Tüketilebilirlik: Kullan-At Mimarlığına Doğru” (Resim 3.12) sloganıyla dikkat çekmiştir. Bu slogandan da anlaşılacağı gibi Archigram grubu, toplum hayatını etkileyen harcanabilir, tüketim nesneleri üzerine düşünmektedir.

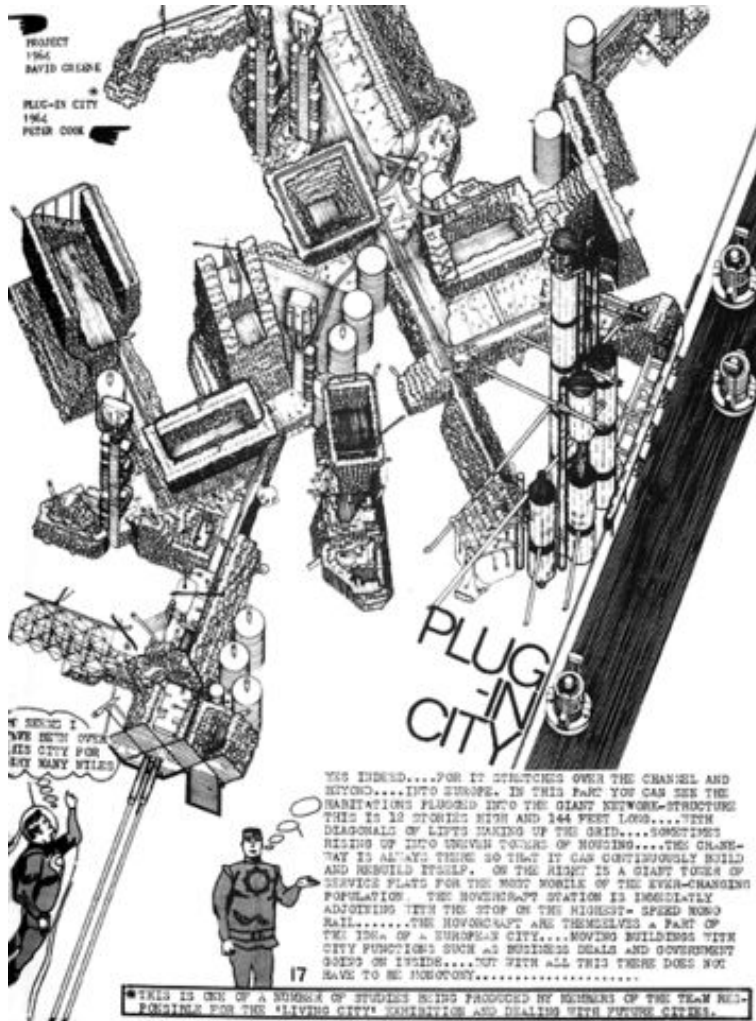


Resim 3.12 Archigram no:3, kapak sayfası [The Archigram Archival Project, 2011]

Archigram’a göre kentsel çevre bir bütündür ve değişiklikler karşısında uyarlanabilir olmalıdır; programlanıp tekrar yapılandırılabilirdir [Cook, 1999]. Mekanik merdivenler ve yatayda hareket eden asansörler içeren hareketli şehirler, içinde yaşanabilecek kapsüller, mobil evler, tak-çıkart prensipleri ile gelişim ucu açık kentlere ilişkin tasarımlar ve pek çok grafik düşünce ortaya atan projeler ortaya

çıkarmaya başlamışlardır. Tasarladıkları her ne kadar imkânsız yapılar da olsa Archigram mimaride bir yeniliğe ve hatta yeni bir döneme ön ayak olmuştur.

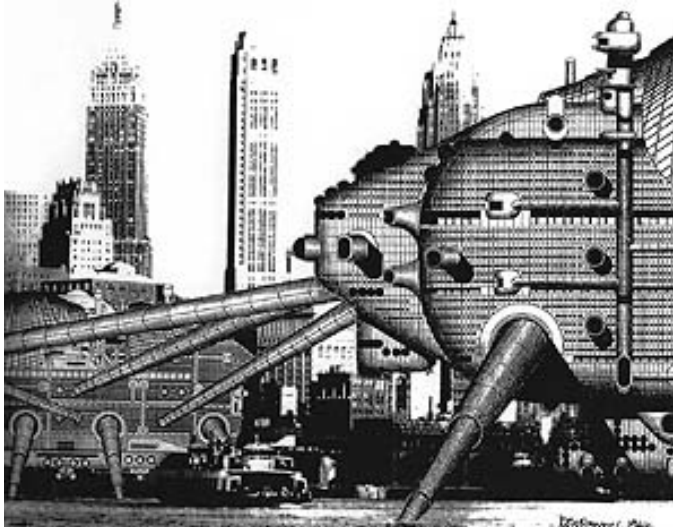
Cook'un en bilinen projelerinden biri olan "Plug-in City" (Resim 3.13) tüm bu düşünceler ışığında üretilmiş, Archigram'ın ikinci ve üçüncü sayılarında yer alan "tüketilebilir" binalar hakkındaki tartışmalar çerçevesinde olumlu bir örnek olmuştur.



Resim 3.13 Plug-in City [Cook, 1999]

"Plug-in City" hızla değişen kentlerin temposuna ayak uydurabilecek ve adapte olabilecek bir öneri olarak sunulmuştur.

Ron Herron'un "Walking City (Yürüyen Kent)" (Resim 3.14-15) projesi de grubun, tüm bu sorunlara cevap arayan diğer bir projesidir.



c)

Resim 3.15 (Devam) c) Walking City, Ron Herron, 1964 [Cook, 1999]

“Ciddi mimarlıktan çok bilim kurguya yakın” olan bu proje, dönemin diğer hayali projelerine ve dönemin mimarlığına “hareketlilik”, “seçme özgürlüğü” ve “esneklik” konularına farklı bakış açıları geliştirmiştir [Herron, 1972].

Her mobil ünite şehrin anahtar bir elemanı olması yanında aynı zamanda tüm dünyadaki gezgin işçi sınıfının da büyük bir kısmını içermektedir. Bu projeye hala birçok tasarımcı ve inşaat mühendisi tarafından gerçekleştirilmesi imkânsız gözüyle bakılmaktadır. Ayrıca projede şehir ölçeğine dair -iç ve dış ulaşımın sağlanması gibi- birçok ciddi sorun bulunmaktadır.



Resim 3.16 “Walking City”de göçebe yaşam [The Archigram Archival Project,2011]

“Yürüyen Kent” projesinin ana düşüncesi sürekli hareket eden kentlilerin giderek karmaşılaşan gereksinimlerine karşılık vermeyi amaçlayan ideal kentin, konut, iş

merkezi, ofis ve kültür donatılarıyla, kara, deniz ve havada belli bir yöne doğru dev adımlarla hareket etmesidir. Herron, bu projesinde, yaşamın hızlı devinimine sabit durarak ayak uyduramayan kentsel makinenin dinamik düşünüyü olduğu gibi kentli bireyin kent içindeki hareketinde ortaya çıkan düşüleri de önemser. Meltem Aksoy, Arredamento Mimarlık dergisinde yayımlanan yazısında bu durumdan şöyle bahsetmektedir:

“Mimarın, mimarisinde yaratmak istediğı bu tiyatro tekniğı ile oldukça benzeşimli yönler taşıyor. Yaratılan mekânın içinde yavaşça ilerlerken bireyin hayal sınırlarını zorlatarak bir sonraki adımla ilgili senaryoları kurgulaması, bir sonraki adımda belki de bu senaryonun çöküşü veya yenileriyle yer değışimi, sürekli hareket eden bireyler ve hareketli hayal dünyaları, tüm bunlar mimarın mimarlığın içerdiğinde olması gerektiğine inandığı şeyler olarak karşımıza çıkıyor” [Aksoy, 1994].

Archigram’ın birçok projesinde olduğu gibi bu projede de teknolojiyle birlikte hızla ilerleyen, ihtiyaçlarını karşılamak için sabit bir yere bağı kalmayan bir yaşam düşünölmüştür. Bu “göçebe” yaşam, Archigram’ın “Instant City”, “Ideas Circus” projelerinde de olduğu gibi değışik kültürlerin birbirleriyle bilgi paylaşımında bulunmasına, küresel bir bilgi ağı oluşmasına da olanak sağlamaktadır [Hangaram Design Art Museum, 2003] .

