

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK, KENT VE SİNEMA İLİŞKİSİ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Aslıhan EROĞLU**

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Programı : BİNA BİLGİSİ

MAYIS 2003

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK, KENT VE SİNEMA İLİŞKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Aslıhan EROĞLU
(502990140)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 5 Mayıs 2003
Tezin Savunulduğu Tarih : 31 Mayıs 2003

Tez Danışmanı : Prof.Dr. Hülya YÜREKLİ
Diğer Jüri Üyeleri Doç.Dr. Arzu ERDEM (İ.T.Ü.)
Doç.Dr. Sercan YILDIRIM (İ.K.Ü.)

MAYIS 2003

Anneme

ÖNSÖZ

Yardımları ve hoşgörüsü için danışmanım Prof. Dr. Hülya Yürekli'ye; birinci sınıftan beri beni destekleyen, bana inanan Yard. Doç. Dr. Hülya Arıya; dinleyen, anlayan, cesaret veren Gülçin Çuhacı'ya, Burcu Aksoy'a, Ebru Kurbak'a, Sertaç Öztürk'e; birey olarak varolmamda hiçbir çabayı esirgemeyen, beni her zaman teşvik eden anneme, babama ve kardeşime teşekkür ederim.

Mayıs 2003

Aslıhan Eroğlu

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	iv
ÖZET	vi
SUMMARY	vii
1. GİRİŞ	1
2. GÖRME VE HATIRLAMA	3
3. MİMARLIK, KENT VE SİNEMA	15
3.1. Kavrama biçimi olarak sinema : Tren ve film	17
3.2. Devinim taşıtı olarak sinema : Ben Bir Siborgum	23
3.3. Düşünce dağıtımcısı olarak sinema : Oyun Zamanı	39
4. SONUÇLAR VE TARTIŞMA	57
KAYNAKLAR	58
ÖZGEÇMİŞ	62

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1 : The Expulsion of the Demons from Arez, detail, 1300-1395, Giotto	4
Şekil 2.2 : St. Pietro.....	5
Şekil 2.3 : Albrecht Dürer, Uzanmış Bir Kadını Çizen Adam	6
Şekil 2.4 : Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1498	6
Şekil 2.5 : Thaumatrope, Fenachistoscope, Zoetropie, Kinescope	8
Şekil 2.6 : The Horses in Motion, Edward Muybridge	8
Şekil 2.7 : The Exit of the Factories Lumière, 1895 ve Cinematographe Lumière afişi.....	9
Şekil 2.8 : Cinématographe Lumière.....	9
Şekil 2.9 : Man with the Movie Camera, Vertov.....	10
Şekil 2.10 : Man with the Movie Camera film afişi, Vertov.....	10
Şekil 2.11 : Man with the Movie Camera, Dziga Vertov.....	11
Şekil 2.12 : Phan Thi Kim Pkuc, Nick_Ut, 8 Haziran 1972.....	13
Şekil 2.13 : Rockefeller Center için Sinematik Duvar Resmi, 1938-9.....	14
Şekil 3.1 : A.E.G. Mikromotor Fabrikası, Brunnenstrasse, Berlin, 1910.....	18
Şekil 3.2 : ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi,1989, Rem Koolhaas.....	19
Şekil 3.3 : ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, 1989,Rem Koolhaas.....	20
Şekil 3.4 : Les Carabiniers, Jean-Luc Godard, 1963.....	20
Şekil 3.5 : La Chappel De Ronchamp, Le Corbusier, 1950-1953	21
Şekil 3.6 : La Chappel De Ronchamp, Le Corbusier, 1950-1953	21
Şekil 3.7 : Metropolis Film Seti, Fritz Lang, 1926.....	23
Şekil 3.8 : Villa Savoye, Berges, Le Corbusier, 1924.....	25
Şekil 3.9 : Villa Savoye, Berges, Le Corbusier, 1924.....	25
Şekil 3.10 : Onyx Kültür Merkezi,St. Herblain, Jean Nouvel, 1987.....	26
Şekil 3.11 : Clichy Berges de Seine, Massimiliano Fuksas.....	29
Şekil 3.12 : Berlin, 1945 – 2000.....	30
Şekil 3.13 : Weiter Ferne, So Nah!, Wim Wenders.....	32
Şekil 3.14 : Berlin, Brandenburg Kapısı.....	32
Şekil 3.15 : Puslu Manzaralar, Theo Angelopoulos, 1988.....	34
Şekil 3.16 : Ulis’in Bakışı, Theo Angelopoulos, 1995.....	34
Şekil 3.17 : Leyleğin Geciken Adımı, Theo Angelopoulos, 1991.....	34
Şekil 3.18 : Los Angeles Şehir Sanat Müzesi, California, 2001	35
Şekil 3.19 : Los Angeles Şehir Sanat Müzesi, California, 2001	35
Şekil 3.20 : Palazzo Del Cinema, Venedik, Steven Holl, 1990.....	37
Şekil 3.21 : Palazzo Del Cinema, Venedik,” Maketin Plan Görünümü.....	38
Şekil 3.22 : Palazzo Del Cinema, Venedik,” Cubic Pantheon.....	38
Şekil 3.23 : Hiroshima Mon Amour, Alan Resnais, 1959.....	41
Şekil 3.24 : Metropolis, Fritz Lang, 1926.....	44
Şekil 3.25 : Berlin, die Sinfoni der Grossstadt, Walter Rutman,1927.....	45
Şekil 3.26 : Man with the Movie Camera, Dziga Vertov, 1929.....	46
Şekil 3.27 : Berlinli Bir İşadamıİçin Kolaj, Láslò Mahol-Nagy, 1929.....	46
Şekil 3.28 : Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922.....	47
Şekil 3.29 : Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922.....	47
Şekil 3.30 : Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922.....	48

Şekil 3.31	: The Silence, Ingmar Bergman 1922.....	49
Şekil 3.32	: Mon Oncle, Jacques Tati, 1958.....	51
Şekil 3.33	: Mon Oncle, Jacques Tati, 1958.....	51
Şekil 3.34	: Play Time, Jacques Tati, 1967.....	52
Şekil 3.35	: Play Time, Jacques Tati, 1967.....	53
Şekil 3.36	: Play Time, Jacques Tati, 1967.....	54
Şekil 3.37	: Play Time, Jacques Tati, 1967.....	54
Şekil 3.38	: A Bout de Souffle, Jean Luc Godard, 1959.....	56

MİMARLIK, KENT VE SİNEMA İLİŞKİSİ

ÖZET

Bu çalışmada mimarlık, kent ve sinema ilişkisi Platon'un önerdiği biçimde görünür olanın ardındaki gerçekliği aramak bağlamında değerlendirilmektedir. Bu ilişki, aslında görsel olanın gücü üzerine kurulmuştur. Görsel iletişim biçimlerinin diğer tüm iletişim biçimlerine göre en etkili, öğretici ve akılda kalıcı olduğu bir gerçektir. Özünde birey ve topluma hizmet eden mimarlığın hem kendisinin bir tür görsel iletişim aracı olması, hem de mimar ve mimarlık kullanıcısının görüntü üreten ve tüketen bireyler olduğu düşünüldüğünde; mimarlık, kent ve sinema ilişkisinin zorlama bir ilişki olmadığı anlaşılır.

Sinemanın kavrama biçimi, devinim taşıtı ve düşünce dağıtımcısı olarak sırasıyla mimar ve mimarlık kullanıcısı, mimarlık edimi ve toplum üzerindeki etkileri, bu çalışmanın temellerini oluşturmaktadır.

