

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.13683961>

Accepted: 01.09.2024

## Geçmişten Geleceğe İki “Metropolis” Metropolis Antik Kenti ile Sinemadaki “Metropolis” Kenti Arasındaki Benzeşimin İncelenmesi

Two “Metropolis” From Past to the Future  
Examining the Similarity between the Ancient City of Metropolis and the future city in  
“Metropolis”

Ufuk GÜRAL

Akdeniz Üniversitesi, Sinema-TV

ufukgural@yahoo.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1702-5776>

### Özet

Bilim Kurgu Sineması'nın en önemli örneklerinden biri olan 1926 tarihli Fritz Lang filmi “Metropolis”, ismini aldığı Anadolu'daki Metropolis kentiyle bazı ortak unsurları paylaşır. Yönetmen Fritz Lang, “Geçmişte Gelecek Vardır” sözüne öykünürcesine, antik çağdan ödünç aldığı unsurlarla, izleyiciyi gelecekteki bir kente yolculuğa çıkarmıştır. Her şeyden önce, “Metropolis” antik çağın yaşam stili olan planlanmış kenti geleceğe yansıtmıştır. Filmde, şeffaf kapsül şeklinde, hi-tech gelecek kentleri değil, Eski Yunan Tapınakları'na benzer, yatay veya düşey elemanlar barındıran yapılar tasarlanmıştır. Buharla çalışan fabrikalar, şehirdeki konstrüktivist yapılar, Katakomb, Moloch Makinası, Katedral ve mahallelerin tasarımları hemen hepsi antik çağdan kalan grid planlı rasyonalist kentleşme politikasını yansıtır. Ayrıca filmin başrolündeki Dişi Robot'un dış görünümü, Metropolis antik kentinden çıkan Hygeia ve Ares betimlemeleriyle benzerlik gösterir. Nitekim sinema tarihinin takip eden dönemindeki robotlar, yapay zekâlarının yanı sıra insansı özelliklerini, en azından organik parça taşımaları açısından daha fazla oranda barındırmışlardır. Çalışmamızda, gerek görsel gerekse içerik anlamında İzmir'in Torbalı ilçesindeki Metropolis kenti ile filmdeki Metropolis Kenti arasındaki bağlantıyı görsellik ve içerik gibi farklı unsurlar paralelinde inceliyoruz.

**Anahtar Kelimeler:** Metropolis, Sinema, Antik Çağ, Kent, Bilim-kurgu.

### Abstract

Fritz Lang's 1926 film "Metropolis", one of the most important examples of Science Fiction Cinema, shares some common elements with the city of Metropolis in Anatolia, from which it takes its name. Director Fritz Lang took the audience on a journey to a future city with elements borrowed from antiquity, as if emulating the phrase “There is a Future in the Past”. First of all, “Metropolis” projected the planned city- which was the lifestyle of antiquity- into the future. In film, structures

similar to Ancient Greek Temples, with horizontal or vertical elements were designed, instead of hi-tech future cities in the form of transparent capsules. Designs of steam-powered factories, constructivist structures in the city, the Catacomb, the Moloch Machine, the Cathedral and the neighborhoods reflect the grid-planned rationalist urbanization policy of antiquity. In addition, the looks of the female robot in the leading role of the movie is similar to the depictions of Hygeia and Ares from the ancient city of Metropolis. As a matter of fact, robots in the following period of cinema history have had humanoid features besides having artificial intelligence, at least in terms of carrying organic parts. In our work, we examine the connection between the city of Metropolis in the Torbalı district of Izmir and the city of Metropolis in the film, both visually and content.

