

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANA SANAT DALI**

**HİPER GERÇEK YARATIM ARACI OLARAK DİSTOPİK FİLMLERDE
MEKÂNSAL DAVRANIŞ İNCELEMESİ**

ZAHİDE SALAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2020

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANA SANAT DALI**

**HİPER GERÇEK YARATIM ARACI OLARAK DİSTOPIK FİLMLERDE
MEKÂNSAL DAVRANIŞ İNCELEMESİ**

ZAHİDE SALAN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Fehime Yeşim GÜRANİ

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Z. Özlem PARLAK BİÇER

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Tülay CANBOLAT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2020

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;

Bu çalışma, jürimiz tarafından İç Mimarlık Ana Sanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Fehime Yeşim Gürani
(Danışman)

Üye: Doç. Dr. Z. Özlem PARLAK BİÇER

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Tülay CANBOLAT

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.
.../.../20...

Prof. Dr. Serap ÇABUK

Enstitü Müdürü

NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

ETİK BEYANI

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
 - Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
 - Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
 - Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
 - Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,
- bildirim, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. .../ .../ 20...

Zahide SALAN

ÖZET

HİPER GERÇEK YARATIM ARACI OLARAK DİSTOPİK FİLMLERDE MEKÂNSAL DAVRANIŞ İNCELEMESİ

ZAHİDE SALAN

Yüksek Lisans Tezi, İç Mimarlık Ana Sanat Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Fehime Yeşim Gürani

Aralık 2020, 158 sayfa

Hiper gerçek; orijinali tükenmiş, kökenden yoksun bir gerçeğin, modellerle türetimidir. Özgün öncülden doğan ama paradoksal biçimde bağısız bu yeni gerçek, Postmodern sonrası gerçek bozumunun dökümüdür. Distopya ise ütopyanın zeminsiz iyimserliğine bir başkaldırıdır. Olası gelecek gerçeğine uyarı niteliği taşıyan bu karşı imge, toplumların özgü geleneklerinden koparıldığı, totaliter tutumla keskin sosyal sınıfların belirlendiği, her şeyin tüketim çarkına sokulup tek tipleştirildiği, insanın metalaştırıldığı, yerin bellek ve bağlamdan koparıldığı bir çerçeveyi örneklemektedir. Uyarı niteliğindeki distopya, geleceğin olası toplum ve mekân panoramasının ön izlemesini sunarak eleştirel bir ayna yaratmak ister. Bu iki olgunun eksenleriyle birlikte tezde, hiper gerçek ve distopik mekân/ mekânsal davranış aralığı zemin olarak seçilmiştir. Bu bağlamda çalışma, gerçekliğin devinimlerinin distopik iziyle gelecek mekânına ve mekânsal davranışına atfedilmiş öngörülerin sorgusudur. Gerçeği tartışmayı ve nesnesi mekân/mekânsal davranış olan senaryoları bir çeşit simülakr oluşturan distopik filmler üzerinden okumayı amaçlayan tezde;

- Gerçeğin yolculuğu ve hiper gerçeğin karşılığı,
- Gerçek(lik)teki değişimin nasıl bir mekânsal veri sunacağı,
- Mekânsal davranış ve onun dış etmenler eksenindeki değişimi,
- Bir fikrin aktarımı amacıyla mekânı kullanan, sinema, edebiyat ve iç mimarlık disiplinlerinin distopik ideolojideki gelecek mekânı/ mekânsal davranışı öngörüsü,
- Kurgu eserlerle simüle edilmiş olası gerçeğin yersizleşme/ yabancılaşma/ aidiyetsizlik gibi mekânsal davranış dökümleri

sorgulanmıştır. Yöntem olarak nitel araştırma yaklaşımı içindeki betimsel analizi izleyen çalışmada, öncelikle gerçek- hiper gerçek olgularının kavramsal karşılığı, tarihteki yolculuğu ve mekânsal imgesi araştırılmıştır. Ardından davranışa mekân ekseninde bakılıp bilişsel harita ve mekânsal boyutta davranışın morfolojisi değerlendirilmiştir. Hiper gerçek yaratım amacıyla incelen distopik filmlerin değişim parametreleri olarak, bir mekânın anlamsal taşıyıcılığını yapan kavram ve davranışlardan “yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik” nosyonları seçilmiştir. Distopyanın çerçevesinin daha iyi anlaşılması adına olgunun kuramsal araştırması yapılmış, süreci ve örnekleri incelenmiştir. Sınırlılık alanında ise distopyanın hiper gerçek mekân dökümü için Snowpiercer (Yönetmen: Bong Joon- ho), High Rise (Yönetmen: Ben Wheatley) ve Blindness (Yönetmen: Fernando Meirelles) filmleri irdelenmiştir. Gerçek/ hiper gerçek ekseninde yapılan analizlerden elde edilen mekânsal davranış bulguları, distopik film mekânlarıyla birlikte değerlendirilmiş, bu mekânlarda geleceğin olası gerçeği ve mekânsal davranış öngörülleri takip edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Hiper gerçek, distopya, mekânsal davranış, yabancılaşma, yer aidiyetsizliği.

ABSTRACT**ANALYSIS OF SPATIAL BEHAVIOR IN DYSTOPIC FILMS AS A HYPER
REAL CREATION ELEMENT****ZAHİDE SALAN****Master Thesis, Department of Interior Design****Supervisor: Asst. Prof. Fehime Yeşim Gürani****December 2020, 158 pages**

Hyper real; it is the derivation of an original, exhausted reality, which lacks origin, with models. This new fact, born from the original premise but paradoxically unbound, is the evidence of the post-Postmodern real degradation. Dystopia is a revolt against the optimism of utopia without ground. This counter- image, which is a warning to the reality of a possible future, describes a framework in which societies are separated from their peculiar traditions, sharp social classes are determined in a totalitarian attitude, everything is put into the wheel of consumption and uniformed, the human being is commodified, the place is detached from memory and context. The cautionary dystopia seeks to create a critical mirror by presenting a preview of the possible future panorama of society and space. Along with the axes of these two phenomena, the hyperreal and dystopian space / spatial behaviour, range is selected as the ground in the thesis. In this context, the study is the query of the predictions attributed to the future space and spatial behaviour with the dystopian trace of the movements of reality. In the thesis, which aims to discuss the reality and to read the scenarios whose object is spatial / spatial behaviour through dystopic films that create a kind of simulacrum;

- Journey of truth and response to hyper real,
- What kind of spatial data the change in reality will present,
- Spatial behaviour and its change in the axis of environmental factors,
- The prediction of the future space / spatial behaviour of cinema, literature and interior architecture disciplines in dystopian ideology, who use space for the purpose of transferring an idea,
- Spatial behaviour evidence of possible reality simulated with fictional works such as placelessness, alienation, non-belongingness

have been questioned. In the study following the descriptive analysis within the qualitative research approach as a method, firstly, the conceptual equivalent of real-hyperreal phenomena, its journey in history and its spatial image were investigated. Then, the behaviour was examined in the spatial axis and the morphology of the behaviour in the cognitive map and spatial dimension was evaluated. The notions of 'placelessness, alienation, non-belongingness' from the concepts and behaviours that make the semantic carrier of a space have been chosen as the parameters of change of dystopic films that are examined for hyper real creation. In order to be understood the framework and content of dystopia, theoretical research of the phenomenon has been conducted, its historical process and examples have been examined. As a limitation, the films Snowpiercer (Director: Bong Joonho), High Rise (Director: Ben Wheatley) and Blindness (Director: Fernando Meirelles) were studied for the hyper-real space casting of dystopia. The findings of spatial behaviour obtained from the analysis conducted in the real / hyperreal axis were reviewed together with dystopic film spaces, and the possible reality and spatial behaviour predictions of the future were observed in these spaces.

Keywords: Hyper real, dystopia, spatial behavior, alienation, non-belongingness of place.

ÖN SÖZ

Bu çalışma, Covid 19 Küresel Salgını döneminde tamamlanmıştır. Distopyayı daha da özümseten böylesi zor bir süreçte ilk teşekkürüm, sağlık emekçilerine. Bunun yanı sıra yüksek lisans eğitimimle tez çalışmam boyunca bilgilerini ve şefkatli önderliğini esirgemeyen danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Fehime Yeşim Gürani'ye, sabırla arkamda duran canım aileme, çok kıymetli dostlarıma, distopya gibi zorlu bir konuda bana yoldaş olan Meryemcem'e,

Varlığı, motivasyonu ve çiçekleriyle hep yanımda olan ruhum Mimoza'ya ve bu yaşıma kadar kaybettiğim her şeye teşekkür ederim. Minnettarım.

Zahide Salan



İÇİNDEKİLER

| | Sayfa |
|-----------------------|-------|
| ÖZET..... | iv |
| ABSTRACT..... | vi |
| ÖN SÖZ..... | viii |
| TABLolar LİSTESİ..... | xi |
| ŞEKİLLER LİSTESİ..... | xii |
| EKLER LİSTESİ..... | xv |

BÖLÜM I

GİRİŞ

| | |
|-------------------------------|---|
| 1.1. Problem | 1 |
| 1.2. Araştırmanın Amacı | 2 |
| 1.3. Araştırmanın Önemi | 3 |
| 1.4. Sınırlılıklar | 3 |
| 1.5. Yöntem..... | 4 |

BÖLÜM II

GERÇEKLiĞİN İZİ

| | |
|--|----|
| 2.1. Gerçek(lik) | 6 |
| 2.2. Hiper gerçek - Jean Baudrillard' ın Simulakr Kuramı | 12 |
| 2.3. Gerçek Mekân- Hiper gerçek Mekân..... | 17 |
| 2.4. Bölüm Değerlendirmesi..... | 25 |

BÖLÜM III

DEĞİŞEN MEKÂNSAL DAVRANIŞ

| | |
|------------------------------|----|
| 3.1. Davranış..... | 26 |
| 3.2. Mekânsal Davranış | 32 |
| 3.2.1. Mahremiyet | 35 |
| 3.2.2. Kişisel Alan | 37 |

| | |
|--|----|
| 3.2.3. Egemenlik Alanı ve Kendileme | 38 |
| 3.2.4. Aidiyet | 41 |
| 3.3. Mekânsal Davranışı Etkileyen Dış Etmenler Üzerinden Değişim Okuması | 43 |
| 3.4. Bölüm Değerlendirmesi | 49 |

BÖLÜM IV

DEĞİŞİM BAĞLAMINDA DİSTOPYA

| | |
|---|----|
| 4.1. Öncül Basamak: Ütopya | 51 |
| 4.2. Distopyanın Bütüncül Perspektifi | 58 |
| 4.2.1. Distopik Eser Örnekleri | 68 |
| 4.2.2. Distopik Mekân | 76 |
| 4.3. Gerçekliğin Değişimi Bağlamında Distopyaların Mekânsal Davranışı | 81 |
| 4.3.1. Yer'den Yer'sizleşmeye - Kaybolan Aidiyetin Mekânsal Davranışı | 84 |
| 4.3.2. Yabancılaşma | 92 |
| 4.4. Bölüm Değerlendirmesi | 96 |

BÖLÜM V

SEÇİLİ DİSTOPIK FİMLERDE MEKÂNSAL DAVRANIŞ İNCELEMESİ

| | |
|---------------------------------------|-----|
| 5.1. Snowpiercer (Kar Küreyici) | 99 |
| 5.2. High Rise (Gökdelen) | 108 |
| 5.3. Blindness (Körlük) | 119 |
| 5.4. Bölüm Değerlendirmesi | 128 |

BÖLÜM VI

SONUÇ

| | |
|-----------------------|------------|
| 6.1. Sonuç | 136 |
| KAYNAKÇA | 138 |
| EK | 146 |
| ÖZGEÇMİŞ | 158 |

TABLOLAR LİSTESİ

| | Sayfa |
|---|--------------|
| Tablo 1. Appleyard'ın İhtiyaçlar/ Değerler- Çevre Etkileşim Tablosu..... | 45 |
| Tablo A1. Metropolis, Things to Come ve Alphaville Filmlerinin Künyesi | 146 |
| Tablo A2. Clockwork Orange, Thx 1138, Brazil ve Truman Show Filmlerinin Künyesi | 147 |
| Tablo A3. Equilibrium, V For Vendetta, Children of Men ve Le Procès Filmlerinin Künyesi | 148 |
| Tablo A4. La Jetée, Fahrenheit 451, Soylent Green ve Mad Max Filmlerinin Künyesi | 149 |
| Tablo A5. Le Dernier Combat, Akira, They Live ve Gattaca Filmlerinin Künyesi.... | 150 |
| Tablo A6. Postman, Code 46, 28 Days Later ve I'm Legend Filmlerinin Künyesi | 151 |
| Tablo A7. City of Ember, The Book of Eli, Never Let Me Go ve The Lobster Filmlerinin Künyesi | 152 |
| Tablo A8. Isle of Dogs, Platform, Stalker ve Videodrome Filmlerinin Künyesi | 153 |
| Tablo A9. Delicatessen, Water World, Strange Days ve Battle Royal Filmlerinin Künyesi | 154 |
| Tablo A10. 12 Monkeys, The Road, Metropia ve Perfect Sense Filmlerinin Künyesi | 155 |
| Tablo A11. In Time, The Giver, Divergent ve What Happened To Monday Filmlerinin Künyesi | 156 |
| Tablo A12. Darkest Mind, Hunger Games, Bird Box ve 1984 Filmlerinin Künyesi | 157 |

ŞEKİLLER LİSTESİ

| | Sayfa |
|---|-------|
| Şekil 1. Çalışmanın problem strüktürü | 1 |
| Şekil 2. Çalışma amacının sorgu şeması | 2 |
| Şekil 3. Yöntemin takibindeki tez strüktürü..... | 5 |
| Şekil 4. Gerçek(lik) sorgusunun arayışları | 8 |
| Şekil 5. Sınır gerçekliğinin sorgusu | 9 |
| Şekil 6. Baudrillard'a göre simülakr süreci..... | 16 |
| Şekil 7. Disneyland haritası..... | 20 |
| Şekil 8. Platon'un mağara alegorisi ve hiper gerçek mekân yorumu | 22 |
| Şekil 9. Andy Warhol'un Sunday B. Morning Marilyn Suite adlı eseri..... | 23 |
| Şekil 10. Baudrillard'ın hiper gerçek mekânı Beaubourg Sanat ve Kültür Merkezi... | 24 |
| Şekil 11. Çevre - davranış diyalektiği..... | 27 |
| Şekil 12. Çevresel gerçeklik - davranış diyalektiği | 28 |
| Şekil 13. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi | 29 |
| Şekil 14. Biliş temelli teoride uyarıcı - uyarı diyalektiği | 34 |
| Şekil 15. Mekânsal bağlamda mahremiyet süreci | 37 |
| Şekil 16. L.A. Hayduk' a göre kişisel alan formu | 38 |
| Şekil 17. Egemenlik alanı davranış modeli | 39 |
| Şekil 18. Normal düzeyde egemenlik alanı ifadesi | 40 |
| Şekil 19. Yer aidiyeti kurgu modeli..... | 42 |
| Şekil 20. İnsan - çevre etkileşim modeli..... | 44 |
| Şekil 21. Puritt-Igoe sosyal konutları, değişimi ve yıkılışı..... | 49 |
| Şekil 22. Sforzinda ideal kent plan örüntüleri | 54 |
| Şekil 23. Palmanova kent yerleşkesi plan ve kuş bakışı görünüş..... | 55 |
| Şekil 24. E. L. Boullée ve C. N. Ledoux'un ütöpik tasarımları | 56 |
| Şekil 25. Charles Fourier'in Falanster Projesi..... | 56 |
| Şekil 26. 20. yy. ütöpik tasarım örnekleri..... | 57 |
| Şekil 27. Broadacre City ve Plug-in City Projesi | 57 |
| Şekil 28. Distopik evrenin anahtar kelimeleri | 67 |
| Şekil 29. A Clockwork Orange filminden kesitler | 72 |
| Şekil 30. Brazil filminden alınan sahneler..... | 72 |
| Şekil 31. The Truman Show filminden kesitler..... | 73 |

| | |
|---|-----|
| Şekil 32. Equilibrium filminden kesitler | 74 |
| Şekil 33. Children of Men filminden kesitler | 74 |
| Şekil 34. Zeitgeist içinde distopik film kronolojisi | 75 |
| Şekil 35. Metropolis filminin distopik mekân figürü | 77 |
| Şekil 36. THX 1138 filminden kesitler | 79 |
| Şekil 37. 1984'ün distopik mekânında gözetim örnekleri | 79 |
| Şekil 38. The Lobster'ın distopik mekânı | 80 |
| Şekil 39. Distopik evrende egemenlik alanı ifadesi | 82 |
| Şekil 40. Delicatessen filminden mekânsal davranış kesitleri..... | 84 |
| Şekil 41. Mekânın 'yer'leşme koşulu | 85 |
| Şekil 42. Mekân – yer diyalektiği..... | 85 |
| Şekil 43. Yerden yersizleşmeye distopik mekânsal davranış | 89 |
| Şekil 44. Metropia filminden yersizleşme kesitleri | 91 |
| Şekil 45. 28 Days Later filminden yersizleşme kesitleri | 92 |
| Şekil 46. Gattaca filminden yabancılaşıma kesitleri..... | 95 |
| Şekil 47. Çalışmanın problem strüktürünü destekleyen film seçim referansları | 98 |
| Şekil 48. Snowpiercer film künyesi..... | 99 |
| Şekil 49. Ayakkabı ve şapka metaforu üzerinden distopik kast ifadesi | 101 |
| Şekil 50. Kuyruk bölümündeki yolcular için ayrılmış mekânlar..... | 102 |
| Şekil 51. Ön vagonlarda yaşayan vatandaşlar için ayrılmış mekânlar | 103 |
| Şekil 52. Filmin distopik mekânları arasındaki kast..... | 104 |
| Şekil 53. Kuyruk - ön bölüm mekân farkına Le Transperceneige'dan örnekler | 104 |
| Şekil 54. Filmin distopik kastı için mekânlarından alınan kesitler..... | 105 |
| Şekil 55. Wilford'un gözetim kanalından yansıyanlar | 106 |
| Şekil 56. Wilford'un okul çağında başlayan propaganda ve manipülasyonları | 108 |
| Şekil 57. High Rise film künyesi | 109 |
| Şekil 58. Distopik olayın yarattığı ihtiyaçlar hiyerarşisi değişimi | 110 |
| Şekil 59. High Rise filminin gökdelen kümesi..... | 110 |
| Şekil 60. Gökdelenin çoklu mekân olarak örnekleri..... | 111 |
| Şekil 61. Gökdelenin katlara göre mekânsal ayırım örnekleri | 112 |
| Şekil 62. Gökdelendeki çatışmalar sonucunda oluşan yersizleşme örnekleri | 113 |
| Şekil 63. Gökdelendeki yaşanan kat savaşları sonunda havuzun durumu | 114 |
| Şekil 64. Gökdelendeki sınıf ayrımı ve davranışsal etkisi..... | 115 |
| Şekil 65. Gökdelendeki yabancılaşıma davranışları | 117 |

| | |
|--|-----|
| Şekil 66. Gökdelendeki tüketim davranışı..... | 118 |
| Şekil 67. Blindness film künyesi | 119 |
| Şekil 68. Salgının değiştirdiği ihtiyaçlar hiyerarşisi..... | 120 |
| Şekil 69. Hükümetin kötü tecrit politikası..... | 121 |
| Şekil 70. Filmin distopik mekân örnekleri | 121 |
| Şekil 71. Filmin gözetim figürü askerler | 122 |
| Şekil 72. Kentin mekânlarını saran kaos | 123 |
| Şekil 73. Tecrit edilen körlerin akıl hastanesindeki şartları | 125 |
| Şekil 74. Yaşamsal ve mekânsal düzenleme girişimleri..... | 125 |
| Şekil 75. Koşulların değişen iktidarının uygulamaları | 126 |
| Şekil 76. Kent ve mekân dokusundaki saldırganlık izleri | 127 |
| Şekil 77. Tecrit edilen körlerin akıl hastanesindeki şartları | 128 |
| Şekil 78. Seçili distopik filmlerin mekânsal davranışına dair parametreler | 130 |
| Şekil 79. Çevresel bağlamın distopik mekân dikotomisi | 132 |
| Şekil 80. Seçili distopik filmlerin mekânsal davranışı ve ilettikleri eleştiri unsuru.... | 134 |



EKLER LİSTESİ

| | Sayfa |
|---|--------------|
| EK. Tezde Deęinilen Distopik Film Künyeleri..... | 146 |



BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem

İdeal gelecek ile geleceğin gerçeği, insanlığın umut ve kaygıyla sürekli fikir ürettiği iki olgudur. Bu bağlamda insanlık, tarih boyunca merak, hayal ve kâbus eşliğinde öngörü haritaları oluşturmak istemiştir. Bu güdülenmenin etkisiyle de ütopya ve distopya kavramları doğmuştur. Ütopyanın gerçekçi olmayan mutluluk düzlemine başkaldırı olan distopya ve getirileri çalışmanın çatısını oluşturmaktadır. Bu bağlamda distopyanın kurguladığı hiper gerçeklik ve beraberindeki mekânsal davranış dökümleri incelenmektedir.

Zamanın ve ona bağlı tüm parametrelerin değişmesi, öznenin kasıtlı/ kasıtsız hiper gerçekliğe sürüklenişi ve yüksek teknolojinin etkisindeki toplumsal, politik ve kültürel değişimler, mekân arayüzünde kendisini göstermiştir. Çalışma, bu değişimlerden hareketle mekâna ve mekânsal davranışa dair olası gelecek öngörülerini **“Bir hiper gerçek (simülakr) olan distopik eser, geleceğin mekânsal davranışı bağlamında kurgusal boyutundan sıyrılıp gerçek(lik) katmanına geçebilir mi?”** ana problemiyle sorgular. Bu problemin strüktürü (Şekil 1), **“Değişen gerçek(lik) algısı/ değişen gerçekler; yersizleşme, yabancılaşıma ve aidiyetsizlik izleklerinde ne gibi mekânsal davranış dönüşümleri yaratacaktır?”** sorgusuyla da desteklenir.



Şekil 1. Çalışmanın problem strüktürü

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu sorgularla birlikte distopyaların gerçekleşme gücüne sahip birer simulakr olma özelliği üzerinden;

- Geleceğin olası mekânını/ mekânsal davranışını sorgulamak,
- Seçili üç distopik simulakr özelinde yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik filtresindeki olası gelecek gerçeğine ve mekânsal davranış öngörülerine ulaşmak,
- Konuyla ilgili literatüre geleceğe temel oluşturan özgün bir içerik sunmak

problemin çözümü için bu çalışmayı gerekli kılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Distopyalar, korku üretir. Bu korkuyu farkındalık yaratma ve idealin olasılığı için güdüleme aracı olarak sunar. Gelecek yönelimlerin belirleyicisi olma yolunda yeni bir gerçeklik algısı yaratır. Bu bağlamda tez, **gelecek hiper gerçekliğindeki mekâna dair;**

- **Yersizleşme** (Mekânsal Kimliksizleş(tiril)me, Bağlamsızlaşma),
- **Yabancılaşma** (İnsani Özden Uzaklaşma, Teknolojinin Yoz Kullanımı, Makine Hâkimiyeti, Metalaşma, Genetik Değişimler vb.),
- **Aidiyetsizlik** (Kök Kaybı, Bellek Yitimi, Bağısızlık)

senaryolarının sorunlu sonuçlarını distopik filmler üzerinden okumak ve bu yolla geleceğin olası mekânsal davranış gerçeği için öngörü aramak amacıyla oluşturulmuştur (Şekil 2). Seçili üç distopik simulakrın mekânı/ mekânsal davranışı üzerinden bu parametreler incelenmiştir. Devinen zamanla mekânın ifade ettiklerinin değişmesine dayalı öngörü verilerinin toplanması ve bu yolla geleceğin olası kötü senaryolarına dikkat çekerek daha iyi bir yaşam standardı için mekânsal ürün sunulması hedeflenmiştir.



Şekil 2. Çalışma amacının sorgu şeması

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

1.3. Araştırmanın Önemi

Gelecek, içinde bulunulan andan itibaren yapılan bir süreçtir. Distopya da bu çıkış noktasıyla toplumların şimdiki zamanına eleştiri yoluyla geleceğe öngörü alt yapısı oluşturur. Sarsıcı senaryoları, uyarı niteliğindedir. Bu bağlamda distopik eserlerin yaratıcıları, istenmeyen yarınlara karşı etken bir duruş sergilenebilmesi adına yönlendirici bir misyon yüklenirler. Anın mekânlarını/ mekânsal davranışını başka bir gözle değerlendirme fırsatı yaratırlar. Bu bağlamda çalışmada; olay örgüsünde özellikle yersizleşmenin, yabancılaşmanın ve aidiyet kaybının işlenmesi bağlamında seçilmiş üç distopik film ile gelecekteki olası *daha iyi bir evren* için farkındalık yaratılmaya çalışılmıştır. Gerçekliğin ifade ettiklerinin saptanması, mekânsal davranış dökümlerinin okunması, hiper gerçeğin seçili üç distopik arayüzünde aranması, öngörülerini takip eden yazınsal boyutta simülakr oluşturma olasılığı, çalışmada sunulan problemin çözümü ve bu çalışmanın gerekliliği adına önemli bir perspektif oluşturmuştur. Literatürde sosyoloji (Jean Baudrillard'ın hiper gerçek kuramı, distopya), iç mimari (mekânsal davranış) ve sinema (distopik filmler) disiplinlerini buluşturan benzer bir çalışmaya rastlanmadığından, tezin örneklemlerinden elde edilen mekânsal davranış örüntüsünün gelecekteki çalışmalara öncül oluşturacağı, yeni bir düzlem yaratacağı düşünülmektedir. Gerçeğin yeniden üretimini, distopik filmler üzerinden “*Yersizleşme, Yabancılaşma, Aidiyetsizlik*” izleklerinin değişkenleri eşliğinde aktarmayı hedefleyen çalışma; bu davranış parametrelerinin değerlendirilebileceği bir tartışma düzlemi sunması bakımından da önemlidir. Bu bağlamda çalışmanın söz konusu kavramlarla ilgili literatüre özgün katkı sağlayacağı ve gözlemlenen distopik mekân ön izlemeleriyle de gelecek gerçeği sorumluluğa hizmet edeceği düşünülmüştür.

1.4. Sınırlılıklar

Tez çalışması kapsamında sınırlılık alanı olarak Fransız sosyolog **Jean Baudrillard**'ın **Simülakrlar ve Simülasyon** adlı eseri ile

- **Snowpiercer** (Kar Küreyici)
(2013- G. Kore, ABD, Çekya, Fransa)
Yönetmen: Bong Joon- ho
Uyarlandığı Eser: Jacques Lob, Benjamin Legrand- Le Transperceneige)
- **High Rise** (Gökdelen)
(2016- İngiltere)

Yönetmen: Ben Wheatley

Uyarlandığı Eser: J. G. Ballard- High-Rise

- **Blindness** (Körlük)

(2008- Japonya, Brezilya, Kanada)

Yönetmen: Fernando Meirelles

Uyarlandığı Eser: J. Saramago'nun Ensaio Sobre a Cegueira

distopik filmleri seçilmiştir. J. Baudrillard'ın hiper gerçeklik kuramı; sosyoloji disiplinde gerçekliğin tükendiği noktayı aktarması bakımından, distopik film çatısı ise; 'şimdi'nin sosyolojik gözlemini uyarı izdüşümüyle dönüştürme potansiyeli bakımından seçilmiştir. Ayrıca distopyaların geleceğe dair hiper gerçek örüntüsü, tıpkı Baudrillard'ın gerçeği yansıtan, gizleyen, değiştiren, simüle eden ve bağımsız aşan evreleri gibi bir karakteristiği izler. Toplumsal gerçek(lik) dönüşümü üzerinden distopik alanın gelecek fikirlerini mekân/ mekânsal davranış söylemine aktarmayı hedefleyen tezde; üç film; yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik izleklerine dair mekân filtresi oluşturmaları sebebiyle seçilmiştir.

1.5. Yöntem

Çalışmanın yöntemi nitel araştırma yaklaşımı içindeki betimsel analiz esasına dayanır. “*Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür*” (Özdemir, 2013, s. 336). Bu yöntem bağlamında öncelikle konu ile ilgili kavramların ve kuramların literatür taraması, ilgili distopik eserlerin edebiyat dökümleri ve Ek Bölümü'nde yer alan ana akım distopik filmlerin genel tarama ve tablolaması gerçekleştirilmiştir. Sınırlılık alanı için Snowpiercer (Yönetmen: Bong Joon- ho), High Rise (Yönetmen: Ben Wheatley) ve Blindness (Yönetmen: Fernando Meirelles) filmleri belirlenmiştir. Sinema disiplinindeki bu üç distopik örnek; J. Baudrillard'ın hiper gerçek kuramına dair veri seti içermeleri ve mekân bağlamında yersizleşme/ yabancılaşma/ aidiyetsizlik davranışlarına dair nitelikli göstergelerin ön planda oluşu bağlamında seçilmiştir. Ardından yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik gibi mekânsal davranışlar çerçevesinde ön izlemesi yapılan araştırma materyalinde azaltma yöntemi uygulanmıştır. Bu üç izlekten özellikle tez konusuna sınırlanabilecek distopik atmosfer/ mekân/ mekânsal davranış sekansları belirlenmiştir. Bu seçili sekanslardan alınan kesitler üzerinden betimsel analiz gerçekleştirilmiştir. Çalışma

materyalinin içeriği mekân filtresinde birincil okumayla irdelenirken, omurgayı destekleyen göstergeler de ikincil okuma kapsamında tutulmuştur. Filmlerin içerik/ söylem çözümlemesinin ardından hermeneutik yaklaşımla yersizleşme/ yabancılaşma/ aidiyetsizlik davranışlarına ilişkin örnekler toplanmıştır. Tezin kavramsal çerçevesinden yola çıkılarak örnekleme irdelenen mekânsal davranış setlerinden ilişkilendirilmiş bulgular, yöntemin takibindeki strüktürle toplanmıştır (Şekil 3).

| I | II | III | IV |
|---|--|--|--|
| Hiper Gerçek | Mekânsal Davranış | Distopya | Seçili Üç Eserde İzlek |
| Jean Baudrillard'ın Postmoderne Dair Eleştirisi | Çevresel Veri, Algı, Kavrama, Davranış Yorumu | Ütopyaya Karşı İmge Kara Ayna | Snowpiercer, High Rise, Blindness |
| Göstergelerin Yuttuğu Gerçeklik, Radikal Dönüşüm | Bilişsel Veri+ Sosyokültürel Çevre Füzyonunun Davranış Üretimi | Gerçekliğin Değişimi Varsayım dışı, Olağanüstü | Distopik Değişimin ve Farkın Dikotomisi |
| Manipülasyon, Medya, Tek Tipleşme, İmaj Metastazi | Mahremiyet, Kişisel Alan, Egemenlik Alanı, Kendileme Aidiyet Davranışı | İktidar, Toplum, Birey | Distopik Atmosfer, Hiper gerçek mekân |
| Tüketim, Suni İhtiyaç | Sorunlu ve İyi Çevrenin Değişim Arayüzündeki Davranış İzli | Yabancılaşma, Yersizleşme, Aidiyetsizlik | Yabancılaşma, Yersizleşme, Aidiyetsizlik Dökümleri |

Şekil 3. Yöntemin takibindeki tez strüktürü

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Araştırmacı gözüyle yapılan analizlerle devinen zamanla değişen mekân/ mekânsal davranışa dayanarak gelecek hiper gerçeğine dair öngörülerin toplanılması ve bu yolla olası kötü senaryolara odak oluşturarak gelecek mekânsal ürünü için farkındalık hedeflenmiştir.

“Öldürmek yasaktır, dolayısıyla tüm katiller cezalandırılır; tabi çok sayıda ve trampet sesleri eşliğinde öldürmedikleri sürece” (Voltaire, 1770, s. 365).

BÖLÜM II

GERÇEKLiĞİN İZİ

Çalışma, toplumsal bir organizma olan mekân üzerinden, gerçekliğe dair olası eylem değişiminin sorgusudur. Bu bağlamda gerçek(lik) olgusu, tarihi süreci ve geleceğin olası gerçeği, ön izleme sahasının başlangıcı için seçilmiştir. Olasılığın gerçek(lik) arayışında, *“bir nesne bir başkası varken var olduğunda veya bir başkası oluşurken ister önce ister sonra oluştuğunda, öteki berikinin varlığının veya oluşmasının imidir” (Aristoteles, çev. 1998, s. 227)* söylemi, temel alınmıştır. Bir fikrin oluşum ve değişim süreci, onun **gerçekleşme** sürecini besleyeceği için **‘sıradaki, yeni gerçeğimiz olabilir mi’** sorgusuyla geçmiş ve şimdinin düzleminden gelecek mekânına ve mekânsal davranışına odak yaratılmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda Thales’den Baudrillard’a gerçek(lik) epistemolojisi ve paradigmaları sunulduktan sonra Baudrillard’ın hiper gerçek kuramı incelenecektir. Onun, post endüstriyel küresel insanı üzerinden sunduğu gerçeklik, medya, tüketim, cinsellik, politika, sanat ve kitle kültürü eleştirisi, mekân filtresine alınacaktır. Gerçeğin yerini alan göstergeler bağlamında yapılan bu filtrelemeyle- mekân temelinde- kitlelerin pasifleştirildiği, duyarsızlaştırıldığı yeni tüketim kültürü takip edilecektir. İlerleyen bölümlerde ise gerçeğin düzlemindeki bu kaymanın yarattığı yeni temsiliyet; distopik mekân ve mekânsal davranış arayüzünde aranacaktır. Bu bağlamda ilk basamak için öznenin varoluşsal kaygılarla takip ettiği gerçeklik/ hiper gerçeklik/ hiper gerçek mekân kavramları temel alınmıştır.

2.1. Gerçek(lik)

Gerçek, yaşayan bir kavramdır; sürekli değişir, dönüşür. Toplum başlığına alınabilen ve özne temelinde yaşanan değişimler görüngüleri de değiştirir. Bunun sonucunda yeni bir öznel imge doğar. Yaratılan bu öznel imge gerçeklikten uzak bir doku değil, yeni gerçekliktir. Gerçek, *“aynı anda hem simgeselleştirmeye direnen sert, nüfuz edilmez çekirdek hem de kendi içinde hiçbir ontolojik tutarlılığa sahip olamayan saf hayali bir kendiliktir” (Žižek, 2011, s183).* İçinde birden fazla duruşu barındıran gerçek(lik)

olgusu sınırların belirsizleşerek değişmesiyle artık akışkan bir olasılıktır. İmgeyi gerçek yapan ayna olmadan gerçeklik hiçliktir. Eş deyişle gerçeklik statüsüne, bir aracının eşlik ettiği yeniden üretimle ulaşılabilir. Bu bağlamda aracının görüntüsü değiştikçe gerçeklik de değişir. Tdk, (<https://sozluk.gov.tr/> adresinden 07.08.2020 tarihinde edinilmiştir.) gerçeği;

1. Bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, hakiki. 2. Doğadaki gibi olan, doğayı olduğu gibi yansıtan. 3. Düşünülen, tasarılan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan. 4. Aslına uygun nitelikler taşıyan, sahici. 5. Yapay olmayan 6. Temel, başlıca, asıl 7. Gerçeklik, realiti. 8. Doğruluk. 9. Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat

şeklinde tanımlar. Akarsu (1975, s. 78) ise, “*tasarılan... şeylere karşıt olarak, bilinçten bağımsız olarak var olan*” şeklinde tanımlarken, Cevizci (1999, s. 377) kelimenin imgeyle karşıtlığı üzerinde durur ve “*ideal, koşullu, potansiyel ya da olanaklı olana karşıt olarak, aktüel, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan*” şeklinde tanımlar. Görüldüğü üzere sözlük anlamlarında yapaylıktan uzak, ölçülebilir, yadsınamayan, nesnel bir varlık olarak kabul edilen gerçek olgusu zihnin öznel imgelerinden bağımsız olarak düşünülmüştür. Bu tanımlara göre fiziki evrende nesnel bir gözlemlerle doğrudan ya da dolaylı olarak var kabul edilen her şey gerçektir. Gerçeklik ise öznenin varlığına doğrudan inandığı, gerçek varlığın bölünmez parçası olarak gördüğü bir olgudur. Akarsu (1975, s. 79) gerçekliği;

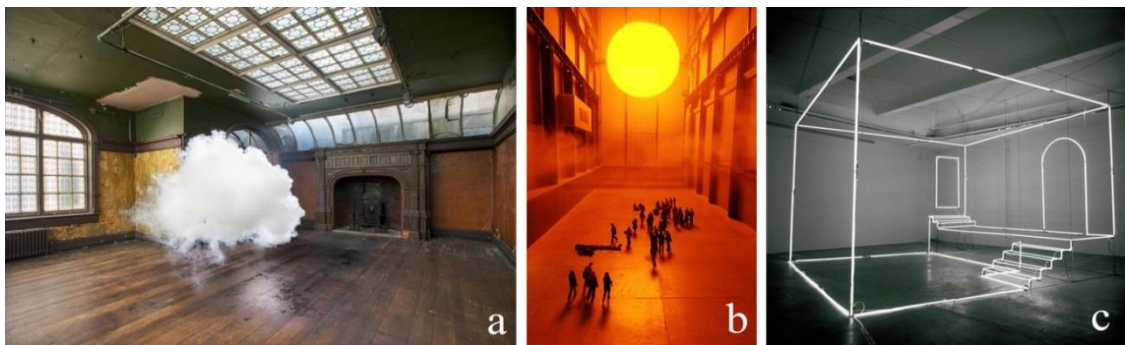
1- Gerçek olan, var olan şeylerin tümü. Bu anlamda gerçekliğin şu türleri vardır: a. Bilinçten, tasarımlardan bağımsız olan yarlık. (Düşünülmiş, düşünmüş şeylerin karşıtı.) b. Belli bir zaman bağlantısı içinde yaşanmış olan, yaşantı ve deneylerde somut olarak karşılaşılan şeyler. 2- Olanığın karşıtı. 3- Bilimsel araştırmalarda her türlü öznel ögenin karşısında nesnel olarak geçerli olan şey

şeklinde ifade eder. Sözlük anlamlarında somut, varlığı inkâr edilemeyen, düşünce düzlemindeki şeylerin karşıtı, geçmiş ve gelecekte ayrı, şu anda yer alan şeklinde tanımlanan gerçek(lik), artık akışkan bir olasılıksa dönüşüm mü yaşanmıştır? Nesnel veri, öznel imgeye mi evrilmiştir? Gerçek(lik) aslında ona nereden bakıldığı ve hangi davranış örüntüsünün takip edildiği ile mi ilgilidir? Olası bütün dünyalarda aynı kalması öngörülen bu kavramın anlam devinimi onun statüsünü sarsar mı, geliştirir mi?

Gerçeğin sert çekirdeği mi kırılmıştır, sert kavramının karşılığı mı değişmiştir? Temelde gerçek(lik) kavramına yüklenen anlam ve önem değişmemiş, gerçek(lik) kavramının içerdikleri yani kendisi değişmiştir. Bilinenler, zihnin ürünüdür ve bu boyut mutlak değildir, değişebilir. Çünkü bu boyutun gerçekliği, içinde en az nesnel örüntü kadar öznel iz de barındırır.

***Gerçeklik**, evrende var olan nesnelere ve varlıkların etkileşim içinde bulunması sonucu ortaya çıkan **zihinsel imgelem**dir. Dolayısıyla bir gerçekliğin olması için var olan ile zihin arasında bir ilişkinin olması gerekir. Gerçeklik, felsefi alanda hiçliğin ve onun fiziksel obje ya da süreçlere sahip diğer kavramlarla uyuşmasının biçimsel bir kavrayışıdır (Takmaz, 2010, s. 52).*

Gerçek(lik), zihinsel sürecin bağlamdır ve dolayısıyla devinen surette kendini sürekli inşa eder. Algıyla dönüşür ve algıya etki eden tüm faktörler bu döngüye katılır. Duyularla alımlananın, deneyim ve bellek edimiyle birleşimi olan imgesel veri, algılama eyleminin gerçeklik ürünüdür. Bu ürün, bellek ve deneyim gibi öznel düzlemleri içerdiği için göreceli boyuttadır. Dolayısıyla görünen, yani gerçeklik ve onun mutlaklığı sorgulanır. Salt duyu izlerinin takibindeki gerçeklik, yüzeysel gerçekliktir. Maddesel gerçekliğin algılanan gerçekliğe imge olarak geçişi, gerçekte mekânın içinde olamayacak olanın olma olasılığı, mekânın sınırlarının akışkanlığı vs. gerçek(lik) sorgularının deney düzlemi olmuştur. Bu bağlamda aşağıda verilen Şekil 4 ve Şekil 5, gerçeklik sorgusunun yaratılmış arayışları olarak örneklenebilir.

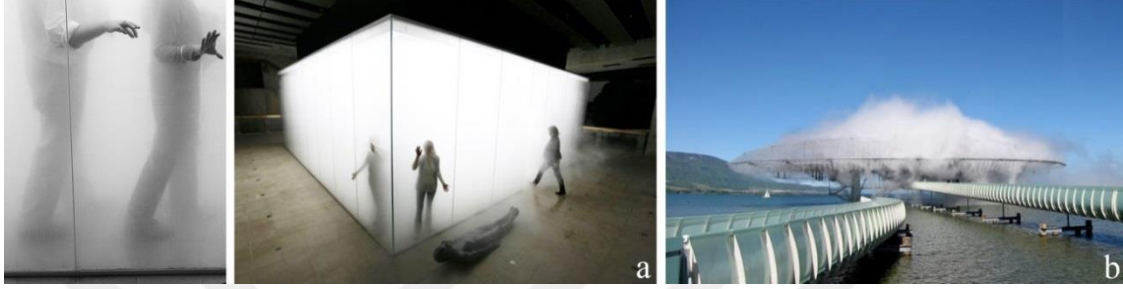


Şekil 4. Gerçek(lik) sorgusunun arayışları

Kaynak: a) <https://www.ronchinigallery.com/artists/berndnaut-smilde/>

b) <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jul/09/olafur-eliasson-returns-tate-modern-tonne-white-lego#img-3> ve c) <https://www.massimouberti.it/portfolio/uno-studio-2003/> adreslerinden 26.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Berndnaut Smilde'nin geçici enstalasyonu The Nimbus (Şekil 4.a) ve Olafur Eliasson'un Londra Tate Modern'deki The Weather Project (Şekil 4.b) adlı çalışmaları bir doğa ürününü iç mekânda yaratarak gerçeklik olasılığını sorgulatır. Her iki çalışma da mekânın sanat eserine, o sanat eserini deneyimleyen öznenin ise bir figüre dönüştüğü varoluşa ve gerçekliğe dair yeni bir algı yaratır. Massimo Uberti'nin Limerick City Gallery of Art'daki ışık enstalasyonu (Şekil 4.c) ise sınırları sorgulatan bir çalışmadır.



Şekil 5. Sınır gerçekliğinin sorgusu

Kaynak: a) https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:stma_brouillard

b) <https://divisare.com/projects/151217-diller-scofidio-renfro-blur-building> adreslerinden 26.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Antony Gormley'nin Blind Light enstelasyonu, deneyimleyenin algısıyla yeniden yaratılacak bir platform sunar. Mekân ve sınırlardaki belirsizlikle güvenlik zeminini sarsarak yeni gerçekliğin olasılığını irdeler. (Şekil 5.a) E. Diller ve R. Scofidio tarafından tasarlanan Blur Building ise su buharının ve hava sirkülasyonunun yarattığı değişken formu ile sınırların ve gerçekliğin belirsizliğini sunmaktadır. Neuchatel Gölü'nde yüzen gerçekliğin, yeni gerçekliğe akışıyla kullanıcıya devingen bir deneyim aktarılır (Şekil 5.b). Bu yeni gerçeklik arayışı örneklerinden yola çıkılarak sorulabilecek bazı sorular belirir. Bilinen gerçeklikten daha fazlası/ farklısı deneyimlenebilir mi? Yeni gerçekliğin öngörüsü mümkün müdür? Artık mekânın değil algının kendisi bir gerçeklikse mekân süregelen deneyimin eş zamanlı olasılığı mıdır? Gerçekliğin imkânı bir sorgu sürecini takip eder mi? Tezin ana problemini temellendiren bu soruların yanıtı için, gerçek(lik) arayışının kronolojisine bakılmalıdır.

Fiziki algının içindeki ve dışındaki gerçekliğin imkânı Antik Çağdan bu yana düşünürler tarafından sorgulanmıştır.¹ Varlığı ve onun gerçekliğini görme eylemi üzerinden açıklamaya çalışan Antik Çağ düşünürleri görünenin gerçekliği, görünmeyen de gerçek(lik) olasılığını irdelemişler ve daha çok görüngülerin var oluş ile devinim halleri üzerinden tartışmışlardır. Örneğin; Thales (MÖ 624- 546) neyin gerçek olduğu sorgusunu; birlik - çokluk, gerçek(lik) - görünüş aralığında yapar. Değişim halindeki görüngülerin gerçek olamayacağını savunur. Ona göre gerçeklik; fiziki algının, değişimin ve çokluğun dışındadır. Değişim, oluş üzerine yoğunlaşan Herakleitos (MÖ. 540- 480) ise; duyuyla algılanan ile aklın rasyonel bilişi arasında, gerçek(lik) ve akış bağlamında ayırım yapar. Duyuların, akıl olmadan gerçekliğe değil, çokluğa ve salt görünüşe götüreceğini ifade eder. Parmenides'e (MÖ 515- MÖ 460) göre de var olan vardır; birdir, bölünemez, değişmez, var olmayan yoktur, bilinemez, adlandırılmaz. Devinim yoktur. Sonsuz, gerçek ve bölünmez olan tek varlık 'bir'dir. Parmenides'in düşüncesine göre bir sözcük kullanıldığında buna karşılık gelen bir ürün olmalıdır, karşılığı olmazsa sözcük de olmaz, eş deyişle düşünülebilen ve dile dökülebilen var olduğu ve bir karşılık bulabildiği için aksiyon alabilmiştir. Bulunmayı bilmek olanaksızdır. Demokritos'a (MÖ 460- MÖ 370) göre ise; atomlar ve boşluk kabulü gereken iki ilkedir. Parmenides'in 'bir' olan varlığı Demokritos için sınırsız boşluk ve atomdan meydana gelmiştir. Atomlara eşlik eden boşluk gerçek olmayanın imkânını sağlar. Eş deyişle yokluk gibi görünen boşluk, ontolojik bir fonksiyon taşıyan gerçekliktir. Atomlar bölünmez, değişmez töz ve gerçek varlıktır, dış dünyadaki çokluk, görünüşten başka bir şey değildir. Bu bağlamda atomlardan oluşan, akla dayanan varlığı tanımlamak için idealar terimi Platon'dan çok önce Demokritos tarafından kullanılmıştır. Parmenides'in gerçeğe akılla ulaşmakla ilgili görüşünü takip eden Platon (MÖ 427- MÖ 347), nesnel dünyanın devinim halinde olması sebebiyle bu dünyaya ait bilginin yanılgılara açık ve 'sanı' olduğunu, kesin bilginin ancak akılla elde edilebileceğini, değişmeze bu yolla ulaşılabilceğini ifade eder. Görünüş ile idea düalist boyutta ayrılık içindedir, görünüş rölatif bir gerçekliktir. Mutlak olan idealar evrenidir. Görünüş ideadan aldığı orana görece gerçektir. Algılanan evrenin devinimde olduğu için aldatici olduğunu, gerçeğe ancak değişmeyen duyu ile algılananın akli modeli olan idealar aracılığıyla ulaşılabilceğini söyler. Aristoteles (MÖ 384- MÖ 322) de idea ve

¹ Gerçeklik olgusuna dair görüşlere "*Felsefe tarihinin... düşünce geleneğini*" (Cevizci, 2009, s. 28) oluşturması bakımından Thales ile başlanmıştır. Bu bölümde değinilen, Antik Çağ'dan Orta Çağ'a kadar düşünürlerin gerçeklikle ilgili sorgularına dair daha detaylı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 5-50);

maddenin varoluşsal bağımlılık içinde olduğunu savunur. Görüntüyü var edenin gerçeklik olduğunu ifade eder. “*Varlığın var olmadığını veya var olmayanın var olduğunu söylemek yanlıştır. Buna karşılık varlığın var olduğunu, var olmayanın var olmadığını söylemek doğrudur*” (Aristoteles, çev. 1996, s. 228).

Gerçek(lik), Antik Çağ felsefesinin rasyonel ve seküler döneminden sonra yaklaşık bin yıl sürecek Ortaçağ felsefesinde vahiye dayalı tek Tanrılı kültürlerin etkisiyle sorgulanmıştır². Bu öte dünya temelli felsefede zihinden bağımsız tutulan gerçeklik, mutlak gerçekliğin Tanrı olarak görülmesi sebebiyle manevi bir duruş sergiler. Ortaçağ ile modern Yeniçağ arasındaki Rönesans felsefesi³ ise antik düşünceye dönüşle, modern düşüncenin yolunu açan bir geçiştir. Hümanizm ve Herakleitos’un ‘akış’ından ilerleyen bu dönemde gerçeklik; sürekli değişen kökensel dönüşüm olarak kabul görür. Geleneği inkâr eden, insan ve bilginin temelinde yükselen modern felsefede ise gerçek(lik); akla dayalı ve bağımsız arayışla elde edilen bir nosyondur. Faydacı çıktısı olmayan gerçeği kenara atıp bilgi güçtür diyen Bacon⁴, akıl, duyu, hareket, deney yoluyla kazanılan bilginin gerçekliğini savunan Hobbes ve ölçülebilen niceliksel nesnenin gerçekliğini savunan Descartes, Spinoza, Leibniz gibi Rasyonalistler modern felsefeye hizmet eden gerçeklik sorguları sunarlar. Aydınlanma Felsefesinde⁵ gerçekliğin ölçütünü fikre eklenen empirik edime dayandıran Locke ve Kant’ı, 19. yy. felsefesinde gerçekliğe irrasyonel boyuttan bakan, yanlısamanın ve iradenin de gerçeklik kadar gerekli/ geçerli olduğunu savunan Schopenhauer ve Nietzsche⁶ takip etmiştir. Gerçeklik algısındaki bu

² Düşünürlerin Orta Çağ’dan Rönesans dönemine kadar gerçeklikle ilgili din etkisindeki görüşlerine dair daha detaylı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 51- 68); (Akyürek, 1994, s. 25- 37); (Cevizci, 2009, s. 107- 367) ve (Gökberk, 2019, s. 146- 174).

³ Antik Çağ Felsefesi’nden köken alan Rönesans’ın radikal aydınlanma izlerine dair daha detaylı bilgi için bkz: (Akyürek, 1994, s. 115- 129); (Cevizci, 2009, s. 375- 432) ve (Gökberk, 2019, s. 188- 199).

⁴ 17.yüzyıl Felsefesi’nin, Modernizmi inşa eden Bacon, Hobbes, Descartes, Spinoza, Leibniz gibi düşünürlerinin görüşlerine dair daha detaylı bilgi için bkz: (Cevizci, 2009, s. 446- 599).

⁵ Aydınlanmanın İngiliz ekolünden, “*insan zihninin doğuştan bir tabula rasa, boş bir levha olduğunu söyleyen, deneyci*” (Cevizci, 2009, s. 580) J. Locke ile ilgili kapsamlı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 117); (Cevizci, 2009, s. 570- 598) ve Alman ekolünden “*Ortaçağ’ın dünya görüşünün son izlerini modern felsefeden*” (Cevizci, 2009, s. 707) silen I. Kant ile ilgili kapsamlı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 173- 194); (Cevizci, 2009, s. 707- 751).

⁶ A. Schopenhauer’ın bilgi teorisi, akıl eleştirisi ve metafiziğine dair daha detaylı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 217- 240); (Cevizci, 2009, s. 919- 924), F. Nietzsche’nin varlık, bilgi ve etiğe dair daha kapsamlı bilgi için bkz: (Magee, 2000, s. 241- 260); (Cevizci, 2009, s. 948- 953).

farklılıkta; yaşanan olağanüstü sosyopolitik, sosyokültürel, ekonomik ve bilimsel gelişmelerin de payı büyüktür. Sorgulamalardaki tüm bu farklılıklar, gerçekliğin statik bir duruş değil; dönemden, ilişkilerden, devinimden etkilenen dinamik bir süreç olduğunu gösterir.

2.2. Hiper gerçek - Jean Baudrillard'ın Simülakr Kuramı

Gerçekliğin akışı modernizmden radikal bir kopuşla postmodernizme yöneldiğinde Jean Baudrillard'ın anlam ve gerçeklikteki yok oluş ilanına rastlanır. Baudrillard, Marksist teorinin etkisiyle önceleri üretim tüketim döngüsüne eleştiriler sunarken, sonraları iletişim ve teknolojinin olumsuz etkileri üzerinden yeni gerçekliği tartışır. Onun yeni gerçekliği, aslında gerçekliğin tam anlamıyla sonudur. Bu son ise hiper gerçekliğin başlangıcını verir.

Hiper gerçeklik (Simülasyon) Kuramı, 20. yy.'da Fransız toplumbilimci, filozof Jean Baudrillard (1929 - 2007) tarafından ortaya atılmıştır. Kendisine özgü Postmodern toplum eleştirisini kurgulayan Baudrillard'ın bu kuramı, çöken ve bugün varılan noktadaki gerçeklik ifadelerini kavramsallaştırır. Baudrillard (çev. 2011, s. 6), kuramla ilgili olarak simülakr, simüle etmek ve simülasyon terimlerini;

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

Simüle Etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde üretilmesi

şeklinde ifade etmiştir. Fiziki formda varlıkla etkileşim içinde ve onun üzerinden hareket eden kurgu düzlemi; gerçeğin, hiper gerçek görüntüsünü doğurur. Böylelikle bir simülakr mevcut gerçek üzerinden yaratılmış olur. Hiper gerçek, gerçeğin zaman içindeki sürecini inşa eden belirtilerdendir. Bu bağlamda gerçek için hiper gerçeğin belirli bir süreçte ortaya çıkan hali diyebiliriz.

Hiper gerçeklik kavramı modelin, temsil ettiği varsayılan gerçeklikten çok daha gerçek olduğunu ifade eder. Başka bir deyişle, burada kullanılan hiper- öneki gerçeğin bir modele göre üretilmesiyle ortaya çıkan yeni gerçekliğin gerçeklikten daha gerçek olduğunu dile getirir, modellerin gerçekliğin yerini alması halini anlatır (Cevizci, 1999, s. 417- 418).

Baudrillard simülakr düzeninin süreçteki izini ilk önce; biçim kopyalama (Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne Klasik Devir), biçim üretim (Sanayileşme Devri), simülasyon biçimi (Kod Egemenliği - Güncel Evre) olmak üzere üç grupta toplamıştır.⁷

Simgesel değiş tokuşla ve zanaat düzeyinde, bir seferde bir kopyalamanın yapılabildiği, gelenekseli tarifleyen birinci grup simülakr düzeni, doğal değer yasasına koşut olarak ortaya çıkar.⁸ Temsil imaj, Rönesans'tan seri üretim öncesine kadar olan süreçte doğanın taklitle yeniden üretimi yoluyla oluşturulmuştur. İdeal doğanın imgesini, kopyalama yoluyla ileten bu doğalcı simülakrda ütopya düşselliği yer alır.

Sanayi devri ile başlayan ikinci grup simülakr düzeni, ticari değer yasasına koşut olarak ortaya çıkmıştır. Endüstrileşme yoluyla seri ve kitlesel üretimin gerçekleştirildiği bu dönemle birlikte, toplumsal dönüşüm yaşanmıştır ve bu durum tüm tüketim nesnelerinin statüsüne yansımıştır. Sosyal, siyasal ve ekonomik katalizörlerdeki dönüşümün yaşandığı böylesi bir atmosferde şehirlerin bile silüetinin değiştiği, adeta kapitalist bir cennetin (?) yaratıldığı, teknolojik ilerlemelerin gerçekleştiği materyalist bir düşünce doğmuştur. Bu toplu durumda temsil imajın artık doğanın bir kopyası olmak zorunda kalmadığı ikinci grup düzen, enerji ve güç üzerinde üretken bir simülakr tarifler. Öznenin temsil imajla ilişkisi makine ve üretim üzerine kurulmuştur. Birinci ve ikinci simülakr düzenlerinin ayırımına⁹ bakıldığında, birinci grupta gerçek ve temsil arasında taklit/ kopya/ yorum yoluyla simgesel bir benzerlik yaratıldığı, ikinci grupta ise temsilin gerçekte benzer değil kapitalist bir değiş tokuşla denk olmaya

⁷ “Baudrillard’a göre, simülakrlar düzeninin, değer yasasına koşut olarak, art arda ortaya çıkan üç basamağı şöyle sıralanmaktadır:

-Rönesans'tan sanayi devrimine “klasik” dönemi belirleyen biçim kopyalama,

-Sanayileşme dönemine egemen olan biçim üretim,

-Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim simülasyondur”(Baudrillard, çev.2016).

⁸ Birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü grup simülakr düzenine ilişkin daha detaylı bilgi için bkz: (Toffoletti, 2014, s. 27-38); (Görgün Baran ve Suğur, 2012, s. 100- 102); (Baudrillard, çev. 2016, Çevirmenin Önsözü Bölümü, s. x, xi, xii) ve (Adanır, 2008, s. 14- 18).

⁹ Birinci ve ikinci grup simülakr düzeninin ayırımına dair “Bu iki yapay varlığı birbirinden ayıran şey iki ayrı düşünce evrenidir. Birisi insanın tiyatral görünümü, mekanik ve duvar saatinin içyapısını andıran bir düzene sahip kopyasıdır. Burada teknik bütünüyle bir simülakr etkisi ve analogi yaratmayı hedeflemektedir. Diğeriyse teknik ilkeler tarafından belirlenmiştir, bu düzeyde önemli olan makinedir” (Baudrillard, çev. 2016, s. 93) söyleminden yola çıkmıştır.