THE RELATION BETWEEN THE ARCHITECTURE, CITY AND CINEMA

SUMMARY

In this study, the relation between architecture, city and cinema is evaluated according to Platon's way of seeing the truth behind the imaginary. The visual communication is the most effective, educational and the easiest way to remember between the other communication ways. It can be clearly understood that the relation between the architecture, city and cinema is not compulsory, when we think architecture, serving to individual being and society, together; is a kind of visual communication tool and the user of architecture and architect are also the individuals producing and spending images.

Cinema, being a way of comprehension, a motion vechile and a distrubuter of ideas, affects in order to the architect, the user of architect and the architecture itself and the bases of this study depends on these affects.

1. GİRİŞ

“Film ve şehrin tarihleri böylesine birbiri içine geçmişken, kent filmsel form ile şekillenmişken, sinemanın kentten bağımsız çalışabileceğini düşünmek mümkün değilken, ne film ne de kent çalışmaları bu bağlantıya gerekli dikkati ve ilgiyi vermiştir.” (Clarke, 1997)

Mimarlığın üretilmesi için gereken tasarım bilgisinin nasıl oluştuğu tam olarak hiçbir zaman kavranamayacak bir olgudur. Godard’ın deyişiyle “görüş açımıza giren” nesnelerin, insanların, mekanların bellekte oluşturduğu anılar, deneyimler, birikimler kuşkusuz tasarım sürecinde mimarı etkileyen faktörlerdir. Kendiliğinden oluşan bir açı yüzünden algı sınırlarımıza dahil olan görüntüler bilinçaltımızda depolanarak zamanı geldiğinde kullanılmak üzere saklanmaktadır. Seçici algı ve görme birbirini tamamlamakta ve olayları, kişileri, nesneleri, mekanları tarif ederken kullandığımız dile yansımaktadır.

Bilinçli olarak görmeyi ve kavramayı tercih ettiğimiz ve yine bilinçli olarak göstermeyi ve anlaşılmasını tercih ettiğimiz görsel imgeler ise “görsel iletişim” biçimlerini oluşturur. Özellikle sinema ve fotoğrafın gelişimiyle görsel imgeler çoğalmış ve Marshall McLuhan’ın (1994) ifadesiyle araçlar, topluma iletilen mesajın tam kendisine dönüşmüştür. Mimarlık görsel iletişim biçimleriyle, doğasında var olan sunum gereği her zaman ilişki içerisinde olmuştur. Mimarlığın modern zamanlarda kendi görsel ifade biçimini oluştururken sinemanın gelişiminden nasıl etkilenmiş olabileceği, bu tezin ana konusunu oluşturmaktadır.

Görme ve hatırlama başlıklı ilk bölümde, “gerçeğin” görsel olanla ilişkisi anlatılacaktır. Üç boyutlu dünyanın iki boyutlu ortamlara aktarılabilmesi sorununu çözmek için keşfedilen perspektifin tarihsel olarak gelişimi ve perspektifi araç olarak kullanan insanın, görme biçiminin ve dolayısıyla kavrama biçiminin nasıl değiştiği bu bölümde incelenecektir. “Görme” eyleminin sınırlarını zorlayan, daha uzağı görme isteğinin görüntüyü kaydetme isteğine dönüşmesinin fotoğrafın keşfiyle

ve hareketi kaydetme isteğinin de sinemanın gelişmesiyle sonuçlanmasından bahsedilecektir.

Mimarlık, kent ve sinema başlıklı ikinci bölümde mimarlığın ve kentin sinemadan, konu alt başlıkları olarak belirtildiği şekilde, nasıl etkilendiği araştırılacaktır. Mimarlığın, varoluşundan beri bir çok disiplinle iş birliği yapması ve hakim teknolojilerden yararlanması bağlamında sinemanın mimarlık için önemi belirtilecektir. Mayakovski'nin sinema için önerdiği kavrama biçimi, devinim taşıtı ve düşünce dağıtımıcısı rolleri bu bölümün alt başlıkları olarak belirlenmiştir.

Kavrama biçimi olarak sinema başlığı altında sinemanın birey üzerindeki etkilerinden bahsedilecektir. Sinemanın gerçeklik algısını değiştirmesi; yaşamının simülasyonu olarak görsel deneyim kazandırması; kullandığı kamera ile farklı devinimlerin fark edilmesini sağlaması ve yapay hatıraların oluşmasını sağlayarak belleği etkilemesi üzerinde durulacaktır.

Devinim taşıtı olarak sinema: Ben bir siborgum bölümünde ise bir önceki bölümde anlatıldığı gibi kavrama biçimi değişen bireyin, mimar ve mimarlık kullanıcısı olarak sinemanın getirdiklerini nasıl içselleştirdiği ve tasarımlarında nasıl olağan bir veri olarak kullandığı araştırılacaktır. Kamera dolayısıyla kazanılan hareket potansiyelinin, tasarımcının bakış açısına nasıl yansıdığı, hatta kamerayla çekim yaparmışçasına algılamının nasıl içsel bir durum haline geldiği incelenecektir. Sinemanın kendi dilini geliştirirken ürettiği kurgu-montaj ilişkisinin mimarlıkla daha çok plan bazında ilişkisi kurulurken; alan derinliği kavramının, kesit ve görünüşlerin oluşturulmasında mimarı içsel olarak nasıl etkilediği anlatılmaya çalışılacaktır.

Düşünce dağıtımıcısı olarak sinema bölümünde mimarlık ve kentle ilişkisi içinde vurgulanacak kısım, diğer bölümler daha çok bireyi yani mimarı ve mimarlık kullanıcısını etkilerken, düşünce dağıtım rolünün yeni vizyonları yayma, ideolojileri anlatma ve oluşturma fırsatı olarak toplumu nasıl etkilediği olacaktır. Bu bölümde sinemanın kitle iletişim aracı olarak toplumu nasıl yansıttığı; kentin imajını oluşturmadaki ve yeni kent anlayışları ile arayışlarını, küresel anlamda, nasıl yansıttığı ele alınacaktır.

2. GÖRME VE HATIRLAMA

“Görme sözcüklerden önce gelir.” (Berger, 2002)

Görülen nesnelerin işaretlerle gösterilerek anlatımı, eski çağlarda, iletişimin dolaysız bir yöntemi olarak benimsenmiştir. Öyle ki; insanlık, somut çevrenin ifade edilmesi ihtiyacını, gerçeğe en yakın tasvir aracı olan görsel anlatımlarla gidermeye çalışmıştır. Resim, “gerçeğe en yakın tasvir” arayışlarının zemini olmuştur. Var olanın olduğu gibi resimlenmeye çalışılması, üç boyutlu dünyanın iki boyutlu düzlemlere nasıl aktarılacağı sorusunu da beraberinde getirmiştir. Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English’in tanımıyla -katı nesneleri düz bir yüzeye, enlerinin, boylarının, derinliklerinin, ve uzaklıklarının doğru bir izlenim verecek şekilde çizilmesi sanatı- “perspektif” bu sorunun doğru yanıtı gibi durmaktadır.