**Keywords:** Metropolis, Cinema, Antiquity, City, Sci-Fiction.

## GİRİŞ

Bilim-Kurgu, örneklerini gördüğümüz, edebiyat, çizgi roman ve sinema gibi alanlarda kendisine konu olarak; uzay (uzaydan gelenler ve uzay çalışmaları), robotlar ve teknoloji, geleceğin dünyası, zamanda yolculuk gibi konuları seçti. Uzay'a Yapılan Seyahatler'den insan iç organlarına yapılan yolculuklara kadar, bilimin bir dizi nimetini işledi. Bilindiği gibi, ilk Bilim-Kurgu yazarı, MS 120 yılında Samsat'da (Adıyaman) doğan Lukianos'dur. Yazar, eserlerinde, (sonradan "Star Wars"dan "Blade Runner"a kadar birçok filme konu oluşturacak) gezegenler arası savaflara yer vermiştir. Modern Bilim-Kurgu türünün ilk yapıtlarından biri H.G. Wells'in 1895'te yazdığı 'Zaman Makinesi' isimli eserdir.<sup>1</sup> 19. yy'da yazılan Jules Verne'in 'Aya Seyahat'inde olduğu gibi, insanoğlu bu türdeki eserlerde hep, henüz ulaşılmamış ve keşfedilmemişi işledi; sınırları zorlayan hayal gücü sayesinde bilime de ilham kaynağı oldu".<sup>2</sup> Çağdaş bilim adamı Hans Moravec, çalışmalarında Bilim-Kurgu'dan ilham aldığını ifade ederek şöyle konuşuyor: "*Bilim-Kurgu olmasaydı, kökten farklı şeyler düşünmek yerine, toplumun var olan hali dahilinde kısmi olasılıkları düşünmeye meylederdiniz. Bilim-Kurgu, ilk çağlardan beri sınırları zorlayan zihnin gelişmesine yardımcı olmuştur*".<sup>3</sup> Bilim-Kurgu, bilimin ileride oluşturması mümkün olan potansiyel mahsurlarına ilişkin kaygıları da Teknofobi'yi yansıtan yapıtlarında dile getirdi. Çalışmamızda, "*Metropolis*"in Bilim-Kurgu sineması içindeki yeri ve önemini inceledikten sonra, filmin içeriğinden set tasarına kadar antik çağdaki şehirler ve yaşam tarzıyla benzeşen unsurlarına Metropolis Şehri bağlamında değineceğiz.

### "Metropolis"ın Fütürist Sinema Bağlamı'nda İncelenmesi

Bilim Kurgu Sineması'nın ilk ve en önemli yapıtlarından biri olan 1926 tarihli Fritz Lang filmi "*Metropolis*", türün Fütürist Örnekleri arasında da başı çeker. Bilim Kurgu'da, yakın geleceğe ait filmleri, "Fütürist" olarak niteleyip bunu bir ekol olarak belirleyebiliriz. John Carpenter'ın geleceğin dünyasında, yıkılmış şehirde geçen 1981 tarihli "*Escape from New York/New York*"dan

<sup>1</sup> "Ne olacak bu Evren'in hali?", Focus Dergisi, 8, İstanbul, Ağustos 1996, 48.

<sup>2</sup> "... Stanley Kubrick'in efsanevi filmi "A Space Odyssey'nin uzay araştırmalarında önemli bir yeri var. Kubrick'in filmi öyle çarpıcı bir etki yaratmış ki, ABD'nin ilk uzay istasyonu Skylab üzerinde çalışan uzay mühendisi Wernher von Braun ve asistanları, Kubrick'in bu filminden esinlenmişler. ("Uzay Mühendisleri Filmden Esinlenmiş", Hürriyet Gazetesi, 22 Eylül 2001, İstanbul, 29)

<sup>3</sup> Hans Moravec, David Turin'le söyleşi Mondo 2000, 11, 1993, 51

*Kaçış*”ı ile Phillip K. Dick’in, 1950li yıllarda ‘Bilim Kurgu Edebiyatında Distopya’ adlı makalesini kaleme alırken yazdığı ve geleceğin dünyasında kontrolden çıkmış robotların peşine düşen bir “*Blade Runner*”ın hikayesini anlattığı filmi, gelecekteki karanlık dünyayı beyazperdeye yansıtan önemli fütürist filmlerdendir. Tolstoy’un aynı isimli romanından uyarlanan Yakov Protazanov’un “*Aelita*” (1924) filmi ile Fritz Lang’ın 1926 tarihli “*Metropolis*” filmi, yirminci yüzyıl başının teknolojiyle bütünleşmesine klasik birer örnektirler. “*Metropolis*”, teknolojik verimliliğin kutsanmasının ve teknolojinin kontrolden çıkarak insanlığı yok edebilme gücü karşısında duyulan korkunun bir bileşimidir.<sup>4</sup>

