



Ağ Toplumu Bireyinin Toplum ve Kent İlişkisi: Behiç Ak Tiyatrosu İncelemesi

Elif Vurucular Kesimci¹
ORCID: 0000-0001-5106-6980

Öz

İnternetin gelişimi, sosyal ağların kurulması, teknoloji ve mobil iletişim araçlarının imkanları, kişilerin her an, her yerde, herkesle iletişim kurabilmesini sağlamış, zaman ve mekan algısını, bireyin toplumla, kendisiyle ve kentle kurduğu ilişkileri değiştirmiş, dünya küreselleşerek küçülmüştür. Bireyin çevresini algılayışı ve değişen yaşam biçimi kent mekanlarının kullanımını ve kentlerin organizasyonunu etkilemiştir. Behiç Ak 'Tek Kişilik Şehir' ve 'Küçülecek Yer Kalmadı' tiyatro oyunlarıyla, bir mimarın gözünden, günümüz toplum bireylerinin yaşamlarını ve kentle ilişkilerini, abartarak, mizahi bir dille eleştirmektedir. Çalışma kapsamında incelenen, 'Tek Kişilik Şehir' oyunu yalnız yaşayan, teknoloji sayesinde evinden çalışan, ihtiyaçlarını tuşlayarak halleden ve dışarıya çıkmayan Adam ve Kadın karakterinin, yüz yüze buluşmasını konu edinmektedir. 'Küçülecek Yer Kalmadı' oyunuyasa köye taşınmış çift (Adam ve Kadın) ve onlara şehirden gelerek 'Misafir' olan karakterin küreselleşme, iletişim ve doğaya dönüş sohbetlerini içermektedir. Bu çalışma kapsamında Behiç Ak'ın yazdığı iki oyun; ağ toplumunda bireyin kendine, topluma ve kent mekanına uzaklaşması, değişen toplum yaşantısının kente yansımaları, oyun yazarı olan bir mimarın, mesleğinin getirdiği eleştirel yorumlayışı incelenmiştir. İki oyunun ortak özellikleri; çevresine ve kendisine yabancılaşan bireyler, iletişim olanaklarının, iletişim kuramamaya sebep olması, kent mekanlarının evden çalışmayı ve ihtiyaçları karşılamayı sağlayan teknoloji ve internet olanaklarıyla deneyimlenemiyor olması, tüm olumlu gelişmelere rağmen bireylerin mutlu olması olarak tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ağ toplumu, küreselleşme, kent mekanları, mimar yazar, tiyatro oyunları

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Bursa Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, E-posta: elifvurucular@gmail.com



idealkent ©

ISSN: 1307-9905 E-ISSN: 2602-2133

DOI: 10.31198/idealkent.1475637

Araştırma Makalesi / Research Article

Sayı Issue 45, Cilt Volume 16, Yıl Year 2024-3, 1552-1575

The Relationship of the Network Society Individual with Society and the City: A Study of Behiç Ak Theater

Elif Vurucular Kesimci²
ORCID: 0000-0001-5106-6980

Abstract

The development of the internet, establishment of social networks, and advancements in technology and mobile communications have enabled individuals to communicate anytime, anywhere, with anyone, thus altering their perception of time and space and changing their relationships with society, themselves, and urban spaces, leading to a globalized world. The way individuals perceive their surroundings and their changing lifestyle has influenced the utilization of urban spaces and the organization of cities. Behiç Ak, through his theater plays 'A City of One Person' and 'Nowhere Left to Shrink', criticizes the lives of contemporary society individuals and their relationships with cities from an architect's perspective, using exaggeration and humor. Behiç Ak's plays are examined, highlighting the alienation of individuals in the network society from themselves, society, and urban spaces, the reflections of changing societal lifestyles on cities, and the critical interpretation brought by an architect who is also a playwright. The common features of the two plays include individuals alienating themselves from their surroundings and the inability to communicate despite the available communication tools, the inability to experience urban spaces due to technology and internet facilities that enable working from home and meeting needs, and the lack of happiness despite all positive developments.

Keywords: Network society, globalization, urban spaces, architect writer, theater plays.

² Asst. Prof., Bursa Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Architecture, E-mail: elifvurucular@gmail.com

Giriş

İnternet ve sosyal ağların oluşturulması, mobiliteyle her zaman ve her yerden erişilebilir olması, birey-toplum ilişkisini değiştirmiştir. 21 yüzyılda sanayileşme sürecini tamamlamış toplumlarda yeni bir toplumsal yapı oluşmaya başlamıştır. Bu yeni dönemi Bell (1973) 'sanayi sonrası toplum', Toffler (2008) 'üçüncü dalga', Drucker (1994) 'bilgi toplumu', Touraine (2004) 'bilgi/enformasyon toplumu', Debord (1996) 'gösteri toplumu', Baudrillard (1997) 'tüketim toplumu', Castells (2005) ise 'ağ toplumu' olarak adlandırmaktadır. 21. yüzyılda değişen toplumsal yapıyla, sanayi toplumu döneminin sona erdiği kabul edilmektedir. Toplum; temeli bilgi olan bir yapılanma sürecindedir. Bu çağın bilgi ve iletişim teknolojileri, sanayi toplumundan çıkarak, 'bilgi toplumu'na dönüşümü sağlamıştır. Bilgi toplumu, bilgiye kolay erişebilmekte, dönüştürebilmekte ve geliştirebilmektedir.

Bilgiye ulaşmada, geleneksel medya sınırlarını ortadan kaldıran yeni iletişim teknolojileri, kullanıcının enformasyon kanalları ve içeriği üzerindeki kontrolünü ve üretkenliğini değiştirmiştir. Postmodern toplumda tüketici aynı zamanda mesajın üreticisidir (Başer, 2010). Castells (2005), interaktif bilgisayar ağlarının, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratarak, hayatı şekillendirerek, aynı zamanda hayat tarafından şekillendirilip katlanarak büyüdüğünü belirtmektedir. Eski iletişim araçlarının tek taraflılığından farklı olarak kullanıcıların etkileşim içinde olduğu internet, mobil telefon 'yeni medya', 'sosyal medya' veya 'ikinci medya çağı' (Poster, 1995) olarak adlandırılan bu süreç günlük hayat ve birey-toplum ilişkisinde dönüşüme sebep olmaktadır.

İletişim ve enformasyon teknolojilerindeki bu hızlı değişim birey-toplum ilişkisini ve dünyayı algılayış biçimini değiştirmiştir. Kablosuz internet ve akıllı telefonlarla, bir mekandan başka bir mekana saniyeler içerisinde iletilen enformasyonla, zaman-mekan ilişkisi ortadan kalkmıştır. İnternet kullanımı, mekan ve zamanla sınırlandırılmayıp, dünya sınırlarını aşarak, sanal mekanın oluşmasını sağlamıştır. Bu yönüyle internet, bireylerin bilgisayarları sayesinde, pek çok verinin sanal düzeyde ve dünya ölçeğinde yayınlanmasını sağlamaktadır (Aydoğan, 2010, s. 4). Her türlü bilgi, her sosyal sınıftan insana ulaşabilmektedir. Farklı dünya görüşleri bir araya gelirken, kişiler sanal mekanda, kent mekanında belki de karşı-

laşamayacağı bireylerin yaşamlarını öğrenmektedir. Aynı zamanda, sosyal ağlar ve enformasyon teknolojilerinin yapıları, benzer dünya görüşünde, benzer zevkleri olan kişileri bir araya getirmektedir. İnsanlar gelişen teknoloji, mobil iletişim araçları ve internetle, sanal mekanda kurdukları ağlarla düşüncelerini, beğenilerini, ses, video ve fotoğraflarını paylaşabilmektedir. Zamana ve mekana esneklik kazandıran bu araçlarla, mekan ve insan bedeni doğal kısıtlamalarından kurtulmuş, bilgisayarlar ve video monitörlerinin birbirine bağlanmasıyla, uzak-yakın ayrımı kalmamıştır (Aydoğan, 2010, s. 3).

Zaman ve mekanın parçalanmış olması, internet ve teknolojik olanaklar, küreselleşmeye neden olmuştur. Giddens (2000) küreselleşmede, artan karşılıklı ilişkileri ve bu ilişkilerin sadece ekonomik değil; toplumsal, kültürel ve politik alanlarda da etkili olduğunu savunmaktadır. Bauman (2006) küreselleşmeyi, tek tek kişilerin tasarımı ve eylem kapasitelerinin menzili dışına uzanan güçler olarak değerlendirmektedir. Harvey (2012) için küreselleşme; dünyanın küçülerek yoğunlaşması, iletişim ve bilişim teknolojilerindeki gelişmelerin, haberleşme ve ulaşımı daha kolay, daha hızlı ve daha ucuz hale getirmesinin ve böylelikle karşılıklı bağımlılığın artmasının sonucudur.

