



**MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE: METROPOLİS VE
MEGALOPOLİS FİLMLERİNİN ÜTOPİK VE DİSTOPİK MEKÂNLARI
ÜZERİNE BİR İNCELEME**

Merve Meral YILMAZ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EKİM 2025

Merve Meral YILMAZ tarafından hazırlanan “MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE: METROPOLİS VE MEGALOPOLİS FİLMLERİNİN ÜTOPİK VE DİSTOPİK MEKÂNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Gülşah GÜLEÇ

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Başkan: Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Üye: Doç. Dr. Gizem Deniz GÜNERİ SÖĞÜT

Mimarlık Ana Bilim Dalı, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

.....

Tez Savunma Tarihi: 15/10/2025

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....

Prof. Dr. Uğur GÖKMEN

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri 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 herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Merve Meral YILMAZ

15/10/2025

MİMARLIK VE SİNEMA ARAKESİTİNDE: METROPOLİS VE MEGALOPOLİS FİLMLERİNİN ÜTOPIK VE DİSTOPIK MEKÂNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

(Yüksek Lisans Tezi)

Merve Meral YILMAZ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ekim 2025

ÖZET

Ütopya, insanlık tarihi boyunca var olan düzeni eleştirel biçimde sorgulamanın ve ona alternatif düşünsel ya da mekânsal modeller üretmenin bir aracı olmuştur. Bu alternatif arayış, kimi zaman kent ve toplum ölçeğinde fiziksel mekânlara, kimi zaman ise zihinsel üretim süreçlerine karşılık gelmiştir. Sinema, mimarlık gibi, mekân üzerine düşünen bir alan olarak ütopyanın temsili için önemli bir araçtır. Sinemada üretilen ütopya, kimi zaman mimarlığın tasarım dilini ve mekân üretim süreçlerini etkilerken, mimarlık da kendi ütopya tahayyülünü sinemanın sunduğu görsel ve anlatısal potansiyeller aracılığıyla yeniden biçimlendirmektedir. Mimarlık ve sinema arasındaki karşılıklı ilişki, ütopya'yı yalnızca tamamlanmış bir ideal model olarak değil, sürekli yeniden üretilen, tartışmaya açık ve dönüşebilir bir vizyon olarak ele alma gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu tez çalışması, mimarlık ve sinema alanlarında üretilmiş ütopik mekân temsillerini incelemekte; her iki disiplinin de ütopya kavrayışlarının distopik bir nitelik kazanabildiğini öne sürmektedir. Tezin amacı, mimari ve sinematik üretimlerde ütopik bakış açısıyla kurgulanan toplumsal, kentsel ve mekânsal düzenlerin zamanla baskıcı, hiyerarşik ve yabancılaştırıcı sistemlere dönüşme potansiyeline dikkat çekmektir. Bu dönüşümün nedeni ütopyanın çoğunlukla katı, kesin ve değişmez kurallara dayalı ideal bir toplum ve mekân modeli tanımlamasıdır. Bu durum da toplumsal ve mekânsal sürdürülebilirliği ortadan kaldırmaktadır. Yabancılaşma süreci ise çoğunlukla mekânda tekinsizlik hissinin oluşmasıyla ve ütopik bir bakış açısıyla kurgulanan mekânın distopik bir mekân haline almasıyla sonuçlanır. Bu mekânsal oluşum, tez kapsamında, Fritz Lang'ın Metropolis (1927) ve Francis Ford Coppola'nın Megalopolis (2024) filmleri üzerinden incelenmiştir. Her iki filmde de kent mekânı, toplumsal sınıflar arasındaki ayrışmanın ve çatışmanın simgesi haline gelir. Üst sınıfların yaşadığı geniş, ferah ve gösterişli alanlar ile alt sınıfların yaşadığı sıkışık, karanlık ve klostrofobik mekânlar arasındaki karşıtlık, ütopya ve distopya arasındaki kırılmayı görselleştirir. Bu açıdan, ütopyanın ve distopyanın birbirine karşıt olmayan, aksine aralarında karşılıklı bir ilişki kurmuş olan kavramlar olduğu görülmektedir. Tezde incelenen Pruitt-Igoe Konutları ve Ville Radieuse tasarımı gibi örnekler yalnızca sinemada değil mimarlıkta da ütopya ve distopya arasında karşıt değil karşılıklı bir ilişki olduğunu; başka deyişle, ütopyaların distopyaya dönüşme potansiyeli bulunduğunu göstermektedir. Bu tez, ütopyanın baskıcı ve sınırlandırıcı potansiyeline karşılık onun eleştirel ve yaratıcı yönünü vurgulamakta; Metropolis ve Megalopolis filmleri üzerinden ütopyanın distopyaya dönüşme sürecini, mimarlık ve sinema arasındaki disiplinlerarası ilişkiler bağlamında, inceleme altına almaktadır.

Bilim Kodu : 80107
Anahtar Kelimeler : Ütopya, distopya, mimari mekân, sinematik mekân, metropolis, megalopolis
Sayfa Adedi : 87
Danışman : Doç. Dr. Gülşah GÜLEÇ

INTERSECTIONS OF ARCHITECTURE AND CINEMA:AN ANALYSIS OF
UTOPIAN AND DYSTOPIAN SPACES IN METROPOLIS AND MEGALOPOLIS

(M. Sc. Thesis)

Merve Meral YILMAZ

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

October 2025

ABSTRACT

Throughout history, utopia has functioned as a means of critically questioning the existing order and envisioning alternative social and spatial possibilities. These alternatives have emerged both as tangible architectural or urban models and as intellectual constructs that challenge how we inhabit, organize, and imagine space. Cinema, like architecture, is a spatial art form; it visualizes ideas of space, society, and the future. The cinematic imagination of utopia often informs architectural design, while architecture simultaneously reshapes its own utopian vision through the representational and narrative power of film. This reciprocal relationship reveals that utopia should not be understood as a static or completed model but as an ongoing, open-ended process—continuously revised, contested, and reinterpreted. This thesis examines utopian spatial representations within architecture and cinema to reveal how utopian visions may evolve into dystopian realities. Its main argument is that the idealized social, urban, and architectural orders produced through utopian thinking inherently contain the potential to become oppressive, hierarchical, and alienating. Because utopia seeks perfection through absolute rules and uniformity, it tends to suppress individuality, diversity, and pluralism—eventually eroding the sustainability of both society and space. The thesis explores this transformation through two key films: Fritz Lang’s *Metropolis* (1927) and Francis Ford Coppola’s *Megalopolis* (2024). In both, the city becomes a metaphor for class division and social tension. Monumental, luminous spaces of privilege contrast sharply with the dark, confined environments of the oppressed, visually articulating the blurred boundary between utopia and dystopia. These cinematic examples—alongside architectural cases such as the *Pruitt-Igoe Housing Project* and *Ville Radieuse* demonstrate that this tension is not unique to cinema but is deeply rooted in architectural modernity itself. Ultimately, the thesis argues that utopia often generates its own dystopia by restricting freedom in pursuit of perfection. Yet, it also emphasizes that utopia remains essential for expanding the imaginative and critical capacities of architecture and cinema. Utopia challenges established norms and stimulates new ways of thinking about the built environment. When spatial production is confined to the ideals of authority—architects, planners, or political powers—it risks turning into a mechanism of control. Therefore, this study highlights not only the limiting tendencies of utopia but also its transformative and creative potential, using *Metropolis* and *Megalopolis* to examine the evolving dialogue between architectural and cinematic visions of the ideal city.

Science Code : 80107
Key Words : Utopia, dystopia, architectural space, cinematic space, metropolis,
megapolis
Page Number : 87
Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Gülşah GÜLEÇ

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışması sürecinde bilgi, birikim ve desteğiyle bana yol gösteren, her aşamada tezime katkı sunarak beni yönlendiren değerli hocam Doç. Dr. Gülşah GÜLEÇ'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tez savunma sürecindeki değerli katkılarından dolayı hocalarım Prof. Dr. Zeynep ULUDAĞ'a ve Doç. Dr. Gizem Deniz GÜNERİ SÖĞÜT'e çok teşekkür ederim. Her zaman yanımda olup beni koşulsuz destekleyen sevgili aileme, özellikle zorlu anlarda sabrı, desteği ve inancıyla yanımda olan ablam Tuğçe YİĞİT'e sonsuz teşekkürler. Bu süreçte yanımda olan, sabırlarıyla ve bana duydukları güvenle motivasyonumu artıran tüm arkadaşlarıma da minnettarım.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	x
RESİMLERİN LİSTESİ	xi
1. GİRİŞ.....	1
2. ÜTOPYA.....	5
2.1. Ütopya Kavramı	7
2.1.1. Ütopyayı konu edinen sanatsal eserler	9
2.1.2. Ütopik eserlerde mimari mekân	13
2.2. Ütopyanın Karşıtı (ya da Karşılığı) Olarak Distopya Kavramı	18
2.2.1. Distopyayı konu edinen sanatsal eserler.....	19
2.2.2. Distopik eserlerde mimari mekân.....	21
3. MİMARLIKTAKİ ÜTOPYA VE DİSTOPYA.....	25
3.1. Mimarlığın Ütopik Mekânı	26
3.2. Mimarlığın Distopik Mekânı.....	39
4. SİNEMADA ÜTOPYA VE DİSTOPYA.....	45
4.1. Sinemanın Eskimeyen Ütopyası (ya da Distopyası): Metropolis (1927).....	55
4.2. Sinemanın Yeni Ütopyası (ya da Distopyası): Megalopolis (2024)	62
4.3. Metropolis (1927) ve Megalopolis (2024) Karşılaştırması	68
5. SONUÇ	75
KAYNAKLAR	81

Sayfa

ÖZGEÇMİŞ	87
----------------	----

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 2.1. Ütopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması.....	11
Çizelge 2.2. Ütopik edebi eserlerde mekâna dair özellikler karşılaştırması	17
Çizelge 2.3. Distopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması	21
Çizelge 2.4. Distopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması	23

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Edebiyat alanında öne çıkan bazı ütöpik eserler.....	10
Şekil 2.2. Ütopya Mekânlarının yapay zekâ ile oluşturulmuş kolaj çalışması.	15
Şekil 2.3. Edebiyat alanında öne çıkan bazı distopik eserler	20
Şekil 2.4. Distopya eserlerinin yapay zekâ ile oluşturulan kent görselleri	22
Şekil 3.1. Üç Mıknatıs modeli (Three Magnets) diyagramı	27
Şekil 3.2. Howard Ebenezer bahçe şehir diyagramı	28
Şekil 3.3. La Ville Radieuse (Işıyan Şehir) Perspektif eskizi	29
Şekil 3.4. La Ville Radieuse (Işıyan Şehir) maket fotoğrafı.....	29
Şekil 3.5. Broadacre City vaziyet planlaması	30
Şekil 3.6. Plug-In City görseli.....	31
Şekil 3.7. Plug-in City’e ait bir ofis birimi eskizi (sol) birimler arası düzen şeması eskizi (sağ).....	32
Şekil 3.8. Ron Herron Walking City.....	32
Şekil 3.9. Ron Herron Walking City.....	33
Şekil 3.10. Superstudio’nun “The Continuous Monument” projesi	34
Şekil 3.11. Masdar City genel yerleşim planı	36
Şekil 3.12. The Line projesi genel görünüşü	37
Şekil 3.13. Oceanix City genel görünümü	38
Şekil 3.14. Pruitt-Igoe konut kompleksi	41

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 3.1. Berlin Yahudi Müzesi dış cephe görüntüsü.....	42
Resim 3.2. Berlin Yahudi Müzesi iç mekân görüntüsü	43
Resim 4.1. Equilibrium (2002) filmi kent silüeti sahnesi	48
Resim 4.2. Inception (2010) filminde merdiven sahnesi	49
Resim 4.3. Inception (2010) filminde koridor sahnesi	49
Resim 4.4. Snowpiercer (2013) filmi mekân olarak kullanılan trenin dışarıdan görünümü	50
Resim 4.5. High- Rise (2015) filmi mekân görsel	51
Resim 4.6. Her (2013) filmi geçen Los Angeles kentinin görsel temsili.....	52
Resim 4.7. Blade Runner (1982) filminde geçen Los Angeles kentinin distopik görsel temsili.....	52
Resim 4.8. Vivarium (2019) filminde geçen distopik mekân görsel temsili	53
Resim 4.9. Lebbeus Woods’un 1987 tarihli Neo-mechanical Tower projesinden bir görsel.....	54
Resim 4.10. Baş karakterin yer altı merkezinde sorgulandığı “sandalye sahnesi” – 12 Monkeys, Terry Gilliam, 1995.....	54
Resim 4.11. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış kent mekânında gökdelenlerin görünümü	57
Resim 4.12. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış kent mekânında gökdelenler arası ulaşım görünümü	57
Resim 4.13. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış alt şehir mekânı görünümü	58
Resim 4.14. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış üst şehre ait kent görünümü	59
Resim 4.15. Metropolis (1927) filminde vardiya değişimi görünümü	60
Resim 4.16. Metropolis (1927) filminde vardiya saatine göre ayarlanmış saat görünümü.	60
Resim 4.17. Metropolis (1927) filminde makineyi korumak adına kendini siper eden işçi görseli	61
Resim 4.18. Metropolis (1927) filminde vardiya değişimine giden işçilerin görünümü.	61

Resim	Sayfa
Resim 4.19. Megalopolis (2024) filminde bina yıkılma anı	64
Resim 4.20. Megalopolis (2024) filmi kent maketi görseli	65
Resim 4.21. Megalopolis (2024) filmi ayaklanan halkı görseli	65
Resim 4.22. Megalopolis (2024) filmi Rus uydusunun şehre düşüş anı.....	66
Resim 4.23. Megalopolis (2024) filmi kent silüeti	67
Resim 4.24. Megalopolis (2024) filmi isyan sahnesi.....	68
Resim 4.25. Metropolis(1927) filmi, solda alt şehre ait görsel, sağda üst şehre ait görsel.....	69
Resim 4.26. Megalopolis (2024) solda Roma kalıntılarına sahip sokak görünümü, sağda yeni tasarlanan ütöpik kentin tanıtılma sahnesi	69
Resim 4.27. Metropolis (1927) filmi, makinelerle beraber çalışan işçiler.....	70
Resim 4.28. Megalopolis (2024) filmi Megalon Malzemesi ile çalışan mimar Catilina	71
Resim 4.29. Metropolis (1927) filmi, üst şehirde buluşma noktası olarak kullanılan doğal mekân	72
Resim 4.30. Megalopolis (2024), Catilina'nın ütopya tasarımıdan bir görsel	72
Resim 4.31. Metropolis filmi anlaşma sahnesi	73
Resim 4.32. Megalopolis filmi anlaşma sahnesi	73

1. GİRİŞ

Ütopya ve distopya var olan kentsel, mekânsal ve toplumsal yapıya yönelik alternatif arayışını ifade eden kavramlardır. Bu iki kavram birbirinin karşıtı gibi görünüyorsa da ütopya ve distopya arasında karşılıklı bir ilişki ve bu ilişkinin geliştirdiği belirsiz bir sınır vardır. Öyle ki, ütopyaların distopyalara dönüşme potansiyeli bulunmaktadır. Thomas More'un *Ütopya (1516)* adlı eseri ütopyanın kavramsal ve mekânsal temelini oluşturmuş; bu eser, ideal kent mekânı ve toplumsal yapı üzerine bugüne kadar süregelen bir tartışma zemini ortaya koymuştur. Ancak ütopya ve distopya kavramları yalnızca edebiyat ve felsefe gibi alanlarda tartışılmamaktadır. Tarih boyunca özellikle sinema ve mimarlık gibi alanlarda ütopya ve distopya kavramlarının mekânsal karşılığı aranmıştır.

Sinema ve mimarlığın ortak arayışı olan ütopya var olan kentsel, mekânsal ve toplumsal yapının sorgulanmasını sağlamıştır. Bu sorgulama sayesinde mekânın fiziksel bir gerçekliğin ötesinde duysal ve düşünsel bir temsil biçimi olduğu anlaşılmıştır. Böyle bakıldığında mimarlığın sadece mekânı tasarlama değil mekânın atmosferini, yani algısal, duysal ve düşünsel özelliklerini kurgulama sanatı olduğu ortaya çıkmaktadır. Sinema ise mimarlığın mekân tasarımı için bir deney yapma ve kurgulama alanı olmuştur. İnsanlık tarihi boyunca ortaya çıkan ütopya ve distopya kurguları toplumsal düzen arayışlarıyla, ideal kent tasvirleriyle, toplumun korkuları, istekleri ve talepleriyle birlikte oluşturulmuştur. Bu oluşumlar zaman zaman mimari tasarımlarda, kent planlarında ya da sinematik kurgu ve anlatılarda mekânsal karşılığını bulmuştur.

Mimarlık ve sinema arakesitindeki disiplinlerarası ilişkiler, bu tezde, ütopya ve distopya kavramları ile birlikte ele alınmaktadır. Tez kapsamında ütopya ve distopya kavramlarının her iki disiplinde de mekâna yansımaları ve ütopyanın distopyaya dönüşme potansiyeli tartışılmaktadır. Tartışmalar, *Metropolis* (1927) ve *Megalopolis* (2024) filmleri üzerinden yapılan mekânsal analizlere ve karşılaştırmalara dayandırılmıştır. Tezin amacı, mimarlıkta ve sinemada ütopya tasarımının ve anlatısının kentsel, mekânsal ve toplumsal yapısını analiz etmek ve dahası bu yapının ütopya ile distopya arasındaki sınırları belirsizleştirdiğini ortaya koyabilmektir.

Tezde ütopya kavramı yalnızca tarihsel süreçte ortaya çıkan ve tamamlanmış birer model olarak kurgulanan örnekler üzerinden değil; aynı zamanda tartışmaya açık, sürekli yeniden

üretilen ve dönemin toplumsal koşullarıyla birlikte değişen vizyonlar üzerinden ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, Ruth Levitas'ın ütopyaı “bir yöntem” olarak tanımlayan dinamik bakışını, David Harvey'in ütopyaı sürekli dönüşen bir mekânsal ve toplumsal mücadele alanı olarak yorumlayan yaklaşımını ve Fredric Jameson'ın ütopyanın hiçbir zaman tamamlanamayacağına, her ütopyanın içinde kendi distopya potansiyelini taşıdığı anlayışını temel almaktadır.

Bu kapsamda tez çalışmasında beş bölüm bulunmaktadır. İlk bölümde tezin amacı, yöntemi ve hedefleri açıklanmıştır. İkinci bölüm, çalışmanın kuramsal altyapısını oluşturmaktadır. Bu bölümde ütopya kavramının Thomas More'un *Utopia*'sından itibaren tarihsel süreç içerisindeki değişimi aktarılmıştır. Ütopyanın yalnızca ideal bir düzenin değil aynı zamanda toplumsal eleştirinin ve alternatif bir geleceğin temsili olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca distopya kavramı ütopyanın karşıtı olarak değil onun içinden doğan bir kırılma ve eleştiri alanı olarak ele alınmıştır. Zamyatin, Orwell, Huxley ve Atwood gibi yazarların eserlerinden hareketle distopyanın ütopyaı ideallerin katılaşmasıyla ortaya çıkan toplumsal ve mekânsal baskı biçimlerini görünür kıldığı tartışılmıştır. Böylece ütopyanın ve distopyanın birbirinden bağımsız olmadığı; birbirine dönüşebilen düşünsel ve mekânsal kurgular olarak ortaya çıktığı anlatılmıştır.

Tezin üçüncü bölümünde ütopya ve distopya kavramlarının mimarlıktaki mekânsal karşılıkları araştırılmıştır. Ebenezer Howard'ın Bahçe Şehir modeli, Le Corbusier'nin Işık Şehir'i, Archigram'ın Yürüyen Şehir projesi gibi kentsel ve mimari mekânı ütöpk bir yaklaşımla ele alan eserler üzerine odaklanılmıştır. Ayrıca ütöpk bir mekân olarak kurgulanan, ancak içerisinde yaşamın başlamasıyla distöpk bir mekân halini alan Pruitt-Igoe (Minoru Yamasaki, 1955) ile mimarı tarafından bilinçli bir şekilde rahatsız edici ve tekinsiz bir mekân olarak tasarlanan Berlin Yahudi Müzesi (Daniel Libeskind, 1999) gibi örnekler üzerinden mekânın distöpk özellikleri tartışılmıştır.

Dördüncü bölümde ütöpk ve distöpk mekânın özellikleri sinemanın kült olarak tanımlanan Metropolis (1927) ve Megalopolis (2024) filmleri üzerinden ele alınmaktadır. Bu tartışmalar, mimarlıkta olduğu gibi, sinemada da ütöpk ve distöpk mekânın farklı, çatışmalı ve aykırı özelliklere sahip olsa da iç içe olduğunu ve birbirine dönüşme potansiyeli bulunduğunu ortaya koymaktadır. Metropolis (1927) ve Megalopolis (2024) filmleri, birisi 20. yüzyılın, diğeri ise 21. yüzyılın ütopya/distöpya anlayışını yansıtan; yine de kent, mekân

ve toplum kurgusu açısından birçok ortak özelliği olduğu anlaşılan filmler olarak karşımıza çıkmaktadır. Her iki film de ütopyanın distopyaya dönüşme potansiyelini olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu yüzden, filmler tez kapsamında karşılaştırmalı olarak ele alınmaktadır.

Tezin beşinci bölümü olan sonuç bölümünde ise ütopya ve distopya kavramları ve bu kavramların mekânsal karşılıkları üzerinden mimarlık ve sinema arasında kurulan disiplinlerarası ilişkiler ve etkileşimler üzerine bir değerlendirme yapılmaktadır. Her iki disiplininde de ütöpik mekânın genellikle ideal bir toplum arayışı ile kurgulandığı, ancak zaman içerisinde kontrol mekânizmaları ve baskıcı yönetim anlayışı gibi nedenlerle distöpik bir mekân tanımladığı ortaya koyulmaktadır. Metropolis (1927) ve Megalopolis (2024) filmlerinin karşılaştırmalı analizleri ütopya ve distopya arasındaki ilişkinin kent, toplum ve mekân ölçeğinde ortaya koyulmasını sağlamıştır.

Mimarlık literatüründe mimarlık ve sinema arasındaki disiplinlerarası ilişkiyi ele alan birçok çalışma vardır. Ancak bu tez çalışması mimarlık ve sinema ilişkisini bu disiplinlerin ütopya ve distopya ile kurduğu temsil ilişkileri üzerinden ele aldığı için diğer çalışmalardan ayrılmaktadır. Ayrıca tez ütopya ve distopya arasında karşıt değil karşılıklı bir ilişki olduğunu; bu yüzden, ütöpik mekânın distöpik mekâna dönüşme potansiyelinin bulunduğunu vurgulaması açısından diğer çalışmalardan farklıdır. Yine de tez kapsamında yapılan literatür araştırması özellikle iki tezin bu tezle ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. İlki, Merve Doğan'ın "Distopya Filmleri Örneğinde Mimari Mekânların Sinematik Dönüşümü" (Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2019) adlı yüksek lisans tez çalışmasıdır. Doğan, Blade Runner, Brazil ve Gattaca filmleri üzerinden mimari mekânların sinematik temsilini çalışmıştır. İkincisi ise Sevdâ Kütük'ün "Tekinsiz Mekânlar" (Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, 2019) adlı yüksek lisans tez çalışmasıdır. Kütük, Freud'un tekinsizlik kavramı üzerinden mimarlık ve kent deneyimini sinematik mekân çözümlemeleri ile ele almıştır.

Mimarlık ve sinema arakesitindeki çalışmalara bakıldığında ütopya ve distopya kavramlarının mekânsal karşılıkları üzerine yapılan çalışmaların belirli filmler ve mimari örnekler ile sınırlı olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bu tezin Metropolis ve Megalopolis filmleri üzerinden hem ütopya ile distopya hem de mimarlık ile sinema arasındaki ilişkiyi

ele alması literatüre katkı sağlayacaktır. Ayrıca bu tez çalışması ütopya ve distopya ilişkisini disiplinlerarası bağlamda inceleyecek olan yeni çalışmalara başvuru kaynağı oluşturacaktır.

2. ÜTOPYA

Ütopya, insanların toplumsal gerçeklikten kaçmak ya da geleceğe dair vizyonlarını ortaya koymak için kullandıkları kavramlardandır. Bu kavram uzun yıllar sinema, edebiyat ve mimarlık gibi çeşitli sanatsal alanlarda bireyin kendini ve yaşadığı çevreyi sorgulama ya da geleceğe dair umut ve endişelerini yansıtmaya aracı olarak kullanılmıştır. Ütopya kavramı 1516 yılında Thomas More tarafından yazılan aynı adlı kitapla tarihte ilk kez bir mekân tanımlanmıştır (Yurtkuran ve diğerleri, 2013). More, bu kitapla, sonraki ütopya ve distopya tasavvurlarına zemin hazırlamıştır. Mükemmel toplum ve düzen arayışını temsil etmeye başlayan ütopya aynı zamanda insanın daha iyi bir toplum yaratma arzusunun sembolü haline gelmiştir.

Ütopya, edebiyat ve felsefe tarihinde farklı anlamlara gelecek şekilde tanımlanmış disiplinlerarası bir kavramdır. Thomas More, Francis Bacon ve Tommaso Campanella gibi isimler tarafından ele alınan ütopyalar genellikle başka bir yerde ve zamanda konumlanan ideal bir toplum tasviri olarak kurgulanmıştır. Ütopya, More'un *Utopia'sı*, Howard'ın *Bahçe Şehri* veya Le Cobusier'nin *Villa Radieuse'u* gibi kurgularda kapalı ve tamamlanmış bir düzen olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür ütopyalarda politik, ekonomik ve kültürel yapı en baştan kesin ve net bir şekilde belirlenmiştir ve ütopya bu yapının nihai bir modeli gibidir. Ancak 20. yüzyılın başında idealist ve bitmiş bir model olarak sunulan ütopya, yüzyılın sonuna gelindiğinde farklı anlamlar taşımaya; idealizmin karşısında ve bitmemişlikle ilişkili olarak tanımlanmaya başlamıştır. 21. yüzyılda ise ideal olanın ne olduğu üzerine çok çeşitli spekülasyonlar ortaya çıktığı, tek bir doğrunun ve gerçeğin bulunmadığı ya da bunun üzerine bir uzlaşma arayışı olmadığı için günümüz dünyasında idealizm kavramı aşınmıştır. Buna bağlı olarak, ütopya idealist ve bitmiş bir ürün olmaktan çıkmış bitmemiş, ucu açık ve ideal olmak yerine eleştirel olarak adlandırılabilen bir düşünme pratiği olarak yeniden kavramsallaştırılmıştır.

Ütopya kavramı literatürde farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Thomas More, Campanella ve Bacon gibi klasik ütopyacılar için ütopya tamamlanmış ve ideal bir düzenin tasarımıdır. Ancak bu yaklaşım, ütopyayı katı ve kendi içine kapalı hale getirmiş; ütopyanın distopyaya dönüşmesine zemin hazırlamıştır. Jameson (2005) ütopyaları “tamamlanmış ütopyaçı metinler” ve “ütopyaçı itki” ile kapalı ve bitmiş modellerin yanı sıra sürekli tartışmaya açık süreçsel bir boyut olarak da ele alır. Levitas (2013) ise ütopyayı mevcut düzenin eleştirisini

mümkün kılan bir yöntem olarak ele alır ve onu “hayali yeniden inşa” pratiği olarak tanımlamaktadır. Bu bakış açısı, ütopayı geleceğe dair tek bir çözümden ziyade toplumsal ve mekânsal ilişkilerin alternatif biçimlerde yeniden kurgulanmasını sağlayan metodolojik bir araç konumuna getirir (Levitas, 2013). Levitas, bu yaklaşımı ile ütopayı ideal düzenin amacı olarak görmek yerine ideal düzene ulaşmak için bir yöntem olarak görür. Benzer bir biçimde, Sargisson (2012) ise ütopyacılığın 21. yüzyılda klasik anlamını yitirdiğini ve artık “tekil ve mutlak modeller” üzerinden tanımlanamayacağını belirtir. Sargisson’a göre günümüz ütopyaları kapsayıcı ve bütüncül bir toplum vizyonu üretmek yerine parçalı ve yerel biçimlerde ortaya çıkmaktadır (Sargisson, 2012). Bu yaklaşımlar doğrultusunda ütopya kavramı bu çalışmada bitmiş, tamamlanmış ve tartışmaya kapalı modeller olarak ve bitmemiş, çoğulcu, eleştirel ve tartışmaya açık modeller olarak iki farklı anlamıyla ele alınmaktadır.

Ütopya çoğunlukla belirli toplumsal normlar çerçevesinde düzenlenmiş ve merkezi bir otorite tarafından kontrol edilen kurgusal düzenler olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda bireylerin ve toplumun amacının genel refahı sağlamak üzere kolektif bir uyum içerisinde çalışmak olduğu ideal bir dünya tasarımı olarak görülebilir. Ütopyalar genel olarak toplumsal uyum, düzen ve istikrarı ön planda tutmaktadır. Bunun yanı sıra ütopyalar bireysel özgürlüklerin sınırlandırıldığı kurgusal düzenler olarak değerlendirilir. Bu kurguda, dışarıdan bakıldığında, kusursuz işleyen toplumsal ve mekânsal bir düzen varmış gibi görülse de bu düzenin kendi içerisinde çok çeşitli gerilimleri ve çelişkileri bulunmaktadır. İnsanların bireysel olarak tercihte bulunma ve kendi kararlarını alma ihtiyacının yok sayılması bu çelişkilerden birine örnek olarak verilebilir. Bu ihtiyaç basit gibi görünse de bir ütopyanın distopyaya dönüşünü başlatan temel unsurlardan biri sayılabilir. Jameson’ın (2005) ifade ettiği gibi, ütopyaların bu türden içsel çelişkileri onları distopyaya dönüştürme potansiyeline sahiptir (Jameson, 2005).

