

# Geçmişteki Gelecek: Bilim Kurgudaki Gerçeğin Mimarlık ve Kentin Gerçekliği Üzerinden Okunması

Geliş Tarihi/Received: 17.01.2021  
Kabul Tarihi/Accepted: 11.07.2021  
DOI: 10.46372/arts.918576

Dr. Öğr. Üyesi Hidayet SOFTAOĞLU  
Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi  
Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü  
Hidayet.softaoğlu@alanya.edu.tr  
ORCID: 0000-0003-2208-691X

## ÖZ

Teknolojinin her geçen gün gelişmesiyle, mimarlık ve tasarım alanlarında da sürekli gelecek senaryoları üretilerek, alternatif mekânlar kurgulanmaktadır. Teknolojik destekle modellenen bilim kurgu setleri, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik aracılığıyla mevcut düzende elde edilemeyen deneyimler sunulmaktadır. Oysa bilim ve teknoloji desteğiyle kurgulanan alternatif mekân arayışı, bugüne özgü olmayıp endüstriyel devrimle başladığı ve 19. yüzyıl ile üst düzeye ulaştığı William Heath tarafından 1829'da üretilen Akıl Yürüyüşü karikatüründe de görülür. Heath'ten günümüze; gerçeklik sınırlarını zorlayarak üretilen bu mekânlarda her şey sahte, sanal ya da kurgusal mıdır, yoksa bu gerçek dışılık ardında bir gerçek var mıdır, net bir biçimde sunulmaz. Lacan gerçeği mevcutta var olmayan bir gerçekliği yaratma arzusu ve bu arzuyu formüle ederek şekillendiren düzeni olarak tanımlar. Fantastik, teknolojik, gelecekçi mekânların ortaya çıkmasının ardında yatan sebep olan gerçek her zaman gizli olup kurgu tarafından maskelenmiştir. Bu maskenin kaldırılmasını ve gerçeği yani kurgusal mekânı formüle eden dışsal etkiyi aramak için bu makalede erişilebilen en erken kentsel, mimari bilim-kurgusal görüntü olan William Heath'in Akıl Yürüyüşü karikatürü ele alınarak kurgudaki gerçeklik yerine kurgunun gerçeği araştırılmıştır. Bunu yaparken çağdaş filozof Slavoj Žižek'in Lacancı psikanalize dayanan trilojisi; imgesel gerçek, simgesel gerçek ve gerçek gerçek kavramları kullanılarak, gerçek üç kategoride incelenmiştir. Sonuçta geçmişteki geleceğin iletişime dayalı bir etki alanıyla kurgulandığı saptanmış ve Žižek'in trilojisi gerçeği aramakta kullanılabilecek bir yöntem olarak önerilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** bilim kurgu, mimarlık, kent, zizek, psikanaliz, gerçek

Softaoğlu, H. (2021). Geçmişteki Gelecek:  
Bilim Kurgudaki Gerçeğin Mimarlık ve Kentin Gerçekliği Üzerinden Okunması.  
ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi, 6, 186-209.

# The Future in the Past: Reading the Real in Science Fiction Through the Architectural and Urban Reality of the City

## ABSTRACT

With the development of technology day by day, architectural and urban design have instantly conceived future scenarios along with production of alternative fictional spaces that appropriate to these scenarios. The experiences that cannot be received in reality can be seized via the science fiction sets, virtual reality or augmented reality that are produced by supporting technology such as computer aided modelling. However, it is seen that the pursuit of the alternative spaces with the support of science and technology is not unique to today since it started with the industrial revolution and reached the top level in the 19th century as seen in the March of Intellect cartoon published by William Heath in 1829, the earliest accessible architectural science fiction image. Nonetheless, it is not obviously presented that whether everything is unreal and fake or there is any sense of real embedded in these alternative spaces that push the boundaries of reality. Desire to create a new reality that does not exist, and the organization to respond to this desire is coined as the real by Lacan. The real, which is the reason behind the emergence of these fantastic, technological, futuristic spaces is always hidden and masked by fictional reality. In order to remove this mask to find the external impulse that organises fictional space, by taking into consideration William Heath's cartoon named March of Intellect in 1829; the real in the fiction has been investigated instead of the reality in the fiction. In doing so, as in the trilogy of the contemporary philosopher Slavoj Žižek based on Lacanian psychoanalysis; the real is approached in three categories: the imaginary real, the symbolic real and the real real. As a result, it has been determined that the future in the past is constructed with a communicative domain while the trilogy of Žižek is proposed as a method for those who seek for the real.

**Keywords:** science fiction, architecture, urban, zizek, psychoanalysis, the real

## GİRİŞ<sup>1</sup>

Bilim kurgu hikâyelerinin fantezi mekânı olan Ay, 21. yüzyılda erişilmesi imkânsız bir mekân olmaktan çıkarak, gerçek bir mekâna dönüşmüştür. Buna bağlı olarak 2017'de düzenlenen *Moontopia* yarışması (Mairs, 2017) ve 2021 yılı ile gündeme gelen Kıyamet Ambarı projesinde olduğu gibi Ay'ın bir mekân olarak insan hayatına dâhil etmenin yolları aranmaktadır (Woodyatt, 2021). Oysa Ay ve birçok diğer kurgusal mekân, bilim ve teknolojik olanaklarla yaratılan filmler, arttırılmış veya sanal gerçeklik aracılığıyla insanların gerçeklik algısına çoktan dâhil edilmiştir. Geleceği kurgulamak ya da mevcut düzene alternatif mimari ve kentsel mekânlar üretmek ilk kez karşımıza çıkan bir konu olmayıp, temellerinin endüstriyel devrim ile birlikte atıldığı görülür (Edgerton, 2019, s. 29). 19. yüzyıl ile başlayıp, endüstriyel malzemelerin ve özellikle de buhar teknolojisinin sağladığı olanakların üstünlüğü sebebiyle, Viktorya döneminde (1837-1901) geleceği kurgulama arzusu zirveye ulaşır (Crary, 1990, s. 5-7).

İngiltere'nin endüstriyel devrimle birlikte bilimde çağ atlamasının yanı sıra, Naiplik (Regency) dönemiyle (1811-1837) sona eren savaşlar ve ekonomik karışıklığın bu hızlı gelişimde büyük etkisi vardır. Bilim ve teknolojiyi, mimarlık ve kente dâhil etme arzusunun sonucu olarak ortaya çıkan fantastik gelecek kurgularının bu dönemde başladığı görülür. Buna bağlı olarak *Akıl Yürüyüşü* (*March of Intellect*) adı verilen; altında modernite ve gelecekçi yaklaşımların tartışıldığı bir tema doğar. Yürüyüş kelimesi ile Britanya toplumunun endüstrileşmeye bağlı olarak ilerlemesi; akıl kelimesi ile farklı toplumsal sınıflarının bu aydınlanma çağında edindikleri bilgi ve kazanımlarla endüstrileşme sürecine verdikleri tepkiler işaret edilir. Dönemin şairleri bu başlık altında toplanarak teknolojinin getirdiği karışıklık, ekonomi ve kültürel dönüşüm üzerine gazete ve dergilerde yazılı eserler yayınlarken, karikatüristlerin de bu tartışmayı görsel medyaya taşıdığı görülür.

Fotoğrafın henüz olmadığı 19. Yüzyıl Britanya'sında, gravür (etching) ve el boyama (hand-colour) tekniği ile resmedilen karikatürler, okuryazar olmayan bireyleri toplumsal, siyasal ve gündelik sorunlardan haberdar ederken, bir yandan da hicivli dili ile eğlendiren medya öğeleri olmuşlardır. El yapımı olması nedeniyle sınırlı sayıda üretilen ve yüksek fiyatlara satılan bu karikatürler, dar gelirli halkın da

<sup>1</sup> 2018 yılında teslim edilen *Reading Emergent Modern Metropolis Through The Spatial And Social Production Of Regent Street (1811-1848)* başlıklı doktora tezim; 1818-1848 Regency dönemi İngiltere'si ve *Regent Street* ile sınırlanmış olup bu makale doktora tezinden üretilmemiştir. Tez araştırmaları sırasında Heath'in eseriyle karşılaşmış ve konunun tez dışında olması nedeniyle bu eser hakkında araştırma tezin dışında bırakılmış. Bu makale de Heath'in eserine odaklanarak; endüstri devrimi teknolojilerinin sanat ve mimarlığa dâhil edilmesiyle oluşturulan bilim kurgu mekânlarının, buhar teknolojilerine bağlı kent fantezilerinin kökeni olan erken 19. yüzyıl İngiltere'sine bakılmıştır.

görebilmesi için, basım evlerinin vitrinlerinde sergilenerek herkesçe erişilebilir hale getirilmiştir. Robert Seymour (1798-1836) ve William Heath (1794-1840), 1828 ve 1830 yılları arasında *Akıl Yürüyüşü* başlığı altında; modernleşme sürecinde yaşanan sorunları hicveden iki öncü karikatürist olarak, dönemin sorunlarını farklı açılardan eleştirmişlerdir (Maidment, 2001, s. 61). Robert Seymour, 1828 yılındaki *Akıl Yürüyüşü* eserinde, Londra Üniversitesini<sup>2</sup> teknolojiyle üretilmiş, dev ve ezici bir robot'un kafası olarak resmetmiştir. Doktorların, avukatların ve kraliyete mensup bireylerin bu ezici robotun ayakları altında ezildiği görülür (Maidment, 2021).

