

# Geleceğin Kentleri

2000 yılının güçlü bir sembolik değeri vardır. Endüstri çağının en önemli hayallerinden biridir ve uzun çağlar boyunca özellikle de yüzyıllımızda, gelecek hep 2000'den sonraki yıllarla belirtilmiştir. Birçok kitabın konusu, ütopyalar, kara-ütopyalar, gelecek tasarımları, çizimler, filmler; hepsi 2000'li yıllarda neler olacağı, kent tasarımları ve bu gelecek kentlerinde hangi koşullarda yaşayacağımızla ilgilidir. Bununla birlikte 2000 yılına yaklaştıkça bu düş yavaş yavaş silinmeye başladı. Önümüzdeki bin yılın neredeyse artık içindeyiz ve gelecekte neler olabileceğini bir ölçüde kestirebiliyoruz. Artan nüfusla, yeni teknolojilerle, bilgisayarlarla yaşadığımız yerler, kentlerimiz gittikçe değişiyor.

**G**ELECEK HAKKINDA konuşmanın, onu anlamının ve bizden gizli olan gerçek hakkında kehanette bulunmanın birçok yolu var. İnsanlar yaşananlara bakıyor, onları tanımlıyor, düşünüyor, betimliyorlar. Bunların hepsinin kendine özgü bir yordamı var: Falcilık, kehanetler, gelecekbilim (fütüroloji), bilimkurgu ve ütopyalar. Geçmişte uzun yıllar boyunca, gelecek hakkında konuşmak tehlikeli görülüyordu. Gelecek sihir, din ve kutsal olanın konusuna giren bir tabuydu. Bizden gizli olanı, geleceği görebilenler yalnızca kâhinler, şamanlar, peygamberler, rahipler ve büyütülerdi. Sade insanlar bunların dediklerine kulak verip, yaşadıklarına, buldukları yere şükrederek, ideal hayatın ancak öbür dünyada olabileceğine inanıyorlardı.

Modern bilimin yükselişi ile bilimyeninin azalmaya başladığı yaygın bir kanı olarak yerleşmiştir. Bu

günü anlama ve geleceği tahmin edebilmenin gittikçe kolaylaştığı bu kanının başka bir cephesidir. Yaşadıkları çağın koşullarını bilen insanlar, bu koşullara göre ve geçmişi de buna yansıtarak, gelecek düşleri kurmaya başladılar. Her çağın gelecek tasarımları, o dönemin sorunlarını yansıtan, bunlara çözüm getireceği düşünülen ideal yaşam tasarımlarıdır.

Şimdi bilim adamları, gelecekbilimciler günün teknolojisini, gidebileceği yerleri, sınırlarını biliyorlar ve geleceğe ilişkin tahminler de bu koşullarda çok sık yapıyor.

## Ütopyaların Kapalı Dünyası

Ütopyalarda insanlar tanınmayan, düşsel bir yere taşınırlar. Coğrafi yer belirlenmemiştir. Yunanca olmayan anlamına gelen *ou* ve yer anlamına gelen *topos*'tan oluşan ütopya sözcüğü gündelik yaşamda çoğun-

lukla iyi, mükemmel olanı ve isteneni temsil eder.

Ütopya ilk olarak Thomas More'un (1478-1535) "Utopia" adlı yapıtıyla gündeme gelmiştir. Bir İngiliz aristokrati ve VIII. Henry'nin rejimine karşı olan More'un Ütopya'sı, kıtalar arasında bir adada ideal sosyal koşullardaki yaşamı anlatıyordu ve eşitlik, adalet ve insanların özgürlüğü gibi değerler üstüne kuruluydu. Bunu Francis Bacon'un 1622'de yazdığı "Yeni Atlantis" takip etti. Yeni Atlantis ilerleme fikrinin, teknoloji ve bilimdeki inancın, insanın doğa üzerindeki üstünlüğünün simgesiydi. Bacon, teknolojik akılcılığı savunan belki de ilk düşündürdü. İlerlemenin bilgi ve yeteneğe dayandığı fikrini ortaya atarken zamanının ötesindeydi. Bu tür kavramlar 19. yüzyılın sonlarında yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu iki farklı ütopya da aslında kendi zamanlarının bilinen gerçeklerinden yola çıkıyorlardı. Bu tip ütöpic düşünme edebiyatta Jonathan Swift ve Jules

Verne gibi yazarların yapıtlarıyla devam etti.