çalıştığı söylenebilir. Birinci simülakr düzeninde sayısız yanılsamaya yol açan burjuvazinin gösterge yarışı, ikinci simülakr düzeninde makine destekli, ticari, yinelenen ve seri gösterge üretimine dönüşmüştür.

Yapısal değerler yasasına koşturarak ortaya çıkan üçüncü grup simülakr düzeninde kod, bilgi, model, sibernetik, işlemsellik ve denetim hedefli simülasyon egemendir.¹⁰ Kapitalist düzende seri üretim toplumundan neokapitalist düzende gözetim toplumu yapısına geçilmiştir. Gerçek ve temsiliyet arasındaki farkın çökmeye başladığı, görsel algının tüketim kültürünün imajlarıyla tıka basa doldurulduğu ve bilginin öncül kaynağının gerçeğin yerini alan hiper gerçek işaretler olduğu bu düzen Baudrillard'ın simülasyon evrenidir. Bu aşama, imgenin önceki iki aşamada olduğu gibi benzerlik veya denklik üretmek zorunda olmadığı aşamadır. Medya araçları, kitlesel iletişim, tüketim dürtüsüyle çöken imge ve gerçeklik farkı, nesnenin bir önceki nesneyle bağını, haberin de olguların gerçekliğiyle ilgisini koparmıştır. Gerçek olasılığındaki kuvvet olan hiper gerçek uzamda gerçeğin baskın durumuna göstergelerle son verilmiştir. Gerçek artık;

atmosferden yoksun bir hiper uzamda kombinatuvar modellere benzeyen sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek, diğer adıyla hiper gerçektir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hiper gerçekten söz edebiliriz (Baudrillard, çev. 2011, s.14).

Kurgu ile gerçek birbirine karışmıştır. Gerçek ve temsil imgeyi ayrı şeyler olarak değerlendiren birinci ve ikinci düzenden farklı olarak üçüncü düzende artık gerçek ve imge farklı değildir. Simülasyon çağında gerçek, artık bir şeye karşılık gelme gibi bir arkaik zorunluluktan kurtulmuştur. Eskiyle hiçbir ilişkisi kalmamış bir gerçekliğin yörüngesine girilmiştir. Birer zamansal, imgesel ve mekânsal göstergeye dönüşen bu yeni gerçek artık tam anlamıyla metastaz şeklinde yayılan hiper gerçektir. Yeni ve

¹⁰ Üçüncü grup simülakr düzenine dair bu çıkarım; Baudrillard'ın (çev. 2016, s. 98) "Burada ne birinci basamak simülakrlar düzenindeki asılın kopya edilmesinden ne de ikinci basamak simülakrlar düzeninde olduğu gibi salt serilerden söz edilemez. Burada modellere dayalı, farklı tonlamalar üstüne oturtulan her türlü biçimle karşılaşabilirsiniz. Anlamli olabilmenin yolu bir modele aidiyetten geçmektedir. Artık hiçbir şey ereğine uygun bir şekilde değil, modele, yani bir tür geçmişte kalmış ereğine ve yalnızca "referans olarak kullandığı gösteren"le benzerliğine uygun bir şekilde iş görmektedir. Terimin modern anlamında artık simülasyon evrenindeyiz" ifadesinden elde edilmiştir.

bambaşka bir simülasyon evrendir.

Simüle etmek ‘-miş’ gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa dair semptomlar görülen kişidir... simülasyon bu ‘gerçekle’ ‘sahte’ ve ‘gerçekle’ ‘düşsel’ arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, çev. 2011, s. 15).

Simülasyonun üç düzene karşılaştırmalı bakıldığında; birinci simülakr düzeni varlık ve görüntü farkını kesinlikle ortadan kaldırmaz. İkinci simülakr düzeni ya varlığı, ya da görüntüyü emer, ortaya yankı imgeden bağımsız bir gerçek çıkar. Gerçekliği kodlar dâhilinde unsurlarına bölen üçüncü simülakr düzeninde ise varlık ve görüntü artık farklı şeyler değildir, gerçek baskı altına alınmış, statüsü ve rasyonel hedefi değiştirilmiştir.

Baudrillard, simülakr düzenini üç grupta topladıktan sonra yeni bir düzen daha tanımlamıştır. İlk üç düzenin aşıldığı ya da son bulduğu anlamını taşımayan¹¹ bu yeni düzende her şeyi kaplayan bütünsel bir ultra gerçeklikten söz edilmiştir. Gerçekliğe ve yanılısamaya son veren bu momentte imge, imge olarak işlenemeyecek kadar orijinalden uzaklaşmıştır. Bu bağlamda Baudrillard (çev. 2011, s. 19), simulakrın işlevini tarihi süreçte “*derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge, derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge, gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge*” şeklinde ifade etmiştir (Şekil 6). Eş deyişle simülakr süreç içinde gerçeği yansıtma, gerçeği saklama, gerçekliğin yokluğu, gerçekliğin yokluğunu gizleme ve gerçeklikten bağımsızlık döngüsünü takip etmiştir.

¹¹ Toffoletti'nin (2014, s. 35) “*Bu, üçüncü düzenin tamamen aşıldığı anlamına gelmiyor*” söylemine ve Baudrillard'ın üçüncü grup simülakrının ilgili literatürün bazı örneklerinde sonlandırılmamış olmasına dayanılarak yazılmıştır.

| 1. Simülakr Düzeni | 2. Simülakr Düzeni | 3. Simülakr Düzeni | |
|--------------------------|-----------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|
| B biçim Kopyalama | B biçim Üretim | Kod Üretim | Saf Simülakr |
| Klasik Devir (hiyerarşi) | Sanayileşme Devri (sınıflar) | Güncel Evre (kitle) | Güncel Evre |
| Doğal Değerler Yasası | Ticari Değer Yasası | Yapısal Değerler Yasası | - |
| Gerçekliğin Yansıması | Gerçekliğin Değişimi / Gizlenmesi | Hipergerçek | Bütünsel Gerçeklikten Bağımsızlık |

Şekil 6. Baudrillard'a göre simülakr süreci

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu süreçle birlikte gelinen noktada devinen zamanın getirdiği yeniliklerle geleneğin çöküşü üzerine kurulmuş, teknoloji ve bilginin kuşatmasının yaşandığı toplum düzleminde gerçek(lik) olgusunda yanılsama başlamıştır. Genel uzlaşısındaki gerçeğin kabuğu kırılmış, imge 'şeyler'in kökenlerine sızmış, temellerdeki bu sarsıntı bağlamında gerçekliğin yeniden üretimine ihtiyaç duyulmuş ve hiper gerçeklik doğmuştur. Hiper gerçek; içinde gerçeği barındıran, gerçeklik olarak algılanmak isteyen ama artık gerçek olmayan bir imgedir. Gerçeğin fiziki sınırlarını ve kavramını genişleten hiper gerçek, gelişen teknoloji ve iletişim kaynakları sayesinde saf bir hakikat olarak benimsenmektedir. *"Dünyanın ekranlar vesilesiyle imajlaşmasına, evrenin imajlaşmasına, her şeyin imaja dönüştürülmesine razı olmaya zorlanıyoruz. Ancak her şeyin imaj olduğu yerde, artık imaj yoktur"* (Baudrillard,2001, s. 67).

Baudrillard'ın modern düşünceye getirdiği post yapısalcı hiper gerçek eleştirisi; medya kanallarıyla uyuşmuş bilincin, istikrarlı anlamları ve göstergelerin karşılığını tahrip ettiğini ifade eder. Ona göre bu eleştirinin objesi gerçekliği yutmuştur. Suni ihtiyaçlarla psikolojik tatmin, nesnelere özne üzerindeki gücüne dönüşmüştür. Politika, ekonomi, cinsellik, kültür gibi olguların arasındaki sınırlar, çağrışımlar kalkmıştır. Kelimeler, özgünlüklerini kaybetmiş; göçüş yaşanmıştır. Her şey her şeyin, hiçbir şey

de hiçbir şeyin yerini almıştır. Teknoloji ve bilimin hükmetme aracına, demokrasinin kitle manipülasyonuna, ihtiyacın statü gösterisine dönüştüğü ters devrim gerçekleşmiştir. Gösterge değiş tokuşuyla, kurgusal, imgesel dökümlerle ve simülasyon evreninin özellikle kitle iletişim araçlarıyla gerçeğin görülme biçimi değişmiştir. Zaman, gerçek kavramını da, gerçeği görme biçimini de değiştirmiştir. Varoluşunu olasılıklara dayandıran, zamanla gerçeğin yerini alan bu yeni görüş, gerçeğin radikal biçimde dönüşümüdür. Bu dönüşüm gerçeğin tüm olasılıklarını beslemiştir. Bu bağlamda simülasyon, bir olasılığı ürüne dönüştüren ifade yöntemidir. Ürüne giden bu yöntemde gerçeklikle kesişen bir düzlemde yer alabilen ya da gerçeğin perspektifine ihtiyacı olmayan bu yeni hiper gerçek uzam, sahip olunmayan boyuta sahip olma imkânı vermektedir. Gerçek ve tasarı etkileşimli sonuç ürün, simülakrdır.

Baudrillard'ın hiper gerçeklik paradigması bağlamında geleceğin olası mekânsal davranışının arayışındaki bu çalışma, gerçeğin anlam paradigmalarının analiziyle gelecek gerçeği başlığına öngörü haritası olma niyetindedir. Bu bağlamda; Thales'den Baudrillard'a, eş deyişle gerçekliğin var olagelmiş çoklu anlamlarından yeni bir gerçeklik anlatımına giden yol takip edilmiştir. Toplumbilimcilerin, filozofların, kuramcılarının gerçek(lik) kavramı üzerine söylemlerini sunarak gerçek(lik) olgusunun literatür temeli ve süreç perspektifi oluşturulmak istenmiştir.

2.3. Gerçek Mekân- Hiper gerçek Mekân

Mekân, antik dönemden bu yana birçok kez anlam/ içerik sorgusuna konu edilmiş ve çeşitli disiplinlerde karşılık bulmuştur. TDK'nın "*yer, bulunulan yer, ev, yurt, uzay*" (<https://sozluk.gov.tr/> adresinden 04.08.2020 tarihinde edinilmiştir.) tanımına karşın düşünürler; tek ve mutlak bir tanım yapmamışlardır. Çünkü kavram, içinde değişimin başat ögesi olan özne figürünü barındırmaktadır. Öznenin ihtiyaçlarıyla oluşmuş ve algılanmak için de özneye ihtiyaç duyan mekân; evrensel düzleme getirilemeyecek kadar çoklu verilere bağlanmış; toplum, kültür, teknoloji vs. gibi başlıklardan beslenmiştir. Eş deyişle Arapça kevn "*var olma*" (Devellioğlu, 2015, s. 604) kelimesinden türeyen mekân; varoluşun çeşitli parametrelerince desteklenmesi ve toplumsal sürecin ürünü olması sebebiyle çeşitli karşılıklar bulmuştur. Mekanik düşünüş üzerine eğilen Descartes, mekân kültür taşıyıcısı niteliğindeki etkileşim yeridir diyen Heidegger, duyumsama üzerinden mekânı monad olarak ele alan Leibniz, a priori

bilgi ve algılanan totum olarak ele alan Kant, mekânı diyalektikleştiren Lefebvre, görelilik ve kuantum teorisiyle mekânda hermenetiğin temelini atan Einstein tüm bu sürece eşlik etmiştir.¹² Görüldüğü üzere mekân bükülebilen bir ideadır ve daima toplumsal bilinç ile zamanın ruhunun (zeitgeist) sorgu alanı olmuştur. Şimdiye kadar kartezyen, kavramsal, algılanan, fiziksel, varoluşsal vs. gibi alt başlıklarda irdelenen olgu, bölüm kapsamında gerçek- hiper gerçek mekân başlığında sınırlandırılacaktır.

“Gerçek mekân, insanın fiziksel olarak algılayabildiği, sınırlarını belirleyebildiği, fiziksel olarak içinde bulunduğu, yaşamını sürdürdüğü ve sonlandırdığı mekânı ifade etmektedir” (Göktepe, 2013, s. 7). Gerçek mekândan başka bir mekân olasılığını barındıran hiper gerçek mekân ise; Baudrillard’ın hiper gerçek kuramından yola çıkılarak varılan bir mekân tipolojisidir. Bir kökenden yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesi hiper gerçek ise, köksüz çıkış noktasıyla ve göstergeler aracılığıyla üretilen mekân da hiper gerçek mekândır. *“Bu gerçek dışı bir şey değil simülakrdir, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen şey” (Baudrillard, çev. 2011, s. 19).*

Baudrillard, postmodernle birlikte mekânın meta göstergeleriyle donatıldığını bu yüzden de simgesel değiş tokuşla nitel değişikliğe uğradığını ifade eder. Bu değişimle birlikte mekân; üretim nesnesinin üretildiği anda deforme olmasına, imajlarla kuşatılan öznenin tüketim davranışını her şeye yansıtmasına ve sonunda gerçeklik olgusunun yitirilerek paradoksal döngüye girilmesine şahitlik eder. Nietzsche’nin ‘Tanrı öldü’ söylemindeki radikal ilan gibi Baudrillard da gerçekliğin ölümünü mekânda bu şekilde ilan eder. Bu ölüm bir anlamda Modernizmin bedelidir ve bu döngü mekânda Modernizmin temellendirdiği, Postmodern patolojik izdir. Baudrillard, gerçekliği ortadan kaldırmak ve kaybı perdelemek işlevini üstlenen kodun egemenliğindeki bu dönemi hiper gerçeklik olarak, bu temsilin yansıdığı mekânı da hiper gerçek mekân olarak tanımlar. Tüketim hazzı, yığılmış gösterge ve imajla dolu bu istikrarsız mekân, toplumsal dönüşüme uyumun hiper gerçek prototipidir. Artık özgün bilinci deforme olan özne, gerçek mekânı algıladığını düşünürken onun çoktan tükenmiş görüntüsünü,

¹² Düşünürlerin mekân olgusuna dair daha detaylı fikirleri için bkz: Korkmaz, R. ve Şahin, V. (Ed.). (2017). *Romanda mekân romanda mekân poetiği ve çözümlemeler*. Ankara: Akçağ Yayınları.

dolayısıyla hiper gerçek bir mekânı deneyimlemektedir. Çünkü gereksinimin kapsamı, mekânı tasfiye eden tüketici ruh haliyle değişmiştir. Bu bağlamda Baudrillard, (1990, s. 63) durumu “Gerçeklik, mimarlığın, resmin, heykelin tanımlandığı bir prensip olarak görülür, her şeye rağmen bu prensip göz aldatıcı çalışmaların deneysel simülasyonu ile el altından yıkmaya çalıştığı bir simülakrumdur” şeklinde ifade eder.

Sosyal mühendislik sonucu gerçeği değil, kendisine gösterilene doğru kabul eden, teknolojinin her yerdeliğiyle kuşatılan özne algısal dönüşüm yaşamıştır. Onun için önceleri dünyanın gerçeği ve gerçek mekânı varken değişimle gerçek de gerçek mekân da hiperleşmiştir. Mekânın varoluşsal değeri, buna bağlı olarak gerçek başlığındaki fiziki algısı, sınırları ve anlam ifadesi de böylelikle değişmiştir. “Her türlü toplumsal olguyla, her türlü iktidarın üstüne oturtulduğu hakikiyle sahte, eşdeğerliklerle rasyonel ayrımlarının ötesine geçmiş” (Baudrillard, çev. 2011, s. 41) mekân, öznenin varoluşsal senteziyle başkalaşmıştır. İnsanların psikolojik tatmini ihtiyaçlarını karşılayınca değil nesnelerin taşıdığı simgesel değeri elde edince yaşadığı bu yeni düzlem ve statünün tüketimle ilişkilendirilmesi motivasyonu mekâna da yansımıştır. Tüketmenin mutluluk aracı döngüsüne mekân da dahil olmuş, özdeki her öge bir simülasyon parçasına dönüşmeye başlamıştır. Bu tip hiper gerçek mekânlara Disneyland örneğini veren Baudrillard (çev. 2011, s. 28) 'a göre;

Disneyland, bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce: Korsanlar, Geleceğin Dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur... kalabalıkları buraya çeken... gerçek Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve alınan kolektif... keyiftir.

Amerikan değerlerine ait kodlar taşıyan bu “**caydırma makinesi**” nde (Baudrillard, 2011, s. 29) yer alan karnaval havasındaki tematik oteller, oyun parkları, meydanlar, alışveriş merkezleri hiper gerçeğin gösteri toplumu özüne uygun figürlerdir. İçinde yer aldığı toplumun minyatürünü sunan bu eğlence merkezi (Şekil 7) Baudrillard'a göre Amerikalıların ideolojilerindeki **gerçeğe benzemeyen gerçeği** gizlemek için üretilmiş bir tüketim mekânıdır.¹³ Yetişkinlere has gerçek(lik)ten başka, düşsel, kusursuz bir

¹³ Bu ifade Baudrillard'ın (çev. 2011, s. 29) “Disneyland “gerçek” ülkenin, “gerçek” Amerika'nın bir Disneyland'a benzediğini gizlemeye yaramaktadır. Bu durum sıradan gündelik yaşantısının bir hapisaneyi andırmadığını gizlemeye çalışan toplumsal bir yapının hapisaneler inşa etmesine benzemektedir. Disneyland'ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika, gerçeğe değil hiper gerçeğe ve

gerçek sunma amacı güden bu evren; gerçeğin çöpleştirdiklerini masalsı atmosferiyle geri dönüştürme ve zihinleri eski sağlığına kavuşturma amacı gütmektedir.



Şekil 7. Disneyland haritası

Kaynak: <https://medium.com/@emma.bonca/its-kind-of-fun-to-do-the-impossible-said-by-the-famous-walt-disney-the-man-who-created-two-976daf0830f3> adresinden 03.08.2020 tarihinde edinilmiştir.

Baudrillard' a göre Disneyland üzerinden nesne ve uzama dair mekânsal gerçeğin tükenerek hiper gerçekleştiği ve uzamın tüketim objesine dönüştüğü sonucu çıkarılabilir. Modernizmle doğan sentetik kültürün mekânsal izi, tüketimle güdülenmiş bireylerin **kullan at**¹⁴ ihtiyaçlarını içerir. Medyanın da bu bağlama meşrulaştırıcı

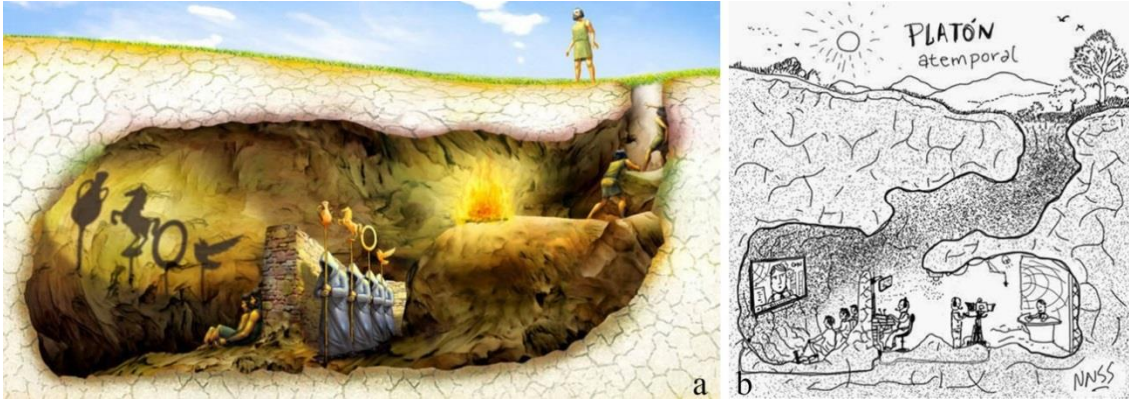
simülasyona aittir. Burada sorun yanılıcı bir yeniden canlandırılmış gerçeklikten (ideoloji) çok, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir. Disneylan'daki düşsellik ne gerçektir ne de sahte” söyleminin çıkarımıdır.

¹⁴ “Kullan at” (disposable) ifadesi Baudrillard'ın tüketim eleştirisi odağındaki hiper gerçek davranışa atıfta bulunmak için seçilmiştir. Özellikle plastik tek kullanımlık materyallere gönderme yapılarak çağın tüketme ve yok etme eğilimine, plastikleşen değerlerine dikkat çekilmiştir. Ayrıca Baudrillard'ın (çev. 2011, s. 30) Disneyland için kullandığı “hiper gerçek bir uygarlığı zehirleyen ilk önemli pislik (dışkı)” söylemi de kullan at ifadesinin seçimini desteklemektedir.

yaklaşımıyla bireyin özgür tercihlerinin yerini yönlendirilmiş tercihler alır. Dolayısıyla gerçeklikle bağlantısı koparılmış birey, artık hiper gerçek mekân deneyimleyicisidir. Çünkü hiper gerçek evrenin küresel insanı, toplumun dayattığı sosyal rol gereği doğal ihtiyaçlarını değil medyanın ve küresel göstergelerin kodlarını takip eder.

Medyanın hiper gerçek yaratım gücü bağlamında Platon'un Mağara Alegorisine değinilmelidir (Şekil 8.a). Platon, *Politeia* adlı eserinde zincirlerle mağaraya tutsak edilmiş bir gruptan bahseder. Bu mahkûmlar çocukluklarından beri oradadırlar ve dış dünyaya dair bilgileri yoktur, zincirler yüzünden başlarını dahi çeviremezler. Mağaranın yukarısında yakılmış bir ateş bulunur. Ateş ile mahkûmlar arasında bir duvar ve duvarın ardında da ellerinde çeşitli objeler taşıyan kuklacılar vardır. Bu mahkûmların tek ışık kaynakları ateş, tek gerçeklikleri de mağarada deneyimledikleri gölge ve yankıdır. Bir gün içlerinden biri zincirlerinden kurtulup mağaranın dışına çıkar. Önce güneşin ışığı karşısında gözleri kamaşır, canı yanar. Sonra çevresindeki duyuşal verilerin gerçek, ışıktaki oluşan gölgenin ise yanılısına yaratabilen bir iz düşün olduğunu anlar. Mağaraya dönüp her şeyi anlatmak istediğinde önce gözleri karanlığa alışmakta zorluk çeker. Deneyimlerini aktardığında ise karanlıktakiler tarafından tepki çeker hatta zincirli mahkûmlar onu öldürmeyi bile düşünürler.¹⁵ Metafor olarak mağaranın topluma, zincirin toplumsal normlara, gölgenin ise sorgulanmayan, manipüle edilmiş gerçekliğe karşılık geldiği bu alegori üzerinden bazı sorgular yaratılabilir. **Gerçek(lik), ya sunulmuş bir manipülasyonsa, kabul edilenler dışında bir gerçek, olası mıdır, yalnızca silüetine bakılan görüntülerden, varlığın sahici doğasına ulaşılabilir mi** gibi sorgularla hiper gerçek mekânın varoluşu temellenir. Çünkü hiper gerçek mekân, sunulmuş yeni gerçekliğin deneyimlendiği mekândır. Sorgulanan olasılıkların ulaştığı son uzamdır. Yeni boyuttaki bir simülakrdır. Aşağıda (Şekil 8.b) görülenin ve bilgi olarak medya tarafından sunulanın ne denli gerçek olduğunu sorgulatan Platon'un mağara alegorisi üzerinden yapılmış hiper gerçekliğe dair bir yorum yer almaktadır.

¹⁵ Mağara alegorisine dair detaylı bilgi için; Platon. (2016). *Devlet* (Furkan Akderin, Çev.). İstanbul: Say Yayınları eserinde s. 269-272 aralığı incelenebilir.



Şekil 8. Platon'un mağara alegorisi ve hiper gerçek mekân yorumu

Kaynak: a) <https://universaltheosophy.com/philosophy/the-allegory-of-the-cave-part-1/>
 b) <http://ideasdelacaverna.blogspot.com/2014/12/el-mito-de-la-caverna-platon-atemporal.html> adreslerinden 04.08.2020 tarihinde edinilmiştir.

Platon'un mağara alegorisinde gölgeleri gerçek(lik) olarak kabul eden insanlar, günümüzün medya ve diğer kitle iletişim kaynaklarının sunduklarını temel alan bireylerine benzer. Eş deyişle Platon'un değiştirilmiş mağarası olan günümüzün yaşam alanı; teknoloji ve kitle iletişimle paradoksal biçimde deforme edilmiştir. Gerçeklik artık hiper gerçeğin süregelen yeniden üretiminde, geri dönüşümsüz biçimde yok olmuş bir yanılsamadır. Kitle iletişim ontolojik gerçeklik olarak gören toplum "minyatürleştirme, kumandanın; zamanın, bedenlerin ve arzunun mikro işleme çağı"nı (Baudrillard, 1988, s. 18) yaşamaktadır. Baudrillard; bu bağlamda medyayı hiper gerçek/ hiper gerçek mekân kurgu aracı, kitle kültürünün yaratıcısı ve tüketim manipülatörü olarak değerlendirir. "İletişimin anındalığı, değiş-tokuşlarımızı anlar dizisine indirgemektedir" (Baudrillard, 1988, s. 19). Bir anda gerçekleşen mekânsal deneyim bir anda gerçekleşen mekânsal davranışı getirmektedir. Devinen anlamlar, tükenen anlamları beraberinde getirdiği için mekân da bu toplumsal veriye uyup seri üretimle bir anda üretilmekte ve bir anda tüketilmektedir.

Warhol'un "bir tür makine olmak istiyorum. Resmi yaparken de üzerine uzun uzun düşünmem gerekiyorsa, o zaman yanlış bir şey yapıyorum demektir" (Antmen, 2008, s. 166) söylemi sanatın bile seri üretim nesnesi haline geldiğinin ifadesidir. Bir dönemin adeta tanrıçası olan Monroe'nun çoklu sunumu (Şekil 9) kolay elde edilen seri üretim bir metaya dönüşmesi, imgenin anlam aşımıyla hiper gerçekliğe evrilmesinin kanıtıdır.



Şekil 9. Andy Warhol'un Sunday B. Morning Marilyn Suite adlı eseri

Kaynak: <https://premierpopart.com/andy-warhol-marilyn-suite-by-sunday-b-morning/> adresinden 30.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Dünya çapında satış rekoru kıran bu çalışma, sanatın gerçekliğinin tüketim fetişinde dönüştüğünü gösterir. Bu bağlamda, gözlemlenilen toplumsal devinim okuması yapılabilen mekân için de söylenebilecek şeyler pek farklı değildir. Tüketilmek üzere üretilen şeylerin nesnelere aşım, değerlere dahi yönelmesi mekânı da sarmıştır. Tüketimin göstergelere dönüşmesiyle imajlara boğulmuş özne mekânı da yüzeysel olarak yaşantılamaya başlamıştır. Tüklenen anlamlar, geçici kutsallıklar, cilalanmış haz, ambalajlı gerçeklik ve moda gereksinimler, mekânda kendisini ışıltılı biçimde göstermiştir. Sonuç olarak mekân hiper gerçek toplumun haz potansiyeli yarışında onu özgün kılan yanlarından sıyrılıp herhangi bir nesneye dönüşmüştür. Dönüşmüş bu mekânın karşılık geldiği imge ise paradoksal biçimde gerçeklikten daha gerçektir. Bu bağlamda mekân artık hiper gerçek mekândır. Çünkü *“ideolojinin yerine kozmetiğin geçtiği, hakikatin imaja yenik düştüğü, her şeyin eğlenceli bir biçimde sunularak içeriksizleştirildiği, müthiş bir enformasyon bombardımanının insanları parçalara ayırarak tepkisizleştirdiği, hafızanın kaybolduğu, algılama ve muhakeme yeteneğinin azaldığı”* (Postman, 1991, s. 28) bir zamanda mekân artık hiper gerçek mekândır.

Baudrillard'a göre (çev. 2011, s. 93), Beaubourg Sanat ve Kültür Merkezi (Şekil 10), hiper gerçek mekâna verilebilecek bir diğer örnektir. Ona göre yapı, *“her türlü kültürel enerjiyi emerek yok eden ölü yakma fırını”* (Baudrillard, çev. 2011, s. 93) uyumsuz bir kültürel sızıntı figürü, hızlandırılmış zamanın izi ve kültürün antitezidir. Baudrillard, yapıyı; kültürün ölümüyle onun yerini alan donmuş bir bilimkurgu metabolizması

olarak ifade eder. Bu fikrinde; yapıyı gerçekliğin yolculuğu sırasında yaşadığı anlam yıkımının son aşaması ve çevre bağlamından kopuk olarak görmesinin de payı vardır. Ona göre yapı; uyumsuz, kültürel bağlamı mimari anlamda nötralize eden, popülist nesne kolajıdır. Bu yüzden bu hiper gerçek mekânı “*demir boru, levye, kaporta, metal ve insan eti parçalarının karmakarışık bir görünüm sundukları binlerce kübik demir parçasından oluşan içsel bir kazaya uğramış Sezar’ın arabaları gibi*” (Baudrillard, çev. 2011, s. 97) şeklinde ifade eder.



Şekil 10. Baudrillard’ın hiper gerçek mekânı Beaubourg Sanat ve Kültür Merkezi

Kaynak: <https://mimarobot.com/forum/wiki/centre-pompidou-beaubourg/> adresinden 01.08.2020 tarihinde edinilmiştir.

Baudrillard’ a göre hiper gerçekle yaşamın her alanının uğradığı metastaz, mekâna da yansımıştır. Tek tiplenen, bağlama yabancı, seri üretim, doğal özden uzak, tüketim ikonu yapılar bunun birer göstergesi olarak sunulabilir. Ona göre paraşütle indirilmiş gibi, ayrıksı, kullan at örüntüde ve bağlamı manipülasyona uğramış bu yapılar, zamanın hiper gerçek dökümleridir. Orijinalliğin ölümünü temsil eden klon üretimlerdir. Süreç değerlendirildiğinde; düşünceye etki eden toplumsal tüm değişimler, toplumun birimi olan özneyle organik bağ içindeki mekâna bu şekilde yansımıştır. **Her şey normalin dışına çıkarsa, anomali, normal sanılır, her an her yerde sonsuz sayıda anlam da bu sebeple anlamsızlaşır, gerçek artık tam da bu yüzden hiper gerçektir** vurgusuyla mekân dönüşmüştür. Bu bağlamda Post modernitenin gerçekliğinde tüketme yarışına giren özne, çeşitli mekânsal eğilimler göstermeye başlamıştır. Bu eğilimlerden biri, mekânı kullan at formatta bir tüketim nesnesine dönüştürmek, mekânsal anlamı referanslarından koparmaktır. Bir diğer eğilim ise -yaşamın her alanına derinden işlediği için dayatma olduğu anlaşılmayan rollerle- mekânı statü göstergesine dönüştürmektir. Bu dürtülerden hareketle yaşamı bile vitrinde sergileyerek ‘şey’leri şeffaflaştıran özne, mekânı da bu şeffaflığa gönüllü gözetim arayüzüyle eklemiş ve tüketmiştir.

2.4. Bölüm Değerlendirmesi

Thales'den Baudrillard'a gerçeğin akışında takip edilen tüm paradigmlar; olgunun durağan değil, devinen görünüşte olduğunu kanıtlar niteliktedir. Bu aralığın bağlamından hareketle, bilinen gerçeklikten daha fazlasının olasılığı/ öngörüsünün her zaman mümkün ve deneyimlenebilir olduğu söylenebilir. Her şeyin olası görüldüğü bu noktadan sonra da tıpkı Nietzsche'nin Tanrı öldü bildirimini gibi Baudrillard, simülasyon kuramı ile gerçekliğin ölümünü ilan etmiştir. Günümüzde büyük oranda teknolojik bir olgu gibi algılanan simülasyon (hiper gerçek); aslında sosyoloji, kültür, ekonomi ve politika disiplinlerinin de öznesidir. Hiper gerçek; gerçekliğin tüm imgelerine sahip olduğu halde gerçeğin karşılığı olmayan, kökten doğan ama köksüz çelişkisindeki gerçekliktir. Baudrillard, kuramın sürecini; Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne dek uzanan klasik devrin biçim kopyalama davranışı, sanayileşmenin biçim üretim davranışı ve güncel evrenin kod egemen simülasyon davranışı ile ifade eder. Ona göre tüm hedeflerine ulaşmış toplumlar girdikleri kısır döngü yüzünden anlam yitimleri üretirler. Maddi anlamda da tükenmemek adına kayıplarını gizleyerek yadsırlar. Simülasyon evreni, tüm bu gizleme çabasını kapsar. Gerçeğin yerine, onun tüm göstergelerine sahip ama gerçek olmayanı koyar.

Tüketimin benlik sunumuna dönüşmesiyle kullan at haline getirilen her şeyin içinde artık gerçeklik de vardır. Özne, nesne konumuna itilmiş; yaşantı vitrin ögesi haline getirilmiş ve mekân da bu dizgede bağlamından çıkarılmıştır. Artık mekânın değil algının kendisi bir gerçeklik olduğu için mekân da süregelen deneyimin eş zamanlı olasılığı haline gelmiştir. Baudrillard'ın hiper gerçeklik kuramı üzerinden olası mekânsal davranışın izini süren tez, bu akış bağlamında gerçekliğin izi başlıklı ikinci bölüm üzerinden; öncelikle gerçekliğe dair fikirlerin soy kütüğünü takip etmiştir. Ardından gerçekliğin devinen paradigmalarıyla temeli inşa edilen simülasyon kuramı irdelenmiştir. Baudrillard'ın tüketimle eritilmiş gerçeğin temsiliyetine atfettiği bu yeni duruşla, mekân/ mekânsal davranış ekseninde gelecek gerçeğine ön izleme arayışına girilmiştir.

BÖLÜM III

DEĞİŞEN MEKÂNSAL DAVRANIŞ

Gerçeğin öznedeki algısı; çeşitli parametreler bağlamında değişir. Dolayısıyla öznenin mekânla kurduğu ilişki ve mekânsal davranışı da dönüşür. Distopik gerçeklikte mekânın kazandığı/ kaybettiği varoluşsal yeni boyut da bu değişimle aynı örüntüyü izler. Distopyanın olası kurgusuyla mekânın yaşadığı algısal dönüşüm ve öznedey meydana gele(bile)n mekânsal davranış değişimlerini ortaya koyma üzerine bir deneme niteliği taşıyan tez, davranış olgusunu çalışma sahasına bu amaçla almıştır. Bu eksen de tez sınırlılığının distopyan atmosferiyle ilintili mekânsal davranışı inceleyebilmek adına davranış literatürü mekân filtresiyle aktarılmaya çalışılacaktır. Bu bölümde mekânsal davranış bazında hiper gerçeği analiz etmek, insanlığı hangi yeni görüngüsel dönüşümler bekliyor sorusu paralelinde yeni önermelerin olanağını takip etmek için mekânsal davranış başlığı, değişim olgusuyla birlikte sorgulanmıştır.

3.1. Davranış

American Psychological Assosication (APA) davranışı “*organizmanın içsel ve dışsal uyarıcılara cevap vermek için gerçekleştirdiği nesnel, öznel gözlem ve bilinçdışı süreci içeren eylemler*” (<https://dictionary.apa.org/behavior> adresinden 27.05.2020 tarihinde edinilmiştir.) olarak tanımlar. Olgu TDK’da ise “*davranma işi, tutum, davranım, muamele, hareket, dıştan gözlemlenebilecek tepkilerin toplamı, organizmanın uyarımlar karşısındaki tepkilerinin bütünü*” (<https://sozluk.gov.tr/> adresinden 23.04.2020 tarihinde edinilmiştir.) şeklinde tanımlanır.

Mekân literatürü bağlamında davranış; öznenin içsel olarak geliştirdiği ve/ veya dışarıdan gelen uyarıcıların etkilerine karşı oluşturduğu gözlemlenebilen tepkiler olarak tanımlanabilir. Bir ihtiyacın doğurduğu dürtüyle güdülenen bireyin reaksiyonu olan davranış; bir anlamda bireyin kendisini çevresel koşullara adapte edebilmesi için verdiği tepkilerdir. Öznenin, biyopsikososyal bir varlık olması sebebiyle tüm bu tepki sürecine biyolojik veriler, ruh durumu, duygu durumu, bellek edimleri, fiziksel ve sosyal çevre

faktörleri eşlik eder.¹⁶ Açık ve/ veya kapalı davranış olabilen bu tepkilerde çevrenin önemli bir etkisi vardır. Öyle ki kelimenin tanımında dahi uyaranlar karşısında verilen tepki üzerinden değerlendirme yapılmış, davranışın doğal ve/ veya yapılı çevre ekseninde şekillenışı vurgulanmıştır. Çünkü davranış; çevreden alınan duyuşal iletinin zihinsel algıyla doğan eylemsel tepkisidir. Eş deyişle sürekli, dinamik, döngüsel, çok katmanlı ve bilişsel bir süreçle imgeye dönüşen bilgi, öznde eylemsellik doğurur. Aşağıda (Şekil 11) mekânsal algıyla kodların oluşturulduğu, saklandığı ve gerekli olduğunda çözüldüğü davranış sürecinin şema ifadesi verilmiştir.



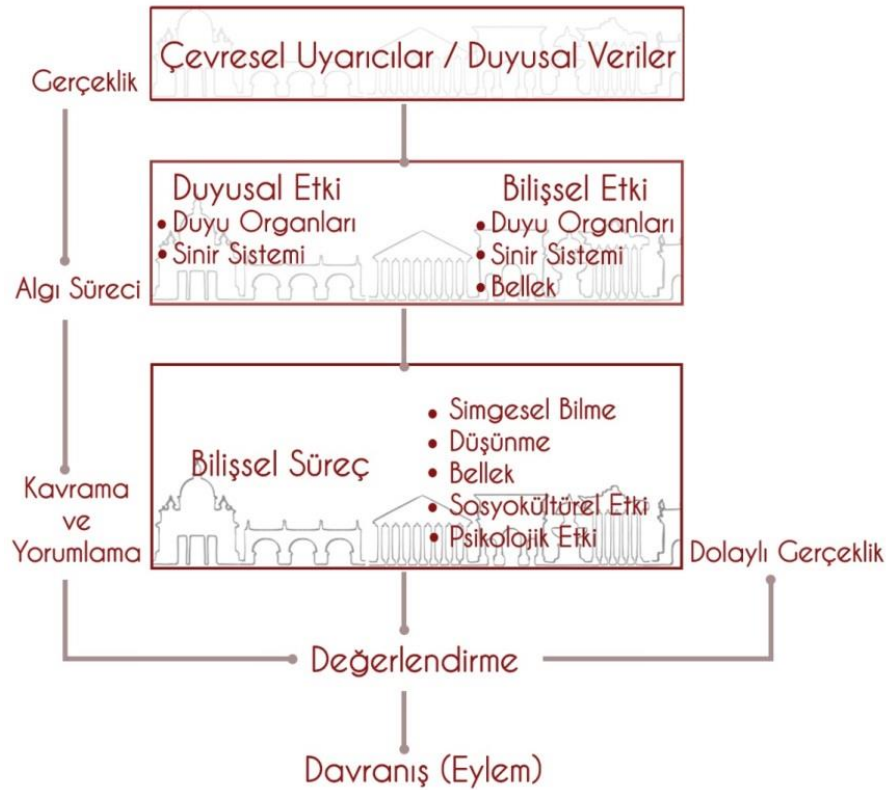
Şekil 11. Çevre - davranış diyalektiği

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Çevre verileri, bilişsel süreçle imgeye dönüşür. Bu imge, özne tarafından kodlanır. Kodun dürtüsüyle güdülenen özne, reaksiyon gösterir. Bu reaksiyon (davranış), dinamik geri besleme ile sürekli bir dizge oluşturur. Duyusaldan zihinesele, zihinselden eyleme olan ve geri besleme ile döngü kuran bu süreç, mekânsal davranışın kökenini oluşturur. Aşağıda (Şekil 12) davranışta etkili olan imge ve bu imgeyi oluşturan sosyokültürel, psikolojik faktörlerle gerçekleşen algı süreci, gerçekliğin dolaylı gerçekliğe (imge) dönüşümü ifade edilmiştir. Fiziki, sosyal parametreler dâhilindeki çevresel uyarıcıları ihtiyacın güdüsü ve öğrenme, bellek, kodlama gibi biliş süreciyle algılama; davranışa etkileyen adımlardan birini oluşturur. Deneyimlenen gerçekliğin duyuşal ve bilişsel etkisiyle algılanması sonucu kavrama ve yorumlama gerçekleşir. Bu akış neticesinde dolaylı hale gelen yeni gerçeklikle özne davranış sergiler. Eş deyişle özne, çevrenin fiziki verileriyle bilişsel süreci birleştirerek güdülenmiş amaç doğrultusunda eylem içeren yanıtlar verir. Algı, biliş, davranış süreçlerini takip eder. Bu bağlamda davranış,

¹⁶ Biyopsikososyal: Biyopsikososyal model, psikiyatrist G. Engel tarafından tanımlanan; bireyi biyolojik, psikolojik ve sosyal faktörlerin birbirleriyle etkileşimi altında bir bütün olarak kabul eden bir yaklaşımdır. "Biyopsikososyal yaklaşım bütüncül olmanın çok daha ötesinde, insani fonksiyonların farklı alanlarının birbirleri ile olan bu karmaşık etkileşimlerinin yaşamdaki önemli süreçleri tetiklediğine yaptığı vurgu ile kendi özgün anlamını kazanmaktadır" (Bozdemir ve Kara, 2010, s. 22-24).

bilişsel hazırlıkla algılanan ihtiyacı karşılamak için oluşturulan hedefdir. Özne davranış mekanizmalarıyla algıladığı ve ihtiyacı hedefinde yöneldiği eylemle, tercihler yaparak, çevresine yönelir, uyumlanır, dünyasını organize eder. Bu organizasyon; kişilik- algılayış faktörü, sosyokültürel, biyolojik ve ekolojik etmenler gibi davranışın alt alan başlıkları tarafından şekillenir.



Şekil 12. Çevresel gerçeklik - davranış diyalektiği

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Biyopsikososyal bir varlık olan bireyin davranışının çoklu tablolarda okunabilmesi için psikoloji literatüründe kabul edilen kuramlara da değinilmelidir. İnsan davranışını değerlendirmede izlenen temel kuramlardan; temel araştırma alanı bilinçaltı olan **psikanaliz kuramı**, davranışı sinir-beden aralığında açıklayan **nörobiyolojik kuram**, davranışın ortama içkin örgütlendiğini, yakınlık, benzerlik ve devamlılık gibi ilkelerle bütünü, parça toplamından daha fazla olduğunu savunan **Gestalt kuramı**, zihinsel imaj üzerine eğilen **çağrışımçı kuram**, problemde iç gözlem metoduna eğilen **Würtzburg ekolu**, öznenin tepkilerinin ölçülebilirliğine yoğunlaşan **davranışçı kuram**, davranışı bireye özgü algılayış dâhilinde irdeleyen **fenomenolojik kuram**, özneyi uyarıcıları algıyla işleyip anlamlandıran boyutuyla ele alan **bilişsel kuram**,

soyut zihin girdisinin somut çıktısı takibindeki bir disiplin olan **sistemci kuram**, temel çalışma alanı sembol/ işaret olan **semyoloji kuramı**, özneyi duyuşsal verileri işleyen mekanizma olarak ele alan **bilgi işleme kuramı** davranış analiz edebilmek için yapılmış klinik çalışma, sistematik gözlem ve görüşleri içerir.¹⁷ Çalışma kapsamında kuramları mekân filtresinde tutabilmek adına özellikle güdü, ihtiyaç, davranış seti ve bilişsel haritalamaya değinilecek, bu bağlamda mekânsal davranış bölümüne temel kurgulanacaktır.

Güdü; “*organizmayı tatmin eden veya elde edilmesi için gerekli bir çaba isteyen durumları belirleyen unsurlar*” (Berolson ve Steiner, 1964, s. 240) olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda içsel itici güç olan güdülenme; fizyolojik ya da fizyogenetik olarak değerlendirilebilir. Yaşam için gerekli fiziksel ihtiyaçlar ile statü, sosyal kabul gibi ikincil, öğrenilmiş güdüler bu kapsamlara örnek teşkil eder. Biyolojik ya da nörotik dürtüler üzerine temellenen bu güdüler davranışın güç kaynağıdır. İhtiyacın dürtüsüyle güdülenen davranış, genellikle döngüsel biçimde kendisini gösterir.¹⁸ En yaygın kabuldeki Maslow’un hiyerarşik modeli, davranış dürtüsü yaratan ihtiyaçları belirlemiştir (Şekil 13).



Şekil 13. Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi

Kaynak: Maslow, 1943, s. 370-379

¹⁷ Konuyla ilgili daha detaylı bilgi için; Cüceloğlu, D. (2003). *İnsan ve davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi eseri s. 26-33 aralığı; Çakın, Ş. (1990). *Mimari tasarım, insan ve çevre*. İstanbul: Özal Matbaası eseri s. 10-64 aralığı ve Gençtan, E. (1988). *Çağdaş yaşam ve normal dışı davranışlar*. İstanbul: Remzi Kitabevi eseri s. 44-67 aralığı incelenebilir.

¹⁸ Fizyolojik güdülerle ikincil öğrenilmiş güdüler için daha detaylı bilgi için bkz: (Berolson ve Steiner, 1964, s. 240-241)

Özne motivasyonel hareketle, hiyerarşiyle ihtiyaçlarını karşılama eğilimindedir. Bazı ihtiyaçlar, diğerlerine göre daha üstün tutulur ve öncelikli algılanır. En temel ihtiyaçlar dâhilindeki hayatta kalabilme, yemek, uyku bunlardandır. Sağlık, temizlik, korkuların giderilmesi gibi ikinci grup ihtiyaçları güvenlik, ait olma, sevgi gibi üçüncü grup ihtiyaçlar takip eder ve güdüyle hareket eden özne ihtiyaçlarını karşıladığında bir sonraki basamağa geçer. Temel ihtiyaçlar ve toplumsal ihtiyaçlardan sonra öznenin içsel ihtiyaçları baş gösterir. Erdem, kendini gerçekleştirme piramitte varılacak son noktayı tarifler. Çeşitli sebeplerle meydana gelen değişimler de ihtiyaçları etkiler ve ihtiyaç, güdü, algı, bilişsel kod, mekânsal davranışın temel sürecini şekillendirir.

Davranış değerlendirmede söz konusu olan kuramların mekân filtresindeki bir diğer olgu, davranış setidir. Davranış seti; aynı aksta yinelenen eylem ve çevresel verinin belirli bir zaman aralığındaki gözlem konumudur. “*İnsanların ne yaptığı, nasıl yaptığı, kimle yaptığı, ne zaman ve hangi aralıklarla yaptığının düzenli sistemiyle bütünleşen ya da birleşen bir dizi sosyal kuralları içeren sosyal bir amaç ya da anlamdır*” (Ittelson, Proshansky, Rivlin ve Winkel, 1974, s. 82). Mekân ve zaman sınıрыyla çevrili bu setler; fiziksel ve özellikle de sosyokültürel verilerle ilişkili karakteristiklerdir. Çünkü kültür; özne - çevre arasındaki sosyal ve anlamsal iletişimi, davranışsal normu, mahremiyet gereksinimini, alan şekillenmesini, dolayısıyla da davranış setlerini etkiler. Mekânsal davranışların oluşumunu davranış setlerinde sergilenen davranış örüntüleri sağlar. Hall (1970)’e göre bu davranış setleri, sabit, yarı sabit ve gayriresmi mekân tiplerini kapsar.¹⁹ Bunlar; egemenlik alanının, mahremiyet sınırının belirgin olduğu, kültürel kodlar taşıyan, içe dönük temel mekânları tarifleyen sabit mekânlar; donatılarının yer değiştirmesiyle anlam ve davranış üreten yarı sabit mekânlar ve öznenin biçimselliğinin dışında, belirli sınırlara indirgenemeyen informal (resmi olmayan) mekânlar şeklinde ifade edilebilir. Davranış setlerinin sağladığı çevresel olanaklar özellikli mekânsal davranışı ve çevresel performansı etkiler.

¹⁹ Fixed- feature space (sabit mekân), semi- fixed feature space (yarı sabit mekân), informal space (gayriresmi mekân) konusuyula ilgili daha detaylı bilgi için Hall, E.T. (1970). The antropology of space: An organizing model. In H.M. Proshansky, W. H. Ittelson & L. G. Rivlin (Eds.), *Environmental psychology man and his physical settings*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc. eserinin s. 16-21 aralığı incelenebilir.

Davranış kuramlarının bir diğer konusu bilişsel haritalamadır. “*Bilişsel haritalar, davranışın tasviri ve katılımcısı olarak, fiziksel çevre ile bağlantılı tüm davranış örüntülerinin sunduğu bir bildiriler dizgesidir*” (Ittelson, Proshansky ve Rivlin, 1970, s. 658). Çevresel ve zihinsel bilgiyle oluşturulan bu rota, öznenin duyuşsal deneyimlerinin ürünü; kodlama, saklama, geri çağırma, deşifre etme gibi süreçleri takip eden gerçekliğin zihinsel modelidir.²⁰ Öznenin seçerek anlamlandırdığı, zihinde örgütlediği bu bilgi aslında ilk insandan beri hayatta kalmak için geliştirilen davranış mekanizmasıdır.

İlk kez Tollman’ın fareler üzerinde gerçekleştirdiği mekânsal uyum ölçümü ile ortaya atılan bilişsel harita kavramı deneyimlerin ürünüdür.²¹ Tollman’ın deneyi, bir grup farenin labirentin köşesindeki yiyeceğe ulaşması için planlanmıştır. Deney sayısı arttıkça farelerin labirentteki çıkmaz yol hatası sayısının azaldığı ve yemek hedefine ulaşma süresinin kısaldığı tespit edilmiştir. Deney farelerin salt uyaran faktörlü hareket etmediğini, labirentin özelliklerini kullanarak şema oluşturduklarını, deneyimler sonucu rota ile bağlantılı olarak yön ve hedef belirlediklerini göstermiştir. Farelerin empirik edimlerle rota ve hareket şeması oluşturması, bilişsel haritanın varlığını ve mekânsal deneyimlemeye bağlı öğrenmeyi kanıtlar niteliktedir. Fareler üzerinden yapılan çıkarım fiziki çevresinde bilişsel algıyla eyleme geçen bireylerin mekânsal davranışına rehberlik eder. Nitekim insanlar da birden fazla kez deneyimledikleri mekânı ve çevresini bir şekilde kodlar. Mekân bağlamında bilişsel harita; yol bulma, uyum, bilişsel kodlama süreçleriyle şekillenir. Mekânların bellekteki izi olan bu haritalar, eş deyişle amaçlı kodlanmış çevresel bilginin davranış için çözümlenmesi sürecidir. Mekânın metrik, topolojik bağlamı, fiziksel, sosyal etkenlerle kodlu semantik yapısı ve öznenin zihinsel materyalleri sınıflandırılmış uyaran örüntülerinin deneyim süreci olan bilişsel kodlamanın bileşenlerindedir. Mekânlar arası bağlantı, okunabilirlik, fiziki çevreden elde edilmiş, bellekte kodlanmış bilgi ve imaj ilişkilerini içeren bu bileşenler mekânın bilişsel strüktürünü oluşturur. “*Bilişsel şema ve mekânsal*

²⁰ Bu çıkarıma “*Birey, - bireysel kümelenmesi gerekli çeşitlilikten, çevrenin kapsamlı temsiline- karmaşık, belirsiz, değişken ve öngörülemez bir kaynaktan, bir dizi kusurlu duyuşsal yöntem yoluyla ve değişen zaman aralıklarında bilgi alır. Bu edinim, füzyon ve depolama süreci; bilişsel haritalamadır*” (Downs ve Stea, 1973, s. 313) söyleminden ulaşılmıştır.

²¹ Tollman’ın fareler üzerinde yaptığı deneye dair daha detaylı bilgi için bkz: Tollman, E. C. (1948). *Cognitive maps in rats and men*. Psychological Bulletin. 55, 189-208. <https://doi.org/10.1037/h0061626>.

davranış süreçleri doğrultusunda gelişen davranış örüntüleri mekânın nesnel özelliklerini etkilemekte ve böylece davranışın ürünleri ya da sonuçları olarak çevre kurulumu, mekânı belirlemektedir” (Rapoport, 1980, s. 10).

Çevrenin sağladığı geniş ölçekli bilgiyi alma, çözümlenme, kodlama süreci ‘bilişsel haritalama’, deneyimlenen ortama özgü mekânsal davranışın öngörüsünü oluşturur. Özne, sembollerin örüntü dâhilinde sunduğu çerçeveyi okuyarak yerin ve nesnelere kimliğini kodlar. Böylelikle mekânda güven hissederek; hareketlilik ve davranış alanını genişletir. Mekânsal davranış stratejilerinin temelini oluşturan bilişsel haritaların sunduğu bütünleşik veri olan imge çözümü ile anı yönetebilme yeteneği kazanılabilir. Böylelikle mekânın topolojik kurgusunun dizilim çerçevesinde ele alınması, çevresel algı, yön, yol bulma ve haritalama, gerçekleşip, mekânsal bilgi kurgulanır.

3.2. Mekânsal Davranış

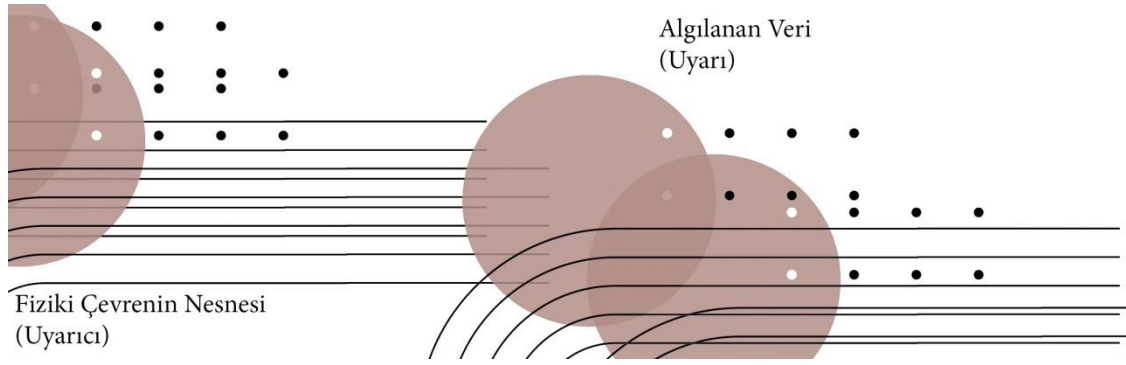
Mekân, sosyal olguların davranış seti ve ilişkilerin çözümlenerek davranış ürettiği bir katmandır. Davranışla varoluşsal biçimde birbirine bağlanır çünkü davranış, deneyimlenen mekânın nesnel ve öznel özelliklerinin karşılıklı etkileşimi sonucu gözlemlenen dışavurumdur. Eylemlerin ve olguların etkileşimiyle oluşturulan mekânı anlamak için öznenin o mekândaki davranışının referans çerçevesini ve o davranışın hangi parametre ile ilişkili olarak sergilendiğinin bilinmesi gerekmektedir. Bu bağlamda iç mekân ölçeğinden kentsel ölçeğe kadar uzanan bir çerçevede incelenebilen mekânsal davranış, çalışma kapsamında mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı ve aidiyet kavramları bağlamında irdelenmiştir.

Önceki bölümlerde öznenin, uyarıcı bir etkenle karşılaştığında bilişsel ve duyuşsal olmak üzere iki süreci takip ettiği ifade edilmiştir. Davranış üreten fiziki çevrenin analizi duyuşsal sürecin ilk adımıdır. Bu adımda çevresel bağlamın duyu organlarıyla beyinde çözümlenme fonksiyonu gerçekleşir. Gözlemci katılımcı, hareket kanalı olan sınırlar dâhilinde beyin- sinir sistemi aracılığıyla çözümlendiği bilgiyi analiz eder. Ardından çevresel bağlamdan gelen bilgi, bellek kanalıyla zihinsel süreçte işlenir, algı süreci tamamlanır. Bağımlı ilişkili öznel ve sosyokültürel temel değişkenlerin bilişsel süreci olan algıyla, gözlemci katılımcının seçtiği imgenin organizasyonu ve anlamlandırılması gerçekleşir. Geçmiş edimlere dayanan belleğin getirdiği referans

çerçevesi, gerçekleşen bu süreç- davranış örüntüsünün önemli aşamalarındandır. Bellek çözümü (hatırlama) ve bilgiyi genelleme süreçlerini kapsayan algı aşaması ile zaman ve mekânın toplamını tarifleyen uzam, konunun analiz birimi özne üzerinden mekânsal deneyim ve davranışa dönüşür. Çevresel bilgi ve sosyal uyarının özne üzerindeki davranışsal kategorilemesi/ haritalaması, bu akış sonucunda gerçekleşir. Öznenin zaman, eylem, sosyal norm içeren davranış alanı mekânla anlam iletişimi, davranış boyutuna bu yolla iletilir. Eş deyişle bir mekânda gözlemlenen davranış kesiti, mekân morfolojisinin çevresel bağlamla özneye içkin analizini taşır. Bu bağlamda mekânsal davranış; “...kişisel ve çevresel değişkenler arasındaki kesintisiz etkileşimin sonucu olarak ortaya çıkar. Çevresel koşullar daha önceden edinilmiş olan bilgilerle birlikte davranışı biçimlendirir; kişilerin davranışı da çevreyi biçimlendirir. Kişiler ve durumlar birbirlerini karşılıklı olarak etkilerler” (Atkinson, Atkinson, Smith, Bem ve Nolen-Hoeksema, 1999). Böylelikle mekânsal davranış için, öznenin fizyolojik, psikolojik bileşenli içsel dinamikleri ve fiziksel sosyokültürel bileşenli çevre faktörlerinin birleşik üst ürünüdür denilebilir. Bu ürün, makro ve mikro ölçekteki çevresel faktörlerin sosyokültürel pratiklerle birleşimine kişisel bir yanıttır. Öznenin çeşitli ölçeklerdeki mekânlarda gözlemlenen, çevre - davranış çekirdeğindeki bu eylemleri, onun bireysel/ toplumsal kimliği ile karşılıklı dinamik etkileşim içerisinde. İçinde olunan mekânın fiziki verileri, zaman faktörü ve sosyal parametreler de bu etkileşime dâhil olurlar. Bu bağlamda, davranışın biyolojik, çevresel ve toplumsal kökenlerini uzamsal boyutta ele almak adına mekânsal davranış başlığında biliş, kültür ve ekoloji temelli teoriler de irdelenmiştir.²²

Davranışın zihinsel sürecinde **biliş temelinde teoriler** söz konusudur. Bu teoriler; fiziki çevre, uyarıcı ve uyarı ekseninde hareket eder. Fiziki çevreyi biliş, kişisel farklılıklar gösterse de temelde bulunan mekânın nesnesi olan varlığı/ uyarıcı faktörünü içerir. Bu küme içindeki tüm veriler sosyokültürel kodlar ve bellek eşliğindeki ince ayrımlarla algılanan veriye dönüşür (Şekil 14).

