



KENTSEL EVRİM ÖRNEĞİ OLARAK DİSÜTOPIK FİLMLERDE KENT TASARIMI: METROPOLİS VE
AZINLIK RAPORU
URBAN DESIGN IN DYSTOPIAN MOVIES AS SAMPLE OF URBAN EVOLUTION: METROPOLIS AND
MINORITY REPORT

Özge Nilay ERBALABAN GÜRBÜZ*

Öz

Sinema, kentin içinde doğmuştur ve kentler sinema dünyasının her dönem önemli bir parçası olmuştur. Kent mimarisi sinema evrenini çeşitli yönlerden niteler. Bunların ilki, kentin, filmdeki karakterlerin psikolojik izlenimlerinin bir coğrafyası olmasıdır. İkincisi ise kentsel tasarım film dünyasının zamanı hakkında izleyiciye bilgi verir. Bu çalışma Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmi ve Steven Spielberg'in *Azınlık Raporu* (2002) filminin kent tasarımına odaklanacaktır. Çalışmada göstergelerin eleştirel analizi yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Distopya, Kent, Sinema, Bilimkurgu, Mimari.

Abstract

Cinema emerged in urban and cities have been an important part of cinema world every period. Urban architecture influences cinema World by various ways. First of all, it is a geography for psychological impressions of film characters. Secondly, urban designin forms spectators about film's time. This study will focus urban design of Fritz Lang's *Metropolis* (1927) and Steven Spielberg's *Minority Report* (2002). This article uses critical analysis of signs.

Keywords: Dystopia, City, Cinema, Science-Fiction, Architecture.

Giriş

Sinema, bütün sanat dalları içinde hem en genç hem de en kapsayıcı olan sanat dalıdır. Bu bakımdan en eski sanat kabul edilen mimariyi de diğer sanat dalları gibi kendi anlatımında kullanmaktadır. Mimari, sinemada dış ve iç mekânın yansıması olarak karşımıza çıkar. Ve kendi estetiğinin dışında sinemanın anlam yaratmaya dayalı göstergelerinden biri haline gelir. Bazen doğal, bazen de filmin içeriğine göre sonradan oluşturulan mimari dekorlar bulunmaktadır. Bunun sebebi mimari yapıların, bir karakterin sosyal, ekonomik ve psikolojik kimliği hakkında bilgi vermesidir. Kişisel kimliğin bir belirtisi olmak dışında, mimari özellikler bir toplumun ekonomik, sosyal ve siyasal kimliğini belirtmektedir. Bu bakımdan filmlerde, kentleri oluşturan mimari özelliklerin bütününden oluşan ve hatta bunu aşan kent tasarımı filmdeki karakterlerin ve toplumun bir kimliğini yansıtmaktadır. Sinemanın icadını takip eden yıllarda bir tür olarak gelişen bilim kurgu filmlerinde kent olgusu öne çıkmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde kent dekoru, teknolojik ve bilimsel ilerlemeyi yansıtacak bir biçimde oluşturulmaktadır. Aynı zamanda bu dekor özellikleri filmin geçtiği zaman hakkında da bilgi vermektedir.

Bilim kurguyla ilişki içinde olan distopik filmlerde de kent dekoru toplumun yapısını yansıtmaktadır. Distopyadaki olumsuz toplumsal yapı, mekân ve coğrafyanın insanla ilişkisi bağlamında önemli bir vurgu haline gelmektedir. Bazı filmlerde kent, ekolojik felaketler sebebiyle yaşanılabilir coğrafyanın ve mekânların geleneksel kullanımının biçimsel dönüşümüne uğramış bir biçimde temsil edilmektedir. Bazı filmler ise mekânları toplumsal denetimin ve sınıflar arası savaşın bir parçası olarak yansıtmaktadır. İleri teknolojik toplumsallığın totaliterleştirici özellikleri mekânlarda ortaya çıkarak, insanların kişilik özelliklerini ortadan kaldırmaktadır. Hem *Metropolis* hem de *Azınlık Raporu* mekânların totaliter bir toplumsallıkla olan ilişkisini ortaya koyan distopik filmlerdir. Aşağıda her iki filmin bu bağlamda çözümlemesi yer alacaktır. Ancak önce distopik filmlerin özelliklerini kavramak açısından ütopya, distopya ve bunun sinemadaki temsillerine dair tarihsel bir açıklama yapılacaktır. Ardından filmlerde yer alan kentsel tasarımın özelliklerine odaklanılarak kentin evrimi hakkında fikir oluşturucu bir inceleme yapılacaktır.