Perspektif, ilk olarak Pavel Florenski’nin (2001) de desteklediği üzere İÖ 5. yüzyılda Democritus ve Anaxongoras’ın gerçeklik anlayışına uygun olarak “skenografi” denilen yani boyanmış sahne dekoru alanında kullanılmıştır. Gerçeğin “temsili” inandırıcı olmak için gerçeğe en yakın olmalıdır. Temsilin özünde “gösteri” vardır ve görünen çevrenin dekorda olduğu gibi yansıtılması, temsilin başarısı için gereklidir. Perspektif, görsel ışınların tek bir merkez ya da noktada buluştukları merkezi bir izdüşüm olarak tanımlandığında, izleyicinin durduğu nokta ve bakış açısı önem kazanmıştır. İzleyici, temsilin bir parçası haline gelmiştir.

Florenski’nin (2001) de ifade ettiği gibi aynı dönemde yapılan resimlerde perspektifin kullanılmaması, perspektifin bilinmemesinden değil, anlatım biçimi olarak kabul görmemesinden kaynaklanmıştır. Perspektifin yarattığı, gerçeğin yanılsamasından başka bir şey değildir ve Platon’dan başlayarak Yunanlı sanatçıların ve felsefecilerin araştırdığı görünenin ardındaki “özü” önemsemez. Oysa görünenin ötesindeki gerçekleri gösterebilmek, görüneni olduğu gibi resmetmekten öte anlamlar taşımaktadır. Önemli olan tek tek nesnelerin nasıl olduğu değil, “ideal”in ne olduğudur. Sontag’a (1999) göre, Platon’dan Feurbach’a dek gerçeğin savunucularının görüntüyü salt görünüşle eşdeğer tutmaları -yani görüntünün resmedilen nesneden mutlak olarak ayrı bir şey olduğunu varsaymaları- bizi, bir görüntünün resmedildiği nesnenin gerçeğini oluşturduğu düşünülen kutsallıktan, uzaklaştırma sürecinin bir parçasıdır.

Nesneleri, gerçekte görüldüğü gibi betimlemek 13. yüzyıla kadar unutulmuş bir uğraşı olmuştur. Dinsel geleneklerin ve Kilisenin oluşturduğu kalıpları kırmak, sanatçının doğayı fark etmesi ve elindeki deftere resmetmek isteğinin belirgin olarak görüldüğü bu yüzyıla kadar mümkün olmamıştır. Ortaçağ sanatçısının eğitimi, bu zamana kadar bir ustaya çıraklık etmek, eski kitaplardan alınan sahneleri kopyalamak ve ustasının yaptığı tablonun az önemli kısımlarını boyamakla olgunlaşmıştır. Bu resimler de imgelerden oluşmaktadır ve önemli olan resmedilenin gerçekte nasıl görüldüğü değil, sahip olduğu imajdır. Çırak belirli unvan belirtilerine göre belirli çizim tipolojilerini uygulamakla ustalaşmaktadır. Bu eğitim tarzı, doğayı gözlemleyen, kendi bilgilerini resmetmek isteyen sanatçıların ortaya çıkmasıyla kırılmıştır. Giotto, bu ressamın arasından sıyrılarak; gerçek mekandaki ışık etkisini ve perspektifi kullanarak; düz bir duvarda derinlik yarılması yaratmayı başarmıştır. **(Gombrich, 1992)** (Şekil, 2,1)



Şekil 2. 1. *The Expulsion of the Demons from Arezzo*, fresco, detail, 1300-1395, Giotto

15. yüzyıla gelindiğinde Alberti, *Della Pictura* (1435) kitabında perspektifin, çift gözlü insan tarafından nasıl tek bir görme merkezine indirilerek elde edilebileceğini anlatmıştır. Aynı dönemlerde modern perspektifin keşfini borçlu olduğumuz

Brunelleschi, ufukta kaybolan ağaç dizisini bile çizemeyen klasik sanatçılara matematiksel perspektifin yollarını göstermiştir. **Rönesans** mimarları ve sanatçıları, üç boyutlu dünyanın anlaşılmasını, Euclid uzayını iki boyuta indirerek sağlayabilmiş ve ürettikleri yapıtlar insanı mekanın odak noktasına yerleştirmiş ve toplumun kavrama biçimini değiştirmişlerdir. (Şekil, 2,2) İnsan gözünün dünyayı algılamak üzere merkeze yerleşmesi, tanrının bakış açısını insanın bakış açısına indirmiş ve böylece dinsel bir dünya görüşüyle üretilen imgeler, seküler bir görüşe şekillenmeye başlamıştır.



Şekil 2. 2. St. Pietro

Kavrama biçimini değiştiren bu ilk adımdan sonra ikincisi; perspektif için bakılan nesne ve göz arasında belli bir mesafenin olması ve bu mesafenin uzayıp kılmasının, resmedilen nesnenin boyutlarını “göreceli” olarak değiştirmesidir. Bu adımın sonucu olarak “mesafe” incelenecek nesnelerin, olayların, kişilerin, doğanın, vs. “öteki” olarak algılanmasına sebep olacak bir objektivizm anlayışının gelişmesine sebep olmuştur.

Dürer “... yoluyla görmek“ (seeing through) olarak tanımladığı perspektifi, herhangi bir pencereden yani çerçeveden, kadrajdan bakmak anlamında kullanmıştır. Çerçevenin tanımlı olabilmesi için insan gözü merkezdeki yerini korurken, “sınır” kavramı da perspektife dahil edilmiştir. Böylece perspektif bir temsil ilkesi, görme ve kavrama biçimi olarak matematiksel boyutunun sınırlarını zorlarken, farklı bir anlam kazanmıştır. Bu anlam, çerçevenin bir araç olarak kullanılmasıdır. Çerçeveyle çizmek isteyen her kişi, kuralları öğrenerek çerçeveyi bir çizim aracı olarak

kullanabilir. (Şekil, 2,3) Böylece önceleri gizli bir bilim olarak gelişen perspektif kamuya mal oluyormuş ve perspektif bir temsil ilkesine dönüşmüştür.



Şekil 2. 3. Albrecht Dürer, Uzanmış bir kadını çizen adam, ilk basım:1525, Hieronymus Andreae, Nuremberg

Leonardo, Santa Maria delle Grazie Manastırı'nın duvarına resmettiği “Son Akşam Yemeği”ni 1498 yılında tamamlayarak o zamana kadar görülmeyen bir şekilde yeni bir mekan deneyimi sunmuştur. (Şekil, 2,4) Optik, anatomik ve psikolojik olarak izleyici, artık resmin içindedir; hikayenin karakterlerinden biri olmuştur. Çerçeve mekanın kendisi haline dönüşerek izleyiciyi de kapsar hale gelmiştir.



Şekil 2. 4. Son Akşam Yemeği, Leonardo da Vinci,1498

Çıplak gözle yapılan gözlemlerden aletler aracılığıyla yapılan gözlemlere doğru geçiş insanların “nasıl” gördükleri üzerine yoğunlaşan anatomi çalışmalarıyla başlamıştır. Bu çalışmalar, insan bedeninin sınırlarının nasıl zorlanabileceği, insanın daha uzağı, yıldızları, güneşi nasıl görebileceğini sorularını da beraberinde getirmiştir. Uzağı görme isteği, araçların gelişimiyle sonuçlanmıştır. Mercek, teleskop, mikroskop gibi önce anlamak için kullanılan araçlar zamanla durağan görüntüyü kaydetmek üzere camera obscuraya dönüşmüş; ulaşımın gerekli hale gelmesi ve taşıtların hızının artmasıyla, devinimi kaydetme isteği ise film kamerasını gelişimine sebep olmuştur. İlk önce fotoğraf daha sonra sinema gerçekliğin algılanmasını tümünden değiştirecektir.