Ron Herron’un projesi sadece grafik olarak ifade edilmiş, detaylandırılmamış, robota benzeyen karakteriyle dünya üzerinde teleskopik bacaklarıyla dolaşan dev bir yapıdır. Dünya üzerinde bu bacaklarla nasıl yürüyeceğı, bu derece dev bir strüktürün nasıl hareket edeceğı anlatılmamıştır. Özellikle bu tarz detaylar üzerinde durulmamıştır. Archigram, bu tarz detaylara yanıt vermenin ütopyanın iç mantığıyla çelişeceğini fark etmiş olmalıdır. Onlar ürettiklerinin simölasyon olduğunun bilincindedirler ve bunu bir sözde gerçekçilikle maskelemeye kalkmazlar. Ütopyanın, tümel bir projeye dek vardırıldığında ütopizminden çok şey yitirdiğini kavramışlardır [Tanyeli, 2005]. Bu nedenle tasarımlar yakın gelecekte gerçekleşmesi pek de mümkün olmayan fantezi olarak nitelendirilebilecek kurgular olarak sunulmuştur.

“Instant City” (Anlık Şehir) (Resim 3.17) projesi ise Archigram’ı anlamak için üzerinde durulması gereken önemli projelerdendir. “Seyahat edebilen metropol” fikri üzerine gelişmiştir. Bir metropolün faydalarından yararlanamayan küçük şehirlere ve kasabaların “ayaklarına kadar giderek” bilgiyi, eğlenceyi, eğitimi ulaştırmayı hedeflemiştir. “Instant City”e ait donanımlar değişik şekillerde taşınmaktadır. Kara yolu üzerinden konvoylarla taşınan şekli yerini daha sonra Archigram üyeleri tarafından çok yönlü olması sebebiyle hava taşıtlarına bırakmıştır. Hava taşıtı olarak zeplinler kullanılmıştır:

“Etrafta karıncalar gibi dolanan bir dizi kamyon ‘Instant City’ pratik ve hızlı olabilir ancak ‘Instant City’nin aniden ortaya çıkarak, ‘etkinlik’ aşamasından sonra eteklerini toplayıp ortadan kaybolması fikrinin güzelliğinden kaçamıyorduk. Aslında zepline duyduğumuz bu ilgi kendiliğinden oluştu, diğer amacımız ise herhangi bir bölgeyle olabildiğince etkin bir şekilde birleşebilmektir. Archigram için zeplin bir cihazdır: devasa bir yardım paketi” [Cook, 1999].



Resim 3.17 Archigram no:9’da yer alan Instant City projesi [The Archigram Archival Project, 2011]

Mimarlık ortamında Archigram’a yönelik eleştiriler de yapılmıştır. Bunlardan biri, projelerinde insan ve insanın sosyal, fiziksel koşulları ile ilgilenmedikleridir. Warren Chalk eleştirilerin haksız olduğunu, bu durumun kullandıkları imajlardan-bilgisayarlar, robotlar- kaynaklı olduğunu belirtmiştir ve tüm çalışmalarının insanla

yakından ilgilendiğini, evde, işte ve genel olarak yapıli çevredeki kaotik ortamın sınırlardan kurtulmaya yönelik yollar önerdiğini belirtmiştir:

“Kentler üretmeli, yansıtmalı ve hayatı canlandırmalıdır. Kentlerin yapısı hayata ve harekete zemin hazırlamak için kurgulanmalıdır. Kent mekânlarında süren hayat, kullan-at dünyasındaki gelip geçici insanlar, hızlı bir şekilde akıp giden arabalar yapılandırılmış bir çevreden ve sınırlandırılmış boşluklardan daha önemlidir” [Cook, 1999].

3.3 Hareketlilik, Esneklik, Uyabilirlik ve Tüketilebilirlik Kavramları Üzerinden Belirlenen Söylemlerin Analizi

Gerçekte, Archigram grubu, kent ve mimarlığın maddeye bağımlı özelliklerini bir tüketim nesnesi olarak değerlendirip, bağımlılıktan kurtuluşu, maddelerin değişmezliği ve sabitliği düşüncesini yıkarak gerçekleştirmiştir. Peter Cook 1960 yılının ekim ayında Londra’da verdiği “Çevre ve Mimarlık” konulu konferansta “Gelecek İçin Sekiz Alternatif” isimli bir bildiri sunmuş; geleceğin dünyasının sekiz özelliğini şöyle sıralamıştır: hızlanmış, harcanabilir, rahat yaşanılır, kişiselleşmiş, duyarlı, belli nitelikler sunan, daha yumuşak, istenilen yerde oluşan çevreler [Sevinç, 2006]. Kendi hazırladıkları dergilerde yer alan söylemlerinde de hep bu konular üzerinde yoğunlaşmış; başlıca problemleri kent ve kente dair sorunlar olmuştur. Aykut Gürel ise Archigram topluluğunun ana temalarını şu şekilde özetlemektedir:

- Mimariye değişimin (mutation) ve uyarlama (adaptation) kavramlarının katılması.
- Mimarlık eyleminde geçici objenin belirlenmesi; buna sonu olmayan bir yenileme süreci de denebilir.
- Parlak sonuçlara ulaşmış yüksek tekniğin toplumun tüm sorunlarına cevap verebilecek bir düzeye getirilmesi.
- Tüm teknik olanakların “uzayın fethi” konusuna yönelmesi.
- Estetik araştırmanın önsel bir gaye olarak kabul edilmesi.
- Şehir tasarımında, “insan yığılmaları”, “bireyler silosu” gibi kavramların kabul edilmesi.

- Yepyeni iletişim, dağılım ve beslenme organizasyonlarının araştırılması [Aktaran: Arslan, 2006].

Tüm bu söylemler ışığında Archigram'ın ana temalarını şu şekilde özetlemek mümkündür:

- Hızla değişen yaşama ayak uydurabilmek için mimaride hareketin önemi (hareketlilik)
- Kentsel çevrenin değişiklikler karşısında uyarlanabilir olması (adaptasyon)
- Kentlerin artan ihtiyaç durumunda büyüyebilir olması (esneklik)
- Binaların ve kentin tüketilebilir olması (tüketim nesnesi)

Gelecek projeksiyonları üreten Archigram grubu tasarımlarını adeta bilim kurgu üzerinden biçimlendirmiştir. Dergilerinde sık sık çizgi romana ve bilim kurguya göndermeler yapmışlardır:

“Uzay çizgi romanlarındaki geleceği, inşa ettiğimiz binalarla ilişkilendirmek mümkün müdür?” [Cook,1999].

Böylece sadece mimarlığa değil bilim kurgu edebiyatına da kullanılacak malzeme üretmişlerdir. Bilim kurgu edebiyatından Reeve de Archigram'ın tüm bu söylemlerinden etkilenmiş bir yazardır ve eserlerinde geleceğin kentsel durumunu betimlerken kullandığı temalar, Archigram'ın kentleriyle birçok açıdan örtüşmektedir.

Bu çalışmayı yönlendiren ana düşünce, iki ayrı disipline ait söylemleri ortak temalar ile ele alarak daha verimli sonuçlar elde etmek üzerine gelişmiştir. İki ayrı alana ait söylemler üzerine yapılan detaylı çalışmada bu iki ayrı söylemin, ortak temalar üzerine geliştikleri görülmüştür. Bu bağlamda ortak temalar üzerinden metinsel çözümlemeler yapılarak iki ayrı disiplin arasında birebir ya da dolaylı bağlantılar kurularak Philip Reeve'in romanlarında yer alan kente dair söylemleri ile Archigram'ın kente dair söylemleri dört başlık altında incelenmektedir. Böylece her

iki söylemsel alanın birlikte ele alınmalarının, tek başlarına ele alınmalarından daha verimli bir sonuca götüreceği gösterilmektedir.