1. Ütopya, Distopya, Bilimkurgu ve Sinema

Kökleri Antik Yunan'a kadar uzanan ütopya düşüncesi, insanların doğa ve birbirleriyle uyum içinde yaşadıkları bir toplumsal düzeni ifade etmektedir. Her türlü savaşın ortadan kalktığı bu toplumsal düzen

* Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema Tv. Bölümü Öğretim Görevlisi.



tasarımının “ayırt edici özelliği insan ve doğa arasındaki, karmaşık olmayan ve ‘medeniyet’ tarafından yozlaştırılmamış; mütevazı, ‘doğal’ ihtiyaçlar üzerine oturtulmuş uyumu”dur (Kumar, 2006: 17). Bu açıdan ütopya ‘cenetten kovulan insanın’ yeni cennet arayışını temsil etmektedir. Ancak ütopya metafizik bir çağrışım içermemektedir. Daha çok yaşanan gerçek dünyaya yönelik bir tasarımı ele almaktadır. Bu, ideal toplum tasarımıdır. Bu şekilde kavram ilk kez Thomas More tarafından 1516-1517 yılında yazdığı kitabın başlığında kullanılmıştır (Hertzler, 2012: 1). Yine de bu kullanım kitabın içeriği düşünüldüğünde gerçekleşmesi neredeyse olanaksız bir toplumsal tasarıma işaret etmektedir. Ve bu nedenle hayali bir tarafı da vardır. Her ne kadar ütopya kavramı gerçekleşmesi zor, hayali bir toplumsal tasarım olarak düşünülse de, bir toplumsal tasarımı içermesi bakımından politika felsefesinin ve politik teorinin alanına girmektedir. Platon’dan bu yana bütün siyaset felsefesi en iyi toplumsal düzenin ‘ne’ ve ‘nasıl’ olması gerektiği üzerine düşünürken, ütopyacılığın sınırlarına girmektedir.

Distopyya ise ütopya kavramının olumlu tüm özelliklerinin ortadan kalktığı bir toplumsal tasarıma işaret etmektedir. Etimolojik olarak kavram Latin dilinde olumsuzlama eki olarak kullanılan ‘dys’ ile ‘yer-mekan’ anlamına gelen ‘topia’ kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır (Labang, 2008: 63) Bu bakımdan kelime olumsuz bir yeri çağrıştırmaktadır. Kavram ilk kez, 1868 yılında John Stuart Mill tarafından, Thomas More’un kitabına atfen mecliste yaptığı bir konuşmada kullanılmıştır (M. Mohr, 2008: 28). Yine XIX. yüzyılda Jeremy Bentham, distopyya kavramıyla aynı anlama gelen ‘kakotopya’ kavramını kullanmıştır. “Caco” olumsuz anlamı taşımaktadır ve ‘topia’ ekiyle birleştiğinde kötü/çirkin/olumsuz yer anlamına gelmektedir (Labang, 2008: 63).

Distopyyalarda çağdaş toplumsallığın gelecekte tehlike oluşturabilecek tüm özellikleri en uç noktasına götürülür. Distopyyaların ve ütopyaların ortak özelliği her ikisinin bugünden yola çıkarak gelecekteki bir toplumsallığa ait tasarım sunmasıdır. Ütopya tasarımında yaşanan dönemin tüm toplumsal sorunlarını ortadan kaldıran politik ve ekonomik çözümlere ulaşıldığı görülmektedir. Distopyyalar da ise sorunlar çözülmez ve artarak devam eder. Yaşanan zamandan daha kötü bir toplumsal durum anlatılmaktadır (Gottlieb, 2001: 5). Ütopyalar insanlığın umut ettiği bir toplumsallığı yansıtırken, distopyyalar geleceğin istenmeyen, korku dolu toplumsallığını yansıtmaktadır. Distopyyalarda Aydınlanma felsefesinin ideal insanı yok olmuştur. Kişisizleştirme, sürekli bir savaş hali, ekolojik ve toplumsal tehditler insani değerlerin ortadan kaybolmasına neden olmuştur.

Ütopyaların tarihi Antik Yunan’a kadar giderken distopyyalar da kavramsal kullanımı dışında, Kumar’a göre ütopyacı düşünceyle yanyana gelişmiştir: “Freud’un bilinçdışı teorisinde olduğu gibi, tam da ütopyanın ilanı neredeyse derhal karşıtı topyanın alay edici, aksi yankısını kıskırtmıştı. Hesiod’un Altın Çağ’ını sonu gelmeyen acı ve kederden oluşan bir Demir Çağ izler. Platon’un Devlet’i Aristophanes’in ve Atina Komedisinin hiciv ve edepsizliğini ortaya çıkarır” (Kumar, 2006: 172). Ancak distopyyaların yaygın kullanımı modernliğin erken dönemlerinden başlamaktadır. Modernliğin katmanları olan kentleşme, sanayileşme, hızlı nüfus artışı, teknoloji gibi olgular XIX. ve XX. yüzyıl insanı için korkuyu tetiklemiştir. İlerleme şemsiyesi altında toplanan tüm bu olgular, dönemin çoğunluğunu oluşturan yoksul halk için daha fazla karmaşa, daha fazla mücadele anlamına gelmiştir. Bu dönem edebiyat alanında ortaya çıkan distopik metinler ilerleme düşüncesini hem muhafazakâr bir bakış hem de liberal hümanist düşünce açısından eleştirmektedir. Örneğin Edward Bulwer Lytton’un 1871 yılında yayınlanan *Gelecek İrk* kitabı, insan türünün kendi yarattığı başka bir tür tarafından yok edilmesini aktarırken, teknolojinin doğru kullanılmaması sonucunda olabileceklere dair karamsar ama aynı zamanda insani değerleri de olumlayan bir görüş sunmaktadır (Kumar, 2006: 187). Distopyya düşüncesinin modernlikle olan çatışmalı ilişkisi, özellikle distopik tasarımlarda kent, teknoloji, ekolojik felaketler ve bunlara eşlik eden anti demokratik politikalar yoluyla aktarılmaktadır. Distopyyalarda ortaya çıkan temel politik yaklaşım, geleceğin toplumsallığının totaliterleşmeye doğru yöneldiğidir.