Filmin konusu şöyledir: 2020 yılında Metropolis kentinde her şey, karınca gibi çalışan köle işçiler ordusunun işlettiği devasa makinelerce yapılmaktadır. İşçiler, döküntü yer altı mahallelerinde yaşarken, hükmeden kesim yerin üstünde, “asma bahçeler” de günlerini gün etmektedir. Bir gün, şehrin efendisi Joh Fredersen’in oğlu Freder’in gözüne, genç ve güzel bir kız olan Maria ilişir. Freder onu takip ederken, Metropolis’in sefaletine tanık olur. Maria isyan etmeye hazır işçilerle bir araya gelip, sabırlı olmalarını ve ‘Unutulmuş İsa’nın getireceği kurtuluşu’ beklemelerini telkin etmektedir. Bu toplantıların farkında olan Jon Fredersen, bilim insanı Rotwang’dan Maria görünümünde bir robot yapmasını emreder. Robot, işçilerin yöneticilere güvenmesini sağlayacak ve huzursuzluk sona erecektir. Rotwang’ın asıl niyeti yarattığı androidlerle Fredersen’i de alaşağı edip tüm güce sahip olmaktır.<sup>5</sup>

Fritz Lang, 1924 yılında, Hollywood’un film prodüksüyon metodlarını öğrenmek için gittiği ABD’de, akşam saatlerinde denizden gördüğü New York’un silüetinden etkilenmesi sonucunda “*Metropolis*”i yaratmıştı.<sup>6</sup> Aynı zamanda mimar olan Fritz Lang, filmdeki tasarımları da kendisi gerçekleştirmişti. Elektronik müzik bestecisi Giorgio Moroder, filmin çevriminden 58 yıl sonra (1984 yılında) restore edilmesine ön ayak oldu. ABD’nin bağımsız film şirketlerinden PSO’nun finanse ettiği proje uyarınca, film yeniden kurgulandı, (değişik sınıfları anlatan sahneler değişik fon renkleriyle) renklendirildi ve Moroder tarafından müziklendirildi.<sup>7</sup> Filmin yeni nesile tanıtılmasında ve sevdirilmesinde Giorgio Moroder’in filme yaptığı New Age müziğin de etkisi olmuştur.<sup>8</sup> Bilindiği gibi, gösterildiği sinemalarda kendisi için Gottfried Huppertz tarafından bestelenen atonal müziği icra eden bir orkestranın eşlik ettiği “*Metropolis*”, Giorgio Moroder tarafından yeniden bestelendiği haliyle, bir kısmı enstrumental, bir kısmı ise (Queen gibi) pop müzik gruplarınca icra edilen sözlü elektronik müzik içerir.

Kontrolden çıkan Robotlar, başlangıçtan beri Bilim Kurgu Türü’nün başlıca konularından birisini oluşturmuşlardır. Michael Crichton’ın 1973 tarihinde yönettiği “*West World*” ve devam filmi olan 1976 tarihli “*Future World*”, gelecekteki dünyada, bir eğlence merkezinde kontrolden çıkan robotları anlatır. Eserlerinde Robotlar’ın uyması gereken kuralları da açıklayan ünlü yazar Isaac Asimov’un, Alex Proyas tarafından sinemaya uyarlanan “*I Robot*” (2004) adlı eseri, teknolojik gelişmeler sonucu robotların kendi yaratıcılarına karşı çıkmalarını işler. Film, bu unsurları kendisine konu edinen Siber Punk’ın da ilk örneklerinden sayılıyor. Teknoloji yazarı Stephen

<sup>4</sup> Claudia Springer, Elektronik Eros, Sarmal Yayınevi, İstanbul, Ekim 1998, 23.

<sup>5</sup> “*Metropolis*”, 10.Uluslararası İzmir Film Festivali Kataloğu, İzmir, Mayıs 1998, 79.

<sup>6</sup> Ünsal Oskay, Popüler Kültürün Toplumsal Ortam ve İdeolojik İşlevleri Üzerine, SBF BYYO Basımevi, Ankara, 1979, 217.

<sup>7</sup> “Fritz Lang’ın Metropolis’i yeniden gündemde”, Film Market, İstanbul, 15 Temmuz 1984, İstanbul, 22.

<sup>8</sup> David Toop, “Throbbery with Intent”, Wire Dergisi, Ocak-1992, Londra, 20.

Sutton: “Metropolis siberpunk’dır. Ancak, bilgisayarlar ve elektronik cihazlar daha yaşamımızda önemli bir faktör haline gelmeden öncesinde Siberpunk’ın bütün unsurlarını sorguladığı için garip bir siberpunkdır”<sup>9</sup> diyerek filmi açıklıyor. Metropolis’in bir diğer özelliği de günümüzde sıkça duyduğumuz bir kavram olan Steam Punk’a da yakın oluşu. ‘Gelecekte geçen bir öykünün sanki geçmişte yaşamış bir insanın gözüyle yazılması, sözgelimi, araçların buhar enerjisiyle çalıştırılması ya da mekan estetiğinin 1950lerde rastlanan fonksiyonel özelliklere sahip olması gibi unsurların’ bu akımın en önemli özelliklerinden olduğunun burada belirtilmeden geçilmemesi gerekir.