Dünya küreselleşip, küçülürken, kolay iletişim kurabilme ve bilgiye ulaşabilme olanakları yararlı olduğu kadar, beraberinde pek çok şeyi de değersizleştirmiş, toplum ve insan ilişkilerinde büyük değişimler gerçekleştirmiştir. Postman (2004)'a göre bilgi bir atık haline gelmiştir. Bilgi ve insan arasındaki bağ koparılmıştır; bilgi gelişigüzel bir şekilde, başka hiçbir bilgiye yöneltmeden, yüksek hızlarda, teoriyle, manayla ve amaçla bağını kopartmış şekilde ortaya çıkmaktadır. Sosyal medyayla dünyanın herhangi bir yerindeki kişiyle kolayca iletişim kurulabilmesi ve kişilerin düşüncelerini rahatça ifade edebilmesi, özgürleştirdiği kadar, bireysel ve toplumsal bir sıkışmışlığa sebep olmaktadır. Castells (2005)'e göre; ağlar arasındaki iletişimin, ışık hızında işleyen enformasyon teknolojilerine dayalı yapısı sayesinde insanlar kolay, ucuz ve hızlı bir şekilde bir araya gelmektedir.

Özgürleşme(birey) birey, iletişim teknolojilerinin iletişimi kolaylaştırmasıyla, sosyal medyanın sosyalleştirmesiyle, yüz yüze iletişim kur(a)mayan, teknoloji vasıtasıyla iletişim kurup, sosyalleşebilen bireye dönüşmüştür. Ağ toplumunu, toplumdan ve birbirinden yabancılaşan bireyler oluşturmaktadır. Kişi sanal mekandaki kendi benliğiyle gerçek mekandaki benliği arasında kalmaktadır. İnsanlar, yüz yüze iletişim için harcadıkları

zamandan daha fazlasını, mobil iletişim araçları veya bilgisayarlar aracılığıyla gerçekleştirdikleri iletişime harcamaktadır (Aktaş & Çaycı, 2013, s. 634). Sosyal ağlarla bu hızlı bir araya gelme kolaylığı, bireylerin kent mekanında bir araya gelme isteğini azaltmıştır.

İletişim ve internetin sağladığı yararlarla kent mekanı yeniden düzenlenmiştir. Castells (2005), kentsel evrimin gelinen aşamasını bilgi kenti olarak görmektedir. Bilişim teknolojileri kentteki ekonomik yapılanmayı değiştirmiştir. Sanayi toplumunun, makineye bağlı üretimi ve fiziksel emeği; yerini zihinsel emeğe ve bilgiye bağlı üretime bırakmış, küreselleşmenin etkisiyle, üretim mekandan bağımsızlaşmıştır. Sanayi toplumunun maddi malları fabrikalarda üretilirken, bilgi toplumunda bilgi kullanımı, veri bankaları ve bilgi ağlarına bağlı olarak gerçekleşmektedir (Erkan, 1997). Bilgi toplumunda maddi sermayenin yerini zihinsel sermaye almış ve yer sınırı kalkmıştır. Bilgi teknolojileri ve iletişim araçları, ülkeler ve kültürler arasındaki mesafeyi azaltmaktadır. Bu durum yeni tüketim kalıpları ve talepleri oluşturmakta ve bunları küreselleştirmektedir (Illich, 1990). Bilgi teknolojilerindeki gelişmelerle sermaye ve ticaretin serbest dolaşımı, hizmetler sektörünün yoğunlaştığı kentleri oluşturmuştur.

Çağımız ağ toplumu bireyleri, ofise gitmeden evlerinden çalışabilmekte ve kentin sunduğu imkanlara sanal mekanlarda erişebilmekte ve sanal mekanda var olmayı, gerçek kent mekanında bulunmaya tercih etmekte, bu nedenle kent merkezinde yaşama zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Bu durum, bireylerin kent dışında olan mekanlara yerleşmeleriyle alt kentleşme (banliyöleşme) süreçlerini hızlandırmıştır (Castells, 2015). Kentten sıkılanların eko köylere, kent dışındaki kapalı sitelere yerleşmelerinin temelinde bu imkanlar bulunmaktadır. Özellikle üst gelir grubu, mekansal sınırlamalardan özgürleşmiş, dünyanın başka bir yerine gitse de bilgi üretebilir olduğundan, belirli bir mekanda ikamet etme zorunluluğundan kurtulmuştur. Bilgi toplumu olarak adlandırılan günümüz koşullarında işlemler sanal olsa da insanlar hala kent mekanlarında yaşamaktadır (Castells, 2005), ancak mekanın algılanışı ve sınırları değişmiştir. Bilgi çağının sağladığı kolaylıklardan ve kentsel süreçlerden her kesim faydalanamamaktadır. Hizmet ya da sanayi sektörünün bir işçisi, çalıştığı kent mekanından bağımsız yaşayamamaktadır. Bu durumda, kent için bireyin ne ürettiği önem kazanmaktadır. Bilgi üretebilen ve üst gelir grubundan olan bireylerin özgürlüğüne, kentin diğer bireyleri sahip değildir.

Toplumsal deęişimler her dönemde sanata konu olup, sanat aracılığıyla topluma yansıtılmaktadır. Mimar olan Behiç Ak, ağ toplumu bireylerinin kendileriyle, toplumun dięer bireyleri ve kent mekanlarıyla olan ilişkilerini tiyatro oyunlarında konu edinmiş, mizahi bir dille eleştirmiştir. Ak, iki farklı üniversitede mimarlık eğitimi almış; bu eğitimin, insana, toplumsal yaşama ve dünyaya ilişkin derin bir kavrayış ve insana, doğaya, kentsel mekana, nesnelere; insanı çevreleyen her şeye karşı farkındalık geliştirmesine olanak sağladığını, kendi web sitesinde, biyografi bölümünde (Behiç Ak, 2024) belirtmiştir. Karikatürist, çocuk kitabı yazarlığı ve çizerliği, oyun yazarlığı, sanat yönetmenliği yapan, belgesel film alanında da çalışmaları olan Ak'ın, yazdığı tiyatro eserlerinde sıklıkla mimarlık eğitiminin izleri görülmektedir. Bu çalışmada 'Tek Kişilik Şehir' (Ak, 2008) ve 'Küçülecek Yer Kalmadı' (Ak, 2009) oyunları incelenmiştir. Ak'ın mimarlığı konu alan tiyatro oyunlarından bu iki oyunun seçilme sebebi, ağ toplumu bireyinin kentte sıkışmışlığı ve kendisine karşı olan yabancılaşmasını değiştirmek için çabalaması ortak özellik olarak görülmüş ve ağ toplumu ve kent mekanlarının karşılıklı ilişkisi, oyunlar üzerinden okunmuştur.

'Tek Kişilik Şehir' (Ak, 2008) oyununun, oyun sonuna kadar gerçek isimleri açıklanmayan üç karakteri bulunmaktadır. 'Adam' ve 'Kadın' karakterleri ağ toplumunun yalnızlaştırdığı sıradan bireylerdendir ancak herkes gibi onlar da 'özel' olduklarına inanmaktadır. 'Garson' karakteriyse onlardan farklı bir yaşam sürmekte olan sıradan bir hizmet sektörü çalışanıdır. Kent, tek kişilik bir kente dönüşmüştür; Adam ve Kadın karakterleri gibi yalnız yaşayan, evlerinden çıkmadan işlerini yapan ve arkadaşlarıyla iletişim araçları aracı olmadan iletişim kuramayan bireylerin yaşadığı bir kenttir. Garson ve küçük bir evde yaşayan kalabalık ailesiyse tek kişilerin yaşadığı kentin hizmet sektörü işçileridir. Her iki sosyal grup da kenti deneyimleyemiyordur.