Distopik tasarımların yaygınlaşmaya başladığı modernliğin erken döneminde, distopyyla kesişen bir edebiyat türü olarak bilimkurgu ortaya çıkmıştır.

Bilimkurgu edebiyatın ilk örneği Mary Shelley tarafından 1818 yılında yayınlanan *Frankenstein* romanıdır (Roberts, 2005: 3). Bu roman, tıpkı distopik tasarımlarda olduğu gibi var olan topluma ait bir olgunun olumsuzlanmasının en uç örneği üzerine kurulmuştur. Dr. Frankenstein’in bilimsel uğraşlarının bir sonucu olan yarattığı, hikâyenin sonlarına doğru insanlık için bir tehdit halini alır. Shelley’in romanı ilerleme olgusunun bir bileşeni olan bilimin eleştirisini yapmaktadır. Roman distopik bir toplum tasarımı yapmasa da, XIX. yüzyılın önemli bir toplumsal olgusu hakkında geleceğe yönelik bir endişeyi dile getirmektedir. Bu bağlamda Darko Suvin’den aktaran Ünsal Oskay’ın “(Bilimkurgu) BK ürünlerinin metinlerinde de ‘dünya daha farklı bir dünya olabilir’ söyleminden yana olan kurgusal ütopya öğeleri ile, bunun tersi nitelikteki anti-ütopyan öğelerin birlikte bulunabileceği” açıklamasını anmakta fayda var (Oskay, T.Y: 16). Diğer bir



deyişle, bilimkurgu eserlerinin içinde hem ütöpik hem de disütöpik öğeler bulunmaktadır ve bir bilim kurgu eserinin hangisine daha yakın olduğu, eserin biçimi ve nihai mesajına göre belirlenir.

XX. Yüzyılın ilk yarısından itibaren distopik bilimkurgu edebiyatı daha da yaygınlaşmıştır. Bunun en önemli nedeni, modernliğin içinde yer alan olguların bireylerin gündelik yaşamını olumsuz yönden etkilemeleridir. Özellikle II. Dünya Savaşı sırasında yaşanan travmalar, Batı'da Hitler'in, Doğu'da Stalin'in totaliter politikaları, A.B.D.'de yükselen kapitalist ekonomi geleceğe yönelik olumsuz toplumsal tasarımların artmasına neden olmuştur. Bu dönemin en önemli distopik metinleri Yevgeni Zamyatin'in *Biz* (1924) Aldous Huxley'in *Cesur Yeni Dünya* (1932), George Orwell'in *1984* (1949) ve Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451* (1953) adlı romanlarıdır.

Yevgeni Zamyatin'in romanı S.S.C.B.'de yaşayan bir yazarın gözünden, sosyalist devrimin bir eleştirisini yapmaktadır. Roman 26. Yüzyılda var olan totaliter bir toplum yaşamını anlatmaktadır. Bu toplumda kişiler yerine 'biz' adı verilen büyük bir toplum vardır ve insanların yaşamlarının tek nedeni 'biz'in varlığının devam etmesini sağlamaktır. Bu toplumda kişilikler ve bireylikler ortadan kalkmıştır. Zamyatin, S.S.C.B.'de uygulanan sosyalist rejimin kolektivizm vurgusunun en ileri aşamasının bireyliğin ortadan kalkması olduğunu işaret eden bir toplum tasarlamıştır.

Aldous Huxley'in romanı ileri teknolojik bir toplumsallıkta insanlığın ortadan kalkacağı hakkında karamsar bir öngörü sunmaktadır. Romanda, felsefeden yoksun bir bilimsel ilerlemenin insanlığa yarardan çok zarar getireceği fikri ve modernliğin dayandığı bilimsel ilerlemenin totaliterleşmeye yol açacağı düşüncesi aktarılmaktadır.

1984 Romanı, Zamyatin'in *Biz*'in de eleştirdiği totaliter toplum tasarımını, denetim toplumu olgusuyla birleştirmektedir. Kontrol ve denetim tüm toplumu biçimlendirmektedir.

Fahrenheit 451 ise bireylerini düşünme ve fikir üretme faaliyetlerinden uzaklaştırmak için tüm kitapları yok eden bir toplumu anlatmaktadır. Roman Hitler iktidarındaki ünlü kitap yakma törenleri ve totaliter Nazi rejimine atıfta bulunmaktadır.