²² Bu üç teori, mekânsal davranışa etkiyen dış etmenlere (çevresel, sosyokültürel vb.) altlık oluşturacaktır. Bu amaçla ele alınan bölüm için; Edgü, E. (2003). *Konut tercihlerinin, mekânsal dizin ve mekânsal davranış parametreleri ile ilişkisi. Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul* eseri s. 6- 27 aralığı referans alınmış, teoriler bu eser ve eserin ilgili bölümünün kaynakçası bazında takip edilmiştir.



Şekil 14. Biliş temelli teoride uyarıcı - uyarı diyalektiği

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Biliş temelindeki teoriler çevresel algı – değerlendirme - tercih - uyum gibi alt başlıkları da kapsar. Bunlar fiziksel, sosyokültürel ve kişisel çeşitlilikteki anlamlandırma olan çevresel algı, algılananın zihinsel süreci olan değerlendirme, bu değerlendirme sonucu yapılan seçme işlemi ifade eden tercih ve gösterilen gelişimsel ve/ veya iklimsel adaptasyon olan uyum şeklinde ifade edilebilir. Hiyerarşik gelişen fizyolojik, emniyet, aidiyet, sevgi, saygı ve kendini gerçekleştirme gereksinimleri, çevrenin bilişsel değerler sistemine dayalı algı ve tercih sürecine eşlik eder. Öznenin algı- zihinsel çözüm- güdü- eylem akışındaki sürecinin sonundaki seçimler, çevresel uyumla davranışa dönüşür.

Belirli bir grubun uyumlandığı ortak yaşayış, güdü ve kod; **kültür temelli teoriler** bağlamında değerlendirilir. Bu bağlam içerisinde aile yapısı, sosyal statü, kimlik ve toplumsal değişim gibi alt faktörleri barındırır. Bunlar toplumsal rol ve normun yön verdiği davranışların sınırlandırılmış ve bilinçli seçilimi olan aile yapısı, toplumsal sınıflar içindeki konum olan sosyal statü, bireysel/ toplumsal kümede nasıl gör(ül)düğünün ifadesi olan kimlik ve toplumda gözlemlenen mikro/ makro boyutlardaki başkalaşımı anlatan toplumsal değişim şeklinde ifade edilebilir. Tüm bu faktörlerin çeşitli boyut etkisindeki seçimler davranışa dönüşür.

Bireyin kendisi dışındaki, onu etkileyen tüm koşullar sistem ya da gruplar **ekolojik temelli teoriler** bağlamında değerlendirilir. Algı, çevrenin sosyal normları ve deneyimlenen mekânın etkisiyle sergilenen davranış bağlamı; kaynak kullanımı, yer değiştirme gibi alt faktörleri barındırır. Bunlar doğayı önemseyerek olanakları göz

önünde bulundurmak anlamında kaynak kullanımı ve yerden taşınma tercihi ya da zorunluluğu anlamında da yer değiştirmeyi ifade edebilir. Ekoloji temelli teorilerde çevre sosyal kümesi içinde öznenin aktif davranış rolüyle çevre- mekânı biçimlendirme yetisi konu edilir. Algısal, dışavurumcu, uyarlayıcı, tamamlayıcı bileşenlere sahip bu model zaman duyarlılığı içinde biçimlenir.

Öznenin mekânsal davranışı, bireysel ya da toplumsal kümedeki kimliği, içsel dinamikleri, algısı ve kullanıcısı olduğu mekânın sosyofiziksel boyutlarındaki etkileşimiyle bağlantılıdır. *“Bir mekân içinde gerçekleştirilen hareket esnasında karşılaşılan bir yol ayrımı ve beraberinde oluşacak bir tercih, uzun süreli hafızadan geçmiş deneyimlere ait unsurların çağrılması ile şekillenebilmektedir”* (Eilam, Portugali ve Yaski, 2010). Özne deneyiminin uzun süreli bellekte kodlanması, mekânsal iklim üzerinden çıkarsama (spatial inference) ile mekânsal aşinalık yaşar. Bu aşinalıkla çevre hakkında bilgi sahibi olma, yön yol bulma, topografik uyum, dinamik seçim (karar verme) ve bilgi işlem süreci ile mekânsal uyum gösterir, öznenin davranışı yaşam alanını yaşam alanının verileri de davranışını belirler. Uyum, belirli bir eylem sistemiyle davranış kalıbı kurgular çünkü mekânsal davranış, bireyin uzamı algılayış biçimiyle gerçekleştirdiği bellek uyumlu eylemlerdir.

Mekânsal davranış, algılanana ve kavranana yönelik eylemin sosyokültürel verileri içeren çevre faktörü altında değerlendirmesidir. Topluluk içinde kişisel/ sosyal kimliği dışı vurmak için tanımlanan mekânsal davranış bireyin sosyal çevresiyle etkileşimini düzenler. Kişisel ve küresel çeşitlilik gösterebilen mekânsal davranış, belirli bir çevre örüntüsü içinde gözlemlenirken; mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı, kendileme ve aidiyet davranışı temelinde biçimlenir.

3.2.1. Mahremiyet

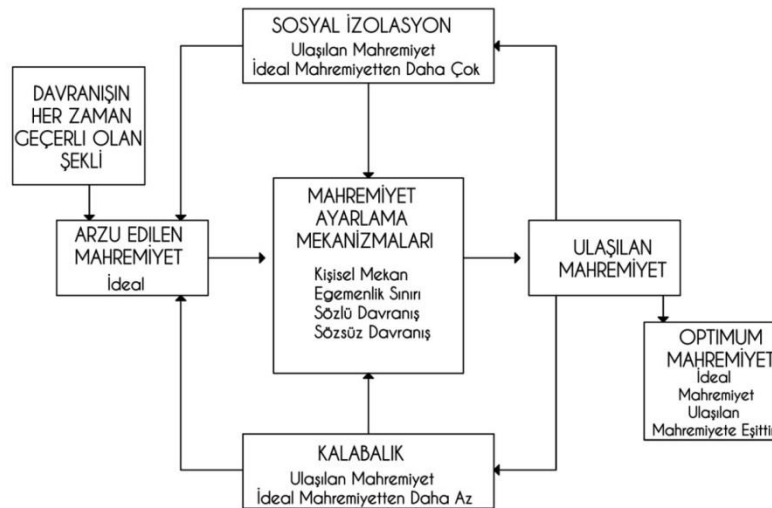
Westin (1970)'den²³ aktaran Göregenli (2018, s. 62), mahremiyeti; *“bireylerin, grupların ve kurumların kendileriyle ilgili bilgilerin hangilerinin, hangi koşullarda ve ne zaman başkalarına ileticeğini belirleme hakkı. Birey düzeyinde ve toplumsal katılım bağlamında istemli ve geçici olarak kişinin, kendisini, fiziksel ve psikolojik anlamda toplumdan çekışı”* olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda mahremiyet; kişinin/ kişilerin

²³ İlgili kaynak: Westin, A. F. (1970). *Privacy and freedom*. New York: Atheneum.

kendisine ait ve korunması gerektiğine inandığı şeyi, diğerlerinden istemli olarak fiziksel ve psikolojik uzaklaştırışı, seçilmiş yalıtımıdır. Mahremiyetin sınırlarında toplumdan topluma ve de bireyden bireye farklılık görülebilir. Alman sosyolog Norbert Elias; mahremiyet algısının doğuştan gelmediğini, mahrem ile kamusal sınırını ilkelikten, modern medeniyete geçişin belirlediğini savunurken, Duerr modernleşme öncesi ilkel kabilelerde dahi mahremiyetin ve özdenetimin geliştiğini ifade eder.²⁴ Buradan hareketle mahremiyetin güdü olarak modern öncesinde de kendisine yer bulduğu fakat sosyal bir olgu olarak modern dönemle birlikte ele alındığı söylenebilir. Kişinin otonom kararı sonucunda başkalarıyla kuracağı paylaşım ve ilişki derecesini belirlemesi, kendi alanını nerede, ne zaman, hangi sınırlılıkla paylaşacağına dair hakkı; kültüre, zamana, özneye göre farklı karşılıklar bulur. Ama genel kabulde aile, ev, cinsellik, beden, inanç gibi kavramlar, mahrem sınırına örnek gösterilebilir.

Olgu, bağlam ve fonksiyon tanımı gereği sözlü/ sözsüz iletişim, çevresel faktörler, psikososyal ve sosyokültürel kodlar gibi mekanizmaları barındırır. Öğrenilmiş mahremiyet tavrı; kültürün, kimliğin, kişiliğin, yaşın, cinsiyetin, statünün izlerini taşır. İdeal etkileşim için seçici eleme/ kontrol davranışı olan mahremiyet; gizleme sergileme diyalektiği içinde denge unsurunu kurar, özne ile sosyal çevresi arasında sınırlı, denetimli iletişim arayüzü oluşturur. Kişi, bu arayüz aracılığıyla davranışsal yetkileri üst düzeyde tutmak ister, seçici geçirgen bir kontrol mekanizması kurgular, sosyal rollerini tanımlar. Psikososyal alanları özneye daha güvenli hale getirmek için kullanılan mahremiyetin tasarım araçları, benliği koruma amacıyla diğerleriyle etkileşimi sınırlar. İçeriğini öznenin kendisine dair korumak istediklerinden alan mahremiyet, bu anlamda bir kontrollü seçmedir. Evrensel / öznel kümedeki mahremiyet davranışı, sınıflandırılan ve sınırlandırılan roller, eylemler ve anlamları kapsar. Bu anlamda derecesi kişisel özelliklere, sosyokültürel/ psikolojik atmosfere ve her şeyin dönüştürücüsü olan zamana bağlıdır (Şekil 15).

²⁴ Konuyla ilgili daha geniş bilgi için; Göregenli, M. (2018). *Çevre psikolojisi insan- mekân ilişkileri*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları eserinin s. 59-72 aralığı incelenebilir.



Şekil 15. Mekânsal bağlamda mahremiyet süreci

Kaynak: Altman, 1975

Öznenin aidiyetini, egemenliğini kurguladığı, kimliğini yansıttığı kişisel mekân; görsel kültür ögesi fiziksel bir mekândır. Altman (1976)'dan²⁵ aktaran Göregenli (2018, s.97), kişisel mekânı; “bir mahremiyet düzenleme mekanizması olarak benliğe en yakın ve kapalı tabaka” olarak ifade etmiştir. Mahremiyetin zihindeki görünmez sınırlarıyla çevrili kişisel mekân, özneyi diğerleri olarak gördüklerinden korur. Psikolojik bariyer ifade edip, egemenlik alanı oluşturarak mekânın kontrolünü sağlama yetisi verir. Özne bu fonksiyonla alansallık ve kişisel mekân olgularına bağlanır. “İnsanın sosyal ilişkilerini düzenleyen bir süreç olarak mahremiyet, kişisel mekân ve alansallık süreçleri arasında bir köprü durumundadır” (Göregenli, 2018, s. 85).

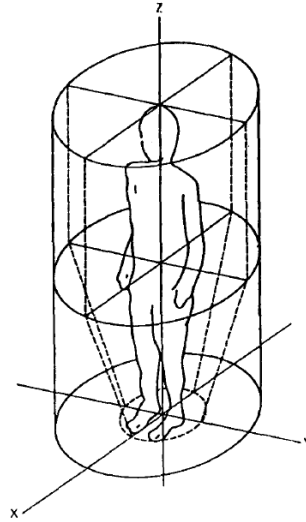
3.2.2. Kişisel Alan

Sommer'in (1969, s. 26) “kendi vücudunu saran, görünmez bir sınırı olan ve davetsiz misafirlerin giremeyeceği alan” şeklinde ifade ettiği kişisel alan kişi ve/ veya kişilerin diğerleri ile zihinsel boyuttaki sınırlandırılmış alanıdır. Sosyal etkileşime göre farklı uzaklıklar kullanmak isteyen özne, kendisinin bir parçası olarak gördüğü mekân kabuğunu kişisel alan olarak ilan eder. Sosyal ilişkilere göre değişen bu uzaklıklar yakından uzağa doğru; **intim** (0- 46 cm arası, aile vs. samimi/ yakın ilişki uzaklığı), **kişisel** (46- 122 cm arası,

²⁵ İlgili kaynak: Altman, I. (1976). *Privacy: A conceptual analysis, environment and behavior*. 8(1), 7–29. doi:10.1177/001391657600800102.

normal ilişkinin günlük hayat uzaklığı), **sosyal** (122- 366 cm arası, iş komşuluk vs toplumsal uzaklığı) ve **kamusal** (366 cm sonrası, resmi ilişkiler uzaklığı) şeklinde sınıflandırılmıştır.²⁶ Amerikan toplumu için kaydedilmiş bu veriler; kültür, cinsiyet, yaş, kişisel farklar ve statü gibi faktörlerle ve toplumdan topluma değişebilir.

Kişisel alan formu, ‘ben’e en yakın katmandır (Şekil 16). Mahremiyet kurgulayan bir iletişim biçimidir. Öznenin her yere beraberinde götürdüğü bu mahremiyet sınırı; aynı zamanda onun güvenlik, özgürlük alanıdır ve bölgesel davranışı içerir. Diğerleri için görünmez sınırlar dâhilindeki kişisel alanın kişi ve çevresindekilerin kaplayacağı alanı tanımlama işlevi de vardır. Aynı zamanda iletişim mekanizması olan kişisel alan ile ilgili özne; çevreden gelen uyarıcıya göre davranışsal tepkiler verir. Birey, bu alana müdahale durumunda benliğin savunulması anlamında ya stres, şiddetli karşı koyuş ya da psikolojik uyumdan birini seçer. Böylelikle ya kişisel alanını korur ya da bu alandan gönüllü feragat eder.



Şekil 16. L.A. Hayduk' a göre kişisel alan formu

Kaynak: Holahan, 1982, s. 227

3.2.3. Egemenlik Alanı ve Kendileme

Egemenlik, kişi ya da kişilerin etkinlik/ üstünlük/ kontrol sınırlarını tarifleyen bir davranış mekanizmasıdır. Egemenlik alanı ise çeşitli ölçekteki mekân kapsamı ve belirli

²⁶ Konuyla ilgili daha detaylı bilgi için; Hall, E. T. (1966). *The hidden dimension*. New York: A Doubleday Anchor Books eserinin s. 110-117 aralığı incelenebilir.

mülkiyet/ kontrol sınırında, farklı eylemlere olanak sağlayan bir alanı ifade eder. Bu alanlar, topluluk içindeki ilişkileri düzenleyen, sınırları oluşturan, katılımcısı için diğer alanlar arasında birincil öneme sahip oylumlardır. Kişisel izin taşıyıcısı olan egemenlik alanı, yer aidiyeti kurgusunda önemli bir yere sahiptir. Katılımcısının kimliğini yansıtan bu alanlar kişiselleştirme/ biçimlendirme hakkını kullanıcıları olan özne(ler)e verir. Eş deyişle egemen olunan mekânı, nesnelere kullanma biçimi kimlik izi doğurur. Lang (1974) bu durumu “mekânın kişiselleştirilmesi fizyolojik güveni, sembolik ve estetik değerleri ve çevre içindeki eylem örüntülerini düzenlediği gibi, egemenlik alanına da işaret eder” şeklinde ifade etmiştir.

Özne, toplumsal kurallar ve kodların izinin olduğu, kişi/ kişiler tarafından sahiplenilen alanda, sahip olmanın ve/ veya egemen olmanın getirdiği dürtü ile bölgesel alan davranışı sergiler, kendileme yapar. “İnsanlar benliklerini kaybetmeye meyilli olduğundan, kaybettikleri bu benliği duvarda, sandalyelerde ve caddelerde aramaktadır” (De Botton, 2010, s.118). Bireyler alanları tam da bu güdüyle kişiselleştirmek istemektedir. Aksi bir durumda da sahiplik, aitlik hissetmedikleri alana koruyucu dürtü geliştirmezler (Şekil 17). Örneğin; mobilyalardan iç mekân ölçeğinde restoran masasında, sinema koltuğunda, kent ölçeğinde ise park banklarında Vandal izler görülebilmektedir. Bunun sebepleri arasında, bu yerlerin, ortak kullanılan, daha az denetlenen, geçici, egemenlik alanında olmayan ve kişisel aitlik içermeyen deneyim alanı olmalarıdır. Çünkü özne için bir alanda egemen olmak; koruma/ denetleme davranışını da beraberinde getirir.



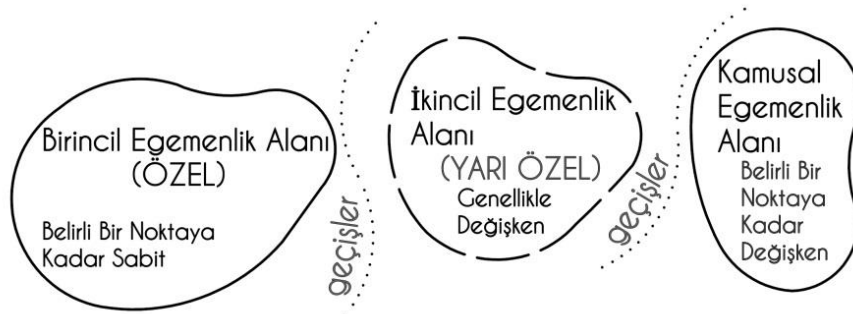
Şekil 17. Egemenlik alanı davranış modeli

Kaynak: Brower, 1980, s. 184

“Egemenlik alanı, insanın birey olarak veya aile vs. gibi bağlarla üye olduğu grubun, kullanım hakkının ve sahipliğinin vurgulandığı mekânlardır” (Parr, 1970, s. 12). Bu olguda ‘sınır’ kavramı önemli ve pekiştiricidir. Özne sahip olduğu ve denetiminde istediği alanı, sınırla işaretler ve bu dâhilde bölgesel davranış sergiler. Çevreyi biçimlendirme yollarından biri olan egemenlik alanı, kendilemeyi ve kontrolde tutmayı sağlayan mekanizmalardır. Bir kişi ve/ veya gruba ait fiziki çevre ile ilintili geliştirilen, süreklilik gösteren içgüdüsel ya da öğrenilmiş mekânsal davranış tipidir. Öznenin hak iddia ettiği ve savunma eğilimi gösterdiği bu alan onun için kişisel ve ayrı tutulmuştur. Özellikle işaret, bilişsel tutum, eylem ve güdülerin tatmin arayışı gibi unsurlarla çevrilidir, özneye sağladığı kontrol yetkisiyle yaşantının ihtiyaçlarını karşılar.

Fiziksel, sosyokültürel, psikososyal, sembolik ve dönüşebilen bir kavram olan sınır; toplumsal etkileşimi düzenleyen, kimliği savunma arayüzüdür. Kişisel alan ve/ veya egemenlik alanını da kapsayabilen, sınırları çizili bir mekân olan psikososyal alan; çeşitli davranışlarla kodlanmış mekânın psikolojik kimliğidir. Sınır belirleyici mekanizma olan psikososyal alan davranışı ise kişi ve/ veya kişilerin farklı algılarla doğan öznel izini içerir. Bu öznel iz; kişisel veya kamusal alan sınıflandırılmasına bağlı olarak da öznel kod geliştirir ve bu koda bağlı davranış dökümleri üretilir.

Kullanıcısının merkezindeki ev gibi birincil egemenlik alanları, göreceli kontrol olanağındaki ikincil egemenlik alanları ve herkese açık restoran gibi kamusal egemenlik alanları zamana, işlevine, ölçeğine ve aitlik derecesine göre ayrılmış psikolojik sınır dizisidir (Şekil 18). Egemenlik alanlarının başkalaşan/ muğlaklaşan geçişleri ve değişen fonksiyonları, tezin sınırlılık alanı kapsamında bu temelden hareketle irdelenmiştir.



Şekil 18. Normal düzeyde egemenlik alanı ifadesi

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

3.2.4. Aidiyet

Aidiyet; “kim olduğumuz veya kim olduğumuzu düşündüğümüz ya da toplumun, kendimizin kim olduğunu düşünmemizi sağlayan tanımının, merkezi bir yönüdür” (Delanty, 2003). Bu yön, yöneliş; öznenin kişisel ve/ veya toplumsal kimliği ile iletişimini kurgulayan, kendileme, sahiplenme dürtüsü uyandıran, topluma/ topluluğa ve/ veya bir yere duyduğu ilişkin olma hissidir. Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisine göre fizyolojik gereksinimlerle güvenlik gereksiniminden hemen sonra gelen aidiyet, öznenin varoluşunu²⁷ dayandırdığı bir olgudur. Öznel ve/ veya kolektif hafıza, özgü kimlik örüntüleri, kültürel kodlar içeren aidiyet, insanların ihtiyaç duyduğu sabitlik ve sahiplik duygusunu verir, varoluştan gelen güvenlik ve aşinalık ihtiyacı giderir.

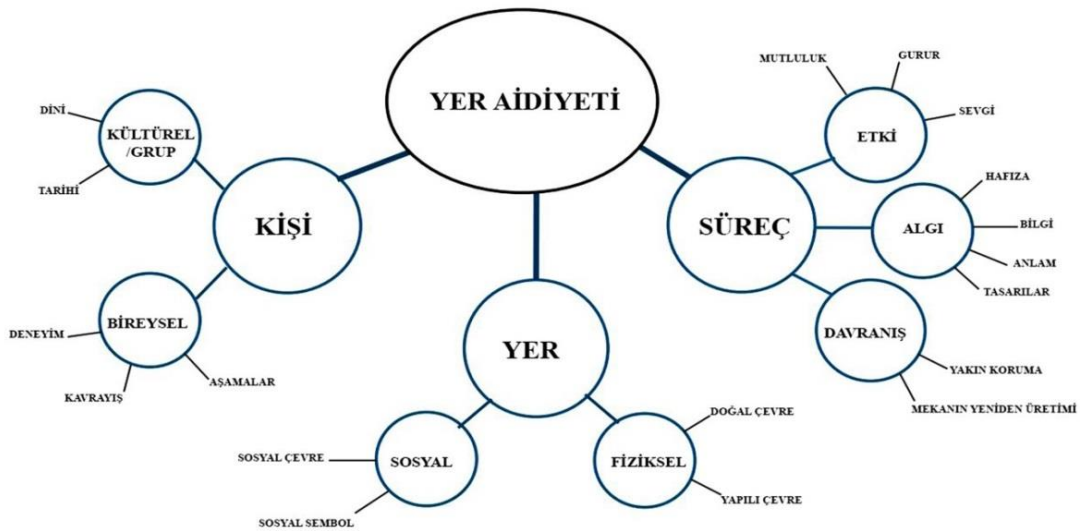
Çevre - mekânın bilişsel temsili, kodlanması, bilişsel haritalanması aidiyet deneyiminin temelini oluşturur. Özne, aidiyetle algıladığını anlamlandırıp bilişsel rota oluşturur. Böylelikle bir konuma, kendini güvende hissetmek vs. gibi sosyo- mekânsal anlamlar yüklenir. Bir fiziki ortamda gerçekleştirilen aktivitelerle oraya yüklenen anlam ve mekânla ilişkinin yaşantısal biricikliği, bellekle desteklenip aidiyeti inşa eder, davranış sınırı çizilir. Eş deyişle öznenin çevreye yüklediği anlama bağlı olarak gelişen, çevreyi anlamlandırmaya dair bireysel filtre olabilen aidiyet, öznenin benlik/ kimlik arayüzündeki mekânsal davranış karakteristiğini oluşturur.

Bireyin kendisini ve çevresini çözümlmek için başvurduğu ben kimim sorgusuna ilintili ben nereye aitim sorgusu, kimliğin temel örüntüsüdür. Bu bağlamda aidiyet, çevresel anlama dair **benin** bir yorumunu ve kimliği içeren, yerel ve/ veya evrensel bir arayüzdür. Özne, ‘kimsin’ sorusuna cevabı mekânsal perspektifle yani ilişkilendiği mekân aracılığıyla verir. Kimlikle ilintilenen aidiyet, kimliğini mekânla ilişkilendirmiş özne aracılığıyla kurulur. Öznenin hissettiği bu aidiyet, bir kümede olma durumundaki varlıkla ilintilidir. Çünkü varlık, o kümede yer alan **diğerlerine** aşınadır ve bu aşinalıkla onlara aitlik gelişir. Böylelikle ‘diğerleri’ öteki değil ‘biz’ kurgusundaki motife dönüşür. Aidiyet, dâhil olunan bütünü bilmesi ve bu sayede sosyokültürel çevreyle

²⁷ Bu çıkarıma; Heidegger (çev. 2004, s. 95)’in “[iye olma] kendi olanağına göre varoluşsal içinde-Varlık durumunda temellenir. Özsel olarak içinde- Varlık yolunda var olan- şey olarak oradaki- Varlık çevresel olarak karşılaşılabılır var olan- şeyleri belirttik olarak açığa çıkarabilir, onları bilebilir, onları el altında tutabilir, ‘dünya’ya iye olabilir” metni üzerinden ulaşılmıştır.

bağın kurulması biçimidir. Bireyle herhangi başka bir insan/ sosyal kategori/ nesne/ mekân arasındaki bu ilişkinlik de içselleştirme sağlayarak benlik gelişimini destekler.

Özne, aidiyetle birlikte güvenli olarak kodladığı alanda kendilik inşasını gerçekleştirir. Deneyim ve bellekle mekâna anlam aktarımı yapar. Böylelikle mekân, fiziksel boyutundan sıyrılıp yeni bir anlam türetir, ‘yer’leşir. Yere bağlılık gerçekleşmiş olur. Bu, öznenin fiziksel bir mekândaki duygusal bağı ile mekâna yüklenen anlamın dönüşümünü, yer aidiyetini ifade eder. Yer aidiyetini kişi, yer ve süreç katmanları üzerinden tanımlayan Scannell ve Gifford (2010), yere dair öznenin bireysel ve/ veya kolektif kümede algı, davranış sürecine değinir (Şekil 19). Tabloya göre kişinin dâhil olduğu kültürel grup ve/ veya öznel kavrayış ile deneyimlenen aşamalar; birinci katmanı oluşturur. Bilişsel dizgenin davranış etkileri ikinci katmanda ele alınır. Son katmanda ise aidiyeti temellendiren sosyofiziksel çerçeve değerlendirilir.



Şekil 19. Yer aidiyeti kurgu modeli

Kaynak: Scannell ve Gifford, 2010

Yer aidiyeti, o yerin nitelikleri, yaşantısallık, kendileme izleri, mahremiyet, güvende olma, öngörü, kök, alışkanlık gibi kavramlarla ilişkilidir. Bu kavramların sağladığı imajlarla benlik/ kimlik olguları tanımlanır, korunup geliştirilir. Fiziksel mekânın anlamlandırılarak yere dönüşmesini sağlayan bu aidiyet, bir yerle özdeşleşme ve orayı kendileme süreciyle gelişir. Sürece ve doğuracağı mekânsal davranışa ise çevresel,

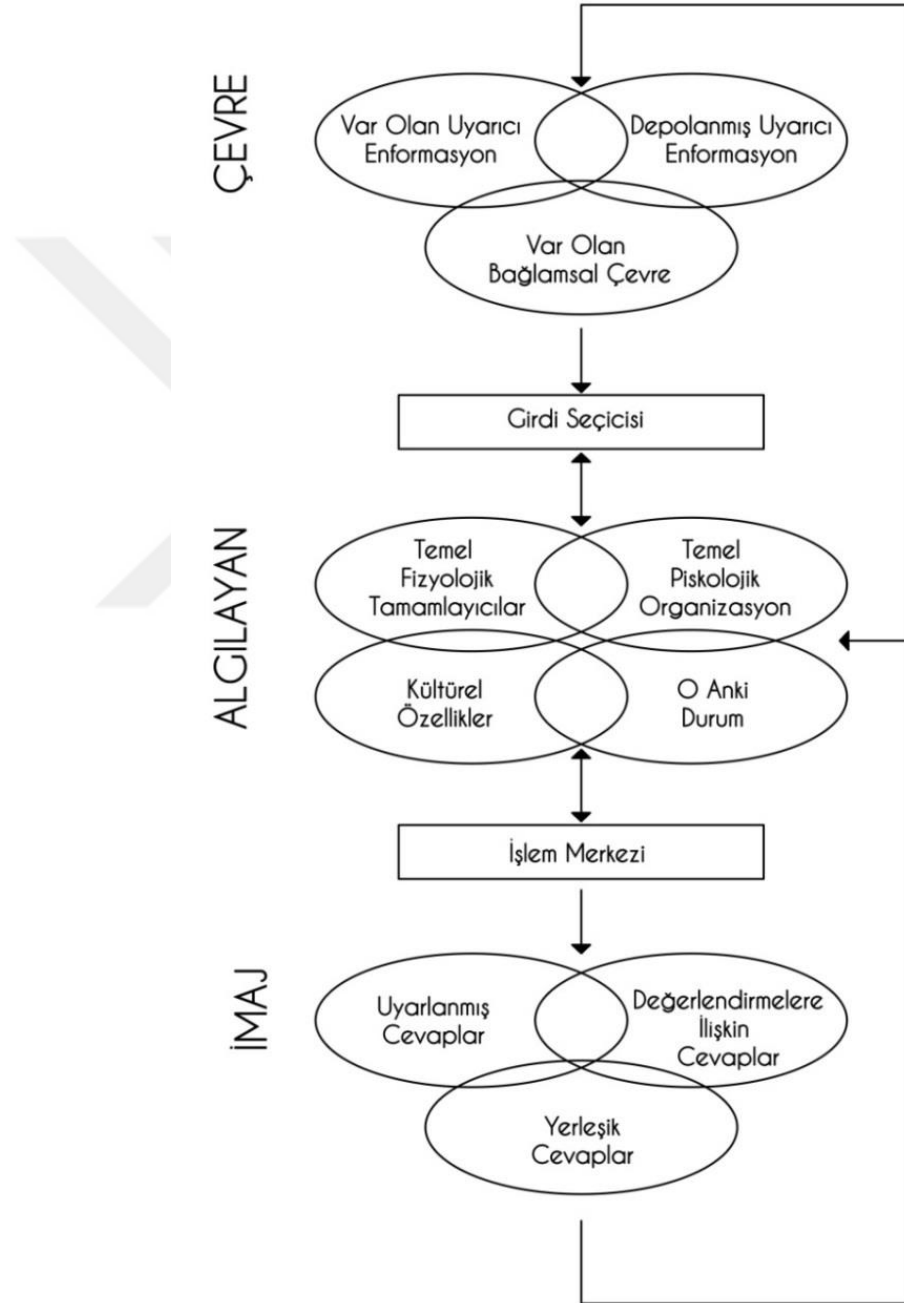
biyolojik, psikolojik ve sosyokültürel faktörler önemli ölçüde etki eder. Öznenin kendisini ait olarak gördüğü kişi/ yerle tanımlanma, tamamlanma duygusu ve mekânın verdiği referansla aşinalık, güven duyma bu yolla gelişir. Özellikle mekâna duyulan duygusal ve sosyal bağlılık bu şekilde kurulur, özsel birlik sağlanır. Hem toplumsal hem bireysel kümede düzenlenebilen bu özdeşleşme, uyma eylemi; inşa edilmiş, bireysel ve/ veya toplumsal değer sistemlerini içeren dinamik bir süreçtir. Bu aidiyet motifi; toplum içinde bütüncül ‘biz’ i, mekân içinde ise bütüncül kendilemeyi yaratan mekânsal yönelimdir.

3.3. Mekânsal Davranışı Etkileyen Dış Etmenler Üzerinden Değişim Okuması

Önceki bölümlerde ağırlıklı olarak mekânsal davranışa etkileyen bilişsel faktörler irdelenmiştir. Bu bölümde ise söz konusu etmenlere özneye içkin verilerin dışından; çevresel ve toplumsal pencerelerden bakılmıştır. Çeşitli disiplinlerin çalışma alanı olan çevre, tez kapsamında çevresel imgenin davranışa olan önemli etkisi bağlamında, mekân davranış diyalektiğinde ele alınmıştır. Olgular, içerikte ise mekân/ mekânsal davranış filtresiyle ilişkili olarak, fiziki ve toplumsal alt alan sınırlılığında tutulmuştur.

Çevreyle davranış, çevrenin davranışı, davranışın da çevreyi üretmesi ekseninde karşılıklı etkileşim ve uyum içindedir. Bu yönelimle çalışmada mekânın içerdiği sosyal katmanların, davranış arayüzünde okunması hedeflenmiştir. Çevreye yansıyan değişim unsurlarıyla öznenin olası mekânsal davranışı sorgulanmıştır. Çünkü çevre, salt fiziki evren değil davranış üretici, dinamik, yapay ve/ veya yapılmış bir kümedir. Çevre; elemanları arasındaki düzenli ilişkiyle davranışın belirleyicisi olan bir örüntüdür. Bu ilişkinin çekirdeğinde davranış alanını ifade eden davranış setleri yer alır. Davranış seti, bireyler ve etrafındakiler için bir etkileşim alanı, sınırlara, zaman ve kültür örüntüsüne sahip, tekrar eden, bir zaman aralığında gerçekleşen, çevre etkileşimli mekânsal davranış alanıdır. Özneyi kuşatan, eylemlerini etkileyen, davranış seti gibi her şey çevre modülü içerisinde değerlendirilebilir. “Çevre bireyin davranışlarını etkiler, bazı davranışlarını güdüler, bazı davranışlarını ise dışlar. Fakat çevre- davranış bağımlılığı katı değildir, çünkü davranış setleri, her bireyin davranış tarzına özgü bir çevre oluşturur” (Lang, 1987, s. 113- 114).

Çevreyi şekillendiren öznel faktörler, çevrenin öznedeki etkisi, çevre- insan arasındaki mekanizma (sosyal, fiziksel çevre değişkenleri), çevresel performans verileri (ışık, ısı vs. gibi ölçülebilir; kimlik, anlam vs. gibi ölçülemeyen) mekânsal davranışı etkileyen faktörlerdir. Eş deyişle öznenin çevreyle etkileşimi sonundaki davranışı, imajları bilişsel performansla algılamaya etkileyen faktörlerden beslenir (Şekil 20).



Şekil 20. İnsan - çevre etkileşim modeli

Kaynak: Walmsey ve Lewis, 1993, s. 96

Davranış, çevresel bilgi ağının ihtiyaç ve güdü ile filtrelenmesi sonucu şekillenir. Özne, filtrelenmiş bilgiyle çevresini algılar ve eylemsellik kazanır. Fizyolojik özellikler, hafıza dökümünü de içeren psikolojik süreç ve sosyokültürel etmenlerle algıladığı fiziki veriyi, öznel bir değerlendirmeye uyarlanmış bir cevap haline getirir. Bu fiziki veriyi sunan çevrenin enformasyonu böylelikle kullanıcısının deneyimi bağlamında işlenir. Salt fiziki veri kümesi değil aynı zamanda sosyal bir sistem de olan çevre, her bir sosyal aktörü için etki alanı yaratır. Çevrenin parçası olan her bir birey de, bu alanlarda özgül algısının özgül davranışlarını sergiler. Bilişsel bir süreçten geçen özne, öğrenmeyi gerçekleştirdiği çevreyle ilgili verileri kodlar, algıladığı çevresini yapılandırarak, yaşam sahasını oluşturur. Simgesel değerlerle anlamlandırdığı yapılı çevresinde çevresel performansını gerçekleştirir. Böylelikle çevre, algılayanın işlem merkezinde imaja dönüşür ve bu imaj çevre ile döngü içinde etkileşim gösterir. Eş deyişle değişen ihtiyaçların ve bireyin yön verdiği yapılı çevre ile bilişsel temsil ve bu temsilin davranış dökümlerini sunan birey sarmal döngüde bir etkileşim içindedir.

Mekânsal davranışa yön veren etmenlerden biri de, bireyin toplumsal kimliğiyle dışa vurduğu ihtiyaç ve güdülerdir. Biri(leri)ne ait olma, parçası olma ihtiyacı olan bağımlık güdüsü, hayatta kalma, seçilme ihtiyacı olan güvenlik güdüsü, toplulukta başarılı, değerli yer ihtiyacı olan saygınlık güdüsü, biyolojik ihtiyaç olan cinsellik güdüsü ve tehlikelerden korunma gerekliliği dışında olumsuz olarak kabul edilen saldırganlık güdüsü toplumsal güdünün alt başlıklarını oluşturur. Güdü, ihtiyaç ve değerlerin çevresel performans dâhilinde davranışa dönüşümüyle ilgili Maslow'un tablosundan yola çıkan Appleyard Tablo 1'i oluşturmuştur. İhtiyacın noksanlığıyla güdülenen öznenin davranışını önemli ölçüde etkileyen sorunlu ve iyi çevre örnekleri; varoluş, konfor, yeterlilik, kişisel- sosyal gelişim ve yönetim başlıkları dâhilinde verilmiştir. Çalışmanın sınırlılık alanı bağlamında, distopyaların sorunlu çevresine atfedilen bölümler, tabloda koyu renkle vurgulanmıştır.

Tablo1

Appleyard'ın İhtiyaçlar/ Değerler- Çevre Etkileşim Tablosu

| İhtiyaçlar/ Değerler | Sorunlu Çevreler | İyi Çevreler |
|------------------------|----------------------------------|--------------|
| 1. Var olabilme | | |
| 1.1. Rahatlık/ Emniyet | | |
| Doğal | Yangın, deprem, yer kayması gibi | |

| <i>Tablol 'in devamı</i> | | |
|--|---|--|
| | felaketlere açık bölgeler | |
| Kriminal | Savunmazsızlık, suçta olanak sağlama, denetim eksikliği | |
| Trafik | Oto- yaya- iki tekerlekli uyumsuzluğu | |
| 1.2. Sağlık | Işık ve güneş eksikliği, kötü hava, su vs. | |
| 2. Konfor/ Stressizlik | Aşırı koruma ve konfor | Makul bir stres |
| 2.1. Ferahlık | Aşırı kalabalık, sıkışık ve boş mekânlar | Mekânsal uyum ve müsamaha |
| 2.2. Sessizlik | Aşırı gürültü, münferit gürültü, titreşim | |
| 2.3. Işık | Parlama, karanlık, tekdüzelik | |
| 2.4. Temizlik | Toz | |
| 2.5. İklim | Aşırı rüzgâr, yağmur, soğuk, sıcak, sis, kuraklık | |
| 2.6. Hareket Kolaylığı | Uzun yorucu yürüyüşler (ağır yüklerle), eğim | |
| 3. Yeterlilik | | |
| 3.1. Okul / İş Yeri/ Hizmet/Mağaza/ Eğlence Aksı | Uygun güzergâhlar, dolaylı rotalar, kötü yollar | |
| 3.2. Uygunluk | Taşıt değiştirme zorunluluğu, uzun süre bekleme, dolaylı yollar | |
| 3.3.Uyum/ Enformasyon | Aşırı karışık, uyumsuz, biteviye yerleşimler, kesişimler | Yeterli okunabilirlik, hayal edilebilirlik, netlik, paylaşılan kodlar, olanaklı ve görsel açıdan tatmin edici çevreler |
| 4. Kişisel Gelişim | | |
| 4.1. Mahremiyet | Görsel, işitsel ihlaller, yabancılar, rahatsız edici unsurlar, yüz yüze olma. Ev, yol, komşuluk ihlalleri | Sosyal girdi ve çıktılarının kontrolü. Birey, ev, komşuluk düzeyinde anonimlik derecesi |
| 4.2. Kimlik | Kimlikleştirilmemiş kişisel alan, istenmeyen özelliklerin aşırı tanımlanabilir olması, örneğin düşük statü simgeleri | Tek defaya özgü, tanımlanabilir, ev, yol, komşuluk. İyi tasarım kişinin geçmişi ile ilgili nesnelere, mekânlar. Yüksek statüyü gösteren nesnelere, simgeler |
| 4.3. Egemenlik Alanı | Yetersiz egemenlik alanı, başkalarının istilasını, biteviyelik, ihtilafli egemenlik alanları | |
| 4.4. Kişiliğin İfadesi | Anonim çevreler | Çeşitli sembollerle kişisel varlığın dış çevrelerde gösterilme yeteneği |
| 4.5. Çevresel Hâkimiyet ve Ölçek | Rijid, katı, otoriter, engelleyici çevreler. Baskıcı, uçsuz bucaksız, sıkıcı, şarlatan, abes, hoş, Disneyland-vari çevreler | Uyarıcı, izin verici, değişebilen çevreler. İnsan ölçeği ve boyutlarındaki ve saygılı çevreler |
| 4.6. Güvenlik Yapısı | Narin, kırılabilir, zarar görebilir çevreler İlişkisiz parçalar, uyumsuzluk, tecavüz, görsel karmaşa, adaba aykırılık, aşırı uzak ve sahiplenen mekânlar İzolasyon ve kararsızlık Garip, gizemli, tahmin dışı çevreler, zamana göre kesinti gören davranış örüntüleri, değerli mekânların tahribi, yeni çevrelerin değerli mekânlara zarar vermesi, ekolojik çevreye zarar, alanların istilasını | Güçlü ve vandalizme dayanıklı çevreler İlişkili, uygun, uyumlu, sade, basit, yakın çevreler Ev gibi, yakın dengeli, iyi giydirilmiş, genel beklentilere cevap veren, tarihi çevreler |

| <i>Tablo 1'in devamı</i> | | |
|---|--|---|
| 4.7. Eğitim | | |
| Keşfedilme | Kapalı, ifadesiz, girilemez, düşmanca, yapay çevreler. Yetersiz, abes seçenekler, çok fazla sayıda seçenek olması | Davetkâr, keşfedilebilir, açık çevreler. Yaşam tarzını oluşturan, zaruri seçenekleri sunan çevreler |
| Çeşitlilik | Monoton, yeknesak, sıkıcı, sıradan, standart çevreler. Fazla yüklü, aşırı uyarıcılar, abes varyasyonlar, kaos | Kontrast, varyasyon, sürpriz farklılaşma, karmaşıklık, yenilik, tek defaya özgü, kent içi doğal çevreler |
| Öğreticilik | | Talimat veren çevreler. Sosyal, işlevsel, ekolojik sistemler, geçmişin ve geleceğin okunabildiği çevreler |
| 5. Sosyal Gelişim | | |
| 5.1. Eşitlik | Bir grubun diğerlerine hâkimiyet kurup dışladığı çevreler | Eşit çevreler ve olanaklar, grupların hepsine eşit çevresel kalite, bireyler ve gruplar arası denge kuran, onları birleştiren çevreler |
| 5.2. Sosyal Etkileşim | Aşırı komşuluğu teşvik eden, yabancılaştıran, anlaşmazlık doğuran, izole eden, korkunç, savunmasız yalnızlığa iten, istenmeyen biçimde heterojen ve homojen çevreler | İstenen düzeyde sosyal etkileşimi sağlayan, çevrenin kimliğini yansıtan, önyargıyı ve algı kayıplarını en aza indiren çevreler, entegre eden çevreler |
| | Ayrıştırılmış çevreler | |
| 5.3. Toplumsallık | Toplumsal sefalet, özel zenginlik, kamusal çevrelerin belirli kişisel kimliklerin baskısı altında olması, piyasa ekonomisi | Kaliteli kamusal çevreler, kamunun girebildiği alanlar, belirli bir birey tarafından daima yönetilmeyen çevreler |
| 5.4. Kültürel ifadelendirme, koruma, gelişim | Alt kültürel kimliği sümen altı eden çevreler, abes, düşük değerli sembollerin kültürel kimliği baskı altına aldığı çevreler | Alt kültürün ve kimliğin sembol ve işlevlerinin devamlılığını sağlayan, teşvik edici çevreler |
| 5.5. Kaynakların Korunması | Enerji, su, hava, vahşi yaşam, doğal görünüm kaynaklarını tüketen, zarar veren çevreler | Doğal kaynakları koruyan, geliştiren çevreler |
| 6. Yönetim | | |
| 6.1. Ekonomi | Çoğunluk için pahalı olan çevreler | Üretime düşük maliyet sağlayan çevreler |
| 6.2. Yönetim Yeterliliği | Sürekli dikkat, gözetim, tamir, zor hizmet gerektiren çevreler | Yönetim, gözetim, polis, itfaiye, ambulans, normal servislerin yeterli olduğu çevreler |
| Uyarlanabilirlik | | Gelişen teknolojiye, kullanım örüntülerine uyarlanabilen çevreler |
| 6.3. İdari Yaratıcılık | Çalışanlarının yaratıcılığını azaltan çevreler. Örnek olarak bürokratik, otoriter, uzak çevreler | Yaratıcılığı teşvik eden çevreler |

Kaynak: Appleyard 1973, s. 104- 109 (düzenlenmiştir)

Bu bağlamda tabloya dair, ‘sorunlu ve iyi çevre örüntülerinin, içerik farklılıklarına bağlı olarak farklı mekânsal davranışlar ürettiği’ söylenebilir. Eş deyişle mekânsal davranışın fiziki ve sosyal alt başlıkları kapsayan çevresel etmenler

üzerinden değişim gösterdiği sonucuna ulaşılabilir. Çünkü “mekân aynı zamanda, bir toplumsal üretim(süreci)dir ve toplumun üretiminin hem sonucu hem de ön- koşuludur” (Avar, 2009, s. 8). Böylelikle mekân, toplumun tüm dönüşüm izlerini çevre başlığıyla öğelerine yansıtır. Toplumsal aktör olan birey de, sosyal yapıda meydana bu gelen değişimlerle mekânsal davranış farklılıkları sergiler. Bu bağlamda toplumun uzvu haline gelen mekândan okunan davranışların anlaşılabilmesi için özne, toplumsal çevre/ çevre değişimi içinde değerlendirilmelidir.

Toplumsal bilincin ve eylemlerin bağlandığı mekân; taşıdıklarını zamanın getirdiklerine eklemleyerek dönüşür. Bunun sonucunda değişimin mekân/ mekânsal davranış aynası olarak birtakım yeni izler, melez dokular ve davranışlar görülür. Örneğin; kapitalizmin ve modernizmin yarattığı açmazlar, onların öngördüğü biçiminde tüketilen nesne mekân, bağlamsızlaşan yerler, tüketimin salt hazza dönüşmesi, iletişim kaynaklarının örtülü bölümlere dahi sızması, akışkanlaşan mekân ve artık o mekânın yerlisi olamayan birey; gelecek gerçeğini şekillendiren davranışların değişmesine sebep olmuştur. Kaynaklar, sosyal mevkinin başat tipleri, gücü elde etme yolları ve sınıf dönüşmüştür. Çevresel, toplumsal ve bilişsel olarak başlayan değişim öğeleri davranışsal olarak da devam etmiştir. Bunun örneklerinden biri modernist ideolojiyle tasarlanan Puritt-Igoe toplu konutlarıdır. Missouri'deki Minoru Yamasaki'nin tasarımı Puritt-Igoe toplu konutları, 1951'de “Slum Surgery in St. Louis” tarafından, “En Başarılı Yüksek Yapı” ödülüne layık görülmüş bir projedir²⁸ (Şekil 21). Ancak yanlış politikalar, yetersizlikler ve zaman içinde yaşanan dönüşümle adeta kullanılamayacak duruma gelmiş, yarı mahrem alanları birer suç mahaline dönüşmüş, kimlik kaybı yaşayan kullanıcıları tarafından vandal saldırılar gerçekleştirilmiştir. Tüm bunların sonunda da 1975'de yıkılmıştır. Eleştirmenler tarafından **Modernizmin öldüğü gün**²⁹

²⁸ “In 1951, an Architectural Forum article titled “Slum Surgery in St. Louis” praised Yamasaki's original proposal as “the best high apartment” of the year”

(<https://www.dguideapp.com/guide/details/Pruitt%E2%80%93Igoe.html> adresinden 05.12.2020 tarihinde edinilmiştir.)

²⁹ İfade; Jencks, C. (1991). *The language of postmodern architecture*. New York: Rizzoli eserinde belirtilen “Modern Mimarlık ABD Missouri St. Lois'te 15 Temmuz 1972 günü saat 15.32'de ölmüştür. Ölüm cezası Pruitt-Igoe mahallesindeki birkaç binanın dinamit ile yıktırılması şeklinde infaz edilmiştir” (Taşdemir, 2011, s. 59) söylemine dayanılarak yazılmıştır.

olarak tariflenen yıkım, dönüşen ideolojik değişimin mekândaki **kullan at mimarlık** izine ve insanların keskin uçlara gidebilen mekânsal davranış değişikliğine örnektir.



Şekil 21. Puritt-Igoe sosyal konutları, değişimi ve yıkılışı

Kaynak: <https://www.businessinsider.com/pruitt-igoe-myth-public-housing-project-2013-5?op=1%2F> adresinden 13.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Kapitalizmin süreksizlik üreten doğasına dair düşüncelerini, Senneth de, New-York kentinin gelişimi üzerinden örneklemektedir:

Çok yakın tarihlere kadar, New-York'taki son derece kalıcı binalar, aynen ortaya çıkışlarındaki düzenlilikle ortadan kaybolmuşlardır... dünyanın bütün şehirleri arasında, büyümek için kendini en çok yıkmış şehir New-York'tur. Bundan yüzyıl sonra insanlar Hadrianus'un Roması hakkında, Fiber-optik New York hakkında olduğundan daha çok elle tutulur veriye sahip olacaklar (Senneth, 2006, s. 324).

Toplumsaldan temelini alan çevresel değişim, mekân/ mekânsal davranış konusunda bu tür dökümler verebilmiştir. Eş deyişle ihtiyaçlar ve değerlerin karşılık geldiklerinin çevresel performansla değişimi mekân ve eylem filtresine böylesi bir tüketim/ tükenme ile yansıyabilmiştir.

3.4. Bölüm Değerlendirmesi

Mekân, sosyokültürün izi olması sebebiyle değişimi başat öge olarak taşır. Mekânsal davranış da aynı toplu durumdan önemli ölçüde etkilenir. Bu bağlamda değişen mekânsal davranış başlıklı üçüncü bölümde devinen gerçekliğin arayışı, mekânsal davranış temelinde devam etmektedir.

Mekânsal davranış; bireyin etkileşimde olduğu mekânın izlenimleriyle oluşturduğu davranış biçimleri ve mekânı algılama/ etkileme/ değiştirme davranışının karşılıklı sürecini ifade eder. Bu bağlamda mekân ekseninde sergilenen davranış, fiziki verilerin sosyokültürel ve varoluşsal edimlerle yaratılan algı dökümüdür. Öznel ve küresel çeşitlilikteki bu olgu; mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı, kendileme ve aidiyet davranışı örneklerinde gözlemlenebilir. Seçilmiş güvenli alan sınırlamasını ifade eden mahremiyet, sosyal yalıttır. Bu yalıttımın uzaklık sınırını ise kişisel alan çizer. Kişisel alan ve kontrol sınırındaki eylem yüzeyini ise egemenlik alanı belirler. Sahiplik, savunma, kontrol dürtülerini takip eden bu alan, kendileme mekanizmasını doğurur. Kendileme hissi uyandıran bir alana ilişkin olma ise yer aidiyetidir. Mahremiyetin, kişisel/ egemenlik alanının, öznel yani kendileme izinin dökümü ve yer aidiyetinin yansımaları olan mekân, toplumun kodlarından elde edilen kümülatif çözümlerinin etkileşimli arayüzüdür. Bu davranışlar, insanın temel sosyopsikolojik gereksinimlerine, boyutları öznel ve küresel ölçekte tartışılabilir sınırlarına, kimliğine, hafızasına ve çevresel veriye dair çeşitli parametreleri sunması bakımından önemlidir. Bu bağlamda bölüm içinde mekânsal davranış/ türleri, değerlendirmede takip edilen kuramlar ve etkiyen çevresel, sosyokültürel- sosyopsikolojik faktörler değişim bazında irdelenmiştir. Sorunlu/ iyi çevre figürlerinin, sosyal ihtiyaçlar ve değerlerin yön verdiği mekânsal davranış da değişim kümesine alınmış, distopyan olayın etkisiyle mekânsal davranıştaki farklılığın olasılık ve olanaklarının tespitinin zemini kurulmuştur.

“Biliyoruz ki bize Don Kişotlar deniyor... neden bir insan, imkânsız olan için yel değirmenlerine karşı savaşmak istediğinde, bu yel değirmenini kendi gücüne göre inşa etmesin? ... Neden hayatı en uca kadar mücadeleyle deneyimlemeye cesareti olan birileri, imkânsızı arayanlarla aynı yapıya sahip olanlar, her yel değirmeninin alt edilebileceği bir dünya inşa etmesinler?” (Buchwald, 2008, s. 27).

BÖLÜM IV

DEĞİŞİM BAĞLAMINDA DİSTOPYA

4.1. Öncül Basamak: Ütopya

Kökenini ütopyacı eğilimlere karşı duruşundan alan, bu bağlamda ütopyanın antitezi olarak kabul gören distopyayı ifade edebilmek için ütopya olgusuna değinilmelidir. Bu amaçla bu bölümde ütopya kavramı, ütopyaların tarihsel gelişimi ve üretilmiş ve/veya tasarıda kalmış çeşitli disiplinlerden ütopya örnekleri incelenmiştir.

İlk kez Thomas More'un (1478- 1535) Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo reipublicae statu, deque nova insula Utopia (Bir Ulusun En iyi Devleti ve Yeni Ütopya Adası Üzerine) adlı eserinde kullanılan Utopia kavramının etimolojik incelemesinde ek ve kelimelerle yapılmış bir söz oyunu görülür. More Yunanca “*yok anlamında kullanılan ‘ou’ (ού) ön eki ile yer anlamına gelen ‘topos’ (τόπος) sözcüğünü birleştirmiş... olmayan yer anlamına gelen ‘ou-topos’u oluşturmuştur*” (Riot- Sarcey, Bouchet ve Picon, 2003, s. 256). Ütopyanın “*ön eki olan ‘ou’ nun, Yunancada iyi anlamına gelen ‘eu’ (εύ) ön ekini çağrıştırması nedeniyle... ou-topos, eutopos olarak da kullanılmaya başlanmıştır*” (Ağaoğulları ve Köker, 2008, s. 236-237). Bu şekliyle de iyi yer anlamına gelen kavram, hem ‘yok’ hem de ‘iyi’ tasviri için kullanılmış ve zamanla birleştirilip **olmayan iyi yer** betimlemesi için tercih edilmiştir. “*Ütopya, bir yandan henüz mevcut ‘olmayan bir yer’ i, diğer yandansa ‘geleceğe dönük ideal bir vizyon’ u, insan ‘çabasıyla yaratılacak daha iyi bir toplum’u ifade eder*” (Çörekçioğlu, 2015, s. 23-24). Ütopyalar, ideal ve hayali yok yer anlamındaki kusursuz kurgulardır. TDK, “*gerçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce*” (<https://sozluk.gov.tr/> adresinden 26.02.2020 tarihinde edinilmiştir.) tanımıyla kelimenin varlık olasılığı üzerinde dururken, Cevizci (2003, s. 406), “*ideal ya da yetkin toplum; ideal bir toplum düzeni ya da yönetim biçimi ortaya koyan tasarım*” tanımıyla kelimeyi toplum başlığı altında değerlendirir. Arzulanan, kusursuz bir toplum

tasarısı üzerinden kelime kökenindeki ‘iyi yer’ e atıfta bulunur. Kumar’a göre (2005, s. 9) “*mümkün olmayan, ancak insanın bulunmak için heves ettiği bir dünya*” olan ütopya, Bezel’e (1984a, s. 7) göre “*düşte ve düşüncede kurulmuş eşitlikçi, doğru, mutlu ve güzel bir toplum düzeni*” ni ifade eder.

Ütopya kelimesi her ne kadar ilk defa Thomas More tarafından kullanılsa da ideal veya daha iyi yaşam, yeryüzü cennetleri tasviri ve ütopyik düşler insanlık kadar eskidir.³⁰ Bu bağlamda ütopya türünün edebi arketipi olarak kabul edilen Platon’un Politeia adlı eserinin de ilk yazınsal örnek olmadığını söylemek mümkündür. Öznenin içgüdüsel olarak ideale ulaşmak için taşıdığı umut, ütopyaya kaynaklık eder. Her zaman daha iyiyi isteyen özne, buna ulaşmak için zihninde bir ‘yok ülke’ kurma eğilimindedir. Bir çeşit hedef olan bu yer; içinde olunan andan geleceğe giden yolun mutlu sonudur. Bu şekilde arzulanan ama şu an var olmayan yere varılarak şimdinin sorunlarının çözülmüş olduğu geleceğe ulaşılmış olunur. Bu bağlamda ütopya ve distopyaların salt hayali ürün olarak kabul edilmesi eksiktir.³¹ Çünkü var olmayan iyiye duyulan arzunun imgesi ve var olmayan kötünün olasılığıyla mevcuttakinin eleştirisi gerçekleştirilir. Bu eleştiri insanlığın gelişim sürecindeki yapıcı rolü üstlenir, teşvik edici rehber yaratılmış olur.