Seymour'ın politik ve sosyal içeriklerinden farklı olarak William Heath, kentsel ve mimari mekânlarda toplumun teknolojiyle kurduğu ilişkilere ve bunların mekâna yansımalarına odaklanır. Heath, 1810-20 yılları arasında çoğunlukla savaş sahnelerini resmetmiş olması nedeniyle, siyasi ve askeri ressam olarak tanınır. Buna bağlı olarak da savaş meydanları ve panorama çizimlerine yatkın bir ressamdır (Mellby, 2015). Napolyon savaşlarından sonra gündem ve popüler olan konularda karikatürler yayınlamaya yönelmiş olduğundan; Heath'in eserleri döneminin güncel temalarını yansıtmasıyla bilinir<sup>3</sup>. Bu bağlamda 1828-29 yılları arasında güncel bir toplumsal ve siyasi konu haline gelen *Akıl Yürüyüşü* başlığı altında üç gravür<sup>4</sup> üreten Heath; ilk iki eserinde teknolojiye adapte olmaya çalışan toplumun karşılaştığı kazalar ve adaptasyon sorunlarına odaklanırken, son eserinde teknolojiyi gündelik hayatın parçası haline getirmiş bir gelecek kurgusu sunar. 1829 yılındaki bu son eseri fütüristtik yaklaşımı nedeniyle ilkişinden ayrılır (Mellby, 2015). Savaş sahnelerini canlandırmakta başvurduğu kentsel ölçeği bu eserde de kullanmaya devam ederek, geleceğe ait bir kentsel sahne sunar. Morus, buhar teknolojileriyle kurgulanmış bu gelecek imgesini buhar çağı bilim kurgusu (*steampunk*) olarak tanımlar (Morus, 2014).

2 Seymour; kraliyet, hukuk tarafından eğitim ve çalışma hakkı kısıtlanan, doktorlar tarafından ayrıştırılan gruplara kapılarını açan Londra Üniversitesinin getirdiği ezici gücü resmeder.

3 *Akıl Yürüyüşü*'ü teması altında çizmiş olduğu üç eserden sonra, Heath güncel temalı çizimlere devam etmiştir. Örneğin 1832 yılında Kolera virüsünün ortaya çıkmasıyla, bu konuda çizimler sunmuş 1840 yılında vefat etmiştir.

4 19. yüzyıl karikatür tekniği olarak çoğunlukla gravür ve el boyaması kullanılmış olup, Heath de bu teknikle çalışmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, karikatürler herkes tarafından satın alınamadığı için çoğunlukla basım evlerinin vitrininde sergilenmiş olup, Heath'in bu eseri de Haymarket Londra'da bulunan Thomas McLean basım evinde sergilenmiştir (Heath, 1829).



**Görsel 1.** William Heath'in, Akıl Yürüyüşü 1829 (March of Intellect 1829)

Görsel 1'de Heath'in 1829 yılında ürettiği Akıl Yürüyüşü karikatürün ön planında, buharlı tasarımların yarattığı bir karmaşa hâkimdir. Sokağın tam ortasında beyaz örtülü masanın üzerine ananaslar yerleştirilmişken; hemen yanında şık giyimli bir kadın üzerinde "duygusal" kelimesi yazan bir kitabı okumaktadır. Arkada küçük bir çocuk, ağır püskülleri olan bir pagolayı gölgelik görevi görmesi için bu kadına doğru tutmaktadır. Masanın solunda çöp toplama işçisi bir ananası kemirmektedir. Yanında duran adam buz yerken bir yandan da "sen buz almak istemez misin Joe" diye sorar. Sağda, dolambaçlı buhar tüpleriyle donatılmış, alçak ayaklı bir platformun üzerine yerleştirilmiş buharlı at arabası ilerlemektedir. İleriye doğru son sürat giderken; en önde jokey gibi giyinmiş olan sürücüsü, yaratığın kafasında yer alan direksiyon çubuğunu kontrol eder. Yaratığın burun deliğinden buhar fışkırırken kuyruğundaki dev bacaya asılı pankartta şunlar yazılıdır: "Son sürat buhar atı, yolda tutukluk yapmaz".

Sürücünün arkasında sırasıyla; at binme kostümü içinde şık bir kadın, ardında beyaz peruklu ve cübbeli bir avukat, onun peşi sıra iyi giyinmiş bir erkek ve en arkada pipo içen İrlandalı bir tırpancı oturmaktadır. Solda küçük buharlı el arabasının üzerinde "birinci kalite kedi maması et" yazarken; yanında yürüyen satıcı kadın bir yandan da "dört ayaklı dostlara yönelik lezzetler" diye bağıırır. Bunun hemen solunda devasa bir pipo içen üniformalı uşak, bir mektuba uzanmaktadır. Perdeli kanatlarıyla uçan postacının bir elinde zili varken; belindeki çantanın üzerinde "posta iki peni" yazmaktadır. Ortada solda; körük ve pervaneyle çalıştırılan üç tekerlekli sandalyenin üzerinde oturan bir kadın ve bu aracı süren bir adam görünür. Hemen arkalarından; bacasından buhar çıkan et suyu arabası ile satıcı kadın ilerler. Üzerine buhar bacası takılmış eski bir yük arabasının yanında "Londra-Bath, altı saat" yazar.

En sağda, tabelasında "Kraliyet patentli çizme temizleme makinesi" yazan

barakada, karmaşık bir makineye takılı bir çizme, buharlı bir sistemle fırçalanmaktadır. Girişte bu çizmenin sahibi elinde gazete ve ağzında sigarayla bu işlemin bitmesini beklemektedir. Hemen yanında “yeni buharlı jilet” tabelası asılı dükkânda, makineye bağlı devasa bir jilet müşterisi üzerinde denenmektedir. Orta sola konumlanmış mermer kemerin en üstünde “Mimarların ayağını yerden kesmek için yapılmıştır” yazılı tabeladan sarkan idam urganını dizlerinin üstünde pipo içerek düzelten biri görülür. Arkada, önünde iskeleler kurulmuş olan yapı Buckingham Sarayı'nın doğu cephesi olup, çatısına bir zürafa, devasa bir kuş ve elinde üç dişli mızrak tutan bir tanrı heykeli yerleştirilmiştir. Mermer kemerin hemen yanında, üzerinde “yeni kilise” yazan Neo-Gotik tarzlı fantastik bir bina görülür.

Kilisenin hemen sağı Greenwich tepesi olarak işaret edilmiştir. Bir ucu bu tepeye bağlı olan hızlı buhar tüpünün diğer ucu Bengal'den çıkar. Bengal'den Cape-Town'a demir bir köprü uzanmaktadır. İngiltere'yi Hindistan'dan ayıran nehrin üzerinde bir kadın, su-aracını kuğulara çektirmektedir. Hemen yanında sekiz yunus tarafından çekilen, üstü dev saçakla örtülü bir bot ilerlemektedir. Greenwich tepesinde, yeni icat edilmiş devasa bir sulama robotu, su püskürterek gezinmektedir. Askerler, topları ve tüfekleri ile dört adet balona asılı bir platformla havada seyahat etmektedir. Bunların sağında yarasa kanatlı uçan balinanın içinde; üstü başı yırtık halde görülen kadın ve erkek mahkûmlar nakledilmektedir. En sağda iyi giyimli bir kadın, pervanesini çevirerek havalandırdığı bisikletiyle, havada uçurtma uçurmaktadır. Sol üst köşede, bulutlardan yapılmış bir hapishanenin önünde çelimsiz işçiler çalışmakta; önlerindeki tabelada ise “hazinenin borcu için ödeme planı” yazmaktadır (George, 1954).