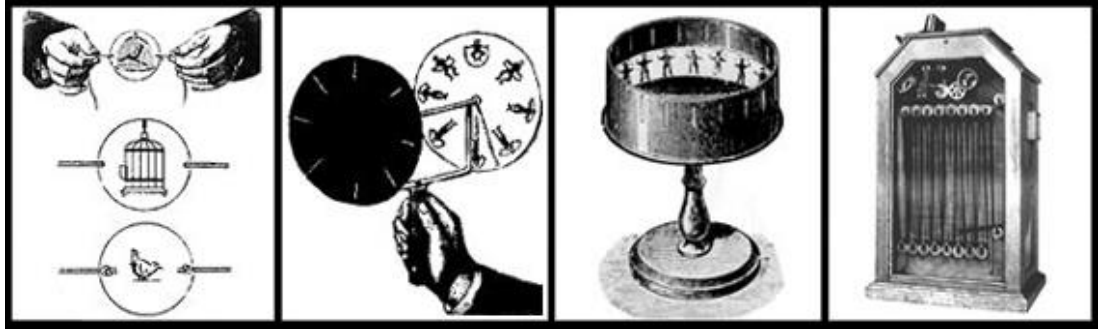
Sontag'a (1999) göre fotoğraflar bizim modern olarak algıladığımız çevreyi oluşturan ve somutlaştıran tüm nesneler arasında belki de en gizemli olanlarıdır. Fotoğraflar, aslında yaşantılardır ve fotoğraf makinesi bilincin elde etmeye yönelik uzantısıdır. Fotoğraflar simgesel olarak nesnelere sahip olunabileceği anlamını da taşımaktadır. Bu biçimiyle fotoğraf, bir akış değil, gerçek birer zaman dilimi olduğu için Sontag'a göre hareketli görüntülerden daha fazla akılda kalır. Fotoğrafın, anıların simgesi olarak saklanması ve tekrar tekrar bakılabilir olması, gerçeklik duygusunu da ele geçirilebilir kılmaktadır. Gerçekliğin sahip olunabilir bir nesneye indirgenmesi, yeniden üretilebileceği fikrini de beraberinde oluşturur; çünkü "anlam" veya "içerik" fotoğrafa sahip olan kişiye göre değişmektedir. Anlam ve içerik fotoğrafın bilgilendirme özelliğinin sonucu olsa da, "çerçeveleme"yle seçilen görüntü gerçeğin keyfi sınırlarını belirlemektedir. Bir kez daha karşımıza çıkan çerçeve kavramı, konunun farklı şekillerde "kadraj"a dahil edilebilir olmasıyla, farklı yorumların varlığı içermektedir. "Dünya fotoğraf yoluyla birbiriyle ilişkisiz, bağımsız parçacıklardan oluşan bir dizi haline gelmiştir; geçmiş ve bugünüyle tarihsel bir anektodlar ve kısa haberler dizisi oluverir. (...) Herhangi bir şeyin sonsuz sayıda fotoğrafının çekilebileceği, toplumsal gerçekliği görünüşte sınırsız sayıda küçük birimden oluşmuş kabul eden bakışı güçlendirir." Bu görünen dünyanın olduğu gibi kabul edilemeyeceğini öne süren anlayışın tam tersidir ve fotoğraf makinesiyle kaydedilen görüntülerle dünyanın tanınabileceğini ima etmektedir. (Sontag, 1999)

Fotoğraflarla gerçeğin yanılsaması, imge, kompozisyon gibi konularda gözünü ve algılama sınırlarını terbiye eden insanoğlu, kısa bir süre sonra hareketli görüntüleri kaydetmek için yoğun çalışmalara girişecektir.

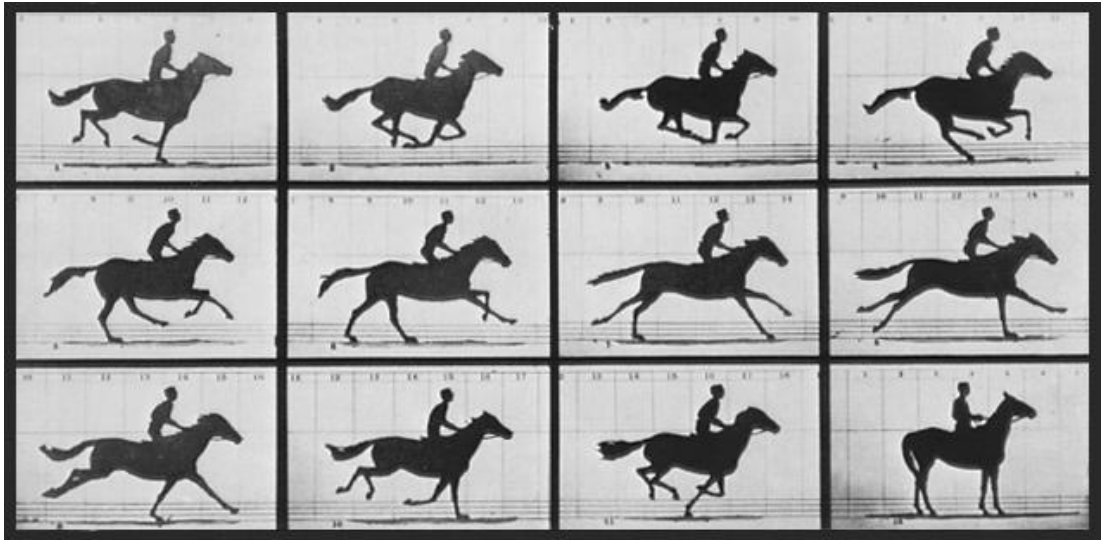
Sinemanın hareketi kaydeden bir araç olarak kullanımı çizilen görüntünün hareketli halde sunulmasıyla, yani canlandırma filmleriyle başlamış; fotoğrafın anlık görüntüleri kaydetmedeki başarısıyla da bir sanat biçimine dönüşmüştür.

Sayfaların kenarına çizilen bir seri resmin, sayfalar hızla çevrildiğinde hareketliymiş izlenimi verdiği bir çocuk oyununa dayanan "stroboskopik" deney üzerine, sinemanın temelleri atılmıştır. Doktor Paris'in "thaumatropie"si (1825), "Faraday tekerleği" (1830), Plateau'nun "phenakistoscopia"si (1832), Horner'in "zoetropie"si (1834) gibi optik deneyimler hep aynı iki olaydan yola çıkmışlardır: Görüntülerin,

nesne kaybolursa da, göz retinası üzerinde bir süre kalması ve beynimizin, yaşadığımız olaylar arasında zaman ve yer olarak bağlantılar kurabilmesi, yani birbirlerinden ayrı öğeler arasında bağlantılar bulup onlara anlamlar vermesi; onları birleştirmesi. Edison asistanı olan W.K.L. Dickson'ın bir fotoğrafından esinlenerek ondan fonografin kulak için yaptığını yapabilecek; “göz için bir enstrüman” yani hareketli şeyleri kaydedebilecek ve kopyalayıp, yeniden üretebilecek bir araç yapmasını istemiştir. 1892 yılında “kinetoscope”un ilk basit versiyonu halka tanıtılmıştır. (Şekil, 2,5)