Ütopyalardaki kusursuz toplum tasarısı, içinde olunan zamandan elde edilen verilerle oluşturulur. Mevcut durumdaki çözümsüzlüklere bu düşsel imajlarla çözüm aranır. Eş deyişle ütopyalar yaşanılan andaki sorunlara çare olarak üretilen düşünce konstrüksiyonlarıdır. Bu bağlamda ütopyalarda yaratılan ideal kentlerin, ideal yönetim biçiminin ve yönetim erkinin tüm sorunların çözümünün yer aldığı bir evreni oluşturduğu söylenebilir. Bu ideal evreni oluşturmak isteyen ütopyaların tarihsel başlangıcı ise mitolojik ve dinsel metinlere dayanmaktadır. Antik dönemdeki bu Altın Çağ mitosları; insanların özgür, komün koşullarda eşit, sınıfsız, korkusuz ve bereketli

³⁰ İnsanlığın varoluşuyla birlikte getirdiği kaos ve bu kaostan kurtulup daha iyiye ulaşma isteği her zaman vücut bulmuştur. Örneğin, M.Ö. 2000 yılında Sümerler’ e ait Gılgamış Destanında geçen “*Kuzgunun sesi duyulmadı, ölüm kuşu ölümü çağırmadı, aslan avını parçalamadı, kurt kuzuyu yemedi, güvercin yas tutmadı, hiç dul kadın yoktu, hastalık yoktu, yaşlılık yoktu, ağıt yoktu*” (Cuddon, 1999, s. 957) tasviri; var olmayan, mümkün olmayan iyinin isteğinin çok eskilere dayandığını gösterir niteliktedir.

³¹ Gerçekliğin sorgusu, aslında gerçekliğin varlığının ilk aşamasıdır. “*Ütopya ve distopi pratikte gerçekliğin sınırlarını test etme eğilimindedir: ilki, bir ideale yaklaşır ancak nadiren buna ulaşır - gerçek dünya tarafından durdurulur - ve ikincisi çeşitli kırılma noktalarını ve zayıflıkları görünür kılar*” (Gordin ve diğerleri, 2010, s. 6). Bu bağlamda ütopya ve distopyanın salt hayal kabulü, kusurludur.

topraklarda bolluk içinde yaşadığı bir dönemi tasvir etmektedir.³²

Klasik dönem ütopyalarına Platon'un Politeia ve Thomas More'un Utopia adlı eseri örnek verilebilir. Politeia, kutsal kaynaktan değil insandan gelen bir ürün olması bakımından ütopya ve ideal toplum yazınında milat olarak kabul edilir.³³ İktidar sahibi filozof yönetici, üreten işçi ve yasa uygulayıcısı/ güvenlikten sorumlu bekçi olmak üzere üç sınıfa ayrılmış bir toplum konu edilmiştir.³⁴ İdeal devlet düzenindeki yönetim, erdem ve adalet olgularına yönelik diyalogların yer aldığı bu eserde ortak mülkiyet, eşitlikçi toplum politikası gibi konular ardıl ütopyalara örnek olmuştur.

Coğrafi Keşifler, Rönesans ve Reform hümanizm, eşitlik, akılcılık gibi yeni düşünce biçimleri doğurmuştur. Bu yeni görüşün ışığında ideal yaşam ve ideal devlet sorgulanmıştır. Tudor Döneminin İngiltere'sinde bu sorguyla oluşturulan T. More'un Utopia eserinde var olmayan, ideal yaşamın sürdürüldüğü özel mülkiyetin olmadığı, demokratik, eşit ve sınıfsız bir ada toplum tasvir edilir.³⁵ More, Platon'un Politeia'sından aldığı ideal yaşam kurgusunu sosyal devlet başlığında irdeler. Sosyalist devletin ideal model olarak betimlendiği hayali adada, salt bireyler değil kentin sokak ölçüleri bile eşittir ve inanç serbestliği vardır. Eser, bu bağlamda Orta Çağın dini dogmalarını sarsmış usçu bir yaklaşımla mevcut toplumu eleştirip kusursuz yaşam modeli önerisi sunmuştur.

Dogmaların yıkılıp, aklın ön plana çıktığı ve bireyin önem kazandığı Rönesans ile birlikte ise öte dünyanın ilahi mutluluk kaynağını değil yeryüzünün cennetini hedefleyen, kent yaşamına dair ütopyalar üretilmiştir. Bu dönemin kent tasarımlarına

³² Hesiodos (çev. 2012, s. 18)'un;

“İnsanların hiçbir sıkıntıları yoktu, aynı tanrılar gibi...

Dünyadaki her şey insanlara aitti...

İnsanlar da tarlalarında oturup

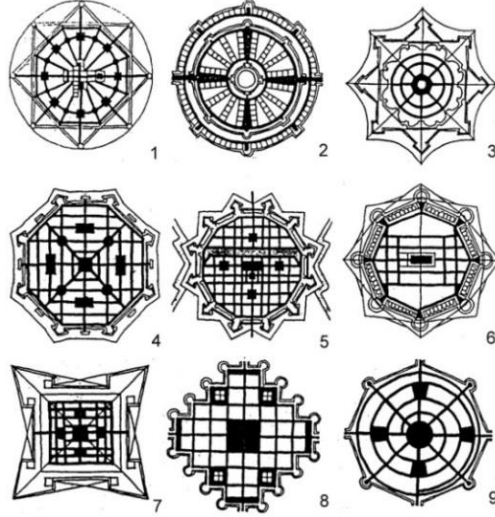
Bunlardan faydalanarak yaşıyorlardı” satırları Altın Çağ mitosların bereketli, eşitlikçi toplum tasvirlerine örnek gösterilebilir.

³³ Daha detaylı bilgi için bkz: Öztürk, F. (2006). *Ütopya ve eğitim*. İstanbul: Nobel Yayınları ve Hançerlioğlu, O. (1983). *Düşünce tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

³⁴ Detaylı bilgi için bkz: Platon, A.g.e.

³⁵ T. More'un yeryüzü cenneti yenedünyasına dair detaylı bilgi için bkz: More, T. (2020). *Utopia* (Sabahattin Eyüboğlu, Mina Urgan, Vedat Günyol, Çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

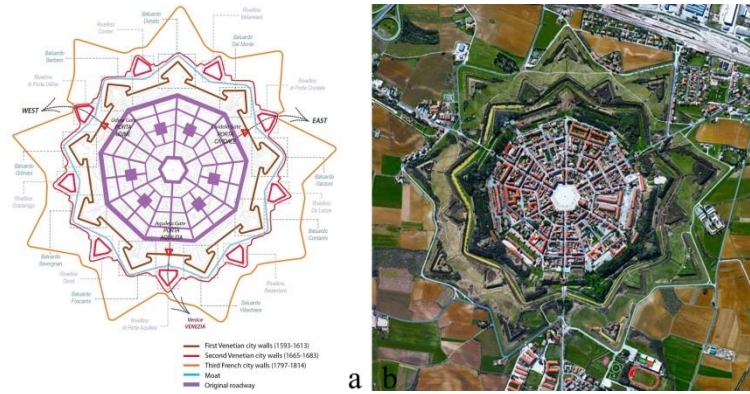
Leon Battista Alberti, Filarete ve Fra Giocondo' nun 'ideal' fikirleri örnek gösterilebilir. Aşağıda Şekil 22'de Filarete (1400- 1469)' ın Sforzinda adlı ideal kent planı örüntüleri görülmektedir. Köşelerin savunma fonksiyonu taşıdığı plan örüntüsünde merkezde saray ve katedraller yer alır. Merkez ve çeper ışınsal yollarla birbirine bağlanır.



Şekil 22. Sforzinda ideal kent plan örüntüleri

Kaynak: <https://quadralectics.files.wordpress.com/2013/10/650.jpg> adresinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

Bu noktada ütopyaların gerçeklik kuruculuğuna dair bir örnek sunulabilir. “*Bir toplumun mevcut çözülmemiş problemlerine, çözüm önerileri getiren düşsel bir imaj*” (Elias, 1982, s. 103) olan Sforzinda Kent Planı ütopyası her ne kadar uygulanıp, gerçekleşme şansı bulamasa da sonraki fikirlere katalizör etkisi yapmıştır, bazı şehir planlarını etkilemiştir. Rönesans ütopyalarında görülen rasyonel, simetrik, ışınsal, eşit, erişilebilir, kendi ihtiyaçlarını karşılayabilir, sürdürülebilir kent alanı planları daha sonraki dönemlerde tasarım kararı olarak değerlendirilmiştir. Aşağıda Şekil 23'te Scamozzi tasarımı İtalya'daki Palmanova kent planı görülmektedir.



Şekil 23. Palmanova kent yerleşkesi plan ve kuş bakışı görünüş

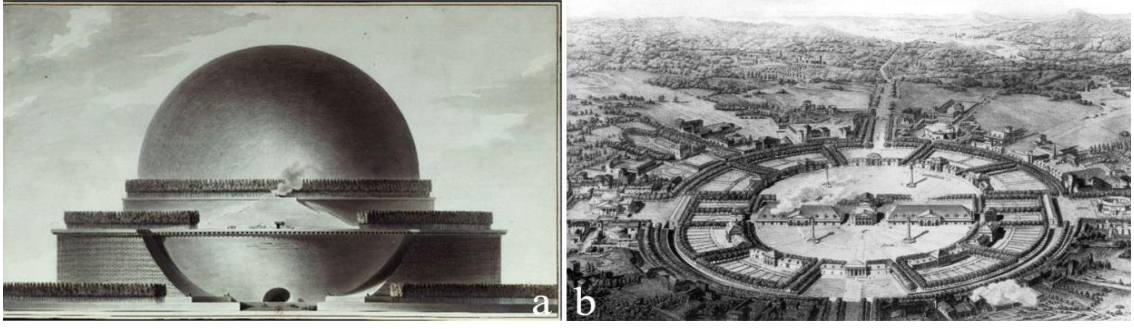
Kaynak: a) [http://www.unesco-venetianfortresses.com/parti-del-sito/palmanova-2/#iLightbox\[0f901391e8cc92265d3\]/0](http://www.unesco-venetianfortresses.com/parti-del-sito/palmanova-2/#iLightbox[0f901391e8cc92265d3]/0)

b) <https://tr.pinterest.com/pin/475340935651544315/> adreslerinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

Rönesans ütopyik tasarımlarından Tomasso Campanella'a ait Civitas Solis (Güneş Ülkesi) geniş bir ovanın üzerine kurulmuş, yöneticisinin rahip olduğu, tapınak merkezli, aralarında surlar olan ve yedi birimden oluşan bir kent tasviridir. *“Bu ülke halkının evleri ortak, yatakhaneleri, divanları ve başka her tür gerekli eşyası”* (Campanella, 2018, s. 55). Francis Bacon'ın Nova Atlantis (Yeni Atlantis) eseri ise eşitliğin, bilimin ve yüksek teknolojinin ön planda olduğu, güneşin dönüşüne göre hesaplamaların yapıldığı, koku yaratılan kokuhanelerin bulunduğu Bensalem isimli adada geçen bir ütopyadır.³⁶Bu eserler erken modern dönem ütopyaları olarak kabul edilmektedir.

Aklın ön plana çıktığı Aydınlanma Çağı'nın ütopyik projelerine Etienne-Louis Boullée ve Claude Nicolas Ledoux'un tasarımları örnek gösterilebilir. Teknolojik gelişmelerin yansımalarının görüldüğü bu tasarımlar Rönesans ütopyaları gibi sonraki dönem tasarımlarını etkilemiştir. Boullée'nin büyük ölçekli, hayali mekânları (1784-Cenotaph projesi gibi) (Şekil 24.a) döneminin teknolojik koşulları sebebiyle kavramsal boyutta kalırken Ledoux' un Chaux (1775) (Şekil 24.b) endüstri kenti planı işçi- patron hiyerarşisini gözetken ve gerçekleştirilmiş bir projedir.

³⁶ Daha detaylı bilgiler için; Göktürk, A. (1982). *İngiliz yazınında ada kavramı*. İstanbul: Adam Yayıncılık ve Ilgaz, T. (2003). *Ütopyalar sözlüğü*. İstanbul: Sel Yayıncılık adlı eserler incelenebilir.

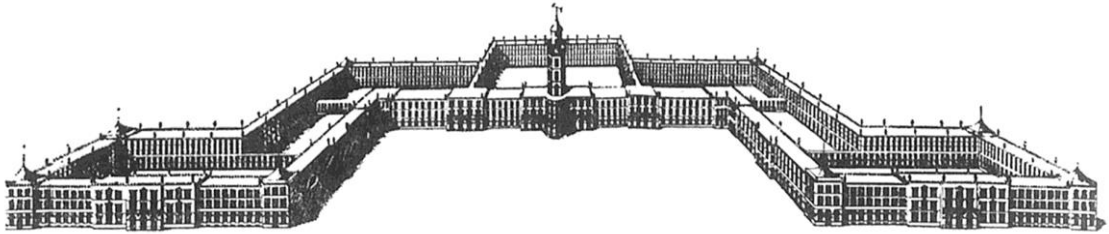


Şekil 24. E. L. Boullée ve C. N. Ledoux'un ütopik tasarımları

Kaynak: a) <https://gr.pinterest.com/pin/222294931577978470/>

b) <http://www.doganhasol.net/mimarlikta-utopya.html> adreslerinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

19. yy. Sanayileşme Döneminin ütopyalarına ise Andre Godin, Saint Simon, Robert Owen ve Charles Fourier'in tasarımları örnek gösterilebilir. Kırsaldan kente göçle gelen nüfus artışı probleminin temelinde ilerleyen bu tasarımlar ekonomik düzen fikri taşıyan, insancıl ideal kent arayışlarıdır. Aşağıda Şekil 25'te verilen Charles Fourier'in Falanster (1834) adlı ortak yaşam alanı içeren toplu konut projesinin benzerleri ilerleyen dönemlerde Fransa ve ABD'de uygulanmıştır.

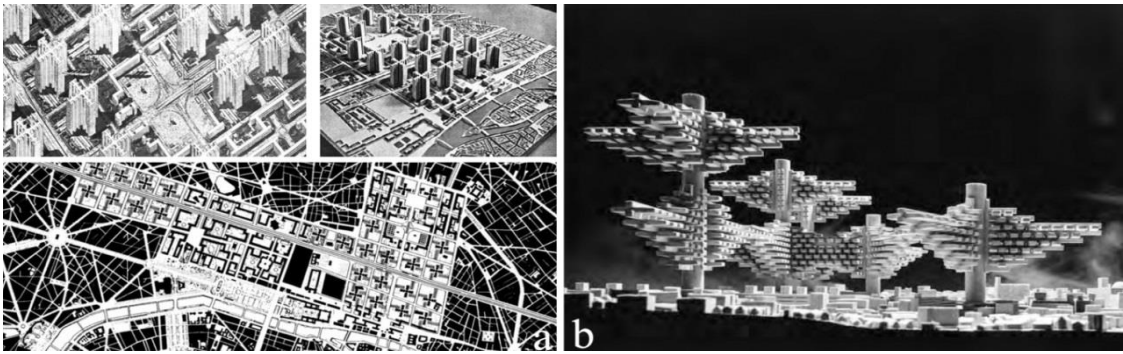


Şekil 25. Charles Fourier'in Falanster Projesi

Kaynak: http://www.doganhasol.net/wp-content/uploads/2000/11/5_1-0749.jpg adresinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

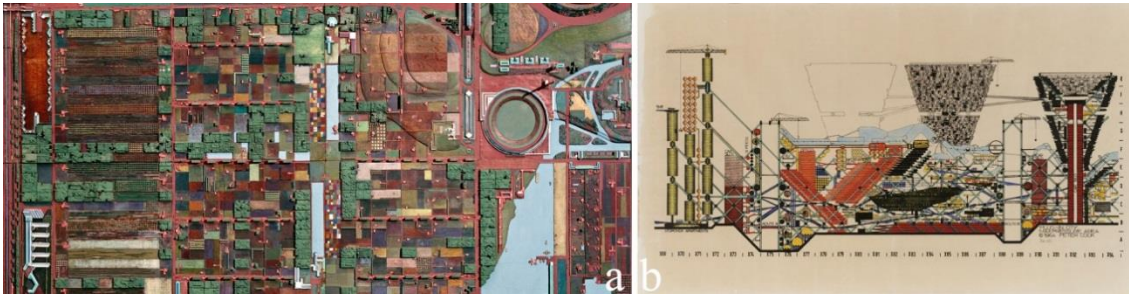
20. yy. ütopik tasarımlarına çeşitli disiplin ve ekollerden F. L. Wright, Le Corbusier, L. Hilberseimer, W. Gropius, Peter & Alison Smithson, Buckminster Fuller, Ebenezer Howard, Tony Garnier, Yona Friedman, Soria Y. Mata gibi tasarımcıların ürettikleri ile İtalyan Fütüristlerin, Sovyet Konstrüktivistlerin fikirleri, Archigram, Archizoom, Japon Metabolistler, Superstudio gibi toplulukların tasarımları örnek gösterilebilir.

Gelecek olgusu toplumlarda sosyolojik dönüşümlerle kurgulanırken, mimarideki vurgusunu teknolojik dönüşümlerle gerçekleştirmiştir. Bu bağlamda geleceğe dair yenilik amaçlayan 20. yy. ütopyaları teknoloji destekli fiziki çevreler olarak tasarlanmak istenmiştir. Bu yüzyılın ütopyik mimari tasarımları kendisini daha çok sanayileşme sonrası kentteki nüfus artışına bağlı barınma sorununa yüksek katlı toplu konut çözüm önerileri şeklinde göstermektedir. Aşağıda Şekil 26.a'da Le Corbusier'in Ville Radieuse Projesi, Şekil 26.b'de Arata Isozaki'nin The City in the Air Projesi, Şekil 27.a'da F.L. Wright'ın Broadacre City Projesi, Şekil 27.b'de ise Archigram'ın Plug-in City Projesi verilmiştir.



Şekil 26. 20. yy. ütopyik tasarım örnekleri

Kaynak: a) <https://i.pining.com/originals/e4/46/ef/e446effa4923a96014fb979c3af5c80e>
b) <https://www.archdaily.com/912738/the-city-in-the-air-by-arata-isozaki> adreslerinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.



Şekil 27. Broadacre City ve Plug-in City Projesi

Kaynak: a) <https://franklloydwright.org/reading-broadacre/>
b) <https://www.moma.org/collection/works/797> adreslerinden 27.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

Farabi'nin El Medinetü'l Fazıla, St. Augustine'in De Civitate Dei Augustinus, J. Swift'in Gulliver's Travels (1726), Robert Owen'ın The Book of the New Moral World (1836), Étienne Cabet'nin Voyage en Icarie (1839), W. Morris'in News From Nowhere (1890), feminist ekolden C. P. Gilman'ın Herland (1915), ekolojik ekolden E. Callenbach'ın Ecotopia (1975) ütopya türü olarak kabul gören diğer eserlerdendir.

Andaki eksikliklerini vurgulamak ve gömülü potansiyeli açığa çıkartmak amacıyla yaratılan ütopya, insanlığın ideale ulaşma çabasının ürünüdür. Bu kusursuz betimlerde hümanizmin, eşitliğin, bereketli toprağın, minimal enerjiyle maksimum verimin, en iyi düzenin evren tasarımları görülür. Tanrının makro kozmik düzeninin mikro mimesisini kapsayan bu tasarımlar; kenti, toplumu ve yaşayışı yeniden üretir. Mevcut düzenin olumsuzluklarıyla yerinde saymayı insanlığın yıkımı olarak gören ütopya yaratıcılarının bir bakıma umut ürettikleri söylenebilir. Onlar, olanaksızın müthiş imajıyla harekete geçme dürtüsünü ve şimdiki değiştirme gücünü yaratmışlardır. Böylelikle durağan bir topluluktan sıyrılıp kusursuz, ideal bir topluluğa kavuşma fikri doğmuştur. *“Yok ülkeleri, ütopyaları kuran büyük düşünürler, bizi dünyaya bulanık bakmaktan, toplumu değişmez sanmaktan, böylece de umutsuzluğa düşmekten kurtardılar. O ütopyaları, o yok ülkeleri yaratma coşkusunu verdiler bize”* (Anday, 1994, s. 99).

4.2. Distopyanın Bütüncül Perspektifi

Distopya sözcüğü ilk kez 1868'de John Stuart Mill tarafından muhalifleri eleştirmek amacıyla kullanılmıştır.³⁷ Mill, siyasi bir terim olarak kullandığı bu kavramla ütopyacılardan önerdiği toplum modelinin düşüncede iyi olabilirken gerçekleşmesinin imkânsız oluşuyla uygulamada kötü olacağını aktarır. Ona göre kökenindeki kusurlarından dolayı ütopyalar, distopya üretir. Bu kullanımıyla gerçekleşmesi için fazla iyi ütopyaya karşı gerçekleşmesi için fazla kötü distopya olgusunun miladı başlamıştır.

“Distopya, Yunanca ‘dus’ = ‘zor’ ve ‘topos’ = ‘yer’ sözcüklerinden türetilen bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır” (Riot- Sarcey, Bouchet ve Picon, 2003, s. 148). Yunanca; hastalıklı, anormal anlamlarındaki ‘dys’ (δυσ-) önekinin de kullanımıyla

³⁷ *“Onlara ütopyacı demek fazla bir iltifat olacaktır; onlara daha çok distopyacı ya da kakotopyacı demek gerekir. Genelde ütopyacı denilen şey, gerçekleşmesi için fazla iyi olan şeydir; ama onların hoşlanır göründükleri şey gerçekleşmesi için fazla kötüdür”* (Kumar, 2006, s. 172).

distopya kötü yer tasviri için tercih edilmiştir. Olgü; baskıcı ve olumsuz toplum düzeninin yer aldığı, kötü yaşam kurgusunun sürdüğü bir evreni tanımlar.

Distopya etimolojik kökenine rağmen ütopyanın tam anlamıyla zıddı değildir. Kumar'ın (2006, s. 172) ifade ettiği gibi distopya; “*ütopyanın aynadaki görüntüsüdür ama çatlamış bir aynada görülen tahrif edilmiş bir görüntüdür bu*”. Eş deyişle distopya ütopya ile dikotomi oluşturan, onun değişime uğramış versiyonudur. Ütopya mevcut toplu durum yüzünden idealize edilen toplum modelini sunarken, distopya mevcut toplu durum yüzünden olası felç edilmiş toplum modelini sunar. Ütopyalarda iyimser, ortak ve eşit mülkiyete sahip, demokratik bir toplum tasarımı görülürken distopyalarda kötümser, kast gibi adaletsiz dağılımlı, totaliter bir toplum tasvir edilir. Ütopyanın ağırlıkla gelecek odaklı olması bugünü kaçırmaya sebep olurken distopyalar bugün üzerinden bir okuma yapıp, gelecekteki olasılıkları yakalamaktadır. “*Ütopya, distopya, kaos: bunlar sadece geleceği (veya geçmişi) hayal etmenin yolları değil, aynı zamanda tarihsel olarak konumlandırılmış aktörlerin şimdiki zamanlarını yeniden canlandırmak ve makul bir geleceğe dönüştürmek istedikleri somut uygulamalar olarak da düşünülebilir*” (Gordin, Tilley ve Prakash, 2010, s. 2).

Ütopyanın umudu olan demokrasi; bilim ve akıl yörüngesinden çıkmış ve distopyanın malzemesi haline gelmiştir. Vaat edilen demokrasi; totalitarizme, bilim; güç savaşına, akıl; akıl dışılığa dönüşmüştür. Bu soylu idealler, distopyanın temelde kabul ettiği insanın kötü doğasıyla birlikte anlam kayması yaşamış, tez; antitezini yaratmıştır. Çünkü ütopya, ideal toplumun ve ideal yaşamın nasıl olacağı ile ilgilenirken, distopya ideal olgusunun hangi özneye göre değerlendirileceğini sorgular. Ütopyalarda yaşam toprakla temas içinde tasvir edilirken, distopyalarda yaşam teknolojiyle kuşatılmış, mega kentlerde çok katlı yapılarda ya da topraktan ve birbirlerinden koparılmış insan kümeleri halinde anlatılır. Ütopya, içinde olunan andan devşirilen sorunlara çözüm olarak tasarlanan iyi gelecek tasviri iken distopya sosyal eşitsizlikler, gözetim, teknolojinin yön verdiği seçimler, makine egemenliği vs. gibi konuların gelecekte doğuracağı olası kötü sonuçları spekülâtif bir kurguyla sunan dünya tasviridir. “*Ütopya bizi geleceğe götürüp şimdiki zamanı itham ederken, distopya doğrudan karanlık ve bunaltıcı gerçekliğe bırakır, burada ve şimdiki belirtilerinin farkına varıp tedavi etmezsek korkutucu geleceğe uyandırır*” (Gordin ve diğerleri, 2010, s. 2).

Üretildiği dönemin koşullarının ürünü olan distopyaların tarihsel süreci incelendiğinde kırılma noktasının Fransız Devrimi olduğu görülür.³⁸ Devrim, burjuvazinin desteğiyle ülkedeki ekonomik eşitsizlikten muzdarip halk tarafından gerçekleştirilmiş ancak sadece hüküm süren sınıfa değiştirebilmiştir. Burjuvaziye geçen güçle birlikte Batı Avrupa’da kapital temelinde sanayileşme hız kazanmıştır.³⁹ Sanayi Devrimiyle geleneksel üretim metotları, boyutları ve emeğin biçimi değişmiştir. Sanayi alanından başlayan bu değişim toplumsal değişimlerin öncüsü olmuş, gelişen teknoloji ve makineleşmeyle endüstriyel uygarlıklar kurulmuştur.

Artan üretim hacmi için gerekli görülen iş gücü ihtiyacı kırsaldan kente göçe sebep olmuştur. Göç sonucunda kentlerdeki fiziki barınma, sağlık, eğitim vs. gibi koşullarının yetersizliği ile ortaya çıkan sorunlara çözüm olarak ütopyalar geliştirilmiştir. Robert Owen, Charles Faurier gibi reformcu düşünürlerin de fikirler ürettiği, modern kent planlamasının temellerini atan, işçi sınıfının daha refah bir yaşam sürmesini öngören ütopyalar gündeme getirilmiştir. Bu projeler sanayi kentinin mevcut durumunu eleştirerek üretim ve yaşam pratiklerini verimli hale getirmeyi hedefleyen mimari konseptlerdir. Ancak işçi sınıfı ile kapital gücü elinde bulunduranlar arasındaki sınıf farkı ve eşitsizlik keskinleşmiştir. Tüm bu eşitsizlikler yeni ütopya arayışlarını doğurmuş ve Marx öncesi sosyalist ütopyaların temeli atılmıştır. Ancak yaratılan ütopyik eserlerin motivasyonları gerçek yaşamda karşılığını bulamamış, başarısız olmuştur. Ütopyalar iyi tasvirler olsa da zamanla anlamsal karşılıklarında bozulmaların meydana gelmesi ve temelde değişmezlik içeriyor olmaları onları birer katı gerçekliğe dönüştürmüştür. Statiklikten tekdüzelik doğmuş, sorunlara karşı üretilen çözümler iyimser varsayımlardan öteye geçememiştir. Bu arada ütopyaların sosyal sorunları çözeceğine dair inanç da sarsılmıştır. Kusursuzluk iddiası karşılıksız kalmış, hayalle mevcut gerçek arasındaki çelişki fark edilmiştir. Bu çelişkiden doğan hüsrana; ümitsizlik, hiciv ve kaygıyı tetiklemiştir. Zamanın ruhunun (zeitgeist) getirdikleri ütopyaların tahtını sarsıp distopyaların önünü açmıştır. Hayal kırıklığının oluşturduğu kötümserlik,

³⁸ “...devrimin eşi benzeri görülmemiş evrensel bir öneme sahip olması, sadece kendi yandaşları ve devrimi benimseyenlerle sınırlı bir fikir değildi... devrim radikal ve kapsamlı bir ayaklanmaydı. El atmadığı kurum bırakmıyor ve ilke olarak hiçbir sınır tanımıyordu” (Roberts, 2015, s. 427). Bu bağlamın bilgisiyle ve kronolojinin takibiyle devrimin, distopya için de kırılma noktası olduğu söylenebilir.

³⁹ Fransız devrimin temellendirdiği iktisadi ve toplumsal dönüşümün tarihi dökümü için bkz: Roberts, J.M. (2015). *Avrupa tarihi* (Fethi Aytuna, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi s. 427- 603 aralığı.

teknolojinin iki dünya savaşındaki yıkıcı etkisi ve doğan korku atmosferi distopyaları tarihin sahnesine çıkarmıştır. Teknolojinin yoz kullanımının ve totaliter iktidarların güç zehirlenmesinin işlendiği ilk distopik eserler üretilmeye başlanmıştır. 19. yüzyıldan sonra sosyokültürel, bilimsel, teknolojik, siyasal devinimle yeryüzü cennetleri yerini yeryüzü cehennemlerine bırakmıştır. Bu bağlamda distopyalar için; ütopyaların büyü bozumlarıdır denilebilir.

Sürekli gerilimde olmanın getirdiği ölçsüz baskı, belirsizlik ve kargaşayla 20. yüzyıl ters ütopyacı bir dönem olarak başlar. Bu dönem modernitenin krizidir. Bu bağlamda bu krizin sebeplerini anlayabilmek, distopyanın geleceğe dair taşıdığı kaygının nedenini okuyabilmek için modernizm olgusuna değinilmelidir.

Modernizm, Descartes (1596- 1650) ile felsefi başlangıcını yapmıştır.⁴⁰ Bu başlangıç, Rönesans ve Reformun sekülerizmi ile devam etmiş, 18. yy. Aydınlanma Çağının rasyonalist- hümanist duruşuyla da fikir mayasını oluşturmuştur. Bu zihnin tetiklediği ABD ve Fransa demokratik devrimleri kapital rekabeti yaratmış, gerçekleşen Sanayi Devrimi ile de makineye dayalı seri ve örgütlü üretim sağlanmıştır. Teknolojik gelişmelerle artan dünya ticaret hacmi birtakım olumsuzlukları da beraberinde getirmiştir. Bu olumsuzluklara sanayi merkezlerine göçle ortaya çıkan demografik dengesizlik, sınıf mücadelesi, kapitalist sistemle bireyin özerkliğini kaybetmesi, egemen sınıfın ve yönetici erkin totaliterleşmesi, denetim/ gözetim/ kontrol mekanizmalarının artan baskısı örnek gösterilebilir. Tüm bu olumsuz koşullar distopyanın karamsar evrenini besleyen toplumsal anomalilerdir.

Modern aklın bireyi ve özerkliği yüceltirken kurduğu özgürlüğün illüzyona dönüşmesi yeni bir iktidar tipini doğurmuştur. Bireylerini gözetleyen, zihinleri kontrol eden bu iktidarlar distopyaların oluşum koşullarını beslemiştir. Zamanın devinen atmosferi düş- kâbus diyalektiğinde yaşanmış, ütopyanın karşı imgesi distopyanın karamsar duygu durumu baskın hale gelmiştir. En çok sayıda distopik eser de bu

⁴⁰ Modernizm, distopyan anomalisini temellendirmesi bakımından kronoloji içinde irdelenmiştir. Daha detaylı bilgi için bkz: Timuçin, A. (2001). *Düşünce tarihi II: Gerçekçi düşüncenin gelişimi*. İstanbul: Bulut Yayınları s. 73- 233 aralığı; Gay, P. (2017). *Modernizm sapkınlığın cazibesi*. İstanbul: Everest Yayınları s. 23-75 ve 313-356 aralığı ile Batur, E. (1997). (Ed.) *Modernizmin serüveni*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

sebeple bu yüzyılda üretilmiştir. I. Dünya Savaşı (1914- 1918), Ekim Devrimi (1917), 1929 Dünya Ekonomik Bunalımı, Joseph Stalin Dönemi (1927-1953), II. Dünya Savaşı (1939- 1945) ve yaşanan soykırımlar gibi “Şeytanın Onyılları” olarak adlandırılan dönemde meydana gelenlerle atom bombası saldırıları (1945), Soğuk Savaş Dönemi (1947- 1991), Çernobil Faciası (1986), SSCB’nin Dağılması (1991) kronolojisi distopik eserlerin sayısının neden 20. yüzyılda zirve yaptığını açıklar niteliktedir.

Kökenini modernizmden alan üretme ve tüketmenin şeklindeki değişim, toplumsal yapıya yansımıştır. Bu yansıma toplumsal ilişki- kaygı diyalektiğinde kendini göstermiştir. Distopyayı besleyen bu kaygı; tüketim, yabancılaşma, kimliksizleşme gibi kavramların sosyal gerçekliğini doğurmuştur. Teknolojik ve bilimsel gelişmelerin insanlığı daha da ileri götürmesi beklenirken iki dünya savaşının yaşanması da modernizmin rasyonel aklının sorgulanmasına sebep olmuştur. “*Hayal kurma eksikliğinden değil; geç kapitalizmin politik ve entelektüel sonucu*” (Baccolini ve Moylan, 2003, s. 15) olarak betimlenen distopyaların, ütopyaların küresel evrimiyle oluştuğu ve çıkış noktasını dönemin sosyal gerçekliğinden, toplumsal korkudan yani zamanın ruhundan (zeitgeist) aldığı söylenebilir. “*Yirminci yüzyıldaki sömürü, baskı, devlet şiddeti, savaş, soykırım, hastalık, kıtlık, ekolojik tahribat, buhran, borç, gündelik hayatın alım-satımı aracılığıyla insanlığın sabitleşen yoksulluğu gibi nedenler distopya anlatısının yaygınlaşması için yeteri kadar verimli zemini sağladı*” (Moylan, 2000, s. 11). Distopyanın katastrofik atmosferinin arka planını toplumsal, politik ve ekonomik yapılarıdaki olumsuz kaymalar oluşturmuştur. Bu alanlardaki tarihi koşullar insanların düşlerini ve düş kırıklıklarını etkilemiş, distopyanın mayasını oluşturmuştur.

Distopyaların zaman merceğindeki geçişlerden biri de Postmodernizmdir.⁴¹ 20. yy. ikinci yarısından sonra, geç kapitalizmin kültürel yansıması olarak kabul edilen Postmodernizm, kaynağını Nietzsche ve Heidegger’den alır. Başlangıç ve bitiş tarihinde uzlaşılamayan akım, büyük çoğunluğuyla Modernizmin rasyonelliğini yadsır. Din, toplum, kültür ve siyaset gibi disiplinlerin fikirlerini totaliter ve aydınlanmanın

⁴¹ Postmodern döneme dair daha detaylı bilgi için bkz: Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi s. 203- 242 aralığı; Anderson, P. (2002). *Postmodernitenin kökenleri* (Elçin Gen, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları ile Lyotard, J. F. (1990). *Postmodern durum- Postmodernizm* (Ahmet Çiğdem, Çev.). İstanbul: Ara Yayınları.

tahakkümü olarak görüp reddeder. Akıma göre gerçek yitirilmiştir öyle ki artık gerçeğin kopyasına bile değil kopyanın kurgusal yeni imajına bakılmaktadır. Bu fikrin dökümleri distopik eserlere özellikle tüketim, kapitalizm, nihilizm, yersizleşme ve manipülasyon gibi parametrelerde yansımıştır.

Distopyalar uyarı misyonu taşırlar. Bu durumun sebebi kökünde ütopyalara anti tez olarak doğmalarıdır. Çünkü ütopya bir cennet yaratmak isterken, gelinen noktada insanlık cehennem gerçeği ile karşı karşıya kalmıştır. Distopya eserlerin yaratıcıları ütopyaların cennetini kurmak isteyenlerin sebep olduğu cehennem gerçeğini sergilemektedir. *“Distopya yazarları, on yıllardan beri günümüz eylemlerinin sonuçlarının gelecek üzerindeki karanlık etkilerine dikkat çeker ve bunun diktatörlük, savaşlar, çevre kirliliği ve dahası kontrol edilemeyen teknik gelişmeler gibi etkileri konusunda uyarır”* (Zeißler, 2009, s. 9). Bu bağlamda çıkış noktasını sistemsel başkaldırıdan alan distopya, varılacak kötü yeri işaret ederek olası yıkım unsurlarını bertaraf etmek ister. *“Distopyalardaki amaç, kötülüğün, ya da olumsuz toplumsal ve siyasi gelişmelerin üstün geldiği bir toplumun kurmaca portresini resmedebilmek ya da ütopyacı isteklerin, mantık yanlışlarını açığa çıkarma girişiminde bulunan bir hicvini sunmaktır”* (Claeys, 2017, s. 156). Distopyalar bu hicvi yaparken kaçınılması gereken olguları gözler önüne sererler.

Distopyan endişenin gerçekliğe dönüşebilmesi, onun toplum kurucu dinamiklerini akıllara getirmektedir. İnsanlık, içinde bulunduğu anda yarının distopyalarını mı kuruyor sorgusuyla şu andan yola çıkarak olası felaketlerin önlenmesi amaçlanmıştır. Erol, 2016; durumu, *“esasinda distopyalar başka bir seçeneğin varlığını vurgulamaktadır: çok geç olmadan; toplumunuz bu bozulmuş düzene benzemeden onu kurtarın!”* şeklinde ifade eder. Farkındalık yaratma sorumluluğu taşıyan distopyalar, bugünle ilgili söyleyecek sözü olduğu için gelecek zamana işaret eder. Aslında bugünün sorunlarını gözler önüne sermek amacıyla geleceğe mercek tutar. Bu bağlamda, şimdinin tarihi de olan distopyalar, kötü olasılıklara odaklanıp onlara karşı insanlığı uyarması ve dönemin sosyolojik gerçekliğini yansıtması bakımından önemlidir.

Distopyalar ütopyacı hayalin zaman içinde istismar edilip yörüngesinden çıkarılmasıyla doğmuştur. Farkında olunmazsa ulaşılabilecek kötü yer için hala bir vakit olduğuna dair inanç yaratmak amacıyla hareket noktası olarak hep kötü örnekler

seçilmiştir. Çünkü gelecek yapılandırılan bir süreçtir. Olması istenilen yarınlara karşı ancak edilgen değil etken bir duruş sergileyerek ona bir yön verilebilir. Gerçeklik yaratma bağlamında üretken ve aktif bir rol alan distopyalar ütopyanın vaat ettiklerinin kötüye kullanım olasılığına dikkat çekerek, toplumda bilinç oluşturmaya çalışır. Distopik eser, üreticisinin işaret ettiği zaman ve mekânda bugün var olan bir problemi değil, bugünden aldığı ivmeyle var olabilecek bir problemi tartışır. Eş deyişle distopik eser üreticisi geleceğin gerçeğindeki olası çarpıklıklar için sorumluluk üstlenir. Sosyokültürel ve siyasal bu hiciv, içinde olunan andan devşirilen bir sorunu irdelediği için döneminin toplumunun algılayış biçimini gözler önüne serer. Her ne kadar gelecek motifi işlense de izlenilen konu bugünün izidir.

Ütopya ve distopya temelde sosyolojik olgulardır. Dolayısıyla bu kurgu evrenlerdeki toplumsal sorunları çözmek için atılan ilk adım yönetim erki ile bağlantılıdır. Diğer tüm kavramlar ve kurumlar iktidar etrafında örüntülenir. Bu bağlamda çalışmanın bu bölümünde distopyaların genel özelliklerini ifade edebilmek için **iktidar, toplum ve birey** parametreleri seçilmiştir. Bu üç temel karakteristik parametre üzerinden ilerleyen distopyanın nevrotik evreni, mevcut toplu duruma metaforik yollarla bir eleştiri sunar.

Distopik evrenin post modern korkularıyla karşı karşıya bırakılan birey kendisine varoluş için iki yoldan birini seçer, bu yüzden distopyaların birey karakteristiğinde iki tip görülür. Bunlardan birincisi totaliter iktidarın sürdürücüsü, uyumlu bir birey tipolojisi iken, diğeri sorgulayıcı, uyumsuz dolayısıyla ötekileştirilmiş tipolojidir. Birinci tipolojide sorgulamadığı oranda özgür, düşünmediği oranda mutlu olduğunu fark etmesiyle sisteme gönüllü olarak katılan özne yer alır. İkinci tipolojide ise; somutlaştırılmış potansiyel 'kötü'ye dönüşen, toplumuna yaban(cı)laştırılmış bireyler yer alır.

Distopyaların toplum karakteristiğinde korkuyla üretilmiş yeni gerçekliğin, her yanı sardığı görülür. Kaosun üzerine kurulan distopik evrende gücünü kapitale dayandıran totaliter yönetim, propaganda araçlarıyla sindirilmiş, izole edilmiş bir toplum yaratır. Bu kapalı mikro dünyada kitlesel ölümler, ekonomik buhranlar, sosyal eşitsizlikler, sınıfsal kast, tek tipleşme, gözetim, teknolojinin insanları yabancılaştıran, uyuşturan yoz kullanımı, makine egemenliği, deney ve bozulmalar, yüksek yapılaşmayla değişen kent karakteristiği, ölümcül virüsler, toplum mühendisliği, yasaklanmış veya aşırılaştırılmış

cinsellik, hiper gerçeklik ve hafıza kaybı olağan olay örüntüleridir. Korkunun yarattığı güvensizlik ortamında geleneğin, ailenin, toplumsal ilişkilerin dönüşümü, kadın ve erkeğin cinsiyet özelliklerinden arındırılıp, kodlarla ifade edilmesi, toplumda sadece üretici/ tüketici sıfatlarıyla yer alması, seri üretim ve hızlı tüketim, yuvanın hücreye dönüşümü, tüketimin sosyal statüyü belirlemesi, kavramların erozyonu, toplumsal bir duygu durum bozukluğu görülür. Geçmiş zaman, tehdittir; bellek tehlikedir önermesiyle gelenekselin izlerinin yok edildiği distopyalarda geçmişe ve kolektif hafızaya tahammül yoktur. Değerler metalaşmıştır, modernizmin vadettiği özgürlük yerini bulamamıştır. Adaletsizliğin, derin acıların adeta bir kıyamet sonrası anın yaşandığı distopik evrende gerçek artık sansüre uğramış, kurmaca gerçek(lik)tir. Kitle iletişim araçları zaman ve mekândan bağımsız hayatlara sızmıştır. Bu araçların her yerdeliği ile belirsizleşen gerçeklik çizgisi toplumun her alanında yabancılaşma yaratmıştır. Arı bir toplum yaratma adına sapkın cezalandırma yöntemleri, makineleşmenin doğurduğu problemler, nörokimyasal müdahaleler, bilimin ve ilerlemenin vaat ettiklerinin iki dünya savaşı gibi kaotik olaylarla yerle bir olması, üretim gücünün doğurduğu aşırılıklar, tüketimin statüleştirilmesi, demokrasinin despotizme dönüşmesi distopyanın kara aynasının baktığı olumsuz tablolardandır.

Teknolojik gelişmeler, teknolojinin toplum üzerinde etkisi, teknolojinin sınırsız hizmetleri arkasına saklanmış yalnız insan yığınları, bunun sonucunda oluşan ötekileşme, güvensizlik ve sevgisizlik hissi, toplum formlarının bu yeni insan türü ekseninde yeniden şekillenmesi, siyasi reformlar, teknolojinin süper güç haline gelmesi, kapitalizmin çarkları arasında efendi ve işçi gibi iki yönlü insan prototipinin oluşması, efendinin ezici gücü, işçinin işlevsiz özgürlük düşüncesi, propaganda, medya ve geleneğin alaşağı edilmesi gibi birçok yeni kavramı içselleştirmeye çalışan milenyum çağı insanı için distopik romanlar bir katharsis molasıdır (Kırgız, 2019, s. 46).

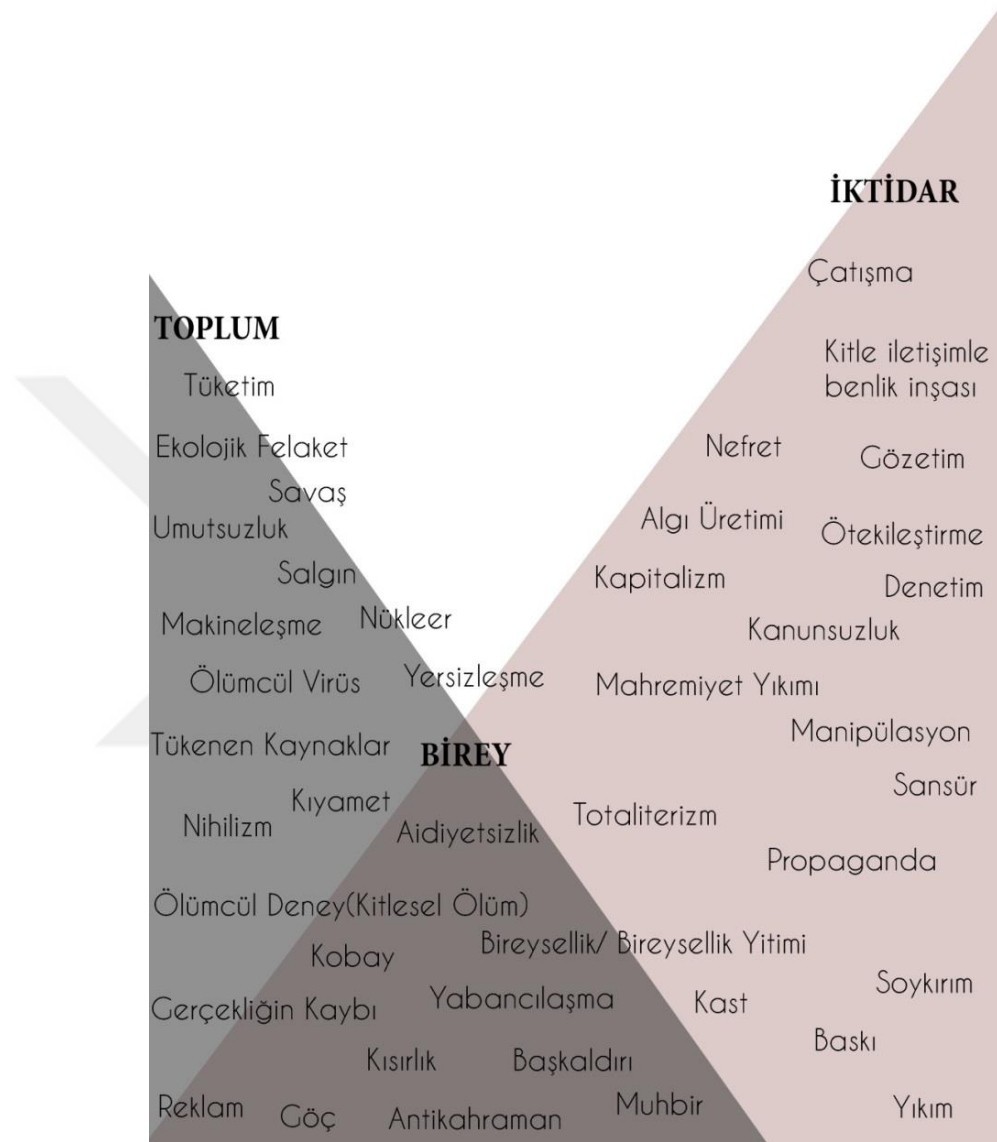
Distopyaların yönetim erki karakteristiğinde, gözetim retoriği ön plandadır. İktidar, rıza üretimi ile bireyler üzerinde onların hayatlarına dair tasarruf hakkı oluşturmaya çalışır. Böylelikle yaptıklarını ve yapacaklarını meşru bir zemine çeker. Örneğin, bireylerin güvenliğini sağlamak adı altında onları gözetlemek için teknolojiyi meşrulaştırma aracı olarak seçebilir. Böylelikle gönüllü gözetimle baskının sürekliliği sağlanmış olur. İktidarın kitle iletişim araçları sayesinde kurduğu kontrol ağıyla mahremiyete erişim her an ve her yerde sağlanabilir. Bedenlerin hatta zihinlerin bile gözetim/ denetim altında tutulması söz konusu olabilir. Teknolojik, bilimsel, politik gücü elinde tutan erkin; Tanrı kompleksi geliştirmesi ve bireyler üzerinde

hegemonyasını kurması, gözetim, denetim yoluyla bireyleri toplumsal uyuma zorlaması mümkün olabilir. Distopik evrende örgütlü totaliter iktidar tüm bu olasılıkları mümkün hale getirip, şartları lehinde domine eder. Böylelikle kurumsal baskı, sosyal kontrol, manipülasyon ve propaganda ile bireyler aslında bir anlamda gönüllü gözetime tabi tutulur, mahremlerine sızılır.

Distopyalar için denetim/ gözetim mekanizması her zaman bir devlet/ iktidar da olmayabilir. İktidar, kitle iletişim araçları/ sosyal medya gibi herhangi bir sosyal kontrol mekanizması da olabilir. Sosyolojik değişimler ve domino etkisi yarattığı kültürel dönüşümler, öznenin ve diğerlerinin, başkalarının mahremiyet alanlarına dâhil/ müdâhil olma şeklini değiştirmiştir. Böylelikle de mahremiyet/ aleniyet, gözetleyen/ gözetlenen sınırları belirsiz hale gelmiştir. Bu değişimde modern yenedünya düzeninin yapıcı/ yıkıcı gücü olan teknolojinin de payı büyüktür. Tüketim üzerinde muazzam bir dönüştürücü etkisi olan teknoloji ile birlikte artık iletişim hiper iletişim modeline, sosyal medya da adeta bir dijital panoptikona⁴² dönüşmüştür. Modernizmin ve endüstrileşmenin teknoloji gelişimi neticesinde sosyokültürel dönüşümler yaşayan özne, Bentham'ın panoptikonundaki gibi zorunlu olarak değil, kendi isteğiyle sosyal ağın interaktif mekânlarında gözetlenmeye başlamıştır. Sosyal medya üzerinden başlayan iletişim ağı yaşantıların ve mekânların birer içerik haline geldiği platformlara dönüşmüştür. Bireyselliğe sıkışmış ve çeşitli dürtülerle kendini teşhir eden özne artık neredeyse gönüllü bir dijital panoptikon mahkûmudur. Özgürlük yanılması içinde, gözleme - gözetlenmeye dair kolektif dürtüyle mahrem olan, olmayan birçok şeyi teşhir etmeye başlamıştır. Bu bağlamda bu küresel seyretme ve seyredilme eyleminin tüm interaktif sanal kanalları distopik evrenin yeni nesil iktidar aracı olabilir.

⁴²Panoptikon; İngiliz düşünür Jeremy Bentham tarafından 1791'de yazılan mektuplarda anlatılan yeni bir gözetim evi planlaması, "gözetim altında tutulacak her tür insanın bulunduğu her türlü kuruma... uygulanabilen yeni bir yapı ilkesi tasarımı" (Bentham, Pease Watkin, Çoban ve Özarıslan, 2016, s. 9)'dir. Görünmeksizin ve eşit bir biçimde gözetleme olanağı sunan bu imge model, etrafında gözetim altında tutulanların hücrelerinin sıralandığı merkezi bir gözetim kulesi olan dairesel planlı bir yapıdır. Gözetleyene bu eylemi görünmeden yapma olanağı sunan panoptikon; gözetlenende oluşturulan bilinçle sistemli bir şekilde işler. Gözetlenen bir çeşit öğrenilmiş çaresizlikle kendi davranışlarını kontrol eder. Sistematik gözetimle, insan davranışlarını özdenetimsel hale getirmeyi hedefleyen panoptikon; ıslah etme, denetim altında tutma vs. gibi amaçlarına kişinin "her an gözetlendiğine inanması, ya da aksine gözetlenmediğinden emin olamaması, gözetlendiğine kendini inandırması" (Bentham ve diğerleri, 2016, s. 13) sayesinde ulaşmayı planlar.

Tüm bu irdelemelerin ışığında distopyaların genel özelliklerini ifade edebilmek için kullanılan **iktidar**, **toplum** ve **birey** parametrelerinin ilgili alt başlıklarına, anahtar kelimelerine ulaşılmıştır (Şekil 28). Bu başlıklar distopik eserlerde mekânın metaforu olarak kullanılabilirler bakımından da önem taşırlar.



Şekil 28. Distopik evrenin anahtar kelimeleri

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Distopik eserlerin karamsar evreni, mevcut toplu duruma bu konu başlıklarına dair oluşturduğu metaforlarla eleştiri sunar. Bu bağlamda bu üç karakteristiğın, hiper gerçekle mekânsal davranış kesişimi için yapılacak sonuç değerlendirmesine temel oluşturması hedeflenmiştir.

4.2.1. Distopik Eser Örnekleri

Gelecek varsayımlarının altüst olup yeni bir gerçekle karşı karşıya kalınması, distopyaların ana kurgusudur. Bu bağlamda distopyalar; **insan, kendisinin ve evrenin kıyametinin yaratıcısı mıdır** sorusuyla bir olasılık üzerinde farkındalık yaratmak ister. Distopyaların hem uyarılarının çıkış noktası olan, hem de gerçeklik olasılığını uygulamalarıyla pekiştiren, bir dönemin Stalinist Rusya'sı, Nazi Almanya'sı ve kapitalist Amerika, eserlerin örnek odağındadır. Aydınlanma Çağı'nın insan eliyle akılsızlığın tahakkümüne dönüştürülmesi, bilimin iktidarın hizmetine girmesi, kitlesel ölümlere sebebiyet verilmesi, bu tip iktidarların ürettiği, distopyayı besleyen figürlerdir. Distopya, yaratıldığı toplumun gerçeklerinden doğmuştur ve gerçekler üzerinden eğer dikkat edilmezse doğabilecek yeni bir gerçek üretilmiştir. Bu bağlamda bu bölümde geleceğin olasılığının farkındalık motifi için distopik eserler incelenmiştir. Bu incelemeler sırasında görülmüştür ki ele alınan bazı eserler, ilgili literatürde bilimkurgu türünün örneği olarak da ifade edilmiştir. Belirtilmesi gerekir ki distopyanın gelecek tasarımlarında yüksek teknoloji gibi bilimkurgu motifleri görülebilir ancak distopya ağırlıklı olarak toplumsal ve/ veya siyasi ekseninde hareket eder. Eserler üretildiği dönemin mevcut toplu durumdaki bir gerçekliğe dayanmadığı takdirde distopya olarak kabul edilemez. Her bir öge, gerçekliğe dayanan, imkânsızlıktan uzak olasılıktır.

Öncelikle kurtmaca içerisinde biçimlendirilmiş olan; toplumsal ve siyasi gelişmeye dair olanaklı ve olumsuz vizyonların resmedilmesi. 'Olanaklı' sözcüğü ile anlatının olağandışı ya da son derece gerçekdışı hiçbir özelliğin hâkimiyeti altında olmayışını ima ediyoruz. Böylelikle bilimkurgunun kapsamı büyük ölçüde bu tanımın dışında tutulmuş oluyor (Claeys, 2017, s. 158).

Amis (1960) tarafından “*cehennem haritaları*” olarak tanımlanan eserler; tez kapsamında distopik literatür ve distopik filmografi olarak iki ayrı grupta incelenmiştir. Kronolojisine sinemadan önce başlaması ve filmlere altlık oluşturması bakımından önce edebiyattaki ardından sinemadaki distopik dışavurumlar ele alınmıştır. Distopya edebiyatının genel yaklaşımı üzerinden zamanın izleri okunmuş, ardından distopik filmografideki görsel verilerle birlikte mekânsal düzlem hazırlanmıştır.

Dünya literatüründeki ilk distopik eser olarak kabul edilen, **1899** yılında **H.G. Wells** tarafından yazılan **When the Sleeper Wakes** (Efendi Uyanıyor), bir konseyin yönetimindeki baskılanmış kitleleri konu alır. **Jack London**'ın **1908**'de yayınlanan **The**

Iron Heel (Demir Ökçe) adlı eseri ise I. Dünya Savaşı öncesinde yükselen bunalım atmosferini ve faşizmi öngören, yapılanma modeli sunan bir distopyan örneğidir. Ütopya literatürünün seyrini değiştirip distopya literatürünün de geleceğine yön veren **Mıy** (Biz) adlı eser **Yevgeny Zamyatin** tarafından **1920**'de kaleme alınmıştır. Her şeyin, insanın dahi matematikle ifade edildiği, Tek Devlet ülkesinde, 'ben' yerini totaliter devlet kanalıyla 'biz' e bırakmıştır. Yaşasın Tek Devlet! Yaşasın Sayılar! Yaşasın Velinimet! sloganıyla insanlara dikte edilen mekanik kurgu evreni anlatan eser, katı akılcılığa, insanın kendi doğasına yabancılaşmasına ve komünizmde herkesin herkesleştiğine dair bir eleştiri sunar.

Biz, milyonlarca biz, her sabah, altı-teker şaşmazlığıyla, aynı saatte ve aynı dakikada, yekvücut uyanırız. Milyonlarca biz, aynı saatte çalışmaya başlarız. Daha sonra, milyonlarca biz, yekvücut, dururuz. Ardından milyonlarca ele sahip tek bir beden gibi, Çizelgenin gösterdiği anda kaşıklarımızı ağızlarımıza götürürüz (Zamyatin, 2016, s. 13).

Aldous Huxley tarafından **1932**'de yazılan, M. S. 2540'da sloganı, Cemaat, Özdeşlik, İstikrar olan totaliter Yeni Dünya Devletinin konu edildiği **Brave New World** (Cesur Yeni Dünya); modern dünyanın hedonist, materyalist, tektipleştiren, yabancılaştıran, özgür iradedden mahrum bırakan tutumunun ve aşırı tüketimin eleştirisidir. Huxley'in **1948**'de yazdığı **Ape and Essence** (Maymun ve Öz) de, II. Dünya Savaşının izlerini taşıyan bir diğer distopik eseridir. **George Orwell** tarafından **1949**'da yazılan **1984** adlı eserde, sloganı "Savaş Barıştır, Özgürlük Köleliktir, Cahillik Güçtür" olan Ocenia ülkesinde her şey tek parti hükümeti (INGSOS) yani Büyük Birader'in denetimindedir. Denetim mekanizması olarak adeta bir panoptikon olan Tele-ekran ve casuslar kullanılır. Resmi dil 'Yeni Söylem'dir. Suçluların cezalandırmasından Sevgi Bakanlığı'nın, savaştan ise Barış Bakanlığı'nın sorumlu olması Yeni söylemin anlam manipülasyonuna örnek gösterilebilir. Düşünce polisi istikrarını her şeyden üstün tuttuğu Büyük Birader için iktidarın isteğine uymayan vatandaşları 'buharlaştırır'. Bilinçli bilinçsizlik 'Çiftdüşün' ile iktidar gücünü, kendi yarattığı düşmanlarla korumaya çalışır. Tarihin iktidarın isteği doğrultusunda yazıldığı ya da silindiği, bireylerin otomatlaştırıldığı bu totaliterizm eleştirisinde birey yaratılan korkuyla kendisine bile yabancılaşmıştır. Orwell'in **1939**'da yayınlanan **Coming Up for Air** (Boğulmamak İçin) modern zaman eleştirisi, **1945**'de yayınlanan **Animal Farm** (Hayvanlar Çiftliği) ise Stalinizm eleştirisi sunan diğer distopyan eserleridir. **Ray**

Bradbury, 1953'de yayınlanan **Fahrenheit 451** adlı eserinde normal şartlarda görevi yangın söndürmek olan itfaiyenin yeni görevi kitapları adeta bir törenle yakarak imha etmektir. Kitapların yasaklandığı bu totaliter evrende insanlar kitle iletişim aracılığıyla manipüle edilip, düşünme yetisinden yoksun bırakılırlar, sürekli bir tüketim döngüsü içinde yaşarlar. Kitapların yakılma, suçluların ihbar/cezalandırılma anının yayınlanması yoluyla gözetimin meşrulaştığı eserde toplumun değerlerinin giderek yok edilmesi ve tüketim eleştirilir. Aslında yakılmak istenen şey ise kitap değil, düşüncedir. Eser **François Truffaut** tarafından **1966**'da sinema perdesine taşınmıştır.