Ütopya ve distopya kavramları ilk bakışta iki zıt kavram gibi görünmekle birlikte bu iki kavram birbiri içerisine geçmiştir. Bu yüzden, ikisi arasındaki kavramsal sınırları belirlemek mümkün değildir. Distopya kavramı, ütopya kavramının tam karşısı olmak yerine, ütopyanın uzun vadede dönüşeceği duruma işaret etmektedir. Bir ütopya tanımlarken/tasarlarken bu ütopyanın içerisinde unutulmuş ya da yok sayılan bireysel istek, ihtiyaç ve arzular ütopyanın distopyaya dönüşmesiyle sonlanabilir.

2.1. Ütopya Kavramı

Ütopyalar tarih boyunca toplumsal düzen eleştirileriyle birlikte ortaya çıkmış, bu düzenin problemlerine alternatif çözümler üretmeye ve geleceğe dair yeni vizyonlar geliştirmeye odaklanmıştır. Başka deyişler, ütopyalar kendi zamanının toplumsal, ekonomik ve politik koşullarına tepki olarak kurgulanmıştır. Mevcut düzenin yetersizliklerini eleştirmiş; daha adil, sürdürülebilir ve düzenli bir toplum için farklı çözüm önerileri geliştirmiştir. Bu bağlamda, ütopyalar hem eleştirel birer araç olarak kullanılmış hem de toplumun geleceğine dair çeşitli projeksiyonların ortaya koyulmasını sağlamıştır. Şensoy'un dediği gibi, *“Ütopyaların dönemlerini eleştirdiklerini, onlara çözüm aradıklarını ve bir gelecek vizyonu sunduklarını söylemek mümkündür.”*(Şensoy ve diğerleri, 2018). Ütopyalar yalnızca ideal bir düzen önerisi sunan soyut kavramlar olmakla kalmaz aynı zamanda içinde bulunulan toplumu eleştirir ve geleceğe yönelik çözümler ve yeni yaşam biçimleri önerme işlevine sahiptir. Ledent'in belirttiği gibi, *“Ütopyalar, toplumları eleştirel açıdan değerlendirme ve geleceğe yönelik çözümler üretme açısından iki farklı işlev görür.”* (Ledent, 2022: 321). Bu yüzden, ütopyalar hem geçmişin eleştirisi hem de geleceğe yönelik bir hayal üretimi olarak tanımlanabilir.

Ütopyaların en temel özelliklerinden biri mevcut toplumsal düzeni sorgulamalarıdır. Ütopyalar daha iyi bir geleceğin hayalini kurarken mevcut sistemin eksikliklerini de açığa çıkarır. Ancak ütopyalarla birlikte ortaya koyulan eleştiriler her zaman doğrudan bir toplumsal ya da mekânsal değişim önerisine karşılık gelmez. Picon'a göre, ütopyanın en belirleyici özelliği mevcut toplumsal düzenin eleştirisini içermesidir ama bu onun sosyal reform ile eş anlamlı olduğunu göstermemektedir (Picon, 2013). Yani, ütopyalar içinde bulunulan duruma karşı bir eleştiri olsa da bu eleştirinin kurgusal bir düzen önermesi ya da bu düzenin hayata geçirilmesi gerekmektedir.

21. yüzyılda ise ütopya arayışının eşitlik ve mülkiyet gibi tartışmaların ötesine geçerek ekolojik kriz, nüfus artışı, teknolojik gelişmeler ve insan-doğa ilişkisi gibi sorunlara odaklandığı görülmektedir. Bu bağlamda, David Harvey (2000) ütopyayı kapitalizmin krizlerine karşı ortaya çıkan umut mekânları olarak yorumlarken, Ruth Levitas (2013) ütopyayı toplumsal ilişkileri yeniden düşünme ve düzenleme biçimi olarak ele alır. Ütopyayla ilişkili olarak ortaya koyulan bu perspektifler, ütopyanın geçmişte üretilmiş

tartışmalarla sınırlı olmadığını, ütopyanın günümüzde yeni toplumsal ve mekânsal vizyonlarla tanımlandığını gösterir (Harvey, 2000; Levitas, 2013).

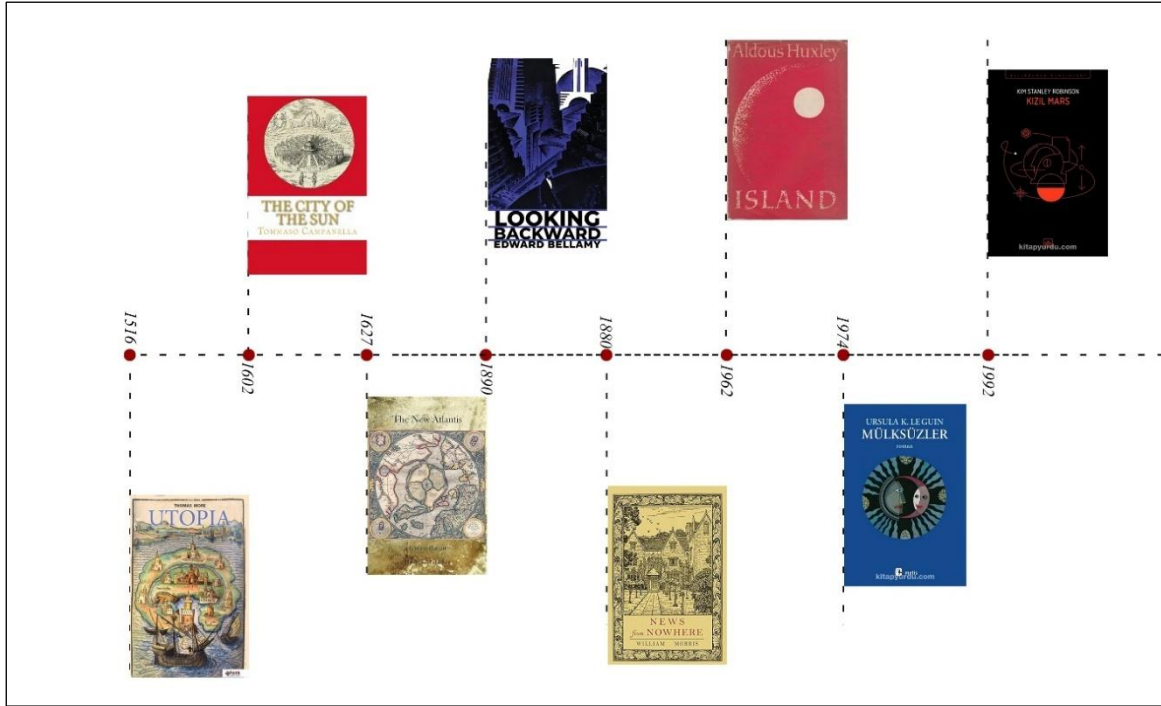
Ütopyalar yalnızca toplumsal ve mekânsal düzenin sorgulanmasını değil aynı zamanda alternatif yapılar, düzenler ve sistemler önererek yeniden tasarlanmasını sağlar. Güneri'nin belirttiği gibi, *“Tüm ütopyacılar ortak bir paydada buluşur: Hepsi, mevcut yapıların sorunlu veya yetersiz görüldüğü durumlara karşı alternatif modeller sunar.”* (Güneri, 2019). Bu alternatif modeller, toplum çıkarını önceleyen yaşam biçimlerinin oluşturulmasını gerektirir. Ancak ütopyaların sunduğu çözüm önerileri ya da yaşam biçimleri çoğu zaman gerçek bir düzlemde uygulanamadığından bu öneriler ya da modeller otoriter, tekinsiz ve işlevsiz düzenlere dönüşebilmektedir. Bu yüzden, ütopyalar çoğunlukla mükemmel bir dünya düzeni kurgulama adına anti özgürlükçü bir yaklaşım ortaya koyar. Bu yaklaşım doğrultusunda kişisel istek ve arzular reddedilir, bireysellik kavramı yok edilir, bireyselliğin ve kişisel isteklerin olmadığı hayali mekânlarda kusursuz bir düzenin olması beklenir. Ütopyalar böyle bir düzenin var olduğu ve her şeyin “mükemmel” olduğu yerlerdir (Baba, 2022).

Tafuri'nin de işaret ettiği üzere, ütopyaların idealist ve bitmiş bir ürün olmak yerine bitmemiş, ucu açık ve eleştirel olarak adlandırılabilir bir düşünme pratiği olarak yeniden kavramsallaştırılması gerekir. Aksi halde, ütopyalar modern mimarlığın ütopyacı tahayyülünde olduğu gibi ideolojik birer aygıt dönüşmektedir. Yine de mimarlık ütopya aracılığıyla sistemin eleştirisini yapmak yerine sistemi alternatif bir bakış açısına göre yeniden üretmektedir (Tafuri, 1976: 16). Bu açıdan, ütopyanın yalnızca ideal bir düzen arayışı değil aynı zamanda mimarlığın kendi araçlarını ve ideolojik sınırlarını yeniden keşfetme çabası olduğu söylenebilir. Ancak ütopyaları sadece tarihsel ve edebi anlamıyla “ideal düzen tasarımları” olarak görmek yeterli değildir. Jameson'ın (2005) “ütopyacı itki” yaklaşımı, Levitas'ın (2013) “ütopya bir yöntemdir” anlayışı ve Bloch'un (1986) “henüz-olmayan bilinç” kavramı ütopyaların hiçbir zaman bütünüyle tamamlanmış projeler olmadığını, sürekli olarak yeniden üretilen tartışma alanları olduğunu göstermektedir. Buna karşılık More, Bacon, Campanella ve Bellamy gibi yazarların ortaya koyduğu klasik metinler ise toplumsal yaşamın önceden kurgulandığı, katı ve tartışmaya kapalı düzenler ortaya koymaktadır. Bu yüzden, ütopyalar tez kapsamında hem bitmiş, kapalı ve tamamlanmış modeller hem de bitmemiş, süreçsel, eleştirel ve çoğulcu öneriler olarak tartışılmakta; kavramın tarihsel süreci ve bu süreç içerisindeki değişimi her yönüyle ele alınmaktadır.

Böylece ütopya sadece geçmişte üretilmiş, bitmiş ve ideal bir model olarak kabul edilmiş örneklerle değil tamamlanmamış, yoruma açık olan ve eleştirel bir vizyon olarak ortaya çıkan önerilerle de tartışılmaktadır. Bu öneriler, kimi zaman kendi dönemlerinde “ideal düzenin somutlaşmış modeli” olarak tanımlanmış; kimi zaman ise bütünüyle gerçekleşemeyen, yeniden yorumlanmaya açık fikirler ve arayışlar olarak kalmıştır. Bu durum, ütopyanın hem bitmiş ve topluma kazandırılmış mekânlar hem de bitmemiş ve toplumu yeniden şekillendirmeye yönelik mekânsal kurgular üzerinden incelenebileceğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla tezde ütopya ne yalnızca donmuş bir ideal ne de hayali bir vizyon olarak tanımlanmaktadır. Bunun yerine, ütopya her iki yaklaşımın da kesiştiği noktada toplumsal ve mekânsal sorunların çözümüne yönelik bir arayış olarak tartışılmaktadır.

2.1.1. Ütopyayı konu edinen sanatsal eserler

Ütopyayı konu edinen eserler her dönemin içinde bulunduğu sosyolojik, ekonomik, ideolojik ve politik durumlara göre şekillenmiştir. Ütopyalar somut projeler olmaktan ziyade birer yol göstericidir; hedeflerden çok süreçlere odaklanabilir ve monologlar yerine kolektif anlatılar inşa edebilir (Ledent, 2022). Ledent’in işaret ettiği gibi, ütopyalar dönemin yaşam ve yönetim biçimlerine karşı çıkan ve daha iyisini ortaya koymaya çalışan alternatif önerilerdir. Tarih boyunca sanat alanında, özellikle de edebiyatta, bunun gibi ütöpik öneriler geliştirmiş olan çok çeşitli eserler olduğu bilinmektedir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Edebiyat alanında öne çıkan bazı ütöpik eserler

16. yüzyılda Thomas More tarafından yapılan ütopya tanımından sonraki eserlerle bu kavram daha derinlemesine ele alınmış ve tartışılmıştır. Thomas More'un *Ütopya* (1516) adlı eserinde özel mülkiyetin olmadığı, eğitim ve eşitliğin sağlandığı bir ada toplumundan bahsedilir (More, 1516). Bireysel çıkarların yerine kolektif yaşamı esas alan bu edebi eser, herkesin refah ve huzur içinde yaşayabildiği bir toplumsal düzeni konu edinmiştir. Bu eser, Avrupa'daki adaletsizliğe ve eşitsizliğe karşı bir tepki ve eleştiri olarak yazılmış; katı ve baskıcı kurallarla toplumda adaleti ve eşitliği sağlayan, ancak bireyselliği sınırlayan bir toplum modeli önerisi olarak karşımıza çıkmıştır. Tommaso Campanella'nın *The City of the Sun* (1602) adlı eseri ise ideal bir toplumun yönetim biçiminin nasıl olması gerektiği ile ilgili teorik bir öneri sunmaktadır. Campanella, bilimin ve felsefenin hâkim olduğu bir düzen önerisi ortaya koymakta; bu öneride ülkenin başında hem filozof hem de rahip olan bir hükümdar bulunmaktadır. Campanella'nın önerdiği ütöpik düzende insanların herhangi bir özel mülkiyetinin olması, kendi evlerinin ve hatta evlatlarının olması tamamen yasaktır. Francis Bacon'ın *New Atlantis* (1627) adlı eserinde ise bilime ve teknolojiye dayalı bir toplum öngörülür. Eserde bilginin bir güç olduğu ve yalnızca bilim sayesinde toplumsal refahın artabileceği yönünde bir öngörude bulunulur. Bu ütopyada yönetim gücü bilim insanlarına ve filozoflara verilmiştir.

William Morris, *News From Nowhere* (1890) adlı eserinde sanayi devrimiyle birlikte makineleşen dünyayı eleştirerek el işçiliğinin yüceltildiği ve doğayla yaşamın iç içe geçtiği bir ütopya önerisi geliştirir. Modern dünyanın getirdiği iş düzeninin ve makineleşen üretim biçimlerinin yerine bireyin yaratıcı özgürlüğünü ön planda tutmayı önerir. Edward Bellamy ise *Looking Backward: 2000-1887* (1888) adlı eserinde geleceğe dair izlenimlerini bir zaman yolcusu üzerinden aktarmakta ve gelecekte sosyal ve ekonomik düzenin nasıl olacağına dair tahminlerde bulunmaktadır. Bu tahminleri bireylerin devlet kontrolü altında topluma katkı sağladığı eşit bir yaşam kurgusu üzerinden ortaya koymaktadır. Bellamy, eserde bir ütopya önerisinde bulunmak yerine toplumun geleceğine geçmişten bir bakışla gelecekte neler olabileceğine ve nelere dikkat edilmesi gerektiğine yönelik çıkarımlar yapmaktadır. Aldous Huxley ise *Island* (1962) adlı eserinde kapitalizmi eleştirmekte; tüketim toplumunun insanları doğal yaşamdan uzaklaştırdığını belirterek insanların ruhsal gelişimi ve doğayla ilişkiyi ön planda tutan bir ütopya önermektedir (Çizelge 2.1).

Bu klasik eserlerin ortak özelliği toplumsal düzenin ayrıntılı biçimde tanımlandığı, kapalı ve tamamlanmış modeller sunmalarıdır. Dolayısıyla bu eserler, ütopyayı “bitmiş” bir düzen olarak ortaya koyar. Ancak edebiyat tarihinde yalnızca bu tür kapalı sistemlere dayalı ütopyalar üretilmemiştir. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ütopyalar giderek “bitmemiş”, tartışmaya açık ve süreçsel projeler biçiminde ele alınmaya başlamıştır. Örneğin, Ursula K. Le Guin’in *The Dispossessed (Mülksüzler)*, 1974) adlı eseri ütopyayı tamamlanmış bir sistem olarak değil sürekli yeniden kurulan bir toplumsal süreç olarak tasvir eder. Benzer şekilde, Kim Stanley Robinson’un *Mars Üçlemesi* (1993–1996) ütopyayı çoğulcu, müzakere edilen ve sürekli değişim içinde olan bir toplumsal deney olarak ortaya koyar. Bu tür eserler, ütopya kavramının “bitmiş” modellerden “bitmemiş” ve süreçsel denemelere doğru evrildiğini gösteren önemli örneklerdir.

Çizelge 2.1. Ütopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması

Edebi Eser	Toplumsal Yapı	Özel Mülkiyet	Yönetim Biçimi	Bilim ve Teknoloji	Doğa ve Çevreyle İlişki
Thomas More – <i>Utopia</i> (1516)	Eşitlikçi bir düzen, ada toplumu	Yok	Seçim yoluyla temsil	Bilim ve teknoloji sınırlı	Tarım dayalı, doğa ile uyumlu kentler
Tommaso Campanella – <i>The City of the Sun</i> (1602)	Hiyerarşik, bilgeye dayalı düzen	Yok	Bilgeler yönetir	Bilim kutsal kabul edilir	Doğa felsefi ve dini çerçevede yorumlanır

Çizelge 2.1. (devam) Ütopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması

Francis Bacon – New Atlantis (1627)	Bilim ve bilginin üstünlüğüne dayalı düzen	Var	Bilim insanları yönetir	Bilim en büyük güç	Doğa, araştırma nesnesi olarak görülür
Edward Bellamy – Looking Backward (1888)	Sosyalist düzen	Yok	Sosyalist devlet yönetimi	İleri teknoloji, üretim otomasyonu	Doğa yalnızca park ve bahçelerde temsil edilir
William Morris – News From Nowhere (1890)	Endüstrileşmeye karşı kolektif düzen	Yok	Merkezi yönetim yok	Sanayi karşıtı, az teknoloji	Kırsal, doğa ile bütünlük yaşam
Aldous Huxley – Island (1962)	Ruhsal gelişime dayalı kolektif düzen	Var	Yerel ve ortak yönetim	Çok az teknoloji	Doğa koruma altındadır, denge aranır
Ursula K. Le Guin – The Dispossessed (Mülksüzler, 1974)	Anarşist–komünal düzen	Yok	Kolektif örgütlenme	Teknoloji ileridir, toplumsal fayda odaklı	Çorak doğa ile uyumlu yaşam
Kim Stanley Robinson – Mars Trilogy (1992–1996)	Çeşitli toplumsal düzenler (kapitalist, sosyalist, ekolojik)	Var (ama alternatifler denenir)	Koloni konseyleri, demokratik deneyler	Çok ileri teknoloji (terraforming, genetik mühendislik)	Mars’ın doğası dönüştürülmeye çalışılır (terraforming)

Yukarıda kısaca açıklanan ve farklı yüzyıllarda farklı yazarlar tarafından yazılmış olan edebi ütopya metinlerine baktığımızda bunların ortak noktaları olduğunu görebiliriz. Bu ortak noktalardan bazılarının şunlar olduğunu söyleyebiliriz:

Ütopyalar,

- Mükemmel toplumu hayal ederek başlar.
- Mevcut düzene yönelik eleştirel bir yaklaşım geliştirilmesini sağlar.
- En başta yönetim biçimine sonrasında dönemin sosyolojik ve ekonomik gerçeklerine yönelik alternatif bir bakış açısı sunar.
- Özellikle yönetime dair yeni, adaletli ve eşitlikçi bir öneride bulunur ve bu yeni yönetimin mutlak bir çözüm olabileceğini savunur.
- Sadece yönetimde değil toplumsal rollerde de eşitliğin ve adaletin sağlanması gerektiğini vurgular.
- Çatışmasız ve huzurlu bir toplum önerisinde bulunur.
- Bilim, sanat, felsefe ve eğitimin daha iyi bir toplum yaratmak için gerekli olduğu inancıyla ortaya çıkar.

Ütopyalarda yönetim biçimi ve toplumsal işleyiş çoğunlukla mutlak bir düzen oluşturma anlayışıyla kurgulanmıştır. Ancak bu düzen tarihsel süreç içerisinde değişime uğramış ve

özellikle Sanayi Devrimi'nin etkisiyle yeniden tanımlanmıştır. Sanayileşmeyle birlikte özel mülkiyet sistemine, teknolojiye, makineleşmeye, aile ve toplum sisteme olan bakış açısı değişime uğramıştır. Bu değişimler, ütopyaların önerdiği toplumsal modelleri de değişime zorlamıştır. Ancak bu değişimler ütopyaların hem düzenleyici ve belirleyici hem de özgürleştirici ve eşitlikçi olma istenciyle birlikte ortaya çıkan içsel çelişkilerini derinleştirerek onların distopyaya dönüşme riskini arttırmıştır. Bu bağlamda, klasik dünyada kapalı ve bitmiş birer düzen olarak sunulan ütopyalar, modern koşullarda süreçsel ve bitmemiş kurgular olarak yeniden ele alınmıştır.

2.1.2. Ütopik eserlerde mimari mekân

Ütopya edebiyatı yalnızca toplumsal düzenin soyut bir kurgusu değil, aynı zamanda bu düzenin somutlaştığı mekânsal organizasyonların da ayrıntılı bir tasviridir. Her ütopya metni, ideal toplumun sürekliliğini sağlamak için kent planlamasına, yapı tipolojilerine ve mekânsal hiyerarşilere dair belirli düzenlemeler içerir. Bu bağlamda ütopyacının düşüncesi, mekânı salt fiziksel bir çevre olarak değil toplumsal ilişkilerin yeniden kurulduğu bir sahne olarak ele alır. Lefebvre'in (1991) vurguladığı üzere, mekân toplumsal pratiklerin hem ürünü hem de üreticisi olduğundan ütopya metinlerindeki şehir kurguları da yalnızca estetik tercihler değil siyasal ve ideolojik pozisyonların mekânsal karşılıklarıdır. Dolayısıyla ütopik eserlerde kentsel ve mekânsal düzen, eşitlik, özgürlük, sürdürülebilirlik ve otorite gibi kavramlar öne çıkmaktadır.

Ancak ütopyalar ideal bir toplum yaratmak uğruna çoğunlukla gerçeklikten ve bağlamdan kopmaktadır. Dahası ütopyalar zaman zaman var olan düzeni tamamen ortadan kaldırarak yeni bir düzen önerisinde bulunmaktadır. Buna bağlı olarak, ütopyacının düşüncesinin temelinde geçmişin reddi ile geleceğe yönelik saf ve mükemmel bir tasarım amacı vardır. Ledent'in belirttiği gibi, "*Ütopyalar geçmişten kopmayı amaçlayan bir yapıya sahiptir.*" (Ledent, 2022). Ütopyayı konu edinen her edebi eser, mekâna veya şehrin yapısına dair bir betimleme yapmıştır. Bu betimlemeler, şehirlerde insanlar arasındaki sosyal statüyü, yönetim biçimini, toplumsal düzeni ve ekonomik sistemi tanımlamak için önemli girdiler oluşturmaktadır. Şehir planlamaları, ütopyaların eşitliğe karşı olan yaklaşımı, sürdürülebilirliği, teknolojiye erişilebilirliği ve teknolojinin gelişmişliği konusunda önemli bir altlık olarak karşımıza çıkmaktadır (Coleman, 2014).

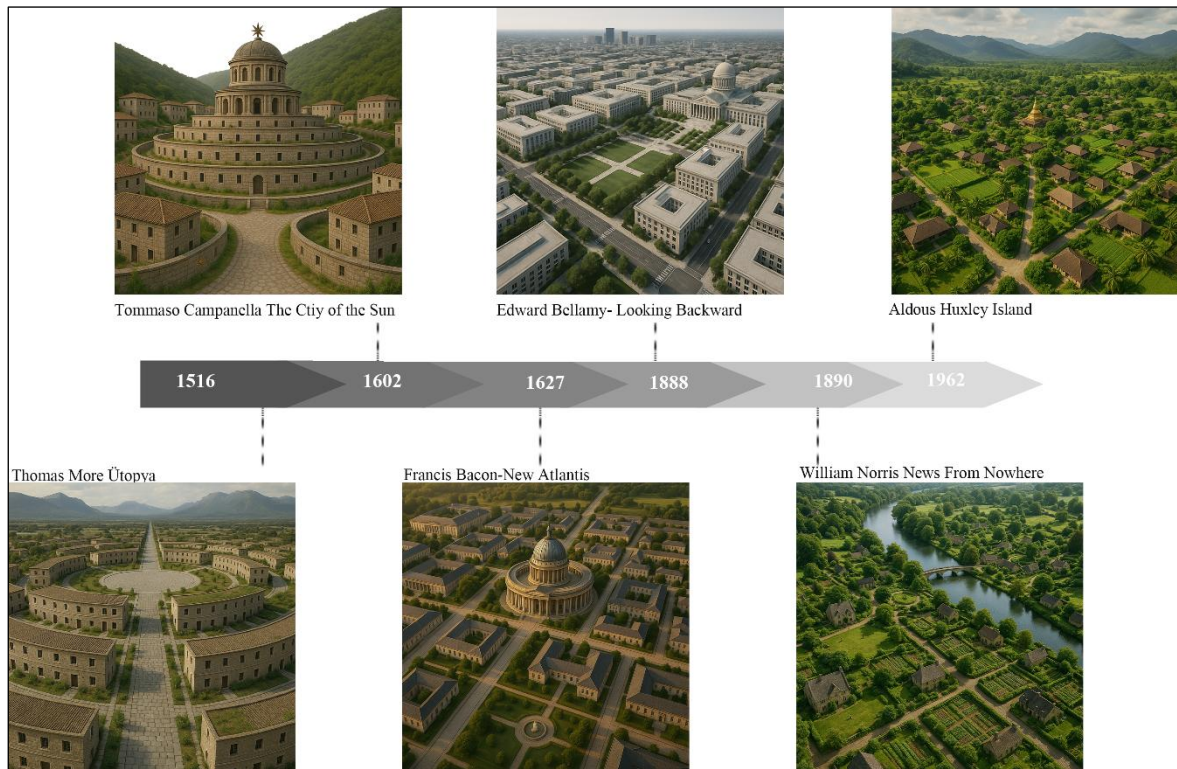
Fredric Jameson’a göre ütopya, gerçekleşmesi mümkün olmayan bir yerin temsili olmaktan ziyade düşüncenin özgürleştiği bir alanın biçimidir (Jameson, 2005). Bu yaklaşım, ütopyaı somut bir kent ya da yapı modeli olarak değil düşünsel bir eylem ve sorgulama alanı olarak konumlandırır. Mimarlık bağlamında ise bu yaklaşım, ütopyanın doğrudan inşa edilmesinden çok alternatif mekânsal düşünme biçimlerinin geliştirilmesi anlamına gelir. Dolayısıyla ütopya mekânsal bir öneriye karşılık gelmek zorunda değildir. Ütopya mekânı hayal etmenin yollarından biridir.

Yine de ütopyaı eserler genellikle şehir planlaması, düzen ve simetri gibi kavramlar temel alınarak biçimlendirilir(Tanyeli, 1997). More’un ütopyasında ve Bacon’nun New Atlantis kurgusunda şehir planı bütünlük ve düzen ilkesiyle ele alınmış; sokaklar, geniş ve herkese eşit bir yaşam alanı oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. Bellamy’nin ütopya kurgusunda ise gelecek için yine simetrik ve teknolojik olarak gelişmiş mekânların yanı sıra gökdelen tarzında modern dev yapılar da bulunmaktadır. Huxley ve Morris’in ütopyalarında, diğerlerinden farklı olarak, kentler doğa içerisinde neredeyse kaybolmuştur. Yapıların ve mekânların tasarımında doğa ile uyumlu malzemeler tercih edilmiştir ve doğaya saygılı bir yaşam tasvir edilmiştir. Bu ütopyalarda herhangi bir simetrik sistemden bahsetmenin imkânsız olduğu organik bir yerleşim ve yaşam tarzı benimsenmiştir. Campella’nın *The City of the Sun* ütopyasında ise toplumsal sınıflar surlarla birbirinden ayrılmış, bilim adamlarına şehrin en güvenli konumu olan surların merkezinde yer verilmiştir.

Le Guin’in *Mülksüzler*’i ile Robinson’un *Mars Üçlemesi*, mekânı sabit ve kusursuz bir düzenin yansıması olarak değil sosyal ilişkilerin ve ideolojik çatışmaların üretildiği ve yeniden müzakere edildiği bir alan olarak sunar. Anarres’in kıtlık içinde şekillenen yalın ve ortak mekânları ütopyanın sürekli yeniden kurulan doğasını temsil ederken; Mars’ın dönüşüm sürecinde inşa edilen kentler ütopyaı ekolojik, politik ve teknolojik tartışmaların mekânsal yansıması olarak ortaya koyar. Böylece her iki eser, klasik ütopyaların simetrik ve durağan kent planlamalarından farklı olarak, ütopyaı bitmemiş ve sürekli değişen bir mekânsal süreç olarak ele alır.