Görüldüğü gibi; insanoğlunun gökyüzünde serbest seyahatini, hızlı trenleri, uzun açıklı köprüleri, hızlı haberleşme araçlarının icadını hicivli ve komik bir dille bir araya getiren karikatür, bir yandan çağının çok ötesini resmederken, diğer yandan çağın getirisi olan politik, teknolojik ve kültürel gelişmeleri hicveder. Tüm bu gelecekçi yönleriyle bu eser; erişilebilen en erken kentsel fantastik gelecek ve bilim kurgu örneği olarak ele alınacaktır. İçinde bulunduğumuz bu teknoloji çağında; mekânın gerçekliği, sanalı, kurgusalı iç içe geçmiş halde bulunmaktadır. Gerçeklik algısının teknoloji ile yönlendirilebilmesi sonucu; bireyin kendisine sunulan dışsal ve kurgusal gerçekliği gerçekten ayırt edebilmesi zorlaşmaktadır. Sunulan bu alternatif gerçekliğin içeriğinde gerçeğe dair herhangi bir şey olup olmadığı bireye açıkça belirtilmeyerek tasarlandığından, bu kurgusal mekânların ne denli sahte olduğu da belirsizdir. Kentsel ve mekânsal bağlamda gerçek kavramına taze bir bakış



açısıyla bakılması bu makalenin güncel tarafıdır. Bu tartışmayı yaparken daha önce bu bağlamda değerlendirilmemiş bir karikatür kullanılması, mimarlık ve tasarım bağlamında psikanalitik açılımlar önerilmesi, makaleyi orijinal kılan yönlerdir.

### **Problemin ortaya konulması**

Bilim kurgu bileşik kelimesini oluşturan bilim ve kurgu kelimelerine ayrı ayrı bakıldığında, bilimin kesin doğrulara dayanması, kurgunun ise kesin doğru-olmadan<sup>5</sup> hayal ürünü olarak da üretilebilmesi nedeniyle, bilim ve kurgu birbirine zıt duran iki anlamdan oluşur (Stableford, 2006, s. 18). Bilim; net ve titizce tarif edilen talimatlar aracılığıyla ciddi ve rijit biçimde ifade edilirken, kurgu; imalara ve ironilere, esas anlamın ötesinde yan anlamlara, yeni çıkarımlara açık olup, değişken<sup>6</sup> yapıdadır (Stableford, 2006, s. 21). Bu sebeple bu iki zıt terimin yan yana gelerek oluşturduğu bilim kurgu sözcüğü itibar edilmeyecek bir bileşim gibi görünür. Kendi içinde çelişkili bir anlam taşıyan bilim kurgu; yanına eklenen mimarlık ve kent sözcükleriyle daha da anlaşılmaz ve problematik bir hale gelir. Bilim kurgu mimarlığı/kenti ile bilimsel bağlantılarla kurgulanan mimarlık/kent mi, yoksa kurgusal mimarlıktaki/kentteki bilimsel örüntüler mi tanımlanmıştır, belirsizdir.

Buna bağlı olarak yaratılan mekân, bir yandan son derece gerçekçi iken; diğer yandan kim tarafından ne amaçla üretildiği bilinmediği için kandırılmışlık hissine sebep olan bir sanallık yaratır. Gerçekçilik sınırlarının her geçen gün daha da zorlayarak sanal ve kurgusal olarak yaratılan bu mekânlarda her şey sahte ya da gerçekdışı mıdır, yoksa bu mekânda gizli de olsa gerçek olan bir şey var mıdır, bunun bireye net biçimde sunulmaması bir problem olarak tespit edilmiştir. Bu bilinmezlik ve belirsizlikte insanı, kurgusal olduğunu bilmesine rağmen bu mekâna çeken bir etki alanı vardır. Kunze bu belirsizliğin nedenini Lacan'ın "gerçek" kavramıyla açıklar (Kunze ve Bertolini, 2013, s. 74). İnsan zaman zaman çevresinde olup biten şeyleri; kendi kontrolü dışında dışsal bir gücün planladığı düşüncesine kapılır. Bu nedenle, gerçek hayatın bir aldatmaca olduğu hissine kapılarak yabancılaşır. İnsanın özne olarak inşasını oluşturan süreç, onu kendi dışındaki varlıklardan ayıran süreçtir. Bu süreç; insanı arzu eden bir varlık haline getirir.

Freud'a göre arzu, tatmine ve doyuma ihtiyaç duyan bir dürtüdür (Freud,

5 Oysa mitter, folklorler, efsanelerden oluşan bu kurgular insanoğlunu ikna etme ve inandırma işlevi görerek bilimden daha inandırıcı ve gerçekçidir

6 Okuyucusunu ters köşe etme hedefi ve potansiyeli vardır.

1961, s.15). Freudçu yaklaşımıyla Lacan, arzuyu ayna evresiyle ortaya çıkan eksiklikler<sup>7</sup> ve erişilmesi zor hayaller (*objet petit a- arzu nesnesi*) olarak yeniden tarifler (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 180). Arzunun eksikliğinden ve erişilmesinin zorluğundan doğan gerilim ile kuvvetli bir etki alanı oluşur. Bu gizemli, tarifi zor ve dâhil olunması imkânsız olan etki alanının adını Lacan “gerçek” (*the real*) olarak tanımlar (Lacan ve Fink, 2006, s. 720-24). Gerçek, bilim kurgu kitapları, görselleri ve filmlerinde varlığı hissedilen ancak kaynağı bilinmeyen gizemli, dışsal güçtür. Filmlerde bu gizemin yarattığı gerçek dışılığın (*unreality*) test edilmesi ve deneyimlenmesi görevini mimarlık ve kentsel mekânlar üstlenir<sup>8</sup>. Gerçek (*the real*), insanı bir yandan kendine çeken bir yandan kaygılandırılan manevi ikilemin kaynağıdır (Kunze ve Bertolini, 2013, s. 74).

Gerçeği, gerçeklikten ayıran Lacan; gerçekliğin (*the reality*) amacının fanteziler aracılığıyla gerçeği (*the real*) maskelemek olduğunu açıklar (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 5-6). Buna bağlı olarak, kurgusal mekânın gerçekliği yerine, kurgudaki gerçeği bulmak demek; sunulan gerçeklikteki maskeyi kazımak anlamına gelmektedir. Bu kazıma işlemi, bir nevi temsil edilen mekânın ötesine geçilerek; bu kurguyu okuyan, izleyen, dinleyen insanı içine çeken etki alanının ne olduğunu aramaktır. Makale bu nedenle kurgusal ve sanal mekândaki gerçeği keşfetmenin yollarını arar. Lacancı gerçeğe karşılık gelen bu alanı bulmak demek yaratılan kurgusal mekânın varoluşu sebebini, yapıtaşını bulmak olacaktır. Bu makalenin endüstriyel devrimin hemen sonrasına bakmasının nedeni, bugünkü dijital ve teknolojik mekânsal gerçeklik kurgularının kökenlerinin, makineler ile teknolojiyi gündelik hayata dâhil etme arzusunun kökenlerinin o döneme dayanıyor olmasıdır. Ulaşılan ilk bilim kurgusal kent imgesi olan William Heath'in 1829 tarihli *Akıllı Yürüyüşü* adlı eseri de bu nedenle seçilmiştir.

Bugün hayatımıza sürekli bir yenisi eklenen sanal ve kurgusal mekânların daha da gerçekçi halde üretilmeye çalışılması demek; ardında gizlediği gerçeği daha da maskelemesi, buna bağlı olarak gerçeği, bu mekânı ziyaret eden bireylerden daha çok gizlemesi demektir. Dolayısıyla gelişen teknoloji ile bu kazıma eylemi giderek daha zor hale gelecektir. Makale tıpkı bir psikanalistin yaptığı gibi, okuyucuya sanal ve kurgusal mekânlara bir vaka gibi yaklaşarak, onların gerçeklik maskesini kazıyıp ötesine geçmeyi öğretmeyi hedefler. Bu sanal mekânların tamamen sahte ya da

7 Örneğin artık ağlayınca her türlü eksikliklerinin giderilmesi, anne ve memesi ile olan ilişkisinin yetişkinliğe geçmesiyle kesintiye uğramasında olduğu gibi; anne arzulansa bile artık elde edilemez bir nesneye dönüşür.

8 Örneğin *Başlangıç (Inception)* filminde bu dışsal ve başkası tarafından kontrol edilen mekân algısı; doğrudan mimarlık üzerinden anlatılmıştır.



gerçekdışı olmadığını, bunlar ardında gizli de olsa bir gerçek olduğunu anlatırken, gerçeği bulmanın yöntemini sunmayı amaçlar. Bu amaçla karikatürü arkeolojik bir alan gibi ele alarak üzerinde yapılacak kazıyı, bunun dışındaki örneklerde gerçeği aramak isteyen herkesin başvuracağı bir yöntem olarak önerecektir.

## YÖNTEM

Nitel araştırmaya dayanan bu makalede, ilk olarak bilim kurgunun hikâyeden başlayıp görüntüye uzanan tarihinden kısaca bahsedilecektir. Ardından kurgusal görüntüdeki gerçeği irdelenmek üzere William Heath'in *Akıl Yürüyüşü (1829)* eseri görsel bir medya ögesi olarak ele alınarak; Zizek'in gerçek trilojisi üzerinden irdelenecektir. *Gerçeğin*, ontolojik olarak açıklanamayan; imgesel ve simgesel dünyaya karşı duran ama onlardan kopmayan bir yapısı vardır. Bu nedenle Lacan 1950'li yıllarında verdiği seminerlerinde *imgesel*, *simgesel* ve *gerçek* düzenleri, birbirine geçmiş üç halkadan oluşan ve biri ayrıldığında üç halkanın da birbirinden ayrılacağı *Borromean düğümde* tarifler (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 280).