3.3.1 Hareketlilik (mobilité)

Hareketlilik, başka bir deyişle mobilité, bir durumdan bir başka duruma, bir yerden başka bir yere veya bir andan başka bir zamana geçmeyi ifade eder. Bu hareketlilik bireylerin hareketi şeklinde olabileceği gibi nüfusların hareketi ya da hareket etme kabiliyetine sahip her şeyin hareketi şeklinde görülebilir.

Günümüz insanı artık üst düzeyde hareketli bir dünyada yaşamaktadır. Bu hareketlilik sadece otomobil, uçak, gemi gibi araçlarının dışında internet ve telekomünikasyon araçları sayesinde sağlanan bir hareketliliktir ki, artık insanlar aynı anda iki farklı yerde olabilmektedirler. İnternet sayesinde ofiste çalışılırken, başka bir yerde yapılması gerekli bir konuşma da yapılabilir. Hareketlilikle ilgili ütopylar da sonlanmış değildir. Daha çok bilim kurgu sinema ve edebiyatında ortaya çıkan “ışınlanma” hayali fiziksel hareketliliğin en üst düzeye ulaşacağı bir ütopyaı temsil etmektedir

Hareketlilik kavramının mimarideki yansımaları değişik kavramlar aracılığıyla olmuştur. Prefabrike yapı sistemi, elemanlar kendileri hareket etmese de, bir taşıma aracıyla taşınabilen, monte edilebilen, kolayca sökülebilen, endüstriyel bir yapı üretim şeklidir. Bazı ütopyalarda ise binaların hatta kentlerin kendi başlarına hareketi söz konusudur.

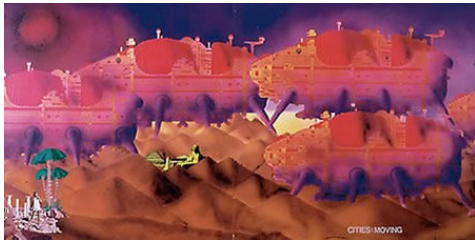
Mimarlık söyleminden çalışmanın nesnesi olarak seçilmiş Archigram’ın üzerinden hareketlilik kavramına baktığımızda, Archigram projelerinin en baskın ögesinin hareket olduğu görülmektedir. Archigram, dünyanın gelecekte çok daha karmaşık bir yer haline geleceğini, günlük yaşamın hızlanacağını ve karmaşılaşacağını düşünmektedir. Bu bağlamda kentin sorunlarına çözüm üretebilmek için kentlerin hareketli olma durumuna ait projeler geliştirmiştir. Bu projelerde hareketlilik kavramı Archigram tarafından son olanaklarına kadar kullanılmıştır. “Plug-in” (tak-

çıkar) mimarlığındaki birimlerin hareketliliğinden, “Walking City” (yürüyen kent) ve “Instant City” (hızlı şehir) projelerindeki gibi kentin hareketliliğine kadar hareketin olanakları araştırılmıştır.

Peter Blake’in, Peter Cook tarafından hazırlanan “Archigram” kitabının “Walking City” adlı bölümünün girişinde de yer alan, yürüyen kentler hakkındaki fikirleri şöyledir:

“Cape Kennedy’deki çeşitli hareketli strüktürleri tasarlayan mühendislerin Archigram Grubu’nu duymuş olmaları pek de mümkün değildir. Aslında, yürüyen kent fikri onları muhtemelen korkuturdu bile. Buna rağmen bu mühendisler birkaç düzine yapı düzenleyip tasarlamışlardır bunların bazıları 40 katlı ofis binalarıdır bazıları da düz alan boyunca sakin bir şekilde hareket etmektedir. Ancak vizyon sahibi mimaride bir iskelet çerçeveye vinçle yerleştirilmiş prefabrike konutların hazırlanmış olan kamu hizmetlerine takılması gibi kavramlar pek çok tasarımcı ve inşaatçı tarafından pratik görülmemektedir. Ancak, benzer derecede cesaret ve bağlılık –özellikle mali- olması halinde derhal ve etkin bir şekilde müdahale edilebilecek önemli şehir problemleri vardır – örneğin şehir içi ve şehirlerarası taşımacılık. Cape Kennedy’nin gururlu başarıları en şaşırtıcı problemleri çözebilme yeteneğimizin kanıtıdır ve onlar şehirli hastalıklarımız hakkında aynı tür çabayı göstermeyecek olanlara yöneltilen suçlamalardır” [Aktaran: Cook, 1999]

Hareketli olma durumu bireylerin hareketinden, bu hareketleri sırasında barınaklarını yanlarında taşımaları ile konutların hareketine ve sonunda da kentin kendisinin hareketine vardırılmıştır. “Yürüyen Kent”te hareketlilik, bütün bir kentin hareket edebilmesi olarak ele alınmıştır. İç içe geçen bacakların uçlarındaki tekerlekler yardımıyla kent, parçalar halinde hareket edebilmektedir. Proje bu açıdan “uç bir oynaklığa sahip” olarak nitelendirilebilir.

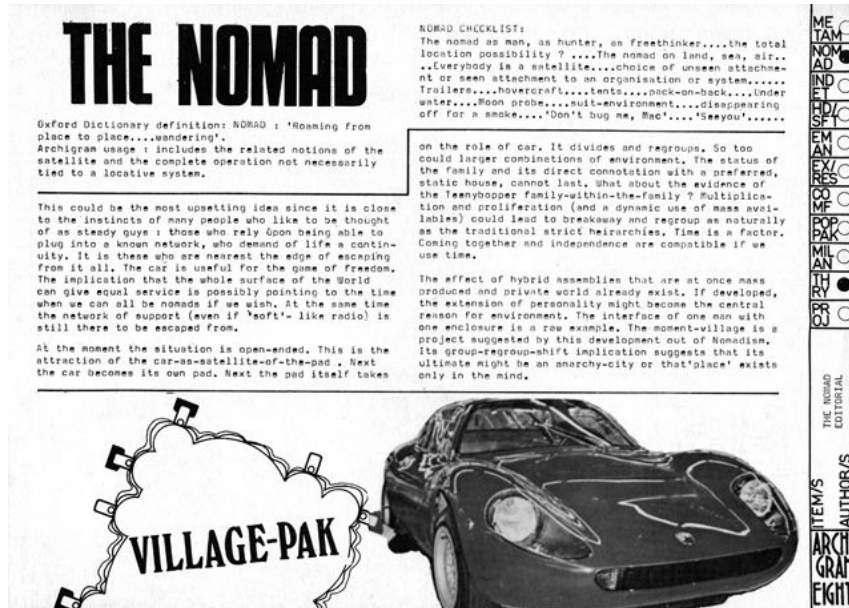


Resim 3.18 Walking City, 1964 [The Archigram Archival Project, 2011]

Archigram grubu dergilerinin de birçok sayısında hareketlilik kavramını tartışan projelere yer vermiştir. Archigram no:8’de yer alan, ana çıkış noktası “Walking City” projesi olan, Milano Trienali için hazırladıkları, “Milanogram” adını verdikleri projelerinde de bu ana temalarını kullanmışlardır:

“... Kişisel özgürlüğe ulaşabilmek için dünyanın yüzeyini ve hareketliliğini kullanabilmek: otomobillerin ve otomobil tabanlı kapsamların göçebe potansiyeli ve göçebe içgüdü... hepimizde güvence ve desteğe yönelik bir içgüdü vardır: psikolojik ve fiziki düzeyde konfor fikri... insan ve makineler arasında bu yanıt vermeye hazır çevrenin geliştirilmesi için karşılıklı etkileme ve tamamının gerek oldukça serbestçe değişimi... tüketici için” [Cook, 1999].

Genel anlamıyla hareketlilik kavramı, daha dar anlamıyla göçebe olma durumu özgürlük kavramıyla özdeşleştirilmiştir (Resim 3.19).



Resim 3.19 Göçebe kavramı [Cook, 1999]

Çalışmanın diğer bir alanı olan bilim kurgu edebiyatından Philip Reeve’in kitaplarının da, daha önce birçok kitap ve filmde de kullanılan “hareketli kent” fikri, ana teması olmuştur. Bilim kurgu ile çizgi romanı projelerinde anlatım aracı olarak kullanan Archigram, bilim kurgu edebiyatından bu romanlara ilham kaynağı olmuştur. Reeve’in kentleri de Archigram’ın kentleri gibi dev tekerler üzerinde

hareket etmektedir, gerekli ihtiyaçlarını diğer şehirlerden karşılamaktadır. Archigram’ın ütopyası edebiyat söyleminde distopik bir kurguya dönüşmüştür.