Klasik ütopya edebiyatında kentler çoğunlukla simetri, düzen ve mutlak bütünlük ilkelerine göre tasarlanmıştır. More’un *Utopia*’sında (1516) eşitlikçi bir düzeni simgeleyen tarımsal kent planı; Campanella’nın *City of the Sun*’unda (1602) bilgi hiyerarşisini mekâna yansıtan surlarla ayrılmış yapılar; Bacon’ın *New Atlantis*’inde (1627) bilimsel kurumların merkezde

olduğu düzen; Bellamy'nin *Looking Backward*'ında (1888) sanayi sonrası modern yapılar ve gökdelenler; Morris'in *News from Nowhere*'inde (1890) doğayla bütünleşmiş kırsal mekânlar ve Huxley'nin *Island*'ında (1962) ekolojik dengeyi gözetten organik yerleşimler bu yaklaşımın örnekleri arasındadır. Bu eserlerin ortak noktası, mekânı bitmiş ve kusursuz bir toplumsal düzenin ifadesi olarak kurgulamalarıdır. Buna karşılık, Le Guin'in *Mülksüzler*'i (1974), Anarres'in yalın ve kıtlık içindeki ortak mekânlarını Urras'ın gösterişli ve sınıfsal kentleriyle karşılaştırarak ütopyanın sürekli müzakere edilen bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer biçimde, Robinson'un *Mars Üçlemesi* (1993–1996), kubbe kentler, ekolojik yapılar ve ideolojik çatışmalar aracılığıyla ütopyaı mekânsal olarak sürekli yeniden inşa edilen bir deneyim olarak ele alır. Böylece klasik ütopyaların durağan ve simetrik kent kurguları ile modern ütopyaların dinamik ve tartışmaya açık mekânsal tasarımları arasındaki fark, "bitmiş" ve "bitmemiş" ütopyalar üzerinden, açık bir biçimde ortaya çıkmaktadır.



Şekil 2.2. Ütopya Mekânlarının yapay zekâ ile oluşturulmuş kolaj çalışması.

Bitmiş ya da bitmemiş bir kurgusu olsa da ütopyalarda mekânlar belirleyici unsurlardır. Öyle ki, mekânsal unsurlar ütopyaları şekillendirmekte ve belirlemekte; başka deyişle, ütopyalar hakkında betimleyici bilgiler içermektedir. Dolayısıyla ütopyaların da konutlardan kamusal

binalara, iş yerleri ve gökdelenlerden bahçelere ve tarlalara, caddelerden sokaklara, şehir merkezinden sınırlara kadar şehrin mimarisini kurgusal bir çerçevede betimlediği söylenebilir.

Çizelge 2.2. Ütopik Edebi eserlerde mekâna dair özellikler karşılaştırması

Eser	Kent Planlaması	Kamusal Alan	Konut Düzeni	Doğa ve Çevre	Mimari / Mekânsal Yorum
Thomas More – Utopia (1516)	Simetrik, aksiyal, düzenli kentler	Geniş sokaklar, ortak bahçeler	Herkes eşit büyüklükte evlerde yaşar	Tarıma dayalı, doğa ile uyumlu şehirler	Mekân, toplumsal eşitliği somutlaştırır. Tekrar eden modüler yapılar homojenliği vurgular. Şehir planı, adalet ve düzenin mekânsal bir manifestosudur.
Tommaso Campanella – The City of the Sun (1602)	Halkalar halinde merkezci planlama	Tapınak ve bilgelerin merkezleri	Ortak mülkiyet, kolektif konut	Doğa dini-felsefi bir bütünlük içinde ele alınır	Dairesel plan, kozmik düzeni temsil eder. Kent mekânı, bilgi hiyerarşisinin mekânsal karşılığıdır. Merkezciite, hem iktidarı hem de kutsallığı görünür kılar.
Francis Bacon – New Atlantis (1627)	Geniş, ferah, anıtsal mekânlar	Laboratuvarlar, müzeler, bilgi merkezleri	Belirtilmemiş	Doğa araştırma nesnesi olarak değerlendirilir	Kentin kalbi bilim yapılarıdır. Mimarlık, bilginin ve ilerlemenin otoritesini temsil eder. Mekân, ideolojiyi yücelten bir göstergeye dönüşür.
Edward Bellamy – Looking Backward (1888)	Modern, simetrik, endüstriyel kent	Büyük parklar, geniş bulvarlar, gökdelenler	Herkes eşit evlerde yaşar	Doğa yalnızca park/bahçelerde temsil edilir	Modernist vizyonun öncüsü. Yüksek yapılar ve aksiyal düzen, rasyonel bir toplumun mekânsal ifadesidir. Kamusal alanın büyüklüğü eşitlik idealiyle örtüşür.
William Morris – News From Nowhere (1890)	Organik, doğa ile iç içe kırsal düzen	Küçük, dağınık yerleşimler	El işçiliği ve doğal malzemelerle evler	Doğa ile bütünleşik yaşam	Sanayi karşıtı ütopya. Kırsal mimarlık ve zanaatkarlık öne çıkar. Kent yerine köy yaşamı ve doğallık kutsanır. Mekân, insan-doğa uyumunu temsil eder.
Aldous Huxley – Island (1962)	Doğayla bütünleşmiş, ekolojik planlama	Geniş bahçeler, açık kamusal alanlar	Doğa dostu evler, doğal malzemeler	Doğa korunur, dengelenir	Ada düzeni, mekânın ruhsal gelişim ve toplumsal uyum için bir araç kılar. Kamusal alanlar birliktelik ve doğa ile bütünleşme için tasarlanır.
Ursula K. Le Guin – The Dispossessed (Mülksüzler, 1974)	İşlevsel, sade, hiyerarşisiz kentler	Ortak kullanımlı eşitlikçi mekânlar	Kolektif, mütevazı konutlar	Çorak doğa ile uyumlu yaşam	Kaynak kıtlığı mimariye sadelik ve işlevsellik olarak yansır. Mekân hiyerarşisizdir; konut ve kamusal alan, eşitlikçi bir toplumsal örgütlenmenin mekânsal karşılığıdır.
Kim Stanley Robinson – Mars Trilogy (1992–1996)	Modüler, kapalı ekosistemler	Ortak yaşam mekânları, koloni forumları	Modüler, koloni yaşamına uygun konutlar	Mars'ın doğası dönüştürülür (terraforming)	İnsan-doğa ilişkisi mekânsal olarak yeniden tanımlanır. Yapay ekosistemler ve kapalı habitatlar, mimarlığın sınırlarını zorlar. Kent, hem politik deneylerin hem de ekolojik müdahalenin sahnesi olur.

2.2. Ütopyanın Karşıtı (ya da Karşılığı) Olarak Distopya Kavramı

Distopya, ütopya kavramının karşıtı olarak değil daha çok bu kavramın karşılığı olarak değerlendirilmelidir; çünkü ütopyanın içsel çelişkilerini görünür hale getirmektedir. İlk bakışta, ütopya ve distopya karşıt kavramlar olarak algılansa da bu kavramların arasındaki sınırlar çoğunlukla belirsizdir. Jameson'ın (2005) vurguladığı üzere, ütopyalar her zaman kendi içinde distopyaya dönüşme potansiyeline sahiptir. Özellikle ütopyaların ideal bir düzen kurma çabası bireysel özgürlüklerin sınırlandırılmasına yol açtığı için tartışmalı hale gelir. Bu açıdan bakıldığında, ütopyanın katı, kapalı ve baskıcı bir toplumsal ve mekânsal düzen tanımlamaya başladığı için başarısızlığa uğradığı noktada distopyanın ortaya çıktığı söylenebilir. Picon'un dediği gibi, “*Ütopyalar ve distopyalar arasında kesin sınırlar çizmek zordur; çoğu zaman biri diğerine dönüşebilir.*” (Picon, 2017). Ütopyalar, toplumsal krizler ve bunalımlar esnasında ortaya çıkar. Mevcut düzeni eleştirerek yeni bir dünya düzeni sunar. Ancak distopyalar çoğu zaman ütöpic üretim süreci ve düzeninin bir parçası olarak davranır. Diğer yandan bu düzenin parçalanmasına, dağılmasına ya da yozlaşmasına vurgu yapar. Ütopyalar var olan toplumsal sorunları ve çatışmaları gizler ya da görmezden gelir. Eşitlikçi ve ideal bir toplum oluşturma hedefiyle yola çıkmasına rağmen ideal bir toplum oluşturmak için katı ve baskıcı kurallar koyar ve ütöpic mekânın bireylerin baskı altına alındığı bir distopyaya dönüşmesine zemin hazırlar (Isaac, 2015).

Ütopya ve distopya kavramları birlikte var olan ve anlamlandırılan kavramlardır. Öyle ki, her bir distopyanın temelinde birey ya da bireyler tarafından oluşturulmuş bir ütopya düzeni vardır. Ütopyacılar kendi ütopyalarına uymayan ve düzeni bozan insanlar için bir distopya inşa eder (Isaac, 2015). Ütopyalar kusursuz bir düzen oluşturmak ve bunun devamlılığını sağlamak amacıyla insan doğasını ve insanın değişken ihtiyaçlarını göz ardı edip mutlak bir düzen kurgusu oluşturur. Ancak çatışmaların olmadığı bu kurgu zamanla sarsılır; çünkü insanların birey olma isteği “mükemmel” olarak tanımlanan ütopyaların sonunun gelmesine ya da bunların distopyaya dönüşmesine neden olur (Baba, 2022). İlk ütopya örneği olarak bilinen Thomas More'un *Ütopya* (1516) adlı eseri köleler ve işçiler açısından değerlendirildiğinde bu insanların bir ütopya da yaşamak yerine bir distopyaya mahkûm olmuş halde hayatlarına devam ettiği görülmektedir. Bu nedenle, distopyanın 20. yüzyılda kavramsallaştırıldığı (ya da mekânsal karşılığının arandığı) bilinse de More'un *Ütopya* kitabıyla birlikte distopya kavramının da ortaya çıktığı söylenebilir.

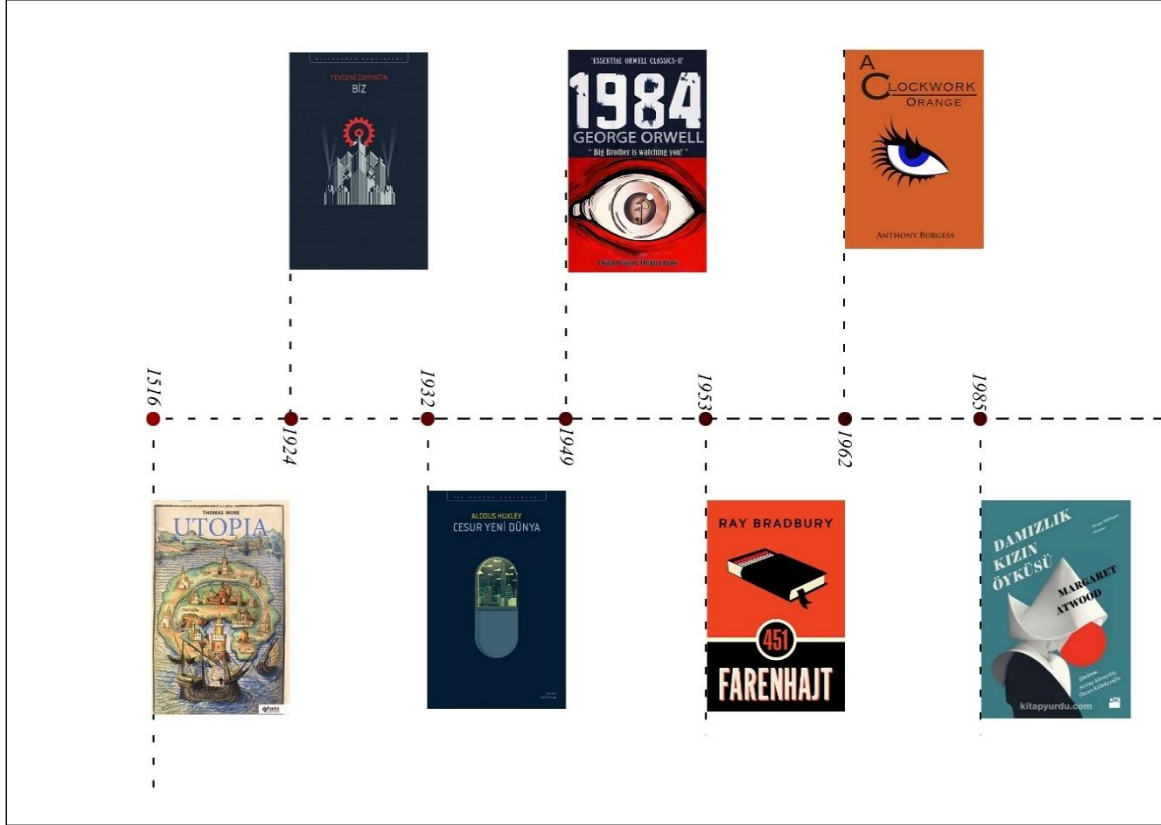
Sargent (2010), ütopya ve distopyayı birbirini tanımlayan ayrılmaz bir ikili olarak ele alır; biri olmadan diğerrinin kavramsal varlığı mümkün değildir. Claeys (2016) ise distopyayı modern toplumların krizleriyle ilişkilendirir; otoriter yönetimlerin yükseliş, teknolojik gözetim, ekolojik felaketler ve bireysel hakların yok oluşu distopik anlatıların merkezinde yer alır. Booker (1994), distopya edebiyatını sınıflandırırken mekânın baskıcı rejimlerin en güçlü temsil alanı olduğunu öne çıkarır. Gözetim kuleleri, sınırlarla çevrili kentler ve tekdüze mimari bireyin özgürlük alanını kısıtlayan yapılar olarak işlev görür. Böylelikle distopya yalnızca karanlık bir gelecek kurgusu değil aynı zamanda toplumsal eleştirinin en güçlü araçlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Distopya eserleri genellikle topluma bir uyarı niteliğindedir. Mevcut düzenin yozlaşmaya başladığını işaret eder ve bununla birlikte gelecek için olası olumsuz senaryolar üretir (Koşmak, 2022). Distopyanın amacı çoğu zaman bir felaket senaryosu oluşturmak yerine okuyucuya eleştirel bir bakış açısı sunmaktır. Distopya, ütopyaya eleştirel yaklaşılmasını; ütopyalarda mükemmel bir toplum oluşturmak uğruna feda edilen bireyselliğe odaklanılmasını sağlar. Bireyin ütöpik toplumsal düzen tarafından baskılanması, insan ilişkilerinin denetlenmesi, devlet yönetiminin bireyin özel yaşamına müdahale etmesi gibi konular distopya kurgularının temelini oluşturmaktadır. Distopyaların çoğunlukla insanlığın her şeye rağmen yaşamaya devam ettiğini; zamanın değişmesine, teknolojinin ilerlemesine, çeşitli afetlerin ve felaketlerin gerçekleşmesinden sonra bile insanların içindeki özgür iradenin, yaşama hevesinin ve karar verme isteğinin bitmediğini gösteren kurgusal bir anlatı olduğu anlaşılmaktadır.

2.2.1. Distopyayı konu edinen sanatsal eserler

Bir ütopyanın hangi noktada distopyaya evrildiğini anlamak zordur. Öyle ki, bazı edebi eserlerin ütopyacı bir bakış açısına sahip olduğu görülse de bu eserlerde distopik unsurların da belirgin olduğu bilinmektedir. Örneğin, Yevgeny Zamyatin'nin *Biz* (1924) adlı eserinde bilimi temel alan bir toplum betimlemesi yapılmaktadır. Eserde totaliter bir rejim ile toplumun düzen, istikrar ve mutluluk içerisinde olduğu anlatılır. Bu anlatı, bir ütopya kurgusunu andırmaktadır, ancak "Tek Devlet" tarafından bireysel özgürlüklerin ortadan kaldırılması ve bireysel kimliğin yok olması bu kurgunun bir distopyaya dönüştüğünü, hatta en başından bir distopya olduğunu ortaya çıkarır. Benzer kurgular, Aldous Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya* (1932) ve George Orwell'in *1984* (1949) adlı eserlerinde de karşımıza

çıkılmaktadır. Bu kurgusal eserlerde ideal toplum düzenini oluşturmak ve bu düzenin devamlılığını sağlamak için bireysel istek ve ihtiyaçların düzene karşı birer tehditmiş gibi algılandığı baskıcı bir yönetim biçimi betimlenmektedir.



Şekil 2.3. Edebiyat alanında öne çıkan bazı distopik eserler

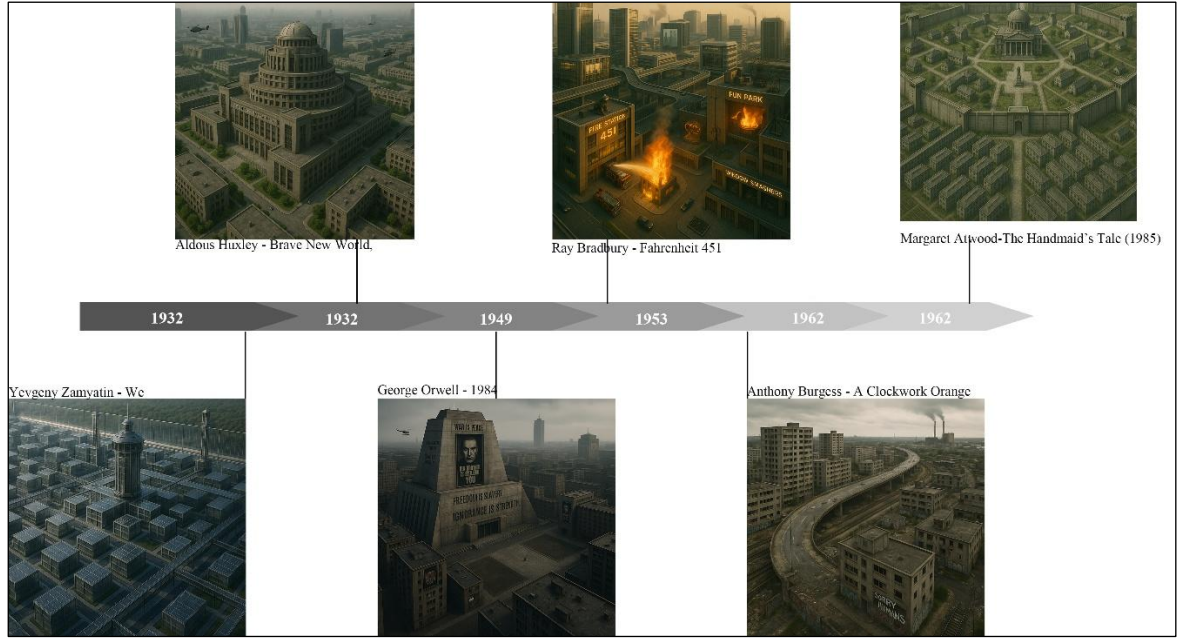
Edebiyat alanında öne çıkan distopyalarda çoğunlukla, bireysel ahlak anlayışının ve davranışların ortadan kaldırıldığı bir düzen kurgulanmaktadır. *Cesur Yeni Dünya* (1932) ve *Biz* (1924) adlı eserlerde olduğu gibi, bazı distopyalar bu düzeni bilgi ve teknolojinin yardımı ile kurgular. Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451* (1953) adlı eserinde ise bilgi yasaklanır ve ahlaki değerler sansürle kontrol altına alınmaya çalışılır (Bradbury, 1953). Anthony Burgess'in *Otomatik Portakal* (1962) ve George Orwell'in *1984* (1949) adlı eserinde ise bireyler toplumsal düzene uymaları için zorunlu rehabilitasyon süreçlerinden geçirilir ve toplumun ahlaki değerleri otorite tarafından belirlenir. Atwood'un *The Handmaid's Tale* (1985) adlı eserinde mekân doğrudan cinsiyetçi düzenin aracı haline gelir; kamusal alan erkek iktidarını pekiştirirken özel alan kadın bedeninin denetim altına alınmasının mekânsal karşılığı olarak tasvir edilir.

Çizelge 2.3. Distopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması

Eser	Toplumsal Yapı	Yönetim Biçimi	Bilim ve Teknoloji	Bireye Bakış Açısı
Yevgeny Zamyatin – <i>We</i> (1924)	Bireyler numaralarla tanımlanır.	Tek Devlet tüm otoriteyi kurar.	Teknoloji gözetim için kullanılır.	Birey özgürlüğünü kaybeder.
Aldous Huxley – <i>Brave New World</i> (1932)	Toplum kast sistemine göre düzenlenir.	Diktatoryal bir yönetim vardır.	Biyoteknoloji toplumu şekillendirir.	Birey mutluluk uğruna özgürlüğünden vazgeçer.
George Orwell – <i>1984</i> (1949)	Toplum korku ve baskı ile yönetilir.	Totaliter rejim mutlak kontrol sağlar.	Gözetim ve propaganda her yere yayılır.	Birey düşünce özgürlüğünü yitirir.
Ray Bradbury – <i>Fahrenheit 451</i> (1953)	Toplum sansür ve propaganda ile yönetilir.	Otoriter yönetim bilgiye erişimi engeller.	Teknoloji bilginin yok edilmesi için kullanılır.	Birey düşünemez ve sorgulamaz.
Anthony Burgess – <i>A Clockwork Orange</i> (1962)	Toplum şiddet ve anarşiyle şekillenir.	Devlet otoritesi zayıflar.	Teknoloji beyin yıkama için kullanılır.	Birey kimliğini suç üzerinden kurar.
Margaret Atwood – <i>The Handmaid's Tale</i> (1985)	Toplum cinsiyet temelli hiyerarşiye düzenlenir.	Teokratik ve totaliter bir rejim kurulur.	Teknoloji gözetim ve doğurganlık kontrolü için kullanılır.	Birey, özellikle kadın, bedeni üzerinden denetim altına alınır.

2.2.2. Distopik eserlerde mimari mekân

Distopik eserlerde bireyin özgürlüğüne yapılan baskının ve hak ihlalinin etkili bir anlatımla ortaya koyulması için mimari unsurlar sıklıkla kullanılmıştır. Bu unsurlar, belirli bir mekânsal düzen oluşturmak, bireyi kontrol altında tutmak amacıyla çeşitli şekillerde ortaya çıkmıştır. Şehir planlaması ise distopik eserlerde kontrol sisteminin bir parçası olarak kullanılmıştır. *Biz* (1924) adlı eserde bu kontrol mekânizması şeffaflık üzerine kurulmuştur. Cam yüzeylerden oluşan yapılar ile mahremiyet duygusu yok edilmeye çalışılmıştır. Buna karşılık olarak, *1984* (1949) adlı eserde tek tip soluk renkli binalar karşımıza çıkmaktadır. Her yerde olan kamera sistemleri ile sürekli gözetim altında bulunan bireylerin kontrolü sağlanır. *Fahrenheit 451* (1953) ve *Cesur Yeni Dünya* (1932) eserlerindeki mekânlar ise bireylerin yalnız kalmasını, düşünmesini ve mevcut yaşam koşullarını sorgulamasını engelleyecek şekilde kurgulanmıştır. *Otomatik Portakal* (1962) adlı eserde, diğerlerinden farklı olarak, mimari mekânlar tekinsiz ve kaotik olarak tanımlanmaktadır (Bacon, 1627; Bellamy, 1888; Campanella, 1602; Freud, 1919; Huxley, 1932; Lukasz Stanek, 2011; More, 1516; Mumford, 2000; Orwell, 1949; Sargent, 2010; Storper, 1991; Wigley, 1998; Wright, 1935).



Şekil 2.4. Distopya eserlerinin yapay zekâ ile oluşturulan kent görselleri

1984 ve *Biz* adlı eserlerde kamusal mekânlar mutlak bir denetim altında tutulmaktadır. 1984’te sokaklar ve caddeler “*Big Brother seni izliyor.*” afişleri ve tele ekranlar ile donatılmıştır. *Biz*’de ise şeffaf duvarlarla bireylerin her hareketinin izlendiği alanlar vardır. *Cesur Yeni Dünya* ve *Fahrenheit 451* adlı eserlerde kamusal mekânlar insanları manipüle etmek ve uyuşturmak üzere tasarlanmıştır. *Cesur Yeni Dünya*’da bu mekânlar devlet tarafından rahatlatıcı “Soma” dağıtım merkezi haline getirilmiştir. *Fahrenheit 451*’de ise kamusal mekânlar hükümetin propagandalarının yapıldığı ve yayınlandığı medya merkezlerine dönüştürülmüş olan alanlardır.

Margaret Atwood’un *The Handmaid’s Tale* (1985) adlı eserinde distopya, mekânın toplumsal kontrol aracı ve kontrol alanı olarak yeniden düzenlenmesi anlayışına dayanır. Gilead rejiminde kent mekânı, bireylerin hareket alanlarını sınırlayan yüksek duvarlarla, sınırlarla ve sürekli gözetim noktalarıyla parçalanmıştır. Kamusal alan tamamen militarize edilerek erkek iktidarının temsil edildiği bir sahne haline gelmiş; özel alan ise kadın bedeninin doğrudan denetlendiği bir disiplin mekânına evrilmiştir. Evler kadınların doğurganlık rollerini yerine getirmek için kapatıldıkları hapisaneyi andıran mekânlara dönüşürken, kamusal alanların infazların ve ibret gösterilerinin yapıldığı mekânlar olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu yönüyle, Gilead distopyanın mekânsal örgütlenmesinin en çarpıcı örneklerinden biridir; bu örnekte bireysel özgürlüklerin sadece ideolojik söylemlerle değil fizyolojik düzenlemelerle de ortadan kaldırılması amaçlanmıştır. Bu yüzden, mekân

patriyarkal düzenin yeniden üretildiği bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır (Atwood, 1985).

Çizelge 2.4. Distopik edebi eserlerde öne çıkan kavramların karşılaştırılması

Eser	Kent Planlaması	Kamusal Alan	Konut Düzeni	Mimari / Mekân Yorumu
Yevgeny Zamyatin – We (1924)	Simetrik ve şeffaf bir kent düzeni kurulmuştur.	Gözetim altındaki büyük meydanlar yer alır.	Özel alanın olmadığı, cam yüzeylerle tanımlanmış şeffaf gözetimli konutlar kullanılır.	Kent, bireysel mahremiyeti ortadan kaldıran cam mimarinin distopik kullanımını yansıtır; şeffaflık, iktidarın gözetimini estetikler; mekân bireyi görünür kılarak baskıyı içselleştirir.
Aldous Huxley – Brave New World (1932)	Doğadan kopuk ve biyoteknolojiyle kontrol edilen kent düzeni öne çıkar.	Eğlence merkezleri kamusal yaşamı belirler.	Genetik sınıflara uygun, standartlaştırılmış konutlar inşa edilir.	Mekân, stereotip birey formatta tanımlar. Standardizasyon, biyolojik kast sisteminin mekânsal karşılığına dönüşür.
George Orwell – 1984 (1949)	Tek tip yapılarla ve anıtsal devlet binaları kent silüetine hakim olur.	Gözetleme kuleleriyle çevrili propaganda alanları kamusal mekânı belirler.	Devlet tarafından sağlanan, gözetim altında tutulan yaşam alanları kullanılır.	Anıtsallık ve tekdüzelik, otoritenin mekânsal tezahürüdür; kent, bireyi küçülten ölçüde her yerde hissedilen gözetleme kuleleriyle gözetleme baskısının görünür kılar.
Ray Bradbury – Fahrenheit 451 (1953)	Medya ve kontrol mekanizmalarıyla bütünleşmiş kent düzeni tasarlanır.	Medya merkezleri ve propaganda alanları kamusal mekânı belirler.	Televizyon duvarlarıyla kuşatılmış konut bireyin düşüncelerini denetler.	İç mekân, bireyin özgür düşüncesini bastıran teknoloji kurgusuyla yeniden tanımlanır. Konut, bir sığınak değil; bireyi sürekli yönlendirdiği yapay bir sahneye dönüşür.
Anthony Burgess – A Clockwork Orange (1962)	Brutalist unsurların öne çıktığı soğuk ve sert bir kent düzeni kurulur.	Betonlaşmış, tekinsiz ve yabancılaştırıcı kamusal alanlar görülür.	Modernist, güvensiz mekânlar tasarlanır.	Brutalist estetik, betonun ağırlığını ve soğukluğunu mekân deneyimine yükler. Kamusal alanlar tehditkâr mimarlık güven yerine yabancılaşma ve şiddeti çağırır.
Margaret Atwood – The Handmaid's Tale (1985)	Katı sınırlarla ayrılmış ve kontrol noktalarıyla çevrili bir kent düzeni vardır.	Meydanlar ve dini tören alanları otoriteyi simgeler.	Kadınlara tahsis edilen hücre evler, kiliseler ve kamusal alanlar patriyarkal düzeni yeniden üretir.	Mekân, otorite ve beden kontrolünün aracı haline gelir. Mekân; mimarlık, itaat ve disiplinin mekânsal temsiliğini kurar.

Distopik mekânlar bireyi kontrol eden, denetleyen, tekdüze bir yapılaşmayla kendisine yabancılaştıran, bireysel farklılıkları ortadan kaldıran ve genellikle karanlık ve kasvetli olan mekânlar olarak tasarlanmaktadır. Bu mekânların bireyselliği ortadan kaldırmak ve özgürlüğü kısıtlamak için birbirinin zıttı (şeffaf-masif, ağır-hafif vs.) gibi görünen, ancak aynı işlevi (kontrol, denetleme, gözetleme vs.) yerine getiren malzemelerle ve mekânsal öğelerle inşa edildiği anlaşılmaktadır. Özgürlüğün kısıtlanmasını sağlayan bu öğelerin çoğu otoriter bir mekân oluşturmak üzere kurgulanmaktadır. Bu açıdan kuralcı, kısıtlayıcı ve baskıcı kurgularıyla distopik mekânların ütopyik mekânlara büyük oranda benzediği ortaya çıkmaktadır.