'Küçülecek Yer Kalmadı' (Ak, 2009) oyunuysa bir köyde geçmektedir. Kentten köye yerleşen çifti 'Adam' ve 'Kadın', tesadüfen oradan geçen biriyse 'Misafir' karakterlerini canlandırmaktadır. Kentin bireylerinin yine gerçek adları yoktur ve oyun boyunca adları açıklanmamaktadır. Onlara kıyasla, oyuna ara sıra dahil olan üç köylünün adları vardır. Ak, kendilerine yabancılaşmış bireylerin adlarını bu iki oyununda vermemiştir. Çift ve onlar gibi olan tüm kentliler, doğayla iç içe olabilmek için köye yerleşmiştir ancak, doğanın dengesini ve köylülerin toplumsal ilişkilerini, internet ve teknolojiyi köy hayatına yerleştirerek bozmuştur.

Bu çalışma ağ toplumu bireyinin kendisine, kente ve mekanlara yabancılaşmasını, kent ve kırsal mekanların değişimini bir mimar/yazar değerlendirmesiyle Behiç Ak'ın oyunlarında okumayı amaçlamaktadır.

Yöntem

Toplumdaki değişimler her zaman sanata konu olmuştur. Sanat dalları arasında tiyatro antik çağdan beri topluma seslenmekte ve toplumsal gerçekliği aynalamaktadır. Toplumun geçirdiği evreler, tiyatro metinleriyle izlenebilmektedir. Çağımızda teknoloji ve iletişim olanaklarıyla yaşanan toplumsal değişime karşı tiyatro oyun yazarları duyarsız kalmamıştır. Günümüz tiyatro oyun yazarlarından mimar Behiç Ak, oyunlarında ağ toplumu bireyinin, bilgi kentleri ve küreselleşme karşısındaki yerini, toplum ve kentle ilişkisini, toplumun ve kentlerin geçirdiği mekânsal evrimi konu almaktadır. Ağ toplumu özellikleri, kent ve kırsal yerleşim alanlarının mekânsal değişimin bir mimar tarafından yorumlanışının izleri, Ak'ın tiyatro oyunlarında metin analizi yöntemi kullanılarak aranmıştır. Metin analizi, bir metnin yapısının, içeriğinin ve diğer özelliklerinin yorumlanması veya anlaşılması olarak tanımlanabilen bir araştırma metodolojisidir. Metin analizinde, yazarın metindeki düşünce ve duyguları nasıl ifade ettiğini kavramak gerekmektedir. Bunun için metnin içeriği ve metnin formu anlaşılmalıdır. Bir metinde biçim, içerikle ilişkilidir ve birbirlerini etkilemektedir. Metin analizi, içerik ile biçimi birleştiren bağları inceleme imkanı vermektedir (Filizok, 2024, s. 1). Bu bağlamda, mimar bir oyun yazarının yazdığı tiyatro metinlerinin, bir mimar akademisyen tarafından metin analizi yapılması, oyunların anlamlarının yakalanması için önem taşımaktadır.

Bulgular

Behiç Ak'ın 'Tek Kişilik Şehir' Oyununda Birey, Toplum ve Kent İlişkisi

Behiç Ak (2008)'in yazdığı 'Tek Kişilik Şehir' oyunu, bir gökdelenin en üst katında, tek kişilik masalarla dolu bir lokantada geçmektedir. Mekana kırk yaşlarında 'Adam' karakteri, üzerinde şık takım elbisesi ve elinde diz üstü bilgisayarıyla girip, tek kişilik masalardan birine oturur. Alışılmış bir hareketle bilgisayarını açar, telefonunu bilgisayarına bağlar, 'Garson' da

müşterilerinin bu durumuna alışmış görünmektedir (Ak, 2008, s. 5). Oyun, Garson ve Adam karakterlerinin konuşmalarıyla devam etmekte, daha sonra Kadın karakterleri de oyuna dahil olmaktadır. Karakterler oyunun başında isimlerinden bağımsız, adeta kimliksizdirler. Oyun sonunda yaşananlarla, karakterler yabancılaştıkları kendilerine dönüp, adlarını o anda hatırlamaktadırlar.

'Çok sıkıldım. 'Şöyle bir dışarıya çıkayım.' dedim.' (Ak, 2008, s. 5) cümlesiyle, Adam karakteri oyundaki konuşmayı başlatmaktadır. Garson sadece 'İyi yapmışsınız efendim.' (Ak, 2008, s. 5) diyerek karşılık verir. 'Yalnızlık, insanı bazen çok yoruyor. İki çift laf edebileceği bir insan arıyor.' cümlesiyle Adam devam etmekte 'Oysa günümüzde buna hiç ihtiyaç olmamasına rağmen yine de duyuyor işte.' diye eklemektedir (Ak, 2008, s. 5). Çağımızın ağ toplumunda, dizüstü bilgisayarların ve mobil iletişim araçlarının her an kişilerin yanında olması ve sosyal ağlar sayesinde iletişim kurulabilmesiyle; insanların yalnızlıktan yorulup, tuşlar ya da dokunmatik ekranlar olmadan iletişim kurabileceği, konuşabileceği kişiler aramaya devam ediyor olması, Adam'ı şaşırtmaktadır. Adam, çağın getirdiklerine karşı olan gerçek duygularını oyunun başlarında itiraf etmemekte ancak, Garson'la kurdukları gerçek iletişim sayesinde oyunun ilerleyen dakikalarında dile getirmektedir. Garson, hizmet sektöründeki birine uygun şekilde 'Efendim' kelimesini sıkça kullanarak, adamla aynı fikirde olduğunu belli eden cevaplar vermektedir. Adamın daha sonraki konuşmalarından mevsimlerin de farkında olmadığı anlaşılmaktadır. Teknoloji sayesinde dışarı çıkma ihtiyacı duymayan, evinden çalışan ve iletişim ihtiyacını internet ve telefonla gideren bu çağın sıradan adamı; doğaya yabancılaşmış, zamandan, mevsimlerden arındırılmış yaşamaktadır.

Konuşmanın devamında Adam'ın aslında bir kadınla görüşmeye geldiği anlaşılmaktadır. Kadın, adamın ifadesiyle 'Belki gelirim.' demiştir ve eğer onun tanıdığı gibi akıllı bir kadınsa gelmeyeceğinden emindir (Ak, 2008, s. 6). Dört yıllık 'internet arkadaşlığı', kadın gelip yüz yüze olurlarsa önemini yitirecektir ve kadın ilişkilerini riske atmamalıdır. Çağın ilişki ve iletişim şekli internettir. İnternette tanışıp, arkadaş olunur, yazışmayla ilerleyen iletişimde kişiler farklı karakterlere bürünebilir ve yazıştığı kişiyi tanımadığı için kişiler rahatça kendinden bahsedebilmektedir. Görüşme kararının alınmış olması, kişileri bir taraftan meraktan kurtaracak, diğer taraftan da 'giz'in hakim olduğu ilişkinin değerinin yitirilmesi olasılığını taşımaktadır.

Adam, mekanın güzelliğinden ancak yıllardır gelmediğinden, hatta kentin ne kadar değişmiş olduğundan bahsetmekteyken; telefonu çalar, aynı anda bilgisayarda görüntüsü beliren yat hakkında konuşmaya başlar ve yatı alır. Garson'un yemek siparişi almaya çabaladığı süre boyunca, adamın telefonu birkaç defa daha çalar, adam bir şey alır, başka bir şey satar, aldığı bir sonraki konuşmasında satar. Garson bu süre boyunca konuşmaları hayretle dinlemektedir. Merakına yenik düşüp, Adam'a bütün bunları neden aldığını sorar. Adam'ın cevabı 'satmak için'dir, hayatı bilgisayar başında bir şeylerin görüntülerine bakarak 'almak' ve yine görüntüleri 'satmak'la geçmektedir. Zengin olmak için tuşlamaktadır, bir şeyleri alıp daha fazlasına satarak parasını arttırmaktadır. Para, internet üzerinden yapılan alışverişle ve internet bankacılığıyla kişilerin eline geçmeden sanal ortamda değişen rakamlar haline gelmiştir (Ak, 2008, ss. 6-13).

Adam lokantanın boş olduğunu fark eder ve yıllardır dışarı çıkmamakla bir şey kaybetmediğini düşünür. İnsanlar artık kent mekanlarında bir araya gelmemektedirler. Garson bu durumu, 'Herkes evinde tuşluyor efendim.' diyerek izah etmektedir (Ak, 2008, s. 11).