### Metropolis Antik Kenti ile “Metropolis” Filmi arasındaki Ortak Noktalar

İnsanoğlu, ilk çağ ile bağına hiçbir zaman koparmamış, en basit takının tasarımından dev asa mimari yapılara kadar her konuda geçmişini örnek almıştır. 1926 tarihli “Metropolis”in yönetmeni Fritz Lang da geçmişte geleceği arayan, antik çağdan aldığı malzemeyi kullanarak geleceğe ulaşan sanatçılardan. Her şeyden önce film, ismini antik çağdan alan bir şehrin öyküsüdür. Ancak, filmin Anadolu’da birçoğu bulunan Metropolisler’e referansı, ismiyle sınırlı kalmaz. Antik çağın dönemsel özellikleri, filmin içeriği veya görselliği bağlamında birçok unsuruyla varlığını hissettirir.

Bilindiği gibi ‘Metropolis’ ismi, Ana Tanrıça Meter ile şehir anlamını taşıyan Polis kelimelerinin bileşiminden oluşur. Ana Tanrıça’nın kenti olarak literatüre geçen Metropolis, günümüzde Metropol, yani Anakent veya Büyükşehir olarak adlandırılan yerleşim merkezlerine karşılık gelir. Filmdeki Metropolis, aynı ilk çağ şehirlerinde olduğu gibi bir şehir-devlettir. Dolayısıyla, kendi kuralları, kanunları ve politik yapısı vardır. Ayrıca bolluk içerisinde yaşayan yöneticilerden, sefil bir yaşam süren işçi kesimine kadar farklı toplumsal sınıfları barındırır. Burada dikkati çeken olgu, filmde, Roma’nın ilk döneminde olduğu gibi, şehrin, asiller ve köleler gibi yalnızca iki sınıfa ev sahipliği yapmasıdır. Bu sınıflı toplum, aynı, ‘İyonya’da kurulu ve 5000 yıllık geçmişi olan Metropolis Antik Kenti’ni de ilgilendiren bir isyandaki gibi’ bir başkaldırıya hazırlanmaktadır. Bilindiği gibi, III. Eumenes ismiyle kendisini Bergama Kralı ilan eden Aristonikos, M.Ö.133 yılında başlayan ve birkaç yıl süren isyanını tüm yöreye yaymış, ancak Metropolisli yurttaşlar ve genç askerler Bergamalı İsyancı Ordusu yerine egemen Roma’nın tarafını tercih etmişlerdir. Prof. Dr. Boris Dreyer’in<sup>10</sup> epigrafik araştırmaları sonucu ulaştığı bu detay, Roma Cumhuriyeti’ne karşı başlatılan ve ilk köle isyanı olarak bilinen Spartakus İsyanı’ndan da önce gerçekleşmiştir. Antik çağlarda seyrek olsa da örnekleri görülebilen ‘sisteme karşı toplumsal isyan’ vurgusu “Metropolis”in de ana temasını oluşturur. Antik Çağda diğer kentlerdeki gibi, Metropolis’te yaşayanlar arasında da bir kurtarıcı ve kahramanlık kültürü egemendi. Agora’da ele geçen bir yazıtta bahsedilen ve Aristonikos İsyanı’na Metropolis adına katılan genç kahraman Apollonios kentin gurur kaynağı idi. Bu arada, Troya’yı kazan Heinrich Schillemann’dan, kazıları devam ettiren Manfred Korffman’a, Göbeklitepe’yi dünyaya duyuran Klaus Schmidt’den, üvey babası arkeolog olan “Troya” filmi yönetmeni Wolfgang Petersen’e kadar hepsi gibi bir Alman olan senarist Thea Lang’ın da Anadolu Arkeolojisini iyi bildiği anlaşılmaktadır.