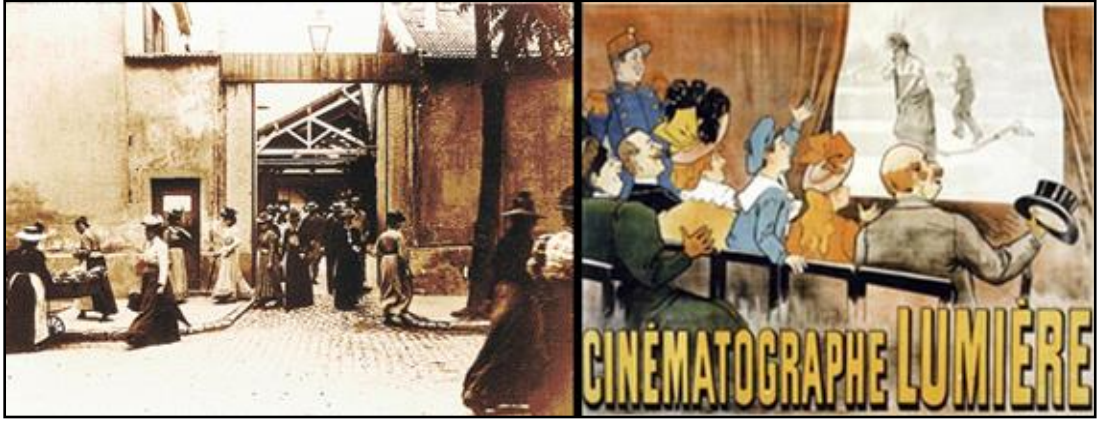
Şekil 2. 5. *Thaumatrope, Fenachistoscope, Zoetropie, Kinetoscope*



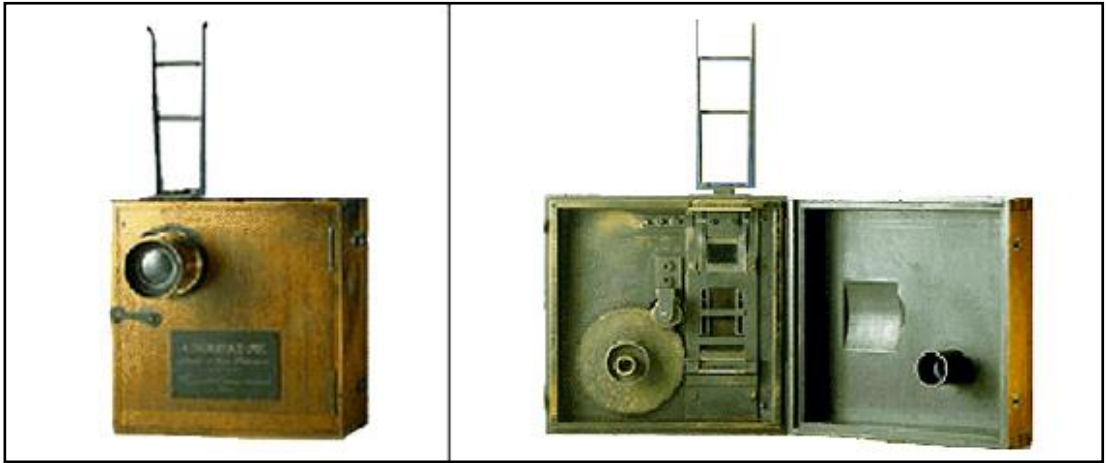
Şekil 2. 6. *The Horses in Motion, Edward Muybridge*

1879'da Kaliforniya, Palo Alto'da, Edward Muybridge üzerinde atların koştuğu bir pist boyunca, birbirine çok yakın yerleştirdiği 12 kadar karanlık oda aracılığıyla, hareketli çekimi gerçekleştirmeyi başarmıştır. (Şekil, 2,6) 1895 yılında, sadece kanıtlama amaçlı gerçekleştirilen bir çok görüntüden sonra; New York, Berlin ve özellikle Paris'te Boulevard des Capucines'deki Grand Café'de, Louis Lumière tarafından yapılan gösterilerle sinema sınırlı sayıda da olsa izleyiciye kavuşarak,

gerçek anlamda başlamıştır. Lumière kardeşlerin ilk filmi, “The Exit of the Factories Lumière” aynı zamanda sinematografi tarihine ilk film seti olarak geçen Lumière kardeşle’in “Hangar”larında gerçekleştirilmiştir. (Hangar açılan bir mimari yarışma ile, 1995 yılında sinema merkezi haline dönüştürülmüştür.) (Şekil, 2,7) “1896 yılında, çeşitli sinema aygıtlarına alınan izinlerin çoğalmasıyla, sinema sanayi doğmuştur. “Cinematographe Lumière” diye adlandırılan Lumière kardeşlerin buluşunun başarılı olması ve ilgi çekmesi üzerine “Cinematographe” sözcüğü bu yeni buluşun genel adı olarak yaygınlaşmıştır. (Vincenti, 1993) (Şekil, 2,8)

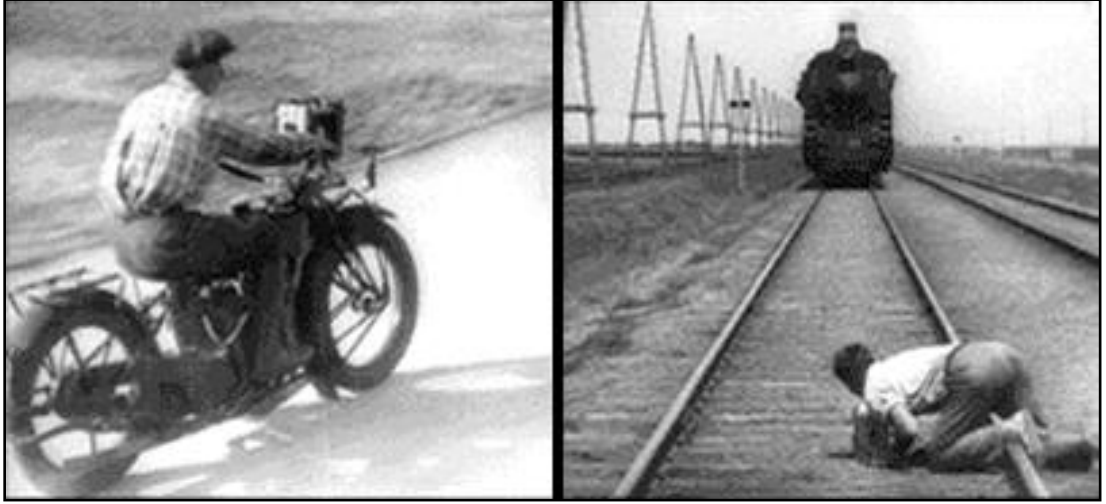


Şekil 2. 7. The Exit of the Factories Lumière, 1895 ve Cinematographe Lumière afişi



Şekil 2. 8. Cinématographe Lumière

Yaklaşık aynı hızda gelişen çeşitli kentlerde, hemen hemen aynı zamanlarda gerçekleştirilen çalışmalar gösteriyor ki, hareketli görüntüyü kaydetme isteği, çağın getirdiği bir ihtiyaçtır; yaşanmakta olan sanayileşme ve teknolojiye ayak uydurma sürecinde kendiliğinden oluşan bir sorudur.