O sırada duyulan çığlığa adam şaşırır, garson gökdelenlerin artık intihar kuleleri olduğundan bahseder. Böylece buldukları lokanta hala iş yapmaktadır. Kent mekanları insanların kullanmamasından boşalmıştır. Gökdelenler, yalnızlıktan sıkılanların ve teknolojinin bu kadar gelişmiş olduğu bir dönemde adamın tabiriyle 'taş devrindeki' insanla taşıdıkları aynı bedenden kurtulmak isteyenlerin intihar mekanları olmuştur. Lokantalar son kez yemek yenilen ve gazetelere konuşulan, intihar sektörüne hizmet eden mekanlardır (Ak, 2008, ss. 11-26).

Adamın yeniden telefonu çalar, seyahat bileti alır ama yıllardır bu şehri terk etmemiştir ve bu bileti de satmak için almıştır (Ak, 2008, s. 8). Garsonla iyice muhabbeti ilerletmişlerdir, Garson bu durumdan dolayı özür dilediğinde Adam konuşuyor olmalarından dolayı memnun olduğunu, aylardır kimseyle konuşmadığını söyler. Israrla garsonun oturmasını ve sohbet etmeyi ister. Sigara içmek, diyet içecek-yiyecek tüketmek konusunda, başkaları yapıyor diye yaptıklarından bahsederler (Ak, 2008, s. 20). Debord (1996)'un 'gösteri toplumu'nun izleri görülmekte, bireyler kendi isteklerinden ziyade, toplumda kabul göreceklarını düşündüklerini yapmakta ve yapmamaktadır. Sosyal ağlarla, özel hayatını paylaşan bireyin

ne yapıp ne yapmadığı toplum tarafından gizli bir kontrol altındadır. Bireyi özgürleştiren internet ve sosyal medya, aslında bireyi görünmez ağlarla özgürlüğünü kısıtlayan bir araç olmuştur.

Garson'la sohbet etmekten keyif alan Adam, Garson'un kendisine 'efendim' dememesini ister. Garson o güne kadar sadece eşi, çocukları ve akrabalarına 'efendim' dememiştir ve Adam'ın bu isteğini yapamaz (Ak, 2008, s. 26). Bunun üzerine Adam'ın yalnızlığına karşın, hizmet sektörü Garson'unun kalabalık ailesi hakkında konuşulur. Garson şehrin artık 'tek kişilik şehir' olduğundan bahseder (Ak, 2008, ss. 27-30). Şehir, Adam gibi yalnız yaşayanların, ağlar sayesinde evlerinden çalışabilen, ihtiyaçlarını karşılayabilen, kenti deneyimleyemeyenlerin ve onlara hizmet etmek için var olanların mekanıdır. Garson dokuz kişilik bir aileye sahiptir. Eşi, çocukları, kendi anne babası, eşinin anne babası; altmış beş metrekaare evde, hiçbir şey konuşmasalar, 'Biraz öteye gider misin?' diye konuştukları bir ortamda yaşamaktadırlar. Buna karşılık, Adam yalnızdır ve evinde konuşacak kimsesi yoktur, bazen iki hatta dört kişi olmak istediğini söyler (Ak, 2008, s. 27). Adam yavaş yavaş içindeki sıkıntıyı, aslında bu hayatın onu mutlu etmediğini ortaya çıkartmaya başlamıştır. Garson, dokuz kişilik aile olarak bu şehirde sadece tek kişilere hizmet için bulduklarını, şehri hiç kullanamadıklarını, sinemaya tiyatroya gitmek isteseler dokuz kişi için pahalı olacağını, bu nedenle şehrin yalnızca tek kişiler için olduğunu söylemektedir (Ak, 2008, s. 28). Oysa oyunda tasvir edilen şehrin tek 'Adam'ı da şehri kullanmamaktadır. Adam tek kişi olmaktan sıkıldığını artık tek olmak istemediğini, bazı şeyleri paylaşmak istediğini söylemeye başlar. Garson, 'Çift olamazsınız!' diye diretir. İnsanlar çift olduklarında şehri terk etmeye başlıyordur (Ak, 2008, s. 29). Adam'ın 'Bilgisayarın ve internetin gelişmesinin kaçınılmaz sonucu, ev ofislerin ortaya çıkmasına neden oldu. O yüzden insanlar, 'Madem evde çalışıyorum, neden şehirde yaşıyorum?' diye düşünüyorlar haklı olarak' (Ak, 2008, s. 29) cümleleriyle; şehir merkezinin neden terk edildiği açıklanmaktadır. Çift olanlar, aile olanlar, şehrin hizmet sektöründe çalışmak zorunda olmayan üst gelir grupları, şehir dışındaki kapalı sitelere gitmektedir. İşlerini evlerinden halletmekte, zaten çoktan şehir dışına taşınmış olan AVM'ler, üniversiteler, hastaneler nedeniyle şehir merkezine gelmeye gerek duyulmamaktadır. Şehir merkezinde sadece tek kişiler kalmıştır ve onlar da çift olursa, şehir merkezi ekonomik olarak çökecektir, bu nedenle Adam çift olmamalıdır (Ak, 2008, s. 29).

Adam'ın akrabalık ilişkileri üzerine konuşmalarla oyun devam etmektedir. Adam, bu şehri terk edememe sebebi olarak tüm akrabalarının burada olduğundan bahseder ancak, hiçbiriyle görüşmemektedir (Ak, 2008, ss. 30-33). Kendi seçtiği arkadaşlarıyla da görüşmemektedir. Kimse gerçek mekanlarda birbiriyle görüşmez, sanal ağlarla arkadaşlık yürütülür. Her şeyi kendi başına yapmaktadır, bütün ilişkisi kendisiyledir. Hayatı kolaylaştıran internet ve sosyal ağlar, iletişimi ve sosyalleşmeyi ortadan kaldırmıştır. Herkes kendisiyle o kadar baş başadır ki başka birinin fiziki varlığına bile tahammülsüz olmuştur ve istediği zaman iletişimi kesebileceğini bildiği sanal mekanda başkalarıyla bir araya gelmektedir. Adam, her şeyi kendi kendine yapabiliyorken bir şeyi yapamadığını, onu da yapabilese yalnızlıktan kurtulacağını itiraf eder. Yapamadığı kendisini gıdıklamaktır, bunu söyledikten sonra insanlara sarılmayı, dokunmayı ne kadar özlediğini adeta haykırmaktadır. Adam bazen kent sokağına çıkıp, iyi bir 'tesadüf'le karşılaşmak için can atmaktadır. Adamın tabiriyle 'Etlı, kanlı, canlı her derde deva, bütün sorunları bir anda silip süpürecek iyi bir tesadüf! Neşe dolu, aşk dolu, heyecan dolu, sevgi dolu!' (Ak, 2008, s. 38). Baudelaire (2019)'in 'flaneur'ü Paris'te kenti deneyimler ve kent ona tesadüfler sunar. Günümüz kenti tesadüflerin dahi yaşanmadığı bir kente dönüşmüştür.

İkinci perde, Kadın karakterinin gelmemesi üzerine olan konuşmayla başlamaktadır. Adam, Kadın'ın onu beğenmeme ihtimalinden çok, kendisinin onu beğenmemesinden korkmaktadır. 'Ben özel bir insanım.' derken kendisinin farklı olduğundan o kadar emindir ki, garsonun 'Buraya gelen bütün insanlar özeldir.' dediğini duymaktadır (Ak, 2008, s. 45). Postmodernizmin kişiye özel tasarımları, herkesin özel olduğunu vurgulaması, internet teknolojileri ve sosyal ağlarla kişinin kendine dönmesi, herkesin kendisini diğer herkesten daha özel, üstün görmesine sebep olmuştur. Bu nedenle, Kadın'ın geldiğinde söylediği cümle Adam'ınkiyle aynıdır; ikisi de kendilerinin karşısındakini beğenmeme ihtimalini düşünmektedir.

Garson'sa, iki insanı yan yana getirmeye çalışmanın bu şehirde imkansız olduğunu düşünmektedir. Evlenirse, bu şehri terk edeceğini Adam'a söylemektedir (Ak, 2008, s. 50). Adam'sa ısrarla yalnız olmaktan sıkıldığını belirtmektedir. Garson'un bu duruma verdiği cevap ve sonrasında Adam'la aralarında geçen konuşma düşündürücüdür.

'Garson: Siz yalnız değilsiniz efendim, siz bir bireysiniz!

Adam: Birey dediğiniz şey nedir ki? Tek bir insan! Azınlık!

Garson: Yanılıyorsunuz efendim. Siz çoğunluğun ta kendisisiniz!