Archigram geleceğin kentlerini kurgularken teknolojiyi kullanan çağdaş toplumlar öngörmüştür. “Yürüyen Kentler” romanında da aynı şekilde hareketli olmak uygarlığın simgesi halindedir. Reeve söyleminde bu duruma sürekli dikkat çekmektedir:

“Kent in kenti yediği bir dünyada yaşıyoruz” [Reeve, 2008].

“İhtiyacı varsa, Londra Batmunkh Gompa’yı niye yemesin ki? Madem bu düşünceden hoşlanmıyorsunuz, o zaman siz de uygar toplumlar gibi, kentinize tekerlek taksaydınız” [Reeve, 2008].

Hareketli olmak hayatta kalabilmenin şartıdır.

“Her kent harekete geçip yer değiştirmeye zorlandı, yoksa mobilleşenler tarafından yenecekti. Bu gelişmeler üzerine, Anchorage halkı yurtlarını yeniden yapılandırıp, buzun üstünde sonu gelmeyen seferlerine başladı” [Reeve, 2008].

Romanda tasvir edilen, Londra’nın belediye başkanının, sert bir yüz ifadesiyle baktığı ve üzerinde “ *Hareket yaşamdır- Londra’nın Hareket Etmeyi Sürdürmesi İçin Mühendisler Loncası’na Yardım Edin* ” yazılı afişleri önemli bir detaydır [Reeve, 2008].

Reeve hareket olgusunu ana karakterlerden Tom’un üzerinde oldukça keyifli olarak nitelendirmektedir. “Yürüyen Kentler” romanının sonunda, Londra’nın büyük bir yıkım uğramıştır. İkinci kitap “İhanet Altını”nda ise Tom ve Hester hava gemileri Jenny Hanniver ile dünyayı dolaşırken zorunlu bir nedenle mobil kent olan Anchorage’a inmek zorunda kalmışlardır:

“Tom, hareket halindeki bir kentte yaşamayı ne denli özlediğini şimdiye kadar fark etmemişti. Bunun nedeni motorlar diyordu kendi kendine; binalara canlılık duygusu

¹ Alıntı içindeki italikler özgündür.

veren o huzur dolu, hafif titreşim; o bir yerlere gitme duygusu ve her sabah uyanıp, yatak odası penceresinden bambaşka bir manzara görmek.” [Reeve, 2008].

Reeve’in bu anlatımlarından, kurgularında Archigram’ın söylemlerindeki gibi yersizlik ve zamansızlık kavramlarını kullandığını görmek mümkündür.

60’lı yıllardan 80’li yıllara kadar edebiyattaki referanslara bakıldığında, Reeve’in dörtlemesinde olduğu gibi, yeniden canlandırılmış mimari kavramlara rastlamak mümkündür [Keazor, 2010]. Zeplinlerin tasarlandığı biçimde üretilen hava gemilerinin kullanılması Archigram’ın bir fikridir. Archigram grubunun mimarlarından Peter Cook, bir önceki bölümde de anlatıldığı gibi, 1964 yılından itibaren “Walking City” tasarımının üzerinden geliştirdiği “Instant City” denen hareketli şehirler önerisini sunmuştur. 1968’de zeplinler ve balonlar “seyahat eden metropol”ün ve “görsel işitsel gösteri sistemlerinin, eğlence hizmetlerinin, sergilerin, tren köprülerinin ve elektrikli lambaların” taşınmasını sağlar demiştir [Cook 1999]. Cook bu şekilde kültürel işgal anlamında küçük şehirlere bir tür “metropol dinamiği” taşımayı ve bu şehirleri canlandırmayı dile getirmiştir.

Bu bağlamda oluşturulan Cook’un bazı eskizleri Reeve’in romanlarında yansıttığı mimari ütopyları anımsatır. “Yürüyen Kentler”de ve “İhanet Altını”nda adı geçen “Gökliman” (Resim 3.20) hava yerleşimi bulutların arasında göçebe kuşlar gibi süzölen bir liman kenti olarak tarif edilmiştir:

“Gökliman! Burası Mobil Çağ’ın en önlü yerleşmelerinden biriydi... Gökliman kasabası uzun zaman önce aç kentlerden kaçmak için gökyüzünde konumlanmaya karar vermişti. Bugün havacılar için bir ticaret istasyonu ve buluşma noktasıydı. Yaz boyunca Av Alanı’nın üzerinde süzölür, kışı ılık gökyüzünde geçirmek için de güneşe uçardı” [Reeve, 2008]



Resim 3.20 Kirsty Mordaunt tarafından yapılmış Gökliman illüstrasyonu

Gökliman devasa gaz balonlarıyla taşınan, yer yer filigran desenli mimarisi ile sadece Archigram'ın hareketli şehirlerindeki zeplinin yerine gaz balonlarının geçmesini değil aynı zamanda da Amerikalı mimar ve sanatçı Lebbeus Woods'u ütopik formları nostaljik teknolojiyle birleştirdiği taslaklarını da anımsatmaktadır [Keazor, 2010].

Reeve'in hareketli şehirleri günümüz kentlerine yapılan bir eleştiri niteliğindedir. Kitaplarında günümüzdeki küreselleşme mantıklı bir sona erişmiştir. Reeve'in Archigram'dan esinlenerek oluşturduğu geleceğin "hareketli" kentlerine ait kurgusu, mekanikleşme, barbarlaşma, tüketim gibi sonuçlar doğurarak fiziksel ve sosyal anlamda distopyaya dönüşmüştür.

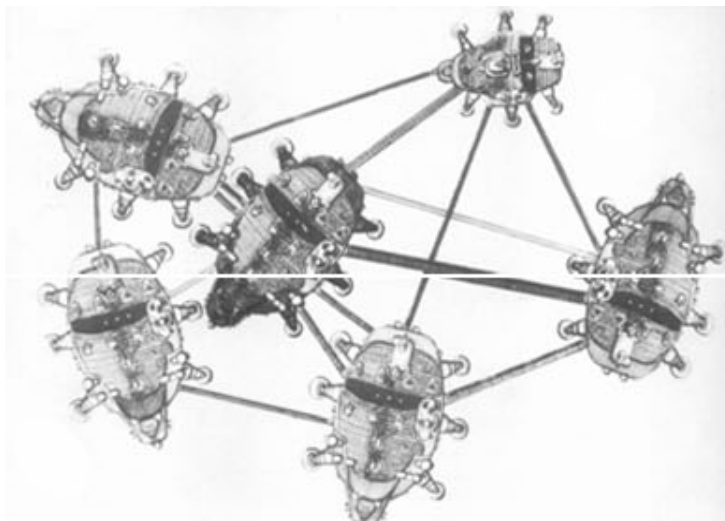
3.3.2 Esneklik (büyüyebilirlik)

Esneklik yani büyüyebilirlik kavramı, modern yaşamda yer alan teknolojik gelişmelere ve kullanıcı gereksinim ve isteklerine karşın bir çözüm önerisi anlamına

gelmektedir. Bu kavram tasarımlara ve uygulamalara, kent ölçeğinden, konut birimi ölçeğine kadar yansıyabilme özelliğine sahiptir. Modernizm ve modernizm sonrasında mekân oluşumları ve iç mekân biçimlenişinde bu kavramlar önemli rol oynamıştır.

Esneklik kelimesi, her yönde büyümeyi, gelişmeyi ve değişmeyi ifade eder. Esneklik, değişen koşullarda değişik gereksinimlere uyum sağlayabilme özelliğidir [Dural, 2002]. Esneklik yaklaşımına 20. yüzyıl ortalarında ütopyacı gruplar tarafından öncü nitelikte öneriler getirilmiştir. Bunlarda çoğunlukla kentsel esneklikten, yani kentlerin büyüme kabiliyetinden bahsedilmektedir. Bunun oluşması için de şüphesiz kentsel strüktürlerin büyümesi gerekmektedir.