Distopya ve ütopya eserlerine ve bunları oluşturan mimari öğelere bakıldığında bu öğelerin mekânsal bir arka plan oluşturmaktan ziyade olay kurgusunu desteklediği ve dahası kurgunun kendisi haline geldiği görülür. Bu eserlerde kurgulanan bireysel ve toplumsal mekân, eserlerin “ütöpik” ya da “distopik” olarak adlandırılmasına neden olmaktadır. Yani, mekân eserin niteliğini ve kimliğini belirleyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca mekân ölçeğinde bakıldığında aynı mimari stratejilerin farklı ideolojik amaçlara hizmet ettiği anlaşılmaktadır. Simetri, düzen, şeffaflık, anıtsallık ya da doğayla kurulan ilişki kimi zaman bir ütopyada eşitlikçi bir toplumun mekânsal temsilini oluştururken kimi zaman da bir distopyada baskı ve gözetimin aracı haline gelebilmektedir. Bu nedenle, ütopya ve distopyayı kesin sınırlarla birbirinden ayırmak yerine onları birbirine dönüşebilir ve iç içe geçmiş mekânsal kurgular olarak okumak daha doğru bir yaklaşım olur. Örneğin, Thomas More’un *Utopia*’sında simetri ve düzen toplumsal eşitliği yansıtan planlama ilkeleridir. Ancak Yevgeny Zamyatin’in *We* adlı eserinde bu ilkeler, cam duvarlı konutlarla bireysel mahremiyetin ortadan kaldırıldığı bir gözetleme yöntemine dönüşmektedir. Benzer biçimde, Francis Bacon’un *New Atlantis*’inde doğa bilimsel araştırmalarla bütünleşmiş ilerlemenin kaynağı olarak ele alınırken; George Orwell’in *1984*’ünde doğa bireyin kamusal yaşantısından silinmiş ve yerini soğuk, anıtsal devlet binaları almıştır. Bu örnekler, mekânın ideolojiden bağımsız düşünülmemeyeceğini; aynı mekânsal öğelerin ve ilkelerin farklı ideolojileri temsil etmek üzere kullanılabileceğini gösterir.

Ütopik ve distopik eserler, mekânların ideolojik birer temsil aracı olduğunun göstergesidir. Öyle ki, William Morris’in *News from Nowhere* eserinde doğayla iç içe olan eşitlikçi bir konut düzeni varken; Ray Bradbury’nin *Fahrenheit 451*’inde konutlar televizyon duvarlarıyla çevrilmiş, bireyin düşüncelerinin sürekli kontrol edildiği izole mekânlardır. Kamusal mekânların da bu eserlerde bir temsil gücünün olduğu anlaşılmaktadır. Tommaso Campanella’nın *The City of the Sun*’unda tapınak ve bilgi merkezleri toplumsal birliği temsil ederken; Margaret Atwood’un *The Handmaid’s Tale*’inde meydanlar ve dini tören alanları kadın bedeninin denetlendiği otoriter ritüellerin sahnesi olmaktadır. Ütopya ve distopya mekânları arasında kesin sınırlar yoktur; bu mekânların sınırları belirsizdir, birbiriyle kesişir, bu yüzden ütopya ve distopyanın iç içe geçtiği söylenebilir. Belirli mekânsal öğeler ve özellikler bir eserde ütopyayı, diğerinde ise distopyayı betimlemek için kullanılabilir. Bununla birlikte, ütopik eserlerde ideal bir toplum ve ideal bir kent yaratma isteğiyle distopik mekânın ortaya çıkması hem ütopyanın kendi içindeki çelişkiyi hem de ütopyanın ve distopyanın iç içe geçtiğini göstermektedir.

3. MİMARLIKTA ÜTOPYA VE DİSTOPYA

Bugüne dek mimarlığın en temel üretimi olan mekân üzerine birçok tanım yapılmıştır. Bunlar mekânın soyut ya da somut yönlerini ele alan çok farklı tanımlar olsa da bu tanımlar mekânın yalnızca mimarlığı değil sanat, tasarım, felsefe, sosyoloji ve kent bilimleri gibi başka birçok alanı ilgilendirdiğini ortaya koymaktadır. Mekân, insanı çevreden belirli bir ölçüde ayırarak içinde eylemlerin sürdürülebilmesine olanak tanıyan boşluğun sınırlandırılmasıyla ortaya çıkan belirleyici bir ortamdır (Hasol, 1975).

Mekân, insanlık tarihinden beri hayatın bir parçası olarak insanların etkileşim kurduğu, hareket ettiği, deneyimlediği ve yaşamlarını sürdürdüğü çevreler yaratmaktadır. Mekânlar, içinde bulunulan kültürel ve sosyolojik bağlama göre biçimlenir. Mimari mekânların tasarım sürecinde mimarın bağlama yönelik çeşitli yaklaşımları olabilir. Mimari mekân, insanların gündelik yaşam aktiviteleri için bir ortam oluşturmaktadır. Mimari mekânın tarihi, mimari tarzların, malzemelerin ve teknolojinin değişmesi ile birlikte şekillenerek günümüzdeki haline gelmiştir (Davies, 2011). Mekân, mimari tasarımın temel bileşeni ve sonuç ürünü olarak tanımlanabilir. Davies'e göre, mekân fiziksel bir varlık olmasının yanı sıra algısal ve duyuşsal özellikleri de bulunan bir ortamdır. Mimari mekân, insanların yaratıcı enerjilerinin ve mimarların teknik yeterliliklerinin ortaya çıkardığı; insanlara yaşam, çalışma, oyun ve hayal gücü için mekânsal çerçeve sağlayan bir kurgudur (Davies, 2011). Mekânın disiplinlerarası bir ilgi ve etki alanı olması çok yönlü olduğunu açığa çıkarmaktadır. Mimarlık alanında mekân çok yönlü bir kavram ve ortam olarak farklı yönleriyle ele alınmaktadır.

Henri Lefebvre (1991), mekânı üçlü bir diyalektik çerçevesi ile ele almaktadır. Bu üçlü yaklaşım algılanan mekân, tasarlanan mekân ve yaşanan mekân olarak karşımıza çıkar. Lefebvre, üç boyutlu algılama biçiminin mekân üretiminde birbirini dışlayan değil karşılıklı olarak etkileşimde bulunan dinamikler olduğundan bahseder. Algılanan mekân, gündelik yaşamda doğrudan deneyimlenen çevreyi ele almaktadır. Tasarlanan mekân, mimarlar ve planlamacılar tarafından kavramsal düzlemde üretilen haritalar, planlar ve projelerle ifade edilen mekân olarak ele alınır. Yaşanan mekân ise bireylerin ve toplulukların mekânla kurdukları duygusal, kültürel ilişkileri ve deneyimleri kapsayan mekânlar olarak tanımlanmaktadır (Lefebvre, 1991). Lefebvre'nin çerçevesinden bakıldığında, mimari mekânın tasarımında ütopyacı yaklaşımların yalnızca mekânsal değil aynı zamanda

toplumsal düzlemde etkili olduğu bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Mekân, ütopya düşüncesinin somutlaştığı alandır. Ütopya ve distopya hem toplumsal yapıyı hem de toplumsal mekânı yeniden düzenlemeye işaret eden kavramlardır. Her ütöpik veya distöpik kurgu belirli bir mekânsal düzenlemeye ihtiyaç duymaktadır. Ütöpik bir mekân kurgusunun inşa edilme ve toplum tarafından deneyimlenme biçimi, o mekânın ütöpik veya distöpik mekân olarak nitelendirilmesine yol açmaktadır. Ütöpik ve distöpik mekân arasında geçirgen sınırların olması ise ütopya ve distopya kavramları arasındaki belirsizliği arttırmaktadır.

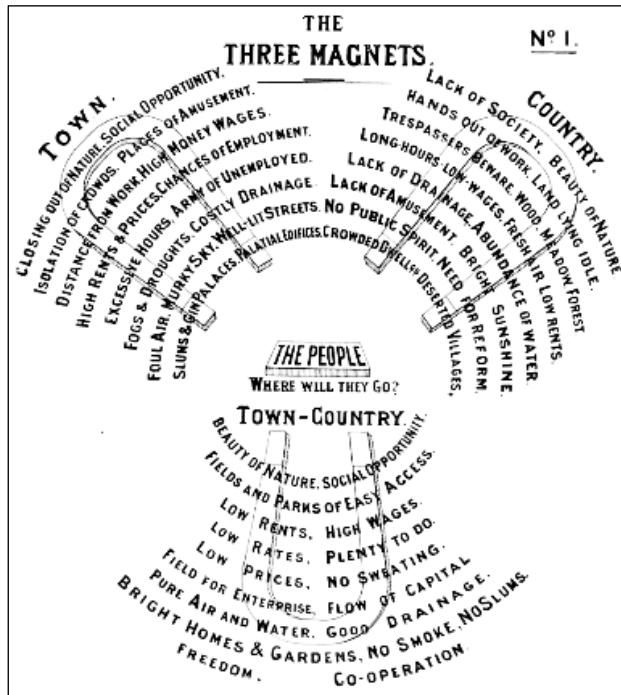
3.1. Mimarlığın Ütöpik Mekânı

Ütöpik mekânlar tarih boyunca sosyolojik, ideolojik, politik ve ekonomik değerleri yansıtan mimari tasarımlar olarak kurgulanmıştır. Antik Yunan'dan günümüze kadar farklı kuramlarla desteklenen ütopya kavramı ideal bir toplumsal düzenin yanı sıra ideal bir mekânsal düzenin kurgulanmasına da karşılık gelmiştir. Ledent (2022), ütopyaların toplumsal eleştiriyile birlikte mekânsal bir düzenleme ve bu düzenlemeyi sürdüren yeni bir toplum modeli sunduğundan bahseder. Böylece ütopyacî mimarlığın bireyin yaşam alanını düzenlemenin ötesine geçtiği, toplumun işleyişini ve toplumsal mekânı da düzenlediği mekânsal bir sistem önerisi olduğu söylenebilir. Ütöpik mekân, ideal bir toplumun fiziksel yansıması olarak yorumlanabilir (Picon, 2017). Ütöpik mekân tasarımlarının amacı çoğunlukla bireylerin yaşam kalitesini geliştirmek, toplumsal ilişkileri düzenlemek ve çevreyle uyumlu bir yaşam alanı inşa etmektir. Ütöpik mekânlar çoğu zaman felsefî düşüncelerle beslenerek şekillenir ve kent organizasyonu ile biçimlenir. Bu konuya Platon'un "Kallipolis" kent mekânı tasviri örnek verilebilir; çünkü bu mekân eşitlik, adalet ve toplumsal yapı gözetilerek tasvir edilmiştir (Platon, 1971).

Ütöpik mekânlar fiziksel birer yapı olmasının yanı sıra toplumsal ve kültürel bileşenlerin bir araya geldiği alanlardır. Picon, ütopyaların sadece düşünsel model olmadığını aynı zamanda mekân üretimi ile doğrudan bir ilişkisinin olduğunu ortaya koymaktadır (Picon, 2017). Bu mekânlar, bireylerin toplumsal etkileşimde bulunabileceği, yaşamsal faaliyetlerini devam ettirebilecekleri alanlar olarak tasarlanır. Ütopyacî mimari, bireyin çevresiyle olan ilişkisini düzenleyerek bireyleri ideal bir toplumsal ve mekânsal düzene dahil etmeyi amaçlamaktadır. Foucault (1986) ise "ütopyalar"ın sadece "heterotopyalar" olduğunu; yani, gerçek dünyada var olmayan ancak zihinsel olarak kurulabilen ya da kurgulanabilen mekânlar olduğunu savunmaktadır. Ütopyacî mimarlık ise bu kurgusal düşünceleri fiziksel gerçekliğe

dönüştürme yaklaşımına dayalıdır (Foucault, 1986). Bu yaklaşımla ütopyaların yalnızca bir düşünce ya da kurgu olmadığı aynı zamanda fiziksel birer mekân tasavvuru olduğu ortaya çıkmaktadır.

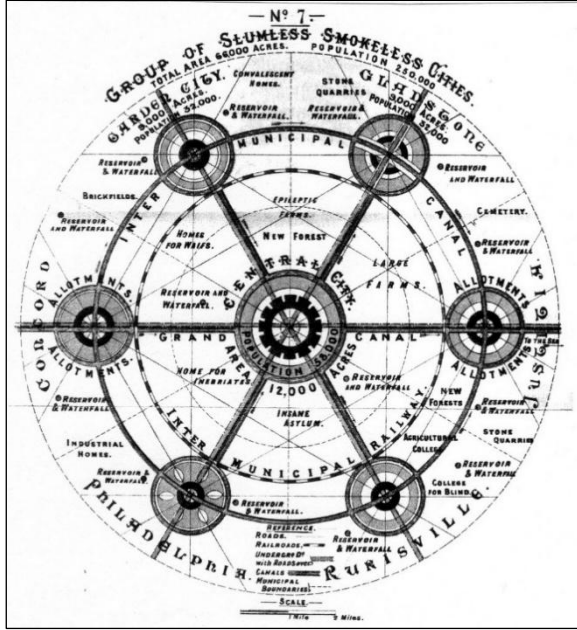
Modern mimarlıkta ütopycı yaklaşımın sanayi devriminin getirdiğı hızlı ve düzensiz kentleşme süreciyle birlikte toplumsal düzeni yeniden sağlamak üzere ortaya çıktığı söylenebilir. Modern mimarlar bu dönemde fiziksel mekân üretiminin yanı sıra toplumsal değişimin aktörleri olarak da öne çıkmıştır. Bunlar arasında Le Corbusier, Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright ve Archigram gibi isimler bulunmaktadır. 20. yüzyılın ilk yarısında mimarlar, projeleri ile toplumsal sorunlara çözümler üreten dikkat çekici tasarımlar ortaya koymuşlardır. Eisenman ve Herzog'un (2013) bahsettiğı gibi, bu dönem yalnızca manifestolar çağı değil aynı zamanda mimarların köktenci ve yenilikçi tasarımlar ortaya koyabildiğı bir dönem olarak adlandırılmaktadır.



Şekil 3.1. Üç Mıknatıs modeli (Three Magnets) diyagramı (Archdaily-1, t.y)

Mimaride ütöpic yaklaşımların en önemli örneklerinden biri Ebenezer Howard'ın 1988'de tasarladığı *Bahçe Şehir* (Garden City, 1898) modelidir. Howard, dönemin sanayileşmiş kentlerindeki karmaşaya karşı doğal yaşamın ve şehir yaşamının avantajlarını bir araya getiren ideal bir kent modeli tasarlamıştır. *Bahçe Şehir*, 30.000 nüfuslu, yeşil alanlarla çevrelenmiş ve toplumsal yaşamın bir park çevresinde şekillendiğı dairesel bir plan üzerine

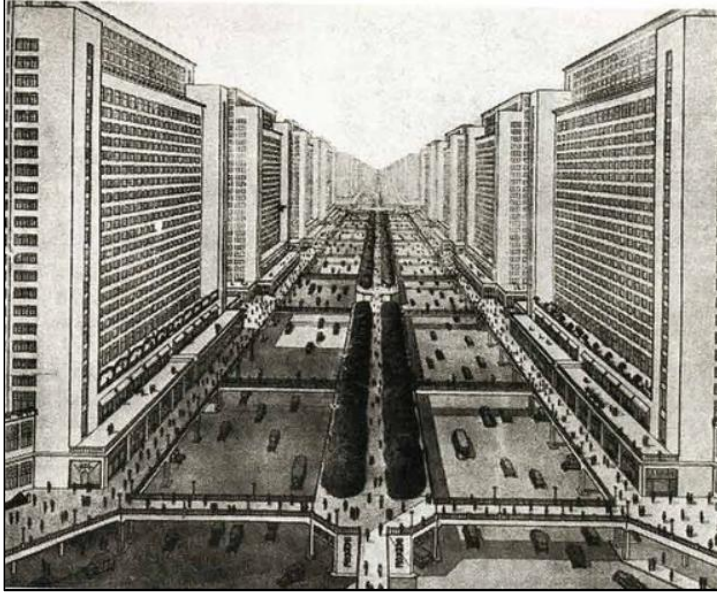
kurgulanmıştır. Kurgulanan bu model ile merkezi kamusal alanlar, dışa doğru yayılan konut bölgeleri ve en dışta konumlanan sanayi bölgeleri ile dengeli ve sürdürülebilir bir yaşam önerisi sunulmuştur (Howard, 2010). *Bahçe Şehir* önerisinin şehir planlamasında ekolojik dengeyi, sosyal dengeyi ve ekonomik sürdürülebilirliği bir araya getirmeyi amaçlayan bir ütopya örneği olduğu söylenebilir.



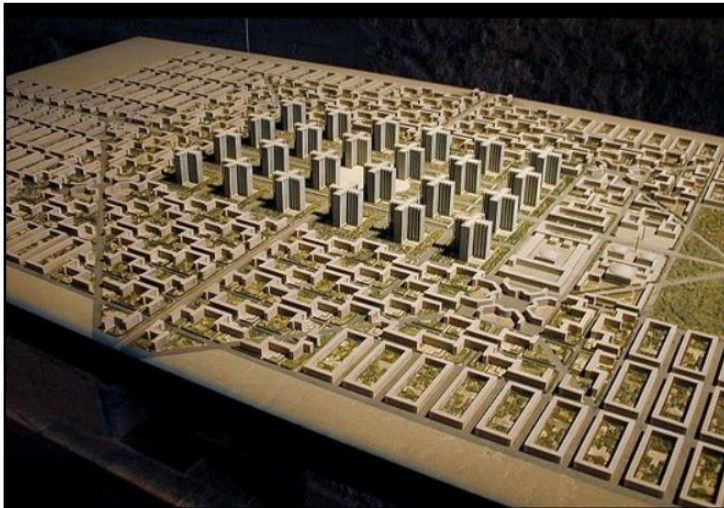
Şekil 3.2. Howard Ebenezer bahçe şehir diyagramı (Archdaily-1, t.y)

Le Corbusier ise ütopyik ve modern olarak adlandırabileceğimiz projelerinde akılcılık, işlevsellik ve evrensellik ilkelerini ön planda tutmuştur. 1924'te tasarlamış olduğu *La Ville Radieuse* (Işıyan Şehir) projesi, kenti işlevlerine göre farklı bölgelere ayıran, çok katlı konut blokları ve geniş yeşil alanlar aracılığıyla toplumsal olarak sağlıklı bir yaşamı öne çıkaran bir anlayışa dayalıdır (Fishman, 2016). Bu kent modeli ile yüksek yoğunluklu olmasına karşın kentin içerisinde insan ölçeğinde yaşam birimleri, makine gibi işleyen bir ulaşım sistemi ve kamusal alanlarla bütünleşmiş bir yaşam önerisi ortaya çıkmıştır. Corbusier mimarlığı “yaşamı düzenleyen bir makine” olarak tanımlamaktadır (Corbusier, 1935). Mimarlığı yalnızca estetik ya da teknik bir disiplin olarak görmemiş; insan davranışlarını yönlendiren ve şekillendiren bir sistem olarak değerlendirmiştir. Corbusier'in yaklaşımı onun ütopyacı vizyonunu, bu vizyonu hayata geçirmek üzere ortaya koyduğu mekânsal ve toplumsal organizasyonu ifade etmektedir. Ancak bu yaklaşım, sıkıcı bir düzeni ve standart bir üretim biçimini meşrulaştırdığı gerekçesiyle zaman içerisinde bireyselliği baskılayan, tek tip yapılarla donatılan bir yaşam yaratan mimarlık yaklaşımı olarak eleştirilmiştir. Dahası

benzer mimarlık yaklaşımlarının ve uygulamalarının distopik mekânların üretimine yol açabileceği belirtilmiştir (Fishman, 2016).



Şekil 3.3. La Ville Radieuse (Işıyan Şehir) Perspektif eskizi (Architecturelab, t.y)



Şekil 3.4. La Ville Radieuse (Işıyan Şehir) maket fotoğrafı (Architecturelab, t.y)

Le Corbusier'in kolektivist kent yaklaşımına karşı bir alternatif olarak Frank Lloyd Wright *Broadacre City* (1932) adlı ütopya önerisini geliştirmiştir. Wright'ın ütopya yaklaşımı, bireysel özgürlüğün mekânsal karşılığı olarak geniş araziler üzerine yayılan, düşük yoğunluklu yaşam birimlerinden oluşmaktadır (Fishman, 2016). Wright, bu önerisini küçük ölçekli yaşam alanları ile birlikte kurgulamıştır. *Broadacre City*, her vatandaşın mülk sahibi

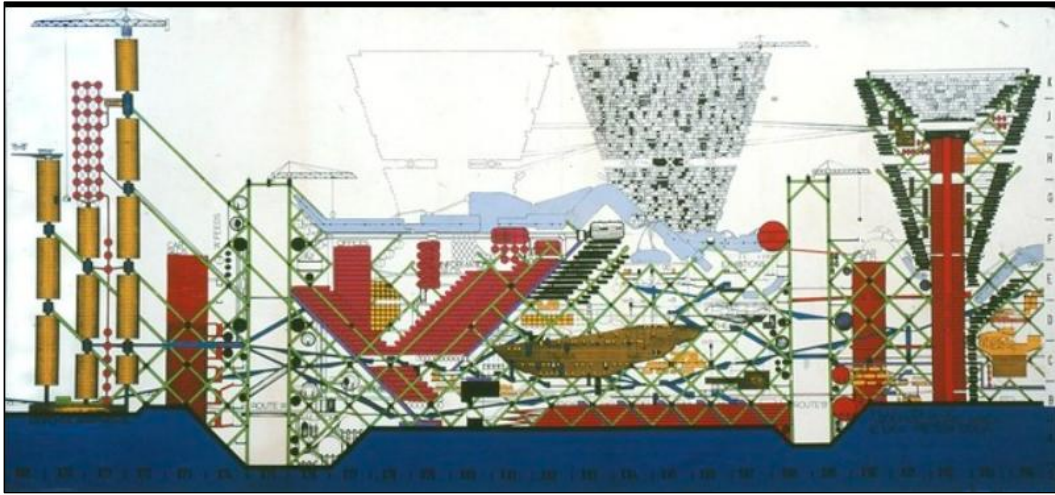
olduğu, ihtiyaca göre her bireyin en az bir dönüm arazisinin bulunduğu bir kent önerisi olarak tasarlanmıştır (Fishman, 2016) Otomobile dayalı bir ulaşım sistemi ile desteklenen bu öneride kırsal ve kentsel yaşamın sentezlendiği bir toplu yaşam önerisi ortaya koyulmaktadır. *Broadacre City*, bireysel yaşamı öne çıkaran, organik mimari ilkeleri ile doğaya uyumlu tasarımı savunan bir ütopya yaklaşımıdır. Bu yaklaşım ile Wright, sosyal bir mühendislik modeli sunmak yerine yaşam tarzı üzerine bir öneri kurgulamıştır (Wright, 1998).



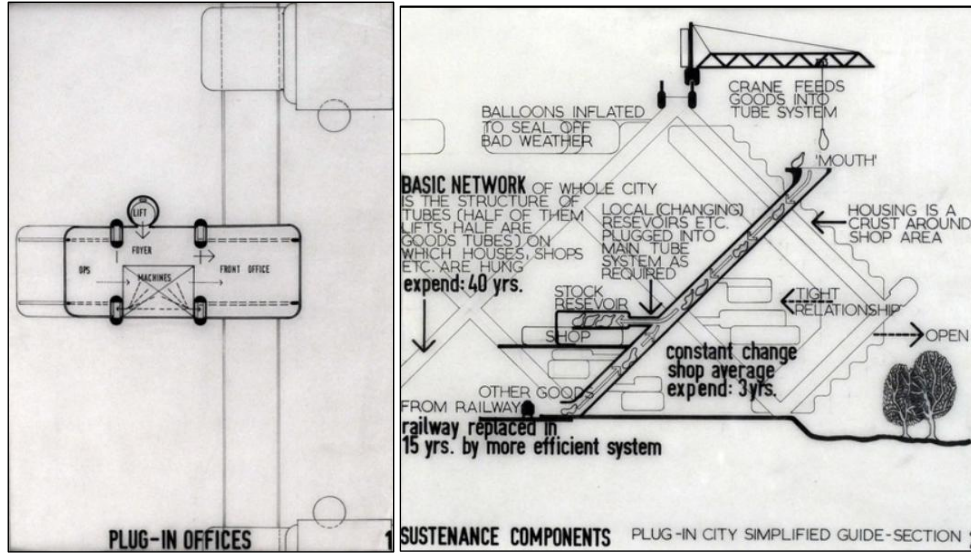
Şekil 3.5. Broadacre City vaziyet planlaması (Frank Lloyd Wright, t.y)

1960'lı yıllarda ütopya yeniden mimarlık gündemine yerleşen kavramlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. İngiltere'de Peter Cook, Denis Crampton, Micheal Webb, David Green, Warren Chalk ve Ron Heron tarafından kurulan bir tasarım grubu olan Archigram, teknolojinin mimarlık üzerindeki etkisini ele alan ve radikal olarak nitelendirilebilecek olan projeleri ile öne çıkmıştır. Archigram'ın ütöpik mimarlığı yüksek teknolojinin toplumun sorunlarına çözüm sunabilecek seviyeye getirilmesi üzerine kurgulanmıştır (Sadler, 2005). Archigram grubu üyeleri kentleşmenin parça parça değil bir bütün olarak ele alınması gerektiğini savunmuşlardır. Mimarlığı dinamik, geçici ve adapte olabilen sistemlerle yeniden tasarlamışlardır. Mimarlığın görevinin katı sınırlar ve kalıcı yapılar yerine kullanıcı ihtiyacına göre şekillenebilen ve zaman içerisinde değişebilen sistemler üretme olduğu bilinciyle hareket eden Archigram'ın kentsel ve mimari tasarımlarının dinamiklik, geçicilik, değişkenlik ve esneklik gibi özelliklere sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Archigram grubunun üyelerinden olan Peter Cook, *Plug-in City* (Tak-Sök Kent, 1964) projesi ile her türlü topoğrafya üzerinde yerleşebilen devasa bir strüktür tasarlamıştır. Bu tasarımda kent bütünüyle bir altyapı iskeleti üzerine yerleştirilen modüler birimlerden oluşmaktadır. Bu strüktür içerisinde bir makine gibi çalışan konut, ofis ve sosyal alanlar bölümlere ayrılmış ve her bir birimin (ya da bölümün) iskelet sistemine “Tak- Sök” mantığıyla ihtiyaca göre eklenip çıkarılması planlanmıştır (Sadler, 2005). *Plug-in City*’de kalıcı ve statik yapılardan oluşan bitmiş bir mekân kurgusu bulunmamaktadır. Aksine bitmemişlik prensibinin öne çıkarıldığı, yani sürekli değişen ve kendini yeniden inşa eden bir mimarlık anlayışı vardır. Kent, modülerlik ve bitmemişlik ilkeleriyle kullanıcılarına esnek ve uyarlanabilir bir yaşam alanı sunacak şekilde tasarlanmıştır. Bu tasarım, ütöpik bir öneri olmanın yanı sıra mimarlık alanında kent mekânına yönelik yerleşik kalıpların ve kent planlaması anlayışının sorgulanmasını sağlayan bir sistem önerisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

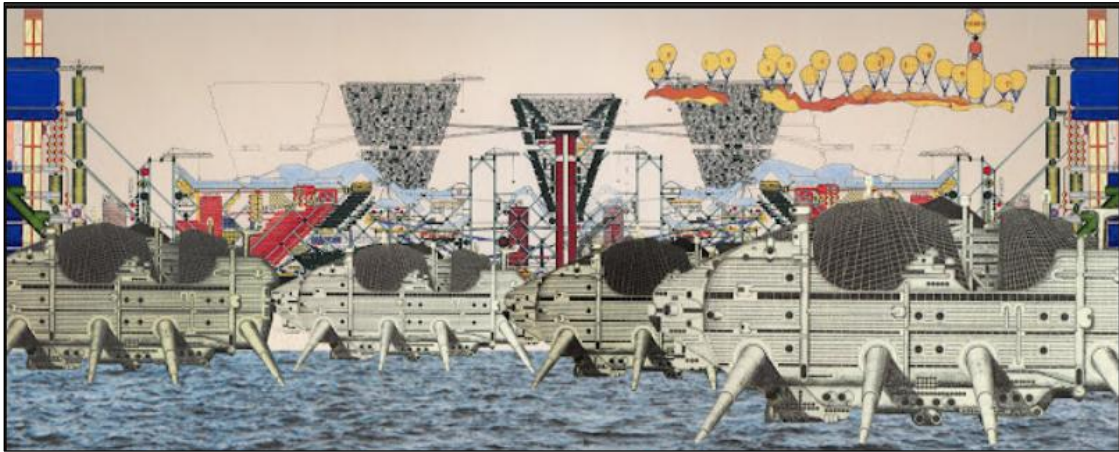


Şekil 3.6. Plug-In City görseli (Archdaily-2, t.y)

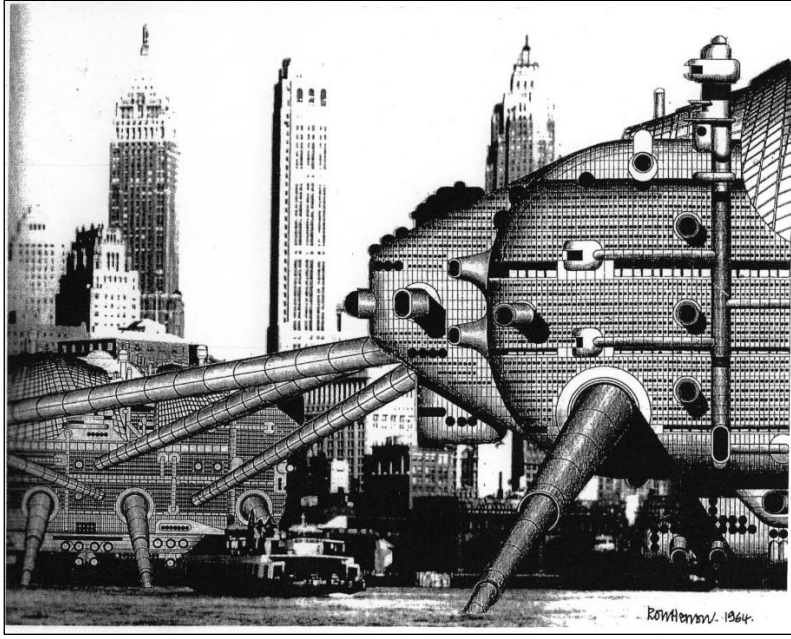


Şekil 3.7. Plug-in City’e ait bir ofis birimi eskizi (sol) birimler arası düzen şeması eskizi (sağ) (Archdaily-2, t.y)

Archigram’ın diğer projelerinden biri olan *Walking City* (Yürüyen Kent) ise 1964 yılında Ron Heron ve Warren Chalk tarafından tasarlanmıştır. Bu projede statik mekân fikrinden uzaklaşılarak devasa bacaklar üzerinde hareket edebilen kent birimleri kurgulanmıştır. Her bir birimin kendi alt yapısına sahip bağımsız bir yaşam modülü işleviyle kurgulandığı anlaşılmaktadır. *Walking City* projesiyle ütöpik ve yenilikçi bir kent vizyonu ortaya koyulmuştur. Mimarlar bu projede yerden bağımsız olan konaklama, toplanma ve sosyalleşme mekânlarının kentle birlikte hareket halinde olması gerektiğini savunmuşlardır. Menchetelli’e göre, bu ütöpik kent önerisi kıyamet sonrası dünyada gezgin işçilerin evi olabilecek küresel bir başkent prototipi olarak karşımıza çıkmaktadır (Menchetelli, 2021) .