Distopyalar soruna doğrudan bulunmuş bir çözüm değil, çözüm arayışına teşvik için dikkat çekilen sorun ögesidir. Bu bağlamda eserler “*mezbahaya uysalca yürüyen koyun uyusukluğunda bir bilinmeyene doğru giderken yol arkadaşlarını bu tasavvurlarla sarsmayı*” (Bauman ve Lyon, 2013, s.109) amaçlar. Her biri gelecek toplum tasarımı ortaya koyan bu eserler temelde baskıcı iktidar, insanlığın sebep olduğu çevresel felaketler, ataerki, yabancılaşma, duyarsızlaşma gibi muhalefet içeren konular etrafında şekillenir. **Ayn Rand**'ın **1938**'de yayınlanan **Ego (Anthem)**, **Arthur Koestler**'in **1940**'da yayınlanan **Darkness at Noon** (Gün Ortasında Karanlık) bireysel özgürlüğe ket vuran komünal sosyal yapının eleştirisini sunar. **Mary Shelley**'nin **1826**'da yayınlanan **The Last Man** (Son İnsan), **Katherine Burdekin**'in **1937**'de yayınlanan **Swastika Night** (Swastika Geceleri), **Doris Lessing**'in **1974**'de yayınlanan **The Memoirs of a Survivor** (Hayatta Kalma Güncesi) ve **Margaret Atwood**'un **1985**'de yayınlanan **The Handmaid's Tale** (Damızlık Kızın Öyküsü) adlı eseri feminist distopya örneklerindedir. Çevresel yıkım tehdidini konu edinen distopik eserlere **Marge Piercy**'nin **1991**'de yayınlanan **He, She and It**, **Octavia Butler**'ın **1993**'de yayınlanan **Parable of the Sower**'ı, **Saci Lyord**'un **2009**'da yayınlanan **The Carbon Diaries 2015** örnek verilebilir. Eserler, kaynakların tüketildiği, ekolojik tahribatın arttığı bunların sonucunda da başta ekonomik olmak üzere birçok küresel felaketin olasılıklarını gözler önüne serer. **Tahsin Yücel**'in **2006**'da yayınlanan **Gökdelen** ve **Z. Livaneli**'nin **2008**'de yayınlanan **Son Ada** adlı romanları ise Türk edebiyatındaki distopik eserlere örnek gösterilebilir.

Sinemada kabul edilen ilk distopya, iki dünya savaşı arasında gösterime giren **Fritz Lang**'ın **Metropolis (1927)** adlı eseridir. Film kendini makine ile eşleştiren, bütünleştiren ilk neslin izidir. Zamanın ruhunu (Zeitgeist) taşıyan bu yapıtta fütürizmin

(20. yy. başları), modernizmin ve aydınlanmanın örüntüleri görülür. Göklere yükselen devasa yapılarıyla Sanayi Devriminin büyüyen kentini, makine hayranlığını ve modernizmin tarihle bağını koparma isteğini ifade eder. Hiperteknolojik bir kentte geçen film, yeraltındaki işçi sınıfı ile yer üstündeki burjuva sınıfının asimetrik yaşantılarını gözler önüne serer. Film ileri kapitalist bir toplumdaki totalitarizme politik muhalefet sunarak; panoptik kontrolü, sosyal statüler arası eşitsizliği, kontrolden çıkan teknolojiyi ve otomatlaşan insanı eleştirir. **W. Cameron Menzies**'in **1936**'da yapımı **Things to Come** (Gelecek Günler) adlı eseri üç farklı zamanda yaşanılanları konu edinen didaktik bir distopyadır. Filmin savaşa dair felaket senaryolarından yalnızca üç sene sonra İkinci Dünya Savaşı başlamıştır. **J. Luc Godard**'ın **1965** yapımı **Alphaville** adlı eseri; iktidarın Alpha 60 adındaki bir bilgisayarda olduğu hiperteknolojik bir gezegen sunar. Film Alpha 60'ın *“Bazen, gerçeklik sözel iletişim için fazlasıyla karmaşıktır. Ama söylenece, tüm dünyaya yayılmasını mümkün kılacak bir şekilde bu gerçekliği dışa vurur”* (<https://altyazilifilm.live/alphaville-izle.html> adresinden 11.04.2020 tarihinde edinilmiştir.) sözleriyle başlar. İnsani gerçeklere karşı haplarla manipüle edilen, isimleri artık birer numaralara dönüşmüş bireylerin olduğu bu toplumda duygular yasaklanmıştır. Örneğin; bir sahnede karısı öldüğü için ağlama suçu işleyen bir adamın idam edildiği gösterilir. Filmde modernizmle her şeyin rasyonalize edilip makineleşmesi eleştirilir.

Modernizmin hayal kırıklığının zirve yaptığı 1960'lar ve 1970'lerdeki distopik filmlerde çevre psikolojisinin ön plana çıkmasıyla ağırlıklı olarak mahremiyet, aidiyet, kent yaşamı gibi konularla, teknoloji karşıtı temalar işlenmeye başlamıştır. Bu örnekler Soğuk Savaş dönemini de kapsadığı için filmlerde kapitalizmin geleceğine yönelik tüketim odaklı eleştiriler ya da komünal iktidarın doğurduğu tektipleşmeye, devasa ekranlar aracılığıyla denetim, gözetim ve manipülasyon sistemine dair öğeler de bulunur.

Anthony Burgess'in **1962**'de yayınlanan, **Stanley Kubrick** tarafından da **1971**'de sinemaya uyarlanan **A Clockwork Orange** (Otomatik Portakal) özgürlüğün sınırlarını sorguladır, bireyselliğin iradenin iktidar tarafından parçalanışını (Şekil 29.a) gözler önüne serer. Üzerinde sistematik duyarsızlaştırma deneyinin gerçekleştirildiği Alex (Şekil 29.b) ile bireyin devlet tarafından bir makine gibi kurgulanmasının tablosu çizilir. Bürokrasinin insanı sindirmesi, yürütülen siyasi oyunlarla suçlunun adeta bir

kurban haline gelmesi (Şekil 29.c), şiddeti önlemek için yapılan deneyin kobayı için işkenceye dönüşmesi (Şekil 29.d) eserin distopik öğeleridir.



Şekil 29. A Clockwork Orange filminden kesitler

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/a-clockwork-orange-otomatik-portakal.html>

adresinden 17.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

Terry Gilliam'ın 1985 yapımı **Brazil** filmi makineleşen bürokrasinin altında ezilen, birer fetiş halini alan hiper gerçek imajlara boğulmuş, teknolojinin yarattığı zorluklarla boğuşan ve terörün sıradanlaştığı bir toplumun eleştirisini sunar. Gerçeğin, düş ve kâbusa karıştığı filmin distopik evreninde; devlet binasında yer alan devasa bir heykelin kaidesindeki '*Gerçek seni özgür kılacak*' yazısı film boyunca sorgulanan gerçekliğe (Şekil 30.a) işaret eder. Görevlinin Jill'in yüzüne değil ekrandaki yansımaya bakarak konuşması artık her şeyin hiper gerçekleşmesinin göstergesidir (Şekil 30.b). Sürekli estetik yaptıran Sam'in annesinin aynadaki görüntüsü; gerçeğin sürekli değiştirilen halinin ayna imgesine ve orijinalin sonuna, (Şekil 30.c), sanayi bölgesi yolundaki reklam panoları ise arkalarında sakladıkları kirlilikle manipüle edilmiş gerçekliğe, tüketimin paravan olarak parlatılmasına atıfta bulunur (Şekil 30.d).



Şekil 30. Brazil filminden alınan sahneler

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/brazil.html> adresinden 12.04.2020 tarihinde

edinilmiştir.

Distopya atmosferinin çıkış noktası zamanın ruhudur. Bu sebeple izlekler değişmektedir. 20.yy'da Altın Çağını yaşayan distopya, üretildiği dönemin şartlarını takip ettiği için kapsamında farklılıklar görülmüş, yeni temalar denenmiştir. Klasik distopyalardaki kapitalizm ve devlet eleştirisine, 20. yy. sonlarına doğru neoliberalizmle birlikte medya gözetimi, bilgisayar, sanal gerçeklik, küresel kirlilik ve biyo- tehlike gibi konular eklenmiştir. Kapitalizmle birer distopya imgesine dönüşen kentler, yanılsama yaratan medya, algı üreten reklam gibi hiper gerçekliklerle çevrilmiştir. Meta, kent deneyimindeki ve mekânsal davranıştaki tek gerçeklik haline gelmiştir. **Peter Weir**'in **1998** yapımı **The Truman Show** filmi; insanın kitle iletişim araçlarının nesnesi haline gelmesini eleştirir. Filmde doğduğundan beri kesintisiz biçimde canlı yayında izlenen (Şekil 31.a) Truman'ın hayatındaki herkes aktör, neredeyse her nesne de reklam ürünüdür (Şekil 31.b). Truman ile TV programının yaratıcısı arasında geçen;

- *“Hiçbir şey gerçek değil miydi?*

- *Sen gerçektin... Dışarıda sana yarattığım dünyadan daha fazla gerçeklik yok”*

(<https://unutulmazfilmler.pw/truman-show.html> adresinden 17.04.2020 tarihinde edinilmiştir.) diyalogu hayatın en az TV programları ya da reklamlar kadar gerçek olduğunu, çünkü gerçek olarak adlandırdığımız yaşantımızın artık bir hiper gerçek haline geldiğini düşündürür.



Şekil 31. The Truman Show filminden kesitler

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/truman-show.html> adresinden 17.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

Tıpkı modernizm gibi milenyumun da yarattığı baskı, terör saldırıları, ekolojik tahribat gibi insan kaynaklı yıkımlar geleceğe dair korku ve güvensizliği beslemiş bu da filmlerin temalarına yansımıştır. Tehdit paranoyasının işlendiği **Kurt Wimmer**'in **2002** yapımı **Equilibrium**'da insan doğasının taşıdığı riskleri önlemek için bellekten,

hislerden ve sanattan men edilen, adeta robotlaşan, Prozium adlı ilaçlarla uyuşturulup, casuslarla (Şekil 32.a) ve ekranlarla (Şekil 32.b) gözetimde tutulan bireyin portresi çizilir. Bilişsel hissizleştirme politikası üzerinden totaliter rejimin tüm örüntülerinin ve insani özden yabancılaşmanın eleştirisi sunulur.



Şekil 32. Equilibrium filminden kesitler

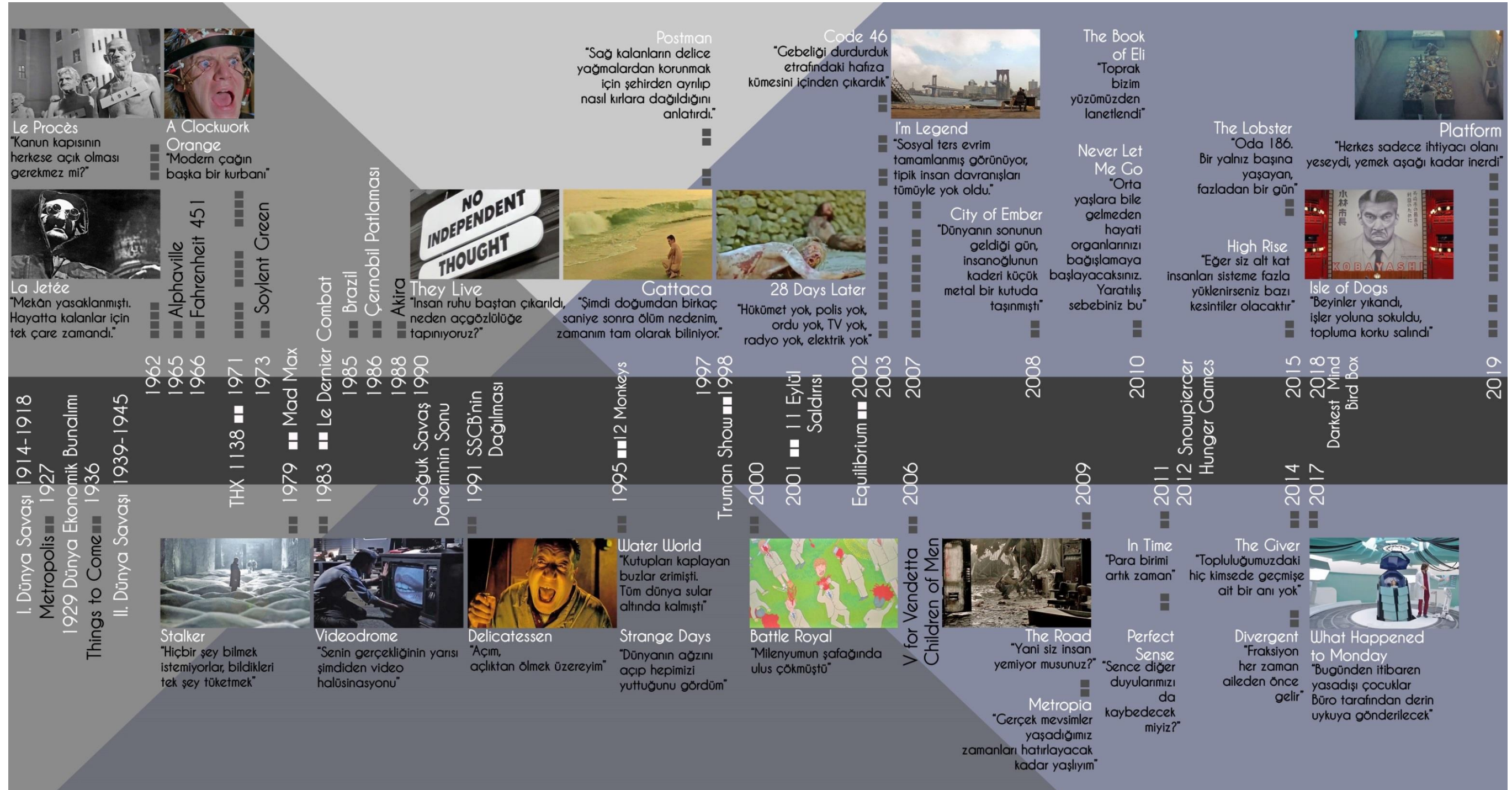
Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/equilibrium-isyen.html> adresinden 16.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

Alfonso Cuaron'un 2006 yapımı **Children of Men** filmi insanlığın üreme yeteneğinin ortadan kalktığı 2027 yılında geçer. Film, ekolojik felaketler, kaçak göçmen sorunu, kırsılık, kıtlık, terör paralelinde kapitalist- totaliter yönetimin baskı ve gözetimini işler. Ülkelerin çöktüğüne dair görüntüler sunan propaganda ekranları (Şekil 33.a), meşrulaştırılmış şiddetle toplama kampına götürülmek için kafeslenmiş göçmenler (Şekil 33.b), 'Kırsılık, Tanrı'nın gazabıdır' sloganıyla eylem yapan tarikat (Şekil 33.c) ve intiharı teşvik eden Quietus hapının yasal reklamı filmin distopyan evreninden örneklerdir.



Şekil 33. Children of Men filminden kesitler

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/children-of-men-son-umut.html> adresinden 16.04.2020 tarihinde edinilmiştir.



Şekil 34. Zeitgeist içinde distopik film kronolojisi

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu örneklerden yola çıkılarak zeitgeist kronolojisi içinde ana akım distopik filmlerden tablo oluşturulmuştur (Şekil 34). I. Dünya Savaşından başlayarak günümüze kadar uzanan kronolojide yer alan bu filmlerden distopik atmosferi sergileyebilecek nitelikteki cümle kesitleri alınmıştır. Böylelikle distopik mekân/ mekânsal davranışı için anlam ve içerik zemini oluşturulmak istenmiştir. Tablodan hareketle kökende her şeyin bizzat insanların/ iktidarların sebep olduğu yıkımlar olduğu sonucuna ulaşılabilir. Zeitgeist içinde Ekim Devrimini ve I. Dünya Savaşı'nı gören Y. Zamyatin'in, Nazi Almanyası'nı gören olan K. Burdekin'in, Amerikan kapitalizmini gören A. Huxley'in eserlerini besleyenler de tam olarak toplumun ve zamanın gerçekleridir.

4.2.2. Distopik Mekân

Distopyalar, toplumların iktisadi, kültürel ve politik süreçlerinin yansımasıdır. Bu bağlamda üretildikleri dönemden bağımsız değerlendirilemezler. Mekân da dönem koşullarına ilintili bir oylum olduğu için bu dizgeyi takip eder. Özne; mekân üretimlerini ve mekânsal davranışlarını bu dizgeyle sergiler. Örneğin; II. Dünya Savaşı önce ve sonrası dönem koşullarının ortaya çıkardığı W. Golding'in Lord of the Flies (1954) romanı, emperyalist arzulara, insan ruhunun kökenindeki kötülöklere, doğaya yönelik aşırı insan merkezci tutumun sebep olabileceklerine, yabancılaşmaya işaret eder. Huxley'in Brave New World'ü hiper kapitalist bir toplumdaki tüketim aşırılığına, sınıfsal farka ve cinsellik dâhil her şeyin otomatlaşmasına işaret etmektedir. Bu ve bunun gibi distopik eserler ve mekânları, salt öngörü değil, yaşanan dönemin ruhu ve geleceğin gerçek dünya/ mekân/ mekânsal davranış karar mekanizmalarını yönlendiren kültür izleridir. Bu bağlamda hem bir kültürün takipçisi olarak hem de olasılığın mekânlarındaki gerçekliği irdelemek adına bu bölümde distopik mekânlar ele alınmıştır. Andaki koşulları anlayarak geleceğe dair mekânsal eylem planı oluşturmak ve 'ya eğer?' sorusu için ele alınan distopik mekân/ mekânsal davranışlar, distopik eserler üzerinden incelenmiştir. Geleceğin mekânındaki olanaklı davranışı, geçmişi ve şimdiiyi irdeleyerek sunmak, bu olasılık koşullarının öngörülen radikal değişimle kabulü üzerine olası sorunlara olası çözümler yaratmak amacıyla yapılan bu incelemede distopik literatür ve sinematografiden özellikle mekân vurgusu olan örnekler seçilmiştir.

Kapitalizm metaforunu mekân üzerinden yapan **F. Lang**'ın dışavurumcu **Metropolis** filmi, sınıflar arası asimetriyi kentte yarattığı yerleşim katmanıyla gösterir. (Şekil 35.a)

İşçi sınıfının güneş görmeyen ve makinalarla örülü yeraltı katmanı (Şekil 35.b) ile burjuva sınıfının ferah ve sanayileşme sonrası doğan hiperteknolojik yer üstü katmanı (Şekil 35.c) arasındaki fark, keskin bir biçimde ifade edilmiştir. Film; sınıfsal ayrımı, mekânsal fark üzerinden sunarak kapitalizm eleştirisini, alt katmanda ölçek/oran bakımından makinelerin insanlardan daha çok yer kaplaması (Şekil 35.d) ile de makinenin insanlıktan daha önemli hale gelişinin eleştirisini sunar.



Şekil 35. Metropolis filminin distopik mekân figürü

Kaynak: a) http://public.media.smithsonianmag.com/legacy_blog/1927-june-science-metropolis-5.jpeg ve b,c,d) <https://unutulmazfilmler.pw/metropolis.html> adreslerinden 15.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

Y. Zamyatin'in Mıy (Biz) adlı eserinde çizelgeye uygun mükemmel, mutlak doğrusal sokaklar, cam kaldırımlar, saydam küp konutlar ve şeffaflık; rasyonel akıl için güven verici olarak görülürken; Eski Ev olarak tabir edilen geçmişten kalan apartman kapalı, kasvetli, düzensiz, vahşi ve korkutucu oranda irrasyonel olarak tasvir edilir. Erkek ve dişi sayıların (insanların) gözetimi, cam saydamlığındaki mekânlarla gönüllü biçimde sağlanır, perdeler yalnızca pembe biletin sağladığı izin dâhilinde, cinsel ilişki için belirli bir süre çekilir.

Görevli memura pembe biletimi verdim. Perdeleri yalnızca Seks Günü'nde kullanırız. Diğer zamanlarda tertemiz havadan yapılmış gibi duran bu duvarların ardında, göz önünde yaşarız... bu sayede Koruyucular zorlu ve asil görevlerini daha rahat yerine getirebilirler. Öbür türüsünde ne olurdu bilinmez. Belki eskilerin acınası hücre psikolojisinin nedeni saydamsız evleriydi (Zamyatin, çev. 2016, s. 21).

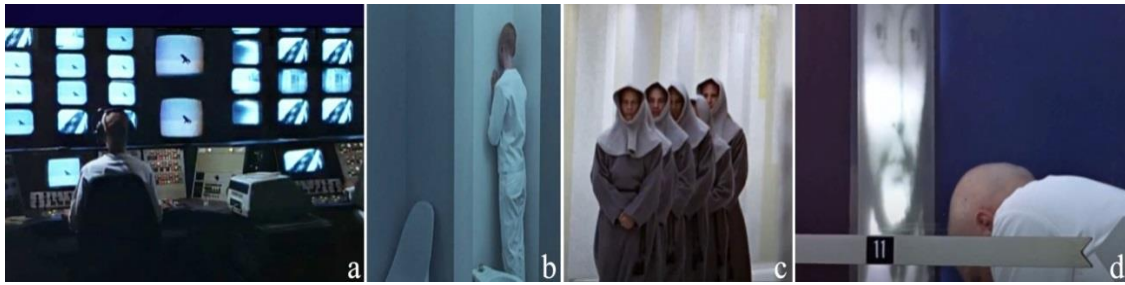
Cam duvar, sayılar için varoluşsal önemdedir çünkü gözetlenmeyen ve bilinmeyen getirdiği mutlak korkuya karşı kendilerini ancak şeffaflıkla güvende hissederler. Doğanın masif, organik kütleleri onlara ürkütücü gelir. Doğal ve insani olana

yabancılaşmanın, uzaklaşmanın mükemmelliği koruduğu yanlıgısı hâkimdir.

Neyse ki, vahşi yeşil okyanusla aramda cam Duvar vardı. Ey duvarların yüce, ilahi bilgeliği! Ey sınırlar! Duvar, herhalde keşiflerin en muhteşemidir. İnsan vahşi hayvanlığından ancak ilk duvarı ördüğünde kurtulmuştur. Ve insan, vahşi insanlığından Yeşil Duvar örüldüğünde kurtulmuş, kusursuz makine dünyamız irrasyonel, çirkin ağaçlar, hayvanlar ve kuşlar dünyasından ancak o zaman ve bu Duvar sayesinde yalıtılabilmıştır (Zamyatin, çev. 2016, s. 100).

Huxley'in **Brave New World** (Cesur Yeni Dünya) adlı eserinde Londra Kuluçka ve Şartlandırma Merkezi insanların yapay dölleme mekânı olarak tasvir edilir. Alfa, Beta, Gama, Delta ve Epsilon gibi bir kastla üretilen bu yapay insanlar statülerine göre bir yaşam sürerler. Bu üretim insanlar, helikopterlerin inebileceği düz çatılı, devasa bir ölçekte, yüksek katlı evlerden oluşan şehirde yaşarken; doğumla dünyaya gelen alt sınıfa ait yabancı yerliler Ayrıbölge olarak tabir edilen bir bölgede insan ölçeğindeki barakalarda yaşarlar. Müze gibi kültür mekânları kapatılmış, tarihi anıtlar imha edilmiştir. Duygu Mühendisliği Üniversitesi, altmış katlı bir binada yer alan Propaganda Büroları, ölümlerden fosfor elde edebilmek için kullanılacak Krematoryum ve Uykuda Eğitim Kontrol Odaları eserde geçen diğer mekânlardandır.

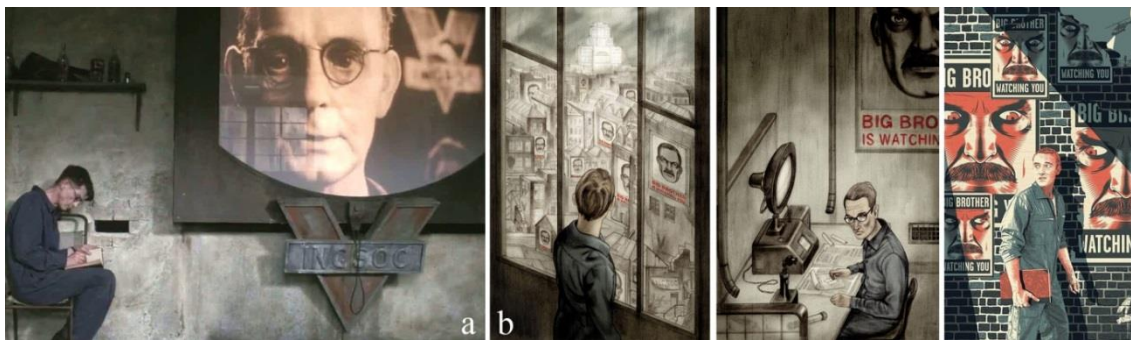
George Lucas'ın 1971 yapımı **THX 1138** filminde 60'lar ve 70'lerde doğan teknofobinin mekânsal izleri görülür. 25. yy'ın yeraltı devletinde geçen film; devletin gözetiminden (Şekil 36.a) doğan kimliksizleşmeyi, kapitalin verimliliği için zihinleri uyuşturulan, wc'lerde bile mahremiyeti bölünen insanları (Şekil 36.b), din sömürsüyle (Şekil 36.c, d) tüketim teşvikini konu alır. Filmdeki kontrol mekânlarından biri günah çıkarma alanlarıdır. İnsanlar bu bölümdeki kabinlere girip karşılarındaki peygamber figürüyle konuşurlar. Peygamberin aşağıdaki sözleri ise, dini istismarla yapılan tüketim teşvik ve kutsallaştırmasını, distopik örüntünün gözetimle tektipleştirilmiş bireyini gözler önüne serer. *“Devlet seni kutsuyor. Kitleler seni kutsuyor. Sen Tanrı'nın kitleler tarafından ve kitleler için yaratılmış insan suretindeki kulusun... çok çalış. Üretimi arttır... ticaretimiz olduğu için minnet duyulalım. Para harca. Daha çok harca. Harca ve mutlu ol”* (<https://www.sinema.to/thx-1138-turkce-altyazili-izle/> adresinden 13.04.2020 tarihinde edinilmiştir.)



Şekil 36. THX 1138 filminden kesitler

Kaynak: <https://www.sinema.to/thx-1138-turkce-altyazili-izle/> adresinden 13.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

G. Orwell'in 1984 adlı eserinde her şey; tek bir mantık ve gözün hükmündedir. “Gerçek, insan aklında yaratılır, başka yerde yoktur. Bireylerin akıllarında değil, çünkü bireyler yanlış yapabilirler. Gerçek, yalnız ortak ve ölümsüz olan Parti'nin aklındadır. Parti'nin inandığı ne varsa gerçektir. Parti'nin gözleriyle bakılmadıkça, gerçek görülemez” (Orwell, çev. 2012, s. 283). Mekânlar, mutlağı hiper gerçekleştiren iktidarın gözleri yüzünden adeta Büyük Biraderin panoptikonudur. Örneğin; eserin ana karakteri Winston'ın kaldığı apartman da dâhil birçok yerde hareketleri izliyormuş gibi yapılmış Büyük Birader posterleri yer alır. Posterde ‘*Büyük Birader Seni İzliyor*’ yazılıdır. Aynı şekilde tüm mekânlarda kapatılması yasaklı (İç Parti üyelerinin yarım saat izni dışında) Tele- ekran bulunur ve devlet mekânları kuşatan bu ekranlar sayesinde yurttaşlarını gözetim altında tutar. Mekânlar, iktidar tarafından kuşatılmıştır.



Şekil 37. 1984'ün distopik mekânında gözetim örnekleri

Kaynak: a) <https://www.bustle.com/p/13-quotes-from-1984-that-are-horrifyingly-relevant-in-2017-33324> ve b) <https://tr.pinterest.com/pin/493707177885565066/> adreslerinden 18.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

R. Bradbury'nin Fahrenheit 451 eserinin başkarakteri itfaiyeci Montag ile eşi Mildred arasında geçen aşağıdaki diyalog kitle iletişimin ve tüketimin distopik mekânda geldiği hiper gerçek düzlemi gözler önüne serer.

- *Dördüncü duvarı söktürüp dördüncü bir televizyon duvarı taktırmak için gerekli parayı ne kadar zamanda biriktiririz sence? Sadece iki bin dolar... Dördüncü bir duvarımız olursa, bu oda bizim değil her türden egzotik insanların odaları gibi olacak. Birkaç şeyden kısıabiliriz.*
- *Üçüncü duvarın parasını ödemek için birkaç şeyden kısıyoruz zaten. Daha iki ay önce monte edildi, hatırlıyor musun? (Bradbury, çev. 2018, s. 40- 41).*

Yorgos Lanthimos'un 2015 yapımı **The Lobster** filmi, distopyan iktidarın mekânla vurgulandığı eserlerdendir. İşleyişini mekân üzerinden gerçekleştiren iktidar, otelde gözetim- denetim altında tuttuğu bireyleri kendi politikasının dışına çıkmaları durumunda cezalandırmaktadır. İktidarın beden üzerinden uyguladığı cinsel dayatma, kentlerde sadece çiftlerin yaşamasına izin verilmesi, otelin uygulanan biyopolitika sonucu hiper gerçek hapishaneye dönüşmesi distopyan iktidarın mekânsal izine örnek oluşturur. Otel, bekârların eş bulabilmesi için subliminal uygulamalar ve cezaların gerçekleştirildiği insan olarak deneyimlenen son mekândır (Şekil 38.a). Dönüştürme odası (Şekil 38.b) ise, 45 günde çift olmayı başaramayanların hayvana çevrildiği mekândır. Bu dönüşüm ise iktidarın insani özden uzaklaştıran politikalarının yabancılaşma metaforudur.



Şekil 38. The Lobster'in distopik mekânı

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/the-lobster-hd-izle> adresinden 22.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Tüketime aktarılan varoluşsal önem, makineleşme, duyguların irrasyonel kabulü, iktidarın ve/ veya iktidarın yerini alan toplumsal grubun denetim- gözetimi, mekâna dair iyelik duygusunun parçalanması, mahremiyet alanlarının ihlali ve norm dışının mekânsal boyutta ötekileştirilmesi (Ayrı bölge- sınıfsal tecrit vs.) yoluyla aktarılan atmosfer gibi örnekler, distopik mekânın örüntüsü içinde yer alır. Tüketimin yarattığı algıyla adeta ‘reklam panosu’ haline gelen tek tip mekânlar, iktidarın gözetim-propaganda mekânları, toplumsal kast izleri taşıyan mekânlar, aidiyetsizleşen/ yersizleşen, kimliksiz, geçici, kullan at, hiper gerçek uzamlar ise distopik mekânın bu izlek örneklerindedir.

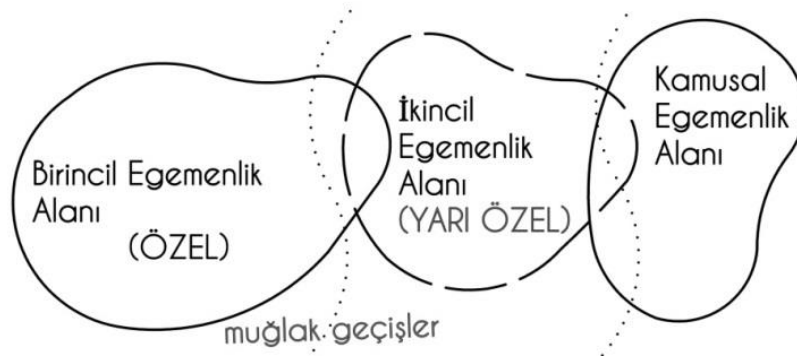
4.3. Gerçekliğin Değişimi Bağlamında Distopyaların Mekânsal Davranışı

Bu bölüm, hiper gerçek mekânsal davranış olasılıklarını sorgulamak için irdelenmiştir. Çünkü zamanın ruhunu taşıyan distopik mekânı deneyimleyen bireyin; davranışları, gerçekle olan ilişkisinin mekânsal dökümü, distopik evrene bağlı değişen algının dışavurumu, geleceğe dair yeni bir fikir, uzam oluşturabilir. Bu bağlamda distopik eserin mekân kurgusu, özne - mekân ilişkisi, mekânsal davranış örüntüsü ve hiper gerçek mekân olasılığına ne kadar yaklaşıldığı sorgulanmış, geleceğe dair mekân/ mekânsal davranış olasılık okuması yapılmaya çalışılmıştır. Distopik toplumun biçimlendirdiği özne ve onun mekânsal davranışı temelinde, aidiyetsizlik ve yabancılaşma alt alanları gözlenmiştir. Türe genel bir perspektiften bakıldığında ise öznenin ihtiyacına uygun verileri çevreden alamadığında yaşadığı yabancılaşma, adaptasyon denemelerinin yetersiz kalmasıyla doğan, çevreyi terk etme isteği, anomi⁴³, kişisel alanların kolektif tüketim alanlarına dönüşmesi, fiziksel, ruhsal toplumsal uyumun parçalanması, varsayımdaki dünyanın güvenilirliğinin zedelenmesi gibi sosyal gözlemler mümkündür. Aynı zamanda bu evrende birey, geçmişle aidiyetin kırılması yüzünden anda yaşamak zorunda kalmıştır. Yoksunluğunda kolektif dışı davranışlar doğuran aidiyetin bu yıkımıyla da, köksüzleşme başlamıştır. Birey, kolektif eylemin işlevsizleştiği, kaotik atmosferin hâkim olduğu bu bilinmezlikte varoluşsal boşluklarını doldurmak için yeni arayışlara girmiştir. Çarpıtılmış gerçeklik karşısında sıkışmışlık/

⁴³ Anomi: “Toplumsal değişme ve ahlak aynı hızda olmazlarsa Durkheim’e göre ‘anomik’ durumlar ortaya çıkabilirler. Bu sosyal düzenin bozulması ya da aksaması manasına gelir. Toplumsal değişimin özellikle geçiş dönemlerinde eski döneme ait norm ve değerler tam olarak ortadan kalkmamış ve yeni değerler tam olarak yerleşmemiş ve içselleştirilmemişse anomi ortaya çıkar ve toplumsal düzen ve kurallar işlemez hale gelir” (Taş, 2020, s. 445).

çaresizlik hisseden, iktidar karşısında pasifleşmiş, tüketim hırsını yağmacılığa bile vardırabilen adeta sosyal ters evrim içindeki öznelere dönüş gerçekleşmiştir. Tüm bunlar distopyan evrende gerçekliğin değişimiyle gözlemlenen mekânsal davranışlara örnektir.

Özellikle modernizmle birlikte dönüşmeye başlayan gerçeklik; (büyük oranda olumlu akstan kayarak) kimliksiz, tekdüze, aidiyetsiz, tüketim odaklı mekânlar yaratmış, saydamlıkla gelen gönüllü gözetim yaygınlaşmıştır. “*Modernliğin ortaya çıkışı uzamı, herhangi bir yüz yüze etkileşim durumundan, konum olarak uzak, ‘namevcut’ kişiler arasındaki ilişkileri geliştirerek gitgide yöreden koparıp atar... bunun anlamı, mekânların oldukça uzak, toplumsal etkilerle biçim kazanmasıdır*” (Giddens, 2012, s. 23). Toplumdaki değişim rüzgârıyla gelenekselden uzaklaşan birey, kendisini inşa ettiği dolambacın içinde bulmuştur. Bununla birlikte **herkesleşen/** yalnızlaşan bireyin yaşadığı yabancılaşma da distopik evrenin mekânsal verilerini beslemiştir. Normal düzeydeki egemenlik alanlarının sınırları muğlaklaşmış (Şekil 39) bireyin mahremiyeti ya iktidar eliyle ya da **diğerleri** tarafından parçalanmıştır. Yaşam pratikleri, biçim değiştirmiş panoptikonlarda sergilenmeye başlamıştır.



Şekil 39. Distopik evrende egemenlik alanı ifadesi

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Ayn Rand'ın **Ego-Anthem** adlı eseri 'Ben'in konuşulmaz sözcük olarak kabul gördüğü, kişisel alanın söz konusu dahi olmadığı, varlığını topluluğa feda eden herkesin 'Meslekler Meclisi'nce verilen rolü üstlendiği ve seçim şansı olmayan fiziki özelliklerin bile eşitliği bozması durumunda resmi/ gayri resmi cezalandırıldığı distopyan bir evreni tasvir eder. Eserdeki distopik mekân figürlerine; erkeklerin İnsan Irkını İslah Meclisi

tarafından kendilerine atanan kadınlarla cinsel ilişkiye girebildiği ‘Birleşme Sarayı’, kentin dışındaki hayatı ölüm korkusuyla eşleştiren rivayet mekân ‘Meçhul Orman’ ve insanların metalaştırılıp **eskiyince** itibarsızlaştığı, ömrün kullan at çarkına sokulduğu, kırk yaşına gelenlerin gönderildiği ‘Faydasızlar Evi’ örnek gösterilebilir. Eserde tek merkezin şekillendirdiği gerçekliğin, sürekli denetim ve gözetimi yapılır. Aynı yılda doğan çocukların beş yaşına kadar ‘Bebekler Evi’nde, daha sonra on beş yaşına kadar ‘Öğrenciler Evi’nde kalması zorunlu tutulur. Böylelikle insanların manipülasyon ve propagandalarla sisteme uygun ve topluluğun **eşit parçalarına** dönüşmeleri sağlanır. Öğrencilerin yatakhane yaptıkları “*Biz, hiçbir şeyiz, insanoğlu her şey. Kardeşlerimizin lütfu ile yaşamaya hak kazanmışız. Varlığımız kardeşlerimiz sayesinde ve onlar içindir*” (Rand, 2003, s. 6) duasını içeren ritüel; bireyselliğin, kişisel alanın dolayısıyla mahremiyetin yok sayıldığı distopik mekânsal davranışına örnektir. Tercih etmenin en büyük günahlardan sayılarak, bireyi özgür, özgü ve biricik kılan her şeyin yasaklanmasıyla insanın özüne yabancılaşması da eserdeki bir diğer distopyan davranıştır.

Gözetimden doğan endişe, distopik filmlere mahremiyet vurgusuyla da yansıtılmıştır. İki dünya savaşının ardından soğuk savaşla gelen gerilim de savaş/ kıyamet/ çevre yıkımı sonrası yaşam mücadelesini distopik atmosfere eklemiştir. **1991 Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro** yapımı **Delicatessen** filmi böyle bir post apokaliptik düzlemde geçer. Açlığın toplumsal olarak güçsüzü av haline getirdiği filmde kasabın “*öyle veya değil, burası var olmayan yer*” ([https://tafdi.org/izle/altyazili/5166-delicatessen adresinden](https://tafdi.org/izle/altyazili/5166-delicatessen-adresinden) 10.09.2020 tarihinde edinilmiştir.) şeklindeki tanımı eserin yersizleşen hiper gerçek mekânını vurgular. Mahremiyetin göz ardı edildiği, herkesin birbirini gözetlediği ve gider borularıyla dinlediği apartmanda (Şekil 40.a) güvensiz ruh hali doğmuştur ve bu da tekinsizlikle gelişen çatışma davranışını pekiştirmiştir. İnsanın temelde topluluk değerlerini ve iyiliği gözetilen bir canlı mı yoksa dürtüsel hareketle tıpkı hayvanlar gibi güçsüzü sindiren bir canlı mı olduğu sorusu, filmde mahremiyet odaklı mekânsal davranış ekseninde yansıtılmıştır (Şekil 40.b).

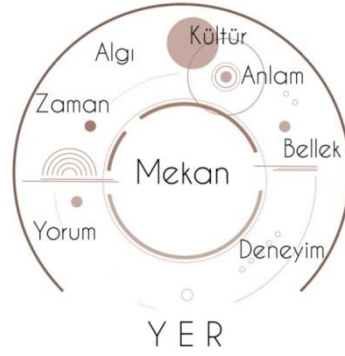


Şekil 40. Delicatessen filminden mekânsal davranış kesitleri

Kaynak: <https://tafdi.org/izle/altyazili/5166-delicatessen> adresinden 10.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

4.3.1. Yer'den - Yer'sizleşmeye, Kaybolan Aidiyetin Mekânsal Davranışı

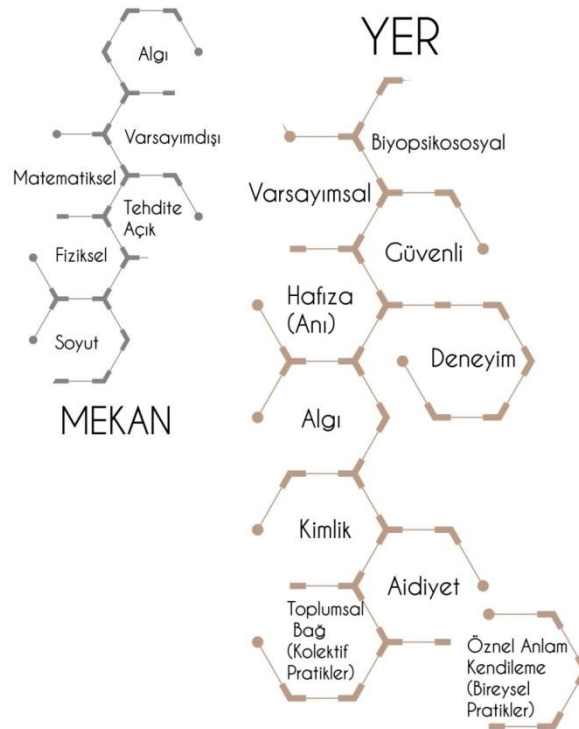
Günlük konuşma dilinde birbirine karışan yer (place) ve mekân (space) kavramları, tüm benzerliklerine rağmen farklı iki olgudur. Üzerinde durulan fark etmeni ise her mekânın yer olamayacağı; bir mekânın yer olabilmesi için bazı ölçütlere sahip olması gerektiğidir. Önceki bölümlerde de değinildiği üzere mekân; kullanıcılarının değerlerini barındıran, sosyal ilişkilerin, eylemlerin sürdürüldüğü ve çevreden bir oranda yalıtılmış, sınırları belli uzam, kabuk, kavramsal düzlemdir. “*Mekân modern zamanlara özgü içi boş bir kavramsal kalıp, soyut bir kategori/ kavramdır*” (Nalbantoğlu, 2008, s. 89). Yer ise; öznenin bağ kurduğu alandır. Eş deyişle yer; mekânın kartezyen verilerinin ötesinde (mekânı en boy yükseklik verileriyle ifade etmenin dışında) algıya dayalı öznel yorumdur, “*kendisini özel kılan bir karaktere sahip bir mekândır*” (Altan, 2005, s. 85). Yer; fiziki konumun, hacmin dışında özne bağlamında karşılık geldikleriyle mekândan ayrılır. Eş deyişle özellikle modernizmle birlikte rasyonel düşüncenin takip edildiği hacmi ifade eden mekân, bulundurmadığı anlam etmeni ile yerden farklıdır. Bir konum; mekâna eklenen anlam, bellek, algı, deneyim, öznel yorum, zaman ve kültür katmanlarıyla yere dönüşür (Şekil 41). Yer tüm bunların izini taşır. Eş deyişle zihindeki yer imgesi mekâna eklenen kültür/ gelenek/ değer/ davranış örüntüleriyle gerçekleşir. Yer, tüm bu öğelerin zamanda devinimiyle de aidiyet motifini sürekli yeniden inşa eder.



Şekil 41. Mekânın 'yer'leşme koşulu

Kaynak: Grafik yazar tarafından oluşturulmuştur.

Mekân; olanaklı eylem alanı, yer ise mekândaki eylemsizlik olanağıdır. Buradaki eylemsizlikle ifade edilen, öznenin deneyim, algı ve anı çözümü için duraklamasıdır. Çünkü zaten yer, zamandaki 'oluş'u yani devinimi içerir. Evrilen kimlik, ilişki, koşul ve deneyimlerin izini taşır. Bir davranışsal mekân olan yer, hafıza ve kendileme işaretleri sunar. Dolayısıyla öznenin varoluşunu açıklama, ilişki kurma, iz bırakma eyleminin nesnesi olarak ifade edilebilir. Mekâna aktarılan anlam, sembolik yüklemeler, kimlik örüntüleri, bellek ve aidiyetle 'yer'leşme gerçekleşir (Şekil 38). Nitekim bir dikkörtgen prizmayı Kutsal Kâbe yapan şey, onun yer olarak içselleştirilmesidir.



Şekil 42. Mekân- yer diyalektiği

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Mekân- yere dair teoriler incelendiğinde; Heidegger'in, mekânı; insanla olan deneyimi bağlamında ele alıp bu ikilinin ayrılmazlığını ve bütünlüğünü savunduğu görülür.⁴⁴ Mekân deneyimini fiziki verilerle sınırlamayıp nitel değerlendirme ve duyumsama faktörlerini ön plana çıkarır. Mekâna ilişkin değerlendirme süreçlerini bellek, algı, öznel anlamlar, deneyimler üzerinden takip ederek mekânın bu verilerle 'yer'e dönüşebileceğini savunur. Bir diğer yer teorisi ise Norberg- Schulz'un 'genius loci' görüngüsüdür.⁴⁵ Öznenin çevresinde algıladığıyla bağı üzerinden kurgulanan bu düşünce, yerin yaşantısallığı üzerinde durur. Latince yerin ruhu anlamına gelen olgu, fenomenolojik deneyimi ifade eder. Bu bağlamda üzerinde durulan üç kavram; anlam, kimlik ve tarihtir. Bir mekânın ruh taşıyarak yere dönüşebilmesi için kimlik ve tarih örüntüleri içerip gözlemci katılımcı olan özne ile bütünleşik anlam alışverişinde bulunması gerekmektedir. Düşünce temelini Roma İmparatorluğunun inanisinden ve Heidegger'in görüşünden alır. Roma kültüründe her şeyin ve herkesin hayat veren, karakterlerin özünü oluşturan koruyucu ruha sahip olduğuna inanılır. Heidegger'in varoluş (dasein) – ikamet (dwelling) görüşünde ise kartezyen mekâna karşı çıkarak varoluş için kök salma, hacmi deneyimle kavrama, mekândan yer temsili kurma üzerinde durulur. Eş deyişle yerin varoluşsal ve yaşantısal boyutunun kök salma üzerinden şekillendiği ifade edilir. Heidegger konuyu köprü metaforu üzerinden şu şekilde aktarır:

...yer, köprü olmadan önce zaten orada değildir, köprü olmadan önce ırmak boyunca bir şey tarafından işgal edilebilecek birçok nokta vardır. Bunlardan biri bir yer olup çıkar, bunu da köprü sayesinde yapar. Dolayısıyla köprü orada durmak için önce bir yer tutmaz, aksine bir yer ancak köprü sayesinde meydana gelir (Sharr, 2013, s. 54).

Place and Placelessness (1976) adlı kitabında 'yer' i değerlendiren E. Relph ise onun deneyime dayalı öznel yorumu üzerinde durur. Yerin yaşam pratiğiyle elde edilen bilgi ile kavranabileceğini savunur.

⁴⁴ "...inşa etmiş olduğumuz için oturmuyoruz, oturdukça inşa ettik ve inşa ediyoruz" (Heidegger, çev. 1996) diyen ve mekânı yaşantısallık bağlamında 'yer'leştiren Heidegger'in mekân- yer fenomenolojisine dair daha detaylı bilgi için bkz : (Heidegger, çev. 2004).

⁴⁵ Yerin ruhu görüngüsüne dair daha detaylı bilgi için bkz: Norberg- Schulz, C. (1971). *Existence Space & Architecture*. London: Studio Vista ile Norberg- Schulz, C. (1979). *Genius Loci*. New York: Rizzoli Publications.

Augé'ye⁴⁶ göre ise ancak kimlik, ilişkisellik, tarihsellik bağlamıyla 'yer'leşen mekân, zihindeki özgü işaret, etkileşimli bağlantı ve hafıza dökümü ile kurgusunu tamamlar. Augé bu kapsamın dışındaki mekânları antropolojik olarak 'yer olmayan' şeklinde kabul edip onları ilişkisiz, aidiyetsiz, hafızasız olarak değerlendirir. Ona göre ileri kapitalizmin küresel varlığı kendi bağlamlarını oluşturan ve bilinen hiçbir fiziki ve kültürel veriyi referans almayan yeni mekânsal tipolojiler yaratmıştır. Kapitalist ekonominin dayatmalarıyla kent mekânlarına ve mimarisine katılan bu yeni tipolojiler toplu durumda değerlendirildiğinde tüketilmiş ve yer kavramının antitezi olarak kabul edilebilir alanlardır. Hava- kara ulaşım istasyonları, büyük ölçekli otel zincirleri ve alışveriş merkezleri örnek olarak gösterilebilir. Bu mekânlar imajlarla işgal edilmiş, büyük, steril, kusursuz, mevsimden, ışıktan, zamandan dış dünyanın olumsuz tanımlarından izole edilmiş, geçici- güncel, kültür- coğrafya gibi aidiyet referansları olmayan, kimliklerin eriyip öznenin müşteri, yolcu yada kullanıcı sıfatına büründüğü, ilişkilerin yazılı, işitsel ve/ veya görsel yönergelerle inorganik formda yürütüldüğü alanlardır. Bu mekânlar nerdeyse bir yol alımı sırasında rastlanan sıradan, ayırık bir uzama dönüşmüş, yersizleşmiş ve mekânsal ilişki; bağlam ve bütün içindeki konumunu kaybetmiştir.

Koolhaas'ın *yok yer* benzerinde kullandığı atık mekân diye çevrilebilen *junkspace* ise bir anlamda modernizm ideolojisinin erimesidir. “*Uzay atığı insanların evrene dağıttıkları atıklarsa, (junkspace) atık mekân da gezegene insanların bıraktığı arta kalanlardır. Modernizmin inşa edilmiş ürünü modern mimari değil atık mekândır. Atık mekân modernleştirmeden arta kalandır, aslında tam olarak modernleşme sürecinde pıhtılaşandır*” (Koolhaas, 2002, s. 175). Revize, rehabilite edilmek istenen her şeyin atık mekâna dönüştüğünü ifade eden Koolhaas, tüketim hazzının doğurduğu kullan at fikrinin 'yer'deki yansımaları ifade etmiştir. Yer in tüketilerek salt fiziki bir uzama dönüştürülmesine modernizm üzerinden bir eleştiride bulunmuştur.

Modernizm sonrası zaman olgusundaki algı değişimleri mekâna da doğrudan yansımıştır. Zamanı yere sabitlemiş bir çubuğun gölgesinden dolayısıyla yerden okuyan yaşam pratiği, yerini, zamandan bağımsızlaşan mekâna bırakmış dolayısıyla yer

⁴⁶ Yok yer (Orijinal dilinde Non-Lieu) olgusu ilgili daha detaylı bilgi için: Augé, M. (1997). *Yer olmayanlar: Üstmodernliğin antropolojisine giriş* (Turhan Ilgaz, Çev.). İstanbul: Kesit Yayıncılık eseri incelenebilir.

ve mekân anlamsal boyutta ayrılmıştır. Özellikle David Harvey'in ifade ettiği zaman mekân sıkışması, bu değişim kanallarından birini ifade eder. İnsanlar modernizmle birlikte akış içinde kendi konumlarını, kimliklerini, yaşantılarını yeniden inşa etmeye başlamıştır. Bu yeniden inşa ve toplumun her kanalına sızmış küresel boyut ve hızdaki değişim, bir anlamda derin bir belirsizlik de doğurmuştur. Zaman- mekân düzlemlerindeki deneyimlemenin geçiciliği artmış, bu durum bireyleri aşırı imgeye boğmuştur. Sisteme postmodernizm ve kapitalizmin etkilerinin eklenmesiyle de zaman mekân sıkışması meydana gelmiştir. Harvey'in üzerinde durduğu zaman mekân sıkışması (space- time compression) niceliksel değil, niteliksel anlamda zaman- mekânın etkilediği alanın sıkışmasını ifade eder.

Mekân ve zamanın nesnel niteliklerinde öylesine devrimci değişimler olur ki, dünyayı görüş tarzımızı, bazen çok köklü biçimlerde, değiştirmek zorunda kalırız. 'Sıkışma' terimini kullanıyorum, çünkü bir yandan kapitalizmin tarihine hayatın hızının artışı damgasını vururken, bir yandan da mekânsal engellerin dünya sanki üzerimize çökecekmişçesine aşıldığını sağlam biçimde iddia etmenin mümkün olduğunu düşünüyorum (Harvey, 2012, s. 270).

Harvey bu olguyla, zamana bağlı mekândaki anlamsal kaymayı ve uçucu/ geçici atmosferle zamanın mekândaki tahribiyetini anlatır. İletişimin artık her an ve her yerdeliğiyle daha kısa zamana daha çok mekânsal olay sığdırılmış, özne aşırı imaja maruz kalmıştır. Zamanın (dolayısıyla değişimin) doğurduğu belirsizlik öznenin mekânla kurduğu algısal ilişkiyi ve mekânın sınırlarını parçalamıştır. Kapitalist para-ürün döngüsünün mekânı dönüştürmesine de değinen zaman mekân sıkışması, yaşam pratiklerinin hız- üretim- tüketim akışını da etkilemiştir. Mekânda kimlik kaybıyla birlikte başlayan tüm bu olay akışı, yersizleşme ve aidiyetsizlik gerçeğini gün yüzüne çıkarmıştır.

Yer- yersizleşme diyalektiğine dair görüşler modernizm ve onun olumsuz etkileri üzerinden hareket eder. Zamanın ve kavrayışın dönüşümü ile gerçekleşen toplumsal kırılmalar, modernizmin seri üretim, tüketim dürtüsüne eklenmiş ve bu da yer - yersizleşme olgusunda iz bırakmıştır. Dolayısıyla yer kavramı özellikle modern ve post modern sonrası farklı biçimde ele alınmıştır. Çünkü zamandaki değişimle, yerin nitel anlamları nicelliğe indirgenmeye başlanmıştır. Modernizm taşıdığı zamanın ruhuyla teknoloji ve seri üretimin dışında aynılık, tüketim hızı, yabancılaşma ve dolayısıyla aidiyetsizlik getirmiştir. Tüketim ürününün saygınlık sergisine dönüşmesi yüzünden

gerçek ve sahte gereksinim birbirine karışmış, anlamlar dâhil her şey tüketilmeye başlanmıştır. Tüm bu süreçten mekân da etkilenmiş, doğal ve/ veya yapıli çevresinin bağlamı dışında kalmaya, bellek motifini kaybetmeye başlamıştır. Çevre bağlamı kopan, kültür izi taşımayan, onu ‘yer’ haline getiren özünü kaybeden alanlar yersizleşmeye doğru gitmiştir. Sürekliliğini ancak tüketimle devam ettirebilen sistem, özneyi de üretici sıfatından tüketici sıfatına taşımıştır. Böylece özne, yığınlar içindeki herkesle aynı nitelikte bir tüketiciye dönüşüp kimliksiz, sığ, elektronik bir hal almıştır. Modernizm ve kapitalizmle gelen imajlara boğulmuş bağlamsız kolaj, özne üzerinde mekâna dair kullan at dürtüsü yaratmış, yer tükenmiş, yersizleşme hız kazanmıştır. Yer olgusuna dair var olan kabullerin modernizmle gelişen olumsuzlamasıyla birlikte coğrafya, kültür, toplumsal ve kişisel kimlik dizgesine ilişkin bağlam yitirilmiştir. Kök salma ve anlamsal konumlandırmanın bittiği yerde başlayan yersizleşme ile de aidiyet zemininde kırılmalar meydana gelmiştir (Şekil 43).



Şekil 43. Yerden yersizleşmeye distopik mekânsal davranış

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

İnsanın varoluşundan devşirdiği kaosu düzene sokmak için kullandığı, tariflenmiş iletişim alanı ve ilişkinlik ifadesi olan aidiyet, sosyal bağlılığın bir bileşenidir. Maslow piramidine göre, kendini gerçekleştirmenin zeminini oluşturan ait olma, temel psikolojik ihtiyaçlardandır. Özünde varsayıma dayalı, güvenlik alanını kurma isteğini barındırır. Özne, aidiyet aracılığıyla varoluşsal kendilik duygusunu yaratır,

güçlendirilebileceği psikolojik alt yapıyı sağlar. Bu durum, ben neredeyim sorgusunun ben kimim sorgusuna yönlendirilmesiyle gelişir.