Bilim Kurgu’nun genelde yapıldığı dönemin politik atmosferini yansıttığı söylenir. Söz gelimi, edebiyatçı George Orwell’in, satır aralarında Sovyet Tehlikesi’ne dikkati çektiği “1984” isimli

<sup>9</sup>Stephen Sutton, Quora İnternetb Sitesi, <https://www.quora.com/Is-Metropolis-a-cyberpunk>, 17.08.2022

<sup>10</sup> Dreyer, Engelmann 2003, 32.

yapıtının aslında yazıldığı 1948 yılını anlattığı bilinmektedir. ‘Bilim Kurgu Sineması’nda şiddet ve ideoloji’ isimli kitabında, Yüksel Batur, şöyle diyor: “*Bilim Kurgu Sineması, sinemanın doğuşu kadar eski olan tarihi boyunca, popüleritesini ve canlılığını da bu özelliğine borçludur*”.<sup>11</sup> Aynı, H.G. Wells’in dönemin sosyal adaletsizliğini anlatmak için yazdığı “*Zaman Makinası*”nda olduğu gibi “*Metropolis*” filminde de baskıcı bir yönetim biçiminin izleri görülür. Bilindiği gibi, Almanya’da 1918 yılından, 1933 yılında Nasyonal Sosyalistler’in iktidara gelene kadarki döneme ‘Weimar Cumhuriyeti’ adı verilmektedir. Her sanatçı gibi, yönetmen de yaklaşan tehlikenin ayak seslerini duymuş, huzursuzluğunu öyküye farklı bir şekilde yansıtmıştır. Nazi Faşizmi’nin yarattığı paranoya, filmdeki tiplmelerin yanı sıra, antik çağda yaşanan aşırılıkların gelecekte tekrar tezahür etmesi ihtimali bağlamında filme aktarılmıştır. Lang, gelecekteki dünyayı, geçmişteki olumsuzlukların bir tekrarı olarak kavramış ve bu şekilde filmde distopik bir gelecek yaratmıştır.

“*Metropolis*” filmi yalnızca içerik açısından değil, görsel açıdan da Metropolis Antik Kenti’yle benzerlikler taşır. Filmin bir özelliği, bilim kurgu sinemasında görsel açıdan devrim yaratacak nitelikte oluşudur. Öyle ki, “*görselliğin 21. yüzyıldaki yeni yayılma alanlarını sezmiş ve bir anlamda görsel geleceğe yön vermiş*”<sup>12</sup> olarak nitelenen ve “*Metropolis*” gibi görsel yönden büyük bir adım olan “*Blade Runner*”ın yapımı için aradan en az 60 yıl geçmesi gerekecektir. Bilindiği gibi, Metropolis, Sinema’da yalnızca Fütürist Akım’ın değil aynı zamanda Ekspresyonist Akım’ın da bir temsilcisi olarak değerlendirilir. Ekspresyonizm ortaya çıkış sürecinde politik bir akım olmakla birlikte, sinemaya daha çok görsel estetik bağlamında yansımıştır. Appia Tiyatrosu ve Max Reinhardt Tiyatrosundan etkilenen ekspresyonistler (dışavurumcular), bu tiyatrolardan öğrendikleriyle sinemada ışık ve dekoru anlam yaratmak için kullanmışlardır. Sözelimi ışık, onlara kadarki dönemde yalnızca aydınlatma amacıyla kullanılırken, dışavurumcularla birlikte, izleyicinin, ışık yoluyla karakterlerin içinde bulunduğu ruhsal durum hakkında fikir edinmesi sağlanmıştır. Sesin henüz sinemaya girmediği ve oyuncuların yalnızca (abartılmış) bir oyunculukla kendilerini ifade ettikleri dönem şartları göz önüne alınırsa, ışık ve mekan tasarımının anlam yaratmadaki önemi ortaya çıkar. Dışavurumcu korku filmlerinde, ürkütücü tipleri aydınlatmada kullanılan ve sonradan Film Noirlar’da da kullanılacak olan Contré Plongé, yani yüzlerin alttan aydınlatılması, ekspresyonist sinemada ışığın anlam yaratmak için kullanımına iyi bir örnektir. Işık-gölge oyunları, ilginç ve korkunç tiplmeler veya semboller, antik dönem taş eserlerinde de kullanılan, gücü yansıtan simgesel anlatımlardır. Bu da antik dönem tiyatrolarının sıklıkla kullandığı maske ve ifade çeşitliliğini devam ettirmektedir. Metropolis Tiyatrosu yakınında bulunan mozaikli salonda farklı duyguları tasvir eden maske figürlerine rastlanmıştır.