Sinemada bilimkurgu türünün varlığı, sinemanın doğuşu kadar eskidir. Sinemanın ilk bilimkurgu eseri aynı zamanda sinema tekniğinin gelişimine de çok önemli katkılarda bulunan George Méliés tarafından çekilmiştir (Onaran, 2012: 20). Méliés'in bilimkurgu edebiyatından etkilenerek çektiği *Aya Seyahat* (1902) filmi, bir grup bilim adamının aya yaptığı seyahati fantastik öğeleri de kullanarak anlatmaktadır. 1908 Yılında bir edebiyat uyarlaması olan ilk *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Otis Turner) filmi çekilir. Film, bilim tutkusunun kötü sonuçlarına odaklanmaktadır. 1923 yılında René Clair bir bilim adamının icadı nedeniyle tüm Paris halkının uyumasını anlatan filmi *Paris Uyuyor'u* (Paris Qui Dort) çeker. İlk bilim kurgu romanı olan *Frankenstein*'in uyarlaması 1931 yılında James Whale tarafından çekilir.

Sinema tarihi kadar eski olan bilimkurgu filmleri, XX. yüzyılın ikinci yarısından sonra daha fazla çekilmeye başlanmıştır. Bunun en büyük nedenlerinden biri, bilimkurgu sinemasının dayandığı sanat ve kostüm tasarımının, sinema teknolojisindeki gelişmeler yoluyla daha gerçekçi bir anlatıma imkân vermesidir. Öte yandan teknolojik gelişmelerdeki hız, bilimsel araştırmaların ulaştığı nokta bilimkurgu sinemasını konu ve tema açısından da etkilemektedir. Bilimkurgu sinemasına göre distopik filmler XX. yüzyılın ilk yarısında oldukça azdır. Alman Dışavurum sinemasından *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (Robert Wiene, 1920) ve distopik sinemanın en iyi örneklerinden biri olarak pek çok bilimkurgu filmi etkileyen *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) bu dönemin en önemli örneklerindedir. Bu örneklerden ilki distopik bir film olmasına rağmen, bilim kurgu türünün özelliklerini yansıtmamaktadır. *Metropolis* ise bilim kurgu sinemasının türsel özelliklerini belirlemenin de ötesine geçer ve kent tasarımıyla distopik toplumun totaliter yapısını belirginleştirir. *Metropolis* filminden neredeyse bir asır yıl sonra çekilen *Azınlık Raporu* (Steven Spielberg, 2002) filmi de kentin tasarımı ve teknoloji olgusunu kullanarak totaliter bir toplumsallığı yansıtmaktadır.

2. Metropolis ve Azınlık Raporu Filminde Kentin Distopik Tasviri

'Metropolis' adı verilen bir şehir, yer altında çalışan ve yaşayan işçi sınıfı ile yeryüzünde her türlü eğlence ve kültürel faaliyete özgürce katılan yönetici sınıfı arasında katı bir biçimde ayrılmıştır. Bir gün "Metropolis" in yöneticisinin oğlu Freder (Gustav Fröhlich) yer altından Maria'ya (Brigitte Helm) âşık olur ve onu yaşadığı yere kadar izler. Yer altındaki büyük fabrikayı ve işçileri görüp etkilenir. Baba (Alfred Abel) ise bu aşkı engellemek için işçiler üzerinde büyük etkisi olan Maria'ya benzeyen bir makine yaptırır. Bu makine işçileri yönetici sınıfa karşı çıkmaya yönlendirerek, baba tarafından işçilere şiddet kullanımını mümkün hale getirecektir. Ancak Freder, işçilere makinenin gerçekten Maria olmadığını kanıtlar. Filmin sonunda işçiler ve yönetici sınıf ortak idealler için birlikte olmanın mesajını vererek uzlaşa sağlarlar.

Metropolis (Fritz Lang, 1927) filmi dünyanın çalışma faaliyetleri yoluyla kurulması fikrinin ironik bir eleştirisini yaparak, "emek fetişizmi"nin disütopik bir anlatımını gerçekleştirmektedir. Diğer taraftan *Metropolis* sınıflı bir toplumdaki emek sömürüsünün de eleştirel bir okumasına imkân tanımaktadır. Filmin söylemindeki anlamsal bulanıklığa rağmen, çalışma toplumunun neden olduğu bir totaliterleşmeye vurgu yaptığını söylemek mümkündür. “*Metropolis* kesin kuralların işlediği demokratik olmayan bir faşist totaliteryan hükümettir. Burada iktidardakiler gücün ve ayrıcalığın tadını çıkarırken işçiler köleleşmiştir. Bu işçiler bütünüyle birbirlerinin aynıdır. Birbirlerine benzerler, aynı giysileri giyerler, aynı mekanik yürüyüşe sahiptirler” (Abrams, 2008: 164). Filmdeki bu totaliterleşmeyi anlatan en önemli göstergelerden biri filmin geçtiği şehir olan *Metropolis*'tir. Bu kent 2000'li yılların bir kenti olması bakımından da anlamlıdır. 1927 yılında yapılmış film yaşadığımız bir dönemin kent tasarımı konusundaki öngörüsünü ve bu öngörünün doğruluğu üzerine düşünmeye fırsat vermektedir.