Bu bağlamda bakıldığında Archigram'ın projelerinde de bu tür önerilere rastlanmaktadır. Esneklik kavramını günlük yaşamın içine sokarak, konuttan kente kadar değişen bir ölçekte projeler sunan Archigram'ın mega strüktürleri esneklik kavramının ilk örnekleridir. Kimi tasarımlarında tak-çıkart kurgusu ile büyüme olanağı sınırsızdır ve eskiyen teknolojik donanım yenisiyle değiştirilebilmektedir. "Walking City"de iç içe geçmeli bacaklar ve bu bacakların uçlarındaki tekerlekler yardımıyla hareket edebilen farklı kentsel birimler, farklı biçimlerde bir araya gelerek her defasında farklı bir kent ortaya koymaktadır (Resim 3.21).



Resim 3.21 Farklı kentsel birimlerin bir araya gelerek oluşturdukları kent birimi [The Archigram Archival Project, 2011]

Reeve de “Yürüyen Kentler”inde ve “İhanet Altını”nda kentlerin esnek olma durumunu kullanmıştır. “İhanet Altını”nda kentlerin esnekliğini kullanarak kurguladığı detaylar Archigram’a ait söylemlerden gelmektedir. “İhanet Altını” romanındaki ana mekânlardan olan Anchorage kenti küçük ama kökenleri eski Amerika’ya dayanan, buz kentlerinin arasında en ünlü olanı olarak anlatılmaktadır:

“Yağmacı değillerdi; baş taraftaki küçük çeneler yalnızca hurda ya da kazanları beslemek için tatlı su buzu toplamak için kullanılıyordu. Halk, Buz Diyarı’nın kıyısı boyunca ticaret yaparak geçimini sağlıyordu; öteki barışsever kasabalara küçük, zarif iskeleler uzatarak bağlanır, toplayıcıların ve arkeologların buzdan kazıp çıkardıklarını satmak üzere bir araya geldikleri bir pazar yeri oluşturlardı” [Reeve, 2008].

Birden çok hareketli kentin bir araya gelip birbirlerine köprüler ile bağlanarak oluşturdıkları “pazar yeri”, Archigram’ın yürüyen kentlerinin, gerektiğinde, ihtiyaçlarını karşılamak için köprülerle bağlanması ile birebir örtüşmektedir.

Yapılan alıntılarda, Reeve’in romanlarında, metinsel çözümlemesi sonucu elde edilen kentsel kurgular kapsamında, mimarlık söylemine ait olguları barındırdığı görülmektedir.

3.3.3 Uyabilirlik (adaptasyon)

Uyabilirlik (adaptasyon) değişik koşullara uyum sağlamak olarak tanımlanabilir. Archigram’ın kentleri büyüyebilir yani esnek olmalarının yanında adaptasyon ve değişim yeteneğine de sahiptir. Archigram’a göre kentsel çevre bir bütündür ve değişiklikler karşısında uyarlanabilir olmalıdır; programlanıp tekrar yapılandırılabilir [Cook, 1999]. “Walking City” de hızla değişen kentlerin temposuna ayak uydurabilecek ve adapte olabilecek bir öneri olarak sunulmuştur. İç içe geçmeli bacaklar yardımıyla hareket edebilen farklı kentsel birimlerden oluşan konteynırlar, bu konteynırların koridorlar yardımıyla birbirlerine bağlanabildiği proje, bütün bir kenti içine alabilecek büyüklüktedir [Herron, 1972]. Gerektiğinde

temiz hava ve güneş ihtiyacına göre yapıların üst kısımları açılıp kapanabilecek şekilde düşünülmüştür.

“Walking City”nin alt yapısını oluşturan, 1964 yılında harcanabilir binaların değişime programlanan ve kurulan kentsel bir çevreye dönüşmesi fikrinden geliştirilen “Tak-çıkır Şehir” (Plug-in City) grubun ilk yıllarındaki tasarım kaygılarını özetleyen bir projedir.

Serinin “İhanet Altını” adlı ikinci kitabındaki karakterlerden Freya, “uyarlanabilir” karakterdeki hareketli kentleri şöyle betimlemiştir:

“Buzu geçip, Profesör Pennyroyal’ın keşfettiği o el değmemiş, yemyeşil yeni topraklara gitmenin bir yolunu bulacağız. Orada, kızakları atıp tekerlekleri takacak, yakıt için ağaç keseceğiz, vahşilerle ticaret yapacak ve onlara Kentsel Darvencilik’in yararlarını tanıtacağız” [Reeve, 2008].

Yukarıdaki söylemde vurgulandığı gibi Reeve kentlerini anlatırken, kentlerin her koşula uyarlanabilir olma durumunu da yansıtmıştır. Kentler buzda güçlü motorlarıyla kızaklarla kayarak ilerlerken, toprak bir zemine geçtiklerinde kızak yerine artık tekerleklerini kullanabileceklerdir:

“Demir kızaklar üstünde kayan, iki katlı, küçük bir şeydi. Kentin kar küreği görevi görmesi için kapatılmış eğimli, yatık çenesini ve buzda ilerlemesini sağlayan kancalı, devasa arka tekeri görüldü” [Reeve, 2008].

3.3.4 Tüketilebilirlik

Archigram’ın ütöpik çalışmaları, genellikle tüketim ve hareket tartışmaları ile şekillendirilmiştir. Kurguladıkları ütopyaalar, mevcut kent ve bina düzeninin dışında, geleceğin yapılı çevresinin birer simülasyonudur. Göçebelik ve tüketim toplumu göz önünde bulundurularak üretilen projeler, günümüz iletişim tabanlı internet ortamının ve sanal mekânların bir habercisidir. Mimarlık olgusunun bir tüketim nesnesi olmadığını savunan gelenekçi tasarımcılara karşın, çağdaş kentleri bile bir tüketim nesnesi olarak tanımlayan Archigram, konstrüktivizm manifestoları ve gelecekçi

tavırlar ile bütünleşmiştir Yalnızca binalar ve dolayısıyla mimari programlar değil, kentlerin kendisi de tüketilen nesneler gibi görüldüğü için çağın hareketli dünyasında değişebilir, dönüştürülebilir tasarımlar haline getirilirler. Archigram için kent bir tüketim nesnesidir. Archigram ilk olarak tüketim konusuna Archigram no:2’de değinmiştir. Archigram no:3 ise “Tüketilebilirlik: Kullan-At Mimarlığına Doğru” sloganıyla 1963 sonbaharında yayımlanmıştır. Bu slogandan da anlaşılabileceği gibi Archigram grubu, toplum hayatını etkileyen harcanabilir, tüketim nesneleri üzerine düşünmektedir:

“Kıyafetlerimizi yıllarca kullanabilecekken, her yıl eskileri atıp yenileriyle değiştirmeye gitgide alışıyoruz. Aynı şekilde bir beyaz eşyayı yıllarca kullanarak çocuklarımıza bırakabilme fikri gülünç bir hale geldi... Harcanabilir çevre fikri hala anarşik bir durum olarak görülüyor” [Cook,1999].

1964 yılında harcanabilir binaların değişime programlanan ve kurulan kentsel bir çevreye dönüşmesi fikrinden geliştirilen “Tak-çıkır Şehir” (Plug-in City) grubun ilk yıllarındaki tasarım kaygılarını özetleyen bir projedir. Peter Cook bu projenin özelliklerini anlatırken aslında grubun ana fikrini de anlatmıştır:

“Plug-in City, neredeyse bir buzdolabı veya otomobil kadar endüstriyel hale getirilmiş elemanların yine endüstriyel bir taşıyıcı sisteme takıldığı ve eskiyince yenilenebildiği bir ‘tüketilebilir kent’ önerisidir. Archigram, kutsal yuva imgesinin sağlam gözüktüğü bir kültür ortamında, konutu bir tüketim nesnesine dönüştürerek ona ilişkin duygusal bağlılıkları hiçe sayan bir gençlik yanıtı verir” [Tanyeli, 2005].

“Yürüyen Kentler” romanında, dünyada “Kentsel Darwinizm” adı verilen bir sistem vardır. “Kentsel Darwinizm” adı verilen bu sistemde orman kanunları geçerlidir ve hayatta kalabilmek için avlanmak ve hareketli olabilmek esastır:

“Hemen altlarında ölü bir kent yatıyordu. Biçimsiz bir açıyla, yüzlerce küçük kasabanın tekerlek izleriyle dolu arazide yana kaykılmıştı. Daha yakından bakmak için alçalınca, tekerleklerinin ve ayırıştırma bölümünün olmadığını, güverte plakalarının da kentin başına üşüşmüş çok sayıda küçük kasaba tarafından şeritler halinde söküldüğünü fark etti” [Reeve, 2008].