Ütopik düşünce 19. yüzyılda altın çağına ulaştı. Bu ütopyalara kaynaklarını gerçek dünyadan aldılar. William Morris kentsel yaşamı küçük gören ütopyasında pastoral bir hayata duyulan özlemi dile getiriyordu. Robert Owen ve Charles Fourier'in kentsel hayata karşı ütopyaları ise kendi kendine yetebilen tarımsal komünlere dayanmaktaydı.

Bu ütopyalarda ve çizimlerde, geleceğin kenti umutların kentidir. İnsanların tasarladığı kentler, icatların, fikirlerin ve gelecek tasarılarının katalizörü olabilecek mimari tiplerine yol açtı. Toplumun örgütlenişi, felsefesi ve herkes için ayrılan yer geleceğin tasarımı kentlerine yansıtıldı.

Sonraları, mutlu ideal yaşamı anlatan ütopyalardan daha karamsar olan, gerçekleri gözardı etmeyen kara-ütopyalara geçildi. 1800'lerin sonunda endüstrileşmenin toplumsal, ekolojik etkileri görülmeye başladığında, ütopyalarda ya da geleceğin kenti için yapılan çizimlerde karamsar tabloların ortaya çıkmaya başladığına da tanık oluyoruz. George Orwell ve Aldous Huxley'in kara-ütopyalarında totaliterciliğin korkunç yanları sergileniyor ve, çökmenin kıyısına gelmiş bir toplumdan söz ediliyordu.

## Endüstrileşmeye Doğru

20. yüzyılın başlamasıyla ilerleme insanların alışkanlıklarını ve kafalarını değiştiren, kentlerde de büyük değişimlere yol açtı.

İnsan ve hayvan gücünden makineleşmeye geçiş, endüstri devriminin doğuşunun sinyallerini verdi. Yeni enerji kaynakları, endüstrileşmenin işgücü ve verimlilik, yetkinlik gibi yeni kavramları tanımasına olanak sağladı. Bilim adamı bir şey



*Fdank R. Paul'un, Edmond Hamilton'un "Air Wonder Stories"de Kasım 1929'da çıkan Havadaki Kentler hikayesi için yaptığı kapak çizimi.*

tasarlıyor, teknisyen icat ediyor, endüstri yapıyor, sergilerde şirketlere tanıtıyor, büyük mağazalar ulaştırıldığı sağlıyor, medya beğenileri yaratıyor ve bunun üstünde hepsi, tüketiciye ilerlemenin mutluluk getirdiği inancını aşlamaya çabalıyorlardı. Bugünler geleceğin üstün, tek yönlü ve insan denetiminde görüldüğü zamanlardı.

Fritz Lang'ın "Metropolis"i endüstri devriminin toplumsal sonuçları iyiden iyiye görülmeye başladığında, 1926'da yapıldığı için, filmde endüstrileşme sürerse dünyanın neye benze-

yeceğinin bir resmi çizilir. "Metropolis"te 2026 yılının soğuk, mekanik endüstri kentini görürüz. Kalabalık ve çok ayrı iki sınıftan oluşan bir kent. İnsanlar ya imtiyaz sahibi seçkin sınıftan ya da baskı altındaki yoksul alt tabakadandırlar.

Alt sınıftakiler yukarıda gözükken büyük kentin düzenli bir biçimde işleyebilmesi için yer altındaki makineleri çalıştırır ve orada yaşarlar. Bu makinelerle birlikte yaşamları da makineleşmiş bu ağır işçilerin yaşadığı korkunç yaşama karşılık, üst tarafta bahçelerden, güzel devasa binalardan oluşan bir kent görünümü verilir. Metropolis'teki sınıf ayrımı tümüyle kente de yansımış durumdadır. Endüstri devriminin iyi yanlarını üst sınıf yaşarken, bu güzelliğin işlenmesi için gerekli korkunç makineleri alt sınıf görür, onlarla birlikte yaşar.

1926 yılının bu sessiz filmi, zamanın ilerisinde yaratıcı bir görsel imgeleme dayanıyordu. İlk bilimkurgulardan biri olan Metropolis'te çizilen manzara

sonraki bilim kurgularda da benzer şekilde yinelenir.