Film modern kent mimarisinin sembolü olan gökdelenlerden modern endüstrinin sembolü olan makinelere zincirleme geçiş yaparak ilerlemektedir. Fritz Lang, filmin mimarisinin Amerika Birleşik Devletleri'ne yaptığı bir gezi sonucunda oluşturulduğunu söylemiştir. 1924 yılında Lang yapımcısıyla birlikte New York'u görür ve büyük gökdelenler filmin kent tasarımı için bir ilham olur. Lang gördüğü manzarayı neon ışıkları tarafından gün ışığını aratmayan bir aydınlıktaki şehir olarak tanımlamaktadır. Her yerden reklam tabelaların görüldüğü bir şehirdir burası. Ve bu görüntü geleceğin şehri için kendisine bir ilham verir. (Akt: Elsaesser, 2000: 9). Oysa Lang, bu ışıl ışıl parlayan şehri modernist ilerleme söylemini olumlamak amacıyla kullanmamaktadır. Lang, kendi kurmaca şehrini, John Dos Passos'un 1925 yılında *Manhattan Transfer* romanında New York'u tarif ettiği “kent ormanı” biçimiyle oluşturacaktır (Akt: Kreibich, 2010).



Şekil 1. Metropolis kenti
Kaynak: *Metropolis* filmi



Şekil 2. Metropolis kenti
Kaynak: *Metropolis* filmi

Metropolis filminin sanat yönetmenliğini Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht yapmıştır. Filmin dekor tasarımı ise Edgar Ulmer tarafından oluşturulmuştur. Filmde mimarinin farklı akımlarından etkilenen bir kent tasarımı yaratılmıştır. Fütüristik mimari tasarım bunların içinde öne çıkmaktadır. Antonio Sant'Elia ve Filippo Tomasso Marinetti'nin kaleme aldığı fütürist mimari manifestosunda, mimarinin “yaşayan soylu bir çalışma sitesi ve fütüristik evlerin de devasa bir makine” gibi olması gerektiği ifade edilmiştir (Conrads, 1971: 36). *Metropolis* filminde bu mimari özellikler, çalışanların yaşam alanlarında ve fabrikalarda insan kişiliğini yok eden mekânlar olarak oluşturulmuştur. *Metropolis*'teki yaşamın akışını mümkün kılan ve fabrikanın kalbi sayılan ana makine ise devasa bir canavar görüntüsüyle tasvir edilmiştir. İki katlı bu dev makineye ayak uydurmaya çalışan işçilerin acınası gayretleri gösterilmektedir. Bu devasa makinenin ağızından işçiler girer ve kaybolur. Makinenin çalışanları yuttuğunu tasvir eden bu sahne, endüstriyel üretimde işçilerin kendilerini feda edişinin ironik bir temsilidir.



Şekil 3. Metropolis filmi kent tasarımı çalışması
Kaynak: <https://tr.pinterest.com/farjag/thesis-architecture/>



Şekil 4. Metropolis kentinde bir fabrika
Kaynak: Metropolis filmi

Evlerine giden işçilerin yaşam alanları da çalışma alanları gibi kendilerine yüklenen baskıyı ve mahkûm hayatını tasvir edecek biçimdedir. Yeraltının derinlerinde yer alan işçi şehirleri çok katlı apartmanlardan oluşmaktadır. Hem işçi kostümleriyle hem de işçi evlerindeki standartlaşmayla yeryüzündeki hayatın çeşitliliği karşılaştırıldığında bunun ırkçılığın bir biçimini gösterdiğini söylemek mümkündür. İşçiler tek boyutlu bir yaşama mahkûm edilmişlerdir. Hitler daha iktidara gelmeden çok önce işçilerin yaşam alanlarının düzenlenmesi konusunda çalışmalar yapmıştır. Işık, hava, bahçe gibi konularda minimum ihtiyaçların karşılanmasını sağlayan ve işçileri fabrikalara en kısa şekilde götürebilecek dört kişilik evleri uygun bulmuştur (Taylor, 1974: 27). Filmdeki işçi mimarisi diğer göstergelerin de belirttiği gibi, işçileri saf bir üretim aracı olarak algılayan totaliter bir toplumun eleştirisini ortaya koymaktadır.



Şekil 5. Metropolis kentinde işçi evleri
Kaynak: Metropolis filmi

Genel planla gösterilen şehir ise devasa gökdelenleri birbirine bağlayan hava raylarıyla döşenmiştir. Hava trafiği çeşitli araçlarla hareket halinde bir kenti verirken, fabrikadaki hareket ve hız, kentin dokusunda yeniden karşımıza çıkmaktadır. Engels, Sanayi Devriminin en önemli şehirlerinden biri olan Londra'nın görünümünü tasvir ederken aynı hareket ve karmaşaya dikkat çekmektedir.