Şekil 2. 9. Man with the Movie Camera, Vertov

Devinim içindeki nesneleri, örneğin bir trenin istasyona girmesini, bir geminin limandan ayrılmasını, fabrikadan çıkan işçileri, “gösteren” ilk filmler belgesel niteliği taşımaktadır. (Şekil, 2,9) Bu filmlerin zamansal uzunlukları ile kaydedilen olayların zamansal uzunlukları birbirine eşittir. Yalnızca hareket eden nesnelerin gösterildiği bu ilk filmlerde, gerçekte nesneler nasıl bir düzen içindeyse; nasıl hareket ediyorlarsa öyle gösterilmiştir. Kompozisyona yapay hiçbir şey dahil değildir. Vincenti’nin (1993) de belirttiği gibi filmin sınırlı uzunluğundan dolayı kesme-birleştirme (cut-edit) işleminin yapıldığı durumlarda bile bu, değişmez. Filmin “strüktürünü” oluşturma anlamında kurgu ilk filmlerde kullanılmamıştır.



Şekil 2. 10. Man with the Movie Camera, Dziga Vertov

“Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makine, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o

hareketsizlikten kurtarıyorum. Hiç durmadan hareket ediyorum. Nesnelere yaklaşıp onlardan uzaklaşıyorum. Süzülüp altına giriyorum onların. Koşan bir atın ağzı boyunca koşuyorum. Düşen, yükselen nesnelerle birlikte düşüp kalkıyorum ben de. Karmakarışık hareketler, en karmaşık bireşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makine. (Şekil, 2,10)

Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum.” (Vertov, aktaran Berger, 2002)



Şekil 2. 11. Man with the Movie Camera, Dziga Vertov

Zamanla, belki kesme-birleştirme işlemlerinin fazla uygulanışından kaynaklanan soru işaretiyle; belki de bir ustanın yanlış filmleri birleştirmesiyle oluşan bir hata sayesinde değişik çekimlerin birleştirilebileceği düşüncesi olgunlaşmıştır. Kameranin gerçek mekan içine etkin olarak girebileceğini fark eden ilk sinemacılar; kamerayı mekanın farklı yerlerine taşıyabileceklerini; konuya uzaklaşıp, yaklaşabileceklerini; böylece “çerçevenin” sınırları içine istedikleri kişi ya da nesneyi alabileceklerini; istediklerini dışarıda bırakabileceklerini fark etmişlerdir. Kamera kayıt cihazından yorum cihazına dönüşmektedir; çünkü kameranin yerleşimi ve çerçevenin sınırlarının belirlenmesi tamamen filmi üreten yönetmenin eline geçmiştir. (Şekil, 2,11) Güngör’e (1994) göre “Çerçeveleme, sınırları saptayıp deklanşöre basmaktan ibaret basit bir teknik kayıt işlemi değildir. Çerçeveleme tarzı her şeyden önce bir seçimin, düşüncenin ve bakış açısının ürünüdür.” Her çerçevenin

oluşturduğu çekim alanı ya da cisimlerin görüntü çerçevesi içinde kapladıkları yer “plan“ olarak tanımlanmaktadır. Sinemanın bir yorum aracına dönüşmesindeki diğer adım farklı planların birleştirilebileceğinin fark edilmesidir. Çekilen malzemelerin kendi aralarında düzenlenerek, birleştirilmesiyle beraber gerçek zamana göre farklı bir zaman yaratılabileceği ortaya çıkmıştır. Zamanın yeniden inşası, gerçekliğin de yeniden üretilebileceği anlamına gelir. Böylece, sinemanın kendi zaman ve mekan anlayışı içinde sadece betimsel öykülerin değil kurgu öykülerin de anlatılabilmesi mümkün hale gelmiştir. Vertov’un dünyanın algısını nasıl değiştireceği, hatta yepyeni bir dünyanın kapısını nasıl açacağı; sinemanın yorum aracı olarak gelişmesi ve gerçekliği yeniden üretebilir hale gelmesi sürecinde bir kehanetten öte anlamlar taşımaktadır.

“Görme ile ilgili uzlaşımlar vardır, ama hepimizin paylaşabileceği mutlak doğrular yoktur. Bütün deneyimler bağlama, konunun işlenişine, kameranın ve izleyicinin durumuna bağlıdır. Bu bakımdan sinema, bizim ne şekilde gördüğümüzün ve ne şekilde görüldüğümüzün değişen uzlaşımlarını gösteren aynı zamanda kendisi de değişen bir araçtır.” (Orr, 1997)

Görme duyusuyla edinilen gerçeklik yanılsamasının tarih içindeki serüvenini kısaca anlatmamızın nedeni, insanoğlunun sosyal bir birey olarak kendini gören dünya içinde nasıl tanımladığına ve bu tanımlardan yola çıkarak doğayı nasıl biçimlendirmeye çalıştığına dair ip uçları elde etmek içindir. Doğayı biçimlendirme çabaları; yapıli çevrenin oluşturulma biçimleri, bireyin kendini tanımlamasıyla beraber yaşama karşı bir tavır, duruş, yorum olarak değerlendirilmelidir. Yaşama karşı geliştirdiğimiz bakış açısı şüphesiz, düşüncelerimizi nasıl binaya dönüştürdüğümüzün; nasıl inşa ettiğimiz; kısacası, nasıl mekanlar ürettiğimiz de belirleyici dürtüsünü oluşturacaktır.

Berger’e (1998) göre insanda görsel algılama, filmin kaydettiklerinden çok daha karmaşık ve seçici bir süreçtir. Görsel anlatım, öğrenim yöntemlerinin en etkilisi olarak kabul edilmektedir; çünkü görsel olarak edinilen bilgiler, daha önceki deneyimlerden edinilmiş bilgilerle zihinde birleşir ve konu, izleyici için kişisel bir anlam kazanır. “Görünümli aynı zamanda zihinde, algılar biçiminde tutarlılık oluştururlar. Bir tek şeyin ya da olayın görüntüsü başka şeylerin ve olayların görüntüsünü de içinde barındırır. Bir görünümü fark etmek için başka görünümlerin

anısı gereklidir. Anılar, ilk fark etme aşamasından çok sonra bile görüleni nitelemeyi sürdürür.” (Orr, 1997) Görünenin anılarla tanımlanması, görüntülerle anlatımın aynı zamanda bir iletişim biçimi olması sebebiyle toplumda ortak bir kavrayış biçimini geliştirmektedir. Fotografik görüntü diye adlandırabileceğimiz, çerçevelenmiş görüntü yani kadrajı belirleyen yorumunu ileten görüntü, imaj kültürü olarak ilerleyen bölümlerde ayrıca ele alacağımız kültür içerisinde, benzer imgelerin ya da konuların sık sık görsel malzeme olarak kullanılmasıyla bir anlamda kendini tüketme tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. İzleyicinin yeni bir şey görme beklentisiyle beslenen bu tehlike Roland Barthes’in (2000) “punctum ve stadium” tanımlarıyla anlaşılabilir. Nazi kamplarında çekilen fotoğrafların ya da bir tavşanı parçalayan aslan filminin izleyicide belli bir duygudan çok “yalnızca bir görüntü” fikrini uyandırması Barthes’in “stadium” tanımını geliştirirken yola çıktığı noktadır. Binlerce görüntünün anılarla birleşerek oluşturduğu kavramlar izleyicide bir anlamda ortalama hissi ve umursamazlık oluşturmaktadır. Bu tür fotografik görüntülere karşı gelişen duygular, Barthes’a göre, ahlaki ve politik bir kültürün akılcı bir aracılığıyla da şart koşmaktadır.(Şekil, 2,12) Sontag (1999) ise biraz daha katı bir tutumla görüntülerin insanı uyuşturduğunu iddia etmektedir. Barthes, bu uyuşukluğun giderilmesinin ancak “punctum” ile gerçekleşebileceğini ifade eder. Punctum şok kavramından bir hayli farklıdır öyle ki; fotoğrafı çekenin bile farkında ya da bilincinde olmadığı, iyi gizlenmiş olanın ortaya çıkarılmasıdır. Fotografik görüntüyü tekrar tekrar izlenebilmesi için değerli kılan; bir tür şefkat ya da sempati uyandıran punctumun var oluşudur. O halde izleyicinin aklında kalan ve anılarıyla anlam kazanan fotografik görüntünün anıların bir parçası olması ve izleyicinin görsel hafızasına yerleşmesi; görüntünün alışıldık olması ya da içinde alt metinler barındırabilmesiyle yakından ilgilidir.