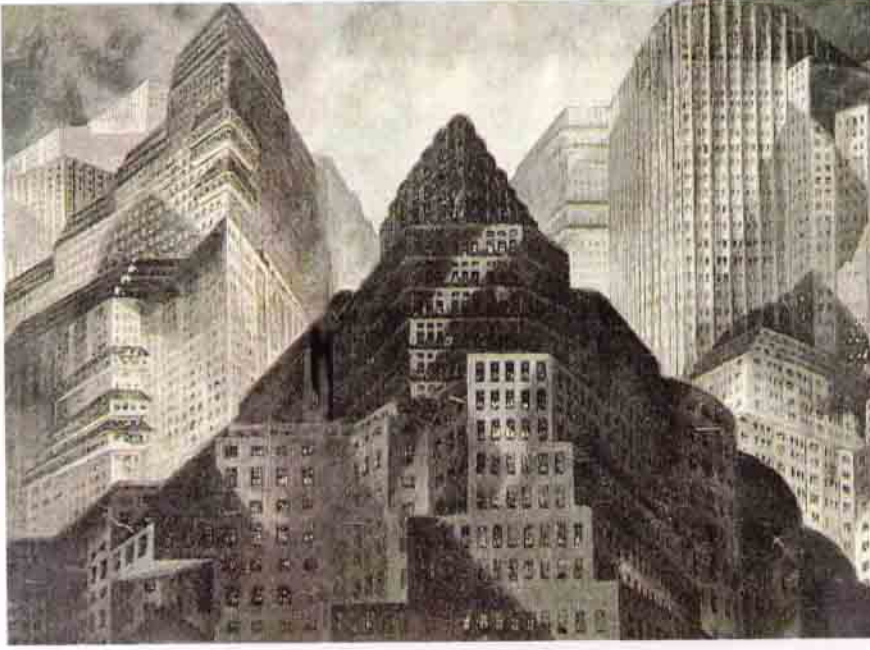
Sinemada, *Heavy Metal*, *Beneath the Planet of the Apes*, *Escape from New York*, gibi filmlerdeki kentlerde de buna benzer görüntüler görürüz.

Postmodern sinemanın en popüler filmi olan Ridley Scott'un *Bıçak Sırtı*'nda (*Blade Runner*) tam anlamıyla karamsar bir gelecek sunulur. 2019 yılının Los Angeles'ında da manzarayı sanayi sonrası çürüme ve bununla gelen boş depolar, sanayi kuruluşları ve karmaşa oluşturur. Bütün bu yıkıntılar, kargaşanın yanında hızla hareket eden taşıtlar ve heybetli binalar geleceğin teknolojik yaşamını yansıtır.

Burada büyük şirketlerin ezici gücü Mısır piramitlerinden, Yunan ve Roma sütunlarından esinlenen postmodern binalara yansımış-



*Frank R. Paul, "Geleceğin Kenti", 1942.*

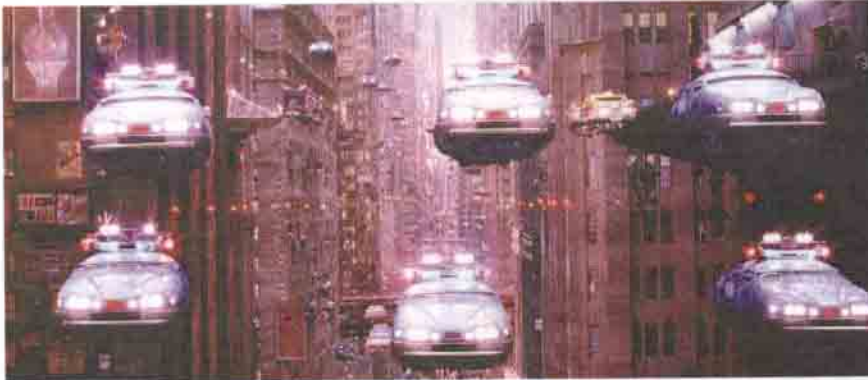


tır. En son teknolojinin ürünü devasa binaların ve reklam panolarının altında ise yine karmaşık caddeler ve yıkıntılar görülür. Her milletten oluşan halk ortak bir dil kullanmakta ve büyük şirketlerin fason işlerini yapmaktadır.