Şekil 3.8. Ron Herron Walking City (Moma-1, t.y)



Şekil 3.9. Ron Herron Walking City (Archdaily-2, t.y)

İtalya kökenli bir mimarlık kolektifi olan Superstudio, Archigram'a benzer bir biçimde, mimarlığa ideolojik ve sosyolojik bir sorgulama ile yaklaşmıştır. Cristiano Toraldo di Francia ve Adolfo Natalini'nin önderliğinde bir araya gelen kolektif, mimarlığı toplumsal bir araç olarak görmek yerine bir sorgulama aracı olarak ele almıştır. Superstudio, *The Continuous Monument* (1969) projesi ile var olan kentsel, mekânsal ve toplumsal düzene yönelik eleştirel bir bakış açısı ve radikal bir mimarlık yaklaşımı ortaya koymuştur. *Continuous Monument*, tüm dünyayı saran homojen tek parça bir yapıdır. Yansıtıcı yüzeylere sahip, sonsuz bir mimari gridin tekrarı üzerine kurgulanmış olan bu devasa yapı, modern dönemin evrensellik ve homojenlik gibi prensipler üzerine kurulu olan mimarlık anlayışına eleştirel yaklaşır (Menchetelli, 2021). Bu yapı, modern mimarlığın söz konusu prensiplerini ve bu prensiplerin kentsel ve mimari mekân üzerindeki etkilerini abartarak eleştirel bir ütopya tanımlamıştır. Bu ütopya ile mimarlığın doğaya, yere, bağlama ve insan ölçeğine karşı kayıtsız kalması eleştirilmektedir. Ütopyayı görselleştirmek, yani temsil etmek için kullanılan kolaj tekniği ise gerçek ile kurgu arasındaki sınırları belirsizleştirmekte ve mimarının düşünsel bir eleştiri nesnesi olma işlevi edinebileceğini gözler önüne sermektedir.



Şekil 3.10. Superstudio'nun "The Continuous Monument" projesi (Moma-2)

Superstudio'nun ütöpk projelerindeki amacı, tüketim költürüne karşı bir duruş sergileyerek mimarlığın tüketim, yeniden üretim ve tüketim döngüsünün bir parçası haline gelmesine yönelik eleştirel bir yaklaşım ortaya koymaktır (Menchetelli, 2021). Bu yaklaşım ile mimarlığın temsil gücünü geliştirmeyi; mimariyi fiziksel bir mekân üretimi olmaktan çok ideolojik bir söylem üretme biçimi olarak yeniden kurgulamayı amaçlamışlardır.

Ütöpk projeler, mimarlığın toplumsal sorunlara çözüm üretme potansiyelini görünür kılarak mekânın ideolojik ve sembolik bir araç haline gelmesine de neden olmaktadır. Tafuri bu durumu "ütopyacı projelerin, kapitalist üretim biçiminin çelişkilerini aşmak yerine onları estetikleştirerek görünmez kıldığı" şeklinde açıklamaktadır (Tafuri, 1976: 72). Örneğin 20. yüzyılda öne çıkmış olan Archigram, Superstudio veya Le Corbusier'nin ütopya kurguları bir yandan geleceğe dair vizyon üretirken, diğer yandan modernizmin araçsal aklını ve estetik anlayışını ortaya koymaktadır.

21.yüzyılda ise mimarlığın ütopya arayışları klasik modernist ütopyaların düzen, simetri ve işlevsellik gibi ilkelerinin ötesine geçmiş; ekolojik, teknolojik ve sosyo-politik yönleriyle öne çıkmıştır. Ütopya, bu son 25 yıl içinde yalnızca ideal bir kent modeli olarak değil aynı zamanda iklim krizi, nüfus artışı, enerji dönüşümü ve toplumsal eşitsizlik gibi güncel problemlere alternatif çözümler üretmeyi amaçlayan bir düşünme biçimi olarak ele alınmıştır. Ancak sürdürülebilirlik ve refah söylemleriyle geliştirilen birçok çağdaş ütopya projesi içerdiği kontrol mekanizmalarıyla ve sosyolojik ve ekonomik eşitsizliklere yol açacak olan tasarım yaklaşımlarıyla distopik özelliklere de sahiptir. Bu bağlamda, Masdar City, The Line (NEOM) ve Oceanix City projeleri 21. yüzyılın ütopya arayışlarını temsil eden dikkat çekici örnekler olarak değerlendirilebilir.

2006 yılında Foster + Partners tarafından Birleşik Arap Emirlikleri'nde tasarlanan Masdar City, “karbonsuz kent” idealiyle geliştirilen ilk büyük ölçekli projelerden biridir. Yenilenebilir enerji sistemleri, otomobilsiz ulaşım ve sıfır atık prensipleriyle şekillenen kent planı, modernist dönemin ideal kent vizyonunu çevreci bir yaklaşımla yeniden üretmiştir. Bu anlamda *Masdar City*, Le Corbusier'nin *Ville Radieuse*'u veya Wright'ın *Broadacre City*'si gibi rasyonel ve işlevsel kent kurgularının 21. yüzyıldaki karşılığı olarak görülebilir. Ancak projenin sosyo-ekonomik açıdan kapsayıcı olmaması, yüksek inşaat maliyetleri nedeniyle yalnızca sınırlı bir kısmının tamamlanabilmiş olması ve toplumsal katılımın zayıf kalması, Masdar City'nin ütopyacılığı ideallerinin mekânsal karşılığını bulamamasına yol açmıştır (Randeree ve Ahmed, 2018)). Bu durum, ütopyanın bitmiş ve ideal bir düzen olmaktan ziyade tamamlanmamış bir arayış olarak varlığını sürmesi gerektiğini örneklemektedir.



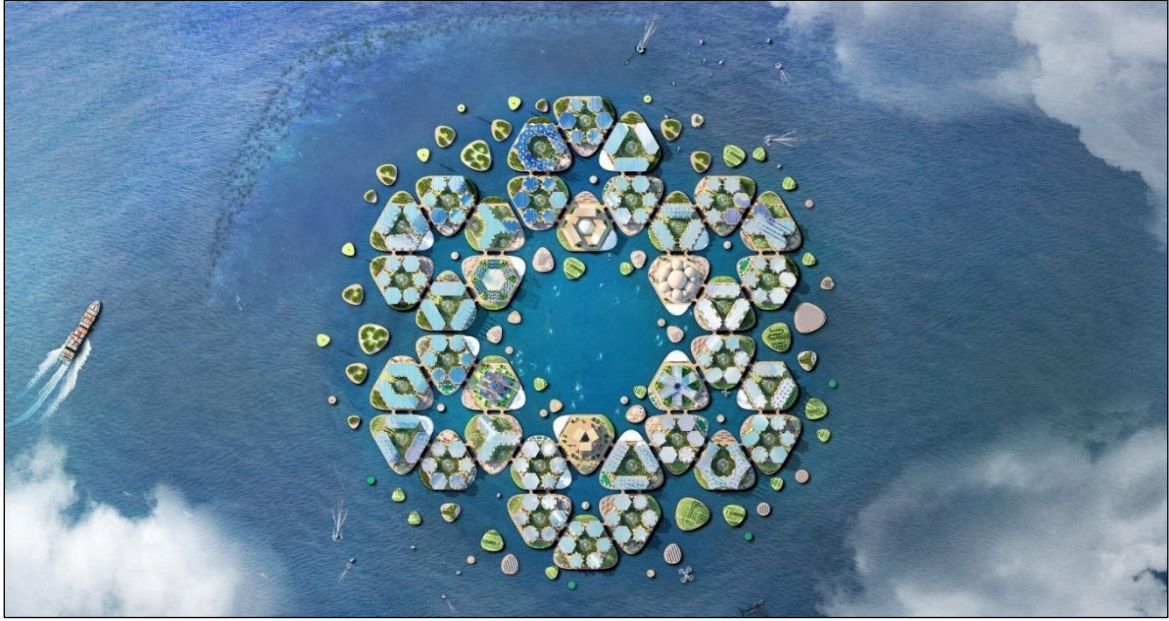
Şekil 3.11. Masdar City genel yerleşim planı (Foster + Partners, 2006)

Benzer biçimde, Suudi Arabistan’ın *Vision 2030* kapsamında geliştirilen *The Line (NEOM)* projesi teknolojik bir ütopya olarak çağdaş kent planlamasının sınırlarını yeniden tanımlamayı hedeflemiştir. 170 kilometre uzunluğunda 200 metre genişliğinde doğrusal kentsel yapı, sıfır karbon emisyonu, sıfır araç ve sıfır yol prensipleri üzerine kurulmuş; yapay zekâ destekli yönetim sistemleri ve dikey yaşam önerisiyle geleceğin kent modelini temsil edecek şekilde kurgulanmıştır. Ancak projenin mekânsal kurgusu, bireyin yaşam alanını kontrol eden, denetleyen ve yöneten bir düzen öngörmektedir. Bu bağlamda *The Line*, teknolojinin ütopycı potansiyelini kullanarak “kontrol altındaki ideal yaşam” imajı yaratmakta; mekânı gözetim, veri yönetimi ve kapalı yaşam alanları üzerinden kurgulamasıyla distopik bir karakter kazanmaktadır (Carstens ve Grewe, 2023). Proje, modernist ütopycaların rasyonel planlama anlayışını dijital çağın veri temelli gözetim pratikleriyle birleştirerek ütopycı ile distopycı arasındaki sınırın geçirgen olabileceğini somut bir biçimde ortaya koymaktadır. Shatkin (2023), bu tip megaprojelere yönelik eleştirilerinde “fütüristik ütopycaların genellikle mevcut sosyal hiyerarşileri yeniden ürettiğini ve eşitsizlikleri meşrulaştırdığını” vurgulamaktadır (Shatkin, 2023). Bu yönüyle *The Line*, ütopycı bir vizyonun mekânsal açıdan distopik bir deneyime dönüşme riskini en güçlü biçimde temsil eden örneklerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 3.12. The Line projesi genel görünüşü (NEOM Project, 2023)

Bjarke Ingels Group (BIG) tarafından 2020 yılında Birleşmiş Milletler iş birliğiyle geliştirilen *Oceanix City* projesi ise ütopoyayı tamamlanmış bir modelden ziyade sürekli evrilen bir süreç olarak tanımlamaktadır. İklim krizine ve yükselen deniz seviyesine yanıt olarak önerilen bu proje, modüler platformlar üzerinde kurulan, kendi enerjisini üreten, karbon nötr olduğu iddia edilen, yüzen bir kent modelidir. *Oceanix City*, mekânın kara sınırlarını aşarak su üzerinde yeniden tanımlanmasıyla 21. yüzyılın dinamik ve geçici yaşam biçimlerine uygun bir ütopya kurgusu ortaya koymaktadır (Yang, 2022). Henüz yalnızca prototip düzeyinde test edilmesine rağmen proje ütopoyayı bir sonuç değil bir tartışma alanı olarak ele alması bakımından önemli bir paradigmatik dönüşümü temsil etmektedir. Bu anlamda, *Oceanix City* projesi Levitas'ın (2013) "ütopya bir yöntemdir" yaklaşımı doğrultusunda mekânın geleceğe dair tahayyüller aracılığıyla yeniden düşünülmesini gerektiren deneysel bir arayış olarak değerlendirilebilir.



Şekil 3.13. Oceanix City genel görünümü (Bjarke Ingels Group, 2020)

21. yüzyılın ütopya kurgularını örnekleyen bu üç proje, mimarlıkta ütopya kavramının günümüzde kazandığı yeni anlamları ve çelişkileri görünür kılmaktadır. Masdar City çevresel sürdürülebilirliği, The Line teknolojik ilerlemeyi, Oceanix City ise iklim değişikliğine karşı verilen mücadeleyi kent ve mekân ölçeğinde temsil etmektedir. Ancak bu projeler kendi ideallerini gerçekleştirmeye çalışırken ütopyanın içsel kırılganlığını da ortaya koymaktadır. Masdar City'nin sosyo-ekonomik eşitsizliği, The Line'nın mekânsal gözetim sistemi ve Oceanix City'nin gerçekleşmemiş vizyoner idealleri ütopyaların kendi içinde distopyaya dönüşme potansiyeli taşıdığını göstermektedir. Bu örnek projeler, ütopyanın bitmiş bir kent modeli değil sürekli olarak gelişmeye açık ve eleştirel bir düşünme biçimi olması gerektiğine işaret etmektedir. Yine de 21. yüzyılın projeleri ütopyanın sadece ideal bir kent planı geliştirmekle sınırlı olmadığını; mekân, toplum ve teknoloji arasındaki ilişkilerin sorgulandığı, tartışmaya açık birer kentsel ve mekânsal laboratuvar olarak ele alındığını örneklemektedir.

Ütopyacı yaklaşımlar, mimarlığın ideal bir toplum ve ideal bir kent düzeni oluşturabilme gücü olduğuna duyulan inançla düzen, işlevsellik, evrensellik, sürdürülebilirlik ve estetik gibi kavramlar etrafında şekillenmiştir. Ancak bu idealler gerçek yaşamın ekonomik, ekolojik ve toplumsal karmaşıklıklarıyla çarpıştığında mekânın ideal bir kurguya değil bireylerin gündelik ihtiyaçlarına, toplumsal çeşitliliğe ve ekolojik dengeye göre tasarlanması gerektiği anlaşılır. Aksi halde, birey mekâna yabancılaşabilir, bireyin terk ettiği,

benimsemediği ya da kullanmayı tercih etmediği tekinsiz mekânlar ortaya çıkabilir. Bu durum, daha önce de belirtildiği gibi, ütopyik bir anlayışla kurgulanan mekânın distopik bir mekâna dönüşmesiyle sonuçlanabilir.

3.2. Mimarlığın Distopik Mekânı

Ütopyacı mimarlık anlayışı genellikle toplumun refahını arttırmak ve eşitlikçi bir yaşam alanı oluşturmak üzere ortaya çıkmıştır. Ancak ütopya kavramı ve herkes için ideal bir yaşam varsayımı ile ortaya koyulan tasarımlar bireysel tercihleri yok saymaktadır. Tek tip planlama ve denetim odaklı yaklaşımlar, mekânın bireyselliğini, esnekliğini ve değişkenliğini göz ardı ederek mekânı katı bir düzen içerisine hapseder. Koolhaas'ın dediği gibi, fazla planlama mekânın yaşamasını engeller (Koolhaas, 1995). Mimarlığın toplumun davranış biçimlerini ve toplumsal ilişkileri yönlendirme ve etkileme potansiyeli düşünüldüğünde ütopyik ve distopik mekân kurgularının toplum üzerindeki etkisi daha iyi anlaşılmaktadır. İdeal kent ve toplum yaratma teorisi uygulamaya geçtiğinde çoğu zaman bireylerin özgürlüğünün engellenmesine, sosyal sınıfların ve ekonomik farklılıkların derinleşmesine, kontrol odaklı kentsel mekânların üretilmesine yol açmaktadır. Tafuri'nin vurguladığı üzere, mimarlığın kapitalist sistemin bir aracı haline gelmesiyle birlikte mekân özgürleştirici değil aksine düzenleyici ve denetleyici bir rol oynamaktadır (Tafuri, 1976).

Yine de distopik mekânlar yalnızca edebiyatta ya da sinemada değil gündelik yaşamda ve modern kent anlayışında da karşımıza çıkmaktadır. Modern kent planlamaları, standartlaştırılmış mimari mekânlar, toplumsal mühendisliği savunan tasarımlar ile bireylerin özgürlüğünü sınırlandıran ve sosyal sınıflandırmayı mekânsallaştıran kentleri ortaya çıkarmıştır (Dülgeroğlu, 2022). Bununla birlikte, distopik mekânlar çoğu zaman bilinçli olarak tasarlanan mekânlar değildir. Aksine distopik mekânların düzen, verimlilik, eşitlik gibi ideallerle, yani ütopyik bir kurgulama biçimiyle ortaya çıktıkları söylenebilir. Mumford, mimarların “imkânsız kaleler” hayal ederken, diğer yandan insanların gündelik ihtiyaçlarını ihmal edebileceğinden ve bunun distopya oluşumunu tetikleyen bir durum olarak ele alınabileceğinden bahsetmektedir (Mumford, 1922). Buna bağlı olarak mimarlık, bireyi ve toplumu özgürleştirmek yerine onların davranışlarını sınırlandıran bir denetim aracına dönüşebilir. Tafuri'nin görüşüne göre, ütopyanın mimarlıkla kesiştiği noktada sistemin kendini üretme mekânizması ortadan kalkar ve ütopya mekânı katı bir biçimde disipline etmeye başlar (Tafuri, 1976). Ütopya uygulamalarında mekân, kullanıcının

kontrolü yerine tasarımcının, mimarın ya da planlamacının denetimine ve kontrolüne bırakıldığında bu uygulamalar bireylerde yalıtılmışlık, yalnızlık ve yabancılık gibi duyguların oluşmasına ortam hazırlar.

20. yüzyılın başında Corbusier, Howard ve Wright gibi modern mimarların ideal kent ve toplum yaratma düşüncesi, çeşitli ütöpic tasarımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ancak bu tasarımlarda mekânın mimarın kontrol ve denetimi altına alındığı; bireylerin mekân içerisindeki hareketlerinin mimar tarafından tasarlandığı anlaşılmaktadır. Böylece tek tip yaşam tarzı sunan kontrol odaklı mekânlar ortaya çıkmıştır. Başka deyişle, ütöpic bir kurgu distöpic bir mekân kurgusu halini almıştır. Isaac, her ütopyanın kendi alanı dışında kalanları bastırma eğilimi ve onları dışlaması nedeniyle içerisinde distopyayı barındırdığından bahsetmektedir. Bu açıklamasını ütopyanın herkes için değil sadece belirli bir yaşama biçimine uyanlar için olduğu düşüncesiyle desteklemektedir (Isaac,2015).

Minoru Yamasaki tarafından 1950’li yıllarda St. Louis’te düşük gelirli gruplar için modern bir yaklaşımla tasarlanan Pruitt-Igoe konut kompleksi benzer bir ütopya denemesi olarak görülebilir. İşlevsellik ve evrensellik gibi modern prensiplere göre tasarlanan bu proje, yüksek yoğunluklu konaklamaya bir çözüm önerisi olarak geliştirilmiştir. Proje, kullanıcılarına eşit ve adil bir yaşam biçimi sunuyor gibi görünse de bu konut kompleksi hayata geçirildiğinde bakımsızlık, sosyal alt yapının yetersizliği, güvenlik gibi problemler nedeniyle tekinsiz ve terkedilmiş bir yaşam alanı haline gelmiştir. Ekonomik kaygılar ile yeterli önlemlerin alınmadığı projede asansör, havalandırma ve iklimlendirme sistemlerinde yetersizlikler olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca güvenliğin yetersiz olması binayı yasa dışı eylemler ve izinsiz kullanımlar için cazip bir yere dönüştürmüştür. Bu yüzden, tekinsiz bir mekân hale gelen bu bina 1972’de yıkılarak tamamen ortadan kaldırılmıştır (Yılmaz, 2021). Aras, bu yıkımı örnek göstererek mimarlığın toplumla ve bireyle kurduğu ilişkinin tartışmalı olduğunu savunmaktadır. Çünkü modern mimarlığın standartlaştırıcı ve tanımlayıcı mekân tasarımı ve bireylerin gündelik ihtiyaçlarını göz ardı etmiş olması, binanın hızla distopyaya dönüşmesine yol açmıştır (Aras, 2016)



Şekil 3.14. Pruitt-Igoe konut kompleksi (Architecturelab, t.y)

Oscar Niemeyer'in 1960 yılında Lucio Costa ile beraber planlamasını yaptığı Brasilia projesi ise ütöpik bir kent tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tasarım ile kent, mekânların işlevlerine göre çeşitli bölgelere ayrılmış, anıtsal binalarla öne çıkan bir başkent imgesi yaratılmıştır. Bu nedenle, kentte insan ölçeğinin göz ardı edildiği anlaşılmaktadır. Ayrıca bu kent, Holston'a göre, ölçeğiyle ve mimari diliyle imgesel bir etkileyciliğe sahip olsa da toplumdaki sosyo-ekonomik farklılıkları arttıracak ve bireylerin kent içinde izole olmasına, yani diğer sosyal gruplardan ayrılmış olan mekânlarda yaşamasına yol açacak olan bir proje olarak tasarlanmıştır (Holston, 1989).

Dolayısıyla mimarlık fiziksel çevre düzenlemesinin yanı sıra bireyin duygu durumu ve sosyal davranışlarında da etkili olmaktadır. Öyle ki, Vidler tarafından "tekinsiz mekânlar" olarak tanımlanan mekânlar güvenli ve tanıdık gibi görünen ancak bireyde güvensizlik, huzursuzluk ve yalnızlık gibi duyguların ortaya çıkmasına yol açan ortamlardır. Bunlar mimarlık alanında "distopik mekânlar" olarak tanımlanır. Vidler'e göre, bu mekânlar modern estetik ideallere ve prensiplere göre biçimlendirilmiş olsa da zamanla bireysel ve toplumsal kaygıların, korkuların ve tekinsizlik gibi duyguların üretildiği mekânlar halini alır (Vidler, 1992a).

Mimari mekânın kurucu öğelerinden olan ışık, boşluk, oran ve renk mekânın kurulmasını ve kurgulanmasını sağlarken aynı zamanda kullanıcıların mekâna dair duygularının da ortaya çıkmasına yol açar (Augé, 1995). Mekândaki belirsizlik ve bilinmezlik ise mekânın kullanıcılarında yine tekinsizlik, huzursuzluk ve sıkışmışlık gibi duyguların ortaya çıkmasına yol açar (Kısmet, 2021). Bunların çoğunlukla büyük ölçekli kamusal mekânlarda ve anıtsal binalarda ortaya çıktığı söylenebilir.

Daniel Libeskind'in Berlin Yahudi Müzesi (1999), mimar tarafından bilinçli bir şekilde tekinsiz olarak tasarlanan mekânlara örnek gösterilebilir. Libeskind, bu binanın tasarımında Nazi döneminde katledilen Yahudi kökenli insanları anmak adına yokluk, yitirilmişlik ve bellek gibi kavramların mekânsal ve duysal karşılıklarını aramıştır (Yavuz ve Aksu, 2019). Ziyaretçiler aniden daralan ya da büyüyen ve genişleyen koridorlarda binanın yönsüz planlamasıyla ve ışık oyunları ile kendisini rahatsız hissetmektedir. Bu deneyim, mekânın yalnızca işlevin gereği değil aynı zamanda bir anlatı biçimi olarak tasarlanabileceğini gösterir.



Resim 3.1. Berlin Yahudi Müzesi dış cephe görüntüsü (Archdaily-3, t.y)



Resim 3.2. Berlin Yahudi Müzesi iç mekân görüntüsü (Archdaily-3, t.y)

Distopik mekânı ya da distopik mekân anlatısını örnekleyen tekinsiz mekânlar, bilinçli olarak tasarlanabildiği gibi tasarım kararlarının ve gerçek hayatın birbiriyle uyuşmaması nedeniyle kendiliğinden de ortaya çıkabilir. Belirsiz mekânsal sınırlar, ışığın yetersiz olması, sosyal donatının ve altyapının yetersizliği, mekânın ölçeği, hiyerarşik düzeni, bağlamla olan ilişkisi ya da ilişkisizliği, boyut ve oranlar, mekânı olumlu ya da olumsuz yönde etkilemektedir. Örneğin havaalanları, alışveriş merkezleri gibi büyük ölçekli mekânlar genellikle güvenli ortamlar olarak görülmektedir. Ancak bu mekânların kullanıcılarının yoğun gözetim ve denetim altında bulunması, mekânların büyüklüğü, karmaşıklığı ya da aynılaştırmış olması nedeniyle kullanıcılarının kaybolması, mekânla olan bağlarını zayıflatmakta ve tekinsizlik duygusunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Distopyanın aksine ütopya tekinsizlik duygusunu değil güvenli, hijyenik ve düzenli mekân kurgusunu ifade eden bir kavram olmuştur. Ebenezer Howard'ın *Garden City* modeli ya da Le Corbusier'nin *Ville Radieuse* projesi, planlı kent düzeniyle toplumsal refahı sağlamayı amaçlayan ütopyalar arasındadır. Ancak bu projelerdeki katı geometrik düzenleme ve işlevlere göre bölgeleme (*functional zoning*) anlayışı bireyi mimar tarafından belirlenen düzenin ve sistemin bir parçası haline getirmiştir. Böylece mimarın özgürleştirici

mekân ideali, denetimci bir mekânsallığın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu noktada ütopya, rasyonel düzenin aşırılığıyla kendi distopyasını üretmeye başlamıştır. Frank Lloyd Wright'ın *Broadacre City* modeli modernist yoğunluğa karşı bireysel özgürlüğü savunmaktadır. Ancak mekânsal olarak çevresine ve kente yayılan bu model, toplumsal birlik yerine bireysel izolasyonu öne çıkarmıştır. Archigram'ın *Plug-in City* ve *Walking City* projeleri ise teknolojiyi hareketli, esnek ve geleceğe açık bir yaşam biçimi olarak önermiştir. Ne var ki teknoloji bu kez özgürlüğün değil bağımlılığın aracı haline gelmiştir. Bu nedenle ütopya yine kendisiyle çelişerek kontrol, denetleme, gözetim ve yapaylık içeren distopik bir mekân üretmiştir. Superstudio'nun *The Continuous Monument* projesi, bu tür üretimleri eleştirel bir biçimde görünür hale getirmektedir. Başlangıçta eşitlik, bütünlük ve özgürlük arayışıyla kurgulanan sonsuz grid her şeyi tek tip bir üretime ve yaşam biçimine indirgeyen totaliter bir mekâna dönüşmektedir. Modernizmin kontrol anlayışı *Pruitt-Igoe Konut Kompleksi* gibi yapılarda da kendisini göstermektedir. Eşitlik ve sosyal refah için inşa edilen bu konutlar kısa sürede yabancılaşmayı, şiddeti, terk edilmeyi ve tekinsizliği sembolize eden bir yapı kompleksi olmuştur.

Ütopya ve distopya kenti, mekânı ve toplumu yeniden düzenlemenin kurgusal araçlarıdır. İkisi de mekân aracılığıyla kentin, toplumun, bireyin, bireyin toplumla ve kentle olan ilişkilerinin ve deneyiminin kurgulanmasını sağlar. Ütopik mekânlar genellikle simetrik, hijyenik, denetimli ve düzenli bir planlama anlayışıyla kurgulanırken distopik mekânların ya aşırı denetimli ve düzenli ya da kaos yaratan bir plan kurgusu vardır. Teknoloji ütopik mekânlarda insan hayatını kolaylaştıracak bir unsur olarak ele alınırken distopik mekânlarda teknoloji kontrol mekânizmasının bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda, ütopik ve distopik mekân analizleri yalnızca farklı mimarlık anlayışlarının değil aynı zamanda toplumun, bireyin ve iktidarın mekânla kurduğu farklı bağlantıların ortaya çıkarılmasını ve bunların daha iyi anlaşılmasını sağlayabilir. Mimarlıkta olduğu gibi sinemada da mekân, ütopya ya da distopya bağlamında, toplumsal düzeni kuran başlıca unsur olarak görülmekte ve bu düzeni temsil edecek şekilde inşa edilmektedir. Sinemada özgürleşme, yabancılaşma ya da gözetim ve kontrol altına alma gibi durumlar mekân aracılığıyla gerçekleşmektedir. Mimarlıkta ise ütopik mekân kurgusunun zamanla distopik mekân kurgusuna dönüşmesi sinemada da sıklıkla karşılaştığımız durumlardan biridir.