Bilindiği gibi Fritz Lang, aynı zamanda bir mimardır ve filmdeki modern kentlerden kadın robota kadar birçok tasarım yönetmenin kendisine aittir. Filmdeki gökdelen tipindeki yapıların New York’dan alındığı ise bariz bir biçimde ortadadır. 20. Yüzyıl Amerikası, medeniyetle ilgili herşeyde olduğu gibi, mimariye ait bazı unsurları da antik çağdan ödünç almış, New York Şehri’ndeki sütunlu yapılardan, stadyumlara kadar birçok unsur Neoklasik izler taşımıştır. Sinema da, New York’un, bu, eskiyle yeniye buluşturan mimari tarzından yararlanmış, “*Charade*” (Y: Stanley Dönen/1966) gibi gerilim filmlerinde sütunların ince uzun yapısı gerilimi artırıcı bir unsur olarak, bazı filmlerde ise gerilimi azaltmak için romantik bir unsur olarak kullanılmıştır. “*Metropolis*”ın

<sup>11</sup>Batur, Yüksel, Dr.Bilimkurgu Sineması’nda Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayıncılık, Temmuz 1998, Ankara, 46, 47.

<sup>12</sup> “Blade Runner”, Tempo Dergisi-Dünya Sinema Tarihi Eki, İstanbul, 3 Şubat 1994, 88.



tasarımlarında ise bu stiller toplamı olduğu gibi yansıtılmış, binaların tasarımı, özellikle Babil Kulesi olarak adlandırılan, bir gökdelenin üzerine konuşlanmış olan yönetici mekanı, aslında antik kentlerin Akropolis yerleşimleri düşünülerek tasarlanmıştır. Metropolis antik kenti, aşağı kentten bir iç kale yardımıyla ayrılan, denizden 145 m yükseklikte görkemli bir Akropolis'e sahiptir<sup>13</sup>. Bergama Krallığı'nda olduğu gibi Akropol'de yaşayan asillerin, kentin alt tabakalarıyla sosyal ve organik bağı kesilmişti. Filmin, Fantastik Mimari olarak nitelenen mimarisi, sonradan başta "5.Element" olmak üzere, birçok filmde tekrarlanmıştır. "Mimarideki Fantezi Kavramı, sıradışı, alışılmadık, kimi zaman gerçekleştirilebilmesi imkan dahilinde, ama genellikle inşa edilemeyip fantastik kalmış, zamanın çok ötesine geçmiş tasarımları içine alıyor".<sup>14</sup>

Karel Capek'in 1920'de yazdığı R.U.R. (Rossum's Universal Robots) adlı bir oyunda robot terimini kullanmasının ardından robotlar insanlığı alaşağı etmeye koşullanmış tehlikeli varlıklar olarak betimlendikleri yirminci yüzyıl başı bilimkurgusunun esas ögesi oldular. "Capek'in eserinden Isaac Asimov'un öykülerine kadar tarih boyunca robotların daima yaratıcılarına (insanoğluna) benzemesi gerektiği düşünüldü".<sup>15</sup> Capek'ten birkaç yıl sonra, Lang, "Metropolis"de, sinemada bir asır boyunca kullanılacak robotların güzel bir prototipi'ni çizmişti. Dolayısıyla, "Metropolis", yalnızca 'robotların yol açtığı kaosu işleyen distopik filmlerin değil, aynı zamanda 'Bilim Kurgu Sineması'nın Yapay Bedenleri'nin de bir prototipini sunuyordu. Kıbrıslı Heykeltıraş Pigmalion'un sonradan canlanan kadın heykeli bağlamında bir insan yaratma mitini de metinde barındıran filmde Maria'nın kimlik özellikleri Eve'e kopyalanarak bir canlı yaratılmıştır. Dişi robot 'Eve', görünüm olarak da bir tanrıçayı andırır. Tabii ki Lang, bu kültürü modernize ederek seyirciye sunmuştur. Robot'un ayakta dimdik duruşu, kendisini antik çağda işlenmiş tanrıça heykellerine daha da yakınlaştırır. "Eve"nin giysisi, Metropolis antik kentinden çıkan ve şu anda İzmir Müzesi'nde sergilenen Hygeia<sup>16</sup> heykelinin giysisi gibi bedenini bir zırh gibi sarmıştır ve robotların ilk tasarımlarına bu olgunun yansıtıldığı görülür. Benzer şekilde robot zırhını tamamlayan metal miğferi de Metropolis Kenti'nin koruyucusu Savaş Tanrısı Ares'in<sup>17</sup> miğferini andırmaktadır. Bu arada, Dişi Robot, yalnızca görünüm olarak değil, işlev olarak da bir tanrıça gibi davranır. Tek Tanrı olgusunun henüz anlaşılmadığı dönemde, aynı, Kubaba, Kibele, Meter, Artemis veya Diana gibi adlarla adlandırılan Ana Tanrıçalar'ın işlevini yüklenen Dişi Robot'tan insanları ikna ederek isyanı bastırması beklenmektedir. Antik dönem inanç sistemlerinde de beklenen, insanların tanrıların gösterdiği yolda ilerlemesi, herhangi bir itaatsizlik durumunda ise cezalandırılmasıdır.