“Yakıt bitti ve hareketsiz kalakalınca, bazı küçük kasabalar gelip onu parçalamaya başladılar. Bu beslenme çılgınlığı aylardır devam ediyor; çok yakında bir başka kent gelip işini bitirecektir” [Reeve, 2008].

Reeve dörtlemesinde, kapitalizmin sömürgeci anlayışının ve küreselleşmenin, bu durumların kentleri nasıl etkilediğinin sık sık altını çizmektedir:

“Hızlı kentler yavaş olanları, güçlü kentler de güçsüz olanları yer. Sistemin böyle yürümesi gerek, tıpkı doğadaki gibi” [Reeve, 2008].

“Son zamanlarda av iyice azaldığından, büyük yağmacı kentlerin bazısı komisyon teklif etmeye başlamıştı... Komisyon önermek ve avı zor kullanarak ele geçirmek dengeyi bozmaktaydı” [Reeve, 2008].

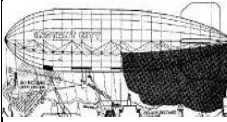
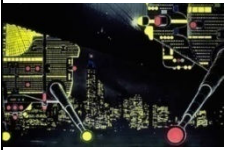
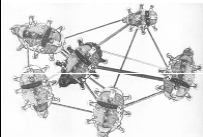
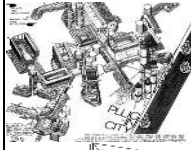
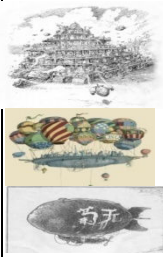
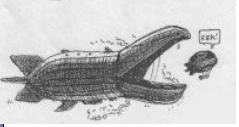
Hester’in hareketlilik karşıtı ve bu uğurda öldürülen annesine göre ise hareketli kentler gereksizdir:

“Annem Mobil Kentler’in aptalca olduğunu söylerdi. Mobil Kentler’e binlerce yıl önce, depremler olurken, yanardağlar patlarken ve buzullar güneye inerken ihtiyaç vardı, derdi. Şimdiyse, yaptıkları tek şey ortalıkta dolaşıp birbirlerini yemek; bunun nedeni de insanların onları durduramayacak kadar aptal olması” [Reeve, 2008].

Reeve’in binlerce yıl önceki olarak tanımladığı kentler günümüzün kentleridir. Geçmişteki kentleri tanımlarken kullandığı kelimeler aslında günümüz kentlerine, küreselleşmeye, doğal dengenin bozulmasına yaptığı bir eleştiridir.

Şüphesiz bahsedilen söylemlerin kent üzerine sundukları başka kavramlar da vardır. Ancak tezin amacı iki farklı disipline ait söylemi birbiriyle örtüştükleri ortak temalar üzerinden incelemektir. Çizelge 3.1’de görüldüğü gibi ortak olarak dört kavram üzerinde, hareketlilik, esneklik, uyabilirlik ve tüketilebilirlik, durulmaktadır.

Çizelge 3.1 Archigram ve Reeve'in kent söylemlerinin ortak temalar üzerinden incelenmesi

	HAREKETLİLİK	ESNEKLİK	UYABİLİRLİK	TÜKETİLEBİLİRLİK
ARCHIGRAM'IN KENT SÖYLEMİ Archigram'a göre geleceğin kentleri hızlanmış, harcanabilir, rahat yaşanılır, kişiselleşmiş, duyarlı çevrelerden oluşmalıdır.	Hareket, kentin yaşamını sürdürebilmesi için şarttır. Uygarlığın simgesidir. Hareketli kentler dev tekerler üzerinde hareket eder. Zeplin, balon gibi hava yolculuğu yapabilmek için kullanılan, edebiyatta ve mimarlık ütopyalarında sık sık kullanılan teknolojiler yeniymiş gibi gösterilerek muhtemel geleceği yansıtmaktan ziyade günümüzün bir yorumunu sunmaktadır.  	Tak-çıkart kurgusu ile büyüme olanağı sınırsızdır. "Walking City"de iç içe geçmeli bacaklar ve bu bacakların uçlarındaki tekerlekler yardımıyla hareket edebilen farklı kentsel birimler, farklı biçimlerde bir araya gelerek her defasında farklı bir kent ortaya koymaktadır.  	Kent değişiklikler karşısında tekrar programlanabilmektedir. "Plug-in City" de hızla değişen kentlerin temposuna ayak uydurabilecek ve adapte olabilecek bir öneri olarak sunulmuştur. "Walking City" gerektiğinde temiz hava ve güneş ihtiyacına göre yapıların üst kısımları açılıp kapanabilecek şekilde düşünülmüştür  	Kent bir tüketim nesnesidir. Eskidiğinde yenilenmelidir. "Kıyafetlerimizi yıllarca kullanabileceksen, her yıl eskileri atıp yenileriyle değiştirmeye gitgide alışıyoruz. Aynı şekilde bir beyaz eşyayı yıllarca kullanarak çocuklarımızı bırakabilme fikri gülünç bir hale geldi... Harcanabilir çevre fikri hala anarşik bir durum olarak görülüyor" [Cook,1999].
REEVE'İN KENT SÖYLEMİ Romanlarında birçok türü- macera, romantik, gotik- bir arada kullanmıştır. Verne'den ve Wells'ten etkilenmiştir. Reeve'in kent kurgularında mimari ütopyaları kullandığı, bu ütopyaların da Reeve'in söylemlerinde distopik kurgulara dönüştüğü görülmektedir.	Hareket, kentin yaşamını sürdürebilmesi için şarttır. Uygarlığın simgesidir. Hareketli kentler dev tekerler üzerinde hareket eder. Zeplin, balon gibi hava yolculuğu yapabilmek için kullanılan, edebiyatta ve mimarlık ütopyalarında sık sık kullanılan teknolojiler yeniymiş gibi gösterilerek muhtemel geleceği yansıtmaktan ziyade günümüzün bir yorumunu sunmaktadır.  	Birden çok mobil kent bir araya gelip birbirlerine köprüler ile bağlanarak ihtiyaçlarını gidermek için büyüyeabilmektedir: "Halk, Buz Diyarı'nın kıyısı boyunca ticaret yaparak geçimini sağlıyordu; öteki barışsever kasabalara küçük, zarif iskeleler uzatarak bağlanır, toplayıcıların ve arkeologların buzdan kazıp çıkardıklarını satmak üzere bir araya geldikleri bir pazar oluştururlardı" [Reeve, 2008].	Mobil kentler koşullara göre değişebilir niteliktedir. Kentler buzda kızaklarla kayarak ilerlerken, toprak bir zemine geçtiklerinde kızak yerine tekerleklerini kullanırlar.  	Kentler kendinden güçsüz olanı, kendini yenileyemeyeni tüketerek yaşamlarını sürdürürler. 

4. SONUÇ

Çalışmanın başında da belirtildiği gibi, tez kapsamında asıl vurgulanmak istenen nokta ortak temalar kullanarak, iki farklı disipline ait söylemleri bilimsel bir biçimde kesiştirmektir. Böylece mimarlığın, mimari tasarım eğitiminden başlayarak, farklı disiplinlerden, özellikle de çok etkileşimde bulunmadığı düşünülen edebiyattan, yararlanma potansiyelini göstermektir.