Adam: Ben, bu yalnız halimle mi?

Garson: Evet efendim. Şimdi şehrimizde sizin gibi tek başına yaşayanlar çoğunlukta. Siz bu şehrin 'mutlu çoğunluğunu' oluşturuyorsunuz efendim.

Adam: Ya siz?

Garson: Biz 'mutsuz azınlığız' efendim!

Adam: Kendimi bu kadar 'mutsuz ve yalnız' hissedip, nasıl 'mutlu ve çoğunluk' olabiliyorum sizce?

Garson: İstatistikler söylüyor efendim.' (Ak, 2008, s. 51).

Adam ve Garson'un konuşmaları, Garson'un dünyanın bu teknolojiye erişmesi için geçen süreci anlattığı ve bunların insanların mutlu olması için yapıldığını söylemesi, Adam'ın da bunların iyi olduğunu onaylayıp arkasından 'Ama Mutsuzum!' haykırmalarıyla devam etmektedir (Ak, 2008, ss. 53-55). Adam, bu çağın sıradan, yalnız yaşayan, bencil, teknoloji ve iletişim olanaklarına sığınmış, bunların iyi olduğunu düşünen, içten içe yaşadığı derin mutsuzluğu kendine bile itiraf edemeyen, gerçek anlamda iletişim kurabileceği kimsesi olmayan biridir. Bu nedenle yıllardır ilk defa çıktığı kent mekanında, iletişim araçları aracı olmadan konuştuğu biriyle içinde bulunduğu durumu kavramış ve itiraf edebilmiştir.

Adam'ın mutsuzluk itirafları kadının gelmesiyle son bulur. Kadın da bu çağın sıradan kadınıdır, geçek anlamda buluşmanın bir risk olduğunu düşünmektedir. Arada telefon, faks, internet gibi araçlar olmadan iletişim kurmayalı ikisi için de yıllar olmuştur ve yıllardır yazışmalarına rağmen, yüz yüze anlaşılamamaktan korkmaktadırlar (Ak, 2008, s. 55). İletişimin bu kadar olanaklı olması aslında iletişimi olanaksız hale getirmiştir. Aracı olan iletişim araçları, insanların kendilerini saklamalarına olanak vermiş, aracısız iletişimde gerçekte yüz yüze olmak, insanların anlaşamamalarıyla sonuçlanmıştır.

Kadın gelirken şehrin sokak isimlerinin değişmiş olduğunu fark ettiğini söyler (Ak, 2008, s. 56). Her şey o kadar hızlı değişiyordur ki 'kimlik'ten söz etmek imkansızdır. Bireyler için de benzer bir durum söz konusudur. Adam hızlı yaşamının daha çok şey yaşamayı müm-

kün kıldığını söylese de Kadın yavaş yaşamanın uzun yaşamayı sağlayacağını düşünmektedir. Teknoloji sayesinde her iş daha hızlı yapılsa da kimsenin bir şey yapmaya vakti kalmamaktadır. İletişim olanakları, kısa sürede insanlarla görüşmeyi sağladığı için bireyler kendilerine daha fazla vakit ayırabilecekken, tam tersi olmuştur. Yüz yüze iletişimden daha fazla sosyal medyada vakit geçirilir, daha fazla telefonla görüşülür olmuştur. Yüz yüze olmadığı için tatmin veremeyen bu iletişim, hem zamandan kazanmayı mümkün kılmamış, hem de bireylerin kendilerini yüz yüze ifade edebilme yetilerini azaltmıştır. Kadın 'daha' kavramının hayatımızdan çıkartılması gerektiğini savunmaktadır. 'Daha yavaş' ile 'yavaş' arasında onun için fark yoktur (Ak, 2008, s. 63). Kadın haklıdır, teknoloji ve iletişimle 'daha' kolay olacağı söylenen hayatta, vakit anlamında değişen bir şey yoktur.

Kadın, gittiği kurslardan Adam'a bahsetmektedir. Bu kurslar aslında insan olarak ihtiyaç duyulabilecek her şey içindir; konuşma, gülme, ağlama, itiraf kursu vs. Kadın, konuşma kursu dışında kimseyle konuşmadığı bir hayat yaşamaktadır ve Adam'ın yaşaması için kurslara gitmesi gerektiğini söyler, çünkü adamın yaşadığı hayat, yaşamak değildir (Ak, 2008, ss. 66-75). İnternette tanıştıkları biriyle kavga ettiklerinde anında bağlantıyı kesebildikleri bir hayatları vardır, ancak küstükten sonra barışmayı özlemişlerdir (Ak, 2008, ss. 71, 72). İletişim kurulamayan hayat, yaşanmayan bir hayattır. Adam kursları ilgiyle dinler, kendisinin de kurslara gittiğinden bahseder ancak, itiraf kursuna gitmemiştir. Kadın ona nasıl itiraf edebileceğini anlatır. Adam biraz düşündükten sonra, 'Hiçbir şey değilim!' diyerek itiraf eder (Ak, 2008, s. 68). Yıllardır hiçbir şey olmadığını, ancak 35 yıl önce bir şey olduğunu fark eder; Adam 35 yıl öncesinde çocuktur (Ak, 2008, s. 69).

Kadın'ın gittiği hatırlama kursu teknikleriyle çocukluklarını hatırlamaya çalışan Kadın ve Adam'a Garson da dahil olur, bu konuşmalarda aslında hepsinin çocukluk arkadaşı olduğu anlaşılır (Ak, 2008, ss. 78-84). Garson Kadın'a 'Siz Nursel'siniz dedikten sonra, Adam 'Evet hatırlıyorum, Nursel'i hatırlıyorum.' cevabını verir. Bu konuşmanın ardından Kadın'ın 'Ben de hatırlıyorum. Ben Nursel'im!' demesi oyunun en etkileyici cümlelerindedir (Ak, 2008, s. 81). Kişi kendine, kim olduğunu hatırlayamayacak kadar uzaklaşmıştır. Oyunun geçtiği lokantanın bulunduğu gökdelen, çocukluklarının geçtiği ma-

hallerinin yıkılmasıyla inşa edilmiştir, o mekanları hatırlamalarıyla çocukluk anıları geri gelir (Ak, 2008, ss. 78-84). Anılar, şu anı silmeye başlar, bireylerin özlerine dönmesi, sistemin çökmesine sebep olur. Oyun, yüzyıllardır kurulan bu sistemin yok olmasıyla sona erer (Ak, 2008, ss. 85-87).

Behiç Ak'ın 'Küçülecek Yer Kalmadı' Oyununda Küreselleşme, Birey, Kent, Kırsal Yerleşim ve Toplum İlişkisi

Behiç Ak (2009)'ın 'Küçülecek Yer Kalmadı' oyunu bireylerin sürekli metalarını arttırdığı yaşamın eleştirisidir. Şehir dışında bir köye yerleşmiş 'Adam' ve 'Kadın' karakterlerinin adları oyun boyunca açıklanmaz. Oyun, ikilinin konuşmalarıyla başlamakta ve 'Misafir' karakteri gelmektedir (Ak, 2009, ss. 7-9). Karakterler hakkında oyun içerisinde, Adam ve Kadın'ın emekli oldukları ve şehir merkezindeki evlerini bırakarak köye yerleştikleri, Misafir'inse hukuk okuduğu öğrenilmektedir (Ak, 2009, ss. 37). Köyün yerlilerininse oyunun başından itibaren adları bellidir. Şaban, Muarrem ve Vehibe adlı köylüler, oyuna ara ara dahil olurlar.