"Bu kentler oluşurken nelerin feda edildiği ise daha sonraları anlaşılıyor. Ancak başkentin sokaklarında bir iki gün dolaştıktan, sonsuz araç konvoyları ve insan gürültüsü arasında zorlukla yol aldıktan, teneke mahalleleri gezdikten sonra insan, kentlerinde uygarlığın bütün bu harikalarını yaratabilmek için bu Londralıların insanlıklarının en iyi yönlerinden fedakârlık etmeye zorlandıklarını, içlerinde uyuklayan bin bir gücün atıl kaldığını, birkaçının gelişmesi ve çoğalması pahasına diğerlerinin ezildiğini anlıyor. Sokakların bu kargaşasının itici ve insan tabiatının aykırı bir yönü var. Birbiri üstüne yığılmış olan yüz binlerce insan aynı yeteneklere, aynı güçlere ve mutlu olmak adına aynı haklara sahip değil mi?" (Engels, 2013: 61).



Şekil 6. Metropolis kenti
Kaynak: Metropolis filmi



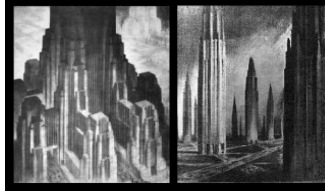
Şekil 7. Metropolis kenti
Kaynak: Metropolis filmi

Londra’da olduğu gibi Metropolis şehrinin kurulması da özgürlükleri elinden alınan işçilerin robotlaşmaları sonucunda doğmuştur. Kent ve fabrika, her ikisinin de insani güçlerin yok oluşu pahasına oluşması ve bu yönüyle insan doğasına uymaması bakımından ortaklık taşımaktadır. Bu nedenle Metropolis filminde kentin modernist tasarımı, insan doğasıyla zıtlık içinde verilmektedir.



Şekil 8. Metropolis kenti
Kaynak: Metropolis filmi

1929 Yılında Hugh Ferriss “The Metropolis of Tomorrow” kitabında, Metropolis şehrinin tasarımlarına benzer bir biçimde geleceğin kent mimarisinin örneklerini hazırlamıştır (Ferriss, 2005). New York için yaptığı tasarımlarda dikkat çeken özellik, gökdelenler ve devasa kulelerdir.



Şekil 9. Hugh Ferriss’in kent tasarımı

Kaynak: <http://www.ridleymcintyre.com/new-post-over-at-intrepidengine-com-on-the-art-and/>

Steven Spielberg tarafından yönetilen *Azınlık Raporu* (Minority Report, 2002) filmi, XXI. Yüzyılın ikinci yarısında bir kentteki güvenlik kurumları ve suç arasındaki ilişkiyi anlatmaktadır. Philip K. Dick’in aynı adlı bilim kurgu öyküsünden yola çıkılarak yapılan filmde teknoloji ve bilimin insan aklını kontrol ettiği bir totaliterleşme öngörüsü yer almaktadır. Spielberg filmin sinopsisinde filmi Washington D.C.’nin gelecekteki 50 yılını düşünerek oluşturmuştur. Teknoloji şimdikinden çok daha ileri bir aşamadır ve özgürlüklerin kısıtlanmasında teknolojinin aracılığı gösterilmektedir (Halligan, 2013: 140).

2054 yılında Washington D.C.’de güvenlik kuvvetleri suçları gerçekleşmeden önce tespit edip engelleyebilecek duruma gelmiştir. ‘Suç öncesi’ adı verilen güvenlik programı teknoloji, bilim ve bilim ötesi olguları birleştirerek suçları yakalamaktadır. Öte yandan bu program toplumdaki yurttaşların beyinlerini okuyarak onların irade özgürlüklerini güvenlik sebebiyle ortadan kaldırmaktadır. Filmde anlatılan toplum teknolojik araçlarla kontrol edilen bir denetim toplumdur. Negri denetim toplumunu tanımlarken “iktidar artık doğrudan beyinleri (iletişim sistemleri, enformasyon ağları vb. içinde) ve bedenleri (refah sistemleri,

gözetim altındaki etkinlikler vb. içinde) yaşama duyusundan ve yaratma arzusundan otonom bir yabancılaşma durumuna getirerek örgütleyen mekanizmayla çalışır" ifadesini kullanmaktadır (Hardt, M. ve Negri, A., 2008: 47-48). Bu ifade *Azınlık Raporu* filminde anlatılan toplumun özelliklerini yansıtmaktadır. Filmin merkezinde güvenlik ve özgürlük olgusu arasındaki çatışma yer almaktadır. Film karanlık bir atmosferde geçmesi nedeniyle 'film-noir' cı bir estetiğe sahiptir. Bu karanlık atmosfer filmdeki mekânların kullanımıyla da ilgilidir. Gökdelenler ve şehrin kalabalık yapısı ışık geçirgenliğini azaltmaktadır. Filmin görselliği kişisel, politik ve felsefi katmanların iç içe girdiği konuyu öne çıkartmaktadır (Friedman, 2003). Öte yandan mekânların düzenlenmesinde ve şehrin görüntüsünde karmaşa ve görsel zıtlıklar kullanılmıştır. Bu düzenleme şehrin suç potansiyelini ve yurttaşların korkularını ortaya koymaktadır. Böylece filmin distopik söylemi netleşmektedir.