Bu halkalardan ilki olan *imgesel* düzeni Lacan *ayna evresi* (mirror stage) ile açıklar. Bebek, aynada kendi yansımalarını görüp, vücudunun bütünün farkına varmasıyla, egosunun inşasına başlar. İmgelerin hâkim olduğu bu evrede, kendi bedeni dışında başka bir yerde olma illüzyonunu ve kendi olmayan bu (öteki) varlığın keşfeder. Aynada gördüğü imgeye karşı bir yandan yabancılaşırken bir yandan da eksikliklerinin keşfiyle, bu imge üzerinde hâkimiyet kurma, onu istediği gibi şekillendirme dürtüsü<sup>9</sup> ortaya çıkar (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 357). İkinci halka olan *simgesel* düzen yasalar<sup>10</sup> ile ilişkilidir. *İmgesel* düzene bağlı olarak doğan *simgesel* düzen, kültürel (diller, akrabalık ilişkileri vs.) kurallar ve yasaklar olarak karşımıza çıkar ve bireyin toplumsal nizamı<sup>11</sup> için hüküm sürer (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 280). Üçüncü ve son halka olan *gerçek* ise tanımlaması en zor olan düzendir. Bunun nedeni *imgesel* ve *simgesel* düzene dâhil olamayışındandır ve gerçeklikten farklıdır. Tekrarlanan travma ve fanteziler gibi, imge ve simgelere indirilemeyen bu düzen, *gerçeğe* karşılık gelmektedir (Lacan, Miller ve Sheridan, 1979, s. 54-55).

*Gerçeğin*, bağlı olduğu diğer iki halka olan *imgesel* ve *simgesel* başvurularak

9 Burada dürtü ile ihtiyaçtan ayrışan, tatmine yönelik Freudyen arzu kastedilir.

10 Lacan, Levi-Strauss'un akrabalık ilişkilerinden esinlenir (ensest-yasalar vs) (Lacan, 1979, s. 279).

11 Bu nedenle babanın hüküm sürdüğü toplumsal kurallar ve bunun karşısında kastre edilme korkusu ortaya çıkar (Lacan, 1979, s. 280).

anlatılmasının nedeni, onlara indirgenemeyen ama onları gizli biçimde formüle eden yapısından kaynaklanmaktadır. İşte bu nedenle Zizek, gerçeği anlatmak için, onu da kendi içinde iç-içe geçmiş bir *Borromean* düğümü olarak ele alır. Lacan'ın düzenlerine başvurarak; *imgesel-gerçek*, *simgesel-gerçek* ve *gerçek-gerçek* olarak bu halkaları yeniden tanımlar. *İmgesel-gerçek* temsil mekânının maskeleyiği imgesel yokluk ile ilgili olup *simgesel-gerçekle* yani yasalarla formüle edilir. *Gerçek-gerçek* ise maskenin *imgesel* ve *simgeselliği* ile açıklanamayan dışsal bir manyetik etki alanı olup onları da etkisi altına alır. Bu üç gerçek, *Akıl Yürüyüşü* üzerinden sırasıyla kazılıp çıkarılırken; ilk olarak *imgesel-gerçek*; ardından *simgesel-gerçek* ve son olarak bu iki gerçek düzenine bağlı ve onlarla çatışan son düzen olan *gerçek-gerçeğinin* karikatüre nasıl yansıtıldığı açıklanarak makale tamamlanacaktır. Psikanaliz, yazılı, sözlü ya da resimli her tür işareti, bir gösterge sistemi olarak ele aldığından, bu makalede de karikatüre gösterge-bilimci bir duruşla yaklaşılabacaktır.

### **Bilim kurgusal metinden kurgusal görüntüye geçiş: Akıl Yürüyüşü**

Bilim kurgunun tarihte bilinen ilk örneği; milattan sonra 2. yüzyılda Samsatlı Lukianos'un (120- 180) *Gerçek Bir Hikâye*<sup>12</sup> adlı eseri ile başlar (Clute ve Nicholls, 1993, s. 739). Gerçekçi, hicivci bir filozof ve ilk bilim kurgu yazarı olarak bilinen Lukianos, eserinde Ay'a yolculuktan ve gezegenler arası savaştan bahseder. Gökbilim, astronomi gibi bilimsel gerçekliklerle örüntülenen hikâye; eleştirel ve alaycı dille yaratılan alternatif mekânlarla iç içedir. Lukianostan etkilenen Sör Thomas More *Ütopya*'da (1516), Jonathan Swift *Gülliver'in Gezileri*'nde (1726), Thomas Love Peacock *Karabasan Manastırı*'nda (1818) da benzer şekilde; kurgusal mekân üzerinden mevcut toplumsal sorunları hicivli ve alaycı dille eleştirirler.

Hikâyelerde yaratılan bu alternatif mekânlar; mecaz ve kinaye gibi dil oyunları aracılığıyla, farklı/yabancı yerleşmiş gibi betimlenerek (alienation), mevcut mekân dışında bir yere işaret edilir. Hikâyelere, tıpkı *Ütopya* örneğinde olduğu gibi, ironik ve ilginç isimler verilerek, okuyucunun dikkatini çekmek amaçlanır. Tüm bu gerçek dışı mekânların ve eleştirel kurguların ortak yanı, mevcut toplumsal gerçekliği anlatarak, geleceği iyileştirme arzusudur. Bilimin ilerlemesiyle toplumsal sorunların arttığı, buna paralel olarak da, üretilen bilim kurgu hikâyelerinin geliştiği görülür. Bu nedenle; toplumsal sınıfların, ekonominin ve mimarinin yüzleştiği en zorlu sınavlardan

12 Yaşanmış Bir Öykü olarak da bilinir.

olan 1. Makine devriminin peşi sıra; Mary Shelley'nin bilim kurgu sınırlarını zorlayan *Frankenstein'ı* (1818) üretmesi tesadüf değildir (Shelley, 2018/1818).

Endüstriyel devrimle birlikte artık makinelerin insan bedeninin yerini almaya başladığı çağda Shelley bu bedenleri bio-politik birer nesne olarak ele alır (Latham, 2014, s. 250). Bilimi, makine ve beden ile bir araya getirerek kurguladığı robot-insanın erken örneği olan yaratık böyle ortaya çıkar. Shelley'nin de yararlandığı kimya, biyoloji, tıp, elektronik ve diğer bilimsel yaklaşımların birbiri içinde eridiği dönem olan 19. yüzyılda; ışık ve optik eleman tasarımlarının geliştirilmesiyle, gözün imparatorluğu başlar (Nally, 2019, s. 175). Görmeye dayalı eylemlere cevap veren *kosmorama*, *dioroma* gibi mekânlar, sanal gerçeklik mekânlarının en erken versiyonları olarak ortaya çıkar. Kurgular artık hikâyelerden çıkarak görsele aktarılmaya başlanmış, teknoloji desteği ile ziyaretçisine gelecekçi/ fütüristtik, arttırılmış deneyimler sunan mekânlar üretilir hale gelmiştir. 1829 yılında yayınlanan *Akıl Yürüyüşü* ile teknolojiyle arttırılmış mekânlar karşımıza çıkar. 20. yüzyıl modern makine-ev manifestolarından çok önce, bu karikatür makine-kentin temellerini atar. Buhar teknolojileriyle donatılan kent, mekânlara eklenmiş *protez* (prosthetic) donanımlarla sunulmuştur.

Shelley'nin robot bedenine benzer kurgusal bir robot şehir görüntüsü öneren karikatür erken 19. yüzyıl toplumuna gelecekteki gerçekliği yansıtır. Görüntünün gerçekliği; dönemin kültürel, kentsel, politik en önemlisi de bilimsel verilerine bağlı olarak üretilmiş olmasına dayanır. Ancak, 1829 Londra'sında bu görüntüde sunulan birçok şeyin, henüz o tarih gerçekte var olmadığı bilinmektedir. Birçok gelecekçi teknolojik donanımların ve var olmayan sosyal yaşam biçimlerinin sadece bu karikatür için mevcut kent görüntüsüne dâhil edildiği görülür. Bunun sonucunda karikatür bir çeşit arttırılmış gerçeklik sunar. Ancak bu kurguda, mevcut durumu arttırma ihtiyacı hissettiren güdünün ne olduğunu, net bir biçimde ortaya konulmamıştır. İşte bu güdü, daha önce bahsedilen, Lacan tarafından *gerçek* olarak tanımlanan, dışsal bir etki ve çekim alanıdır. *Gerçek* kavramının net bir biçimde kendini ortaya koymamasının nedeni, onun tanımlanamayan fenomenolojik bir kavram oluşuna dayanır. Lacan'a göre gerçek bir arayıştır. Bu arayış bir arzuya dayalı olup o arzuya ulaşma arayışına dönüşür. Sanal ya da arttırılmış gerçekliklerle elde edilmek istenen şey; mevcut durumda elde edilemeyen gerçekliklere ulaşma arzudur. İnsan; *imgesel*, *simgesel* ve *gerçek* düzenlerle kendi özneliği inşa etme sürecinden geçerken; bu süreçte arzu ortaya çıkar. Her çağın insanının farklı sistemlere doğması ve her bireyin farklı olması nedeniyle arzular dönemden döneme, kişiden kişiye farklılık gösterirler.