Kadın ve Adam çiçekler hakkında konuşarak oyunu başlatırlar (Ak, 2009, s. 7). Şaban'ın 'Tren geliyor!' diye bağırmasıyla ikili toparlanır ve trenden inip gelecek olan misafiri beklerler (Ak, 2009, s. 8). Sözleşilmiş bir durum yoktur ancak, her cuma günü, ağaçları görüp, evdeki satılık ilanını fark eden bir yolcu, çiftte misafir olur. Misafir'e evi anlatan çift, evi her yıl biraz daha küçülttüklerinden bahsedip, hayatlarından gereksiz olanları arındırdıklarını söylerler. Misafir'se tam da öyle bir hayat istediğini, yirmi metrekaresini dahi kullanmadığı bin beş yüz metrekaresine sahip bir evde yaşadığından bahseder. Adam'a göre insanlar hayatı ne kadar küçültürse, yaşadıklarından o kadar zevk alabilirler. Evrenin acımasızca büyüme istediğine ve büyüdükçe artan düzensizliğine karşı direnmek için, hayatlarını küçültmektedirler. Misafir'se, evinin gittikçe büyüdüğünden, büyüdükçe evine sığmadığından, başka ev aldıkça daha fazlasını aldığından ve bunun sadece evle sınırlı kalmadığından bahsetmektedir. Harcadığı benzin, elektrik ve iletişim giderleri her gün daha da artmaktadır (Ak, 2009, ss. 13-17). Kadın, Misafir'e 'Sizin harcadığınız enerji miktarı her geçen gün arttığı için, biz burada küçülmek zorunda kalıyoruz.' demektedir (Ak, 2009, s. 14). Misafir, seyahatlerinin sürekli arttığından ve bu yıl

tek başına küçük bir Afrika ülkesi kadar enerji tükettiğinden bahsetmektedir. Misafir'in oyunun ilerleyen yerlerindeki konuşmalarından, nasıl bu kadar çok enerji tüketebildiği anlaşılmaktadır; her iki yılda bir ev almaktadır, araba sayısı her yıl artmaktadır, neyle ilgilenmek isterse onunla ilgili bir mal almaktadır (Ak, 2009, ss. 14-16). Malezya'da yaşayan sevgilisiyle evlenmek istedikleri için, Kuala Lumpur'dan ev almışlardır. Misafir son derece normal bir durummuş gibi, 'Bilirsiniz orayı değil mi, mutlaka siz de bakmışsınızdır.' der (Ak, 2009, s. 20). Çiftin şu an oturdukları evden önce dünyanın her yerinden ev aradıkları ve Misafir'in bahsettiği eve de baktıkları anlaşılmaktadır. Dünya küresel bir köy haline gelmiştir. İletişim araçları sayesinde, ilişkilerin uzak mesafelerden yürütüldüğü dünyanın farklı yerlerinden arkadaşlık yürütmek olağandır. Ulaşım araçlarının hızlanmasıyla mesafeler azalmıştır. Bir yerden başka bir yere gitmek kolaylaşmıştır ancak, harcanan enerji düşünülmemektedir. Çiftin, siz böyle yaptıkça biz yapamıyoruz demelerinden, bunun herkes için olmadığı anlaşılmaktadır. Gelir grubuna göre değişkenlik gösteren teknolojiden faydalanabilme durumu, Afrika ülkesinin kıyaslanmış olmasından, ülkelerin gelişmişlik durumlarına bir gönderme bulunmaktadır. Misafir, Bodrum'da, Bursa'da, Çanakkale'de, Antalya'da evleri olduğundan bahseder; yine de evsiz gibi hissetmektedir, hiç bir yere ait değildir. Hayatı boyunca bir yere yerleşmeye çalışmıştır, bir yere ait olabilmek için birine ait olmayı bile göze almıştır ancak, bir yere ait olmak için önce o mekanın ona ait olması gerektiğine inanmaktadır. Misafir'in bahsettiği her evden çiftin de haberi vardır, onlar da o evlere bakmışlardır (Ak, 2009, ss. 19-23). Aslında çiftin köye yerleşmeden önce yaşadıkları hayat, Misafir'in hayatı gibidir.

Oyun boyunca ara ara kuş sesleri gelir, bahçeden gelen bu sesler Misafir'in telefonunun mesaj melodisiyle aynıdır ve her seste Misafir telefonuna bakar; sanki telefonuna cevap vermiyormuş gibi bir rahatsızlık hissetmektedir. Misafir'in telefon kullanmasına şaşırın çift, tüm bunları geride bıraktıklarını belirtmektedirler (Ak, 2009, ss. 18, 19). Oyunun ilerleyen bölümlerinde çiftin yalnız kaldığı anlarda, telefondan, internetten, televizyondan, saatlerden kopmadıkları anlaşılmaktadır (Ak, 2009, s. 34).

Çifte göre, köye yerleşmelerinin en güzel yanlarından birisi; komşulardan, arkadaşlardan, kıskançlıklardan, bencilliklerden uzaklaşmalarıdır. Hepsini birbirleriyle baş başa şehirde bırakıp, köye kaçmışlardır. Ancak, tuhaf bir durum vardır, çiftin tüm arkadaşları da çift

gibi yapıp köye yerleşmiş, şehirde kimse kalmamıştır. Aynı ilişkiler, köyde devam etmektedir ve köy yaşantısını kendi kent yaşantılarına benzetmişlerdir (Ak, 2009, ss. 24, 25).

Köydeki doğal yaşantı çifte göre amaçsızdır (Ak, 2009, s. 27). Teknoloji sayesinde doğaya amaç kazandırıp, her yıl daha fazla ürün almaya çalışırlar (Ak, 2009, ss. 40-46). Şehirden o kadar çok kişi köye yerleşmiştir ki köy, köylülerden daha çok şehirden gelenlerin mekanı olmuştur. Köydekiler, köylü değildir; dekoratörler, senaristler, fizikçiler, matematikçiler, şairler buraya yerleşmiştir (Ak, 2009, s. 58). Şehirden gelenler, köylülere interneti öğretmişlerdir ve yaşamlarının değişmesi üzerine köylüler artık kendilerini o köye ait hissetmiyordur. Köyün 'bizimköy.com' adında bir internet sitesi vardır ve sonunda köylüler ait olacak bir yer bulabilmişlerdir. Bu site, yerli köylünün ve köye yerleşen şehirlilerin ortak bir platformu olup, bireyler yalnızca orada bir araya gelmekte ve yazışmaktadır. Yüz yüze bir araya gelmek istediklerinde mutlaka birinin bir işi çıkmakta ve kimse bir araya gelmemektedir. Ertesi güne, birbirlerine 'Maillerime cevap vermem gerekiyordu, gelecek vaktim yoktu.' gibi açıklama yazmaktadırlar (Ak, 2009, s. 61). Çifte göre köylüler çağımızda bir yere ait olabilmenin internette gerçekleşebileceğini kavramışlardır.

Çift, oyun sonuna kadar Misafir'i oraya yerleşmesi için ikna etmeye çalışırlar. Çiftin konuşmalarından, yıllarca üniversite okudukları, yükselmek için master yaptıkları, şirkette çalışırken üst konumlara geldikleri anlaşılır. Emekli olduklarındaysa, doğaya ne kadar yabancılaştıklarını fark ederek köye yerleşmişlerdir. Teknolojik aletlerden uzakta ev ve bahçe işleri yapmak, özellikle yıllarca okumuş kişilere çok iyi gelmektedir. Misafir de benzer bir hayat yaşamaktadır. Avukat olmuş, master yapmış, adil olmayan doğaya karşılık şehirde adalet için uğraşmaktadır. Şehirden bıktığını söylese de doğa içinde yaşamaya hazır değildir. Çift de onlar gibi köye yerleşen arkadaşları da aslında bahsettikleri gibi doğaya dönmemiştir olmuştur (Ak, 2009, ss. 64-66). Doğanın dengesini, köy yaşantısını, insan ilişkilerini kendi yaşam ve ilişkilerine benzetmişlerdir. İkna olmayan Misafir'in köyden ayrılması ve köylü Muarrem'in 'Bu şehirlili takımı hep aynı.' demesiyle oyun sona ermektedir (Ak, 2009, s. 67). Hep aynı olan, şehirlilerin istedikleri her yerde, istedikleri an, farklı bir hayat kurabileceklerini düşünmeleri ancak, değişen kendileri olmadığı sürece, kendilerine yabancı oldukları gibi gittikleri yerleri de yabancılaştırıyor olmalarıdır.