Şekil 2. 12. Phan Thi Kim Pkuc, Nick_Ut, 8 Haziran 1972

Bakılan nesneyi inceleyebilmek için gerekli olan uzaklık, (batı felsefesine göre nesnenin algılanabilmesi için gerekli olan mesafe) zamanla doğaya, yaşama, kente, bireye karşı bir tavır haline gelmiştir. Yabancılaşmayı da beraberinde getiren bu “uzaklık” kavramı bireyin kendi içine dönmesini sağlamıştır. Gidens’in (1991) de belirttiği gibi modernliğin düşünsel kültürü; kendini keşfetme, görme süreci içerisinde kendini farklı tarzlarda görme arayışının arttığı bir kültürdür. Gerçeğin yansıması olarak görüntünün parçalara ayrılıp yeniden birleştirilmesiyle; modernizmi doruğuna taşıyan çeşitli akımlar, mekan ve devrimin kavranması yolunda yeni bir mantık oluşturmuşlardır. (Bell, 1978) Zaman ve mekan hakkındaki nesnel kavrayışın değişmesi, zorunlu olarak yaşamın yeniden üretilmesine hizmet eden maddi pratik ve süreçlere yansımıştır. Mimarlık kadar modernist anlamda yapılan kentsel tasarımlar da bu süreçten etkilenerek mekanın rasyonel biçimde örgütlenmesine ve böylece kendini keşfeden insanın yeni psikolojik ve felsefi gelişmelerle beraber bedenlen, zihnen, ve ruhen özgürleşmesini sağlayamaya yönelmiştir. Toplumunun dinamizmi, mekanın üretimine, zamanın düzenlenmesine uygulanabilecek yeni beklentiler oluşturmuştur. Fransız Kübist ressam Fernard Léger, 1913’te hayatın “her zamankinden daha parçalanmış ve daha önceki dönemlere oranla daha hızlı olduğunu ve bunu anlatmak için dinamik bir sanat yaratmak gerektiğini” söylemiştir. (Şekil, 2,13) (Harvey, 1997) Bu dinamik sanat, birçoklarının hem fikir olduğu üzere sinemadır.



Şekil 2. 13. Rockefeller Center için Sinematik Duvar Resmi, 1938-9

3. MİMARLIK, KENT VE SİNEMA

“Şimdi bilgimizi ve bilgisizliğimizi şu anlatacaklarım ile ölç Glaukon. Yeraltında bir mağara tasarla. Mağaranın kapısı bol ışıklı bir yola açılıyor. Ama mağarada oturan insanların kolları, boyunları ve bacakları zincirlerle bağlanmış, sırtları da ışığa çevrilmiş. Öyle ki sadece karşılarındaki mağara duvarını görebiliyorlar; başlarını arkaya çeviremiyorlar; kendilerini bildikleri andan beri burada böylece oturmaktalar. Düşün ki sırtlarının arkasındaki ışıklı yoldan bir sürü nesneler geçiyor, ışık bu nesneleri mağaranın duvarına yansıtıyor. Şimdi bu adamlar sadece mağaranın duvarına yansıyan hayalleri görebilirler; o hayalleri meydana getiren nesneleri göremezler, değil mi?... Bu adamların gözünde gerçeklik, asıl gerçeklerin duvarda yansıyan hayallerinden ya da gölgelerinden başka bir şey değildir.” **(Platon, aktaran Hançerlioğlu)**

Platon’un mağara metaforu tasarımcı için iki açıdan ilham vericidir. Birincisi; sadece önümüzdeki hazır bilgiler ve kavramlar ile yetinmenin birey olarak tasarımcıyı geliştirmekten ve “yeni”yi üretmekten alıkoyacağıdır. İkincisi; yeninin ortaya konulabilmesi için, kabul edilen düzenin ve gerçeklik anlayışının sorgulanması gerekir. En az deneyim kadar, kullanılan araçlar ve yöntemler de gerçekliğin kavranabilmesi ve ifade edilebilmesini sağlayan bu sorgulama için gereklidir.

Gerçekliğin araştırılmasına mimarlık ihtiyaç duyar mı sorusu, mimarlığın maddi çevreyi yaratan, şekillendiren, toplum örgütlenmesinde ekonomiden sonra belki de en önemli faktör olmasıyla kendini geçersiz kılar.

Vitruvius’un deyişiyle mimar çok değişik konularda bilgili olmalıdır. Çünkü diğer sanatların gördüğü işlevlerin değerlendirilmesi mimarın yargısıyla olur. Sadece mimarlığın kuram ve bilgisiyle yetinmek Platon’un mağarasında gönüllü kalmak anlamına gelir.

Bu bağlamda mimarlık ve sinema arasındaki disiplinler arası etkileşim birden fazla alt başlıkta önemlidir. Sinemanın görüntüler ile gerçekliği sorgulama ve yansıtma yöntemi mimarlık için “ışıklı yol”un kendisi olarak ele alınabilir.

Mimarlık, varoluşundan beri özellikle ölçme ve görme teknolojilerinin gelişiminden fazlasıyla etkilenmiştir. Önceleri görmek ve araştırmak üzere tasarlanan araçlar

(medium) zamanla gerçeği yeniden inşa etmek için kullanılır olmuştur. Pasif, alıcı ve gözlemleyici konumunda olan, özellikle görüntü ve imajları kaydetmek için kullanılan araçlar, mimarlığın üretilebilmesinde etkin konuma yükselmiştir.

Mimarlık yönünden bakıldığında, mimarlık ve sinema ilişkisi tarih içinde iki farklı yönden değerlendirilmiştir: Sinemanın yeni bir teknoloji olarak kullandığı kamera ile tasarımcının ve mimarlık kullanıcısının “algısını” ve dolayısıyla mekana, kente dair beklentilerini değiştirmesi ve sinema dilini oluşturmakta kullanılan bir çok kavramın ile yöntemin mimari tasarımın oluşmasında ve sunumunda veri olarak kullanılması. Sınırları çok belli olmayan bu ilişkilendirmeler Endüstri Devrimi’nden bu yana makinenin ve teknolojinin yaşamın en derin noktalarına yayılmasıyla meşruluk kazanmıştır.

Mayakovski’ye **(2000)** göre sinema özel olarak mimarlık için olmasa da genel olarak yaşam için bir kavrama biçimi, devrim taşıtı, estetik yıkıcısı ve düşünce dağıtıcısı olarak önemlidir.

Temel olarak mimarlık, sinemadan (ve diğer görme ve gösterme araçları olan fotoğraf ve bilgisayarlardan) üç aşamada yararlanır: Kayıt aracı olarak mimari mekanın, arşivlere geçebilecek şekilde ifade edilmesinde, mimari tasarımın tasarlanmış bir gerçek olarak sunumunda ve mekanın yeni bir gerçeklik olarak sinemanın kendi içerisinde inşa edilmesinde. **(Spuybroek)** Bu üç aşama, aslında filmin pasif bir gözlemciden, nasıl; mimari gerçeklik olan mekanı tasarlamada etkin konuma evrildiğinin özetidir.