Arzuyu üretenin insan zihni olması nedeniyle; psikanaliz sadece insan zihninin analizi olmaktan çıkarak, zihnin ürettiklerini de analiz eder.

Lacancı çağdaş filozof Slavoj Zizek, medya, görsel kültür ve tasarım ürünlerinde üretilmiş *gerçeği* analiz eder (Zizek, 1991). Teknolojinin hayatımıza her geçen gün farklı biçimde sunduğu medya öğelerini, filmleri, resimleri, internet ortamlarında oluşturan kurgusal mekânları analiz eden Zizek, bunları formüle eden, görünmez etki alanı olan Lacancı *gerçeği* arar. Zizek'e göre bu üretimlerin gerçekliği yansıtıp yansıtması ya da gerçekçi algılanıp algılanmamasından daha ilginç ve mühim olan bir şey varsa; o da bu oluşumlardaki *gerçeği* tartışmaktır (Zizek, 2012, s. 3-9).

### İngesel olarak Akıl Yürüyüşü ve imgesel-gerçek

İngesel düzenin, tıpkı aynaya evresinde çocuğun yansıtıcı yüzeyde keşfettiği imgelerle ortaya çıkmasında olduğu gibi karikatürde de imgesel düzen onun karşısındakine yansıttığı imgelerde başlar. 1829 yılında yapılan bu eserde bulunan; "Tanrım, bu dünya biz yaşlandıkça nasıl gelişecek" başlığı, bu imgenin gelecekteki Londra kurgusu olduğunu işaret eder. Kurguda; buhar teknolojileriyle üretilen aletler, buharlı taşıtlar, balonla seyahat, uçan insanlar, ışık hızıyla ülkeler arası seyahati sağlayan tüplerle; insanoğlunun havada, karada ve suda, hareket özgürlüğüne adanmış hızlı bir kent kurgusu görülür. Görsel 2'de imgenin sol alt köşesinde görünen Wellington Kemer (Wellington Arch) ve Buckingham Sarayı (Buckingham Palace) geçmişten, karikatürün işaret ettiği geleceğe taşınan iki mimari yapı olup, bu kentin Londra imgesi olduğunu doğrular.



**Görsel 2.** Akıl Yürüyüşü 1829 (*March of Intellect 1829*), mimari yapıların detayı

İmgede, bu son sürat yaşam tarzına adapte olan bir toplum, ancak buna paralel gelişemeyen bir mimarlık görülür. Üstün teknoloji tüm kenti etkisi altına almış olmasına rağmen; mimari yapılara bakıldığında teknolojiden etkilenerek yeni bir tarza geçildiği görülmez. Hem kemerin, hem de sarayın Neoklasik mimari üslubuyla kentte var olmaya devam ettikleri, ancak üzerlerinde yapılan birkaç yeni müdahaleye rastlanır. İlk olarak merkezi ve tek açıklığı olan, iki yanında korint üsluplu kolonla desteklenen kemer, 1826-30 yılları arasında Decimus Burton tarafından Roma'daki bir forumdan buraya uyarlanmıştır (Salmon, 2000, s. 149).

Karikatürde bu kemere “mimarların ayağını yerden kesmek için yapılmıştır” yazan bir tabela ve buraya asılan bir idam organı eklenmiştir. 1825'te Napolyon Savaşları sonrasında kazanılan zaferin göstergesi olarak ısmarlanan kemere, gelecekte yeni bir anlam yüklenmiştir. Kent imgesinde merkezi bir konuma yerleştirilmemiş olsa da, etrafı açık bırakılarak hemen her yerden görülebilecek noktaya konumlandırılmıştır. Yeniden işlev kazandırılan kemer artık adam asacağına dönüştürülmüş olup, bu eylemi de herkesin görebileceği bir şekilde gerçekleştirir. Üzerindeki tabelada mimarların “ayağını yerden kesme” ibaresinde, karikatürün sarkastik dili ile dönemin mimarlarına gözdağı verir. Daha önce bilim kurgu hikâyelerinde rastlanan hicve, karikatürde de rastlanılmaktadır. Komik bir dille eleştirilen mimar; çağın ruhuna uygun olarak tasarlamadığı yapıların üslubu ve işlevi üzerinden hicvedilir.

Benzer eleştiri kemerin sol arkasında görülen Buckingham Sarayı'nda da vardır. 1825 yılında sarayı restore etme işi Kral George IV tarafından John Nash'e verilmiştir. Nash sarayı iç mekânda Barok ve Rokoko stili; dış cephelerde ise simetrisinin hâkim olduğu anıtsal görüntü sunan Neoklasik üslupla restore etmeyi planlamıştır (Palmer, 2020, s. 212). Kral George IV'ün hükümdarlığı süresince İngiltere'nin yüzleştiği en büyük sorun yalnızca savaşlar değil aynı zamanda kentsel ve mimari tasarımlara yapılan ölçsüz masraflardır. Bunun en büyük örneklerinden biri; Nash'in Buckingham Sarayı'nın cephe süslemelerine eklemek istediği füzuli heykeller nedeniyle restorasyon için ayrılan ödeneği aşmasında görülür (Davis ve Nash, 1966, s. 7). Karikatür bu anlamda Nash'i, sunduğu tasarımın gereksizliği ve aşırılığını binanın çatısına eklediği zürafa heykelleri ile hicveder.

Görüldüğü gibi, kurgusal mekânda yeni bir mimari stile rastlanmaz. Onun yerine mevcut yapının yeniden işlev kazandığı ve klasik tarzı yeniden yorumlaya dayalı yeni-seçmeci, yeni -eklektik bir mimari üslup önerildiği görülür. Karikatürün

merkezine yerleştirilmiş "yeni kilise" binasında da bu tarz hâkimdir. O dönem Londra'sına bakıldığında Sir Christophher Wren'in Neoklasik, Gotik ve Barok mimari öğeleri biraya getirerek tasarladığı St. Paul Kilisesi'ne (St Paul's Church); geçmişte geçirdiği yangınlardan sonra sürekli yenilenmesine bağlı olarak, "yeni kilise" denildiği bilinmektedir (Campbell, 2007). Ancak karikatürde "yeni kilise" olarak addedilen yapıya, ilk kez bu fantastik kurguda rastlanır. Bina; kubbesi, kulesi ve çanı ile St. Paul kilisesine benzerdir. Fakat kubbenin üzerine eklenen dört iyonik tarzlı kolonu, bu kolonlar üzerine yerleştirilmiş platformu, onun üzerine yerleştirilen kilise çanı ve en tepeye oturtulmuş Çinli elit bürokrat (mandarin) heykeli ile St. Paul kilisesinden ayrılır. Karnında devasa bir saat olan mandarinin sağ elinin iki parmağı havadadır ve sol elinde bir fener tutar. Cephesinde bulunan dairesel, paralelkenar ve kemerli pencereler; önünde sivri kemerli Gotik girişi, sivrilen kulelerin bitişine eklenmiş horoz heykelleri ile kilise; farklı mimari üslupların ve elementlerin karışımıyla ortaya çıkan bir yapıya dönüşmüştür. Bu seçilmiş parçaların birbiriyle olan karmaşık ilişkisi fantastik Neo-Gotik bir imge sunar (George, 1954).

Ancak, kentin hızlı, teknolojik ve ilerici yapısıyla kıyaslanınca, mimari tasarımda bu ilerici, teknolojik ve hatta fütüristik yaklaşım görülmez. Dolayısıyla, bu kurgusal imgenin mimari stilinde bir yokluk ve yoksunluk vardır. İşte karikatürde üstü kapanarak maskelenen *imgesel gerçek* bu yokluğa dayanır. *İmgeselin* yokluk üzerine olan kurgusunu Lacan *ayna evresiyle* açıklar. Kendisinin yalnızca el, kol, bacak gibi fragmanlardan oluştuğunu sanan bebeğin, ayna gibi yansıtıcı bir yüzeyde dışsal imgesini görmesiyle *imgesel süreç* başlar (Homer, 2013, s. 37). Yansımadaki imge, beden eksik ve parçalanmışlığını tamamlama sürecinin inşasıdır ve ayna burada imgenin birlik ve bütünlük duygusunu yansıtan aracı yüzeydir. Özne; aynada kendi bedeni dışında bir mekânda bulunan yeni varlık olduğunu algıladıktan sonra, bu yansıyan imge üzerinde hâkimiyet kurmaya başlar. Kendisi bedeni dışında olduğunu bildiği bu dışsal yansımayı, gündelik hayatta görünmek istediği biçimde yeniden kurgulayan özne, bunun sonucu olarak da kendine yabancılaşmaya başlar. Böylece, aynadaki yansıması dışsal, yabancı (*alien*) ve kendini maskeleyiği hayal ürünü bir beden inşası olarak ortaya çıkar (Homer, 2013, s. 43).