Filmde, tasarımlar, grotesk bir estetiği yansıtır. Kaba, çirkin ve tuhaf olanın konu alındığı bu estetik antik çağda karşılığını bulur. Sözelimi, filmdeki aktörler, giysilerinden saç stillerine ve yüzlerine kadar genelde görünümü abartılmış insanlardır. Bunda, film icabı kasıtlı olarak yapılan makyajın da etkisi vardır. Grotesk anlayış, dahi ve çılgın bilim adamı Rotwang'ın görünümünde doruk noktasına ulaşır. 1985 yılında çevrilen "Back to The Future/Geleceğe Dönüş" filminde uçan otomobili icad eden Emmett Black adlı bilim adamının görünümüne uzanan bu imge, ekspresyonist sinemanın ürkütücü karakterlerinin öncülerindedir. Antik kentlerde ise, genelde sur duvarlarında

<sup>13</sup> Aybek, Ekin Meriç, Öz 2009, 17.

<sup>14</sup> Yasemin Şener, "Fantastik Mimarlık: 1500-2036", Milliyet Gazetesi-Mimari Eki, 27 Şubat 2022, 7.

<sup>15</sup> "Yeni Nesil Robotlar", Focus Dergisi, 2, İstanbul, Şubat 1997, 36.

<sup>16</sup> Meriç 2003, 138.

<sup>17</sup> Meriç 2003, 50.

kullanılan grotesk figürler, kötü niyetli kişilere karşı uyarı niteliğindeki bir güç gösterisidir. New York'un 1930'larda simgesi sayılan Chrysler Binası'nda ve Metropolis Tiyatrosu'nda bulunan Grifon figürü bu anlayışın iki uç örneğidir.

## SONUÇ

İnsanoğlu, uygarlık tarihi boyunca hep geleceğe uzanmak istedi. Uzay gözlemlerinden, fallara, hep geleceği merak etti. Sanatçılar da insanoğlunun bu arzusunu geleceği anlatan yapıtları işleyerek gidermeyi amaçladılar. Sanatçıların bu çabasında, en fazla ilham aldıkları da geçmiş oldu. Bu çalışmada, "Metropolis" filminde, arkeolojik olguların filme nasıl yansındığını bilim kurgu yapıtlarının geçmişten aldıkları ilhamı geleceğe nasıl taşıdıkları tartışılmıştır. İlginç bir biçimde, "Metropolis"deki birçok görsel unsur da sonradan yapılan Bilim-Kurgu filmlerine örnek oldu. George Orwell'in romanından uyarlanan "1984" filmindeki köle gibi çalışan üniformalı işçiler veya "Brasil"deki, sanki 1930'larda tasarlanmış görünümü veren mimari, mekanik araç ve gereçler, "Metropolis" filminden ödünç alınmıştır. Sinema'nın büyüü, içerdiği ikilem ve gerilim oranında artar. "Metropolis" filminin, geçmişin kalıplarını reddeden Ütopik Modernist bir sanat anlayışıyla, kendi mitini ve distopik dünyasını yaratması en belirgin özelliğidir.

Her şeyden önce, "Metropolis" antik çağın yaşam stili olan planlanmış kenti geleceğe yansıtmıştır. "Metropolis"de kapsül şeklindeki kabuklara sahip, hi-tech gelecek kentleri değil, Eski Yunan Tapınakları'na benzer, yatay veya düşey elemanlar barındıran yapılar tasarlanmıştır. Buharla çalışan fabrikalar, şehirdeki konstrüktivist yapılar, Katakomb, Moloch Makinası, Katedral, mahallelerin tasarımları hemen hepsi antik çağdan kalan grid planlı rasyonalist kentleşme politikasını yansıtır. Böylece bir kent planı tasarlanırken toplumsal yapı da düzenlenmektedir. Aristo, kent plancısı Hippodamos hakkında "İdeal Devlet üstüne ilk konuşan odur" diyerek bu durumu ifade eder. Ayrıca filmin başrolündeki Dişi Robot'un dış görünümü, Metropolis antik kentinden çıkan Hygeia ve Ares betimlemeleriyle benzerlik gösterir. Nitekim sinema tarihinin takip eden dönemindeki robotlar, yapay zekalarının yanı sıra insansı özelliklerini, en azından organik parça taşımaları açısından daha fazla oranda barındırmışlardır.