4. SİNEMADA ÜTOPYA VE DİSTOPYA

Sinema, hareketi görüntüler aracılığıyla aktaran; zaman, mekân ve duyguyu çok katmanlı bir biçimde ele alan bir anlatım biçimidir (Deleuze, 1983). Görsel, işitsel ve diğer duysal bileşenleriyle gerçekliği yeniden kurgular ve çok çeşitli anlatıları ve düşünsel yaklaşımları görünür kılar. Deleuze, sinemanın hareket-imağ ve zaman-imağ gibi bileşenleri ile zamanı ve mekânı temsil ettiğini ve dahası bunları yeniden ürettiğini belirtir. Bu üretim süreciyle mekân, anlatı için bir arka plan olmaktan çıkar; karakterlerin duygu durumunu ve içinde yaşadıkları toplumu oluşturan bir ortam haline gelir (Deleuze, 1985). Düşünsel olanı oluşturmak ve mekân düzleminde ortaya koymak açısından mimarlık ve sinema arasında çok yakın bir ilişki olduğu bilinmektedir (Roloff ve SeeBlen, 1995).

Mimarlığın ve sinemanın ortak üretim alanlarından biri olan mekân yalnızca bir arka plan değil aynı zamanda yaşayan, değişime uğrayan ve hikâyeye katkı sunan bir ortamdır. Mimarlıkta mekân toplumsal normları, yaşantıyı ve alışkanlıkları biçimlendirmekte ya da topluma göre biçimlendirilmektedir. Sinemada ise mekân hikâyenin anlatısına ve karakter yapısına göre toplumu, hikâyeyi ve karakterleri ifade edecek biçimde gösterilmektedir (Clarke, 1997a). Bu açıdan her iki disiplinde de mekânın ortak bir amaçla kurulduğu ve kurgulandığı söylenebilir. Burada amaç hem görsel bir düzenleme yapmak hem de bir mesaj, anlam ya da anlatı ortaya koymaktır. Dahası sinemanın ve mimarlığın ütopya ve distopya kurgularıyla bir imge yarattıkları, bunu yaparken de birbirlerinin temsil biçimlerinden yararlandıkları anlaşılmaktadır (Güzer, 2023; Rinehart, 2005).

Pallasmaa (2007) mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi fenomenolojik bir yaklaşımla ele alır. Ona göre sinema, mekânın atmosferini, ışığını, dokusunu ve ölçeğini yeniden üretme biçimiyle mimarlığın algısal boyutunu görünür kılmaktadır (Pallasmaa, 2007). Her iki disiplinde de mekân yalnızca fiziksel bir boşluk değil deneyimlenen bir gerçekliktir. Vidler (1992) bu ilişkiyi eleştirel bir düzlemde değerlendirerek, sinemanın modernizmin mekânsal ideallerini hem temsil ettiğini hem de eleştirdiğini belirtir (Vidler, 1992b). Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren sinemada karşımıza çıkan “tekinsiz mekân” temsilleri, modernist ütopyaların başarısızlığını ve bireyin mekâna yabancılaşmasını görünür hale getirmiştir.

Mimarlık açısından sinema yalnızca bir temsil aracı değil aynı zamanda tasarım düşüncesini yeniden şekillendiren bir laboratuvar işlevi görmektedir. Colomina (2019), sinemanın mimarlığın görsel üretim biçimlerine yön verdiğini; mekânın nasıl algılandığı, mekânın içinde ve çevresinde nasıl dolaşıldığı ve mekânın nasıl deneyimlendiği konusunda yeni bir dil oluşturduğunu öne sürmektedir (Colomina, 2019). Özellikle modernizm sonrası dönemde mimarların modernizme eleştirel yaklaşarak ve sinematik mekânın olanaklarından yararlanarak ütopya, distopya, tekinsizlik ve kimlik gibi kavramları yeniden yorumladığı görülmektedir.

Sinemada üretilen mekânlar, mimarlığın ütopya ve distopya kavrayışlarının görsel ve düşünsel karşılıklarını oluşturur. Sinema, mimarlığın inşa edemediği ya da toplumsal, ekonomik ve politik nedenlerle gerçekleştiremediği mekânları imge düzleminde var eder. Bu nedenle, sinematik mekân hem bir kurgulama hem de bir eleştiri ortamına dönüşmektedir. Jameson'ın (2005) belirttiği gibi, ütopya her zaman içinde distopya potansiyelini barındırır; sinema ise bu gerilimi görünür kılmaktadır (Jameson, 2005). Örneğin, *Metropolis* (1927) filminde modernist düzen ideali, toplumsal eşitsizliklerin ve makineleşmenin temsil edildiği distopik bir kente dönüşürken; *Megalopolis* (2024) filminde teknolojik ilerleme ve ekolojik ütopya arayışı, güç ilişkileri ve sermaye düzeniyle iç içe geçerek benzer bir dönüşüme işaret etmektedir.

Mimarlıkta ise ütopya ve distopya arayışı mekânın biçimsel özelliklerinin ve toplumsal işlevlerinin yeniden belirlenmesini sağlamaktadır. Ancak ütopya arayışı gereği bireyin özgürleştiği, katılımın ve dayanışmanın gerçekleştiği mekânlara sahip olması beklenen yapılar genellikle kontrolün, denetimin ve gözetimin hâkim olduğu, buna rağmen tekinsizleşmiş olan mekanlarıyla öne çıkar. Bu bağlamda sinema ve mimarlık ortak bir noktada buluşur: o da ideal mekânın gerçekten mümkün olup olmadığı sorgulamasıdır. Yine de sinematik anlatılar, ütopyacı mekân ideallerinin sınırlarını görünür kılarak mimarlığın kendi öz eleştirisini yapmasına olanak tanımaktadır. Özellikle çağdaş sinemada mekân yalnızca estetik bir temsil değil politik, ekolojik ve psikolojik bir söylem aracına dönüşmüştür.

Bu durum, Lefebvre'in (1991) "mekânın toplumsal üretimi" kavramıyla da örtüşmektedir. Lefebvre'e göre mekân hem fiziksel bir varlık hem de toplumsal ilişkiler ağının bir ürünüdür. Sinemada üretilen mekânlar genellikle mevcut toplumsal düzenin eleştirisini içerir.

Mimarlık açısından ise eleştirel bakış ütopoyayı yalnızca tasarlanmış bir model olarak değil sürekli dönüşen bir düşünme pratiği olarak da ele almayı gerektirir. Bu açıdan sinema, mimarlığın ütopya üretme biçimini zenginleştiren ve bu üretimi eleştirel bir düzleme yerleştiren bir araç olarak değerlendirilebilir. *Metropolis* ve *Megalopolis* gibi filmler, mekânın fiziksel bir gerçeklik olmaktan çok düşünsel ve toplumsal bir temsil alanı olduğunu hatırlatarak mimarlığın sınırlarını sinematik tahayyül aracılığıyla esnetmekte ya da değiştirmektedir.

Ütopya ve distopya, mimarlıkta olduğu gibi sinemada da çoğunlukla yenilikçi kavramlar olarak ele alınır. Ütopya, kusursuz olanı yakalamak ve korumak amacıyla toplumsal bir model oluşturur ve bu modeli mimari yapılar ve şehir planlaması aracılığıyla detaylı bir şekilde ortaya koyar (Baba, 2022). Mimarlıkta ütopya ideal bir kent ve toplum yaratmanın kavramsal araçlarından biri olmuştur. Le Corbusier'in *Villa Radieuse* ve Ebenezer Howard'ın *Garden City* adlı ütopyası, daha önce de belirtildiği gibi, toplumsal bir reform gerçekleştirmeyi hedeflemiş olan ütöfik mekânlar olarak tasarlanmıştır (Rinehart, 2005). Ancak sinemada ütopya yalnızca ideal bir mekân olarak ele alınmamaktadır. Sinemada ütopyanın çelişkiye, bozulmaya, düzensizliğe, tekinsizliğe ve hatta kaosa yol açan bir mekân olduğu sık sık vurgulanmaktadır (Roloff ve SeeBlen, 1995)

Distopya ise sinemada çoğu zaman ütopyanın içinden doğar. Öyle ki, toplumsal sorunlara çözüm sunma idealiyle kurgulanmış olan ütöfik düzen hayata geçirildiğinde katı ve baskıcı bir kontrol mekânizması tanımlamaya başlar. Böylece sinema, ütopya ile distopya arasındaki ince çizgiyi görünür kılar. Jameson'un (2005) vurguladığı üzere, ütopya ve distopya çoğu kez aynı anlatı içinde iç içe bulunur; birinin ideal vaadi diğerrinin kabusuna dönüşebilir. Bu nedenle sinemadaki ütopya temsilleri distopyanın özelliklerini de taşımaktadır.

Wimmer'ın 2002 yılında yayınlanan *Equilibrium* (İsyan) adlı filminde şiddeti ortadan kaldırmak için duyguların baskılandığı ütöfik bir kent mekânı vardır. Filmde Libria adı verilen bu kent mekânında bireyler düzenin ve güvenliğin sağlandığı bir toplumda yaşamaktadır. Ancak duygular gibi bireysel özgürlükler de baskılanmış ve kısıtlanmıştır. Kent, yüksek anıtsal yapılardan, geniş ve boş kamusal alanlardan ve tek tip yaşama ve çalışma mekânlarından oluşmaktadır. Bu yönüyle filmde yer alan mekânların modern mimarlığın izlerini taşıdığını söylenebilir. Çünkü kentsel ve mekânsal düzen, toplumsal düzeni ve denetimi sağlamak için bir araç haline getirilmiştir. *Equilibrium*, ütopya adı altında

kurulan/kurgulanan tamamlanmış bir düzenin insan doğasını göz ardı ettiği için sürdürülemez olduğunu ve nihayetinde insanın yaratıcılık, duygusallık, özgürlük ve bireysellik gibi varoluşsal özelliklerinin ortaya çıkmasıyla bozulduğunu ve yıkılmaya mahkûm olduğunu ortaya koyar. *Equilibrium*, bu anlamda, ütöpik bir yaklaşımla inşa edilen bir kentin distopik bir mekâna dönüşebileceğini anlatan filmlere örnek gösterilebilir.



Resim 4.1. *Equilibrium* (2002) filmi kent silüeti sahnes (Wimmer 2002)

Mimarlık ve sinema alanında kurgulanmış olan ütöpik mekânların birçok ortak yönü vardır. Ancak mimari mekânı ve sinematik mekânı sınırlayan ve iki mekânı birbirinden ayıran temel unsurlardan biri mekânın kalıcılığıdır. Mimarlıkta çoğunlukla kalıcı ve yerçekimi gibi değişmez kurallara bağlı mekânlar tasarlanırken sinemada mekânın kalıcı ya da kurallara bağlı olması gerekmez. Yani, sinema mekân tasarımında gerçek dünyanın fiziksel, sosyal, çevresel vb. kurallarından bağımsız olma özgürlüğüne sahiptir (Brott, 2002). Örneğin, Christopher Nolan'ın 2010 yılında yayınlanan *Inception* (Başlangıç) adlı filmde mekânlar, hareketle birlikte değişmektedir. Ayrıca filmde farklı mekânlarda iç içe geçen ve gerçeklik algısını değiştiren sahneler yer verilmiştir. Filmde mekânlar önce gerçekçi mekânlar olarak karşımıza çıksa da daha sonra bu mekânların rüya olduğu anlaşıldığında perspektif ve gerçeklik algısı bozulmaya başlar. Mekânlar gerçekliğin dışında katlanır, eğilir ya da bükülür; buna bağlı olarak, yeni bir mekân ve yeni bir gerçeklik algısı ortaya çıkar. Filmde bu mekânlar gerçeklik algısını bozduğu için distopik mekânlar olarak karşımıza çıkar.



Resim 4.2. Inception (2010) filminde merdiven sahnesi (Nolan,2010)



Resim 4.3. Inception (2010) filminde koridor sahnesi (Nolan,2010)

Tommaso Campanella'nın *The City of the Sun* (1602) kitabında yer alan mekân da distopik mekân örnekleri arasındadır. Bu kitapta anlatılan toplum, sınıflara ayrılmıştır; öyle ki, sınıflara göre oluşturulan bu toplumsal düzende her bir bireyin belirlenen daireler içerisinde nerede olacağı ve nasıl bir görev alacağı önceden kararlaştırılmıştır. Benzer bir toplum ve mekân kurgusu, Bong Joon-ho'nun *Snowpiercer* (2013) adlı filminde bir trende ortaya çıkmaktadır. Post apokaliptik, yani kıyamet sonrası bir dönemi ele alan bu filmde toplumu oluşturan sınıflar tren vagonlarda hiyerarşik bir düzene göre yaşamaktadır. Kentten ve gerçeklikten kopmuş bir biçimde yaşayan bu sınıflar, trenin hiyerarşik mekânına ve toplum anlayışına karşı bir isyan başlatır. Ancak izleyici, filmde önce ütöpik bir toplumsal ve mekânsal düzenle karşılaşmakta, daha sonra bunun hayatta kalmak adına ayrıcalıklı sınıfların diğerlerine dayattığı bir düzen olduğunu anlamaktadır. İşçi olarak nitelendirilen

sınıf trenin en sonunda ve en kötü koşullarda yaşamlarını sürdürürken, öndeki vagonlarda lüks ve konfor içinde yaşayan yönetici sınıf bulunmaktadır. Trendeki toplumsal ve mekânsal ayrışma daha iyi ve güvenli bir yaşam idealiyle başlayan ütopyanın distopyaya dönüşmesine yol açmıştır.



Resim 4.4. Snowpiercer (2013) filmi mekân olarak kullanılan trenin dışarıdan görünümü (Bong, 2013)

Snowpiercer (2013) filminde kurulan hiyerarşik düzenin bir benzeri J.G. Ballard'ın aynı adlı romanından uyarlanan *High-Rise* (2015) filminde görülmektedir. Filmdeki konut kulesi, modernist dönemin “bitmiş model” arayışını yansıtmakta; tek bir yapıda barınma, sosyal yaşam ve teknolojik konforu birleştirerek toplumsal düzeni yeniden kurma iddiası taşımaktadır. Ancak bu “ideal” toplumsal ve mekânsal düzen sınıfsal ayrımlar nedeniyle kısa sürede bozulur. Alt katlarda yaşayan yoksullar ile üst katlardaki ayrıcalıklı insanlar arasındaki hiyerarşi, modernist ütopyanın içindeki eşitsizlikleri temsil etmektedir. Modernist ütopyalarda olduğu gibi “tamamlanmış bir ütopya modeli” gibi tasarlanan mekân, distopik bir kaosa dönüşmektedir. Bu dönüşüm, ütopyaların toplumsal ve mekânsal sorunlara çözüm üretmeyi denediğini, ancak hayata geçirildiğinde yani toplumu oluşturan bireyler tarafından deneyimlendiğinde distopyaya evrildiğini göstermektedir.



Resim 4.5. High- Rise (2015) filmi mekân görsel (Ben Wheatley, 2015)

Ütopik ya da distopik sinemada mekân, karakterlerin duygularını ve toplum içindeki konumlarını ifade etmek üzere biçimlendirilir. Var olan bir kent üzerinden kurgulanan Sipike Jonze'un *Her* (2013) ve Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) adlı filmleri Los Angeles'ta çekilmiştir. Her iki film de ütopya kurgusunun bozulmaya başladığı ve ütopyaların geçerliliğinin sorgulandığı post-ütopik dönemlerde geçmektedir. İki film de kent mekânı üzerine farklı gelecek senaryolarına sahiptir. *Her* filmi daha iyimser bir yaklaşımla ve temiz, düzenli, geniş, açık ve doğal ışıkla aydınlatılmış mekânlarla bir gelecek tasviri sunarken aynı kent mekânı *Blade Runner* filminde karamsar, yağmurlu, karanlık ve neon ışıklarla dolu bir ortam tanımlamaktadır. *Blade Runner* filminde Los Angeles mega kenttir ve bireyler kentteki devasa yapıların altında ezilerek kendilerini kalabalığın içinde yalnız hissetmektedir. Bireylerin insana benzer bir biçimde karakterize edilen yapay zekalarla ilişkisi ise insan ve makine arasındaki farkın silikleştiğini göstermektedir (Clarke, 1997). İki filmde de yapay zekâ ile insan arasındaki ilişki farklı açılardan ele alınır. *Her* filminde yapay zekâ bireyin mahremiyetini ve duygusal bağlılığını güçlendirirken, *Blade Runner* filminde bireyin var olma amacını yitirmesine ve kimliksizleşmesine neden olan bir araçtır. Bu nedenle filmde distopik bir mekân tasviri yapılmıştır (Neumann, 1999). Her iki film de aynı kentin geleceğine dair öngörülerde bulunurken mekân, insan, makine ve teknoloji arasındaki

ilişkinin hangi yönde evrilebileceğine dair biri ütöpik, diğeri distopik olan farklı yaklaşımlar sunmaktadır.



Resim 4.6. Her (2013) filmi geçen Los Angeles kentinin görsel temsili (Jonze, 2013)



Resim 4.7. Blade Runner (1982) filminde geçen Los Angeles kentinin distopik görsel temsili (Scott, 1982)

Vivarium filminde ise banliyö yaşamı karakterlere “ideal aile mekânı” olarak pazarlanmakta; filmde banliyö üzerinden ütopya imgesi sorgulanmaktadır. Tek tip evleri, bahçeleri ve huzurlu atmosferiyle banliyö mekânı filmin ilk sahnelerinde özellikle çocuklu aileler için ideal bir yaşam alanı olarak sunulur (Resim 4.8). Ancak bu mekân zaman içerisinde karakterlerin özgürlüklerini kaybettikleri bir tür hapishane ortamına dönüşür. Burada da ütopya “bitmiş” ve “ideal” bir model gibi kurgulanmış, ancak ütopya olarak sunulan banliyö mekânı bireyler üzerinde katı, kuralcı ve baskıcı olan bir mekânizma halini almıştır. Bu haliyle ütopyanın gerçekte distopya olduğu ortaya çıkmıştır. Öyle ki, filmin ismi *Vivarium*

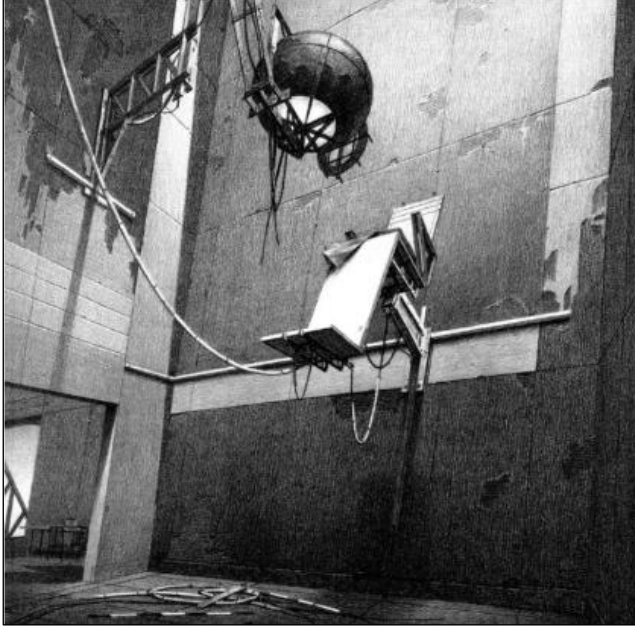
bile filmdeki distopik düzene işaret etmektedir; çünkü vivarium balıkların yaşadığı akvaryumu çağrıştıran ve insanların bir akvaryumdaymış gibi sürekli izlendiğini ama içinde bulunduğu mekânı terk edemediğini ifade etmek için kullanılan bir isimdir. Film, ismiyle olduğu kadar izleyiciye sunduğu tek tipleştirici, sıkıcı, katı, baskıcı ve denetimci mekân düzeniyle de ütopyanın sadece ideal bir tasarım düşüncesi değil bir toplum ve mekân eleştirisi olduğunu ortaya koyar.



Resim 4.8. Vivarium (2019) filminde geçen distopik mekân görsel temsili (Finegan,2029)

Terry Gilliam'ın *12 Monkeys* (1995) filmi ise sinemanın ütöpk ve distopik mekânını oluşturmak için mimari tasarımlardan etkilendiğini ve bu mekânları sinema bağlamında yeniden ürettiğini açıkça ortaya koyan filmlerden biridir. Filmde geleceğin distopik ortamı yaratılır ve yansıtılırken ışık almayan gözlem odaklı yapılarla tutsaklık hissi oluşturulmaktadır. Bu ortamlar bireyin mekânla ilişkisini yabancılaştıran bir yapıda kurgulanmıştır. Gilliam'ın yarattığı mekân kurgusu yalnızca anlatı olarak değil görsel olarak da mimarlıkla ilişki kurmaktadır. Filmdeki bazı sahneler deneysel tasarımlarıyla tanınan Lebbeus Woods'un 1987 tarihli *Neo-mechanical Tower* adlı çalışmasına doğrudan bir gönderme yapmaktadır (Resim 4.9). Woods'un mekânîk uzuvlarla duvara entegre edilmiş insana hükmeden yapıları filmdeki tıbbi deney koltukları ve teknolojik aygıtlarla bireyin kontrol altına alındığı bir mekân bağlamında yeniden tasarlanmıştır (Resim 4.10). Bu distopik mekân, mimarlık alanında üretilmiş olan deneysel mekânların distopik sinema alanında yeniden üretildiğini ortaya koyan örnekler arasındadır. *12 Monkeys* (1995), bu

yönüyle, sinemanın yalnızca mimarlıktan etkilenen değil aynı zamanda onu eleştirel bir gözle yeniden üreten bir disiplin olduğunu ortaya koymaktadır.



Resim 4.9. Lebbeus Woods'un 1987 tarihli Neo-mechanical Tower projesinden bir görsel (Woods,1987)



Resim 4.10. Baş karakterin yer altı merkezinde sorgulandığı “sandalye sahnesi” – 12 Monkeys, Terry Gilliam, 1995.

Sinemada ütopya kimi zaman tamamlanmış bir model olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, *Equilibrium* (2002) filmi insan duygularından arındırılmış, kusursuz görünümlü ama baskıcı bir düzeni kurarken; *Snowpiercer* (2013) filmi trenin kapalı sisteminde insanlığı

kurtarma iddiası taşıyan, ancak sınıfsal ayrımlarla çelişen bir düzen önerir. *High-Rise* (2015) filmi modernist bir ideal konut kulesi üzerinden toplumsal sorunlara nihai bir çözüm üretme iddiasını sahneye taşır; *Vivarium* (2019) filmi ise banliyö ütopyası olarak pazarlanan tekdüze evlerin bireyleri hapseden bir sisteme dönüştüğünü gösterir. Bu örneklerde ütopya, “bitmiş ve uygulanabilir bir model” gibi tasarlanmış olsa da eşitlikçilik ve özgürlük ideeline karşılık hiyerarşik, kapalı ve baskıcı bir düzen önermesi gibi kendi içindeki çelişkileri nedeniyle kısa sürede distopik bir mekân halini almıştır.

Buna karşılık sinema kimi zaman da ütopyayı “bitmemiş ve tartışmaya açık bir vizyon” olarak ele alır. *Inception* (2010), zihinsel düzlemde kuralsızca şekillenen mekânlarla ütopyayı sürekli yeniden kurgulanan bir olasılıklar dizisi olarak sunar. *Her* (2013), teknoloji aracılığıyla bireye yeni bir yaşam deneyimi vaat ederken, bu deneyimin ne ölçüde insan doğasıyla uyumlu olduğunu tartışmaya açar. *Blade Runner* (1982) ve *12 Monkeys* (1995) gibi filmler de geleceğe dair ütopya fikirlerinin sürekli sorgulanan ve insan ve toplumla çatışan vizyonlar olduğunu görünür kılar. Böylece sinema, ütopyayı yalnızca katı, kuralcı ve baskıcı bir model olarak değil aynı zamanda toplumsal tartışmaların içine yerleştirilmiş olan ve her an distopikleşme potansiyeli taşıyan bir düşünce ufku olarak yeniden kavramsallaştırır.

Ütopik ve distopik kavramsallaştırmalar, mimarlıkta olduğu gibi sinemada da mekânsal karşılıklarını bulmaktadır. Fritz Lang’ın 1927’de yayınlanan *Metropolis* ve Francis Ford Coppola’nın 2024 yılında yayınlanan *Megalopolis* adlı filmleri bu tezin araştırma konularını oluşturmaktadır. Aralarında yüz yıla yakın bir zaman dilimi olmasına karşılık her iki film de ütopya ve distopya kurgusunu kent ve mekân bağlamında açıkça ortaya koymaktadır. Bu filmler, mekânı etkileyici birer görsel anlatı olarak oluşturmakta; kentlerin ütopik ya da distopik mekânlar olarak sahip oldukları özellikleri öne çıkarmaktadır.

4.1. Sinemanın Eskimeyen Ütopyası (ya da Distopyası): Metropolis (1927)

1920’li yıllar Avrupa’da sanayileşmenin hız kazandığı, kentlerin endüstriyel üretim merkezleri haline geldiği ve buna bağlı olarak sınıfsal ayrımların derinleştiği bir dönemdir. Fritz Lang’ın *Metropolis* (1927) filmi bu dönemin ekonomik, politik ve toplumsal gerilimlerinin mekânsal bir alegorisi olarak değerlendirilebilir. Film, modernizmin rasyonel düzen, üretim verimliliği ve teknolojik ilerleme ideallerinin sinematik bir yansıması gibidir.

Weimar Cumhuriyeti'nin ekonomik krizle sarsıldığı bir dönemde üretilen filmde, kentsel mekân dikey bir hiyerarşi biçiminde kurgulanmıştır; öyle ki, üstte seçkinlerin yaşadığı görkemli yapılar, altta ise işçilerin makineleşmiş üretim sürecine hapsediği yeraltı şehri yer alır. Bu düzen, modernist kent ütopyelerinin öngördüğü simetri ve işlevsellik ilkeleri ve idealleriyle örtüşse de idealist bir yaşam düzeninin bireyi ve toplumu baskılayan bir distopyaya dönüşebileceğini gösterir.

Metropolis, mimarlığın ütopyacılığı gücünü sorgulayan ve erken bir dönemde üretilmiş olmasına rağmen halen güncelliğini koruyan bir film. Kent, Le Corbusier'nin *Ville Radieuse* (1930) projesinde olduğu gibi, rasyonel bir sistem içinde düzenlenmiş, fakat bu sistemin katı yapısı bireysel özgürlüğü yok etmiştir. Filmde makineleşmenin yol açtığı yabancılaşma hissi hem mekânın hem de toplumun işleyişine etki etmiştir. Üst ve alt şehir arasındaki dikey ayrım yalnızca mekânsal bir düzenleme değil aynı zamanda toplumsal eşitsizliğin fiziksel bir temsili olarak görselleştirilmiştir. Yani film, modernizmin “ilerleme” ideali ile “baskı” gerçeği arasındaki çelişkiyi mimari bir dille ifade etmiştir. Dolayısıyla *Metropolis*, mimarlığın ütopyacılığı tahayyülünün sınıf çatışmaları ve yabancılaşma koşullarında distopik bir mekâna evrilebileceğini gösteren bir film olarak görülebilir.

Fritz Lang tarafından yönetilen 1927 yapımı sessiz bir bilim kurgu filmi olan *Metropolis* (1927), sinema tarihinde ütopya ve distopya üzerine kurgulanmış olan filmler arasında önemli bir yere sahiptir (Brott, 2002). Film, sanayileşmenin zirvede olduğu bir kentte teknoloji ve insan yaşamı arasındaki ilişkinin ne yönde etkileneceğine dair bir gelecek öngörüsünde bulunmaktadır (Kramer, 2005). Lang'ın bu filmde öngördüğü gelecek senaryosu, teknolojinin insanların hayatına girmesiyle birlikte ihtişamlı gökdelenlerle dolu modern bir kent imgesine dayanır. Bu görkemli ve ihtişamlı kent imgesinin arka planında ise yeraltına mahkûm olan işçilerin yaşadığı distopik bir kent mekânı olduğu gösterilir. Birbirinin karşısı olan bu imgeler, ütopyanın belirli bir toplumsal sınıf için distopya olduğunu gösterir niteliktedir (Elsaesser, 2000).