Yansıtılan görüntü arzulanandır ve arzu olması istenen, ancak henüz elde edilememiş olan şeydir. Bu nedenle Zizek *imgesel-gerçeği* ancak arzunun resimden silinip çıkartılmasıyla mümkün olduğuna inanır (Butler, 2014). Sadece eksik, bozulmuş, bozguna uğratılmış görüntülerde arzu yoktur ve *imgesel-gerçek* ancak travmatik



ve nefes kesen görüntülerdir. Zizek'e göre; imge ancak inanılır gibi olmayan, nefes kesici felaketlerin görüntülerinde olduğu gibi; yansımada bütünlüğü bozulmuş ve kapanması zor derin bir boşluk ve hatta temsili olmayan bir hiçlik ise *gerçektir* (Butler, 2014, s. 216).

Acının, yokluğun ve kayıpların gerçeğe özdeşleşmesinin nedeni de budur. Çünkü imgeye aktarılması mümkün olan tek şey yokluktur. Bir başka deyişle, Foucault'nun heterotopik mekânında olduğu gibi; ayna ancak boş ve üzerine hiçbir şey yansımazken gerçek görüntüyü sunar, yansıyan her şey aslında orda olmayan birer illüzyondur (Foucault, 1984). Sonuç olarak, yansıyan şey ancak hiçlik, boşluk ve yokluk ise gerçektir. Bu yüzden, endüstriyel malzemelerle donatılan ve duman teknolojileriyle yaratılan karikatür bir ayna gibi arzulanan kentin illüzyonunu yansıtır. Buna rağmen, her şeyin çok hızlı ilerlediği, hatta tanrının yarattığı bedene meydan okuyan insanın kanatlanıp uçabildiği bu senaryoda, geleceğin mimarisi için arzulanan şey yansıtılmamıştır. Hobsbawm, bu dönemi mimarlıkta duraksama çağı ve dengesizlik dönemi olarak tanımlar. Bunun nedeni, bir yandan endüstrileşme ile daha hızlı ve güvenli bir şehir kurulurken, diğer yandan dev strüktürlerle gitgide çirkinleşen bir dünya yaratıldığına dair bir korkunun doğmuş olmasıdır (Hobsbawm, 2009, s. 360).

Bu korkuyu Wigley şöyle açıklar: 19. yüzyılda endüstriyel devrimle kazanılan malzemeler ve teknikler, eskinin ardına saklanarak kendini maskeleymiştir. İçerde yeni tasarlanan bedenler; ihtiyaç duymadığı halde dışarıdan kendini zarf gibi çevreleyen eski giysiler giyinmiştir. Bu yüzden dışardan bakıldığında eklektik süslemeler, beyaz alçı sıva ile üzeri kaplanmış cepheler vardır. Bunların ardındaki metalin, endüstriyel malzemelerin varlığını saklayan mimar; mekanik ve makineleşmenin getirdiği korkuya kapılmıştır. Bu korkuya bağlı olarak da bu yüzyılda yapılmış binalar ya suçluluk ve vicdan azabı taşıyor ya da konuşacak özgüvenleri yoktur (Wigley, 1995, s. 44).

*İmgesel-gerçek* tam olarak bu bastırmanın ve saklamaya çalıştıkları korkudur. Bu aynı zamanda, endüstrileşmenin getirdiği olanaklara rağmen yeni bir mimari üslubu ortaya çıkaracak cesaretin olmayışı gerçeğidir. Bilimle gelişen topluma ve modern kente cevap verecek mimari yoksunluğun gelecekte de süreceği kaygısı, imgenin sunduğu *gerçektir*. İcatlarda, buharlı arabalarda yiyecek satanlarda, Londra'dan Bath'a altı saatte götürmeyi vadeden buharlı arabada, pelerin kanatları ile uçarak posta getiren adamda bu kaygı yoktur. Gideon'a göre bunun nedeni dönemin mühendislerine ve bilim adamlarına ev sahipliği yapan Kraliyet Teknik

Enstitüsüdür (Royal Polytechnic Institution). Çok sayıda mühendis ve bilim adamı burada kendilerine sunulan fırsatları kullanarak geleceği şekillendirecek tasarımlar üretmiştir (Gideon, 1959, s. 15). Karikatürde doğrudan enstitünün adı görünmez ancak icatlar ve gelecekçi tasarımlar aracılığıyla sembolize edilir. Bunun nedeni, simgesel düzenin temsil edilemez doğasının görüntülenebilmesi için imgelere ihtiyaç duyulmasıdır. Buna bağlı olarak da *simgesel-gerçek*; ancak imgesel düzen içinde kazılıp çıkarılacak simgeler aracılığıyla bulunacaktır.

### Simgesel olarak Akıl Yürüyüşü ve simgesel-gerçek

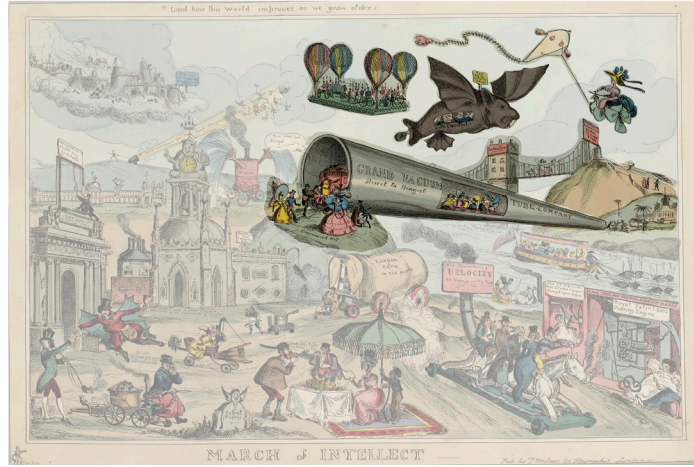
*Simgesel* düzen, varlığını ancak imgeler ile gösterebilen düzendir. Bu nedenle, *imgesel* düzen anlatılırken, sadece görüntünün sunduğu ilk fenomen ele alınarak *simgesel* yanları elenir (Evans, 1996, s. 79). *Simgesel* düzeni Lacan öteki ya da büyük o diye isimlendirirken; doğumdan ölüme kadar içinde olduğumuz sözlü, yazılı dil sistemi, bu sistemin getirdiği kurallar ve yasaların tümü olarak tanımlar (Homer 2013, s. 67). *Simgesel*'in kuralları ve yasaları ancak bu dili bilen için anlamlıdır. Zizek bu durumu şöyle açıklar: örneğin satranç oynamak için hangi taşın ne yönde hareket edeceğini bilmek gerekir ve bu kurallar evrenseldir. Kendi başına yasa bir şey ifade etmez, ancak satranç tahtasıyla bir araya geldiğinde anlamlanır ve bunları bilmeyen satranç oynanamaz (Butler, 2014, s. 213). Yasa, yani satranç dili, sadece taşların doğru hareketiyle görüntüye bürünebildiği için; *simgeseli* görüntülemek yalnızca *imgesel* üzerinden mümkün hale gelir.



**Görsel 3.** Akıl Yürüyüşü 1829 (March of Intellect 1829), buharlı icatların ve taşıtların detayı

Karikatüre bu gözle bakıldığında; görüntüden çıkarılınca tüm kurgunun

dengesini altüst edecek ilk imgelerin buhar teknolojisiyle çalışan üretimler olduğu görülür. Görsel 3'te olduğu gibi, sağ altta buharlı çizme temizleme makinesi, hemen yanında buharlı makineli dev jilet vardır. Bunların hemen önünde tabelasında "son sürat buhar at, yolda tutukluk yapmaz" yazan, bacasından duman çıkan ve son hızla ilerleyen at görünümü, mekanik donanımlı doğaüstü hibrid bir taşıt bulunur. Sıcak buharlı balonlar; yarası kanatlı balina gövdeli bir zeplinin peşi sıra havada ilerler. Meydanda, buharla ve yakıt gücüyle çalışan birçok tasarım, teknolojinin ardında yatan siyasi, ekonomik ve bilimsel güçleri simgeler. *Simgesel* düzen; tüm bu icatların tasarlanabilmesi için başvurulmuş statik, dinamik, fizik kurallarının dilleri olup, *simgesel-gerçeğin* dayanağı bu dillerdir.