Son günlerde gösterimde olan ve yönetmen Luc Besson'un Metropolis'ten esinlendiğini söylediği 5. Güç filmi (Fith Elemet) de bilim kurgu filmlerindeki bütün temaları kapsıyor. İyi ve kötülerin savaşında bir kahramanın dünyayı yok olmaktan kurtardığı filmin arka planında, 300 yıl sonrasının 200 milyara ulaşan nüfuslu dünyasında New York'u görü-

yoruz. İnsanlar, yüksekliği birkaç kilometre olan binalarda, teknolojinin sağladığı her türlü olanağa sahip ama 300 yıl sonra bile ortadan kalkmıyacağı görünen polislerin denetimlerinde otomatik olarak kilitlenen ve penceresi bile olmayan, hücre tipi evlerde yaşıyorlar. Yatay ve düşey ulaşımı sağlayan uçan taşıtlarla ve farklı katlardan geçen raylı ulaşım sistemlerini kullanıyorlar ve yeşilliği bırakın top-rağı bile göremiyorlar.

Hemen hemen hiçbir bilim kurgu filminde ve 1900'lerde çizilen ütopyalarda güzel bir manzara göremeyiz. Teknolojinin gelişimi ve enformasyon toplumunun oluşumu ile karşı-



*Bıçak Sırtı* filminde, devasa postmodern binalarıyla 2019 yılının Los Angeles'ını görüyoruz. Üst resimdeki halen gösterilmekte olan 5. Güç filminde ise, 300 yıl sonrasının New York'u kilometrelerce uzunluk-taki binalardan oluşuyor. Ulaşım uçan arabalar ve raylı sistemle sağlanıyor.



*Fritz Lang'ın 1926'da yaptığı ünlü filmi "Metropolis", endüstrileşme sonrası gelen çürümeyi konu alıyor. Dışardan gözükten devasa binaların, parkların süslediği, seçkinlerin oturduğu 2026 yılının güzel kentini işleten makineleri çalıştırmak için, baskı altındaki alt sınıftan insanlar yer altında yaşıyorlar.*

mıza çıkan teknotopyalarda verilen 21. yüzyıl görüntüleri de benzer birer kara-ütopya.

## Teknolojinin Karşı Konulmaz Çekiciliği

Yüzyıllar boyunca kent için en önemli altyapı kent duvarlarıydı. Duvarlar, ticaret, tapınma ve yönetim gibi işler için güvenilir bir çevre yaratıyordu. Kentler evrim geçirdikçe ve teknoloji daha erişilir hale geldikçe yeni etkinlikler doğdu.

Demiryolu kalabalık endüstri şehri yarattı, çelik üretimi gökdelenlerin yapılmasına olanak sağladı ve yeni ticaret merkezleri yarattı. Hızlı teknolojik gelişmeler bilgiye aç bir ekonomi yaratıyor ve bu da daha hızlı ve daha iyi bir teknoloji getiriyordu. Tele-iletişim devrimini zorlayan ise hem böyle bir potansiyel hem de gereksinimlerdi.

Tarihte kentler ticaret merkezleri olarak gelişmiştir. Yeterli randıman, ulaşım, servis ve üretilenlerin dağıtımını için insanların bir arada olmaları gerekiyordu. Teknolojideki ilerlemeler, özellikle de ulaşımdaki gelişmeler, bu etkinliklerin fiziksel olarak ayrı olmalarına olanak sağladı ama yine de işlevsel olarak yakın olmaları gerekiyordu. İlk endüstri kenti böylece doğdu.

Bugün yeni bilgi ve telekomünikasyon teknolojileri, ekonomik etkinlikler arasında daha yakın ve kolay

bağlantılar yaratarak, artık fiziksel olarak birbirlerinden uzakta olmalarına olanak sağlıyor.

Yeni telekomünikasyon sistemleri bütün kuralları değiştiriyor. İletişim düşünülebileceğinden daha hızlı sağlanıyor. Enformasyon teknolojisi insan yaşamının her düzeyine giriyor ve hem bedenleri hem de toplumu dönüştürüyor. Eğitim, sağlık, ticaret, kişisel ilişkiler ve organizasyonlar enformasyon teknolojisine göre yeniden biçimleniyor.