Şekil 10. *Azınlık Raporu* filminde otoban düzenlemesi
Kaynak: *Azınlık Raporu* filmi



Şekil 11. *Azınlık Raporu* filminde otoban düzenlemesi
Kaynak: *Azınlık Raporu* filmi

Sanat tasarımını Alex McDowell'ın yaptığı filmde, şiddete bağlı suçların yok edilmesinin kentin değişimine ve tasarımına etkisi 'nedir' sorusu üzerinden hareket edilmiştir (Fruin, 2012). Alex McDowell filmin sanat tasarımını gerçekleştirirken Massachusetts Teknoloji Enstitüsündeki akademisyenlerden, sosyal bilimcilerden, mimarlardan, mühendislerden, mucitlerden, tıpçılardan oluşan geniş bir ekiple birlikte çalışmıştır. California'nın bir otelinde yönetmen Spielberg'in de içinde olduğu bir grup insan, kentin ve diğer mekânların tasarımı için bir fikir kampı oluşturmuşlardır. Bu grup, yakın gelecekteki bir kentin ulaşım, konut, sosyal kurumlar gibi alanlarda 'nasıl' bir değişime uğrayacağı üzerine tartışmıştır (Minority Report: Production Notes). Filmin sanat tasarımı için iki yıl çalışılmıştır. Ve Kentin iki boyutlu tasarımları üç boyuta aktarılmıştır.

Film *Metropolis*'te olduğu gibi gökdelenlerin ve yerin yukarısında kurulmuş otobanların yoğun olarak görüldüğü bir kent tasarımına sahiptir. Bunun dışında modern mimarinin simetrik biçimiyle post-modern mimarinin a-simetrik biçiminden örnekler de görülmektedir. Öte yandan her iki film de kenti sadece yaşam alanlarıyla iktidar kurumlarının bir bileşimi olarak tanımlamaktadır. Kentin insanla uyumu yüksek teknolojinin araya girmesiyle ekolojik bütünlüğünden arındırılmıştır. Oysa kentler insanların ve diğer canlıların bir arada uyumlu bir biçimde yaşamasına olanak tanıyan mekânlar olarak düşünülmelidir. Kenti sadece kentleşmenin bileşenleri olan mekânlar ve ulaşım ağları olarak düşünmek kentin önündeki en büyük engeldir. Bookchin bu konuda

"kentlerin günümüzde içinde bulunduğu bunalımın, kentin ortaya çıkışından değil, kenti ve kırsal kesimi ölümcül bir tehditle karşı karşıya bırakan görece yeni, kanser gibi bir fenomenden kaynaklandığını vurgulamak istiyorum: Bu fenomen, kentleşmedir. Yalnızca coğrafi bir genişleme olmayıp, aynı zamanda kent yaşamının yıkıcı bir şekilde insani niteliğini yitirmesi" yorumunu yapmaktadır" (Bookchin, 1999: 11).

Her iki filmde de kentin içine hapsedilen insanlar, insani özelliklerini yitirmiştir. Hatta *Azınlık Raporu* filmi, kent ve suç arasındaki ilişkide bir bağlantı kurmaktadır.



Şekil 12. *Azınlık Raporu* filminde kent tasarımı
Kaynak: *Azınlık Raporu* filmi



Şekil 13. *Azınlık Raporu* filminde otoban tasarımı
Kaynak: *Azınlık Raporu* filmi

Azınlık Raporu filminde kentin politik bir coğrafyaya dönüşmesinin en büyük nedeni iktidar kurumlarının kentle olan ilişkisinden doğmaktadır. Güvenlik kurumları, mekânları istediği biçimde kullanma özgürlüğüne sahip kurumlar olarak gösterilmektedir. Öte yandan bilim kurgu filmlerinde mekânlar kendi anlamlarının ötesine geçmektedir. Zaten kentin “fiziki mekânın sembolik anlamlarından arındırılmış ‘boş’ bir mekân olmadığını, ancak ‘kültürel gözlüklerle’ okunabildiğini biliyoruz. Metropolün iktidar ilişkileri içinde, fiziki mekân, çeşitli kültürel-siyasi-ekonomik anlamlar taşıdığı için önemli” olduğunu düşünüyoruz (Öncü ve Weyland, 2007: 31). Bu bakımdan filmde kentin tasarımı gibi mekânların kullanımı da iktidarın demokratik olmayan yapısını belirtmektedir.