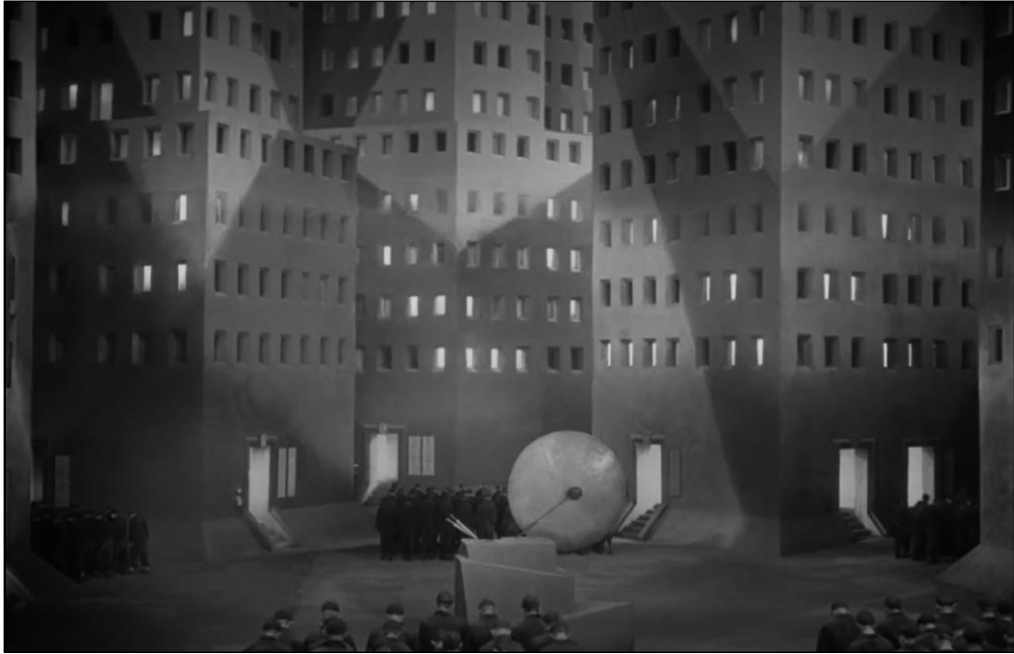
Resim 4.11. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış kent mekânında gökdelenlerin görünümü (Lang, 1927)



Resim 4.12. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış kent mekânında gökdelenler arası ulaşım görünümü (Lang, 1927)

Giriş kısmında izleyiciye kısa bir açıklama yapılarak filmin bir kısmının yok edildiği, daha sonra ele geçirilen eksik kısımların montaj çalışmaları ile filme eklendiği ve filmin bugünkü haline getirildiği bilgisi verilmektedir. Filmde iki toplumsal sınıf birbirinden ayrı ancak biri diğerini besleyecek şekilde tasvir edilmektedir. Kentin de bu toplumsal ayrışmaya göre mekânsallaştırıldığı görülmektedir (Baker, 2010). Ayrıcalıklı sınıf, gökdelenlerin tepesinde lüks bir biçimde yaşamlarını idame ettirmektedir. Bu sınıftakilere “Oğulların Kulübü”

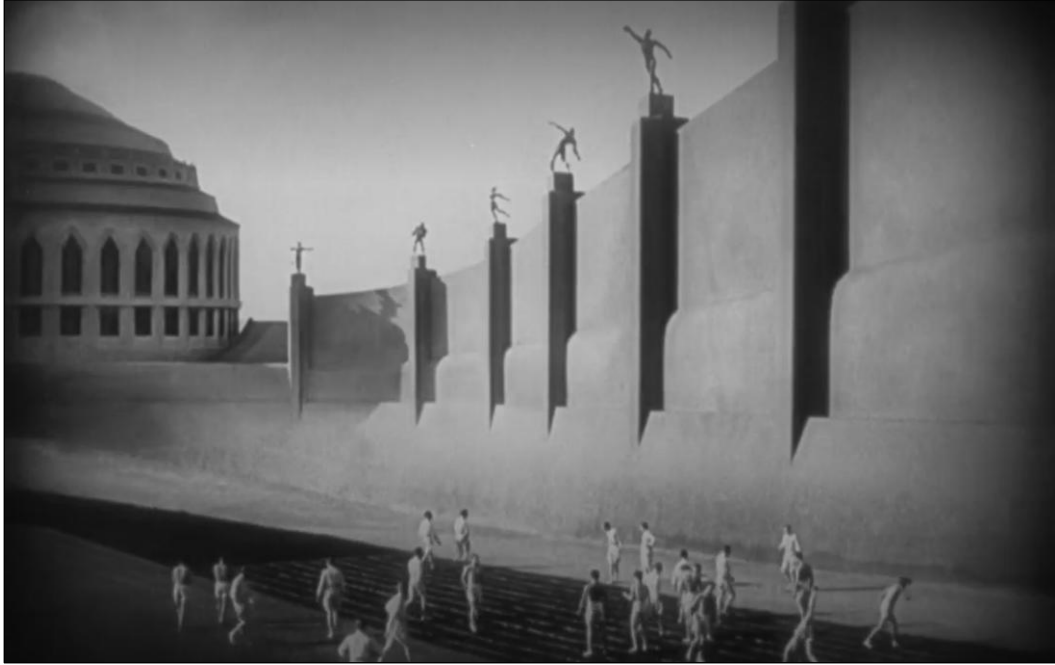
denilmektedir ve bunlar yöneticilerin ve bilim adamlarının, yani toplumda saygı gören insanların oluşturduğu bir sınıftır. Bu sınıf, yer üstünde güneş ışığı alan, konforlu ve gösterişli mekânlarda lüks içinde yaşamaktadır. İşçilerden oluşan sınıf ise yer altında karanlık ve sıkışık tünellerde çalışıp yaşamaktadır. Toplumsal ve mekânsal ayrışma, kentin yer üstünde yaşayan sınıfı için bir ütopya oluştururken yer altında yaşayan ve modern zamanların bir gereği olarak makine gibi hiç durmadan çalışmak zorunda olan sınıf için bir distopyaya yol açmaktadır. Lang, modern zamanlara ve mekânlara yönelik eleştirel yaklaşımıyla, tam da modernizmin yükselişte olduğu 1920’li yıllarda ütopyayı ve distopyayı aynı filmde birlikte ortaya koymaktadır (Baker, 2010).



Resim 4.13. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış alt şehir mekânı görünümü (Lang, 1927)

Metropolis’te kent, yukarıda ihtişamlı gökdelenleri ve geniş bulvarları, aşağıda ise makineler ve işçi mahalleleriyle dikey bir hiyerarşi içinde kurgulanmıştır. Bu düzen, ütopyayı “tamamlanmış ve kapalı bir model” olarak gören düşünürlerin yaklaşımlarıyla paralellik taşır. Thomas More’un ada modeli, Campanella’nın *Güneş Ülkesi* ya da Bacon’un *Yeni Atlantis*’inde görülen kapalı, kendi kurallarıyla işleyen bütünlük; modern dönemde Howard’ın *Bahçe Şehri* ve Le Corbusier’nin *Ville Radieuse* tasarımlarında ortaya çıkan rasyonel planlama ve dikey şehir ideali filmde görselleştirilmiş gibidir. Ancak *Metropolis*, bu kusursuz gibi görünen modernist ütopya düzeninin altında işçilerin sömürülmesi, bireylerin mekânikleşmesi ve özgürlüklerin bastırılması gibi bedelleri de görünür kılar.

Böylece film, tamamlanmış ütopya tasarılarının içerdiği çelişkileri ve bunların toplumsal gerçeklik karşısında hızla distopikleşebildiğini mekân üzerinden çarpıcı bir biçimde ortaya koymaktadır.



Resim 4.14. Metropolis (1927) filminde kurgulanmış üst şehre ait kent görünümü (Lang, 1927)

Metropolis filmindeki ütöpk ve distöpk mekânlar görsel özellikleriyle birlikte görsel olmayan yönleriyle, yani ideolojik söylemleriyle de öne çıkmaktadır. Öyle ki, kent ayrıcalıklı sınıfın yaşadığı “üst şehir” ve yer altına mahkûm edilmiş olan işçilerin yaşadığı “alt şehir” olarak ikiye ayrılmıştır. İşçilerin yaşadığı yerin üstünde yer alan Metropolis kenti gökdelenleri, geniş ulaşım arterleri ve bahçeleri ile izleyici için etkileyici bir mekân sunmaktadır (Allmer, 2010). Lang tarafından kurgulanan bu kentte üst sınıfın yaşadığı mekânlar Art Deco etkilerinin açıkça görülebildiği zarif bezemelerle ayırt edici ve etkileyici bir ortam oluşturmaktadır. Kent gökdelenleri, geniş terasları ve bahçeleri, hızlı ulaşım yolları ve güneş ışığı alan gösterişli binalarıyla izleyiciye modern bir ütopya kurgusu sunmaktadır (Kramer, 2005). İşçi sınıfının yaşadığı karanlık ve sıkışık olan, bu özellikleriyle ve mekânsal atmosferiyle hapishaneyi andıran kent mekânı ise distöpk özellikleriyle öne çıkmaktadır.



Resim 4.15. Metropolis (1927) filminde Vardiya Değişimi görünümü (Lang, 1927)



Resim 4.16. Metropolis (1927) filminde vardiya saatine göre ayarlanmış saat görünümü (Lang, 1927)

Alt şehrin distopik mekân tasarımında kullanılan metal ve beton gibi soğuk renkli malzemeler, bu mekânın ritmik ve mekânîk işleyişe uyum sağlayan işçiler, modern toplumda işçilerin özne olmaktan çıktığını ve makinenin bir parçası olduğunu vurgulamaktadır (Baker, 2010). Filmin distopik mekânları insanların yaşamını kolaylaştırmak için değil makineleri bu mekânlara sığdırmak için gereken boyutlara sahiptir. Dolayısıyla mekânlar, insan ölçeğinden bağımsız olarak tasarlanmış, bu mekânları kullanacak olan insanların yaşamsal ihtiyaçları yok sayılmıştır. İnsanlar ise makinelerin işleyişinin devam etmesini sağlayan çarklar olarak yansıtılmıştır (Elsaesser, 2000).



Resim 4.17. Metropolis (1927) filminde makineyi korumak adına kendini siper eden işçi görseli (Lang, 1927)

Yine de bu kent sadece üretim ve tüketim döngüsü üzerine kurgulanmamıştır. Kentin yer üstündeki ve yer altındaki mekânlarının birbirinden çok farklı bir estetik dili vardır. Üstte yer alanlar geniş, göz alıcı ve aydınlık mekânlar iken altta bulunanlar aynı, sıkıcı, baskıcı ve karanlık mekânlardır. Bu mekânsal farklılıklar ütopyanın sadece toplumun belirli bir kesimine hizmet ettiğini, geri kalanının ise distopyaya hapsedildiğini ortaya koymaktadır.



Resim 4.18. Metropolis (1927) filminde vardiya değişimine giden işçilerin görünümü. (Lang, 1927)

4.2. Sinemanın Yeni Ütopyası (ya da Distopyası): Megalopolis (2024)

Francis Ford Coppola tarafından 2024 yılında yazılıp yönetilen Megalopolis filmi sinemanın yeni ütopyalarından biridir. Filmin ütopya temasını görsel bir mekân temsili oluşturmanın ötesinde toplumsal bir oluşum süreci olarak ele aldığı söylenebilir. Filmde kentsel ve mekânsal bir ütopya kurgusu ile buna karşı geliştirilen toplumsal çatışma durumu ele alınmaktadır. Bu açıdan film ütopyayı ideal bir düzen olarak gören ve buna karşı çıkıp direnen taraflar arasındaki çatışmalar ve tartışmalar üzerine kurgulanmıştır.

Francis Ford Coppola'nın *Megalopolis* (2024) filmi, modernist ütopyaların aksine, 21. yüzyılın çok katmanlı kentsel gerçekliğine ve post-endüstriyel dönemin karmaşık yapısına odaklanmıştır. Film, günümüz dünyasının çevresel krizleri, teknolojik dönüşümleri ve ekonomik eşitsizlikleri üzerinden yeni bir kentsel ütopya arayışı ortaya koymaktadır. Coppola'nın "New Rome" olarak adlandırdığı kent hem geçmiş uygarlıkların mirasını hem de geleceğin sürdürülebilir kent anlayışını bir araya getiren bir deney alanı gibidir. Bu bağlamda, film teknolojiyi denetimci ya da baskıcı bir araç olarak değil doğayla uyumlu bir yaşamı mümkün kılacak olan bir potansiyel olarak ele alır. Filmde geçen "Megalon" adlı yapı malzemesi, doğa ve teknoloji arasındaki sınırların silikleştiği ekolojik bir ütopya arayışını temsil etmektedir.

Megalopolis, kentlerin yalnızca fiziksel üretim alanları değil bilgi, veri ve yenilik ağları üzerinden şekillendiği post-endüstriyel çağın ruhunu yansıtır. Bu filmde ütopya, tamamlanmış bir model olmak yerine katılımcı süreçlerle sürekli olarak yeniden tanımlanan ve müzakereye açık olan bir kent vizyonu olarak belirlemektedir. Kentin yeniden inşası sürecinde toplumsal aktörler, politik güçler ve bireyler arasında yaşanan gerilim, modernizmin tek sesli ütopyalarından farklı olarak çoğulcu bir diyalog önerir. Ancak Coppola'nın ürettiği bu ütopyanın da kendi içinde çelişkiler barındırdığı söylenebilir. Çünkü kent, ekolojik ideallerle kapitalist üretim sisteminin çatıştığı bir sahneye dönüşmektedir. Böylece filmde çağdaş kent ütopyalarının sınırları sorgulanmakta; bu sorgulamalarla birlikte sürdürülebilirlik, kapitalizm, ekolojik yaşam ve özgürlük gibi kavramlar ekonomik, politik ve teknolojik güç ilişkileri içinde yeniden tartışmaya açılmaktadır.

Megalopolis filminin ana karakteri bir mimardır. Zamanı kontrol edebilme yetisine sahip olan mimar Catilina, filmde "Tasarım Otoritesi" adı verilen bir kurumun başındadır. Bu

kurum ve Catilina kentte yeni bir düzen inşa etmeyi amaçlamaktadır. Yani, Megalopolis ütopyayı hali hazırda mevcut olan ve içinde yaşanılan bir durum olarak ele almamaktadır. Aksine, izleyiciye ütopyayı mevcut düzenin yerine geçecek olan yeni bir kentsel, mekânsal ve toplumsal kurgu olarak anlatır.

Megalopolis (2024) filminde kent anlatısı gerçeklikten uzaktır ve simgesel boyuttadır. Filmde antik Roma mimarisinden izler taşıyan yapıların New York kent silüetine eklemlendiği anlaşılmaktadır. İki farklı kent imgesinin ve mimari stilin birbirine eklemlenmesiyle oluşturulan bu yeni kente ise New Rome adı verilmiştir. Ledent'e (2022) göre, bir kentin yapısal düzeni mekânsal entegrasyon, işlev alanlarının organizasyonu ve zamana uyum yetisi üzerinden değerlendirilmedir (Ledent, 2022). Megalopolis kenti, bu açıdan bakıldığında, ideal bir kent düzenine sahipmiş gibi bir izlenim oluştursa da farklı dönemlere ait yapıların üst üste gelmesi, farklı toplumsal grupların mekânlarla kurduğu sorunlu ilişki nedeniyle kentin çeşitli sınırlılıklarının olduğu görülmektedir. Filmde gösterilen kent planlamasında otoritenin gücünü temsil eden anıtsal yapılar, eğlence mekânları ve sokaklar toplumsal gruplar arasındaki kopuk ilişkileri betimlemektedir.

David Harvey, *Spaces of Hope* (2000) adlı eserinde ütopyaları toplumsal ve ekonomik krizlere verilen mekânsal yanıtlar olarak tanımlar. *Megalopolis*'te de kentin yeniden inşası projesi yalnızca fiziksel bir düzenleme değil aynı zamanda toplumun geleceğini yeniden kurgulama girişimidir. Harvey'e göre umut mekânı, estetik ya da teknolojik bir vizyon değildir. Umut mekânı adalet, eşitlik ve katılım ilkeleri üzerine kurulduğunda ütopya haline gelir. *Megalopolis* filmindeki vizyoner mekânın da bu ilkeler olmadığında kırılgan hale geldiği; yani, toplum tarafından benimsenmediği, hatta toplumun bu mekânların inşa edilmesine karşı direndiği görülmektedir. Bu nedenle filmde ütopya vaadinin distopyaya dönüşme riskinden sıklıkla söz edilmektedir.

Coleman'ın (2005) vurguladığı gibi, ütopya kurma arzusu sadece ideal bir kent mekânı inşa etmekle değil aynı zamanda var olan kent mekânını eleştirmekle ilgilidir (Coleman, 2013). *Megalopolis* filminde mimar Caesar Catilina, kentsel yapının çöküşü karşısında yeni bir düzen kurmak ve kent içerisinde planlamalar yapmak isterken belediye başkanı Franklyn Cicero ise kentin var olan halini korumak için direnir. Filmin ilk sahnelerinde kent içerisinde bir binanın "Tasarım Otoritesi" adı verilen kurum tarafından yıkıldığı görülmektedir. Bu

sahne izleyiciye tasarım otoritesinin ve onun ütopya idealinin kentin üzerinde yıkıcı bir etkisi olduğu gösterilmektedir.



Resim 4.19. Megalopolis (2024) filminde bina yıkılma anı (Coppola, 2024)

Filmde kent planlaması kararları için içerisinde gezilebilecek büyüklükte bir kent maketi ile gazetecilere ve halka kent tasarımlarının tanıtıldığı bir sahneye yer verilmektedir. Halka kent tasarımlarının anlatıldığı bu sahnede kent tasarımı üzerine söz sahibi olan iki karakterin tartışması dikkat çekicidir. Tartışmalar çoğunlukla kent planlamasının öncelikleri üzerinedir. Bu noktada yine Coleman (2014)'ın ifadeleri hatırlanabilir. Coleman (2014), ütopyaların yalnızca geleceğe yönelik bir tasarım sunmakla kalmadığını, bunun yanı sıra geçmişi radikal bir şekilde reddettiğini de söylemektedir (Coleman, 2014). Filmdeki tartışmalarda da Catilina kenti ileriye taşıyacak, sürdürülebilir ve estetik bir düzen önerirken; Cicero ise bu değişikliklerin ve yeni düzenin kentin geleneksel değerlerini tehdit edeceğini öne sürmektedir.



Resim 4.20. Megalopolis (2024) filmi kent maketi görseli (Coppola, 2024)

Bir ütopya hayali ile başlayan film, bu hayalin kent üzerindeki etkilerini, insan iradesini, karmaşık inanç sistemlerini, politik ilişkileri ve halkın bu ilişkilere yönelik tepkisini gözler önüne sermektedir. Filmde Catilina ve Cicero'nun tartışmaları, halkın isyanı ve medyanın baskısı ütopyanın inşa edilmesi durumunda yaratabileceği kentsel, mekânsal ve toplumsal yıkımı izleyiciye açıkça gösterilmektedir.



Resim 4.21. Megalopolis (2024) filmi ayaklanan halkı görseli (Coppola, 2024)

Kentin mevcut durumu ve geleceği için hayal edilen ütopya kurgusu üzerine tartışmalar devam ederken kente düşen bir Rus uydusunun neden olduğu yıkım, kentin yıkılan alanlarının ütöpik bir yaklaşımla yeniden inşa edilmesine yol açmıştır. Catilina tarafından tasarlanan bu yeni mekânlar “Megalon” adı verilen ekolojik bir materyal ile inşa edilmiştir. Bu yeni teknolojik ve ekolojik malzeme ile yeniden inşa edilen mekânlar halk tarafından gezilmiş ve deneyimlenmiştir. Filmde bu alanlar, topluma yeni kentsel ve mekânsal tasarımların korkulacak bir yanının olmadığını, aksine bu tasarımların hayatı kolaylaştırdığını anlatmak için örnek gösterilen temsili mekânlar olarak sunulmuştur.



Resim 4.22. Megalopolis (2024) filmi Rus uydusunun şehre düşüş anı (Coppola, 2024)

Megalopolis filminde mekânın kurgulanma ve tasarlanma biçimi, mekânı dekoratif bir unsur ya da bir arka plan olmanın ötesine taşımış; mekân, film anlatısının ideolojik çerçevesini oluşturan kurgusal bir karakter olarak ele alınmıştır. Filmin mekânları New York’un kent mekânı ile benzerlikler taşımaktadır (Miller, 2024). Mimar Catilina, bu kentte yapılmasını önerdiği yeniliklerle birlikte topluma yeni bir yaşam önerisi sunmaktadır. Cicero ise Catilina’nın önerisine “Her ütopya, distopyaya dönüşür.” diyerek karşı çıkmaktadır. Ancak Catilina “İçinde yaşadığımız toplum olası tek toplum mudur? Bu soruları sorduğumuzda, bu sorular üzerine diyaloga girdiğimizde, işte o zaman ütopya ulaşmış oluruz.” diyerek ütopyanın bir sonuç olmadığını, üzerine konuşulması ve tartışılması gereken bir süreç olduğunu savunmaktadır. Dolayısıyla film, ütopyanın bir yetkili ya da otorite olan biri tarafından geliştirilmesine, toplum tarafından ise koşulsuz bir biçimde ve sorgulamadan kabul edilmesine karşı bir argüman ortaya koymaktadır. Filmde ütopyanın mekânsal ve

toplumsal koşullarının oluşabilmesi için katılımcı ve sorgulayıcı bir sürecin olması gerektiği vurgulanmaktadır.

Megalopolis'te ölçek ve oran, modernist katılığına aksine, daha esnek ve çeşitlenmiş biçimde kullanılır. Kent, yatay ve dikey düzlemleri birleştiren geniş bulvarlar, kamusal meydanlar ve yüksek yapılarla çok katmanlı bir mekânsal dokuya sahiptir. Oranlar, insan ölçeğini bütünüyle dışlamayan, fakat aynı zamanda kentsel ihtişamı da vurgulayan dengeli bir yaklaşımı yansıtır. Simetri, *Metropolis*'teki kadar katı ve belirgin değildir; daha çok odak noktaları ve merkezî yapılar etrafında örgütlenen, ancak esnekliğe izin veren bir düzenleme tercih edilmiştir. Renk kullanımı ise *Megalopolis*'te belirleyici bir unsurdur; doğayla bütünleşen yeşiller, yeni malzeme olan “Megalon”un parlak ve teknolojik tonları ile kontrast halindedir. Böylece film hem ekolojik bir gelecek vizyonunu hem de teknolojinin dönüştürücü gücünü renk paleti üzerinden izleyiciye yansıtır.



Resim 4.23. *Megalopolis* (2024) filmi kent silüeti (Coppola, 2024)

Ruth Levitas'ın *Utopia as Method* (2013) çalışmasında vurguladığı üzere ütopya, tamamlanmış bir proje ya da nihai bir model değil toplumu yeniden düşünmeye imkân veren bir yöntemdir. Bu bağlamda, *Megalopolis*'te ütopya tek taraflı bir vizyonun dayatılması yerine, farklı toplumsal aktörler arasında sürekli müzakere edilen, tartışılan ve yeniden tanımlanan bir süreç olarak karşımıza çıkar. Filmdeki kentin yeniden inşa projesi yalnızca mekânsal bir düzenleme değil aynı zamanda siyasal, toplumsal ve kültürel gerilimlerin açığa çıktığı bir ortam yaratır. Levitas'ın üç boyutlu çerçevesiyle okunduğunda film, *arkeolojik*

düzeyde geçmişin ekonomik, ekolojik ve politik krizlerinden beslenen bir kent vizyonunu gündeme getirirken, *ontolojik* düzeyde bu vizyon, ona rıza gösteren ya da karşı çıkan farklı yurttaş tiplerini varsayar, *mimari* düzeyde ise söz konusu vizyon, kentin görsel ve işlevsel kurgusu sayesinde ortaya çıkar. Dolayısıyla *Megalopolis*'te ütopya, idealize edilmiş bir yer olarak değil geleceğe dair olasılıkları tartışmaya açan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 4.24. *Megalopolis* (2024) filmi isyan sahnesi (Coppola, 2024)

4.3. *Metropolis* (1927) ve *Megalopolis* (2024) Karşılaştırması

Metropolis (1927) ve *Megalopolis* (2024) farklı dönemlerde ve farklı bağlamsal koşullar içinde üretilmiş olsalar da mekânsal düzenlemeleri ve toplumsal ilişkilerin temsili açısından ortak bir tartışma zemini sunmaktadır. *Metropolis*, dikey bir hiyerarşi üzerinden kurgulanmış kent planıyla ve binalarıyla sınıflar arasındaki ayrımı görünür kılar; üst kentte anıtsal yapılar ve temsili mekânlar, alt kentte ise makinelerle bütünleşmiş tekdüze işçi konutları vardır (Şekil 4.21). Buna karşılık *Megalopolis*, kentsel dönüşüm projesiyle sınıfsal ayrımları ortadan kaldırmayı, farklı toplumsal grupları ortak mekânlarda buluşturmayı amaçlayan bir vizyon ortaya koyar (Şekil 4.22). Bu filmde kent, katılımcılığa ve ortak yaşama imkân tanıyan bir mekân olarak yeniden tasarlanır. Ancak her iki filmde de mekân sadece ütöpik bir idealin sahnesi değildir; ütöpik ve distöpik mekân özellikleri ikisinde de aynı anda, iç içe ve mekânların kurduğu karşılıklı ilişkilerle görünür hale gelir.



Resim 4.25. Metropolis (1927) filmi, solda alt şehre ait görsel, sağda üst şehre ait görsel (Lang, 1927)

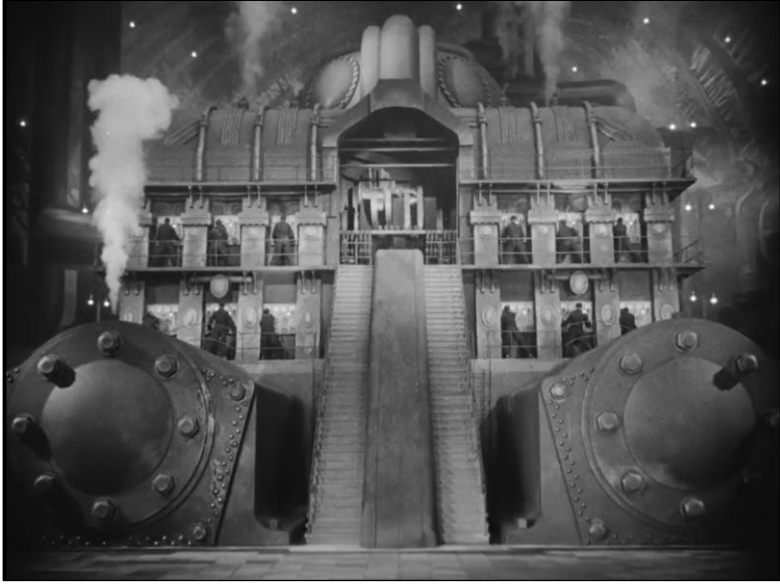


Resim 4.26. Megalopolis (2024) solda Roma kalıntılarına sahip sokak görünümü, sağda yeni tasarlanan ütöpik kentin tanıtılma sahnesi (Coppola, 2024)

Metropolis (1927), modernizmin getirdiği makineleşmeyi ve toplumsal ve mekânsal ayrışma halini konu edinirken (Resim 4.27), *Megalopolis* (2024) postmodern düşüncenin etkileriyle ekolojik bir kent mekânı arayışı üzerine geliştirilmiştir. *Metropolis*'te kent, dikey hiyerarşiyle biçimlenmiş, toplumsal sınıfların mekânsal ayrışmasının belirginleştiği bir yapı olarak karşımıza çıkar. Böylece kent hem ütopyanın ilerleme ve düzen ideallerini hem de distopyanın baskı ve sömürü düzenini aynı anda temsil eder. Buna karşılık *Megalopolis*, New Rome kenti üzerinden hem yatayda hem de dikeyde şekillenen, doğayla bütünleşmeyi ve ekolojik sürdürülebilirliği önceleyen yeni bir ütöpik kent vizyonu sunar. Burada ütopya, tamamlanmış ve donmuş bir model olarak değil farklı aktörlerin katılımıyla tartışılan ve sürekli yeniden tanımlanan bir süreç olarak ele alınır. *Metropolis* kapalı ve bitmiş bir

ütopya/distopya şeması ortaya koyarken, *Megalopolis* açık uçlu ve müzakereye dayalı bir ütopya kurma sürecini sahneye taşır.

Metropolis (1927) ve *Megalopolis* (2024) filmlerinde kentsel mekânın kurgusu, teknoloji kullanımına bağlı olarak içinde bulundukları dönemlerin ütopya ve distopya anlayışlarını izleyiciye yansıtmaktadır. *Metropolis*'te modernizmin getirdiği teknoloji ve makineleşme, üretim süreçlerini düzenleyen ancak aynı zamanda işçi sınıfını sömüren bir mekânizma haline gelmiştir. Kentin alt katmanlarındaki devasa makineler, bireyleri yalnızca üretim sürecinin bir parçası olarak konumlandırır; insan bedeni ve emeği, makinenin ritmine tâbi kılınır. Böylece teknoloji ilerleme vaadiyle sahneye çıkarken, toplumsal baskı ve yabancılaşmanın aracı haline gelmiştir. Ancak *Megalopolis*'te teknoloji, distopik bir baskı mekânizması olmaktan çok, yaşamı kolaylaştıran ve sürdürülebilir bir gelecek inşasına katkı sunan bir araç olarak kurgulanır. Filmde yeni bir yapı malzemesi olan “Megalon” aracılığıyla doğayla uyumlu, çevresel sürdürülebilirliği gözetten bir kentsel tasarım kurgusu ortaya koyulmaktadır.