Enformasyon ağlarının, dijital toplum ve yeni yeni ortaya çıkan siberuzayın toplum üzerindeki etkileri hakkında çeşitli spekülasyonlara karşın, bu teknolojinin geleceğin kentlerini nasıl etkileyeceği hakkında çok şey bilinmiyor.

Önceleri haberleşme için zaman ve mekân önemliyken, şimdi enformasyon teknolojisi ile her zaman her yerde haberleşme sağlanabiliyor. Endüstrileri, işleri değiştiren bilgi teknolojinin, metropoliten alanları yeniden biçimlendirecek potansiyele de sahip olduğu görülüyor. Bazı kentsel bölgeler büyürken diğerleri çöküyor.

Her yerde küçük iş kollarının yerini daha az yer ve işgücü gerektiren bilgisayar teknolojisi alıyor. Hangi işlevlerin telekomünikasyon ve enformasyon teknolojisi ile yönetilebileceğine dair bazı fikirler var. Hizmetlerin çoğu fiziksel olayların bir araya gelmesini gerektiriyor bu yüzden yerleri her zaman müşteriye yakınlıkla belirlene-



"Pyramid City TRY 2004", Tokyo'da1 milyon kişiye konut ve işyeri sağlamak üzere tasarlanmıştır.

cektir. Bazı işler ise otomatikleştirilebiliyor. 30 yıl önce ofislerde ve işyerlerinde bilgi aktarımı kağıtla ve fiziksel olarak yapılırken, yazmanlar ve mesaj taşıyıcılar gerekliydi. Bugün ise buna gerek duyulmuyor. Bilgi hemen her yere aktarılabilir.

Üretim, işleme ve ulaşım bile enformasyon teknolojisiyle dönüşüme uğruyor. Örneğin, bilgisayar yardımı imalat ve tasarım, üreticilerin belirli mesafeden işbirliği yapma olanaklarını artırıyor. Toptan dağıtımda, elektronik bilgi aktarımı ve ileri barkod sistemleri müşterilere ürünleri dağıtmayı öncekinden daha hızlı bir hale getiriyor.

Her gün daha fazla işin elektronik olarak halledilmesiyle şirketlerin artık üreticilere ve müşterilere yakın olması gerekmiyor. Şirket içindeki birimler bile birbirinden uzak bir şekilde işleyebiliyorlar. Kent içinde olmak yeterlilik için artık gerekli değil. Yüz yüze görüşme gerektiren endüstriler bile elektronik posta (e-mail) ve görüntülü telefonlarla iletişim sağlayabiliyorlar. Şirketler kent merkezinde olmak yerine çeperine yerleşmeyi tercih edebiliyor.

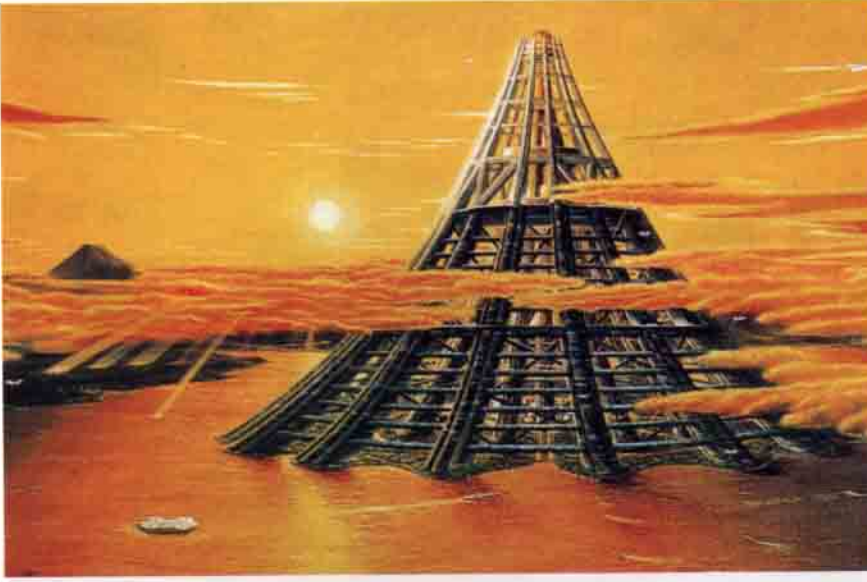
Eğer işyerlerinin ve insanların kentte olmaları gerekmiyorsa, bütün bunlar nereye gidecek ve kentlere ne olacak? Buna cevap vermek zor. Bununla birlikte ileri teknolojilerin insanların ve endüstrilerin mekânsal modellerini nasıl değiştireceğini ve buna bağlı olarak bu değişimlerin daha sonraki yıllarda metropoliten ekonomileri nasıl etkileyeceğini görmek mümkün.