Sonuç

Sinemanın en önemli türlerinden olan bilim kurgularda ve distopyalarda kent tasarımları, filmin öyküsünün yerleştiği bir mekân olmanın ötesine geçmektedir. Bu film türlerinde kent, öykünün felsefi derinliğini öne çıkartan önemli bir göstergedir. Kent, bir toplumsal düzenin politik coğrafyası haline gelmektedir. Bilim kurgu ve distopya sinemasında insanların yaşam alanları olan kentler, kendi özgürlüklerini engelleyici bir olgu olarak oluşturulmaktadır. Bu nedenle hem *Metropolis* hem de *Azınlık Raporu* filminde kentsel tasarım, totaliter bir toplumu yansıtacak biçimde oluşturulmuştur. İlk filmde çalışma ideolojisinin etkisi altındaki sınıflı bir toplumun kentsel tasarımı yer altı ve yer üstü olarak ikiye ayrılmıştır. Her iki coğrafyada da kent insan davranışlarını ve insan doğasını baskılamaktadır. Tek tip gökdelenler ve kenti boydan boya saran otobanlar insan davranışlarını da tek tipleştirir. *Azınlık Raporu* filmi ise ileri teknolojik bir kent tasarımı içinde yalnızca insan davranışlarını değil, insanların düşünme faaliyetlerini de baskı altına alan bir toplumu yansıtmaktadır. Filmde kentin gökdelenleri ve elektronik araçların kullanımına imkân veren otobanların varlığı, geleceğin kent tasarımı hakkında bilgi vermektedir.

KAYNAKÇA

- ABRAMS, Jerold (2008). “The Dialectic of Enlightenment in *Metropolis*”, *The Philosophy of Science Fiction Films*, Edited: Steven M. Sanders, S.164, ss. 153-171.
- BOOKCHIN, Murray (1999). *Kentsiz Kentleşme Yurttaşlığın Yükselişi ve Çöküşü* (Çev: Burak Özyalçın), İstanbul: Ayrıntı Yay.
- CONRADS, Ulrich (1971). *Programs and Manifestoes on 20th-century Architecture*, London, Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.
- ELSAESSER, Thomas (2000). *Metropolis*, London: British Film Institute.
- ENGELS, Friedrich (2013). *İngiltere’de Emekçi Sınıfların Durumu* (Çev: Oktay Emre), İstanbul: Ayrıntı Yay.
- FERRIS, Hugh (2005). *The Metropolis of Tomorrow*, New York: Dover Publication.
- FRIEDMAN, Lester D. (2003). *Minority Report: A Dystopic Vision*, Erişim: http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/minority_report/ (Son Erişim: 01.03.2016).
- FRUIN, Noah Wardrip (2012). *An Introduction to Alex McDowell’s “World Building”*, Erişim: <http://journalofdigitalhumanities.org/3-1/an-introduction-to-alex-mcdowells-world-building-by-noah-wardrip-fruin/> (Son Erişim:03.03.2015).
- GOTTLIEB, Erika (2001). *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, Quebec City: McGill-Queen’s University Press.
- HALLIGAN, Fionnuala (2013). *Filmcraft: Production Design*, Burlington: Focal Press.
- HARDT, M. ve NEGRI, A (2008). *İmparatorluk* (Çev: Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yay.
- HERTZLER, Oramel (2012). *The History of Utopian Thought*, London: Forgotten Books.
- KUMAR, Krishan (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşıütopya* (Çev: Ali Galip), İstanbul: Kalkedon Yay.
- KREIBICH, Volker (2010). “Metropolis: Our Common Future in the Urban Age? An Introduction”, Session 11, *Opening Our Common Future*, Essen, November 6th, 2010 Erişim: www.ourcommonfuture.de (Son Erişim: 01.03.2015).
- LABANG, Oscar Chenyi (2008). *Riot in the Mind: A Critical Study of J. N. Nkengasong*, Cameroon: Miraclaire Publishing.



- MOHR, Dunja M.(2005). *Worlds Apart? Dualism and Transgression in Contemporary Female Dystopias (Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy 1)*, North Carolina: McFarland&Company Inc.
- Minority Report: *Production Notes*, Eriřim: <http://cinema.com/articles/1025/minority-report-production-notes.phtml> (Son Eriřim: 01.03.2015)
- ONARAN, Alim řerif (2012). *Sessiz Sinema Tarihi*, İstanbul: Agora Yay.
- ÖSKAY, Ünsal (T.Y.). *Çağdař Fantazyya Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*, Ankara: Ayko Yay.
- ÖNCÜ, Ayře ve WEYLAND, Petra (2007). *Küreselleřen Kentlerde Yařam Alanları ve Kimlik Mücadeleleri* (Çev: Leyla řimřek, Nilgün Uygun), İstanbul: İletişim Yay.
- ROBERTS, Adam Charles (2005). *The History of Science Fiction*, London: Palgrave Macmillan.
- TAYLOR, R. Robert (1974). *The Word in Stone: The Role Of Architecture in National Socialist Ideology*, London: University of California Press.