Yer aidiyeti hem kültürel hem de evrimsel olarak tanımlandığında insanın tür eğilimleriyle mekâna yüklediği yaşantısal, mantıksal ve duygusal anlam olarak ifade edilebilir. Bu anlam aktarımının, öngörü – kontrol sağlayarak öznenin güvenlik ihtiyacını karşılamak, kimlik oluşturmak ve ifade zemini sağlamak gibi işlevleri vardır. Sürdürülmesi için ise kararlı çizgide çevresel, biyolojik, sosyokültürel ve psikolojik faktörler gereklidir. Bu faktörlerin takip edildiği süreçte yaşanabilecek süreksizlikler sonucunda da bağıllık/ aidiyet sorunları görülebilir. Bağıllığın işlevini yitirip aidiyetsizlikle bir patolojiye, bozukluğa dönüşmesi önemli oranda olasıdır. Deneyimlendiğinde kültürel, tarihsel çıkarımın yapılamadığı dolayısıyla da kimliksel aidiyetin kurulamadığı mekânlardaki bu süreç yersizleşme olarak ifade edilebilir. *“Yersiz yurtsuzluk, temel olarak fiziksel bir duruma işaret etmez; güvenli zeminlerin kayışı, insan varoluşunu sarıp sarmalayan, kuşkusuzca anlamlandıran, kimliğini sabitleyen hayat bütünselliğinin çözüldüğüdür”* (Berber, 2011, s. 155).

Modernizmin ‘şey’leri bağlamından kopararak nesneleştirilmesiyle ‘yer’ in anlamının boşaltılması, var olamayış, yersizleşme kopuk aidiyet izleri sunar ve yer aidiyetinin çeşitli sebeplerden dolayı parçalanması, özne için farklı sorunlar doğurabilir. *“Yalnızlık, yalıtılmışlık, yabancılaşma ve yer değişim duygusudur.... ve motivasyon ve mental sağlık problemlerine yol açabilir”* (Antonsich, 2010, s. 650). Yerlerdeki kendileme izleri, mekândaki rastlantısal lekeye dönüşebilir. Bu bağlamda yer - özne ilişkisi kesintiye uğrar. İçinden geçilip gidilen mekânlar boşluk imgesi doğurur, özne anomi düzleminde davranışlar sergiler. Tüm bunlar, yerle organik bağı çözülen, aidiyetsizlik yaşayan öznenin varoluşunda meydana gelen boşlukla sergilediği mekânsal davranışlara örnek olarak gösterilebilir.

Distopik eserlerden yersizleşmeye dair verilecek örneklerden biri 2024 yılını konu alan **Metropia** filmidir. **Tarık Saleh** yönetmenliğindeki **2009** yapımı film, ekolojik kirlilikten güneşin bile görülmediği, Avrupa ülkelerinin metroyla birbirine bağlandığı, kıtanın adeta bir şehre dönüştüğü, zamanın mekânlar arasında eridiği bir dönemi konu alır. Stockholm- Paris mesafesinin metroyla 45 dakikada alındığı filmin bu distopyan evreni bu sebeple Harvey’in zaman- mekân sıkışmasına gösterilecek örneklerdendir

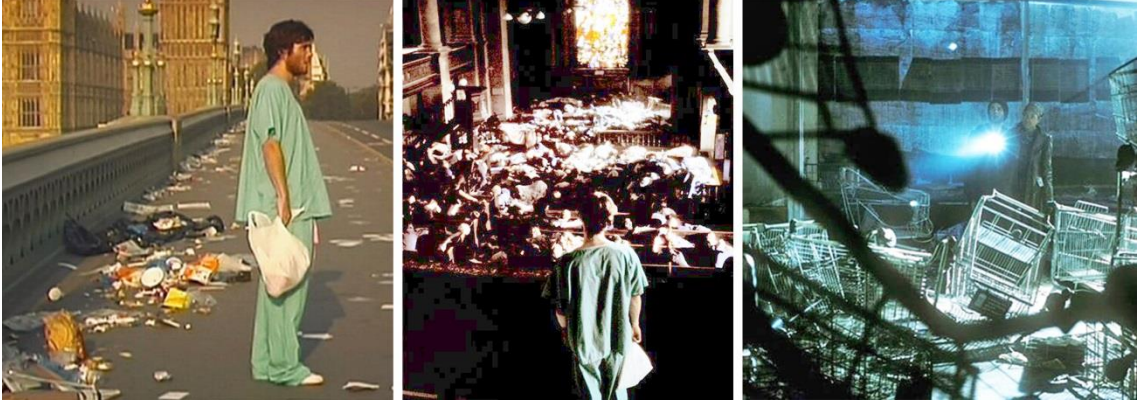
(Şekil 44.a). Mevsimlerin yok olduğu, insanların istifler halinde yer altına çekildiği (Şekil 44.b), hurdalarla dolu terk edilmiş şehirlerde insanlar artık sıkışmış, tek tip, donuk, içe dönük, monoton ve mutsuzdur. Hemen hemen her yerde karşılaşılan Dangst şampuanları ise iktidarın düşüncelere saldıran, gözetim, kontrol ve manipülasyon aracıdır. Kapitalizmin müşterileştirdiği bireyler, tüketim propagandasına maruz bırakılmış, küreselleşmeyle aidiyetsiz, yabancı yolculara dönüşmüştür. Şehirler aynılaşmış, kimlik izleri taşıyan yapılar bile Dangst şampuanının reklam panolarıyla kaplanmıştır (Şekil 44.c). Reklam bir araç olmaktan çıkmış, fenomen haline gelmiş ve aşırı imajla kuşatılan öznenin kent/ mekân deneyimi sekteye uğramıştır. Tüm bunların sonunda yer bilgisi ve aidiyet aşınmış, yersizleşme büyük oranda yayılmıştır.



Şekil 44. Metropia filminden yersizleşme kesitleri

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/metropia-izle> adresinden 12.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Danny Boyle yönetmenliğindeki **2002** yapımı **28 Days Later** filmi, bir laboratuvardaki denek maymunlarından yayılan Rage virüsünün sonuçlarını konu alır. Enfekte insanlarda öfke, saldırganlık, vahşilik, yamyamlık gibi etkiler yaratan virüs, her şeyi sarmıştır. Yaşam neredeyse durma noktasına gelmiş, yerin kapsadığı soyut - somut anlamlar tükenmiş, mekânlar salt arkaik fonksiyonuna geri dönmüştür. Atık mekân (junk space) haline dönen, adeta birer sığınak halini alan kütlelerle, yersizleşme vurgulanmıştır. Mekân – yer/ yersizleşme üzerinden; kıyamet sonrası radikal öngörüler, korku, terk edilmişlik, aidiyetsizlik ve geçicilik aktarılmıştır (Şekil 45).



Şekil 45. 28 Days Later filminden yersizleşme kesitleri

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/28-days-later-28-gun-sonra.html> adresinden 23.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

4.3.2. Yabancılaşma

Distopyan evrende görülen bir diğer mekânsal davranış figürü ‘yabancılaşma’dır. Hegel ve Feuerbach’ın insan- Tanrı diyalektiğinde, Marx’ın ise materyalist boyutta ele aldığı yabancılaşma kavramı, insanın özünden, ortamdaki kopması, özne ile nesne, özne ile özne ilişkisinde ötekileş(tir)me yaşanması şeklinde ifade edilebilir. Cevizci (1999, s. 1617)’a göre ise yabancılaşma “*nesnelerin, şeylerin bilinç için uzak, ilgisiz, yabancı görünmesi bununla beraber evvelden ilgi duyulan türlü şeylere ve dostluk ilişkisi içinde bulunan insanlara karşı ilgi duymama, kayıtsız kalma daha da ileri gidersek bıkkınlık yahut tiksinti duyma*” şeklinde ifade edilebilir. Yabancılaşma, kişinin bireysel ve/ veya kolektif öze, değerlere, bilince, beklentilere, kurallara, ilişkilere dair yaşadığı kayıp duygusu, uzaklaşma isteği doğuran eylem ya da durumdur. Öznenin doğal ve sosyal çevresiyle olan bütünlüğünün parçalanıp kontrol/ uyumun yitirilmesi ve tüm bunların sonucunda bireyin hissettiği yalnızlıktır.

Sanayi Devriminin kitle iletişim araçlarıyla doğan ve gelenekleri yadsıyan kitle kültürü, tüketim olgusunun içeriğine de yön vermiştir. Anlam devinimi yaşayan tüketim türlerine; rasyonel dürtüyle gerçekleştirilen faydacı tüketim, hazzı- hedonist tüketim, göstergelere dayalı sembolik tüketim, görece güç ifadesi gösteriş tüketimi, sosyal sınıf ifadesi için gerçekleştirilen kimlik ve statü tüketimi, moda bazında çevrim tüketimi örnek gösterilebilir. Tüm bu türler dâhilinde ihtiyaçların karşılanması ötesinde adeta bir göstergeye dönüşen tüketim; zamanla eylem alanını nesnelere çekip fikir, görüngü vs.

gibi yaşantının tüm kanallarına sızmıştır. Metanın yerine yıllar içinde çeşitli olgular dâhil olmuş ve bunların her biri zaman içinde ‘şey’leşmiştir. *“Tüketim olgusuna eleştirel yaklaşan yaşlı bir kuşak yapısından tüketim olgusunu ekonominin ve yaratıcılığın dinamosu şeklinde gören dinamik ve genç bir kuşağa doğru bir geçiş yaşanmıştır”* (Robins, 1999, s. 175-176). Tüketmek adeta simge ve imajlarla öznenin sosyal sınıfı içindeki kimlik ifade biçimine dönüşmüştür. Reklam ve manipülasyonla tüketim etrafında örgütlenen toplumda kitlesel popüler kültür ve bireycilik artmıştır. Kapitalizmin temel güç kaynağı tüketme eyleminin yaşamın tüm alanlarına bu şekilde yansması, (Marx’ a göre insanın kendisine, ürettiklerine, emeğine, doğasına ve doğaya ve diğerlerine yabancılaşmasına) özden uzaklaşmaya sebep olmuştur. Toplumdan kopuş, güç karşısında güçsüzlük hissi, anlamsızlık, normsuzluk, soyutlanma ile sosyal bağlar zedelenmiştir. *“Bir yetişkinin bağlılık davranışının psikososyal dinamikleri topluluğa bağlılığın içerisinde oluşmaktadır”* (Göregenli, 2018, s. 191). Topluluk bağının zayıflaması ise varoluşsal anlama ve bireysel bağlama çok sert biçimde yansımıştır. Değişen toplumsal gerçeklikler beraberinde yabancılaşmayı da getirmiştir. *“Yabancılaştırma etkisi bireylerin olaylar, olgular ve durumlar karşısındaki bilişsel, duyuşsal ve davranışsal çerçevede gelenekselleşen alışkanlıkları tahrip etmesinin, özellikle toplumsal gerçekliği yeniden kurup değiştirme aracı olarak kullanılmasıyla aynı paralellikte gittiğini göstermektedir”* (Wright, 1998, s. 10). Distopyan evrenin tüm bu toplu durumda özne üzerinde baskıcı bir etki yaratılmıştır. Teknolojinin yoz kullanımı, tüketim hırsı ve gerçek dünyanın değiştirilmiş bilgisi, totaliter güç tarafından korku yaratmak için işlenmiştir. Bir kez daha insanların doğa üzerinde kurmaya çalıştıkları tahakküm, onları parçası olduğu doğadan uzaklaştırmış ve öze yabancılaştırmıştır. Bireyler bu güç denemesinin bedelini gerçeklik ve insani öz de dâhil olmak üzere birçok şeye yabancılaşmakla ödemiştir.

Distopik evrende iki farklı birey tipolojisinde yabancılaşma örüntüleri gözlemlenebilir. Birinci grup toplumsal bağların zayıflamasıyla bireyselleşmiş, doğaya ve kendine yabancılaşmış, kimliksizleşmiş, tüketim ve statü kısılcığında sıkışıp adeta nesneleşmiş, yaşam pratiklerini gönüllü biçimde sistemin izleme araçlarına sunmuş ve otomatlaşmış bireylerden oluşur. Üretim tüketim döngüsünde çarkın bir parçası olan bu birey, inşa edilmiş gerçekler içinde yaşar. Manipülasyonla yaratılan gönüllü gözetimle bedeni ve zihni erk tarafından kontrol edilir. Yaşamdaki seçimlerinden mahrum bırakıldığı için kimlik kaybı yaşar, artık tek boyutlu davranış sergileyen tek boyutlu bir

insandır. Özgürlüğünün sınırı 'iktidarın mevcudiyeti için bir tehdit unsuru olmayacak kadar' dır. Distopyan düzen; kolektif kaybolma, yabancılaşma korku, kaygı ve histeri sunar. Sadece çağın belirlediği ihtiyaçlara erişmek için üreten ve tüketen, çoğunluk içinde erimiş bu birey adeta üremesini bile mekanik biçimde gerçekleştirir. Bu durumun getirdiği yalnızlıkla duyguları yıkıma uğramıştır. *“Bütün bunların sonucu olarak ters ütopyalarda insan üç yanlı bir yabancılaşmaya itilmiştir. İnsan benlik diye bir şey varsa ona, doğaya ve insanlığın kültür mirasına yabancılaşmıştır... toplum örgütü makineleşirken insan nesneleşmiştir”* (Bezel, 1984b, s. 10). Artık hiper gerçek haline gelen kitle iletişim ağında da birinci grup bireyin haz için göz ardı ettiği kimliğinin izleri görülür. Birey bu düzenin paradoksal biçimde hem yaratıcısı hem kölesi olarak kendi kimliğine yabancılaşmıştır. Çünkü medyanın yarattığı hiper gerçek imgelerle kendini tanımlayan bireyin, tükettiği metaların arasında kendi kimliği de vardır. İkinci grup yabancılaşma örüntüsünün temelinde ise totaliter iktidarın kalıbına zorlanan davranış ve bireyi tek tipleştirme isteği yatar. Bu isteğe itaat etmek istemeyen, zihinlerin pasifleştirilmesine karşı direnen özne, diğerlerinden sorgulayıcılık ve farkındalık düzeyi nedeniyle ayrılır, yabancı olarak yaftalanıp dışlanır. İktidarın düzenine uymayanların yapısal bir bozuklukları olduğu düşünülür bu yüzden ıslah edilmeleri gerektiğine inanılır. Bu uyumlandırma için her türlü yöntem kabul edilebilir. Sistemin düşman olarak gördüğü birey, sisteme tekrar kazandırılabilme adına işkence, beyin yıkama, uyuşturma gibi yöntemlerle etkisizleştirilmeye çalışılır. Bireysellik bir tabu olarak kabul görülür ve bu yüzden yıkımı sosyal uyumsuzluk olarak değerlendirilip, iktidar tarafından cezalandırılır. Distopyan iktidarlar, uyumsuzu cezalandırmak ve sürekliliğini sağlamak için bazen birinci gruptaki bireylerden oluşturduğu casusluk birimini kullanır. Sistemin devamı için kullanılan, manipüle edilmiş dolayısıyla gönüllü, uyumlu bireyler, sistemi eleştiren uyumsuzları takibe alır ve iktidar eliyle imha eder. Düzen, iktidarın sistem propagandasını yapan özüne yabancılaşmış casuslar sayesinde korunur.

Ernst Jünger'in 1957'de yayımlanan Gläserne Bienen adlı eserindeki yabancılaşma figürü, zamanın ruhuna bağlı olarak insanlığın yaşadığı değişime ve mekanikleşmeye odaklanır. Yeni distopik düzenin teknoloji atılımı karşısında hissedilen korku, şaşkınlık, güvensizlik ve insani öze yabancılaşma işlenir. Geçmişe özlem, gelmiş olana yabancılıkla; teknoloji, makineleşme ve medyanın olumsuz değişim grafiği eleştirilir.

Tanrım, o zamandan beri dünya nasıl da değişmişti... bazı şeyler farklıydı, korkunç derecede farklı... hayvanların nesli tükeniyordu... her yerde onların yerini otomatlar almıştı. Ve bu değişim insanlar için de geçerliydi; giderek mekanikleşiyor, tahmin edilebiliyorlardı ve çoğu zaman artık insanlar arasında yaşamıyor gibi hissediyordunuz (Jünger, 1957, s. 30-31).

Andrew Nicol'un 1997 yapımı **Gattaca** filmi, genetik mühendisliğinin geldiği son nokta üzerinden bireyin kimliğine yabancılaşmasını işleyen distopik eserlerdendir. 21.yy'da ebeveynlerin isteklerine göre kusursuz bireyler yaratılmaya başlanmıştır. Sadece süper insan ırkının özel görevlerde çalışmasına izin verildiği filmde 'Tanrı doğumlu' (genetik müdahale olmadan, normal doğanlar) olarak ifade edilenler geçersiz ve genetik açıdan kusurlu (Şekil 46.a) olarak kabul edilip ikinci sınıf işlere zorlanır. Yüceltilmiş insan ırkı karşısında benlik saygısı zedelenen başkarakter Vincent, sakatlanan bir süper insanın yardımıyla kimliğini terk edip rol yapmaya başlar (Şekil 46.b). Çünkü olmak istediği kendisi değil, yaratılmış (yapılmış) mükemmel imgesidir. Onun doğumuna dair "annemin kendini neden genetikçisinin değil de Tanrı'nın ellerine bıraktığını hiçbir zaman anlayamadım" (<https://unutulmazfilmler.pw/gattaca.html> adresinden 21.07.2020 tarihinde edinilmiştir.) sözü orijinalden ve doğadan uzaklaşma arzusunu yansıtır. Karakteristiğinden uzaklaşarak değer kazanabileceğine duyduğu inançla isyan eder ve 'geçerli' kimlik için 'geçersiz' kendi kimliğine yabancılaşp cinayete varan bir dizi suç işler.



Şekil 46. Gattaca filminden yabancılaşma kesitleri

Kaynak: <https://unutulmazfilmler.pw/gattaca.html> adresinden 21.07.2020 tarihinde edinilmiştir.

Distopyan atmosferde teknolojinin yoz kullanımı, modernizmin bireyselliğinin paradoksal biçimde özgürlüğü ortadan kaldırması, toplumun çevrimiçi kitlelere

dönüşmesi, ilişkilerdeki sosyal rollerin değişimi ve öznenin, dünyasını ve üretimini kendileyememesi gibi sebeplerle yabancılaşma doğmuştur. Özgü öncül, hiper gerçek taslak tarafından yok edilmiştir. Dolayısıyla birey için artık orijinal, aşına, aidiyet kurgusu sekteye uğramıştır. İnsani öz soyutlanmış ya da nesneye indirgenmiştir. Bireyin bu gibi örüntülerde deneyimlediği yabancılaşma; yer aidiyetsizliği ve yersizlik parametrelerinde döküm vermiş, tezin bağlamında da mekân filtresinde bu şekilde okunmuştur.

4.4. Bölüm Değerlendirmesi

Ütopya, insanlığın içsel dinamiklerden doğan kusursuzluk arayışı, daha iyi bir evren hayali ve bir umudun dışavurumudur. Platon'un Devlet'inden beri süregelen ideal toplum arzusu bir rüyaya şekil vermiş ve var olmayan idealin (ütopyaların) erişilebilirliği sorgulanmıştır. Bu bağlamda ütopyik manifestoların somut izdüşümü olan mekân tasarımları gerçekleştirilmiştir. Ancak idealler ile gerçekler arasındaki keskin farkın doğurduğu çelişkiler, hayal kırıklığı yaratmıştır. Çünkü ütopyaların sosyalist dışavurumları modernizmin getirdiği problemlere çözüm olmak bir yana tek tipleşen toplum modelini ve totaliter iktidarları doğurmuştur. Ütopyaların yaşattığı bu hüsrandan sonra, insanlığın geleceğe dair korkularının güven duygusuna evrilmesinin gerekliliğini kara bir pencereden aksettiren distopyalar yaratılmıştır. Adeta pandoranın kutusunu açan, siyahı beyazlığın yokluğuyla anlatan distopyalar yeni bir toplum yaratma motivasyonudur. Başka bir dünyanın varoluşsal olasılığı, onun bugününden başlayarak yarınını kurgular ve inşa eder önermesiyle gelecek üretir. Bu üretim gücü bağlamında etimolojisi, tarihsel süreci, genel özellikleri, önemi ve eser örnekleri verilen distopyalar üzerinden distopyan mekân ve mekânsal davranış dizgisi yaratılmıştır. Distopyalarda görülen mekânsal davranışlar gerçekliğin değişimi bağlamında irdelenmiştir. Yer'den - 'yer'sizleşmeye, kaybolan aidiyet, yabancılaşma, gözetim ve mahremiyetin tahribi gibi örnekler üzerinden yenedünya düzeni sunulmuştur. Bu düzende hafızasız mekânların öznesi üzerinden, kimliksizlik, mekânla kurulan organik bağın, yer aidiyetinin yıkılması, amacından sapmış politikalarının getireceği tehlikeler, sansür, korku, domine edilen, dayatılan düşünceler, kitlelerin keskin asimetrikliği, aşırı tüketim kültürü, özgürlük illüzyonu, yönlendirilmiş, üretilmiş davranış ve şiddet gözler önüne serilir. Distopya bu denli zorlu bir atmosferi kasıtlı olarak çizer çünkü bu hiper gerçeklikte kaybedilenler, insani özden uzaklaşılacak distopyan geleceğe dair yeni olasılıkları

doğurabilir. Tüm bu olasılıklara karşı kazanılabilecek farkındalıklar ise, distopyaların geleceğin gerçeği olma olasılığını sekteye uğratabilir. Tam bu paradoks distopyanın yaratım motivasyonu ve refleksidir. Bu güçten yola çıkılarak geleceğin hiper gerçekliğindeki mekânsal davranış bilgisi distopyan söylemden üretilmek istenmiştir. Distopyan evrenin mekânları ve mekânsal davranışı nasıl etkileyeceğine dair bir platform denemesi yaratmak için Baudrillard'ın hiper gerçeklik kuramına dair nitelikli veri içeren yersizleşme, yabancılaşma ve aidiyetsizlik davranışları seçilmiştir.



...insanların aslında neler yapıp hissettiğini... bu koca çuvaldaki, evrenin bu göbeğindeki, bu gelecek şeylerin rahmi ve geçmiş şeylerin kabrindeki...bütün diğer her şeyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu tanımlamaya çalışmanın bir yolu...
Ursula Le Guin

BÖLÜM V

SEÇİLİ DİSTOPIK FİMLERDE MEKÂNSAL DAVRANIŞ İNCELEMESİ

Distopik eserler, projeksiyon ve spekülasyon varsayım teknikleriyle döneminin toplu durumuna değinir, insanlığın açmazlarını yansıtır. Bu eserlerden aktarılan geleceğe dair didaktik kodla, eylem planı devşirilebilir. Bu bağlamda mekân ve mekânsal davranış kurgusunda kavramsal olasılık olarak distopik simülasyonun irdelenmesi amacını taşıyan çalışmada sınırlılık alanı için **Snowpiercer** (Kar Küreyici), **High Rise** (Gökdelin) ve **Blindness** (Körlük) filmleri seçilmiştir. Bu üç distopik film; çalışmanın problem strüktürünü kurması ve yaratılmış hiper gerçek eksende mekânsal davranış örüntülerinin ağırlıklı işlenmesi bağlamıyla tercih edilmiştir (Şekil 47).

| Distopya Hiper Gerçeklik Mekânsal Davranış | Filmin Üretim ve Olayın Zamani | J. Baudrillard'ın Hipergerçeklik Kuramına Dair Referans | Mekânsal Davranışa Dair Referans | Distopyaya Dair Referans | | |
|--|--------------------------------|--|---|--|--|---|
| | | | | Toplum | Birey | İktidar |
| Snowpiercer | 2013- 2031 | . Gerçek ve tasarım etkileşimli Wilford'un sonuç ürünü, saf simülasyon = tren . Dünya gerçekliğinin kaybını perdelemek için yaratılmış mekan kodları . Vagonlarda Wilford'un manipülasyonu ile uyumuş bilinç . Sınırsız ihtiyaçların psikolojik tatmini= Tüketim | Değişim ve Tüketimin . Aidiyet . Yersizleşme ve . Yabancılaşmaya Dair Dökümü | Ekolojik felaket Kapalı mikro evren Tükenecek kaynaklar Kast, Gözetim Propaganda Korku Hiper gerçekle yuvanın hücreleşmesi | . İktidarın sürdürücüsü vatandaş . Uyumsuz, öteki= yolcu Muhbir . Başkaldırı . Yabancı | Tanrı kompleksi Totaliter Manipülatif Panoptikon Propaganda Ötekileştirme Çatışma Algı üretimi |
| High Rise | 2016- Zamansız Olay | .Dış dünyanın mekanlarıyla bağların kopması .Ambalajlı gerçeklik .Mekanın meta göstergesi .Mekanın/ nesnenin sınıfa dayalı göstergesi .Modernizmin yarattığı sentetik kültürün mekan izi .Tüketimin nesnelere aşırı değerler yönelmesi .Kullan- at mekan | Değişim ve Tüketimin . Aidiyet . Yersizleşme ve . Yabancılaşmaya Dair Dökümü | Sosyal eşitsizlik Çatışma, Dikey yapılaşma Tüketim= Statü Kavram erozyonu Duygudurum bozukluğu | .Üst kat Tüketici Gönüllü gözetim Alt kat Öteki, yabancı kaynakları sömürülen | Üst kat iktidarı Çatışma Nefret Ötekileştirme Yüküm Baskı Tercavüz |
| Blindness | 2008- Zamansız Olay | .Ters evrimin hiper gerçek prototipi, mekanı tasfiye eden tüketici ruh .Tüketimin mekandaki patolojik izi= yersizleşme .Yığılı imajlarla dolu, istikrarsız, kullan at mekan .Mekanın yüzeysel yaşantılanması .Plastikleşen değerler | Değişim ve Tüketimin . Aidiyet . Yersizleşme ve . Yabancılaşmaya Dair Dökümü | Körlük virüsü Salgın Kitlese ölüm Çocuk Umutsuzluk Tükenecek Kaynaklar | .Kendi iktidarını kuran kötücü .İnsani öze sahip çıkan aykırı | Güç zehirlenmesi Totaliter Ötekileştirme Tercavüz |

Şekil 47. Çalışmanın problem strüktürünü destekleyen film seçim referansları

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

5.1. Snowpiercer (Kar Küreyici)

Jacques Lob ve Benjamin Legrand'ın 1982 tarihli çizgi romanı Le Transperceneige'dan uyarlanan, aşağıda Şekil 48'de künyesi verilen, 2013 yapımı Snowpiercer filmi, küresel ısınma sorununa karşı alınan önlemlerin yarattığı distopik atmosferi konu alır. Bilim insanları küresel ısınma tehlikesi karşısında CW7 (yapay soğutucu materyali) çözümünü geliştirmiştir. Ancak ısınmayı durdurmak için 79 ülkeden atmosfere salınan CW7 gazı, tüm dengeleri alt üst etmiş, dünya buzul çağına dönmüş ve her şey donmuştur. İklim değişikliğine dair bu başarısız deneyin kötü sonuçlarından ise Wilford'un trenine binebilen bir grup seçilmiş insan kurtulmuştur.



SNOWPIERCER

Yönetmen: Bong – Joon - ho
Yapımcı: Jeong Tae-sung, Steven Nam, Park Chan-wook, Lee Tae-hun
Yapım Yılı: 2013
Ülke: G. Kore, ABD, Çekya, Fransa
Sinematografi: Kyung-pro Hong
Senarist: Bong – Joon - ho
Müzik: Marco Beltrami
Süre: 126 dk.
Oyuncular: Chris Evans, Song Kang-ho, Tilda Swinton, Jamie Bell, Octavia Spencer, Ewen Bremner, Ko Asung, John Hurt

Şekil 48. Snowpiercer film künyesi

Kaynak: Künye bilgileri <https://www.imdb.com/title/tt1706620/> adresinden, afiş http://www.impawards.com/2013/snowpiercer_ver19.html adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

2014 yılında alınan CW7 önleminin sonuçları için 17 yıl sonrası yani 2031, filmin zamanını oluşturur. Mekân örüntülerine ise bir tren kaynaklık eder. Ulaşım araçları içinde trenin seçilmesi dikkat çekicidir. Çünkü tren; vagonları birbirine bağlı biçimde hareket etmek zorunda kalan, rotasından başka bir yola çıkamayan bir araçtır. Bu

bağlamda Wilford'un treni, yaşamın metaforudur. Tıpkı yaşam gibi, birbirine bağlı parçalara sahip ve belirlenmiş bir akışta ilerler. Wilford tarafından adeta yaşamın hiper gerçek kopyası olan trende vagonlar arası ağır bir sınıf ayrımı yaratılmıştır. Kuyruk bölümünde, insanlık dışı şartlar altında yaşamaya zorlananlar, baskıya dayanamazlar ve bir gün başkarakter Curtis önderliğinde isyan başlatırlar. Amaçları ön vagonlara doğru ilerlemek ve trenin kontrolünü ele geçirmektir. Bunun için uyku morglarında uyutulan güvenlik sistem tasarımcısı Namgoong Minsoo ve psişik güçleri olan kızı Yona'dan yardım alırlar. Trenin iktidar figürü Wilford ise devrimcileri adım adım gözetliyordu. Onları durdurmaya, itaat etmeye zorlar ve aralarından birçok kişiyi öldürür. Azalarak da olsa vagonlar arasında ilerleyen devrimciler, 17 yıldır yaşadıkları hücreden çok farklı bir atmosferle, kasta göre değişen mekân kurgularıyla karşılaşırırlar ve aslında bir hiper gerçekliğin içinde olduklarını anlarlar. Wilford'a ulaşınca kadar ekolojik sistemin bir kopyasının oluşturulduğu birimleri görürler. Wilford'un vagonuna ise sadece Curtis, Namgoong Minsoo ve kızı Yona ulaşabilir. Trene yani bu ezici sisteme sahip olmakla onu yok etmek arasında kalan Curtis treni raylardan çıkarır sonucunda kapı açılır. Film, dışarı çıkan Yona ile Tim'in (belki de yeni Âdem ve Havva) yaşam belirtilerine rastlamasıyla son bulur.

Trendeki hiyerarşik düzeni doğal düzene göre yarattığını öne süren Wilford'un *"Tren Dünya'dır, insanlık da biziz"* (<https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.) söylemi, filmin hiper gerçek örüntüsünü ve hiper gerçek mekânını özetler. Gerçeği değil kendisine gösterilen dolaylı gerçekliğin sunduğu imgeyi temel alan, Wilford'un her yerdeliğiyle kuşatılmış ön ve arka vagon insanları, mekânı da bu düzlemde algılamaya başlamıştır. Dolayısıyla mekânın varoluşsal değeri, sınırları, anlamı hiper gerçekleşmiştir. Mini ekosistemle gerçeğin kopyası yaratılmıştır ve küresel soğumanın yarattığı dönüşümle gerçekliğin karşılığı olan simgeler farklılaşmıştır. Filmde küresel ısınmanın çözümü temelinde gösterilen tüketim fikrinin erittiği eski gerçeklik, varlığını yeni bir evrende sürdürmeye başlamıştır. Wilford'un evreninde hiper gerçeklik, anlam kaybını kolektif yanılsamalarla gizlemeye başlamıştır. Bu yeni gerçekliğe, simgelere, Willford'un hiper gerçek kast sistemine göre sınıflandırılan trende kuyruk bölümünde yaşayanlara **yolcu** denilirken ön vagonlardakilere **vatandaş** denilmektedir. Tren biletlerinin haklarına göre sağlanan keskin bir hiyerarşi vardır ve sınırlar katı yöntemlerle dikte edilir. Örneğin; oğluna el koyan görevliye ayakkabısını atarak direnen bir babayı cezalandırmak için,

babanın kolu 7 dakika tren dışına çıkarılır, (Şekil 49.a) donduğu için de kesilir. Foucault'un bu tipik biyoiktidar figürü; uyumsuzluğun cezasını salt beden üzerinden kesmekle kalmaz, iktidarın gölgesi Vekil Mason ile de hiyerarşiyi vurgulatır (Şekil 49.b).

*Bu bir ayakkabı değil, bir düzensizliktir... bu ölümdür... düzen bizi ölümcül soğuktan koruyan tek şeydir. Trende yaşayan **hepimiz bize tahsis edilmiş yerlerimizde kalıp bizim için belirlenmiş özel işlerimizle meşgul olmalıyız...** ne zaman bir ayakkabı kafaya çıkarsa, kutsal sınır geçilmiş olur. **Yerinizi bilin...** ayakkabı olun (<https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.).*



Şekil 49. Ayakkabı ve şapka metaforu üzerinden distopik kast ifadesi

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Gücüyle sınıfsal düzeni zorbalığa dönüştüren iktidarın *yerinizi bilin* yargısıyla kurduğu ayırım, filmin distopik mekânlarının da sınırını çizmiştir. Yolcular (hiyerarşik olarak alt sınıfta olanlar) kişisel alanın ve mahremiyetin olmadığı ışsız vagona, temel gereksinimleri yok sayılarak, sefalet içinde, varillerde, hücrelenmiş ranzalarda ve hamakta yaşamaktadırlar (Şekil 50). Penceresiz vagonlarındaki karanlık, kıyafetlerinin pisliği, mekânlarının yoksulluğu ve kıymetsizlikleri; sosyal farkın doğal seleksiyonunda, gözden ilk çıkarılacaklar arasında oluşlarının metaforudur. Yolcuların hücresel mekânlarının sahne tasarımı üzerinden Wilford'un kast sisteminin en alt basamağı vurgulanır.



Şekil 50. Kuyruk bölümündeki yolcular için ayrılmış mekânlar

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

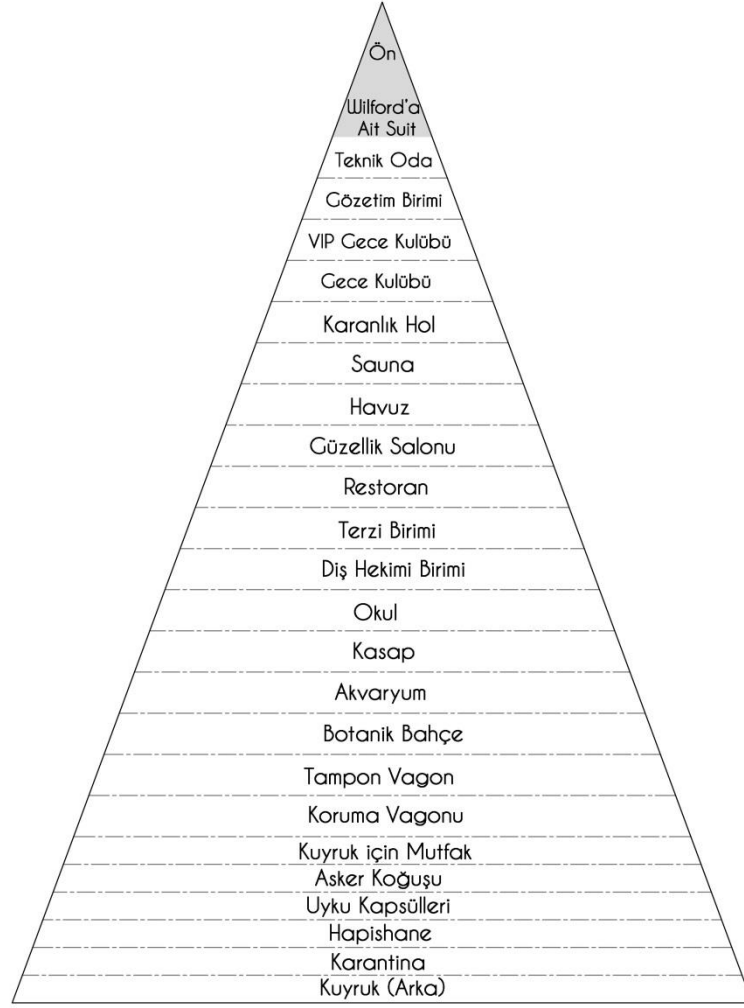
Trenin önüne yakın vagonlarında yaşayan vatandaşlar ise gerçek dünyanın kopyasında, son derece iyi koşullarda yaşamakta, hiçbir eksikleri olmadan günlerini geçirmektedirler. Kuyruk bölümünün penceresiz vagonunda yaklaşık bin kişi yaşarken, trenin ön bölümlerindeki vatandaşlar her türlü zengin olanağa sahip, konfor içinde yaşamaktadırlar (Şekil 51.a). Manipülasyon ve tüketim metastazıyla pasifleştirilen ön vagon insanları bir gösterişli vagondan diğerine geçerek duyarsızlığı dışa vururlar. Wilford'un gerçek dünyanın mekânlarını vagonlara taşımış olması, onların tek odağıdır. Hiper gerçeğin süregelen yeniden üretiminde, ön vagonlardakiler için yanılısama, tüketimle kurgulanmıştır. Her koşulda gösterişli restoranlarında seçkin yemekler sunulmaktadır. Vekil Mason'u esir alan devrimciler önlere doğru ilerlerken akvaryum biriminden sonra yemek için bir barda otururlar. Mason, kuyruk bölümünde bir zamanlar zayıfları yemek zorunda kalan, sonraları hamamböceğinden yapılmış protein jelle beslenen devrimcilere, 'şanslısınız' der. Çünkü ekolojik sistemin dengesinin benzerinin yaratıldığı bu hiper gerçek trenin hiper gerçek restoranında, sürdürülebilir dengenin izin verdiği ocak ve temmuz aylarındaki sushiye denk gelmişlerdir (Şekil 51.b). Wilford'un hiper gerçek mekânında nesne güdümüne girmiş Mason'un yalıtılmış gerçeklik karşısındaki tutumu, tüketim döngüsüne katılmak ve kuyruktakilerinin yaşadıklarına yabancılaşmak olmuştur. Açlıktan insan yiyecek kadar ileri gidebilmiş bu insanlara yılda iki kere denk gelinen sushi üzerinden şanslı (?) bir hayatı anlatmak, sosyal sınıfının dışındakine gözlerini kapatmış bireyin kapital odaklı uç davranışıdır. Akvaryum birimi ise, bu uç davranışın mekân karşılığıdır.



Şekil 51. Ön vagonlarda yaşayan vatandaşlar için ayrılmış mekânlar

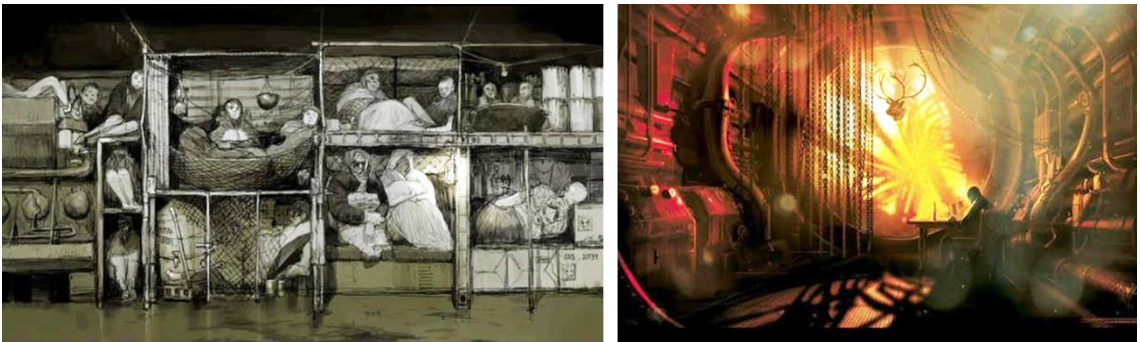
Kaynak: <https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Mekânlar arasında keskin bir hiyerarşi vardır. Kuyrukta, arka vagona yaklaşık bin kişi yaşar, Wilford'un suiti ise bir kişinin mülküdür (Şekil 52). Dolayısıyla kuyruk bölümünün kalabalık, sıkışık hücreleri ile Wilford'un gösterişli suiti arasında derin farklar vardır (Şekil 53). Trenin arkasından önüne doğru ilerledikçe sınıf ayrımının mekân izleri görülür. Kuyruk, karantina, hapisane ve uyku kapsülleri vagonları, doğal ışık kaynağından yoksun, karanlık, sıkışık ve pis hücrelerdir. Yaşayanlarına sorunlu bir fiziki çevre sunar. Pencerenin ilk kullanımı, askerlerin koğuşuyla başlar. Kuyruktan öne geçişin yasak olduğu trende distopik kast, bu askerlerin baskı ve gözetimi aracılığıyla uygulanır. Ön vagonlara doğru ilerledikçe her türlü ihtiyacın ve detayın düşünüldüğü, gösterişli mekânlar görülür. Her şeyin, doğal düzenin bir benzeri olduğu vurgusunun sık sık yapıldığı filmde, insani şartlar ve mekânlar sadece ön bölümlerdeki için oluşturulmuştur (Şekil 54). Sadece onlar havuzda, kumar masalarında, gece kulüplerinde içki eşliğinde eğlenebilir, seralarda üretilen nadir bulunan yiyeceklerden yiyebilir, güzellik ve bakım konusunda profesyonel destek alabilir, saunada buhar banyosu dahi yapabilirler. Zenginlerin mülkiyetindeki tüm insani şartlar ve mekânlar, kuyruk bölümündekilerin hayallerini dahi süsleyemez. Distopik kast, vagon mekânları arasında acımasız farklar gözetir.



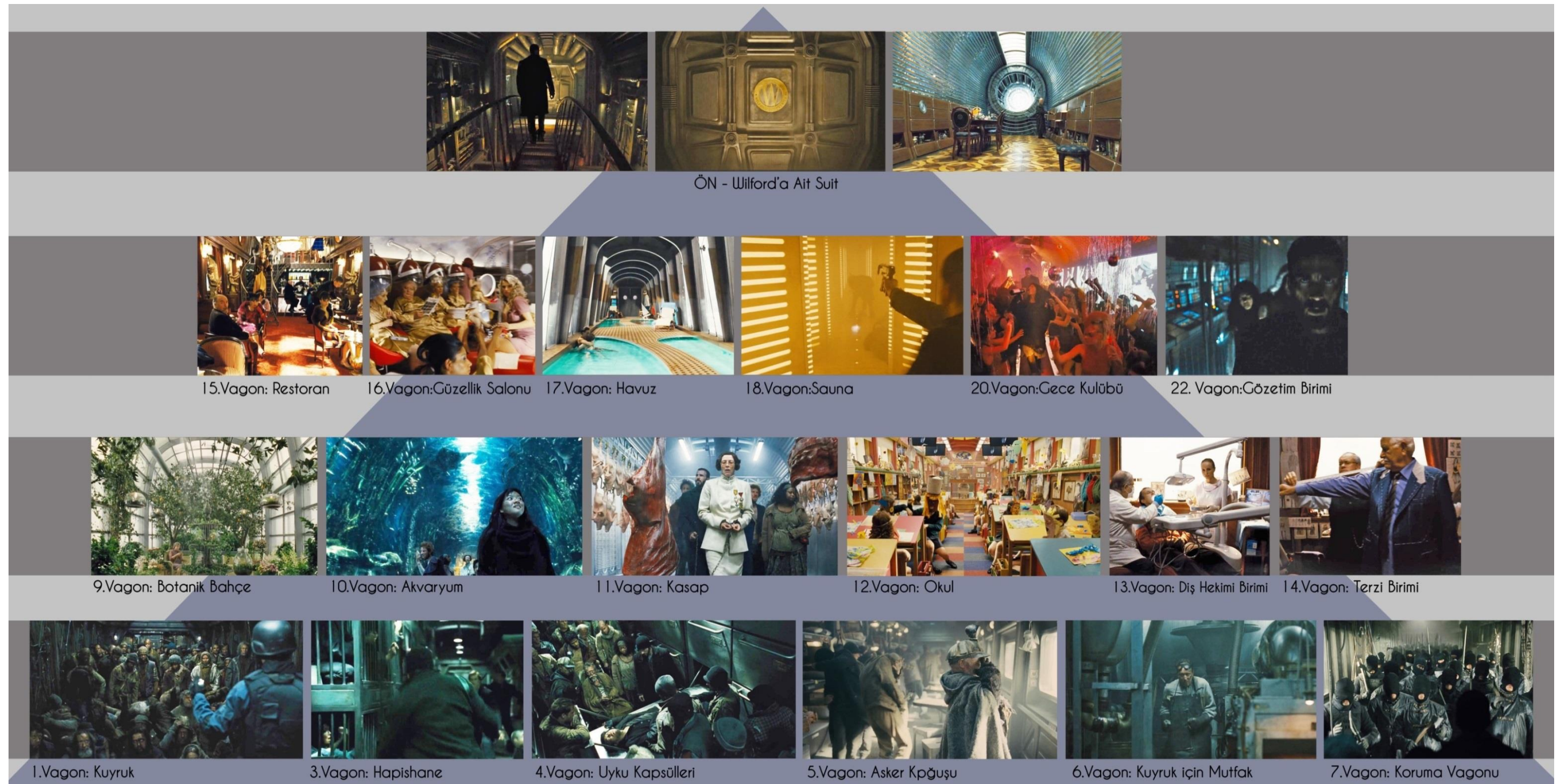
Şekil 52. Filmin distopik mekânları arasındaki kast

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 53. Kuyruk - ön bölüm mekân farkına Le Transperceneige'dan örnekler

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt1706620/> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.



Şekil 54. Filmin distopik kasti için mekânlarından alınan kesitler

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmin gücünü iktidara dayandıran mutlu bir seçkin sınıfı ile yabancı ve yabancı haline gelmiş alt tabakasının yaşayışlarındaki ve mekânlarındaki keskin fark, mekânsal davranışlara da yansımıştır. Trenin hiper gerçek evreninde gözden çıkarılabilir nesnelere eşit hale gelen yolcuların egemenlik alanları ve kişisel mekânlarının sınırları, iktidarın gözetim/ denetim mekanizmalarıyla muğlak hale getirilmiştir. Eş deyişle kuyruk vagonunun hücre mekânlarının mahremiyet sınırları, Wilford iktidarının kuvvetlerince ihlal edilmiştir. Gözetim bağlamında adeta Bentham'ın panoptikonu yaratılmıştır (Şekil 55.a). Gerçek dünyanın gerçek mekânlarını vagonlarla değiştirmek zorunda kalan, kimlikleri, mahremiyeti parçalanmış, istiflenmiş bireyler, totaliter iktidar figürü karşısında sinmiştir. Her gün yönetimin kolluk kuvvetlerince sayımdan geçen (Şekil 55.b) yolcular, gözetimde olmanın bilgisiyle mekân aidiyetinde kopukluk yaşamaya başlamıştır. Panoptik düzlemde yaşadığını bilmenin getirdiği her şeyden şüphe duyma, huzursuzluk, ruhların hissettiği sıkışmışlıkla arayış içinde olmak, ait hissetmemek gibi göstergeler ise film atmosferine hâkim olan yabancılaşmanın karakterlerdeki davranışsal izleridir.



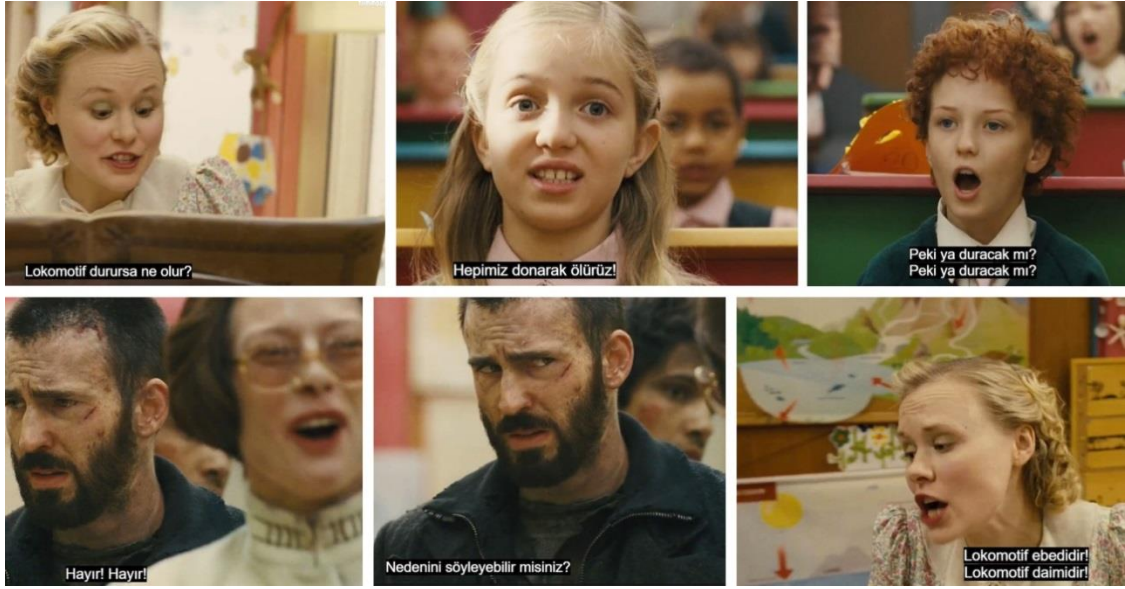
Şekil 55. Wilford'un gözetim kanalından yansıyanlar

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Yaşanılan aidiyet yoksunluğunun temelinde koşulların doğurduğu yabancılaşmanın da etkisi vardır. Trene ilk binilen zamanlarda askerleri aracılığıyla kuyruk bölümünün insanların ellerindeki her şeyi alan Wilford, onları yoksunluğun yaratacağı koşullarla baş başa bırakmıştır. Bu yüzden aralarındaki zayıfları yemek zorunda kalan insanlar kendilerine ve diğerlerine karşı yabancılaşma hissetmiş ve dolayısıyla gruba ve yaşanılan mekâna dair aidiyet örüntüsü kurulamamıştır. Bu koşullardaki insanlar, yaşantılarının

evrimsel açıdan gösterilen uyum oranında sürdürülebilir olacağını anladıklarında kendilerine ve insanlığa karşı yabancı davranışlar sergilemek zorunda kalmışlardır. Curtis'in filmin son sekanslarındaki Namgoong Minsoo ile yaptığı konuşmada *"Kendimden neden nefret ettiğimi biliyor musun? İnsan eti nasıldır biliyorum. Bebeklerin tadı en iyisidir"* (<https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.) sözleri, yaşanan yabancılaştırmanın getirdiği pişmanlığı ifade eder. Ölümün olasılığı ve onu bilmenin getirdikleri bu örnekte olduğu gibi olağanüstü davranışlar yaratmıştır. Oysaki Rousseau'ya (2016) göre *"Ölümü, ölümün dehşetini bilmek insanın hayvanlık durumundan uzaklaşırken edindiği ilk kazançlardan biridir"* (s.105). Bu bağlamın bilgisi ölüm karşısındaki insani sınırlardaki davranışı doğurabilecek güçtedir. Çünkü insana özgü 'bilmek' eylemi, davranış üretir. Ama paradoksal biçimde aynı bilme eylemi, zaman zaman insani özden uzaklaşabilecek boyutta ilkel dışavurumlar da doğurabilir. Curtis'in bebek yemesi örneğinde ölüm ve onu biliyor olmanın getirdiği korku, insanı hayvandan ayıran özellikleri yerle bir edebilecek boyutta kalmıştır.

Kuyruktakiler tasarlanmış kötü çevrenin yarattığı mahremiyet/ egemenlik alanının parçalanışı ve koşulların getirdiği yabancılaştırmayı hazmetmeye çalışırken, ön tarafa yakın vagonlarda yaşayan vatandaşlar trenin hiper gerçekliğinin yanlısamaları ve manipülasyonlarıyla adeta uyuşmuş, olan bitenden bihaber yaşamaktadırlar. Sanrı yaratan Kronoll (uyuşturucu) bağımlılığı içinde tek bildikleri şey olan tüketim etrafında günlerini geçirmektedirler. Sistem onların lehine döndüğü için kayıtsız biçimde itaatle tüketme ve manipülasyon çarkını döndürürler. Özellikle 12. vagondaki ideolojik aygıt dönüştürülen okul birimi, çocukluktan itibaren başlayan manipülasyonların boyutunu gözler önüne serer. Çocuklara sistemin sürekliliği için Wilford Endüstrisi'nin propagandası sürekli izlettirilir, lokomotifin yüceliğine dair şarkılar söylettirilir (Şekil 56), kahramanlık hikâyeleri anlatılır. Oysaki Yedilerin İsyanı, Mc Gregor Devrimi gibi hikâyeler, nüfus planlaması için Wilford tarafından yaratılmış ve yine sözde onun tarafından bastırılmış isyanlardır. Wilford, distopyan iktidarın bileşenlerindeki önemli bir faktör olan korku ile sürekliliğini sağlamak ister. Yönetim; şiddet, anarşi, terör ile kendi görünürlüğünü sağlar. Toplum olma bilincini ve rejimini bu şekilde korumaya çalışır. Tehdit olarak yaratılan suç unsurunu ise işlevini tamamladığında ortadan kaldırır. Çocukluktan itibaren insanları endoktrine ederek kendisinin ve trenin varlığını sağlam bir zeminde tutar, hiper gerçek sistemini korur.



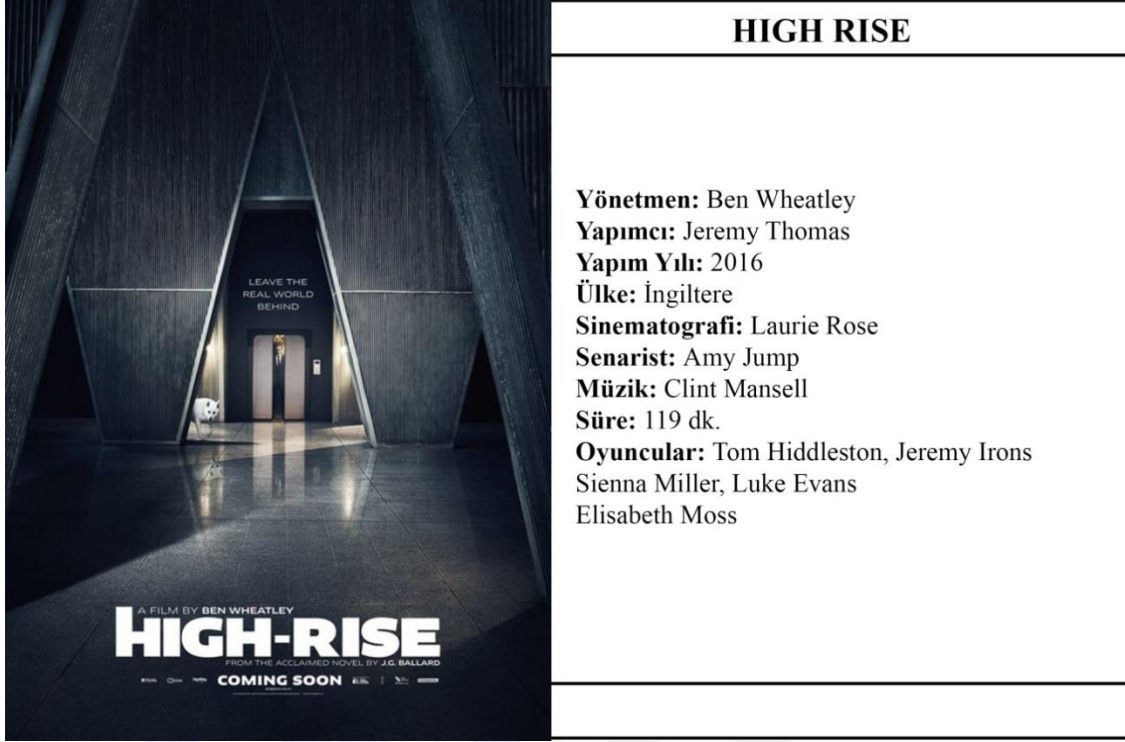
Şekil 56. Wilford'un okul çağında başlayan propaganda ve manipülasyonları

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Bu tür manipülasyonlarla çocuklara tren ve Wilford kutsaldır, trenden çıkarsanız ölürsünüz mesajı verilmek istenir. Propaganda, korku, telkin ve cezalarla muhalif seslerin önüne geçileceğinin altı çizilir. Bu yönlendirmenin yerleştiği bilgiyle sistemin taraftarı olmaya itilen çocuklar Wilford'u Tanrılaştırır, sınıfsal ayrımın destekçisi, tüketim zincirinin bir halkası haline gelir. Bu sahne karşısında şaşkına dönen devrimcilerin çocukları yadırgaması gibi çocuklar da kuyruktakileri yadırgar ve yargılar. Bir çocuğun "*Kuyruk bölümündekiler hakkında bir şeyler duydum. Tembellik edip kendi pisliklerini yiyorlarmış*" (<https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> adresinden 26.09.2020 tarihinde edinilmiştir.) sözleri yaratılan algının, ayrımcılığın, ötekileştirmenin boyutunu örnekler. Sınıfsal ayrıma dayalı bu bilgi, doğal bir olgumuşçasına belleklere yerleşmiştir.

5.2. High Rise (Gökdelen)

J. G. Ballard'ın High- Rise (1975) romanından uyarlanan, aşağıda Şekil 57'de künyesi verilen, 2016 yapımı High Rise filmi, modernizm uygarlığının yanında getirdiği gerilime, çelişkiye, tüketime ve çatışmaya dayalı distopyan atmosferi konu alır.