Metropollerin merkezleri ve eski banliyöler, yeni teknolojilerle tehdit edilen ilk yerler. Merkezin eski baskınlığı, çok daha dağınık bir büyüme biçimine terk ediyor. Ekonomik etkinlik dışarıya, metropoliten alanın dış bölgelerine doğru yayılıyor.

Bir zamanlar insanların şehir içinde olmasından hoşlandıkları müzeler, orkestra salonları, tiyatrolar ve spor alanları giderek CD'ler, uydu yayınları, video oyunları ve internet yüzünden önemlerini yitiriyorlar. Şimdi yeni kentler eskilerinin dışına taşıyor, çün-



Yüzen istasyon "Jonathan" adlı bu proje derin sularda demirlenebiliyor ve 1000 odalı lüks bir otel dahil bilimsel ve rekreasyon etkinlikleri sağlayabiliyor.



Japonya'da Fuji Dağı'ndan esinlenerek tasarlanan "Volkan Şehri", 6,5 km çapında yapay bir adanın üzerine yapılacak. 4000 metreyi geçen yükseklikteki tek binalık kent 700 000 insanı barındırıyor. 1500 m'nin üstündeki katlarda uzay gözlemevi, bir enerji tesisi ve bir mesire yeri, alt katlarda ise kıyı gezinti yerleri bulunuyor. Kentin kendine daha çok yetebilen bir yer olması için balık çiftlikleri bulunan bina üç çerçeveden oluşuyor: İdari merkez, konut alanları ve ticaret merkezi.

kü insanlar artık kentin çekiciliklerine yakın olmaya gerek duymuyorlar; hemen hemen her istediklerini evde bulabiliyorlar.

Devamlı olarak bu yeni teknolojik gelişmeleri, bunların yapacakları etkileri duyuyoruz. Bunların hepsinin gerçekleşmesiyle meydana gelecek değişiklikleri hayal etmeye zorlanıyoruz. Ama bu yenilikler kimin için? Teknolojik ilerlemeleri günbegün takip eden gelişmiş ülkeler bu değişikliklerden söz ederken, dünya nüfusunun çoğunluğunu oluşturan üçüncü dünya ülkeleri için bunlar çok uzak görünüyor. Böyle düşününce teknolojinin bilim kurgu filmlerindeki kadar yaşamımızı değiştireceği fikri çok da inandırıcı değil ya da şimdilik bazı kesimler için o kadar da önemli değil. Dünya nüfusunun çoğunluğu bu değişiklikleri aynı film izler gibi uzaktan gelişmiş ülkeleri takip ederek görecekler.

## Sanal Kent

Bilgisayarın birçok eve girdiği ya da gireceği düşüncesiyle yola çıkan gelişmiş ülkelerde, kent kavramı yeni bir boyut kazanmış durumda. Her türlü iş için sokağa çıkmak zorunda kalan, böylelikle kenti, sokakları "yaşayan" insana bilgisayarlarla her şey erişilir hale geliyor. Boş zamanlarını değerlendirmek için televizyon seyreden, bilgisayarlarla oynayanlar şehirde zaman geçirmek için dolaşmaktan vazgeçiyor; en ünlü müzeleri internetle evine getirebiliyor, bankadaki işini bilgisayar ve internetle halledebiliyor;

editimini evde yapıyor, işini bile ofise gitmeden evde yapabileceği olanaklar var. Bazı iddialara göre bu yeni gelişmelerle karşımıza iki kent çıkıyor. Binaların, parkların, iş yerlerinin oluşturduğu fiziksel dünya, bilginin aktarıldığı, işlerin halledildiği sanal dünya. William Mitchell, "City of Bits" (Bit'lerin Kenti) adlı kitabında bu sanal kenti şöyle tanımlıyor:

"İnternet geleceğin dünya başkenti olacak. Bu, dünya yüzeyindeki herhangi bir noktaya bağlı olmayan bir kent. Mimarların eskidenberi kabul ettiği klasik anlayışları değiştirecek. Yerleşimler fiziksel olarak beton, çelikten değil, sanal olarak yazılımlarla inşa edilecek ve kapılar, cadde yerine internetle birbirine bağlanacak."