Üçüncü Bölüm’de ortaya konan dört ortak temaya- hareketlilik, esneklik, uyabilirlik, tüketilebilirlik- elbette ki yalnızca Archigram ve söylemlerini inceleyerek de ulaşmak mümkündür. Mimarlık ve bilim kurgu edebiyatı alanlarında örtüşen kavramlar kentlerin hareketli, esnek, uyabilir ve tüketilebilir olma durumları üzerinedir. Aynı temalar üzerine kurulan ama farklı iki alana ait söylemlerdir. Ama biri ütopya iken diğeri distopyadır. Ancak ortak anlamlar üzerinden Reeve’in romanlarındaki kent söylemleri ile birlikte Archigram’ın kent söylemlerini incelemek hem iki ayrı disiplindeki ortak alanları vurgulamak hem de mimarlık söyleminde ütopya olarak yer alan bir kurgunun, edebiyat söyleminde distopyaya dönüştüğünü göstererek, mimarlık disiplininin bundan yararlanabileceğini göstermesi açısından önemlidir. İki ayrı disipline ait söylemlerde, hareketlilik, esneklik, uyabilirlik ve tüketilebilirlik konularında benzer yaklaşımlar sergilenmektedir.

Archigram mimarlığının ütöpik yapısı Reeve’e güçlü bir gereç ve varolan bir kurgudan yararlanma kolaylığı, ayrıca mimarlık bilgisine sahip okuyucuya da iki söylem arasında benzerlik kurma potansiyeli sunmaktadır.

Philip Reeve “Yürüyen Kentler” kitabında, Archigram’ın ütopyalarında dile getirdiği güncel kente dair eleştirilerini metinleştirerek bu ütopyaların okuyucular tarafından deneyimlenmesine fırsat vermektedir. Reeve’in okuyucu kitlesi yetişkinlerden çok çocuklar ve gençlerdir. Bu yaştaki kitlenin ulaşamayacağı mimarlık söylemlerine romanlarında yer vererek mimarlığı anlatma ve sevdirmek için edebiyatı kullanmaktadır. 1960’lı yıllarda ütöpik olarak değerlendirilen eleştirileri yeniden ele alıp günümüze taşımaktadır. Archigram’ın “Yürüyen Kent”i

güncel sorunlara çözüm arayan, geleceğe ait kentler öneren bir ütopya sunarken, Reeve'in kentleri distopya olarak adlandırabileceğimiz bir dünyada kendine yer bulmaktadır. Reeve'in söylemleri sayesinde “gerçekleşmesi imkânsız ütopyalar” artık gerçek olmuştur. Archigram yürüyen kentleri tasarlarken, bunların olumsuz sonuçlarına hiç değinmezken, Reeve'in romanları bu tür kurguların olumsuz sonuçları da vurgulanmaktadır. Reeve'in röportajlarından ve romanlarındaki kurgularından mimarlık alanından beslendiğini söylemek mümkündür.

Kentlerin hareketliliği anlamında, “Yürüyen Kentler” ve “İhanet Altını” kitaplarında her ne kadar hareket Archigram'ın ütopyasındaki gibi uygarlığın simgesi de olsa haksız ve barbar bir düzene de zemin hazırlamıştır. “Kentsel Darwinizm” adlı sistemin geldiği son nokta günümüz kentlerine bir eleştiri sunmaktadır. Günümüzde de insanoğlu avcı konumundadır. Kapitalizmin sömürgeci anlayışı dünyanın ve kentlerin düzenini etkilemektedir. Reeve de mimari ütopyaları kullanarak oluşturduğu distopik kurgu ve yarattığı karakterler yardımıyla aslında tehlikenin çok da uzak olmadığına dikkat çekmektedir.

Sonuç olarak, mimarlık ve bilim kurgu edebiyatı arasındaki ilişkinin sorgulandığı bu çalışma ile şu verilere ulaşılmıştır:

- Çocuk ve gençlere hitap eden Reeve'in romanları barındırdığı kentsel söylemler sayesinde, edebiyatı bir eğitim aracı olarak kullanarak, mimarlık söyleminin ulaşamadığı bir kitlede kent bilincinin oluşmasını sağladığı böylece daha önce mimarlık alanında oluşturulan bilgi birikiminin, edebiyat alanında yeniden üretilerek okuyucuya ulaştırılabileceği görülmüştür.
- Archigram'ın “Yürüyen Kent”i teknik olarak detaylandırılmamış bir projedir. Bu projeyi bir ütopya olarak nitelendirdikleri için bu tarz detaylar üzerinde özellikle durulmamıştır. Reeve ise romanlarında kentlerin nasıl hareket ettiği üzerinde sıkça durmuş ve bu kentlerin sahip olduğu teknolojiyi detaylı bir şekilde betimlemiştir. Bu sayede, iki söylemin incelendiği bu çalışma,

gerçekleşmesi imkânsız olan ütopyaların “ya gerçekleşirse” sorusuna cevap olmuştur.

- Archigram söylemlerinde yer alan “yürüyen kent” ütopyası, Reeve’in romanlarında distopyaya dönüşmüştür. Mimarlık söylemleri, bu romanlardaki distopyenliğe hiçbir zaman erişememişse de, erişebilirliğini göz önünde bulundurmak gerekir. Distopya üzerinden kurgulanan Reeve romanları günümüz kentlerine bir eleştiri niteliğindedir. Bu eleştiri sayesinde, mimarlık söylemindeki yenilikçi gelecek vizyonlarının olumsuz sonuçları da görülmüştür. Bu doğrultuda edebiyat alanında yeniden üretilen bilginin mimarlık alanında yeni bilgiler üretilmesine yardımcı olacağı fark edilmiştir. Bu bağlamda çalışmadan çıkarılacak yararlardan biri de, mimarlık ve bilim kurgu edebiyatının kesiştirilmesiyle elde edilen verilerin, mimarlık araştırmaları ve mimarlık eğitimi gibi alanlarda araç olarak kullanılması ile bilimsel bilgiye dönüştürme potansiyelinin gösterilmesi olmuştur.

KAYNAKLAR

Akkaya, Ç., “1950’ler ve 1960’lar Modern Batı Toplumunda Kurgulanmış Gelecek Zaman Vizyonunun Konut Tasarımına Yansımaları”, Yüksek Lisans Tezi, **Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü**, İstanbul, 23 (2007).

Aksoy M., “Peter Cook”, **Arredemanto Mimarlık**, Ekim: 38 (1994).

Archigram, “A Guide to Archigram 1961-74”, **Academy Editions**, Great Britain, 378 (1994).

Arslan, M.E., “20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının Hareketlilik, Esneklik/Uyabilirlik ve Teknolojik Kavramları”, Yüksek Lisans Tezi, **İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü**, İstanbul, 22 (2006).

Ballard, J. G., “Stellivista’nın Düşü”, **Arion Yayınevi**, İstanbul, 48 (1995).

Barthes, R., “Göstergebilimsel Serüven”, çev. M. Rıfat, **Yapı Kredi Yayınları**, İstanbul, 181 (1993).

Baudou, J., “Bilim-Kurgu”, çev. İ. Bülbüloğlu, **Dost Kitapevi Yayınları**, Ankara, 8, 12, 26 (2005).

Bayar Z., “Bilim-Kurgu Edebiyatı Konusunda Bir Sınıflandırma Denemesi”, **Matbuat**, Mayıs: 38 (1995).

Bullen E., Parsons E., “Dystopian Visions of Global Capitalism: Philip Reeve’s *Mortal Engines* and M.T Anderson’s *Feed*”, **Children’s Literature in Education**, 38: 127-139 (2007).

Calvino, I., “Görünmez Kentler”, Çev. I. Saatçioğlu, **Yapı Kredi Yayınları**, İstanbul, 103, 124 (2004).

Çetin, M., “Mimarlıkta Dilbilimsel Çözümleme, Şekil Gramerleri”, **Gazi Sanat Dergisi**, 3: 41-50 (2003).

Cook, P. (Ed.), “Archigram”, **Princeton Architectural Press**, New York, 8, 20, 33, 48, 76, 78, 86, 87, 100 (1999).

Dawson, J., “Beneath their cheerful bunny faces, his slippers had steel toe caps”: Traction Cities, Postmodernisms, and Coming of Age in Philip Reeve’s *Mortal Engines* and *Predator’s Gold*”, **Children’s Literature in Education**, 38: 141-152 (2007).

Dural, P., “Kimlik Zarflarında Açılabilir İbaresini Bulunan Proje Raporları”, Kültür Bakanlığı Gelenekten Geleceğe Evimiz Proje Yarışması, **Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Yayınları**, Ankara, 15 (1992).