Resim 4.27. *Metropolis* (1927) filmi, makinelerle beraber çalışan işçiler



Resim 4.28. *Megalopolis* (2024) filmi Megalon Malzemesi ile çalışan mimar Catilina (Coppola 2024)

Metropolis (1927) filminde kent mekânı kare, dikdörtgen ve daire gibi temel geometrik formlar üzerinden kurgulanmıştır. Bu temel, yalın ve katı geometriler, modernist tasarım anlayışının düzen, simetri, ölçülebilirlik ve kontrol arayışını yansıtır. Kentin hiyerarşik örgütlenmesi, toplumun alt ve üst sınıfları arasındaki keskin farklılıkları görünür kılarken, aynı zamanda bu sınıfların birbirine bağımlı olduğunu da vurgulamaktadır. Buna karşılık *Megalopolis* (2024) filminde kentin toplumsal ayrışmalardan arındırılmış bir vizyonla yeniden planlanmasına çalışılmaktadır. Farklı toplumsal grupların aynı mekânsal düzlemde bir araya gelmesi ve bu düzlemin toplumsal bütünleşmeyi ifade etmesi arzulanır.

Metropolis'te doğa yalnızca üst şehirde, filmin açılış sahnelerinde kısa süreli olarak görünür (Resim 4.29). Bu sahne dışında doğa öğeleri bütünüyle yoktur; kent, devasa gökdelenlerden ve betonlaşmış yapılardan oluşur. *Megalopolis*'te ise filmin başlangıç noktasında doğa kent içinde yer almaz; kent daha çok yapay ve yoğun bir çevre olarak sunulur. Ancak Catilina tarafından önerilen ütopya vizyonunda doğa yeniden kente dahil edilir; parklar, bahçeler ve yeşil alanlar aracılığıyla sürdürülebilir ve ekolojik bir kent tasarımı hedeflenir (Resim 4.30). Böylece *Metropolis* doğadan kopmuş modernist bir kent tahayyülünü yansıtırken, *Megalopolis* doğayı yeniden kente entegre eden çağdaş bir ekolojik ütopya yaklaşımına sahiptir.



Resim 4.29. Metropolis (1927) filmi, üst şehirde buluşma noktası olarak kullanılan doğal mekân (Lang, 1927)



Resim 4.30. Megalopolis (2024), Catilina'nın ütopya tasarımdan bir görsel (Coppola, 2024)

Her iki filmde de birey ve mekân ilişkisi, aidiyet hissi ve otoritenin birey üzerindeki etkisi mekân üzerinden görselleştirilmektedir. *Metropolis*'te işçiler yeraltı kentinin ağır fiziksel koşulları ve makineleşmenin baskısı altında mekâna yabancılaştırılmış, bu yüzden alt sınıflar için kent distopik bir mekân halini almıştır. *Megalopolis*'te ise bireylerin yaşadığı mekânlar mimarın ütopyacılık vizyonu doğrultusunda yeniden inşa edilmiş, ancak bu süreçte toplumsal değerler ile vizyoner fikirler arasında bir çelişki ortaya çıkmıştır. Bu çelişkiler, bireylerin yaşadıkları mekânla kurdukları aidiyet ilişkisini zayıflatmış ve mekâna karşı yabancılaşmalarına yol açmıştır. Dolayısıyla her iki filmde de mekân, bireylerin aidiyet hissine ya da mekânla kurdukları aidiyet ilişkisine zarar veren, çünkü otorite tarafından hayal edilen, tasarlanan, üretilen ve kontrol edilen bir ortam olarak yansıtılmıştır.



Resim 4.31. Metropolis filmi anlaşma sahnesi (Lang, 1927)



Resim 4.32. Megalopolis filmi anlaşma sahnesi (Coppola, 2024)

Bununla birlikte, *Metropolis* ve *Megalopolis* filmlerinin birbirine benzeyen anlaşma sahneleriyle bitmesi dikkat çekicidir (Şekil 4.27 ve Şekil 4.28). *Metropolis* filminde alt şehir ve üst şehir arasında bir anlaşma sağlanırken, *Megalopolis* filminde tasarımcı ile belediye başkanı arasında bir anlaşma yapılır. Her iki film de ütopyik ve distopik mekânları çatıştırarak, birbiriyle karşılaştırarak ve toplumsal ve mekânsal bir gerilim yaratarak ilerlese de sonunda toplumsal gruplar arasında sağlanan bir uzlaşıyla sonlandırılmıştır.

5. SONUÇ

Sinema ve mimarlık arasındaki disiplinlerarası ilişkilerin ele alındığı bu tezde iki disiplinde de sıklıkla kullanılan ve mekânsal karşılıkları aranan ütopya ve distopya kavramları ile bu kavramların mekân tasarımları incelenmiştir. İncelemeler, ilk bakışta birbirine karşıt gibi görünen ütopya ve distopyanın aslında iç içe geçen ve karşılıklı olarak birbirini üreten kavramlar olduğunu ortaya koymuştur. Ütopya yalnızca ideal bir toplumun yaşadığı ideal bir kentsel ve mekânsal düzenin tasarlanmasına değil aynı zamanda birey, toplum, kent ve mekân arasındaki ilişkinin yeniden kurulmasına işaret etmektedir. Mimarlıkta olduğu gibi sinemada da ütopya alternatif bir dünya düzeninin temsili olan mekânlardan oluşmaktadır. Bu mekânlar, izleyici tarafından mekânın ütöpik kurgusunun algılanmasını kolaylaştıran unsurlarla donatılır. Böylece ütopya hem mimari hem de sinematik bağlamda mekânın ideolojik, estetik ve sosyolojik açıdan yeniden üretilmesini sağlamaktadır.

Ütopya ve distopya kavramları birbirinin karşıtı olarak ele alınsa da mekânsal açıdan benzer koşullar yaratmaktadır. Ütöpik mekânda olduğu gibi distöpik mekânda da düzen, simetri, kontrol ve ilerleme arzusu ortak paydayı oluşturmaktadır. Ancak ütopyada mekânsal özellikler refah ve uyum yaratmak için ortaya çıkmışken distopyada aynı özelliklerin baskı ve denetim araçlarına dönüştüğü görülür. Bu açıdan bakıldığında ütopya ile distopya arasındaki farklılığın mekânın kurulumunu sağlayan özelliklerle ve öğelerle değil de daha çok o öğelerin sosyolojik ve ideolojik bağlamla kurduğu ilişkilere göre ortaya çıktığı anlaşılmaktadır.

Mimari ve sinematik ütopya kurguları arasında belirgin benzerlikler olduğu gibi bu kurguların birbirinden farklılaştığı noktalar da bulunmaktadır. Her iki disipliner alanda da toplumun idealleştirilerek yeniden kurgulandığı mekân tasarımları öne çıkmaktadır. Düzen, simetri, işlevsellik ve sosyal eşitlik gibi idealler hem mimaride hem de sinemada ütöpik mekânların kurucu öğeleri arasındadır. Öyle ki, Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmindeki kent düzeni ile Le Corbusier'nin *Ville Radieuse* (1930) önerisi arasında benzerlikler vardır: ikisinde de dikey planlama anlayışı ve işlevlerine göre bölgelere ayrılmış kentsel mekânı göze çarpmaktadır.

Ancak bu benzerliklerin yanında önemli farklar da bulunmaktadır. Mimarlık yerçekimi, malzeme, ekonomi ve toplumsal ihtiyaçlar gibi dünyevi sınırlılıklar içinde ütopyalar üretmek

zorundayken; sinema, bu tür kısıtlamalara tabi değildir. Bu nedenle sinematik ütopylar, mimarinin tahayyül edemediđi ya da gerekleřtirediđi mekânları ok daha zgr bir biimde kurgulayabilmektedir. Yine de iki disiplin arasında yadsınamaz bir etkileřim vardır. Sinema, mimarlıđın hayalini ettiđi ancak ođu zaman gerekleřtirediđi topik imgeleri mekân dzleminde somutlařtırırken; mimarlık da sinemanın rettiđi topik imgelerden estetik ve ideolojik olarak etkilenmekte ve yeni mekânsal vizyonlar geliřtirmektedir.

Tezde *Metropolis* ve *Megalopolis* filmleri birlikte incelendiđinde topya ve distopya arasındaki iliřkinin tarihsel bađlama gre řekillendiđi ortaya ıkmıřtır. *Metropolis*, mekanik modernizmin ve retim merkezli bir toplumun hiyerarřık mekânlarının temsili iken; *Megalopolis*, bilgi ekonomisinin ve diđital ađın belirlediđi ekolojik topya imgesinin temsili olarak karřımıza ıkmaktadır. Her iki filmde de dnemin ekonomik, teknolojik ve politik dinamiklerinin mekânsal izdřmleri vardır. Bu yzden topya ve distopya ideolojik karřıtlıklar olarak deđil mimarlıđın ve mekân sanatının farklı dnemlerdeki toplumsal tahayyl biimlerini anlamamıza yardımcı olan dinamik kavramlar olarak ele alınmalıdır. topya mimarlık iin bitmiř bir model deđil toplumsal eleřtiriye mmkn kılan ve yoruma aık olan dřnsel bir aratır. Distopya ise topluma ve mekâna ynelik eleřtirinin sınırlarını ortaya koymaktadır. Distopya, topyanın gerekleřtirilme abasının birey, toplum ve mekân arasındaki dengeyi ve iliřkiyi bozabileceđini aıđa ıkarır. Tezde *Metropolis* ve *Megalopolis* filmleri zerinden yapılan incelemeyle topyanın “ideal bir kent” ve “ideal bir toplum” arayıřı olarak deđil toplumun deđiřen istek ve ihtiyalarına, yani toplumsal kořullara uyum sađlayabilecek olan mekânların retilbilmesi iin eleřtirel bir bakıř aısı olarak ele alınması gerektiđi ortaya ıkmıřtır.

Bununla birlikte, topik mekân retimi ođu zaman kendi iinde distopik mekâna dnřme potansiyeli tařır. Dzen, simetri, iřlevsellik ve evrensellik gibi modernist ilkelere ve prensiplere bađlı olarak ortaya koyulan topya ideallerinin hayata geirilmesi ođunlukla bireyin mekânla kurduđu aidiyet iliřkisinin zayıflamasına, toplumsal eřitlik hedefinin yerini kontrol etme, gzetleme ve denetime, sonu itibariyle yabancılařma hissine ya da tekinsizliđe bırakmasına yol amaktadır. Dolayısıyla bu tezde topya ve distopya kavramları hem sinemada hem de mimarlık alanında kent leđinde kurulan/kurgulanan toplumsal ve mekânsal iliřkilerle birbirine dnřme ve birbirini yeniden retme potansiyeli olan kavramlar olarak deđerlendirilmiřtir.

Özellikle sinemada ütopyanın distopyaya dönüşme potansiyeli sıklıkla ele alınmış; izleyiciye ütopya ve distopya arasında karşıtlık değil aksine karşılıklılık ilişkisi olduğu anlatılmıştır. Sinematik anlatım, ütöpik ve distöpik mekânların ışık, renk, ölçek, oran, simetri, asimetri, dikeylik, yataylık, yoğunluk, boşluk gibi çeşitli özellikleriyle desteklenerek izleyiciye aktarılmıştır. Bu mekânsal özellikler sinemada bilinçli olarak dramatize edilmekte; izleyicinin mekânın olasılıklarını ve sınırlarını sorgulaması istenmektedir. Tez kapsamında yer alan, sinemada ve mimarlıkta öne çıkan ütopyalar üzerine yapılan incelemeler ütopya ve distopya arasında kesin bir sınır olmadığını ortaya koymaktadır. Ütopya ve distopya arasındaki sınırların belirsizliği ve ütopyanın distopyaya dönüşme potansiyeli sinema tarihinin kült yapımlarından *Metropolis* (1927) ve son dönemin ütopya ile distopya arasındaki sözde karşıtlığı ortaya koyan yapımlarından *Megalopolis* (2024) filmi ile ele alınmıştır. İki film de kentsel ve mimari mekânları ve toplumsal yapılarıyla ütopya ve distopyanın iç içe geçmiş kavramlar olduğunu göstermektedir. *Metropolis* filminde üst sınıftaki insanlar kusursuz bir düzende işleyen kent mekânında yaşarken, bu düzenin devam etmesi için birer makine gibi çalışan alt sınıftaki işçiler üst sınıftakilerin aksine, ruhsuz ve konforsuz bir yaşam sürdürmektedir. Yani, filmde ütopyanın ve distopyanın mekânı aynı kenttedir ve iç içedir, ancak toplumsal ayrışma mekânsal ayrışmayı da beraberinde getirmiştir. *Megalopolis* filminde ise ütopya ve distopyanın yine iç içe olduğu bir kent mekânı görülmektedir. Ancak bu filmde ütopya henüz var olmayan ve hayali kurulan bir yerdir. Dolayısıyla *Metropolis* filminde başlangıçtan beri bir ütopya ve distopya kurgusu olsa da *Megalopolis* filminde böyle bir kent ya da mekân kurgusu olmadığı fark edilir. *Megalopolis* 'te izleyiciye ütopyanın gerçekleştiğinde distopyaya dönüşme potansiyeline, bu yüzden gerçekleşmesi gerekmediğine, başka deyişle vizyoner bir dünya görüşü olarak var olabileceğine ve bu haliyle de dünyayı değiştirmeye yeteceğine ilişkin bir fikir verilmektedir. Bu tezde de ütopya kentsel, toplumsal ve mekânsal ideallerin hayata geçirilmesini sağlayan bir model önerisi olmaktan çok kenti, toplumu ve mekânı sorgulamaya, bunlar arasındaki ilişkileri tartışmaya ve yeniden tanımlamaya yarayan bir düşünce biçimi olarak incelenmiştir.

Yine de mimarlığın ve sinemanın ütöpik mekân arayışında toplum için ideal bir yaşam alanı oluşturmak gibi ortak bir paydada bulunduğu görülmektedir. Sinema bunun için estetik ve ideolojik olan mekânsal yaklaşımlar geliştirirken; mimarlık ütöpik mekân arayışını fiziksel bir çevre tasarlayıp üreterek sürdürmektedir. Bu noktada, sinemanın mimarlığa en önemli katkılarından biri ütopyacı hayalleri görselleştirerek insanların mekânın olasılıklarını ve

sınırlarını sorgulamaları için bir deney ortamı oluşturmaktadır. Öyle ki, *Metropolis* ve *Megalopolis* gibi filmler kentsel ve mimari mekânın insanların gündelik yaşamı, alışkanlıkları, farklılıkları, istek ve ihtiyaçları, kısacası toplumsal yapı üzerindeki etkisini ortaya koyması açısından mimarlık için bir deney ortamı olarak görülebilir. Bu tez çalışması tarihsel süreç içerisinde mimarlık ve sinema alanlarının ütopya arayışları nedeniyle çok çeşitli disiplinlerarası ilişkiler kurduğunu; bu ilişkilerin ise kentsel ve mimari mekânı estetik, ideolojik, sosyolojik, ekolojik, ekonomik ve politik boyutlarıyla anlamamıza yardımcı olduğunu ortaya koymuştur.

21.yüzyılın ikinci çeyreğiyle birlikte ütopya ideal bir toplumsal düzen tasarımı olmaktan çıkarak teknolojik, ekolojik ve etik bir sorgulama alanına dönüşmüştür. Günümüzün ütopyaları modernizmin rasyonel düzenini yeniden üretmek yerine dijitalleşme, yapay zekâ, veri ekonomisi ve ekolojik kırılmaların şekillendirdiği yeni bir dünya düzeni içinde yeni bir arayış olarak var olmaya çalışmaktadır. Teknolojik ilerlemenin sağladığı üretim yöntemleri, yeni malzeme araştırmaları ve yapay zekâ destekli tasarım sistemleri, mimarlığın ütopya arayışını biçimsel olmaktan çok süreçsel ve deneyimsel boyutlara taşımaktadır. Bu durum, mimarlığın yalnızca biçim üretimi yapan bir disiplin olmak yerine geleceğe dair toplumsal senaryolar kurgulayan bir düşünme pratiğine dönüştüğünü ortaya koymaktadır.

Ancak ileri teknolojik olanaklar, ütopyanın özündeki çelişkiyi yeniden gündeme taşımıştır. Tıpkı modernist ütopyaların “düzeni” özgürlük pahasına tesis etmesi gibi dijital çağın ütopyaları da görünmez denetim, veri kontrolü ve gözetim teknolojileri aracılığıyla yeni bir tür tekinsizlik ortamı üretmektedir. Akıllı kent sistemleri, algoritmik planlama, dijital iktidar yapıları ve insan bedeninin veri nesnesine indirgenmesi gibi gelişmeler ütopyayı yeniden distopyaya dönüştürmektedir. Ancak geleceğin ütopyası ne tamamen iyimser ne de bütünüyle karamsardır; ütopya, teknolojik ilerlemenin etik sınırlarını sorgulayan, insan-doğa-teknoloji üçgenindeki dengeyi yeniden kurmayı amaçlayan eleştirel bir düşünce biçimi olarak varlığını sürdürmektedir.

Bu bağlamda, ütopyanın bugünkü karşılığının “mükemmel kent” arayışı değil kentin kırılganlıklarını, çevresel krizleri ve sınırlılıkları, toplumsal adalet yoksunluklarını görünür kılma çabası olduğu söylenebilir. Yeni malzeme araştırmaları ise (örneğin, biyobazlı kompozitler, karbon-negatif betonlar veya yapay zekâ destekli adaptif strüktürler) sadece estetik bir yenilik yaratma değil mimarlığın etik sorumluluğunu yeniden tanımlama girişimi

olarak değerlendirilebilir. Bu tür girişimler, ütopyaı tamamlanmış bir proje olmaktan çıkarak değışen dünya koşullarına göre sürekli olarak yeniden üretilen bir “sorgulama biçimi” haline getirmektedir. Buna bağılı olarak, çağdaş mimarlıkta olduğı gibi çağdaş sinemada da ütopya bir “süreç” olarak görölmekte; “geleceğın nihai düzenini” değıl bu düzene yönelik “olasılıklar dizisini” üreten bir sorgulama aracına dönüşmektedir.

Ütopik ve distopik mekânlar hem sinematik anlatımlarda hem de mimari tasarımlarda kent, mekân ve toplum ilişkisini temsil etmektedir. Bu temsili mekânlar önce edebi eserlerde daha sonra ise sinemada ve mimarlıkta kendisini göstermiştir. Özellikle sinemada ve mimarlıkta kurgulanan ve tez kapsamında *Metropolis* ve *Megalopolis* filmleri üzerinden ele alınan ütopik ve distopik mekânlar, mekânın yalnızca inşa edilen fiziksel bir gerçeklik olmadığını aynı zamanda hayal gücünü harekete geçiren, mevcut toplumsal yapıyı ve mekân anlayışını sorgulamayı gerektiren temsili bir gerçeklik olarak ortaya çıktığını örneklemektedir. Bu tezde olduğı gibi, mimarlık ve sinema arasındaki disiplinlerarası ilişkilerin ütopya ve distopya temsilleri üzerinden incelenmesi ise mekânı tüm boyutlarıyla anlayabilmenin ötesinde mekâna yönelik yeni bir bakış açısı ortaya koyabilmenin yöntemlerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKLAR

- Allmer, A. (2010). Mekânın ideolojik temsili: Metropolis filminde ütopya ve distopya. *XXI Mimarlık, Tasarım ve Kent Dergisi*, 89, 106–110.
- Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*. New York: Verso, 32-35.
- Baba, E. C. (2022). *İdeal kent arayışında mimari ütopyalar*. İstanbul: Yem Yayın, 12-16.
- Bacon, F. (1627/2000). *New Atlantis*. New York: Oxford University Press, 22-25.
- Baker (2010). Architecture and ideology in the films of Fritz Lang. *Journal of Film and Architecture*, 4(2), 25–37.
- Bellamy, E. (1888/2009). *Looking backward: 2000–1887*. London: Oxford University Press, 35-38.
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine Books, 77-85.
- Brott (2002). *This is not architecture: Media constructions*. London: Routledge, 65-78.
- Campanella, T. (1602). *The city of the sun* (D. Donno, Trans.). Berkeley: University of California Press, 32-35.
- Carstens, B. and Grewe, R. (2023). The Line Saudi Arabia: Visionary or absurd urban design? *Tomorrow Journal*, 1(1), 22-26.
- Clarke, D. B. (1997). *The cinematic city*. London: Routledge, 35-38.
- Coleman, N. (2013). Building in empty spaces: Is architecture a degenerate utopia? *Journal of Architecture*, 18(2), 135–166.
- Coleman, N. (2014). Architecture and dissidence: Utopia as method. *Architecture and Culture*, 2(1), 44–58.
- Colomina, B. (2019). *Privacy and publicity: Modern architecture as mass media*. Cambridge, MA: MIT Press, 85-96.
- Corbusier, L. (1935). *La Ville radieuse : éléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste*. Boulogne-Sur-Seine: Éditions de l'Architecture d'Aujourd'hui, 38-45.
- Davies, C. (2011). *An introduction to architectural theory*. London: Laurence King Publishing, 78-85.
- Deleuze, G. (1983). *Cinema 1: The movement-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 12-22.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The time-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 33-45.

- Elsaesser, T. (2000). Metropolis: The film and its legacy. İçinde *The cinema of Fritz Lang: A critical study*. London: British Film Institute, 115–138.
- Fishman, R. (2016). *Urban utopias in the twentieth century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, and Le Corbusier*. Cambridge, MA: MIT Press, 32-38.
- Foucault, M. (1986). Of other spaces: Utopias and heterotopias. *Diacritics*, 16(1), 22–27.
- Freud. (1919/2003). *The uncanny* (A. Richards, Trans.). London: Penguin Books, 45-55.
- Güneri, G. D. (2019). Reading architectural utopia(nism)s: A proposal. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 36(2), 85–106.
- Güzer, C. A. (2023). *Sinema ve mimarlık* (C. A. Güzer, Ed.). İstanbul: Boyut Yayıncılık, 12-16.
- Harvey, D. (2000). *Spaces of hope*. Berkeley: University of California Press, 22-25.
- Hasol, D. (1975). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü*. İstanbul: YEM Yayınevi, 35-38.
- Holston, J. (1989). *The modernist city: An anthropological critique of Brasília*. Chicago: University of Chicago Press, 78-95.
- Howard, E. (2010). *Garden cities of to-morrow*. Cambridge: Cambridge University Press, 45-55.
- Huxley, A. (1932). *Brave new world*. London: Chatto ve Windus, 22-36.
- Isaac, R. K. (2015). Every utopia turns into dystopia. *Tourism Management*, 51, 329–330.
- İnternet: Archdaily-1. (t.y.). *What are garden cities*. Web: <https://www.archdaily.com/961275/what-are-garden-cities>, Son Erişim Tarihi: 22/06/2025.
- İnternet: Archdaily-2. (t.y.). *AD Classics: The Plug-In City – Peter Cook (Archigram)*. Web: <https://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>, Son Erişim Tarihi: 12/06/2025.
- İnternet: Archdaily-3. (t.y.). *AD Classics: Jewish Museum Berlin – Daniel Libeskind*. Web: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>, Son Erişim Tarihi: 24/06/2025.
- İnternet: Architecturelab. (t.y.). *Ville radieuse – Le Corbusier*. Web: <https://www.architecturelab.net/ville-radieuse-le-corbusier>, Son Erişim Tarihi: 23/06/2025.
- İnternet: Bjarke Ingels Group. (2020). *Oceanix City project overview*. Web: <https://big.dk/#projects-oceanix>, Son Erişim Tarihi: 21/06/2025.
- İnternet: Foster + Partners. (2006). *Masdar City masterplan overview*. Web: <https://www.fosterandpartners.com/projects/masdar-city/>, Son Erişim Tarihi: 20/06/2025.

- İnternet: Franklloydwright. (t.y.). *Reading Broadacre*. Web: <https://franklloydwright.org/reading-broadacre/>, Son Erişim Tarihi: 18/06/2025.
- İnternet: Lukasz Stanek. (2011). *Henri Lefebvre on space: Architecture, urban research, and the production of theory*. Web: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=b29b0436456d1f97890e67f1828f6052>, Son Erişim Tarihi: 15/06/2025.
- İnternet: Miller, A. (2024, Mart 16). ‘Megalopolis’: A disastrous riot. *The Michigan Daily*. Web: <https://www.michigandaily.com/arts/film/megalopolis-a-disastrous-riot/>, Son Erişim Tarihi: 22/06/2025.
- İnternet: Moma-1. (t.y.). *Work No. 814*. Web: <https://www.moma.org/collection/works/814>, Son Erişim Tarihi: 18/06/2025.
- İnternet: Moma-2. (t.y.). *Work No. 934*. Web: <https://www.moma.org/collection/works/934>, Son Erişim Tarihi: 17/06/2025.
- İnternet: NEOM Project. (2023). *The Line concept visualization*. Web: <https://www.neom.com/en-us/regions/theline>, Son Erişim Tarihi: 15/06/2025.
- İnternet: Yavuz, Z. ve Aksu, A. (2019). Tarihi yapılara yapılan çağdaş ek/yapının palimpsest kavramı özelinde değerlendirilmesi: Berlin Yahudi Müzesi. Web: <http://atapttd.atauni.edu.tr>, Son Erişim Tarihi: 15/06/2025.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. London: Verso, 38-45.
- Kısmet, B. (2021). Measurement of the designed and perceived uncanny concept on the void and light in architecture. *JCoDe: Journal of Computational Design*, 2(1), 122-136.
- Koşmak, F. (2022). Yevgenı Zamyatın’ın distopyasında ‘Ben’, ‘Biz’ ve ‘Öteki’. *Kare*, 14, 66-76.
- Kramer, P. (2005). *The cinema of Fritz Lang: Allegories of vision and modernity*. New York: Columbia University Press, 22-36.
- Ledent, G. (2022). The double role of architecture: The critical and therapeutic potency of unbuilt utopias. *Utopian Studies*, 33(2), 317-340.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Oxford: Blackwell, 77-85.
- Levitas, R. (2013). *Utopia as method: The imaginary reconstitution of society*. London: Palgrave Macmillan, 22-38.
- Menchetelli, V. (2021). Utopian negations: Superstudio’s critical architecture. *Grid*, 1(2), 214-228.
- More, T. (1516/2002). *Utopia* (P. Turner, Trans.). London: Penguin Classics, 22-38.

- Mumford, E. (2000). *The CIAM discourse on urbanism, 1928–1960*. Cambridge, MA: MIT Press, 98-102.
- Neumann, D. (Ed.). (1999). *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 106-108.
- Orwell, G. (1949). *Nineteen eighty-four*. London: Secker ve Warburg, 35-38.
- Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Helsinki: Rakennustieto Publishing, 38-39.
- Picon, A. (2013). Learning from utopia: Contemporary architecture and the quest for political and social relevance. *Journal of Architectural Education*, 67(1), 17–23.
- Picon, A. (2017). Notes on utopia, the city, and architecture. *Grey Room*, 68, 94–105.
- Randeree, K. and Ahmed, N. (2018). The social imperative in sustainable urban development: The case of Masdar City, UAE. *Journal of Urban Affairs*, 40(5), 738–757.
- Rinehart, R. (2005). *Utopia now and then*. Berkeley: University of California Press, 12-18.
- Roloff, B. ve SeeBlen, G. (1995). *Utopik sinema: Bilimkurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (İ. H. Aksoy, Çev.). İstanbul: Doruk Yayınları, 26-36.
- Sadler (2005). *Archigram: Architecture without architecture*. Cambridge, MA: MIT Press, 28-36.
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 78-95.
- Sargisson, L. (2012). *Fool's gold? Utopianism in the twenty-first century*. London: Palgrave Macmillan, 22-36.
- Shatkin, G. (2023). Neom and the paradox of futuristic urbanism. *Journal of Urban Design*, 28(2), 139–157.
- Storper, M. (1991). The modernist city: An anthropological critique of Brasília. *Economic Geography*, 67(2), 155–159.
- Şensoy, G., Üstün, B. and Asst, R. (2018). Traces of the past utopias in contemporary architecture: Parasitic architecture. *ICONARP International Journal of Architecture ve Planning*, 6(1), 170–195.
- Tafuri, M. (1976). *Architecture and utopia: Design and capitalist development*. Cambridge, MA: MIT Press, 22-38.
- Tanyeli, U. (1997). Ütopyaçı mimarlık. *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi*. İstanbul: YEM Yayın, 1858-1860.
- Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny: Essays in the modern unhomely*. Cambridge, MA: MIT Press, 38-42.

- Wigley, M. (1998). *Constant's New Babylon: The hyper-architecture of desire*. Rotterdam: 010 Publishers, 45-48.
- Wright, F. L. (1935). Broadacre City: A New Community Plan. *Architectural Record*, 77(4), 243-254.
- Wright, F. L. (1998). *The disappearing city*. New York: Rizzoli International Publications, 102-108.
- Yang, H. (2022). Analysis of floating city design solutions in the context of carbon neutrality: Focus on Oceanix City. *Environmental Research Communications*, 4(6), 1–10.
- Yurtkuran, K., Kırılı, G. and Taneli, Y. (2013). An innovative approach in architectural education: Designing a utopia. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 89, 821–829.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : YILMAZ, Merve Meral
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 19.08.1999
Medeni hali : Bekar
Telefon : 0534 031 15 00
E-mail : yilmazmervemeral@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi / Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dal	Devam ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi / Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü	2022

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2023-Halen	Dotdesign Mimarlık	Mimar

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Yılmaz, M. ve Güleç, G. (2025). *Mimarlık ve sinema arakesitinde: Metropolis ve Megalopolis'te ütöpik ve distöpik mekanların analizi*. 21. Uluslararası İstanbul Yaşam, Mühendislik, Mimarlık ve Matematik Bilimleri Bilimsel Araştırmalar Kongresi, İstanbul (Sözlü bildiri)

Hobiler

Basketbol, Sinema, Tenis



Gazili olmak ayrıcalıktır...