**Görsel 4.** Akıl Yürüyüşü 1829 (*March of Intellect 1829*) vakum tüpü, köprü ve uçan araçların detayı

Zizek *simgesel-gerçeğin*, tıpkı kuantum fiziğinde olduğu gibi bilimsel söylemler ve formüllere dayandığını belirtir. Varlığını bilindiği halde, yazılı hali ele alıp bakılacak olunursa, bu formüller anlamsızdır. Buna ek olarak gündelik hayatın parçasıdır ancak ayrıştırılarak kullanılmazlar. Tıpkı kuantum fiziğinde olduğu gibi; karikatürdeki *simgesel-gerçek* de ilk bakıldığında kolayca anlaşılmayan formüller, hesaplamalar, sembollerden ile tasarlanmış bir kentten oluşur. Bu kent; mekanik, fizik, astronomi, biyoloji, coğrafya bilgilerine dayalı icatları oluşturan ve onları formüle eden dil olmaksızın kurgulanamaz. Bu açıdan, karikatürde maskelenmiş olan simgeler, tüm bu formüllerdir. Bakan çoğu kişinin göremediği görse de anlayamayacağı tüm bu bilimsel yasalar karikatürün *simgesel-gerçeğini* oluşturur. Birbiri içine geçmiş *imgesel-gerçek* ve *simgesel-gerçeğin* çıkarılmasının ardından geriye bu ikisine direnen

gerçek-gerçek maskesi kazınması gereken son düzen olarak kalır.

### Akıl Yürüyüşü ve gerçek-gerçek

Zizek, son gerçeklik düzeni olan *gerçek-gerçeği*; mıknatıs ve demir arasındaki ilişki ile açıklar. Demir parçalarına mıknatıs yaklaştırılacak olunursa, manyetik alana bağlı olarak parçalar etrafa saçılacaktır. Demir parçalarının etrafa saçılarak yarattığı imge, simgesel düzende anlatılan yasalara bağlı oluşur. Ortada görünmez bir manyetik alan ve bu alanın şekillendirdiği görünüm vardır. Bu manyetik alan olmadan, parçalar etrafa bu şekilde saçılamaz. Ya da bu manyetik alan başka bir madeni, etrafa bu şekilde saçamaz. İmge ve yasa bir araya getirip örgütleyen bu alan; *gerçek-gerçektir*. (Sheehan, 2012, s. 147). Bu aynı zamanda etki ile tepki arasında kurulan görünmez düzendir. Tıpkı Hegel'in Efendi-köle diyalektiğinde; efendinin köle üzerinden, kölenin de efendisi aracılığı ile meşru olduğu gibi; imge ile yasa birbirine bağlı konumdadır. Zizek'in örneği üzerinden karikatüre bakıldığında, tıpkı etrafa saçılan demir parçaları gibi karikatürde de dağılmış halde duran kentsel fragmanlar görülür. Bu kenti, gelecekte bu düzene büründüren gizli çekim alanı; *gerçek-gerçektir*. Karikatürde dağılmış her bir parçayı birbirine bağlayan ve ayakta tutan dayanağı bunmak; buradaki çekim alanını yani; *gerçek-gerçeği* bulmak olacaktır.



**Görsel 5.** Akıl Yürüyüşü 1829 (*March of Intellect 1829*) sokak satıcısı kadın, uçan postacı ve ananasların detayı

İmgenin merkezinde; Londra-Greenwich tepesinden Bengal'e uzanan hızlı bir vakum tüpü ile Bengal'den başlayıp Cape Town'a uzanan bir asma demir köprü vardır (görsel 4). Gökyüzünde, içerisinde üstü başı yırtık kadın ve erkekleri taşıyan, yarasa kanatlı, balina vücutlu uçan zeplinin üstünde "doğrudan güney Wales'e"

yazarken; altında "hüküm giymişler" yazar (George, 1954). Köşelerinden dört dev balona bağlı platform, toplu tüfekli askerleri, bilinmez bir coğrafyaya taşır. Yarasa kanatlarıyla uçan postacı; nereden geldiği bilinmeyen bir mektubu ulaştırır. Ortadaki masada oturan kadın, üzerinde "duygu" yazan kitabı özgürce okurken, yönünü masadan ananas ve buz yiyen iki adama dönmüştür (görsel 5). Pedallı pervanesiyle havada süzülen kadın, özgürce uçurtmasını uçurur (görsel 5).

Dumanlı at üzerinde; dört yabancı erkekle bir arada seyahat eden bir başka kadın görülür. Bu üç kadın giydikleri son moda giysileri ile dönemin üst gelir kadınlarını işaret ederler. Karikatürün solundaki, kedi maması satan kadın ile bu kadınlar karşılaştırıldığında; sınıf ve statü farkları daha da belirgindir. Ancak, eserin üretildiği yıllarda kadınlara verilen hak ve özgürlükler karikatürde önerilenden farklıdır. Naiplik (Regency) döneminde üst sınıftan bir kadının toplum içindeki hareket özgürlüğü yanında bulunan vasisi ya da eşi nezaretindedir. Farklı sosyal sınıflardan erkeklerle bir arada seyahat etmek ya da onlarla karşılıklı oturup sohbet etmek; içinde buldukları toplumda dedikodu kaynağı olup, namussuzlukla damgalanma sebebidir (Baron, 1997, s. 630-33). Aynı durum, gökte uçurtması ile salınan şık giyimli kadın için de geçerlidir. Oysa karikatürde, kadınlar üzerinde yaratılan bu baskı ve sınırlamaların alındığı bir gelecek atmosferi yaratılmıştır. Tüm bu özgür aktiviteler ve davranışlar sıradan bir gündelik hayat kesiti olarak sunulmuştur. 1829'da henüz Londra'da olmayan ve ilk kez 1850 yılında geldiği bilinen ananas meyvesinde de benzer bir çelişkiye rastlanır (Maidment, 2001, s. 62). Karikatür, bu egzotik meyveyi herkesçe erişilebilir konuma yerleştirip; bir çöp toplama işçisi tarafından ısırılırken imgelemiştir. İlk balon 1783'te icat edilmiş olup; sıcak hava buharı ile üretilmiş kullanılabilir ilk zeplin 1852'de ortaya çıkmıştır (Sharp, 2012). Londra Metropolitene demir yolunun açılışı ilk kez 1868'de gerçekleşmiş olup; ilk hat Londra-Bengal kadar uzak mesafelerde değil, kent içinde Paddinton ile Farrington mahalleleri arasındadır (Ovenden, 2020, s. 98).

Görünür ki karikatür, yapıldığı günün gerçekliğini değil, ancak arzulanan geleceğin kurgusunu yansıtır. Bu kurgusal düzenin; sosyal sınıflar, cinsiyetler, coğrafyalar ve kültürler arası sınırları eriten iletişim alanı aracılığıyla şekillendiği anlaşılır. Ulaşım, mesajlaşma, haberleşme, ulaştırma, görme, görülme, fiziksel-duygusal temas ve bireysel farkındalıklarının tümü bu iletişimin alanına girer. İletişimle gelen bilinç ve farkındalıkların doğurduğu özgürlük arzusu; farklı imgelere, farklı eylemler üzerinden yansıtılmıştır. İnsanların nesnelere yeni ilişkiler kurduğu, onlara yeni anlamlar ve işlevler yüklediği, farklı toplumsal sınıfların birbirlerinin farkında olduğu bu durum, iletişim



sayesinde şekillenmiştir. Karikatür; mesafelerin hızla kat edildiği ve buna bağlı olarak da hızlı yaşanan bir kentsel yaşam biçimi betimler. Tanrının yaratılışına müdahale ederek; insanı protezlerle bir üst insan modeline geçiren karikatür, yaratılışın doğasına boyun eğme zorunluluğu ortadan kaldırır (De Sapio, 2014, s. 93). Gerçek-gerçek varlığı inkâr edilemeyen ama henüz sindirilememiş; yıllar sonra Baudelaire'in (2010) dile getireceği modern toplum tanımının dayanağını oluşturacak olan, iletişim alanı ve bu alanın ördüğü ağ ile şekillenmiştir.

## SONUÇ

Mimarlık, bilimsel gerçekler ile harmanlanan hayal gücüne dayalı bir kurgudur. Bu kurguyu Lefebvre (1992); tasarlanan mekân (*conceived space*), Certeau (1984); inanılır mekân (*believable space*) ve Soja (1996) ikincil mekân (*second space*) kavramlarıyla açıklarlar. Her üçü de kurgulanan mekânı; belli ideolojiler, yasal kısıtlamalar ve tasarımcının hayal gücünün bir araya gelmesiyle oluşan mekân olarak tanımlar. Dolayısıyla, mimarlık kendi başına bir bilim kurgusal üretim olup, kurgudan gerçekliğe dönüşebilir. Ancak Lacan'a göre gerçeklik, gerçekten farklıdır. Gerçek bir etki alanı olup gerçekliği şekillendiren kuvvet iken, onun tarafından maskelenir.