Eagleton, T., “Edebiyat Kuramı”, *Ayrıntı*, İstanbul, 27, 29, 119, 130, 150, 154, 155 (1990)

Ediz Ö., Çağdaş G., “Mimari Tasarımda Fraktal Kurguya Dayalı Üretken Bir Yaklaşım”, *İTÜ Dergisi*, Cilt 4, 1:72 (2005).

Foucault, M., “Bilginin Arkeolojisi”, çev. V. Urhan, *Birey Yayıncılık*, İstanbul, 23, 24 (1999).

Fowler, R., “Linguistic Criticism”, *Oxford University Press*, Oxford, 4, 25, 31 (1986).

Herron, R., 1972, “Walking Cities”, Urban Structures For the Future, Ed. Justus Dahinden, Trans. By. Gerald Onn, *Praeger Publishers*, New York, 114 (1972).

Huxley, A., “Cesur Yeni Dünya”, çev. Ü. Tosun, *İthaki Yayınları*, İstanbul, 41 (2000).

Internet: Çalak, E.I., “Göstergebilim Yöntemi ile Kent Okumaları”, <http://www.yapidergisi.com/makaleicerik.aspx?MakaleNum=42> (2011).

Internet: Hangaram Design Art Museum, <http://www.sac.or.kr/eng/lab2003/archigram/>, (2011).

Internet: Miller, S. G., “Amazing Stories Checklist”, <http://www.locusmag.com/index/chkfst/mg0038.htm>, (2011).

Keazor H., “Mortal Engines und Infernal Devices. Architektur und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve”, *Tecnhiknostalgie und Retrotechnologie* ed. Böhn, A., Möser K., *KIT Scientific Publication*, Karlsruhe, 129-145 (2010).

Klein J.T., “Interdisiplinarity: History, Theory, and Practice”, *Wayne State University Press*, Detroit, 38 (1990).

Kumar, K., “Ütopyacılık”, çev. A. Somel, *İmge Kitabevi*, Ankara, 37, 44, 45 (2005).

Kutlu, K., “Bilimkurgunun Çocuk Düşleri”, *Sinema Dergisi*, Şubat: 85 (2004).

Leach, N., “Rethinking Architecture”, *Routledge*, London, 21 (1998).

Mannheim, K., “İdeoloji ve Ütopya”, çev. M. Okyayuz, *De ki Basım Yayım*, Ankara, 73 (2008).

Moran B., “, Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış-III”, *İletişim Yayınları*, İstanbul ,59 (1994).

- Nemli, H.F., “Poe, Bilim Kurgunun Babası mı?”, *Virgöl*, 14: 40-42 (1999).
- Nesbitt, K., “Theorizing a New Agenda For Architecture-An Anthology of Architectural Theory 1965-1995”, ed. K. Nesbitt, *Princeton Architectural Press*, New York, 122, 123, 129, 130, 255 (1996).
- Oskay, Ü., “Bilimkurgu Toplumsal Gelişmenin Teknolojik Yanını Anlamamızı Sağlar”, *Hürriyet Gösteri Sanat-Edebiyat Dergisi*, 244 (2002).
- Özakın, Ö., “Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma”, *Arredemanto Mimarlık*, 136: 82-87 (2001).
- Özer, B., “Kültür, Sanat, Mimarlık”, *Yem Yayınları*, İstanbul, 28 (2009).
- Reeve, P., “Yürüyen Kentler”, *Günışığı Kitaplığı*, İstanbul, 18, 19, 22, 54, 65, 95, 96, 137 (2008).
- Reeve, P., “İhanet Altını”, *Günışığı Kitaplığı*, İstanbul, 21, 22, 57, 63, 75, 112 (2008).
- Roberts, A., “Science Fiction”, *Rootlegde*, New York, 48 (2000).
- Roloff, B. Ve Seeßlen, G., “Ütopik Sinema”, *Alan Yayıncılık*, İstanbul, 63 (1995).
- Rona, F., “Utopia and Predictions: An Aspect of Architectural Conceptualization”, Yüksek Lisans Tezi, *Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, 138, 139, 143, 147 (1973).
- Saatçioğlu, E., “Alternate Realities in Ursula K. Le Guin’s *City of Illusions*, *Rocannon’s World*, *Planet of Exile*, and *The Left Hand of the Darkness*”, *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İzmir, xiii, xvii, xviii, 4, 6, 7, 27 (2002).
- Saatçioğlu, I., “Giriş/Italo Calvino”, Görünmez Kentler, *Yapı Kredi Yayınları*, İstanbul, 19-47 (2004).
- Sadler, S., “Architecture Without Architecture”, *The MIT Press*, Londra, 37, 38 (2005).
- Sant’Elia A., Marinetti F, T., “1914 Antonio Sant’Elia/Filippo Tommaso Marinetti: Fütürist Mimarlık”, 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, der. Ulrich Conrads, çev. Sevinç Yavuz, *Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı*, Ankara, 21-25 (2001).
- Schmitt, G., “Microcomputer Aided Design For Architects and Designers”, *A. Interscience Publication*, USA, 87 (1988).

Serim, S., “20. Yüzyıl'da Mimarlık Bilgisi Ve Bağlamın Keşfi”, *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22: 361 (2007).

Sevinç, A., “İkinci Dünya Savaşı Sonrası Mimarlık Hayalleri: Ütopya Eskizleri”, Doktora Tezi, *İstanbul Teknik Üniversitesi*, İstanbul, 2 (2005).

Sevinç A., Yürekli F., “Ütopyacılık Anlayışın 1960’larda Gösterdiği Değişimler”, *İTÜ Dergisi*, 2: 143-145 (2006).

Somer, P.M., “Mimarlık ve Bilim Kurgu Edebiyatında Mekan Okumaları”, Yüksek Lisans Tezi, *İstanbul Teknik Üniversitesi*, İstanbul, 14, 22, 23 (2006).

Tanyeli, U., “ Ait Olduğu Çağ Bağlamında Archigram”, *Garanti Galerisi*, 1 (2005).

Tekeli, İ., “Ütopya Bize Yaşamın Her Safhası İçin Kendi İçinde Tutarlılık İddiası Taşıyan Bir Çözüm Üretiyor”, *Arredamento Mimarlık*, Mayıs: 77 (2001).

Tümer, G., “Mimarlıkta Edebiyattan Neden ve Nasıl Yararlanmalı? (Aragon’un Paris Köylüsü Üzerine Bir Örnekleme)”, Doktora Tezi, *Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mimarlık Bölümü*, İzmir, 21, 24, 27 (1981).

Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi, 334 (1973).

Ultav, Z., “Mimarlık ve Bilim Kurgu Edebiyatı Arakesitinde J. G. Ballard’ı Okumak”, Doktora Tezi, *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, 15, 26, 233 (2008).

Yalım, E., “Bilim Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi”, Doktora Tezi, *İstanbul Teknik Üniversitesi*, İstanbul, 9, 31, 43 (2002).

Wells, H. G., “Modern Utopia”, *Pennsylvania State University*, Pennsylvania, 8 (2004).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : DURAN, Özlem
 Uyuğu : T.C.
 Doğum tarihi ve yeri : 30.11.1985 Ankara
 Medeni hali : Evli
 Telefon : 0 (535) 851 46 86
 e-mail : ozlemaydogan@gazi.edu.tr

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Lisans	Gazi Üniversitesi/ Mimarlık	2008
Lise	Atatürk Lisesi	2003

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2005	HP İnşaat	Stajyer
2006	AC Tasarım	Stajyer
2007-2008	Hayalgücü Tasarım	Mimar
2008-2009	Selda Gümüşdoğan Mimarlık	Mimar
2010-2011	İmge Mimarlık	Mimar

Yabancı Dil

İngilizce (Çok iyi), Almanca (Orta).

Yayınlar

1. Aydoğan, Ö., Çağlar N., “Mimarlık ve Bilim kurgu Edebiyatı Bağlamında Mimari Tasarım”, *1. Uluslararası Lisansüstü Araştırmaları Sempozyumu: Yapılı Çevre*, Cilt 2: 209-215 (2010).
2. Kentsel Dönüşüm: Atölye Çalışmaları, Dosya 02: Kentsel Dönüşüm Tartışmaları-2, *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Bülteni*, 62 (2006).

Hobiler

Sinema, Fotoğraf, Edebiyat