"Metropolis" örneğinde görülüyor ki, bilim kurgu yapıtları geçmişten aldıkları ilhamı geleceğe taşıyorlar. İlginç bir biçimde, "Metropolis"deki unsurlar da sonradan yapılan Bilim Kurgu filmlerine örnek oldu. Tıpkı, New York Times'dan David Belcher'in "Metropolis'in Mimari bir Eleştirisi" isimli makalesinde belirttiği gibi: "Metropolis, geçmiş, günümüz ve gelecek arasında bir köprü oluşturmaktadır".<sup>18</sup> Sinema Tarihi'nde tek bir filmin bir asrı etkilediği ender görülmüştür. Bu da, bizce filmin, kökenlerini, insanoğlunun düşünsel bazda ilk ürünlerini verdiği antik çağa dayandırmasından ileri gelmektedir.

<sup>18</sup>David Belcher, The New York Times İnternet Sitesi, <https://www.nytimes.com/2022/02/17/fashion/watches-clocks-german-films-metropolis.html>, 24.08.2022

**KAYNAKÇA**

- Aybek S., Ekin Meriç A., Öz A. K. (2009) İonia’da Bir Ana Tanrıça Kenti Metropolis, İstanbul: Homer Kitabevi.
- Batur Y. (1998) Bilimkurgu Sineması’nda Şiddet ve İdeoloji, Ankara: Kitle Yayıncılık.
- Belcher D. (2022) “Clocks Often Played Ominous Role in German Films”, *The New York Times*, <https://www.nytimes.com/2022/02/17/fashion/watches-clocks-german-films-metropolis.html>, New York (24.08.2022).
- Boudou, J. (2003) Bilim Kurgu, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Dreyer B., Engelmann H. (2003) Die Inschriften von Metropolis, Bonn: Dr. Rudolf Habelt GmbH.
- Erdem, T. (1999) “Sahi, bu yazının başlığı neydi?”, Sinema Dergisi, İstanbul: Merkez Yayıncılık.
- Film Market (1984) “Fritz Lang’ın Metropolis’i Yeniden Gündemde”, Film Market Dergisi-15.7.1984, İstanbul: Film Market Yayınları.
- Focus Dergisi (1996) “Ne Olacak Bu Evren’in Hali?”, İstanbul: Gelişim Yayıncılık.
- Focus Dergisi (1997) “Yeni Nesil Robotlar”, İstanbul: Gelişim Yayıncılık.
- Hürriyet Gazetesi (2001) “Uzay Mühendisleri Filmden Esinlenmiş”, *Hürriyet Gazetesi*-22 Eylül 2001, İstanbul: Hürkün Yayıncılık.
- Meriç R. (2003) *Metropolis: Ana Tanrıça Kenti*, İstanbul: Homer Kitabevi.
- Moravec H. (1993) “David Turin’le Söyleşi”, *Mondo 2000* Dergisi-Sayı: 11, Roma: Mondo 2000.
- Oskay Ü. (1979) Popüler Kültürün Toplumsal Ortam ve İdeolojik İşlevleri Üzerine, Ankara: SBF BYYO Basımevi.
- Springer C. (1998) *Elektronik Eros*, İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Sutton S. (2022) “Is Metropolis a Cyberpunk?”, *Quora* Dergisi-15.06.2022, <https://www.quora.com/Is-Metropolis-a-cyberpunk>, (17.08.2022).
- Tempo Dergisi (1994) “Blade Runner”, *Tempo Dergisi -Dünya Sinema Tarihi Eki*-3.2.1994, İstanbul: Hürriyet Yayıncılık.
- Toop D. (1992) “Throbbery with Intent”, *Wire Dergisi* -Ocak 1992, Londra: Herald Publishing.
10. Uluslararası İzmir Film Festivali Kataloğu (1998) “Metropolis”, İzmir: Güzel Sanatlar Eğitim ve Kültür Vakfı.