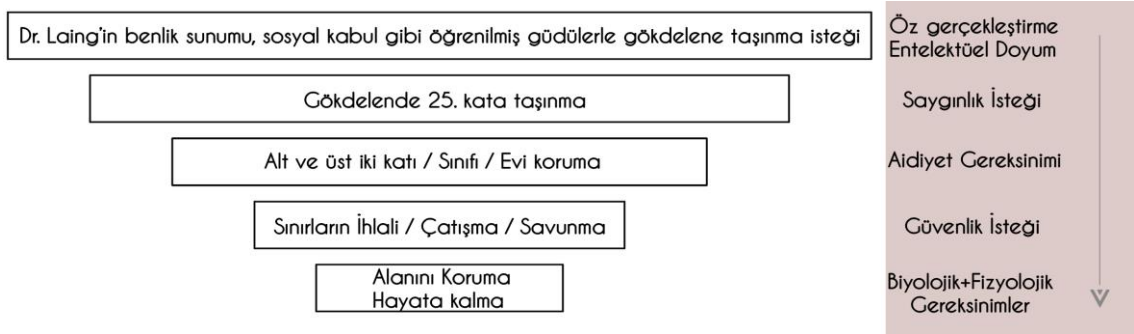


Şekil 57. High Rise film künyesi

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0462335/> adresinden 30.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Eserin başkarakteri Dr. Laing, yatırım ve statü gösterisi için aslında mekân ve zaman boyutunda çevresine tezat bir gökdelene taşınır. Gökdelene; içinde süpermarketten, spor salonuna, kuaförden, bankaya, restorandan, ilkokula kadar birçok fonksiyonu toplayan dolayısıyla etrafıyla bağı indirgenmiş bir makinadır. Kullanıcılar gittikçe daha az dışarı çıkmak istemeye başlarlar bu da dış dünyanın gerçekliğinden uzaklaşmayı beraberinden getirir. Afışteki, '*gerçek dünyayı arkanızda bırakın*' (Şekil 57) cümlesi, filmin hiper gerçek düzlemini gözler önüne sermektedir. Kendi içindeki gerçekliğiyle apartman, kullanıcılar için son derece güvenliken dışarı, gereksiz ve tehlikelidir. Oysa bu güvenlik, uygarlık ve homojenlik algısının içi boştur. Çok geçmeden sınıf çatışması başlar. Alt katlarla üst katlar arasındaki hiyerarşi yıkıma dönüşür, hırsızlık, yağma, cinayet, işkence, intihar ve tecavüz olayları görülmeye başlanır. Apartman sakinleri, ilkeliklerinden haz duyan kitleler halini almıştır. Dr. Laing'in benlik sunumu, sosyal kabul gibi öğrenilmiş güdülerin izinde gökdelene taşınma isteğiyle başlayan süreç, çatışmaların ardından balkonunda komşunun köpeğini yerken sonlanır (Şekil 58). Öz gerçekleştirme isteğinden, hayatta kalma isteğine kayan bu tablo, distopik simülakrın

olumsuzlama gücünü, olayların başı ve sonu arasındaki ihtiyaçlar hiyerarşisinin bu ters evrimi ise, gökdelen hiper gerçekliğindeki yaşantısal yıkımı gösterir.



Şekil 58. Distopik olayın yarattığı ihtiyaçlar hiyerarşisi değişimi

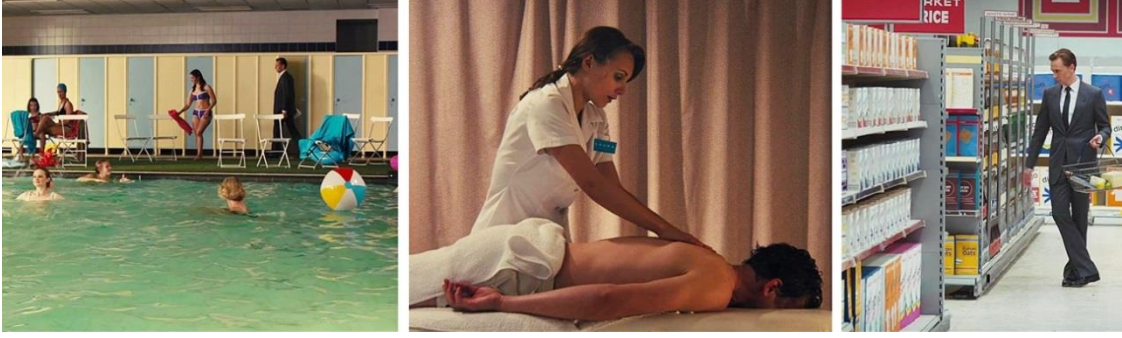
Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Çevreden yalıtılmış, kullanıcıların iki kat aşağıdan sonrasını önemsemediği, hiyerarşisi kat yüksekliğine dayalı kırk katlı gökdelende, üst katlara çıkıldıkça farklı kalite göstergelerine ve fonksiyonlara rastlanır (Şekil 59). Bu dev makine o kadar korunaklı bir his uyandırır ki, şehrin geri kalanı zihinsel gerilim yaratan, terk edilmiş bir evren izlenimi verir. *“Herhangi bir dikey ve doğrusal yapının yokluğu, Laing’e gökdelenin ötesindeki dünyanın tüm tehlikelerini özetliyordu”* (Ballard, çev. 2015, s. 109). Kullanıcılarında önceleri güvenlik, zamanda ileriye gitme, anonim olma hazzını yaratan gökdelen, mekânlarında oldukça çeşitli hizmetler sunduğu için (Şekil 60) dışarı çıkmak için harcanan çabayı sonlandırır.



Şekil 59. High Rise filminin gökdelen kümesi

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.



Şekil 60. Gökdelenin çoklu mekân olarak örnekleri

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Gökdelen adeta homojen ve yalıtılmış bir şehir olarak düşünülür. Oysa benzer standartlarda yaşayan bina sakinleri sayesinde elde edileceği düşünülen manevi haz, sosyal yalıtım, konfor, güven ve mahremiyet vaadinin içi boştur. **Gökdelen popülasyonunun ilk başlarda düşünüldüğü gibi homojen olmadığına anlaşılmasıyla** suiistimaller, eşit kullanılmayan kaynaklar, çalışmayan asansörler, bozuk havalandırma sistemi, elektrik kesintileri, devamlı düzenlenen partilerin yarattığı gürültü, park yeri kavgaları gibi sebeplerle **çatışma** ve düşmanlık başlar. Bu duruma dışarıdan müdahale olmaz. İçlerinde süpermarket, spor salonu, kuaför, banka gibi hacimlerin de yer aldığı tüm birimlerin gökyüzüne terk edildiği anlaşılır. Daireler aslında birer “*fahiş fiyatlı hücre*”(Ballard, çev. 2015, s. 5)’dir. Katların ötekileştiren katmana dönüşmesiyle tetiklenen kavgalar, savaflara dönüşür. Kavramlar arasındaki sınırların kalkması, mekânlar arasındaki sınırların da kalkmasına sebep olur. İhtiyacın statü gösterisine dönüşmesi, bunun sınıf farkıyla karşılanması; katlar arası mekân farkını doğurur. Ayrıca çatışma hiper gerçekliğinin tüketime dair psikolojik tatmin motivasyonu, mekânı da sarar; gökdelenin imajlarıyla kuşatılan özne, mekânları da tüketir. İnsanlar, gökdelenin fiziki verilerinin bilişsel imgesi olan tüketime mekânsal kayıplarla uyumlanırlar. Tüketime ve özellikle sınıfsal ayrıma dair hiper gerçekliğin mekâna yansımasıyla gökdelen distopik atmosfer hâkim olur. Çünkü alt katlarla üst katlar arasında adaletsiz ve keskin bir fiziki fark vardır. Aşağıda Şekil 61’de filmin renk paletine de yansıyan hiyerarşi için 40. katta oturan gökdelenin mimarı A. Royal’in suiti (Şekil 61.a) ile neredeyse çok az güneş ışığı ile yaşamak zorunda kalan, ikinci katta oturan TV program yapımcısı Wilder ve ailesinin dairesine (Şekil 61.b) ait mekânlar verilmiştir.



Şekil 61. Gökdelenin katlara göre mekânsal ayırım örnekleri

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Bina sakinlerinin meslek ve sosyal statülerine göre yaklaşık olarak ilk on kat aşağı katman (proleterya), on ile otuz arası tampon görevinde orta katman, otuz ile kırk arası da üst katmanı teşkil eder.

...şikâyetler, konumları daha iyi olan dairelerin... yol açtığı hasımlıklar. Hatta daha güzel olduğu söylenen üst kat kadınları... bayağı bir şekilde kıskanıyordu. Elektrik kesintisi sırasında, 38. katta oturan bir moda fotoğrafçısının... karısı, kimliği bilinmeyen bir kadının saldırısına uğramıştı. Muhtemelen buna misilleme olarak kuyumcunun güçlü omuzlu karısının önderliğindeki bir grup üst katlı ev kadını, ikinci kata inip üç uçak hostesini hırpalamıştı (Ballard, çev. 2015, s. 28).

Gruplar arasındaki çatışmalar sonunda yapı gittikçe tanınmayacak hale gelir. Her yere atılan çöpler, kırılmış, parçalanmış mobilyalar, camlar, yağmalanan daireler, sökülen telefonlar, kasıtlı olarak tıkanan havalandırma sistemleri, duvarlara sprey boyayla yazılan sloganlar, köpek ölüleriyle ve çöplerle dolan asansör boşlukları, çöp barikatlar bozulmanın sadece birkaç yansımasıdır. Gökdelende meydana gelenler, kullanıcıların yozlaşma sürecinin ve grotesk davranışlarının göstergesi haline gelmiştir. Tüm bu çatışma izleri yersizleşme örneklerini kurgulamaktadır (Şekil 62).



Şekil 62. Gökdelendeki çatışmalar sonucunda oluşan yersizleşme örnekleri

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

***Sınırlar** son derece net çizilmişti ve artık **üst, orta ve alt gruplar** arasında neredeyse hiç temas yoktu. Gün başlarında binada rahatça gezinmek mümkündü, ama ikindi ilerledikçe bu giderek zorlaşıyordu. Akşam olunca da imkânsızlaşıyordu. **İlkokul saldırıya uğradıktan sonra** yedinci kattaki iki daireye taşınmıştı. 10. kattan yukarısında, hele çatıdaki oyun bahçesinde çok az çocuk görülüyordu...10. kattaki yüzme **havuzunun yarısı boştu ve giderek sararan suyunda çöpler yüzüyordu. Skuaş kortlarından birinin kapısına kilit vurulmuştu, diğer üçüye çöplerle ve kırık sınıf mobilyalarıyla doluydu. Binadaki yirmi asansörden üçü daimi olarak bozuktu** (Ballard, çev.2015, s. 79).*

Narsist bir modernist mimar Anthony Royal'ın (40. katta oturuyor) düşey yaşam denemesi, yapıyı yaşanan sosyal adaletsizlikle distopik kıyamet kulesine dönüştürmüştür. Birer yatırım aracı olarak görülen daireler, uygarlık göstergesinin modern sığınakları halini almıştır. Yaşanan tüm vandallıklar, taciz, tecavüz, savaş ve yağma sonucunda mekân, bağlamdan soyutlanmış (Şekil 63), anormal; normal halini almıştır.



Şekil 63. Gökdelendeki yaşanan kat savaşları sonunda havuzun durumu

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Gökdelendeki hayatın nasıl olduğu sorulduğunda önceleri; delirme, narsizim, seks, paranoya cevaplarını veren Dr. Laing'in adeta kıyamet koştuktan sonra, filmin son sekanslarında, her şeye rağmen gökdelendeki hayatın normal ve iyi olduğunu düşünüp daha kötü bir aşamaya gidildiğine dair bir ipucunun olmadığını söylemesi gökdelenin yıkılmayan mükemmellik algısını ifade eder. *“Gökdelenin bakımsızlığında bile geleceğin onları götürdüğü dünyanın, teknolojinin ötesinde bir diyarın, her şeyin ya döküntü olduğu ya da daha hırsla, beklenmedik ama daha anlamlı yollarla birleştirildiği bir yerin modeli vardı... çoktan gerçekleşip tükenmiş bir gelecekte yaşadıklarına inanmamakta bazen zorlanıyordu”* (Ballard, çev. 2015, s. 156). Üst katlardakiler tarafından zorla lobotomiye götürülmesi de fikrini değiştirmemiştir. Çünkü Dr. Laing, modernizmin medenileşme yanılması içerisindedir. Sosyal patolojiye varan tüketim dürtüsünün yarattığı gerçekliğin ölümü onları rahatsız etmez. Birer yetişkin oyuncaklarına benzeyen tüketim nesnelere yani mekân ve taşıdığı anlam, her koşulda *en iyi* figürüdür. Kent peyzajıyla yarışan, adeta kendisi kentleşen, gökyüzünü kolonize eden gökdelen, aynışma, mekanikleşme, sosyal yalıtım, yabancılaşma, sınıf çatışması, insani etkileşim aşınması, şiddet ve yersizleşme gibi psikopatolojik distopik sonuçlar doğuran bu banliyö ütopyası, kullanıcılar için hala varılacak en iyi noktadır. Çünkü kutulanmış yaşamlarında sosyal yalıtım ve anti-hümanizmin getirdiği yabancılaşmayı yaşamaktadırlar.

Başlangıçta anonimlik üzerine vaatle bulunan, adeta geleceği ütopyan kolektif yaşam/ mekân kurgusu sunan gökdelen, zamanla distopyanın sosyal sınıf çatışmasına, keskin hiyerarşik sınır tanımına, orijinali tükenmiş kopyaya ve maddeleşen, sistemin bileşeni haline gelip nesneleşen öznenin yaşadığı yabancılaşmaya şahit olur. Eş deyişle sosyolojik mesaj taşıyan mekân sosyal kastla davranışa dönüşür.

Gökdelenin birey tipolojisini; kendisine, öze, ölçüğe ve diğerlerine yabancılaşmış, varoluşunu gereksinimlerle destekleyen, kapital güdümlü toplumun tüketicisi temellendirir. Empoze edilmiş yaşam pratiklerini sergileyen, eş deyişle davranışsal şartlanma içindeki modern zamanın bu tipolojisi, hiper gerçeklik içinde tüketimi ‘her şey’leştirmiştir. Filmin son sekanslarına doğru gelişen aidiyetsizlik, yersizleşme, yabancılaşma gibi distopik mekânsal davranışlarının temelinde de bu hiper gerçek tüketim paradigması yatar. Aynı katta yaşayanların birlikte aynı haklara ve aynı yaşam pratiklerine sahip olabileceğine inanan, ilgi sınırlarını aşağı ve yukarıdaki ilk iki katta tutan apartman sakinleri, bu sınırlar dışındaki her şeyi yadırgar. Gökdelenin mimarı A. Royal’in eşi, 40. kattaki partiye, ona sorulmadan, 25. kattaki Dr. Laing’in çağırılması üzerine “Onun eğlenceli sosyal deneylerinden biri olmalı” (<https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.) sözleriyle durumu garipser. Dr. Laing ile partiye geldiği için alay edilir (Şekil 64. a) hatta kovulur. Garson bile bu durum hakkında akıntıya karşı kürek çekmek şeklinde gönderme yapar. Bu katman ayrımı karşısında ötekileşme ve yabancılaşma hisseden Dr. Laing, duygularını asansöre zarar vererek dışa vurur (Şekil 64. b).



Şekil 64. Gökdelendeki sınıf ayrımı ve davranışsal etkisi

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Gökdelende kendilerini artık biorobotlar olarak gören, aynı sınıflama (kat) içinde niteliksel olarak ayrılaşan apartman sakinleri, kolektif hareket eden kitlesel bedenlere dönüşmüştür. Tetikte olmaları gereken alt kat sakinlerine karşı tıpkı bir elin yönettiği makine gibi tepki vermektedirler. “*Apartman yeni bir sosyal tip, gökdelen hayatının psikolojik baskılarına karşı bağışıklığı olan, mahremiyet ihtiyacı asgari düzeyde kalan, nötr atmosferde gelişkin bir makine ırkı gibi serpilen, soğukkanlı, duygusuz bir kişilik yaratıyordu*” (Ballard, çev. 2015, s. 35). Bu yeni sosyal tipin rasyonel akli, tüm hoşgörüsünü alt ve üst iki katla sınırlayıp diğerlerine karşı zaman içinde düşmanlık geliştirir. Çünkü homojen olmayana tahammül yoktur. Bu “...*hayatlarından memnun olan, gayrişahsi bir çelik ve beton yığına itirazları olmayan, mahremiyetlerinin... ihlaline ses çıkarmayacakları gibi bu görünmez müdahalelere sevinecek ve onları kendi çıkarları doğrultusunda kullanacak insanlar*” (Ballard, çev. 2015, s. 36) modern zamanın değişime uğrattığı, bireyselliği yalnızlığa ve yabancılığa dönüşmüş, mahremiyetin parçalanışını önemsemeyen öznelerdir. Çünkü eserdeki duruşuyla modernizmin izini taşıyan, psikopatolojiyi özgür bırakan teknolojik kutu olan gökdelen, ilkel güdülere ve davranışa ket vurma ihtiyacını ortadan kaldırır. Ortaya çıkan bu özgürlük, apartman sakinlerindeki en ilkel dürtüleri bile uyandırır. Aslında gökdelen bu bağlamda modernizmin distopyan yüzünün metaforudur. İnsanlar, “*gökdelenin kabuğunun içinde... güvende olduklarından, istedikleri şekilde davranmakta ve bulabildikleri en karanlık köşeleri incelemekte serbestiler*” (Ballard, çev. 2015, s. 36). Kendi kendine yetmek gibi bir misyonla yola çıkan gökdelenin mekânları ve yarattığı yalıtılmış, dışarı kapalı insan figürü, modern hayatın ve demokrasinin keskin davranışlara olanak veren sosyal laboratuvarı niteliğindedir. Koşulların planlandığı gibi gitmeyip denetimden çıkması ilkel ruhlara dönüşün önünü açmış, paketlenmiş cilalı hayatların ardında yatan gerçekliği gözler önüne sermiştir. İnsani öze yabancılıkla mekân deneyimleme biçimindeki, mahremiyetteki, aidiyetteki ve mekânsal davranıştaki değişim, insan ruhundaki karanlık noktaları açığa çıkarmıştır.

Yaşadıkları kaostan daha üst katlara taşınarak kurtulacaklarını sanan alt kat sakinlerine göre problemin kaynağı hiyerarşik olarak alt katta olmaktadır. Üst kat sakinleri ise, yaşadıkları problemlerin alt katta olanların yerlerini bilmemesinden kaynaklandığını düşünür. Çatışma başlar ve en ilkel duygular dışa vurulur. Huzuru kendilerince sağlamak ve alanlarını savunmak için kurulan barikatlar, kilitlenen yangın çıkışları, aşağı katlara atılan çöpler ile kasıtlı olarak bozulan mekân sistemleri, tüm yaşayanlar

için kaotik bir ortam yaratır. Gökdelen, kullanıcıların en uç, en vahşi arzularını, sapkın dürtülerini keşfetmeleri, bu grotesk tablodan haz duymaları için bir fırsat vermiştir. *“Haftalar boyu, düşünebildiği tek şey bir sonraki akın, yağmalanacak bir sonraki daire, dövülecek bir sonraki bina sakini olmuştur”* (Ballard, çev. 2015, s. 158). İnsanlar şiddet için sabırsızlanmaya başlamıştır. Onlar için vahşilikten haz duymak artık son derece sıradandır. Cesetlerle bile oynayacak hale gelmiş olmak, olağandır (Şekil 65). *“Dışçının favori eğlencelerinden biri cesetleri giydirip grotesk bir tablo oluşturmaktır. Hastalarının ağızlarıyla ilgilenmekle geçirdiği yıllar boyunca bastırılmış hayal gücü, en çok ölümlerle oynarken canlanıyordu”* (Ballard, çev. 2015, s. 159).



Şekil 65. Gökdelendeki yabancılaşma davranışları

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Filmde kişisel alanın, mahremiyetin yıkımı gibi mekânsal davranışlar yabancılaşma üzerinden işlenmiştir. Modernizmin sendromlarından biri olan yabancılaşma; bireyin öz niteliklerinden soyutlanarak kimliğini nesnelere gücüne adapte edip, ürettiği karşısında nesneleşmesidir. Nesne erki altında duygu- biliş kavramlarının bile şey'leşmesi biçiminde gözlemlenen bu insani öz- meta mübadelesi, kapitalizmin evrimsel zorunlu sonucudur. Makineye dayalı seri üretimin süreçteki bu sosyal boyutu bireyin kolektif izden, kendisinden ve insani özden uzaklaşmasına sebep olur.

...insandan kendi üretiminin nesnesi koparılıp alındığında, yabancılaşmış emek insanı kendi türsel hayatından, kendi gerçek türsel nesneliliğinden koparıp almış olur ve onun hayvanlar karşısındaki üstünlüğünü, organik olmayan bedeninin, doğanın elinden alınması elverişsizliğine dönüştürür. İnsanın türsel varlığını, hem doğayı, hem de manevi türsel özelliğini, insanın dışında bir varlığa, bireysel varoluşunun bir aracına çevirir. Dışındaki doğayı ve insanın

manevi özünü, insanca varlığını yabancılaştırdığı gibi, insanı kendi bedenine de yabancılaştırır (Marx, çev. 2013, s. 82).

Her şeye yabancılaşan bu topluluk, her koşulda sabahlara kadar partiler yapar. Parti aslında film içinde **tüketim paradigması** için sunulur. Gökdelendeki modernizmin bireyselliği parlatılmış öznesi, her şeye rağmen bencilce tüketime devam eder. Kaynakların tükeniyor olması, ürüne insani özden uzak biçimde ulaşıyor olması umurunda değildir. Bu uğurda hep uykusuz kalır. Uykusuzluk gökdelen sakinlerinin hepsinin yaşadığı bir problemdir ve bununla ilgili ilaçlar zaman zaman da uyuşturucu alırlar. İkinci katta oturan TV program yapımcısı Wilder'ın eşi Helen'in “*Sanırım nasıl uyutulacağını unuttum*” (a.g.e.) sözleri gökdelendekilerin yaşadığı derin uykusuzluğa örnektir. Uykusuzluk, tecavüz, yağma, cinayetler, suistimal, sömürü gibi problemler, onlar için göz ardı edilebilir, halı altına süpürülebilir detaylardır. (A. Royal, yaşananlar sonucunda gelen ve ortalığı dağınık (!) bulan polisi, halının altına süpürülemeyecek bir şey değil diyerek uğurlar.) Parti düzenlemeyi de alt – üst kat çatışmasının parçası haline getirirler ve her zaman tüketirler (Şekil 66). Nitekim filmin son sekansında radyo yayınından “*Dünyada tek bir ekonomik sistem vardır, o da kapitalizm*” (a.g.e.) sözleri duyulur. Yaşanılan ‘an’a, geçmişten bağımsız olma özelliği veren modern mimarlığın paradoksal duruşuna eleştiri niteliğindeki film, olanları modernizmin ve kapitalin dayattıklarının sonucu olarak değerlendirir. Filmde yabancılaşma, aidiyetsizlik, bozulan mahremiyet gibi mekânsal davranışların kökeni olarak, modernizmin kökten bağımsız bireyselci fikri ve kapitalizmin tüketim dürtüsü sunulur.



Şekil 66. Gökdelendeki tüketim davranışı

Kaynak: <https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> adresinden 04.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

5.3. Blindness (Körlük)

J. Saramago'nun *Ensaio Sobre a Cegueira* (Körlük Üzerine Bir Deneme) adlı eserinden uyarlanan, aşağıda Şekil 67'de künyesi verilen, 2008 yapımı *Blindness* filmi, salgınla gelen toplumsal körlük sonucu yaşanan etik çöküşe dayalı distopyan atmosferi konu alır. Salgının başlangıcı ile ilk kör olan kişinin görmeye başlaması aralığında gelişen olaylarda herhangi bir ülke/ şehir bilgisi verilmez. Hatta karakterler de evrensel mesaj için; birinci kör, birinci körün karısı, doktor, doktorun karısı, koyu renk gözlüklü genç kız, gözü siyah bantlı yaşlı adam ve şehla çocuk gibi sıfatlarla adlandırılır.

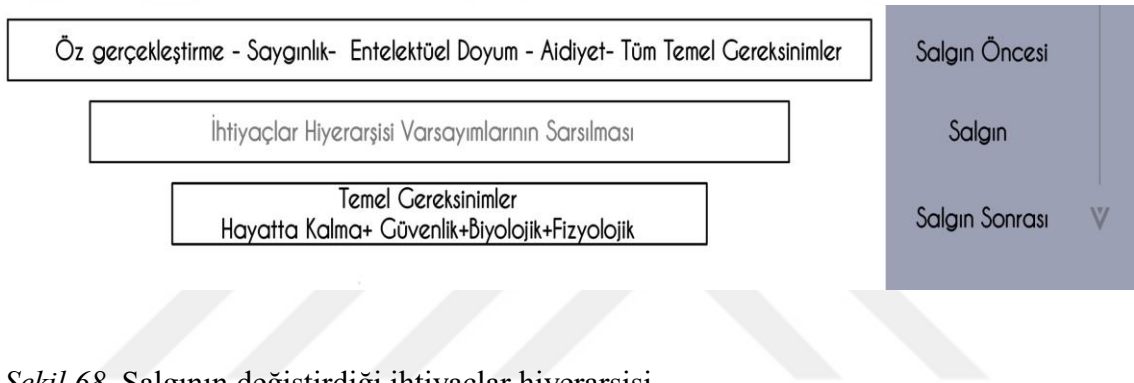
| | |
|--|---|
| | <p style="text-align: center;">BLINDNESS</p> <p>Yönetmen: Fernando Meirelles Yapımcı: Niv Fichman, Andrea Barata Ribeiro, Sonoko Sakai Yapım Yılı: 2008 Ülke: Japonya, Brezilya, Kanada Sinematografi: César Charlone Senarist: Don McKellar Müzik: Marco Antônio Guimarães Süre: 121 dk. Oyuncular: Julianne Moore Mark Ruffalo Gael Garcia Bernal Alice Braga Danny Glover</p> |
|--|---|

Şekil 67. *Blindness* film künyesi

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0861689/> adresinden 30.09.2020 tarihinde edinilmiştir.

Film, yapısal bir bozukluk olmamasına rağmen bir adama aniden gelen beyaz körlükle başlayıp körlüğün tüm şehre yayılmasıyla devam eder. Hükümet, çözüm olarak körleri eski bir akıl hastanesinde karantinaya alır. Karantinada kalan körlerin sayısının aşırı artması ve dışardan hiçbir müdahalenin olmaması, mekânı gerçek manada bir akıl hastanesine dönüştürür. Çünkü gıda eksikliğinin ve sağlıksız şartların dışında fırsatçılık

ve zorbalık baş gösterir. Filmdeki gören tek kişi olan doktorun karısı, üçüncü koğuşun onur kırıcı davranışlarının ve sistematik tecavüzün ardından koğuşun liderini öldürür. Çıkan çatışma sonrasında yangın başlar ve körler, fırsattan yararlanıp kaçarlar. Dışarda ise tüm toplumun körleşmesinin getirdiği yeni bir düzenle karşılaşılır. İnsanlar, karmaşa içindeki kentte avcı toplayıcı atalarının kaderini yaşamaya başlamıştır. Böylelikle ihtiyaçlar hiyerarşisinin varsayım dışı olaylarla yıkımı, ters evrimi takip eder (Şekil 68). Salgının olağanüstülüğüne, hayatta kalma güdüsüyle uyumlanmaya çalışan körler, bağlama yabancı kalarak bir mekândan diğerine savrulurlar. Çünkü distopik olağanüstülikle davranış seti de değişmiştir. Önceleri eski bir akıl hastanesine toplanan körler, yangından sonra kentin rastgele mekânlarına dağılırlar.



Şekil 68. Salgının değiştirdiği ihtiyaçlar hiyerarşisi

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Mekânsal davranış değişimi, salgının başlangıcıyla kendisini gösterir. Süt gölünde yüzmek şeklinde tasvir edilen bu beyaz felaket, ilk kurbanını trafik ışıklarında yakalamıştır. O zamandan başlayıp büyüyen kaos, mekânda anlam ve bağlam tükenmesi gibi distopik izler yaratır. İlk yersizleşme figürü, birinci körün, evinde gerçekleşir. *“Kendi evinde olduğunu biliyordu... ama daha şimdiden her şey tuhaf bir boyut içinde erimiş gibiydi, yön yoktu, referans yoktu, ne kuzey vardı ne güney, ne alt vardı ne üst”* (Saramago, çev. 2018, s. 14). Ardından körlüğün salgın olarak ilan edilmesiyle kırmızı alarm verilir ve körler, hükümetin izlediği ilkel tecrit protokolüyle eski bir akıl hastanesinde karantinaya alınırlar (Şekil 69). Zaten çoktan bağlamdan kopmuş bir mekânın zorlu şartlarda, zorunlu kullanımı insanlar üzerinde gerilim yaratır.



Şekil 69. Hükümetin kötü tecrit politikası

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Labirenti andıran birkaç kirli koğuş, kirli tuvaletler ve mutfak, filmdeki diğer mekân figürleridir (Şekil 70). Toplumda asimetri yaratan bu salgının öznelere, mekânsal anlamda da birer leke gibi dışlanmışlardır. Eski akıl hastanesinde karantina uygulamasıyla toplumsal krizin çözümcüsü değil üreticisi olan hükümet ise, insanları askerlerin gözetiminde belirli periyotta okunan hükümet propagandası ve koğuş kurallarıyla baş başa bırakır. “Kural 1: Her hasta kendi yatağında yatacak, Kural 2: Her koğuş bir temsilci seçecek, dışarıyla bağlantıyı o kuracak”(a.g.e.). Egemenlik ve kendileme alanı, sadece bir donatıya (yatak) indirgenmiştir. Bir yatağa sahip olacak kadar şanslı olamayanlar ise koridorlarda yerlerde uyurlar.



Şekil 70. Filmin distopik mekân örnekleri

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Hastanedeki tüm kontrolü ellerinde tutan askerler, filmdeki gözetim- denetim örüntüsünü oluşturur. Körlerin çevre kaynaklı yaşadıkları stresi arttırıp keyfi uygulamaları yüzünden mekândaki şartları daha da zorlaştırıp aidiyet kaybını tetiklerler (Şekil 71).



Şekil 71. Filmin gözetim figürü askerler

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Yeni hastaların akın akın gelmesiyle kaynak sıkıntısı başlar. Bunun yarattığı iç savaş sonunda çıkan yangın sayesinde körler hastaneden kaçarlar. Yangından sonra hastanenin ve körlerin durumuna dair “...bu içler acısı harabede barınmak için en küçük bir imkân olsaydı, eskisi gibi yeniden akıl hastanesi olarak kullanılmaya başlanırdı” (Saramago, çev. 2018, s. 223) yargısı, karantina mekânının distopyan atmosferinde gelinen noktayı gözler önüne serer. Körler dışarı çıktıklarında ise doktorun karısı; kentin, uygarlığın izlerinden uzaklaşmış ve tekinsiz bir hal almış olduğunu görür (Şekil 72). “Sinemalarda tiyatrolar evsiz barksız kalanlara ve kendilerine bir ev aramaktan vazgeçenlere hizmet ediyordu... bazı gösteri salonları... karantina mekânı olarak kullanılmıştı ama artık her şey bitmişti... akıl hastanesindeki gibi bir yangına bile gerek olmamıştı. Müzelere gelince... içler acısıydı” (Saramago, çev. 2018, s. 243). Her yer araba enkazlarıyla, çöplerle, insan yiyen köpeklerle ve dev farelerle doludur. İnsanlar sokaklarda gezgin kümeler halinde hayalet gibi dolanmaktadır. Alanlar, ya büyük oranda terk edilmiş, ya da işgal edilmiştir. Ama her biri, transit mekânlara dönüşmüştür. “Evler talan edilmişti, elbise dolapları bomboştu, erzak dolaplarındaysa yiyeceğin gölgesi bile yoktu. Kısa süre önce buradan birilerinin geçtiği anlaşılıyordu, gezgin bir

gruptu kuşkusuz, şu sıralar aşağı yukarı herkes gibi, sürekli evden eve, yokluktan yokluğa dolaşıyorlardı” (Saramago, çev. 2018, s. 246).



Şekil 72. Kentin mekânlarını saran kaos

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Mekânlar, distopyanın getirdiği şokla varsayıma dayanmayan, bağlantısız geçiş hacimlerine dönüşmüştür. Kendi evlerinden işgalciler tarafından kovulan ya da başkasının yerinde geçici konaklamalar yapan insanlar, mekânların bellekten bağımsızlaşıp sadece belirli bir amaç için kullanılıp terk edilmesinin önünü açmıştır. Körlerin, neredeyim, nereye gitmek istiyorum soru(n)larıyla deneyimlediği mekânların tek özelliği, onların artık sadece yol bulma performansının birer nesnesine dönüşmüş olmalarıdır. Çevresel bilgiyi kullanarak uygun zaman ve çabayla hedefe ulaşmak isteyen insanlar, yersizleşmiş bir alandan diğerine doğru yolculuk yaparlar. Bilişsel rotanın muğlaklığının körlerde yarattığı güvensizlik, tanımlı zihinsel modeli sekteye uğratmıştır. Duyusal deneyimlerin ürünü; kodlama, saklama, geri çağırma ve deşifre süreci olumsuz etkilenmiş, mekânda bağlamsızlık ve istikrarsızlık oluşmuştur. Mekânın bellekteki izi olan rotaya/ haritalamaya ket vurulması, uzamın salt topolojik boyutta sınırlanmasına yol açmıştır. Çünkü körler toplayamadıkları zihinsel materyallerle

mekânda deneyim, bellek gibi örüntülere dayalı bilişsel strüktürü kuramamışlardır. Bu durum da, bağ konusunda uyumsuzluk yaratmıştır çünkü öznenin mekânla ilişkisinin yaşantısal biricikliği, bellekle desteklenmediği için algıyla kurulan bellek uyumlu dışavurumun temeli sarsılmıştır. Dolayısıyla psikososyal ve sosyokültürel kodların mekândaki semantik yapısı dağılmıştır. Mekânda yaşantısallık kendileme, mahremiyetle güvende olma, öngörü, kök/ alışkanlık kavramlarına ilişkin imajın oluşmaması, eş deyişle mekânı, yer haline getiren çerçevenin kodlanamaması, mekân boyutunda kimliksizlik, aidiyetsizlik, dolayısıyla da yabancılaşma getirmiştir. Hayatta kalmak için geliştirilen davranış mekanizması; mekânsal anlamda tutarsızlık, bağlamsızlık, aşına olmama, özdeşleşmeme, aidiyetin güvenli biçimde kodlanamaması olduğu için, mekân içinde bütüncül kendileme, toplum içinde bütüncül biz yaratılamamıştır.

Olayların başlangıcında kötü karantina protokolüyle eski bir akıl hastanesine istiflenen körler, varsayımın ve gerçekliğin zemini kaydığında, sıradan insanların ne kadar zalimleşebileceğine ve her koşulda iktidar olma dürtüsüne tanık olurlar. Bu durum onlarda mekân temelinde mahremiyet kaybı, yabancılaşma ile panik, itaatsizlik, zorbalık ve çaresizlik gibi davranışlar doğurur. Ayrıca karantinada askerlerin gözetimindedir. Düzenli aralıklarla kuralların ve hükümetin propaganda anonsu yapılır. “*Hükümetimiz sorumluluğunun bilincindedir*” (Saramago, çev. 2018, s. 50) denilir ama hastanedekiler kaderlerine terk edilmiştir. Yeterli yiyecek, medikal ve güvenlik desteği sağlanmaz. Yatakhanelerdeki telefonun kullanılabileceği söylenir ama kimse yanıt vermez. Askerlere izin verilenden bir adım daha yaklaşmak ölüm anlamına gelir. Yaralı ve ölmek üzere olan biri için ilaç isteyen doktora silah doğrultulur, ölümle tehdit edilir (Şekil 73). “*Bu yapılanı inanmıyorum, insanlık dışı bir şey bu, İnsan iyi edersen, bu kadar aşikâr bir gerçeklikle şimdiye kadar hiç karşılaşmamıştın*” (Saramago, çev. 2018, s. 71).

Bir gün askerler, yemek için korkudan sinmiş biçimde bekleyen körleri fark edemez ve ateş ederler. Ama bu hatalarıyla ilgili yapılan anons şöyledir: “*Ordu, acil bir tehlikenin habercisi olan ve dolaylı ya da dolaysız kendisinden kaynaklanmayan bir isyan hareketini silahla bastırmak zorunda kaldığı için çok üzgündür*” (Saramago, çev. 2018, s. 92). Gerçek, artık hükümetin ve ordunun kontrolündedir. İnsanlar çaresizlik içindedir. Depresif ruh durumu içine girenlerin sayısı artar.



Şekil 73. Tecrit edilen körlerin akıl hastanesindeki şartları

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

İlk koğuştta özellikle doktor ve karısı, bir aradalığın gerektirdiği kuralları hatırlatmak için uğraşp yaşamı ve mekânı düzenlemek isterler (Şekil 74). Doktorun karısı, insani öze daha fazla yabancılaşmamak için toplumsal kural isteğini “*Tam anlamıyla insan gibi yaşayamıyorsak, en azından tam anlamıyla hayvan gibi yaşamamak için elimizden geleni yapalım*” (Saramago, çev. 2018, s. 123) sözleriyle ifade eder.



Şekil 74. Yaşamsal ve mekânsal düzenleme girişimleri

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Bir süre sonra açgözlülük, bencilik, saldırganlık baş gösterir, çoğulculuk kaybolur. Üçüncü koğuş, kurallara uymak istemez ve kendilerine mikro dünya yaratırlar, yemek dağıtma işini kendi tekellerine alırlar. Yolsuzluk, çeteleşme ve zorbalıkla kendi iktidarlarını kuran üçüncü koğuş, körlerden yemek karşılığında önce değerli eşyalarını sonra da kadınlarını ister (Şekil 75).



Şekil 75. Koğuşların deęişen iktidarının uygulamaları

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Yabancılaşmanın varabileceği nokta, ruhen hastalıklı bir grup karşısında aklıktan ölmek üzere oldukları için tecavüzü kabul etmek zorunda kalan kadınların çaresizliği üzerinden gözlemlenebilir. Bu şiddet üzerinden insani özün ve vicdanın ne kadar derine gizlenebileceği ile insanların taşıdığı ilkel dürtülerin yıkıcılığı okunabilir. Tecavüz sonrasında ölen arkadaşlarını taşıyarak ve ellerinde bir avuç yemekle koğuşlarına dönen kadınların durumunu doktorun karısının “...bizler bu kapıdan çıkıp giden kadınlar değiliz artık... bu yiyeceklerin bedelinin ne olabileceğini ve ne karşılığında ödenebileceğini kimse hayal bile edemezdi” (Saramago, çev. 2018, s. 187) sözleri anlatabilir. Böylesi zorlu bir distopyan atmosferde sistematik tecavüz ve hak ihlalinin doğurduğu yabancılaşma mekânın gerçek iktidarının güç zehirlenmesine dayanır. İnsan olmanın anlamı, içeriğinden ayrılmıştır. Körlük arasındaki çıkarların ilişkilere yön verdiği dönem, insanlık onurunun ortadan kaldırıldığı anları gözler önüne bu şekilde serer. Doktorun karısı daha fazla bu tutuma dayanamaz ve çete liderini öldürür. Olaylar sırasında çıkan yangınla özgürlüklerine kavuşurlar. Yangından ve hastaneden kaçıp şehrin kaotik yapısıyla karşılaşan körlük tedirgindir. Çünkü “uygarlık insanların kuyulardan su çektiği çağlara” (Saramago, çev. 2018, s. 279) gerilemiş, ters evrim

yaşamıştır. Maslow'un piramidindeki en alt katmana indirgenmiş bir yaşamın koşulları geçerlidir (Şekil 76). Bir lokma için birbirini öldürecek kadar vahşileşen insanlar, market vb. dükkânları yağmalamışlardır.



Şekil 76. Kent ve mekân dokusundaki saldırganlık izleri

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.

Birinci kör, birinci körün karısı, doktor, gözü siyah bantlı yaşlı adam, koyu renk gözlüklü genç kız ve şehla çocuk; doktorun karısı önderliğinde göçebe biçimde hareket ederler, kenti keşfe çıkarlar. Doktorun karısının sokaktaki herhangi bir köre neden evinde kalmadığını sorduğunda aldığı cevap şaşırtıcıdır. “...*evimin nerede olduğunu bilmiyorum... insanların evlerini kaybetmelerinin ne kadar kolay olduğunu bilemezsiniz... yiyecek aramaya çıktığımızda bir arada kalmamız gerekiyor... eve dönmeyi başardığımızı varsaysak bile, orayı kendi evini bulamamış başka bir grup işgal etmiş olabilir... bizim diyebileceğimiz hiçbir şeye sahip değiliz*” (Saramago, çev. 2018, s. 225). Geline nokta mülkiyet olgusu da sarsılmıştır. Çünkü insanlar evlerini bile bulamazlar, dolayısıyla herhangi bir yere aidiyet hissedemezler. Bu durum A. Toffler'in geleceğe dair “*İnsanın mekânla olan ilişkileri hiçbir zaman bu denli çeşitli, geçici ve üstünkörü olmamıştır... insan yaşamında, yerleşik mekân önemini yitirmektedir. Yeni bir göçebe ırkı türetmekteyiz*” (Toffler, 1981, s.71) öngörüsüyle son derece uyusmaktadır. İnsanlığın kalıcılık duygusunun izi olan mimari/ mekân, geçiciliğin ağır tahriki altında kalmıştır. Bağlamdan kopma, köksüzlük, geçicilik, savruklu, mekâna sınırlı katılım, ilişki kuramama, yabancılık ve aidiyetsizlik, görülen mekânsal davranışlar arasındadır. Durum karşısında şaşkınlığını gizleyemeyen doktorun karısının hiç kimse kendi evinde yaşamıyor mu sorusu üzerine aldığı cevap mekânın kabuğa indirgenmiş anlamını ifade

eder. “...ne fark eder, benim evime de sayısız insan girip çıkmıştır... zaten bu durumda, zemin katındaki bir mağazada ya da bir depoda yatıp kalkmak çok daha pratik” (Saramago, çev. 2018, s. 226). Gözü siyah bantlı yaşlı adam, bu evden ve aidiyetten kopma halini *kaybolma* şeklinde adlandırır. Yersizleşmenin geldiği bu noktada insanlar kendi evlerine bile kaygıyla yaklaşırlar. Şekil 77’de de görüldüğü gibi, kendi alanlarına giren grubun yaşadığı tedirginlik, mekânı saran distopik korkuyu gözler önüne serer.



Şekil 77. Tecrit edilen körlerin akıl hastanesindeki şartları

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> adresinden 06.10.2020 tarihinde edinilmiştir.




Doktor ile karısı arasında geçen “Neden kör olduk... bence biz kör olmadık, biz zaten kördük, Gören körler mi, Gördüğü halde görmeyen körler” (Saramago, çev. 2018, s. 330). diyalogu Platon’un mağara alegorisini anımsatır. Görülen ne kadar gerçektir, gördüğünün sanılıyor oluşu ne kadar gerçektir? Normal şartlarda körlük, her şeyin siyah görülmesi şeklinde ifade edilirken, filmdeki körlük, tüm ışıkların açılması gibi bir beyazlıkla tasvir edilir. Beyaz körlük üzerinden, görürken yaşanan körlük anlatılmak istenmiştir. Saramago’ya göre, insanlar gördüğü halde kendini göremeyen olduğu için kördür. Bu bağlamda eserdeki beyaz körlük, kendini, çevresini göremeyen, yabancılaşmış, salt çıkarlarının peşinde koşan ve gerçek benliğinden uzaklaşmış olmak anlamına gelir.

5.4. Bölüm Değerlendirmesi

Snowpiercer, High Rise ve Blindness; hiper gerçeğin ve distopyanın yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik davranışlarına dair nitelikli veri seti içermeleri bakımından seçilmiştir. Her bir filme dair sinopsis ve künyenin oluşturulmasının ardından distopyan

mekân/ mekânsal davranış kesitleri alınmıştır. Buna göre, Bong Joon- ho yönetmenliğindeki 2013 yapımı Snowpiercer, küresel soğuma sonucu, bir grup seçilmiş azınlığın Wilford Endüstrisinin kurtarılmış lokomotifindeki hiper gerçek yaşamını sunar. Gerçek dünyanın bu oluşturulmuş kopyasında, Wilford, kapital kökenli keskin bir hiyerarşiye dayalı sistem yaratmıştır. Kuyruk bölümünün panoptik düzleminin ezdiği yolcular ve Wilford'un manipülasyon kanalıyla uyuşmuş ön vagon vatandaşları üzerinden, simülakrın yabancılaştıran distopik mekân/ mekânsal davranışı sunulmuştur. Kuyruktakiler için yuva hücreye dönüşmüştür. Egemenlik alanlarının kurulamaması ve/ veya geçişlerinin muğlaklaşmasını, Wilford denetiminin deforme eden, mahremiyetsizlik ve aşırı uyarılma yaratan koşulları takip etmiştir. Gerçek dünyanın mekânlarının hiper gerçek vagonlara taşındığı düzlemde, yersizleşmenin yarattığı yabancılaşma ve aidiyetsizlik görülmüştür. Ben Wheatley yönetmenliğindeki 2016 yapımı High Rise ise; modernist gökdelenin hiper gerçek yenedünyası üzerinden, kişiliğinin en ilkel sınırlarına gitmekten çekinmeyen, manipüle edilmiş, kendisi dâhil her şeyi nesneleştiren, vitrinleştiren, tüketici ve yabancı tipolojiyi sergiler. Bu yeni sosyal tip; mahremiyetinin, kişisel ve egemenlik alanının ihlaline karşı direniş gösteremeyen her koşulda tüketen biyrobotlardır. Bu bağlamda temelinde hiper gerçeğin tüketim paradigmasının yattığı insani öze yabancılaşma, yersizleşme gibi distopyan davranışlara ve örüntülere şahit olunur. Yer in ruhu ve bellek izlerinin yok edilip hafıza ve isteklerin tüketim dürtüsüyle yönlendirildiği- modernizmin eleştirisindeki- bir çerçeve sunulur. Fernando Meirelles yönetmenliğindeki 2008 yapımı Blindness filminde ise körlük; normalden farklı bir renkle sunulur. Temelde, bireyin özüne karşı geliştirdiği körlüğe atıfta bulunup yabancılaşma hali aktarılır. Filmde görüldüğü için gördüğünü sanan herkes, körleşince içsel yolculuğuna çıkar ve asıl benliklerini kör olduklarında görürler. Aslında hepimiz gören körleriz mesajıyla da hiper gerçeklikte gördüğümüz şeyin gerçekten olmadığına dair veri sunulmuştur. Filmin sunduğu bir diğer tabloda da uygarlık, Maslow'un piramidindeki en alt basamağa gerilemiştir. Mekânlar yağmalanmış, körler avcı toplayıcı olarak yaşamaya başlamıştır. Mülkiyet, aidiyet sonlanmış, güvensizlik her yere yayılmıştır. Bu yeni göçebe ırk, -en ilkel ihtiyaçlarını karşılamak üzere- medeniyete ve insani öze yabancı davranışlar sergileyerek yersizleşmiş bir alandan diğerine savrulmuştur.

Bu üç filmin incelemesiyle distopyan atmosferin hiper gerçekliğinden doğan mekânsal davranışlar bağlamında aşağıdaki Şekil 78 oluşturulmuştur.

| | İncelenen Mekanlar & Mekan Bölümleri | Film Mekan Kesitleri | Distopik Atmosferi Kurgulayan Değişim Parametreleri | Mahremiyet | Kişisel Alan | Egemenlik Alanı/ Kendileme | Aidiyet |
|-------------|--|--|--|---|---|---|--|
| Snowpiercer | Ekolojik felaket sonrası, yeni davranış setinin mekan karakteristiği Wilford'in treni Kast ifade eden ön ve arka vagonlar |  | . Ekolojik felaket sonucunda Dünyadaki gerçekliğin değişimi = Trenin hiper gerçekliği .Mekanlar, vagonlar arası değişim Toplumsal kast . Algı- biliş- davranış akışının Wilford'un gerçekliği- manipülasyon- davranış aksına kayması | Kuyruktakilerin kendileri ve mekanlarıyla ilgili bilgileri ne sınırlılıkta bir başkasına ileteneğine karar verme yetkilerinin olmaması .Küresel soğuma sonunda değişen davranış setinin fiziki koşullarına alışmak için mahremiyetsizlikle uyumlanma | Kişisel alan paylaşım sınırlarının kararındaki otonom yetkinin sonlandırılması Kuyruk vagonunda normal şartlarda kamusal boyutta kalması gereken sınırların, intim boyuta indirgenmesi Fiziksel ve zihinsel boyuttaki kişisel alan sınırının ihlali | Otonom sınırlarında değil Wilford'un egemenlik alanında yaşamlarını sürdüren yolcularının, hücresel mekanlarında yok denilecek kadar az kişisel izi . Bölgesel alan davranışında kendileme yapılacak tek yerin bir donatı (yatak) olması, zayıf ve sınırlı bağ | Yolcuların kimlik arayüzünde mekansal davranış karakteristiği aidiyetsizlik İstiflenerek atıldıkları mekana ilişkin sahiplenme dürtüsünün olmaması Kimlik izinden uzak, soğuk, karanlık vagonlara aidiyet yok |
| | | Trenin Hiper gerçek Mekanından Buzlaşan Dünyanın Gerçek Görüntüsü | | | | | |
| High Rise | Gökdelenin kast ifade eden alt ve üst kat daireleri Asansör ve merdiven geçişleri Ortak kullanım; market, banka spor salonu, kuaför, restoran, okul vs. |  | . Yaşantının gökdelenle indirgenmesi = Alginin ve mekanın değişimi hiper gerçekleştirme .Yapıya ilk taşınma zamanıyla çatışma sonrası mekansal değişim . Algı- biliş- davranış akışının gökdelenin gerçekliği- imge metastazı- davranış aksına kayması | Mahremiyete dair fiziksel ve psikolojik sınırın, diğerlerince ihlali Mekandaki seçici geçirgen kontrol mekanizmasının hiper gerçek distopik dönüşümle kaybedilmesi, kişisel mekanın saldırıya uğraması Mekandaki sınırlı denetimli iletişimin bozulması | Kişisel alanların tüketim odaklı çatışmalar sonunda yağmalanması Özel mekanlarda koruma alanı oluşturmak için barikatların kurulması | Egemenlik alanına üst kattakilerin sahip olması, alt kattakilerin sınırlarının aşılması Mekanlardaki kişisel izin vandallığa dönüşmesi Mekanlardaki bölgesel alan davranışının yağmacılığa dönüşmesi | Aidiyeti kendi katıyla sınırlı, bütünü bağlamından uzak gökdelen sakinleri Çatışma sonucunda alan ihlali, yağma, aidiyetsizlik Yer işaretlerinin silinmesi Mekanla kurulan duygusal ve sosyal bağın yıkımı iyeliksizlik, güvensizlik |
| | | Gökdelenin İmge Metastazında Yersizleşme | | | | | |
| Blindness | Salgın sonrası karantina mekanı eski akıl hastanesi; yatakhane, wc ve koridorlar Kentin içinden geçilip gidilen mekanları, Doktorun evi |  | .Salgın öncesi ve sonrası arasındaki değişim .Mekanlar dahil her şeyin tüketilmesine dair değişim .Gerçekliğin değişimi Görünen- algılanan . Algı- biliş- davranış akışının Salgının gerçekliği- olağanüstü hal- davranış aksına kayması | Distopik atmosferin olağanüstülüğünde mahremiyet sınırlarının gönüllü terki- Bir yabancıyla aynı mekanda, fizyolojik & biyolojik ihtiyaçları giderme Normal şartların mahrem alanlarının kamusallaşması | Seçilmiş kalabalıkla arkaik boyutta birlikte hareket eden körlerin, koruma- denetleme yapacakları kalıcı bir kişisel alanının olmaması | Egemenlik alanı davranışının yıkılması = Mülkiyetsizlik Mekanlar istikrarsız olduğu için kişisel iz yok Yerin içinden geçilip gidilen bir koridora dönüşmesi Bölgesel alan davranışının ve kendilemenin olmaması | Mekanda herhangi bir kimlik izi bırakılmaması, mekanın da kimlik örüntüsü taşımaması, aidiyetsizlik Sahiplenmenin olmadığı geçici uzam Mekana dair öznel veya kolektif hafızanın kurulamaması |
| | | Mekanlarda Salgın Sonrası Tüketimle Oluşan Hiper gerçek Süreksizlik | | | | | |

Şekil 78. Seçili distopik filmlerin mekansal davranışına dair parametreler

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Her bir film için; mekan bölümleri ifade edilmiş, bu bölümlerden alınan bir örnek üzerinden hiper gerçek distopik figür sunulmuştur. Snowpiercer’da Vekil Mason’un akvaryum vagonunun camından buzlar içindeki Dünyaya baktığı sahnede, hiper gerçek ile gerçek arasındaki ayrım çizilmiştir. Bir camla ayrılan bu iki gerçek arasındaki fark, distopik atmosferi kurgulayan değişimle gerçekleşmiştir. Ön ve arka vagon insanları da bu değişim parametresinin etkisiyle mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı ve aidiyet davranışlarında mekansal dökümler sergilemiştir. İdeolojik ahlakın materyal boyutuna indirgendiği bu düzende birey de yaratılmış ekosistemin öngördüğü gibi davranmaya başlamıştır. Kitle toplumlarının görüldüğü bu hiper gerçek düzen, davranış olarak, ön bölümdekiler için manipüle gerçeklikle uyuma ve tüketimin her şeyleştirilmesini yaratırken; kuyruktakiler için gözetim- denetim, parçalanmış mahremiyet, aidiyetle gelen yabancılaşmayı yaratmıştır. Modernizmin perde arkasını sunan High Rise’in distopyan mekân bölümleri ise bir gökdelen içindedir. Bu gökdelen; bireyselliğin, makine üretiminin, çok amaçlı kullanımdaki toplu konutun, standardizasyonun parlatıldığı bir gökyüzü kolonisidir. Statü gösterisi ve benlik sunumu amacıyla taşınlan yapıda her imkâna yer verildiği için yaşantı salt gökdelene indirgenir. Sadece onun mekanlarını algılayan ve imge metastazı yaşayan apartman sakinleri, yalıtılmış eylemlerde bulunur ve böylelikle gerçeklik sınırından giderek uzaklaşırlar. Algı, biliş, davranış akışının imge metastazıyla değişimi üzerine kahramanlar mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı ve aidiyet davranışlarında farklı mekansal dökümler sergiler. Blindness ise körlük salgını sonrası karantina alanı ve kentin rastgele seçilen mekanları üzerinden süreksizlik anlatımı yapar. Nitekim körlerin sokakta avcı toplayıcı ataları gibi temel ihtiyaçları karşılamak için dolaştıkları film kesitinde de, bir mekândan diğerine bellek izi yaratmadan göç ettikleri görülür. Algı, biliş, davranış akışının salgınla değişimi üzerine kahramanların; mahremiyet, kişisel alan, egemenlik alanı ve aidiyet davranışlarında farklı mekansal dökümler sergileyip yersizleşme etkisiyle aidiyetsizlik yaşadığı görülür.

Her bir filmde özne- çevre arasındaki sosyal, anlamsal iletişim değiştiği için mekânsal davranış normu da değişmiştir. Eş deyişle öznenin anlamlandığı davranış setinin sağladığı çevresel olanak değiştiği için öznenin mekânsal dışavurumu da değişmiştir. Bu bağlamda çevresel faktör temelinde mekân/ mekânsal davranış dikotomisi için aşağıdaki Şekil 79 oluşturulmuştur.

| Appleyard'ın Çevre Etkileşim Tablosunun (Tablo 1) Üç Distopik Simülakr İçin Sorunlu Çerçevesi | Mekansal Davranış Değişimi İçin Referanslar ve Filmlerdeki Kesitleri | Distopik Atmosferin Hiper gerçek Mekanı | Distopik Farkın/ Değişimin Renk Bağlamında Dikotomisi | | |
|---|---|---|--|---|--|
| <p>1) Var olabilme Sorunu Rahatsızlık / Güvensizlik Savunmasızlık</p> <p>2) Konforsuzluk / Stres Aşırı Kalabalık - Gürültü - Karanlık Sıkışmışlık, Kirlilik Anomali - İklim sorunları</p> <p>3) Yetersizlik Rota Kaybı Uyumsuzluk / Uyumsuzluk Aşırı Karışıklık</p> <p>4) Kişisel Gelişim Sorunları Mahremiyetsizlik Kimliklenemeyen Kişisel Alan Yetersiz Egemenlik Alanı/ İstila/ Talan Anonimleşme Baskıcı / Rijid Çevre Hakimiyeti İlişkisizlik / Aykırılık / Varsayımsız İfadesiz / Düşmanca / Aşırı İmaj</p> <p>5) Sosyal Gelişim Sorunları Eşitsizlik/ Yabancı İstenmeyen Dozda Heterojen Toplumsal Sefalet Kültürel Değersizleşme Kaynakların Tüketimi</p> <p>6) Yönetim Sorunları Baskıcı İdare Ekonomik Statü Sorunları</p> | <p>İhtiyaç - Gudu Bilişsel Temsil Algı - Bellek Zaman Değişim (Zeitgeist)</p> <p>Çevre - İnsan Arasındaki Mekanizma (Sosyal - Fiziksel - Kültürel Çevre Değişkenleri)</p> <p>Çevresel Performans Verileri (Atmosfer, Işık, Isı, Renk, Doku, Sınır vs. Ölçülebilir Kimlik, Anlam vs. Ölçülemeyen)</p> <p>Ölçek (Donatı - Mekan - Kent)</p> | <p>Gözetim İletişimsizlik Sıkışmışlık Yaşamın Şeffaflığı Tekinsizlik Karanlık</p> <p>Hiper gerçek Tüketim İmaj Metastazı Nevroz Gönüllü Gözetim Sınır İhlali</p> <p>Boşluk Kaybolmuşluk Geçicilik Nevroz Güvensizlik Tekinsizlik İstikrarsızlık</p> | <p>Simgesel Değiş Tokuş <i>'Tren Dünya'dır, insanlık da bizim'</i></p> <p>Gerçeğin Yerini Alan Gösterge <i>'Gerçek dünyayı arkanızda bırakın'</i></p> <p>Düzlemdeki Kayma <i>'Şehir alarm halindeydi... Her zamanki gibi kaos'</i></p> | <p>Trenin Arka ve Önü Arasındaki Fark</p> <p>Çatışmanın Başı ve Sonu Arasındaki Değişim</p> <p>Tecritin Başı ve Sonu Arasındaki Değişim</p> | <p>Snowpiercer</p> <p>High Rise</p> <p>Blindness</p> |

Şekil 79. Çevresel bağlamın distopik mekân dikotomisi

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur.