Bu makalede okura kurgusal ve fantezi dahi olsa, sanal mekânların tamamen sahte olmayıp, ardında mutlaka gizli de olsa bir gerçek olduğu öğretilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda okuyucuya; Zizek'in iç içe geçmiş imgesel-gerçek, simgesel-gerçek ve gerçek-gerçek üçlü sistemi günümüzde gerçeklik sınırları zorlayan ve gelecekte de zorlayacağına inanılan sanal mekânlardaki gerçeği aramakta kullanılabileceği bir arkeolojik kazıma metodu olarak önerilir. Zizek'e göre kurgusal ve sanal mekânın gerçekliği ne denli yansıttığından daha önemli olan şey; böyle bir mekânın arzu edilmesinin nedeni olan ve mekânı biçimlendiren düzen olan *gerçektir*. Freud'a göre bu arzu erişilemez olduğundan, tatmini ve doyumunu fanteziler aracılığıyla sağlanırken, gerçek bu fanteziler ardında saklanılarak bastırılır (Freud, 1999, s. 42-48).

Bu bağlamda *Akıl Yürüyüşü*'ne bu gözle bakıldığında bu fantastik mekânın endüstriyel devrimle hızla gelişen iletişim ağlarından kaynaklandığı saptanmıştır. Bu ağlar tıpkı bir kuklacının kuklasını yönettiği ipler gibi; karikatürü şekillendiren kuklacı rolü üstlenmiştir. Aktörler (*agency*), yani insanlar ve diğer canlı-cansız varlıklar arasında görünmez ağlar ören iletişim alanı; bu ağlarla gelecek fantezisini strükture etmiştir. Arzu edilen gelecekte; canlı ve cansız varlıklar arasında yeni ilişkiler tanımlanmış; uzak



coğrafyalarla araya giren mesafeler kısalmış; yerde, gökte, suda hâkimiyet sağlanmış ve erişilebilirliğin artmasıyla tatmin ve doyuma ulaşılacağı hayal edilmiştir. Tatminin nasıl sağlanacağı her bir karede ayrı ayrı sahnelense de, henüz 19. Yüzyıl Londra'sı için kadınların, farklı toplumsal sınıflar ve etnik kökenlerin üzerine yüklenmiş kültürel kurallar, bu sahnenin gerçek hayatta yaşanmasını yasaklı kılar. Bu yasalar karikatürü yasaklarla dolu bir fanteziye dönüştürür. Ancak Lacan'a göre kurgulama eyleminde özgür kalan bilinç duyguları bastıramaz. Bunun sonucu olarak da kurgulayan zihin, gerçeği su yüzüne çıkarır (Lacan, 2006, s. 808). Sonuç olarak karikatür; her ne kadar bu imgeyi gelecek gibi yansıtsa da, aslında kurguda bastırılmayan şudur ki; 1829 Londra'sı çoktan gelecekte yaşamaya başlamıştır.

### KAYNAKÇA

Baron, X. (1997). *London 1066-1914: Literary Sources & Documents* (2. Baskı). Robertsbridge: Helm Information.

Baudelaire, C. (2010). *The Painter of Modern Life* (Çev. P. E. Charvet). Londra: Penguin.

Butler, R. (2014). *The Zizek Dictionary* (1. Baskı). Londra: Routledge.

Campbell, J. (2007). *Building St Paul's* (1. Baskı). Londra: Thames & Hudson.

Certeau, M. D. (1984). *The Practice of Everyday Life* (1. Baskı). Berkeley: University of California.

Clute, J. ve Nicholls, P. (1993). *The Encyclopedia of Science Fiction* (2. Baskı). Londra: Orbit.

Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (1. Baskı). Massachusetts: MIT.

Davis, T. ve Nash, J. (1966). *John Nash: The Prince Regent's Architect* (1. Baskı). Londra: Country Life.

De Sapio, J. (2014). *Modernity and Meaning in Victorian London: Tourist Views of the Imperial Capital* (1. Baskı). Hampshire: Palgrave Macmillan.

Edgerton, D. (2019). *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900*. Londra: Profile.

Evans, D. (1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis* (1. Baskı). Londra: Routledge.

Foucault, M. (1984). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. MIT. <https://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf> Erişim Tarihi: 24 Ocak 2021

Freud, S. (1961). *Beyond the Pleasure Principle* (Çev. J. Strachey). New York: W. W. Norton.

Freud, S. (1999). *The Interpretation of Dreams* (Çev. J. Crick). Oxford: Oxford University.

George, M. D. (1954). *March of Intellect*. *The British Library*. [https://www.britishmuseum.org/collection/object/P\\_1948-0217-34](https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1948-0217-34) Erişim Tarihi: 2 Ocak 2021

Gideon, S. (1959). *Space, Time and Architecture* (3. Baskı). Massachusetts: Harvard University.

Heath, W. (1829). *Akıl Yürüyüşü (March of Intellect)*. Britanya Müzesinin ticari olmayan amaçla kullanım izni ile: The Trustees of the British Museum [https://www.britishmuseum.org/collection/object/P\\_1948-0217-34](https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1948-0217-34) Erişim Tarihi: 20 Kasım 2020

Hobsbawm, E. (2009). *The Age of Revolution, 1789–1848*. Londra: Abacus.

Homer, S. (2013). *Jacques Lacan* (Çev. A. Aydın). Ankara: Phoenix.

Kunze, D. ve Bertolini, C. (2013). *Architecture Post Mortem: The Diastolic Architecture of Decline, Dystopia, and Death* (1. Baskı). Burlington: Ashgate.

Lacan, J., Miller, J. A. ve Sheridan, A. (1979). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis, The Seminar of Jacques Lacan, Book XI* (Çev. A. Sheridan). Harmondsworth: Penguin.

Lacan J., & Fink, B. (2006). *Ecrits: The first complete edition in English* (1. Baskı) (Çev. B. Fink). New York: W. W. Norton.

Latham, R. (2014). *The Oxford Handbook of Science Fiction* (1. Baskı). New York: Oxford University.

Lefebvre, H. (1992). *The Production of Space* (Çev. D. N. Smith) (1. Baskı). USA: Blackwell.

Maidment, B. (2001). *Reading Popular Prints, 1790-1870* (2. Baskı). Manchester: Manchester University.

Maidment, B. (2021). *Robert Seymour and Nineteenth Century Print Culture* (1. Baskı). New York: Routledge.

Mairs, J. (2017, 17 Ocak). Nine Visions for Lunar Architecture Revealed in Moontopia Competition. *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2017/01/17/nine-visions-lunar-architecture-moon-moontopia-competition> Erişim Tarihi: 24 Mart 2021

Mellby, J. (2015). William Heath (1794/5–1840): The man wots got the whip hand of em all. *The British Art Journal*, 16(3), 3-19. <http://www.jstor.org/stable/24913982> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2021

Morus, I. R. (2014, 10 Kasım). Future Perfect: Social Progress: High Speed Transport and Electricity Everywhere. How the Victorians Invented the Future. *Aeron*. <https://aeon.co/essays/how-the-victorians-invented-the-future-for-us> Erişim Tarihi: 10 Şubat 2021

Nally, C. (2019). *Steampunk: Gender, Subculture and the Neo-Victorian* (1. Baskı). Londra: Bloomsbury Academic.

Ovenden, M. (2020). *Underground Cities: Mapping the Tunnels, Transits and Networks Underneath Our Feet* (1. Baskı). Londra: Frances Lincoln.

Palmer, A. (2020). *Historical Dictionary of Neoclassical Art and Architecture* (2. Baskı). Lanham: Rowman & Littlefield.

Salmon, F. (2000). *Building on Ruins: The Rediscovery of Rome and English Architecture* (1. Baskı). Aldershot: Ashgate.

Sharp, T. (2012, 17 Temmuz). The First Powered Airship: The Greatest Moments in Flight. *SPACE*. <https://www.space.com/16623-first-powered-airship.html> Erişim Tarihi: 24 Şubat 2021

Sheehan, S. (2012). *Zizek: A Guide for the Perplexed* (1. Baskı). Londra: Continuum.

Shelley, M. (2018). *Frankenstein: The 1818 text*. West Midlands: Clarity. (Özgün Eser 1818 tarihlidir).

Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real and Imagined Places* (1. Baskı). Oxford: Blackwell.

Stableford, B. M. (2006). *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*

(1. Baskı). Londra: Routledge.

Wigley, M. (1995). *White Walls, Designer Dresses: The Fashioning of Modern Architecture* (1. Baskı). Massachusetts: MIT.

Woodyatt, A. (2021, 16 Mart). Scientists Want to Build a Doomsday Vault on the Moon. CNN. <https://edition.cnn.com/2021/03/16/world/lunar-ark-intl-scli-scn/index.html> Erişim Tarihi: 24 Mart 2021

Zizek, S. (1991). *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture* (1. Baskı). Massachusetts: MIT.

Zizek, S. (2012). *Organs Without Bodies: On Deleuze and Consequences* (1. Baskı). New York: Routledge.