Tartışma ve Sonuç

Teknoloji ve internetin gelişimi, sosyal ağların dünyayı sarması, toplumun yeniden yapılanmasına sebep olmuştur. Ağ toplumu, gösteri toplumu gibi adlarla tanımlanmaya çalışılan bu yeni toplumun bireyinin, kendisiyle, ait olduğu toplumla ve kentle kurduğu ilişkiler değiştirmiştir. Teknolojik imkanlar, internet ve sosyal ağlarla, bireyler için zaman-mekan kavramları alt üst olmuştur. Dünyanın ne kadar büyük olduğu, mekanların birbirlerine olan uzaklıkları önemini yitirmiş, dünya küreselleşerek küçülmüştür. Bir mekanda fiziksel olarak bulunurken, başka bir mekanda olabilecek işler yapılabilir, uzaktaki insanlarla iletişim kurulabilir olmuştur. İlk bakışta tüm bu olanakların bireyin hayatını kolaylaştırdığı, zaman ve mekan sınırlarından kurtararak kişileri özgürleştirdiği düşünülmektedir. Zamanla yitirilen değerlerle bu olanakların olumsuzlukları olabileceği anlaşılmaktadır. Sosyal ağlarda her şeyi paylaşmakta özgür olan birey, tüketim ve gösteri toplumu bireyi olmasının verdiği arzuyla, özel yaşantısını da gösteriye dönüştürmüştür; mahalle baskısından şikayet ederken, mahalle ortamından sıyrılarak, komşuluk ilişkilerinin hiç olmadığı apartman dairelerinde oturmanın özgürlüğünden bahsederken, sosyal ağlardaki arkadaşlarına gösteri yapma baskısıyla karşı karşıya kalmıştır. Öznel hayatını, arkadaşlık ve aile ilişkilerini, sosyal ağlarla tüketmektedir. İletişim teknolojilerinin, iletişimi kolaylaştırmaya araç olması, iletişim kurma becerisinin azalmasına sebep olmuştur. Telefon, internet, görüntülü konuşma, sosyal ağlarda yazışma imkanları varken, bireyler aynı kentte yaşıyor olsalar da vakit kısıtlılığı sebebiyle gerçek kent mekanında yüz yüze görüşmez olmuşlardır. Halbuki birey, yüz yüze buluşmada geçirilebilecek vakitten çok daha fazlasını, sosyal ağlarda beğeni ve tıklama sayısını takip ederken geçirmektedir.

Toplumların değişen yaşantıları tarih boyunca sanata konu olmuştur. Toplumun aynası olarak antik çağlardan günümüze dek gelen tiyatro sanatına, çağımız ağ toplumu bireyinin yaşantısı da konu olmuştur. Günümüz yazarlarından mesleği mimarlık olan ve ağ toplumuna mimar bakış açısıyla bakarak eleştirel yaklaşan Behiç Ak'ın iki tiyatro oyunu çalışma kapsamında incelenmiştir.

İki oyunun ortak özellikleri, iletişim ve teknolojinin bireyin yaşantısına etkisi ve çevrelerine yabancılaşmalarıdır. 'Tek Kişilik Şehir' oyununun ağ toplumunun sıradan bireyleri olan Kadın ve Adam'ın yaşadıkları kenti

uzun zamandır kullanmadıkları ve yabancılaştıkları görülmektedir. İkili- nin doğayla da insanlarla da ilişkisi yoktur. 'Küçülecek Yer Kalmadı' oyunundaysa, doğayla ve insanlarla olan ilişkilerini yeniden kazanabilmek için köye yerleşmiş olan bir çiftin, 'Tek Kişilik Şehir'deki Adam ve Kadın karakterine benzeyen Misafir'i kendileri gibi yaşamaları için ikna etmeye çalışmalarını izleriz/okuruz. Köye taşınmış olan çiftin aslında diğer karakterlerden hiçbir farkı yoktur, aynı şekilde iletişim araçları ve sosyal ağlarla kuşatılmışlıkları ve gittikleri yerdeki ilişkileri de bu doğrultuda değiştirdikleri görülmektedir.

İki oyunun da kent merkezi yazarın yaşadığı kent olan İstanbul'u ya da küreselleşmiş büyük kentleri çağrıştırmaktadır. İstanbul yazarın anlattığı duruma henüz gelmemiştir ancak yazarın gelecek tahayyülünde; kent merkezleri, üst gelir gruplarının tek kişi olarak yaşadığı konutlar ve bu tek kişilere hizmet eden alt gelir grubu ailelerin yaşadığı bir yer olacak; orta ve üst gelir grubu ailelerse şehir dışına yerleşecektir. İletişim ve ağ teknolojileri sayesinde evlerden iş yapılabilir olmuştur. Kent merkezinde yaşamaya gerek olmadan, evden dışarıya çıkmadan pek çok ihtiyaç karşılanabilir durumdadır. Bu da şehirden sıkılanların, doğayla iç içe bir yaşam için şehir dışına yerleşmelerini mümkün kılmaktadır. Yazar, köylülerin İstanbul gibi büyük kentlere göç ettikleri 1950li yıllarda kentin köylüleşmesi söylemlerinin tam tersinin gelecekte gerçekleşebileceğini düşünmüş, köy kentlileşerek köylü yaşantısının bozulduğu bir dönemi anlatmıştır. Bu olumsuz sürecin başrolü internet ve iletişim araçlarıyla köylünün tanıtırılmasıdır.

Teknoloji, iletişim araçları, sanal ağlar, insanlığın ilerlemesi ve daha rahat bir hayat yaşaması için geliştirilmiştir. 'Tek Kişilik Şehir' oyununda Garson'un Adam karakterine, 'Bunlar olmasaydı dünya daha iyi bir yer olur muydu?' sorularına Adam'ın 'Hayır.' diye cevap vermeleri ardından Garson'un 'O zaman sorumluluk alıp, sizin için yapılan her şey karşısında mutlu olmalısınız!' demesine Adam'ın 'Hayır, mutsuzum!' diye haykırıyor olması (Ak, 2008, s. 55), tüm bu gelişmelerin aslında insanı kendi özünden uzaklaştırdığı ve yabancılaştırdığı anlaşılmaktadır. Behiç Ak'ın oyunlarında yazdığı gibi, belki de yakın gelecekte, kent merkezinde, kenti kullanmayan 'tek kişiler', kent dışında da yine kenti kullanmayan 'aileler' yaşayacak ve yaşadıkları tek mekan aslında sanal ağların oluşturduğu mekan olacaktır. Kent merkezi ise işten eve, evden işe gidip gelirken, çok kişi oldukları için sinemaya gidemeyen alt gelir grubunu barındıracaktır. Böyle bir kentte, kenti deneyimleyecek, kenti benimseyecek bir kentli,

hatta 'kentli' kalmayacaktır. İnternet ve teknoloji kendi adına dahi yabancılaşmış bireyler oluşturmuştur. 'Küçülecek Yer Kalmadı' oyununda, adları asla öğrenilemeyen Adam, Kadın ve Misafir karakterlerinin aksine, 'Tek Kişilik Şehir' oyununda, yüz yüze iletişim kurabilmelerinin ve içinde buldukları derin mutsuzluğu itiraf edebilmelerinin ardından, kendilerini hatırlamalarıyla adları öğrenilen karakterler gibi, insan olmanın doğası hatırlanabildiğinde, teknoloji ve internet amaç olmaktan çıkıp, hayatı, iletişimi kolaylaştıran birer araç olacaktır.

Üniversitede eğitim aldığı bilim dalının mimarlık olması, oyunların yazarı Behiç Ak'ın ağ toplumu ve küreselleşme süreçlerini; birey, mekan, kent, kırsal yerleşim olarak derin bir bakış açısıyla okuyabilmesini ve bunu da oyunlaştırarak seyirciye mizahi bir dille aktarabilmesini sağlamıştır. Ak, ağ toplumu bireyi günümüz insanının hiç farkında olmadan yaşadığı hayatına, tiyatro oyunları ile ayna olarak, onları girdiği derin uykudan uyandırmakta ve farkındalık kazandırmaktadır.

Extended Abstract

The Relationship of the Network Society Individual with Society and the City: A Study of Behiç Ak Theater

Elif Vurucular Kesimci³
ORCID: 0000-0001-5106-6980

Technology and the internet have changed the relationships individuals have with society, themselves, and the city. The development of the internet, the establishment of social networks, the possibilities of technology and mobile communication tools have enabled individuals to communicate with anyone, anytime, anywhere. This has altered the perception of time and space, leading to a globalized world.

In societies that have completed the industrialization process in the 21st century, a new social structure has begun to emerge, which has been termed as the information society (Touraine, 2004), network society (Castells, 2005), or spectacle society (Debord, 1996). With wireless internet and smartphones, the relationship between time and space has been eliminated through the transmission of information from one place to another within seconds. The ease of rapid connection through social networks has reduced the desire of individuals to come together in physical urban spaces. Communication and the internet have reshaped urban spaces with their benefits. The network society, individuals can work from home without going to the office, access the opportunities offered by the city in virtual spaces, and prefer to exist in virtual spaces rather than in real urban spaces, thus eliminating the necessity of living in city centers. This has accelerated sub-urbanization processes (Castells, 2015).