Güdü, gereksinim, değer ve çevresel performansın davranışa dair parametrelerini içeren Appleyard'ın tablosu (Tablo 1) üzerinden, distopik simülasyonun sorunlu çevresinin verileri belirlenmiştir. Bu verilerin olumsuz faktörleri ve mekânsal davranışın değişim referanslarıyla seçili üç filmde atmosfer- davranış başlıkları çıkarılmıştır. Bu başlıklar filmlerden alınan cümle kesitleriyle desteklenmiştir. Ardından distopik atmosferin hiper gerçek mekânında fark ve/ veya değişime bağlı dikotomi tespit edilmiştir. Snowpiercer filmindeki distopik mekânsal kast farkının ve High Rise ile Blindness filmlerinin olay gelişimindeki mekânsal önce- sonra dikotomisinin renk göstergesi çıkarılmıştır. İki keskin uç şeklinde ifade edilebilecek bu mekânsal, renk ve ışık farkı davranışlara da yansımıştır. Renklerin tür- değer değişimi, ton koyulaşması, ışığın azalması gelecek distopik olayların metaforu olarak sunulmuştur. Bu döküm üzerinden mekânsal davranış değişimi aktarılmıştır.

Filmdeki bireylerin biyopsikososyal birer varlık olmaları sebebiyle, dış uyarıcılarının yarattığı faktörlerde bilinçdışı ve bilişsel eylemlerde bulunduğu, özellikle distopik hiper gerçekliğin yarattığı süreçte de bu aksta mekânsal dışavurumlar sergilediği görülmüştür. Distopik simülasyonun çevresinden alınan eylem dökümü, eş deyişle distopik sinemekânın sosyal katmanlarının davranış ara yüzü, bu tablonun referansıyla sınıflandırılmıştır. Varoluş, konfor, yeterlilik, kişisel sosyal gelişim, yönetim parametrelerinin (Appleyard'ın Tablo1 verilerinin başlıkları) olumsuz tablosu olan bu veriler üzerinden alınan distopik kesitlerle üç film için yabancılaşma, yersizleşme ve aidiyetsizlik örüntüleri oluşturulmuştur (Şekil 80). Filmlerin distopik hiper gerçek mekânındaki bu örüntüler, sütunlardaki söylemlerle ifade edildikten sonra filmlerden alınmış kesit cümlelerle desteklenmiştir. Bunun yanı sıra, bu olumsuz örüntüler üzerinden takip edilen eleştiri unsuru ile geleceğin mekânsal hiper gerçeğine dair akademik öngörü için altlık hazırlanmıştır. Çalışmayı özgün kılan ve filmlerin ne amaçla seçildiğine dair veri sunan bu eleştiri unsuru bölümüyle, olası hiper gerçek mekân/ mekânsal davranış ön izlemesi irdelenmiştir. Bu bölüm, bir olasılığın arayışındaki çalışma kapsamında, göz ardı edilen uyarılara dair geleceğin mekânsal potansiyeli olarak değerlendirilebilir.

| | Yabancılaşma | Yersizleşme | Aidiyetsizlik | Hiper gerçek Gelecek Mekanına Dair Filmin Eleştiri Unsuru |
|-------------|--|---|---|--|
| Snowpiercer | Varsayım Mekanın Yıkımı Anomi Köksüzlük- Eski Mekandan Vagona Geçiş Sosyal Ters Evrim Soyutlanma Kolektif Boyutta Kayboluş <i>'Kendimden neden nefret ettiğimi biliyor musun? İnsan eti tadı nasıldır biliyorum'</i> | Mekanda anlam yitimi: Yuva- Vagon Evrilen Koşul: Mekanı Terk Etme Mekanla İlişkisizlik Güvensiz Kabuk = Vagon Genius loci - Tarih, anlam değişimi Yerin nitel anlamının nicelleşmesi <i>'Hala soğuk, ölü.'</i> | Anomi Çevreyi terk etme isteği Yerin tükenen sembolik anlamı Mekanın salt kabul algısı- aidiyetsizlik Mevsimden, ışıktan, dış dünyadan soyut arka vagon- bağlamsızlık <i>'Wilford'ın askerleri gelip her şeyimizi aldı'</i> | Hiper gerçek Kopya Mekansal Kast - Kitlelerin Asimetrikliği Tüketim (Değer + Mekan) Totaliter biyopolitik baskı Gözetim - Kontrol Mekanın Panoptikonlaşması Manipülasyon (Mekansal Birimi Okul Vagonu) Kapital Gücün Pasifleştirdiği Kitleler Mekanda Psikososyal Alan İhlali |
| High Rise | Toplumsal uyumun parçalanması Varsayım mekanın tahribi Köksüzlük- Yuvanın talan edilmesi - yağma Mekanla ilişkinin anlam değişimi İmaj işgali- mekansal süreksizleşme Uçucu- geçici mekan atmosferi Otomatlaşma- mekansal tekdüzellik <i>'Gerçek şu ki artık hepimiz bio robotlarız'</i> | Kişisel alanların kolektif tüketim alanlarına dönüşmesi Mekanda yorum - algı değişimi Evrilen ilişki biçimi-mekansal değişim Güvensiz, statü mekan daireler Genius loci - Anlam değişimi Zaman- mekan sıkışması Yerin nitel anlamının nicelleşmesi <i>'Burası biraz dağılmış'</i> | Mekanla kurulamayan ilişki İz bırakma eyleminin kendileme değil, vandallık / yağmacılık boyutunda oluşu Aşırı imaja maruz kalma Sindirmeden bir diğer imajı duyumsama Kullan at mekan Hazcı hedonist tüketim <i>'Fahiş fiyatlı hücre'</i> | Hiper gerçek Bağlamsızlık Tüketim ve Eğlence ile Örtbas Edilen Gerçeklik Alanı Sınıfsal Çatışma - Mekansal KAST Anlamda ve Mekanda Bölünme Fiziki Olanakların Dikotomisi Modernizm, Kapitalizm ve Hedonizmin Mekan Açmazları Tüketimin Salt Hazza Dönüşmesi Tüketim Dürtüsüyle Çöken İmge |
| Blindness | Normsuzluk, kolektif kaybolma, Anomi Toplumsal uyumun parçalanması Varsayım mekanın tükenmesi Köksüzlük- Yuvadan sığınağa geçiş Sosyal ters evrim, süreksizleşme Mekansal duyumsama ve yaşantısallık farkı - tükenen yerin ruhu Mekanın kararlı çizgisinin süreksizliği <i>'Bize kadınlarınızı getirin'</i> | Kişisel alanların kolektif tüketim alanlarına dönüşmesi- Hafızasızlık Mekanda algı- bellek- anlam yitimi Zamandaki oluşun salgınla durması İlişki kurulamayan mekan Güvensiz, kabuk = herhangi bir sığınak Genius loci - Anlam değişimi Yerin nitel anlamının nicelleşmesi <i>'Ver onu bana'</i> | Yerdeki kendileme izlerinin rastlantısal lekeye dönüşmesi /Anomi /Anonimleşme Çevreyi terk etme isteği Mekansal kimliksizleşme Öznel ve kolektif mekan pratiğinin değişimi Tükenen yerin ruhu Yol alımı sırasında rastlanan sıradan kullan at mekanlar <i>'Pardon efendim rehber ihtiyacım var'</i> | Hiper gerçek Yersizleşme Mekansal İstikrarsızlık Mekanda Bellek Yitimi Gözetim Tüketim Dürtüsüyle Çöken İmge (Mekansal Hafızasızlık) Süreksizlik Üretimi (Mekandan Mekana Göç) Katastrofik Atmosfer |

Şekil 80. Seçili distopik filmlerin mekânsal davranışı ve ilettikleri eleştiri unsuru

Kaynak: Grafik, yazar tarafından oluşturulmuştur

Üç filmde de ihtiyaçlar distopik simülaklarla değiştiği için, güdü, algı, bilişsel kod, mekânsal davranış süreci değişmiştir. Olayın kahramanları, Maslow'un piramidinin üst basamağından alt basamağına -temel ihtiyaçlar sınırına- çekilmiştir. Psikososyal alan ihlali, öznel izin yaratılamaması ve/ veya yıkımı dolayısıyla mekânla belleğe dayalı varoluşsal, deneyimsel bağlam kurulamamıştır. Dolayısıyla hiper gerçek mekân morfolojisinin distopik çevrenin bağlamıyla ürettiği davranış kesiti, tüketim temelinde döküm vermiştir.

Görüldüğü üzere distopyan atmosferin ögesi olan hiper gerçek mekân, bireylere varsayım dışı sonuçlar sunmaktadır. Sınıfsal çatışma, nevroz, salgın, tecrit, mülksüzlük gibi ya olağan üstü bir olayla gelen ya da mahremiyetsizlik, eşitsizlik gibi baskı yaratan atmosferle birey yabancılaşma sergilemiştir. Ya insani özden çıkıp, benlikteki en ilkel uç noktalara ulaşmış, ya da böylesi bir tavır sergileyen bir başkasının karşısında çaresizlik yaşamıştır. Sonuçta ister patolojik bir olgu ister de uygarlık sürecinin evrimsel zorunlu sonucu olarak değerlendirilsin, öze, var oluşa dolayısıyla da mekâna yabancılaşma gerçekleşmiştir. Tüm bunların sonunda da aidiyetsizlik koşulları hazırlanmıştır. Aidiyetsizlik; bellek yitimi, kimliksizlik, bağlamsızlık da yersizleşmeyi getirmiştir.

BÖLÜM VI

SONUÇ

6.1. Sonuç

Çalışma, devinen gerçekliğin geldiği noktada Baudrillard'ın simülasyon ilanına dair olası mekânsal davranışın sorgusudur. Bu bağlamda hiper gerçek yaratım aracı olarak sınırlılık alanına distopik sinemekân alınmıştır.

Distopya, sunulan olumsuz tabloya dair başka bir seçeneğin varlığını vurgulamak ister. Onun bu uyarı misyonunu ve farkındalık yaratma isteğini akademik sorumluluk temelinde ele alan çalışma, mekân filtresinde öngörü arayışındadır. Hedeflenen yarınlara oluşumunda etken duruş sergilemek, bugünün ivmesiyle geleceğin olası mekânsal sorununa değinmek, distopik simülasyonun eleştirisi üzerinden mekânsal davranış bazında sağaltım yaratmak istenmiştir. Bu arayış ve amaç bağlamında filmlerden alınan eleştiri unsuru; bu eleştirilerin objesinin yuttuğu gerçeklik, sıradaki yeni gerçeklik olabilir mi sorusu temelinde irdelenmiştir.

Mekân, toplumsal bir organizma olması sebebiyle hiper gerçek ve distopya gibi sosyolojik olguların örneklemelerinde davranışsal veri sunabilmektedir. Aynı zamanda toplumla organik bağ içindeki sinema disiplininin de geleceğin mekânsal verisinin çıkarımı yapılabilmekte, kurgu boyutu gerçeklik aksına geçebilmektedir. Mekâna dair bilginin öncül kaynağının gerçeğin yerini alan göstergelerle sunulduğu distopik sinemekân, bu bağlamların düzlemiyle potansiyel barındırmaktadır. Çalışma kapsamında potansiyeli temel alınarak irdelenen distopik sinemekânlarda, gerçeğin kabuğunun, distopya olağanüstülüğünde kırıldığı ve hiper gerçek imgenin mekânsal davranışın kökenlerine sızmasıyla genel kabulün çöktüğü gözlemlenmiştir. Distopik olayın olağanüstülüğünde kişiliğin id biriminin denetlenemediği, benlik sınırlarının belirsizleştiği görülmüştür. Bu tabloda medeniyetin arka odası aydınlanmış, insani öze yabancı, uç davranışlar ortaya çıkmıştır. Yerin ruhu tükenmiş, bağlam kopmuş, hiper gerçekliğin karşısında mekânsal varsayımlar yıkılmıştır. Kimlik, aidiyet, bellek zeminleri kaymış, mekânın karşılık geldiği anlamlar tüketilmiştir. Bu tüketim temelinde yabancılaşma, yersizleşme ve aidiyetsizlik gibi mekânsal davranışlar genel geçer halini almıştır. Gözlemlenen tüm bu hiper gerçek izler, geleceğin mekânsal davranışı

bağlamında kurgusal boyutundan sıyrılıp gerçeklik katmanına geçebilecek olasılıktadır. Çünkü her biri potansiyel taşır. Huxley'in 1932'de yazdığı 'Cesur Yeni Dünya' adlı eserinde duygu durumunu değiştiren 'soma' adlı haplar ile ilk antidepresanın 1955' de piyasaya çıkması arasındaki bağlantı, Jul Verne'in 1865'de yazdığı 'Aya Seyahat' adlı eserinde yer alan ay modülü Apollo 11 ile gerçekte ilk defa 1969'da kullanılan ay modülü arasındaki bağlantı, Mary Shelley'in 1818'de yazdığı 'Frankenstein' adlı eserindeki organların bir araya getirilmesi fikri ile 1905'de yapılan ilk başarılı organ nakli arasındaki bağlantı; kurgu ürünün, konu olarak işlenmelerinden yıllar sonra gerçekleştirilmelerindeki olasılığı, eş deyişle potansiyeli sorguladır. Çalışmada, incelenen distopik eserlerin hiper gerçek ürünü üzerinden mekânsal ve davranışsal dökümler, bu potansiyel bağlamında sunulmuştur. Mekân/ mekânsal davranışın hiper gerçeklikle yeniden üretilebilir olduğu ve davranışsal değişimi tetikleyen korkunun, yarının inşasını da kurabilecek gücü taşıdığı düşünülebilir. İçinde olunan 'an'dan geleceğe devşirilen kaygının, kendisini yapıcı bir unsura dönüştürebilmesi olasıdır. Dolayısıyla öngörüsü sunulan yersizleşme, aidiyetsizlik ve yabancılaşmaya dair olumsuz senaryolar üzerinden gelecek gerçeği için umut yaratılmak istenmiştir. Çünkü insan, kendisinin ve evrenin kıyametinin yaratıcısı olabileceği gibi, kötü senaryonun motive edici dürtüsüyle bugünden başlayarak yarını da inşa edebilecek güçtedir. Bu bağlamın umut ışığıyla tezde, hiper gerçeklik, mekânsal davranış ve distopya kavramları değişim olgusuyla birbirine bağlanmış, kesişimleri alınmıştır.

- Gerçeğin devinen suretindeki değişimin doğurduğu hiper gerçeklik,
- Biliş odaklı ve sosyokültürel çevreye bağlı değişimin yansıdığı mekânsal davranış,
- Varsayımın olağanüstü değişiminin izi olan distopya

bu doğrultuda ortak çalışma alanına toplanmıştır. Devininin ve değişimin zeminlerini kaydırıldığı bu kavramlar, tüketimle yersizleşme, yabancılaşma, aidiyetsizlik gibi tablolar sunmuştur. Tüm bu olumsuz toplu durumun, zamanını bekleyen bir gerçekliğe dönüşmemesi için akademik farkındalık yaratılmak istenmiştir. Çalışmanın, bu çıkarımları ve distopik sinemanın toplumu inşa etme gücünü kullanarak geleceğin mekânsal gerçeğini düşünmeye teşvik etmesi, şimdi ile gelecek arasında köprü kurması ve potansiyel barındıran gelecekteki hiper gerçek mekânsal davranış için akademik öngörü oluşturması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca literatürdeki sosyoloji, iç mimari ve sinema disiplinlerinin buluştuğu az sayıda çalışma arasından, tezin özgün örneklemelerinden elde edilen mekânsal davranış örüntüsünün, gelecekteki çalışmalara öncül zemin oluşturacağı ve yeni bir düzlem yaratacağı umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2008). *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.
- Ağaoğulları, M. A., & Köker, L. (2008). *Tanrı devletinden kral devlete*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Akarsu, B. (1975). *Felsefe terimleri sözlüğü (1.bs.)*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Akyürek, E. (1994). *Orta Çağ'dan Yeni Çağ'a felsefe ve sanat*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Altan, İ. (2005). *Mimarlıkta mekân kavramı*. İstanbul: Ofis 2005 Yayınları.
- Altman, I. (1975). *Environment and social behavior*. California: Wardsworth Publishing Company.
- Altman, I. (1976). Some perspectives on the study of man environment phenomena. In H. M. Proshansky, W. H. Ittelson & L. G. Rivlin (Eds.), *Environmental psychology man and his physical settings*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Amis, K. (1960). *New maps of hell: A survey of science fiction*. New York: Harcourt Brace.
- Anday, M. C. (1994). *Yeni haritalar, sevişmenin güdüklüğü ve yüceliği*. İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla: 20. yy. Batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Antonsich, M. (2010). Searching for belonging - an analytical framework. *Geography Compass*, 4(6), 644-659.
- Appleyard, D. (1973). Professional priorities for environmental psychology. In Rikard Küller (Ed.), *Architectural psychology proceeding of the lund conference*. Stroudsburg, PA: Dowden Hutchinson & Ross Inc.
- Aristoteles. (1996) . *Metafizik* (Ahmet Arslan, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Aristoteles. (1998). *Birinci çözümler* (Ali Houshiary, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., Bem, D. J. & Nolen- Hoeksema, S. (1999). *Psikolojiye giriş* (Yavuz Alogan, Çev.). Ankara: Arkadaş Yayınları.
- Avar, A. (2009). Lefebvre'in üçlü - algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân – diyalektiği.

TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, Dosya 17, 8.

- Baccolini, R., & Moylan, T. (2003). *Dark horizons science fiction and the dystopian imagination*. New York: Routledge.
- Ballard, J. G. (2015). *Gökdelen* (Dost Körpe, Çev.). İstanbul: Sel.
- Baudrillard, J. (1988). *The ecstasy of communication* (Bernard & Caroline Schutze, Trans.). New York: Semiotext(e) Foreign Agent Series.
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction* (Brian Singer, Trans.). Montreal: New World Perspectives CultureTexts Series.
- Baudrillard, J. (2001). *Fragments* (Chris Turner, Trans.). New York: Routledge.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (Oğuz Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel deęiş tokuş ve ölüm* [Çevirmenin Önsözü]. (Oğuz Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bauman, Z., & Lyon, D. (2013). *Akışkan gözetim* (Elçin Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bentham, J., Pease Watkin, C., Çoban, B., & Özarıslan, Z. (2016). *Panoptikon: Gözün iktidarı* (Barış Çoban, Zeynep Özarıslan, Çev.). İstanbul: Su Yayınları.
- Berber, Ö. (2011). Yok yer, yersizleşme ve yersizyurtsuzluk kavramları üzerine bir sorgulama. *İdeal Kent-Kent Araştırmaları Dergisi*, 2 (3), 142-157.
- Berolıson, B., & Steiner, G.A. (1964). *Human behavior an inventory of scientific findings*. New York: Harcourt, Brace & World Inc.
- Bezel, N. (1984a). *Yeryüzü cennetleri kurmak (ütopyalar)*. İstanbul: Say Yayınları.
- Bezel, N. (1984b). *Yeryüzü cennetlerinin sonu ters ütopyalar*. İstanbul: Say Yayınları.
- Bozdemir N., & Kara İ. (2010). *Birinci basamakta tanı ve tedavi*. Adana: Nobel Tıp Kitabevi.
- Bradbury, R. (2018). *Fahrenheit 451* (Dost Körpe, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Brower, S. N. (1980). Territory in urban settings. In I. Altman, A. Rapoport & J. F. Wohlwill (Eds.), *Human behavior and environment advances in theory and research: Environment and culture, Vol: 4*. New York: Plenum Press.
- Buchwald, D. (2008). Routen zur Unsterblichkeit [Ölümsüzlüğe giden yollar]. Im Dagmar Buchwald (Hg.), *Madeline Gins und Arakawa Niemals Sterben! Architektur gegen den Tod* [Madeline Gins ve Arakawa asla ölmez! Ölümüne karşı mimari]. Berlin: Jovis Verlag.
- Campenella, T. (2018). *Güneş ülkesi* (Çiğdem Dürüşken, Çev.). İstanbul: Alfa.

- Cevizci, A. (1999). *Paradigma felsefe sözlüğü (3.bs.)*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2003). *Felsefe terimleri sözlüğü (3.bs.)*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2009). *Felsefe tarihi Thales'ten Baudrillard'a*. İstanbul: Say Yayınları.
- Claeys, G. (2017). *Ütopya edebiyatı (Zeynep Demirsü, Çev.)*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Cuddon, J.A. (1999). *The penguin dictionary of literary terms and literary theory (5. Edition)*. London: Penguin Books.
- Çörekçioğlu, H. (2015). *Modernite ve ütopya - Ütopya, 1984 ve mülksüzler üzerinden*. İstanbul: Sentez.
- De Botton, A. (2010). *Mutluluğum mimarisi (B. T. Altuğ, Çev.)*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Delanty, G. (2003). *Bir kavramın anatomisi: Topluluk (F. Bilge Atay, Çev.)*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Downs, R. M. & Stea, D. (1973). (Eds.). *Image and environment: Cognitive mapping and spatial behavior*. Chicago: Aldine Press.
- Eilam, D., Portugali, J. ve Yaski, O. (2010). City rats: From rat behaviour to human spatial cognition in urban environments. *Nature Proceedings*, (<https://doi.org/10.1038/npre.2010.4759.1>).
- Elias, N. (1982). Staatkritik. Mit Überlegungen zur Bestimmung des Begriffs Utopie [Devlet eleştirisi. Ütopya teriminin tanımına yansımalarla]. Im Vosskamp, W. (Hg.), *Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzzeitlichen Utopie* [Ütopya araştırması. Modern ütopya üzerine disiplinler arası çalışmalar]. B.2. Stuttgart: Metzler.
- Erol Maltaş, A. (2016). Klasik ve modern ütopyalarda mekân tasavvurları. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Fichman, N., Barata Ribeiro, A., Sakai, S. (Producer), & Meirelles, F. (Director). (2008). *Blindness* (Motion picture]. UKS: Miramax Films.
- Giddens, A. (2012). *Modernliğin sonuçları (Ersin Kuşdil, Çev.)*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gordin, M. D., Tilley, H., & Prakash, G. (Eds.). (2010). *Utopia/ dystopia conditions of historical possibility*. Oxfordshire: Princeton University Press.
- Gökberk, M. (2019). *Felsefe tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Göktepe, I. B. (2013). Gerçek mekân, sanal mekân ve kurumsal kimlik ilişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

- Göregenli, M. (2018). *Çevre psikolojisi insan- mekân ilişkileri*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Görgün Baran, A. ve Suğur, S. (Ed.). (2012). *Çağdaş sosyoloji kuramları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Harvey, D. (2012). *Postmodernliğin durumu* (Sungur Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Heidegger, M. (1996). *Kentin felsefesi* (O. Kunal, Çev.). Cogito, 8, 67-70.
- Heidegger, M. (2004). *Varlık ve zaman* (A. Yardımlı, Çev.). İstanbul: İdea Yayınevi.
- Hesiodos. (2012). *İşler ve günler tanrıların doğuşu* (Furkan Akderin, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Holahan, C. J. (1982). *Environmental psychology*. New York: Random House Inc.
- Ittelson, W. H., Proshansky, H. M., & Rivlin, L. G. (1970). The use of behavioral maps in environmental psychology. In H. M. Proshansky, W. H. Ittelson & L. G. Rivlin (Eds.), *Environmental psychology man and his physical settings*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Ittelson, W. H., Proshansky, H. M., Rivlin, L. G., & Winkel, G. (1974). *An introduction to environmental psychology*, New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Jünger, E. (1957). *Gläserne Bienen*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.
- Kırgız, Ş. (2019). Gelenekten geleceğe: Ernst Jünger'in Gläserne Bienen adlı eserinde distopik kurgu. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 63, 35- 49.
- Koolhaas, R. (2002). Junkspace. *October*, 100, 175-190.
- Kumar, K. (2005). *Ütopyacılık* (Ali Somel, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Kumar, K. (2006). *Modern zamanlarda ütopya ve karşı ütopya* (Ali Galip, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory the role of the behavioral sciences in environmental design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Lang, J. (1974). Theories of perception and 'formal' design. In J. Lang, C. Brunette, W. Moleski & D. Vachon (Eds.), *Designing for human behavior: Architecture and behavioral sciences*. Stroudsburg, PA: Dowden Hutchinson & Ross Inc.
- Magee, B. (2000). *Platon'dan Wittengenstein'a batı felsefesi* (Ahmet Cevizci, Çev.). İstanbul: Paradigma.
- Marx, K. (2013) . *El yazmaları* (M. Belge, Çev.). İstanbul: Birikim Yayınları.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50, 4, (<https://doi.org/10.1037/h0054346>).

- Moylan, T. (2000). *Scraps of the untainted sky*. Oxford: Westview Press.
- Nalbantoğlu, H. Ü. (2008). Nedir mekân dedikleri? A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber ve F. Öz Sönmez (Ed.), *Zaman-Mekân içinde* (88-105). İstanbul: YEM Yayınları.
- Orwell, G. (2012). *1984* (Celal Üster, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (1) , 323-343.
- Parr, A. E. (1970). In search of theory. In H. M. Proshansky, W. H. Ittelson & L.G. Rivlin (Eds.), *Environmental psychology man and his physical settings*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Postman, N. (1991). *Televizyon: Öldüren eğlence* (Bahadır Gülmez, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rand, A. (2003). *Hayatın kaynağı, manası ve haysiyeti: Ego/ Anthem* (Şerif Yıldız, Çev.) İstanbul: Plato Film Yayınları.
- Rapoport, A. (1980). Cross- cultural aspects of environmental design. In I. Altman, A. Rapoport & J. F. Wohlwill (Eds.), *Human behavior and environment advances in theory and research: Environment and culture, Vol: 4*. New York: Plenum Press.
- Riot-Sarcey M., Bouchet T., & Picon A. (2003). *Ütopyalar sözlüğü (1. bs.)*. (Turhan Ilgaz, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Roberts, J.M. (2015). *Avrupa tarihi* (Fethi Aytuna, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Robins, K. (1999). *İmaj: Görmenin kültür ve politikası* (Nurçay Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rousseau, J. (2016). *İnsanlar arasındaki eşitsizliğin kaynağı* (Rasih Nuri İleri, Çev.). İstanbul: Say Yay.
- Russell, B. (1994). *Batı felsefesi tarihi İlkçağ* (Muammer Sencer, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Saramago, J. (2018). *Körlük* (Işık Ergüden, Çev.). İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Scannell, L. ve Gifford, R. (2010). Defining place attachment: a tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1-10.
- Senneth, R. (2006). *Ten ve taş- Batı uygarlığında beden ve şehir* (Tuncay Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Sharr, A. (2013). *Mimarlar için Heidegger* (Volkan Atmaca, Çev.). İstanbul: YEM Yayınları.

- Sommer, R. (1969). *Personal space: The behavioral basis of design*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Tae-sung, J., Nam, S., Chan-wook P., Tae-hun, L. (Producer), & Joon-ho, B. (Director). (2013). *Snowpiercer* (Motion picture]. Czech Republic: Stillking Films.
- Takmaz, F. (2010). Platon'da kavram ve gerçeklik, Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.
- Taşdemir, D. (2011). Çağdaş peyzaj mimarlarının yaklaşımları çerçevesinde peyzaj mimarlığının gelişim süreci, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Taş, S. (2020). Emile Durkheim'in sosyolojik anlayışında toplumsal iş bölümü, sosyolojik yöntemin kuralları din, anomi ve intihar. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(29), 442- 449.
- Thomas, J. (Producer), & Wheatley, B. (Director). (2015). *High rise* (Motion picture]. UK: Recorded Pic. Company.
- Toffler, A. (1981). *Gelecek korkusu: Şok* (Selami Sargut, Çev.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni bir bakışla Baudrillard* (Yetkin Başkavak, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Voltaire. (1770). *Questions sur l'Encyclopédie* [Ansiklopedi hakkında sorular] (Cilt Droit m. 4 cilt). Cenova: Voltaire Foundation.
- Walmsey, D.J., & Lewis, G. J. (1993). *Behavioral approaches in human geography*. London: Logman Scientific & Technical.
- Wright, E. (1998). *Postmodern Brecht* (Ayşegül Bahçıvan, Çev.). Ankara: Dost.
- Zamyatin, Y. (2016). *Biz* (Algan Sezgintüredi, Çev.). İstanbul: Versus Kitap.
- Zeißler, E. (2009). *Dunkle Welten: die Dystopie auf dem Weg ins 21. Jahrhundert* [Karanlık dünyalar: 21.yüzyıla girerken distopya]. Marburg: Tectum Verlag.
- Žižek, S. (2011). *İdeolojinin yüce nesnesi* (Tuncay Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- <https://www.ronchinigallery.com/artists/berndnaut-smilde/> Erişim Tarihi: 26.07.2020
- <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jul/09/olafur-eliasson-returns-tate-modern-tonne-white-lego#img-3> Erişim Tarihi: 26.07.2020
- <https://www.massimouberti.it/portfolio/uno-studio-2003/> Erişim Tarihi: 26.07.2020
- https://vida.limsi.fr/archives/lib/exe/detail.php?id=wiki%3Astma_brouillard&media=wiki:500px-blindlight1.jpg Erişim Tarihi: 26.07.2020
- <https://divisare.com/projects/151217-diller-scofidio-renfro-blur-building> Erişim Tarihi:

26.07.2020

<https://medium.com/@emma.bonca/its-kind-of-fun-to-do-the-impossible-said-by-the-famous-walt-disney-the-man-who-created-two-976daf0830f3> Erişim Tarihi: 03.08.2020

<https://universaltheosophy.com/philosophy/the-allegory-of-the-cave-part-1/> Erişim Tarihi: 04.08.2020

<http://ideaselacaverna.blogspot.com/2014/12/el-mito-de-la-caverna-platon-atemporal.html> Erişim Tarihi: 04.08.2020

<https://premierpopart.com/andy-warhol-marilyn-suite-by-sunday-b-morning/> Erişim Tarihi: 30.07.2020

<https://mimarobot.com/forum/wiki/centre-pompidou-beaubourg/> Erişim Tarihi: 01.08.2020

<https://www.businessinsider.com/pruitt-igoe-myth-public-housing-project-2013-5?op=1%2F> Erişim Tarihi: 13.07.2020

<https://quadralectics.files.wordpress.com/2013/10/650.jpg> Erişim Tarihi: 27.03.2020

[http://www.unesco-venetianfortresses.com/parti-del-sito/palmanova-2/#iLightbox\[0f901391e8cc92265d3\]/0](http://www.unesco-venetianfortresses.com/parti-del-sito/palmanova-2/#iLightbox[0f901391e8cc92265d3]/0) Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://tr.pinterest.com/pin/475340935651544315/> Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://gr.pinterest.com/pin/222294931577978470/> Erişim Tarihi: 27.03.2020

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ClaudeNicolas_Ledoux_Die_Salinenstadt_Ch_aux.jpg Erişim Tarihi: 27.03.2020

http://www.doganhasol.net/wp-content/uploads/2000/11/5_1-0749.jpg Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://i.pinimg.com/originals/e4/46/ef/e446effa4923a96014fb979c3af5c80e.jpg> Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://www.archdaily.com/912738/the-city-in-the-air-by-arata-isozaki> Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://franklloydwright.org/reading-broadacre/> Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://www.moma.org/collection/works/797> Erişim Tarihi: 27.03.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/a-clockwork-orange-otomatik-portakal.html> Erişim Tarihi: 17.04.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/brazil.html> Erişim Tarihi: 12.04.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/truman-show.html> Erişim Tarihi: 17.04.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/equilibrium-isyan.html> Erişim Tarihi: 16.04.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/children-of-men-son-umut.html> Erişim tarihi: 16.04.2020

http://public.media.smithsonianmag.com/legacy_blog/1927-june-science-metropolis-5.jpeg Erişim Tarihi:15.04.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/metropolis.html> Erişim Tarihi: 15.04.2020

<https://www.sinema.to/thx-1138-turkce-altyazili-izle/> Erişim Tarihi:13.04.2020

<https://www.bustle.com/p/13-quotes-from-1984-that-are-horrifyingly-relevant-in-2017-33324> Erişim Tarihi: 18.04.2020

<https://tr.pinterest.com/pin/493707177885565066/> Erişim Tarihi:18.04.2020

<https://www.filmmodu.org/the-lobster-hd-izle> Erişim Tarihi:22.07.2020

<https://tafdi.org/izle/altyazili/5166-delicatessen> Erişim Tarihi:10.09.2020

<https://www.filmmodu.org/metropia-izle> Erişim Tarihi:12.09.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/28-days-later-28-gun-sonra.html> Erişim Tarihi: 23.09.2020

<https://unutulmazfilmler.pw/gattaca.html> Erişim Tarihi:21.07.2020

<https://www.imdb.com/title/tt1706620/> Erişim Tarihi:26.09.2020

http://www.impawards.com/2013/snowpiercer_ver19.html Erişim Tarihi:26.09.2020

<https://www.filmmodu.org/snowpiercer-altyazili-izle> Erişim Tarihi: 26.09.2020

<https://www.imdb.com/title/tt0462335/> Erişim Tarihi: 30.09.2020

<https://720pizle.org/izle/altyazi/high-rise.html> Erişim Tarihi: 30.09.2020

<https://www.imdb.com/title/tt0861689/> Erişim Tarihi: 30.09.2020

<https://www.filmmodu.org/blindness-hd-altyazili-izle> Erişim Tarihi: 06.10.2020


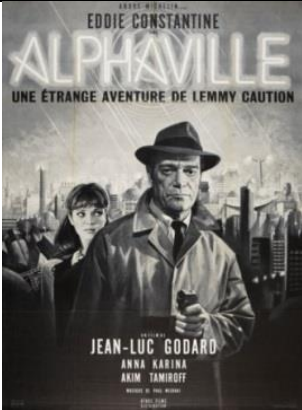
EK

Ek. Tezde Deđinilen Distopik Film K nyeleri

Tezde iřleniř sıralarına g re dizilen filmlerin k nye bilgileri ve poster g rselleri https://www.imdb.com/?ref_=nv_home adresinden 29.10.2020 tarihinde edinilmiřtir.


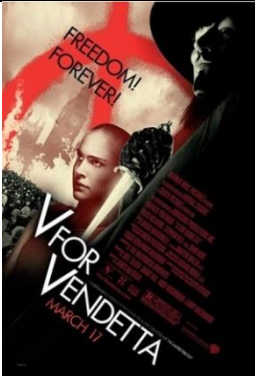
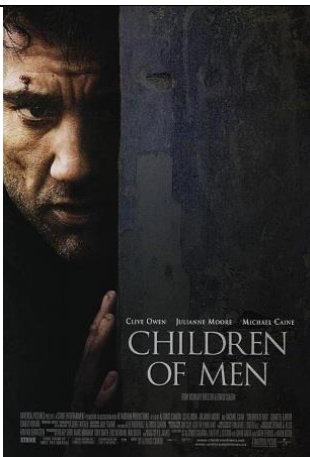
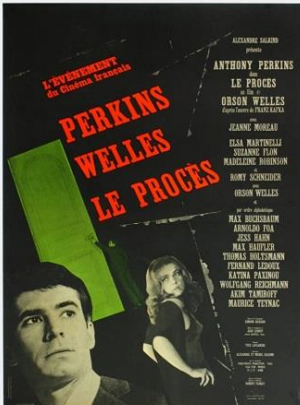
Tablo A1

Metropolis, Things to Come ve Alphaville Filmlerinin K nyesi

| | |
|---|--|
|  | <p>Y netmen: Fritz Lang</p> <p>Yapımcı: Erich Pommer</p> <p>Yapım Yılı: 1927</p> <p> lke: Almanya</p> <p>G r nt  Y netmeni: Karl Freund, Walter Ruttmann, G nther Rittau</p> <p>Senarist: Thea von Harbou, Fritz Lang</p> <p>Oyuncular: Brigitte Helm, Alfred Abel, Gustav Fr hlich</p> <p>S re: 210 dk.</p> |
|  | <p>Y netmen: William Cameron Menzies</p> <p>Yapımcı: Alexander Korda</p> <p>Yapım Yılı: 1936</p> <p> lke: İngiltere</p> <p>G r nt  Y netmeni: Georges P rinal</p> <p>Senarist: H. G. Wells</p> <p>Oyuncular: Raymond Massey, Edward Chapman, Ralph Richardson, Margaretta Scott</p> <p>S re: 108 dk.</p> |
|  | <p>Y netmen: Jean-Luc Godard</p> <p>Yapımcı: Andr  Michelin</p> <p>Yapım Yılı: 1965</p> <p> lke: Fransa</p> <p>G r nt  Y netmeni: Raoul Coutard</p> <p>Senarist: Jean-Luc Godard</p> <p>Oyuncular: Eddie Constantine, Anna Karina Akim Tamiroff, Howard Vernon</p> <p>S re: 99 dk.</p> |






Tablo A3

Equilibrium, V For Vendetta, Children of Men ve Le Procès Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|--|
|  | Yönetmen: Kurt Wimmer |
| | Yapımcı: Jan de Bont, Lucas Foster |
| | Yapım Yılı: 2002 |
| | Ülke: ABD |
| | Görüntü Yönetmeni: Dion Beebe |
| | Senarist: Kurt Wimmer |
| | Oyuncular: Christian Bale, Sean Bean, Taye Diggs, Sean Pertwee |
| | Süre: 102 dk. |
|  | Yönetmen: J. Mc Teigue |
| | Yapımcı: Joel Silver, Grant Hill, Lana ve Lilly Wachowski |
| | Yapım Yılı: 2005 |
| | Ülke: ABD- Almanya |
| | Görüntü Yönetmeni: Adrian Biddle |
| | Senarist: Lana ve Lilly Wachowski |
| | Oyuncular: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, John Hurt |
| | Süre: 132dk. |
|  | Yönetmen: Alfonso Cuaron |
| | Yapımcı: Marc Abraham, Eric Newman, Iain Smith, Hilary Shor, Tony Smith, Thomas Bliss |
| | Yapım Yılı: 2006 |
| | Ülke: İngiltere, ABD, Japonya |
| | Görüntü Yönetmeni: Emmanuel Lubezki |
| | Senarist: Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexton, Hawk Ostby, Mark Fergus, David Arata |
| | Oyuncular: Clive Owen, Julianne Moore, Michael Caine, |
| | Süre: 109 dk. |
|  | Yönetmen: Orson Welles |
| | Yapımcı: Alexander Salkind |
| | Yapım Yılı: 1962 |
| | Ülke: Fransa |
| | Görüntü Yönetmeni: Edmond Richard |
| | Senarist: Orson Welles, Franz Kafka |
| | Oyuncular: Anthony Perkins, Orson Welles, Jeanne Moreau, Romy Schneider, Akim Tamiroff, Elsa Martinelli |
| | Süre: 118 dk. |

Tablo A4

La Jetée, Fahrenheit 451, Soylent Green ve Mad Max Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|--|
|  | Yönetmen: Chris Marker |
| | Yapımcı: Anatole Dauman |
| | Yapım Yılı: 1962 |
| | Ülke: Fransa |
| | Görüntü Yönetmeni: Chris Marker , Jean Chiabaut |
| | Senarist: Chris Marker |
|  | Yönetmen: François Truffaut |
| | Yapımcı: Lewis M. Allen |
| | Yapım Yılı: 1966 |
| | Ülke: İngiltere, Fransa |
| | Görüntü Yönetmeni: Nicolas Roeg |
| | Senarist: Jean-Louis Ricard, François Truffaut |
|  | Yönetmen: Richard Fleischer |
| | Yapımcı: Walter Seltzer, Russell Thacher |
| | Yapım Yılı: 1973 |
| | Ülke: ABD |
| | Görüntü Yönetmeni: Richard H. Kline |
| | Senarist: Stanley R. Greenberg |
|  | Yönetmen: George Miller |
| | Yapımcı: George Miller |
| | Yapım Yılı: 1979 |
| | Ülke: Avustralya |
| | Görüntü Yönetmeni: David Eggby |
| | Senarist: George Miller, Byron Kennedy, James McCausland |
|  | Oyuncular: Mel Gibson, Steve Bisley, Joanne Samuel, Hugh Keays-Byrne, Tim Burns |
| | Süre: 95 dk. |

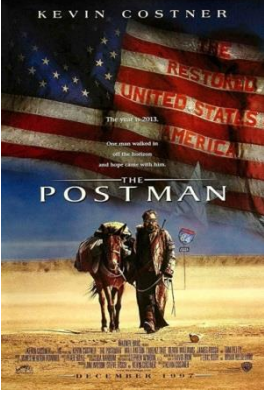

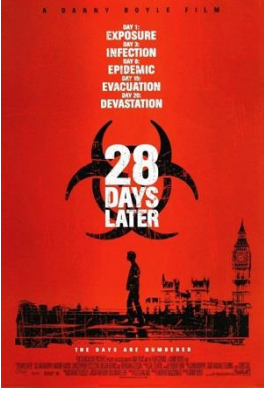

Tablo A5

Le Dernier Combat, Akira, They Live ve Gattaca Filmlerinin Künyesi

| | |
|--|--|
|  <p>Le film culte de LUC BESSON</p> <p>C'est la fin du monde sur la planète Terre. Le seul but, essayer de survivre.</p> <p>LE DERNIER COMBAT</p> <p>PIERRE JOLIVET - JEAN BOUISE - FRITZ WEPPEL - JEAN RENO</p> <p>Director de la Photographie CARLO VARINI Montage SCOTTY SCOTT Musique LUC BÉSSON</p> <p>Scénario LUC BESSON et PIERRE JOLIVET</p> | <p>Yönetmen: Luc Besson</p> <p>Yapımcı: Luc Besson, Pierre Jolyet</p> <p>Yapım Yılı: 1983</p> <p>Ülke: Fransa</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Carlo Varini</p> <p>Senarist: Luc Besson, Pierre Jolivet</p> <p>Oyuncular: Pierre Jolyet, Jean Bouise, Fritz Wepper, Jean Reno, Maurice Lamy</p> <p>Süre: 93 dk.</p> |
|  <p>PIONEER ENTERTAINMENT PRESENTS</p> <p>AKIRA</p> <p>THE END OF THE WORLD WAS ONLY THE BEGINNING.</p> | <p>Yönetmen: Katsuhiro Otomo</p> <p>Yapımcı: Ryōhei Suzuki, Shunzō Katō</p> <p>Yapım Yılı: 1988</p> <p>Ülke: Japonya</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Katsuji Misawa</p> <p>Senarist: Katsuhiro Otomo, Izo Hashimoto</p> <p>Oyuncular: Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida, Mizuho Suzuki, Tetsusho Genda</p> <p>Süre: 124dk.</p> |
|  <p>MONDO AND OREY PRESENT</p> <p>THEY LIVE</p> <p>OBEY</p> <p>JUNE 9, 2011 ALAMO DR. THEATRE CINEMA, AUSTIN, TX</p> | <p>Yönetmen: John Carpenter</p> <p>Yapımcı: Larry Franco</p> <p>Yapım Yılı: 1988</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Gary B. Kibbe</p> <p>Senarist: John Carpent</p> <p>Oyuncular: Roddy Piper, Keith David, Meg Foster</p> <p>Süre: 94dk.</p> |
|  <p>ETHAN HAWKE UMA THURMAN</p> <p>GATTACA</p> <p>HOW DO YOU HOLD WHEN YOU'RE RUNNING FROM YOURSELF?</p> | <p>Yönetmen: Andrew Niccol</p> <p>Yapımcı: Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacey Sher, Gail Lyon</p> <p>Yapım Yılı: 1997</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Sławomir Idziak</p> <p>Senarist: Andrew Niccol</p> <p>Oyuncular: Ethan Hawke, Uma Thurman, Alan Arkin, Jude Law, Loren Dean</p> <p>Süre: 106 dk.</p> |





Tablo A6

Postman, Code 46, 28 Days Later ve I'm Legend Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|---|
|  | <p>Yönetmen: Kevin Costner</p> <p>Yapımcı: Jim Wilson, Steve Tisch, Kevin Costner, Lester Berman</p> <p>Yapım Yılı: 1977</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Stephen Windon</p> <p>Senarist: Brian Helgeland, Eric Roth</p> <p>Oyuncular: Kevin Costner, Larenz Tate, James Russo, Olivia Williams, Will Patton</p> <p>Süre: 177 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Michael Winterbottom</p> <p>Yapımcı: Andrew Eaton</p> <p>Yapım Yılı:2003</p> <p>Ülke: İngiltere</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Alwin Kuchler</p> <p>Senarist: Frank Cottrell Boyce</p> <p>Oyuncular: Samantha Morton, Tim Robbins, Jeanne Balibar</p> <p>Süre: 93 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: Danny Boyle</p> <p>Yapımcı: Andrew Macdonald</p> <p>Yapım Yılı:2002</p> <p>Ülke: İngiltere</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Anthony Dod Mantle</p> <p>Senarist: Alex Garland</p> <p>Oyuncular: Naomie Harris, Cillian Murphy, Christopher Eccleston, Megan Burns, Brendan Gleeson</p> <p>Süre: 113 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Francis Lawrence</p> <p>Yapımcı: Erwin Stoff, Akiva Goldsman, David Heyman</p> <p>Yapım Yılı: 2007</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Andrew Lesnie</p> <p>Senarist: Richard Matheson</p> <p>Oyuncular: Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan</p> <p>Süre: 100 dk.</p> |



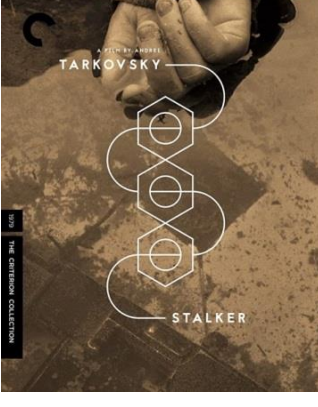

Tablo A7

City of Ember, The Book of Eli, Never Let Me Go ve The Lobster Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|--|
|  | Yönetmen: Gil Kenan |
| | Yapımcı: Gary Goetzman, Tom Hanks |
| | Yapım Yılı: 2008 |
| | Ülke: ABD |
| | Görüntü Yönetmeni: Xavier Grobet |
| | Senarist: Caroline Thompson |
| | Oyuncular: Toby Jones, Bill Murray, Saoirse Ronan, Tim Robbins |
| Süre: 95 dk | |
|  | Yönetmen: Allen Hughes, Albert Hughes |
| | Yapımcı: Andrew Kosove, Joel Silver, Susan Downey Denzel Washington, Broderick Johnson |
| | Yapım Yılı: 2009 |
| | Ülke: ABD |
| | Görüntü Yönetmeni: Don Burgess |
| | Senarist: Gary Whitta |
| | Oyuncular: Denzel Washington, Mila Kunis, Ray Stevenson, |
| Süre: 117 dk. | |
|  | Yönetmen: Mark Romanek |
| | Yapımcı: Allon Reich, Andrew Macdonald |
| | Yapım Yılı: 2010 |
| | Ülke: İngiltere |
| | Görüntü Yönetmeni: Adam Kimmel |
| | Senarist: Alex Garland |
| | Oyuncular: Keira Knightley, Carey Mulligan, Andrew Garfield |
| Süre: 103 dk. | |
|  | Yönetmen: Yorgos Lanthimos |
| | Yapımcı: Yorgos Lanthimos, Ed Guiney, Ceci Dempsey, Lee Magiday |
| | Yapım Yılı: 2015 |
| | Ülke: İrlanda, İngiltere, Yunanistan, Fransa, Hollanda |
| | Görüntü Yönetmeni: Thimios Bakatakis |
| | Senarist: Efthymis Filippou, Yorgos Lanthimos |
| | Oyuncular: Colin Farrell, Jessica Barden, Rachel Weisz, Ashley Jensen, Olivia Colman, |
| Süre: 118 dk | |

Tablo A8

Isle of Dogs, Platform, Stalker ve Videodrome Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|--|
|  | <p>Yönetmen: Wes Anderson</p> <p>Yapımcı: Wes Anderson, Jeremy Dawson, Scott Rudin, Steven Rales</p> <p>Yapım Yılı: 2018</p> <p>Ülke: ABD, Almanya</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Tristan Oliver</p> <p>Senarist: Wes Anderson</p> <p>Seslendirenler: Bill Murray, Bryan Cranston, Jeff Goldblum, Edward Norton, Kunichi Nomura</p> <p>Süre: 101dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Galder Gaztelu-Urrutia</p> <p>Yapımcı: Ángeles Hernández, Carlos Juárez</p> <p>Yapım Yılı: 2019</p> <p>Ülke: İspanya</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Jon D. Domínguez</p> <p>Senarist: David Desola, Pedro Rivero</p> <p>Oyuncular: Iván Massagué, Zorion Eguileor, Antonia San Juan</p> <p>Süre: 94 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Andrei Tarkovsky</p> <p>Yapımcı: Aleksandra Demidova</p> <p>Yapım Yılı: 1979</p> <p>Ülke: Rusya</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Aleksandr Knyazhinskiy</p> <p>Senarist: Arkadi Strugatsky Boris Strugatsky</p> <p>Oyuncular: Anatoli Solonitsyn, Alexander Kaidanovsky, Nikolai Grinko</p> <p>Süre: 163 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: David Cronenberg</p> <p>Yapımcı: Pierre David, Claude Héroux, Victor Solnicki</p> <p>Yapım Yılı: 1983</p> <p>Ülke: Kanada</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Mark Irwin</p> <p>Senarist: David Cronenberg</p> <p>Oyuncular: Sonja Smits, James Woods, Peter Dvorsky, Deborah Harry, Jack Creley</p> <p>Süre: 89 dk.</p> |

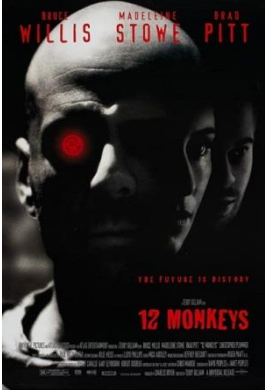



Tablo A9

Delicatessen, Water World, Strange Days ve Battle Royal Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|---|
|  | <p>Yönetmen: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro</p> <p>Yapımcı: Claudie Ossard</p> <p>Yapım Yılı: 1991</p> <p>Ülke: Fransa</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Darius Khondji</p> <p>Senarist: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, Gilles Adrien</p> <p>Oyuncular: Dominique Pinon, Pascal Benezech, Marie-Laure Dougnac</p> <p>Süre: 99 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Kevin Reynolds</p> <p>Yapımcı: John Davis, David Fulton, Kevin Costner</p> <p>Yapım Yılı: 1995</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Dean Semler</p> <p>Senarist: Peter Rader, Davis Twohy</p> <p>Oyuncular: Kevin Costner, Jeanne Tripplehorn, Dennis Hopper, Tina Majorino, Michael Jeter</p> <p>Süre: 135 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: Kathryn Bigelow</p> <p>Yapımcı: Steven-Charles Jaffe, James Cameron</p> <p>Yapım Yılı: 1995</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Matthew F. Leonetti</p> <p>Senarist: Jay Cocks, James Cameron</p> <p>Oyuncular: Tom Sizemore, Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis, Vincent D'Onofrio, Michael Wincott</p> <p>Süre: 145 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Kinji Fukasaku, Kenta Fukasaku</p> <p>Yapımcı: Kenta Fukasaku, Kinji Fukasaku, Kimio Kataoka, Chie Kobayashi, Masumi Okada, Toshio Nabeshima</p> <p>Yapım Yılı: 2000</p> <p>Ülke: Japonya</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Katsumi Yanagijima</p> <p>Senarist: Kenta Fukasaku</p> <p>Oyuncular: Tatsuya Fujiwara, Aki Maeda, Taro Yamamoto</p> <p>Süre: 114 dk.</p> |





Tablo A10

12 Monkeys, The Road, Metropia ve Perfect Sense Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|---|
|  | <p>Yönetmen: Terry Gilliam</p> <p>Yapımcı: Charles Roven</p> <p>Yapım Yılı: 1995</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt</p> <p>Senarist: Chris Maker, David - Janey Peoples</p> <p>Oyuncular: Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe</p> <p>Süre: 129 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: John Hillcoat</p> <p>Yapımcı: Nick Wechsler, Steve Schwartz, Paula Mae Schwartz</p> <p>Yapım Yılı: 2009</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Javier Aguirresarobe</p> <p>Senarist: Joe Penhall</p> <p>Oyuncular: Viggo Mortensen, Charlize Theron, Guy Pearce, Robert Duvall, Kodi Smit-McPhee</p> <p>Süre: 113 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Tarik Saleh</p> <p>Yapımcı: Kristina Åberg</p> <p>Yapım Yılı: 2009</p> <p>Ülke: İsveç</p> <p>Görüntü Yönetmeni:</p> <p>Senarist: Tarik Saleh, Stig Larsson Fredrik Edin</p> <p>Seslendirenler: Vincent Gallo, Juliette Lewis, Sofia Helin</p> <p>Süre: 86 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: David Mackenzie</p> <p>Yapımcı: Malte Grunert, Gillian Berrie</p> <p>Yapım Yılı: 2011</p> <p>Ülke: United Kingdom, Denmark, Sweden, Ireland</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Giles Nuttgens</p> <p>Senarist: Kim Fupz Aakeson</p> <p>Oyuncular: Eva Green, Ewan McGregor Ewen Bremner, Stephen Dillane, Connie Nielsen</p> <p>Süre: 92 dk</p> |

Tablo A11

In Time, The Giver, Divergent ve What Happened to Monday Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|---|
|  | <p>Yönetmen: Andrew Niccol</p> <p>Yapımcı: Andrew Niccol, Marc Abraham, Amy Israel, Kristel Laiblin, Eric Newman</p> <p>Yapım Yılı: 2011</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Roger Deakins</p> <p>Senarist: Andrew Niccol</p> <p>Oyuncular: Justin Timberlake, Amanda Seyfried, Olivia Wilde</p> <p>Süre: 109 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Phillip Noyce</p> <p>Yapımcı: Nikki Silver, Jeff Bridges, Neil Koenigsberg</p> <p>Yapım Yılı: 2014</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Ross Emery</p> <p>Senarist: Michael Mitnick, Robert B. Weide</p> <p>Oyuncular: Jeff Bridges, Meryl Streep, Brenton Thwaites</p> <p>Süre: 97 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Neil Burger</p> <p>Yapımcı: Douglas Wick, Lucy Fisher, Pouya Shabazian</p> <p>Yapım Yılı: 2014</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Alwin H. Küchler</p> <p>Senarist: Evan Daugherty, Vanessa Taylor</p> <p>Oyuncular: Shailene Woodley, Theo James, Ashley Judd, Jai Courtney</p> <p>Süre: 139 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: Tommy Wirkola</p> <p>Yapımcı: Raffaella De Laurentiis, Fabrice Gianfermi, Philippe Rousselet</p> <p>Yapım Yılı: 2017</p> <p>Ülke: İngiltere, ABD, Fransa, Belçika</p> <p>Görüntü Yönetmeni: José David Montero</p> <p>Senarist: Max Botkin, Kerry Williamson</p> <p>Oyuncular: Noomi Rapace, Willem Dafoe, Glenn Close, Marwan Kenzari,</p> <p>Süre: 123 dk.</p> |

Tablo A12

Darkest Mind, Hunger Games, Bird Box ve 1984 Filmlerinin Künyesi

| | |
|---|---|
|  | <p>Yönetmen: Jennifer Yuh Nelson</p> <p>Yapımcı: Shawn Levy, Dan Levine</p> <p>Yapım Yılı: 2018</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Kramer Morgenthau</p> <p>Senarist: Chad Hodge</p> <p>Oyuncular: Amandla Stenberg, Harris Dickinson, Mandy Moore</p> <p>Süre: 105 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Gary Ross</p> <p>Yapımcı: Jon Kilik, Nina Jacobson Suzanne Collins</p> <p>Yapım Yılı: 2012</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Tom Stern</p> <p>Senarist: Suzanne Collins</p> <p>Oyuncular: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Lenny Kravitz</p> <p>Süre: 144 dk</p> |
|  | <p>Yönetmen: Susanne Bier</p> <p>Yapımcı: Dylan Clark, Chris Morgan, Clayton Townsend</p> <p>Yapım Yılı: 2018</p> <p>Ülke: ABD</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Salvatore Totino</p> <p>Senarist: Eric Heisserer</p> <p>Oyuncular: Sandra Bullock, Trevante Rhodes, John Malkovich</p> <p>Süre: 124 dk.</p> |
|  | <p>Yönetmen: Michael Radford</p> <p>Yapımcı: Simon Perry</p> <p>Yapım Yılı: 1984</p> <p>Ülke: İngiltere</p> <p>Görüntü Yönetmeni: Roger Deakins</p> <p>Senarist: Michael Radford</p> <p>Oyuncular: John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton, Cyril Cusack, Gregor Fisher</p> <p>Süre: 113 dk.</p> |

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı: Zahide SALAN

Doğum Yeri / Tarihi: Mersin, 1990

İletişim: zahidesalan@gmail.com

EĞİTİM BİLGİLERİ

Lisans: Hacettepe Üniversitesi – İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

İŞ DENEYİMİ

Cavlan İç Mimarlık, Ankara

Proma Mimarlık, Ankara

A4 Mimarlık, Ankara

Toros Üniversitesi GSTMF, Mersin

AKADEMİK ÇALIŞMALAR

- Canbolat, T, Salan, Z, Psikolojik Travmanın Renk Bağlamında Mekânsal Duyumsama Değişimine Etkisinin “L’écume Des Jours” Adlı Eser Üzerinden İncelenmesi. Tasarım Kuram. 2020; 16(29): 141-152. DOI: 10.14744/tasarimkuram.2020.69772
- Salan, Z, Gürani, F. (2019). Kutsal Mekânda Işığın Tanrı Metaforu. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 28 (2) , 18-30. DOI: 10.35379/cusosbil.548422
- Bölüm Adı: Devinen Zamanın Kıymet İmgesi ve Mekân Miras Turizmi Kapsamında Mersin Alahan Manastırı, Gürani Fehime Yeşim, Salan Zahide, Yayın Yeri: Nobel Akademik Yayıncılık, Editör: Doç. Dr. Z. Özlem Parlak Biçer, Basım sayısı:1, Sayfa sayısı:530, ISBN:978-605-7928-15-3, Bölüm Sayfaları:131 -152
- Toros Üniversitesi 2017-GSTMF-AB-1 Nolu Bilimsel Araştırma Projesi Akdeniz Kıyı ve Yayla Yerleşimlerinin Yerel Mimari Yapısı ve Yerleşim Dokusunun Sürdürülebilirlik Bağlamında İncelenmesi: Gözne Örneği