## Geleceğin Kentleri

R. Raci Bademli  
Prof.Dr., ODTÜ Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Kentler insan ve topluma bağlı olarak durmaksızın değişen oluşumlardır. Bugünkü kentler ya da kentlerin bugünü ile kentlerin geçmişi ya da geçmişin kentleri bilinir. Ama kentlerin geleceği ya da geleceğin kentleri yapılır, Kent planlamasının özündeki bu "bilme (logos)" ve "yapma (techne)", yani "anlama" ve "biçimlendirme" anlamındaki planlama'dan kaynaklanan yaratıcı gerilim, ya da bilimsel bilgi ile sezgisel yönelim arasındaki diyalektik, üzerinde önemle durmamız gereken bir husustur. Kent planlaması salt bir bilim ya da bilmek yani "logos" veyahut salt bir uygulama ya da yapma değil, gerçek anlamda bir "teknoloji (technos-logos)", bir "yap-a-bilme"dir.

Kent planlamada bugünü ve geçmişi bilmek, geleceği biçimlendirmek için gereklidir, ama hiç bir zaman yeterli olamaz. Çünkü, kentlerin geleceği ya da geleceğin kentleri, ne olacaklarını hiç bir zaman tam olarak bilemeyeceğimiz, sadece tahmin etmek ya da kestirmek durumunda olduğumuz toplumsal yönelim ve davranışların bir fonksiyonudur. Bir başka deyişle, kentleri bugünkü ve geçmiş toplumsal oluşumlar hakkındaki bilgilerimiz kadar, olmasını istediklerimiz yani amaçlarımız, ufkumuz (vizyonumuz) ve hatta rüyalarımız ve korkularımız da etkileyebilmektedir. Bu bakımdan, "Ütopya"ların, kent planlamasında ve kentlerin biçimlenmesinde önemli bir yeri vardır.

"Ütopya"lar olmasını istediklerimiz kadar istemediklerimizi de içerebilen; enerji, üretim, ulaşım, iletişim ve biyoloji konularındaki teknolojik gelişmelerin toplumsal ilişkiler ve kentler üzerindeki olası etkilerini bazı varsayımlara dayanarak ve abartarak kurgulayan modellerdir. Bunlara bilim-kurgu eserleri de diyebiliriz. İnsana heyecan, umut ve ilham verebilecekleri kadar endişe, korku ve karamsarlık da salılabirler. Sonuç olarak geleceğin biçimlendirilmesinde insanın dikkate alacağı, ayıklayıp kullanabileceği "bilimsel olmayan" birer bilgi türü olarak önümüzde dururlar. Kuşkusuz, "Ütopya"ların toplumsal etkisinin ne olacağını, geleceğin biçimlendirilmesinde hangi yönde ve ne derecede etkili olacaklarını önceden kestirebilmemiz mümkün değildir, ama geçmişte ne denli, nasıl ve neden etkili olduklarını sorgulayabiliriz. Bu, bize benzer düşler ya da düşüncelerin, yeni bilim-kurgu ya da "Ütopya"ların olası toplumsal etkilerini tahmin etme konusunda daha sağlam bir çıkış noktası sağlayacaktır.

Acaba, bugüne kadar kentler ve kentsel yaşam bağlamında gündeme gelmiş "Ütopya"lar kent planlamasını ve giderek kentlerin biçimlenmesini etkilemiş midir? Kuşkusuz kentlerin geleceği ya da geleceğin kentleri sayısız "Ütopya"ya, kurgu-bilim eserine (roman, çizgi-roman, film, çizgi-film vb.) konu olmuştur. Aslında, Ebenezer Howard ve Patrick Geddes'in "Bahçe Kenti", Le Corbusier'in "Geleceğin Kenti", Dennis Crompton'un "Bilgisayar Kenti", Ron Heron'un "Yürüyen Kenti", Peter Cook'un "Tak-yap (plug in) Kenti", Paulo Soleri'nin "Babil 2c"si, Yona Friedman'ın "Uzamsal (spatial) Kenti", Frei Otto'nun "Çadır Kenti", Frank Lloyd