Social changes are always reflected in art, which then reflects back to society. Architect Behiç Ak, through his theatre plays, has addressed and critiqued the relationships of network society individuals with themselves, other members of society, and urban spaces. Ak, who has received education in architecture, emphasized that this education allowed for a

³ Asst. Prof., Bursa Technical University, Faculty of Architecture and Design, Department of Architecture, E-mail: elifvurucular@gmail.com

deep understanding of human, societal life, and the urban spaces (Behiç Ak, 2024)

This study examines the plays 'A City of One Person' (Ak, 2008) and 'Nowhere Left to Shrink' (Ak, 2009). These plays were chosen because they both reflect the efforts of network society individuals to change their alienation from themselves, society, and urban spaces, and the relationship between network society and urban spaces is read through these plays. This study aims to interpret the alienation of network society individuals from themselves, cities, and spaces, and the changes in urban and rural spaces through Behiç Ak's plays with the perspective of an architect/writer. The characteristics of network society, traces of the spatial changes of urban and rural settlement areas interpreted by an architect, are sought through text analysis of Ak's theatre plays. Text analysis is a research methodology that involves interpreting or understanding the structure, content, and other characteristics of a text (Filizok, 2024, p. 1). In this context, text analysis by an architect-academician of theatre texts written by an architect-playwright is crucial for capturing the meanings of the plays.

In 'A City of One Person' (Ak, 2008), there are three characters whose real names are not revealed until the end of the play. The characters 'Man' and 'Woman' are ordinary individuals alienated by the network society, but like everyone else, they believe they are 'special.' The character 'Waiter' lives a different life as an ordinary service sector worker. It is a city where individuals like Man and Woman live alone, perform their tasks without leaving their homes, and cannot communicate with friends without communication tools. The Waiter and his large family living in a small house are part of the service sector workers of the city for individuals. Both social groups cannot experience the city.

'Nowhere Left to Shrink' (Ak, 2009) takes place in a village. The couple who moved from the city to the village, 'Man' and 'Woman,' play the characters, and 'Guest' is a passerby who accidentally becomes part of their story. The individuals in the city do not have real names throughout the play. In contrast, the three villagers who occasionally appear in the play have names. Ak did not give names to the alienated individuals in these two plays. The couple and other city dwellers are no different from each other; they are also surrounded by communication tools and social networks, which have changed their relationships wherever they go.

The common features of both plays are the impact of communication and technology on individuals' lives and their alienation from their surroundings. In 'A City of One Person,' we see that Man and Woman, ordinary members of the network society, have not used and have become alienated from the city they live in. They have no connection with nature or people. 'Nowhere Left to Shrink' depicts a couple who have moved to the countryside in order to reestablish their relationships with nature and people, and they try to persuade the Guest, who resembles the characters Man and Woman from 'A City of One Person,' to live like them. The couple who moved to the village are essentially no different from the other characters; similarly, their reliance on communication tools and social networks, as well as the changes in their relationships in the places they visit, are observed to follow this trend.

Both plays evoke the author's hometown of Istanbul, a city center, or other globalized metropolises. Istanbul has not yet reached the scenario described by the author; however, in the author's imagination of the future, city centers will become places where upper-income groups live in single-person residences, served by lower-income families, while middle and upper-income families will move outside the city. Thanks to communication and network technologies, work can be done from home, and many needs can be met without the need to leave the house. This allows those weary of city life to move outside the city for a life close to nature. The protagonist of this negative process is the introduction of villagers to internet and communication tools.

Having received education in architecture, the playwright Behiç Ak's ability to deeply understand network society and globalization processes in terms of individuals, spaces, cities, and rural settlements and to convey this through theater with a humorous tone to the audience is facilitated. Ak uses theater plays as a mirror to awaken the network society individual from their unaware life, fostering awareness.

Kaynakça/References

- Ak, B. (2008). *Tek Kişilik Şehir*. Mitos Boyut Yayınları.
- Ak, B. (2009). *Toplu Oyunları 2 - Küçülecek Yer Kalmadı*. Mitos Boyut Yayınları.
- Aktaş, C., & Çaycı, B. (2013, Kasım 20-23). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojilerinin Sosyal Hayattaki Rolü. *1.Uluslararası Medya Çalışmaları Sempozyumu - 1st International Symposium on Media Studies Bildiriler Kitabı*, 629–636.
<https://web.hitit.edu.tr/dosyalar/yayinlar/canayumunc@hititedutr221020150D7P9Z0B.pdf>
- Aydoğan, F. (2010). İkinci Medya Çağında Gözetim ile Kamusal Alan Paradoksunda İnternet. F. Aydoğan ve A. Akyüz (Edt.), *İkinci Medya Çağında İnternet* (ss. 3–17). Alfa Yayınları.
- Başer, A. (2010). Yeni İletişim Teknolojilerinin Evriminde Televizyonun Yeri. F. Aydoğan ve A. Akyüz (Edt.), *İkinci Medya Çağında İnternet* (ss. 36–60). Alfa Yayınları.
- Baudelaire, C. (2019). *Paris Sıkıntısı* (T. Yücel, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim Toplumu* (F. Keskin ve H. Deliceçaylı, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2006). *Küreselleşme* (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Behiç Ak. (2024, Ekim 8). *Behiç Ak Biyografisi*. <https://behicak.com/tr/biyografi/>
- Bell, D. (1973). *The Coming of Postindustrial Society: A Venture in A social Forecasting*. Basic Books.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür-Ağ Toplumunun Yükselişi* (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2015). *Kent Sınıf İktidar* (A. Türkün, Çev.). Phonix Yayınevi.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu* (O. Taşkent ve A. Ekmekçi, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Drucker, P. (1994). *Kapitalist Ötesi Toplum* (B. Çorakçı, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Erkan, H. (1997). *Bilgi Toplumu ve Ekonomik Gelişme*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Filizok, R. (2024, Ekim 8). *Edebi Analiz Nedir?* <https://www.ege-edebiyat.org/docs/454.pdf>
- Kaçıp Giden Dünya* (O. Akınhay, Çev.). Alfa Basım Yayınları.
- Harvey, D. (2012). *Postmodernliğin Durumu* (S. Savran, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Illich, I. (1990). *Tüketim Köleliği* (I. Illich, Çev.). Pınar Yayınları.
- Poster, M. (1995). *The Second Media Age*. Polity Press.
- Postman, N. (2004). *Teknopoli Yeni Dünya Düzeni* (M. E. Yılmaz, Çev.). Paradigma Yayınları.
- Toffler, A. (2008). *Üçüncü Dalga: Bir Fütürist Ekonomi Analizi Klasik* (S. Yeniçeri, Çev.). Koridor Yayınları.
- Touraine, A. (2004). *Modernliğin Eleştirisi* (H. Tufan, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Elif Vurucular Kesimci

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Bölümü'nü 2010 yılında bitirmesinin ardından Bursa'da mimarlık ofisinde çalışmaya başlamıştır. 2015 yılında Bursa Teknik Üniversitesi'nde Mimarlık Bölümü'nde çalışma hayatına öğretim görevlisi olarak devam etmiştir. Yüksek lisansını ve doktorasını Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Bina Araştırma ve Planlama Anabilim Dalında yapmıştır. Yüksek lisans tezinde, kent hareketlerinin gerçekleştiği kamusal mekanlar üzerine Mekan Dizim (Space Syntax) yöntemiyle araştırma gerçekleştirmiştir. Doktora tezinde, Bursa'da mübadelenin gerçekleştiği farklı yerleşimlerde kamusal mekan, kültürel miras ve kuşaklar arası mekânsal bellek üzerine çalışmıştır. Halen Bursa Teknik Üniversitesi'nde Mimarlık Bölümü'nde Dr. Öğr. Üyesi olarak akademik çalışmalarına devam etmektedir.

After graduating from the Department of Architecture at Mimar Sinan Fine Arts University in 2010, she started working in an architectural office in Bursa. In 2015, she continued her professional career as a lecturer in the Department of Architecture at Bursa Technical University. She completed her master's and PhD studies in the Department of Architecture, Building Research and Planning at Yıldız Technical University. In her master's thesis, she conducted research on public spaces where urban movements take place using the Space Syntax method. In her doctoral thesis, she studied public place, cultural heritage, and intergenerational spatial memory in various settlements changed by population exchange in Bursa. She currently continues her academic work as an Assistant Professor in the Department of Architecture at Bursa Technical University.

E-posta: elifvurucular@gmail.com