Neumann ise mimarlık ve sinema ilişkisini daha çok mimari mekanın sinemada yeniden üretimi üzerinden değerlendirmiş ve bu ilişkiyi üç adımda özetlemiştir: Çağdaş gelişmeleri yansıtan ve yorumlayan bir düzlem, yaratıcı vizyonlar için bir test sahası, mimarlık pratiklerine ve sanat ürünlerine farklı bir bakış açısı sağlayan yeni bir yaklaşım. **(Neumann, 1999)**

Tüm bu tanımlamalar bir arada değerlendirildiğinde sinemanın öncelikle, kullandığı araçlarla kavrama biçimimizi değiştirdiği; geliştirdiği dil ile edebiyata, resme, fotoğrafa, heykele olduğu gibi mimarlığa da yeni bakış açıları ve sunum teknikleri kazandırdığı; bu etkileşimler sonucunda gerçeklik üzerine yapılan tartışmaların farklı

bir boyutla yeniden dolaşıma girmesini yani yeni düşüncelerin, ideolojilerin, vizyonların iletilmesini ve deneyimlendirilmesini sağladığı savlanabilir.

Mimarlık ve sinemanın ortaklaşa kullandığı terimler mekan, zaman, algı, kurgu, hareket ve öykü incelenecek olursa bu etkileşimin derinliği daha rahat anlaşılabilir. Bernard Tschumi'nin Manhattan Transcripts (1980) adlı kitabında söz ettiği ve La Villette parkında uyguladığı tasarım anlayışı ile Diller ve Scofidio'nun daha teorik ve eleştirel olarak incelediği mekanın görsel olarak yeniden sunumu, filmin mimarlık dünyasındaki yerini sorgulamaktan öte vurgulamaktadırlar. **(Vidler, 1993)**

3.1 Kavrama Biçimi Olarak Sinemanın Etkileri : Tren ve Film

Kevin Robins'e **(1999)** göre günümüzde vizyon ve imaj teknolojilerine ilginin artmasıyla, bu teknolojilerin toplumsal ve kültürel alanlarda radikal değişikliklere neden olduğunu iddia etmek biraz abartılıdır ama olanaksız değildir. Gündelik gerçeklikler ve deneyimlerin, sanal yaşantıların ve siber kültürün düşleri yanında sönük kalması geleceğin teknolojilerine duyulan inancı ve imaj teknolojilerinin idealleştirilmesini gündeme getirmektedir. İmaj kültürü olarak özetleyebileceğimiz, teknolojiye dayalı bu takıntılı durum, görsel bir iletişim biçimi olan mimarlığı, imajlar üretmek üzere keşfedilen sinemaya olağan bir şekilde bağlamaktadır. Toplumsal yaşam tarzlarının ve kültürünün biçimlenmesinde nesnel olarak etkili olan mimarlık, veri olarak sinemayı değerlendirmek durumundadır; çünkü, sinemanın da bahsedilen bu tarzlar ve kültür üzerinde aşkın (transcendental) bir etkisi vardır.

İmaj, bir kişi veya nesnenin görüntüsel benzeridir ve imajlarla beslenen bir dünya, görme duyusunun (ocularcentrism) ayrıcalıklı olarak ele alındığı bir ortam yaratmıştır. **(Robins, 1999)** İzleyici konumundaki herkesi içine alan bir imaj kültürü tanımı, “gerçeklikle” ilişkinin nasıl kurulması gerektiği sorusunu akla getirmektedir. Özellikle sinema, yaşama dair bir simülasyon, bir yorum olmasıyla izleyenler üzerinde diğer görsel iletişim araçlarına göre daha baskın bir etki oluşturmaktadır. Diyebiliriz ki, bu etki hem mimarı hem de mimarlık kullanıcılarını içine alır.

Sinemanın ürettiği imajların toplumsal yaşam üzerinde etkili olmasının sebeplerinden en önemlisi, filmin yarattığı zaman ve mekan duygusunun görsel hafızanın yardımıyla bir deneyim olarak algılanabilmesidir. Bu algının güçlü bir

şekilde iletilmesi sinemanın kendi dilini geliştirirken çözmek zorunda kaldığı sorunların başında yer almıştır. Bir sonraki bölümde bu dilin öğelerine daha ayrıntılı olarak değinilecektir. Öncelikle bahsetmemiz gereken sinemasal zaman ve mekanın, izleyicinin kavrama biçimini ve dolayısıyla gerçeklik duygusunu nasıl etkilediğidir.

Sinema sanatı; anlam ve kavram olarak Metin Erksan tarafından şöyle tanımlanmıştır: ”İnsan’ı öğrenmek, düşünmek, bilmek, anlamak, tanımlamak, çözümlemek, yermek, övmek. İnsan’ı içinde bulunduğu politik, ekonomik, toplumsal, ruhsal, v.b. ortamların, çıkmazların, çelişkilerin, karşıtlıkların bilincine vardırmak. İnsan’ı; tüm gereksinimleri, içgüdüleri ve düşüncüleri içinde irdelemek, araştırmak, tanımlamak, algılamak, düşündürmek, konuşturmak.” (Şenyapılı, 1998)

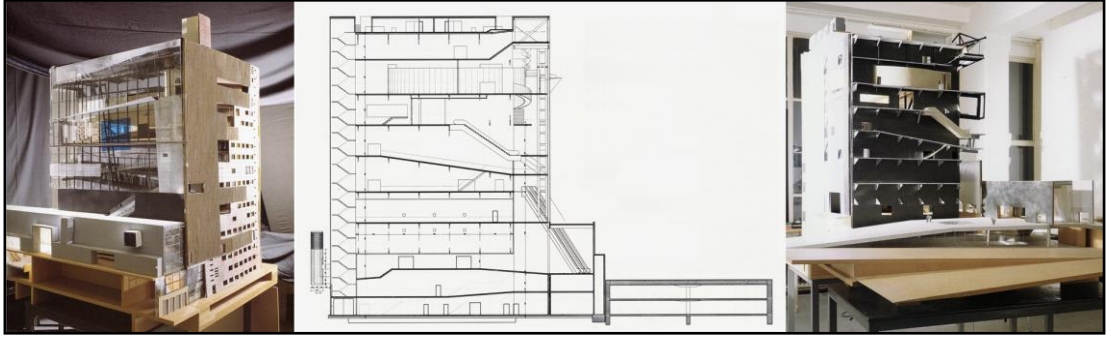
“Bir zamanlar meyhanelerimizin ve büyük kentlerdeki caddelerin, bürolarımızın ve möbleli odalarımızın, tren istasyonlarımızın ve fabrikalarımızın arasına umutsuzca hapsolmuş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindana benzeyen bu dünyayı saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünyanın geniş bir alana yayılmış yıkıntıları arasında güvenli yolculuklara çıkmaktayız.” (Benjamin, 2002)



Şekil 3.1. A.E.G. Mikromotor Fabrikası, Brunnenstrasse, Berlin - 1910

İnsanların birbirleriyle ve mekanla olan ilişkilerini anlatabilmek için “öykü” gereklidir. Öykü yalnızca sinema için değil mimarlık için de gereklidir; çünkü öykü gerçekle kurduğumuz bağı oluşturur. Tasarımın gerçekleşebilmesi için gerekli olan düşünce öykünün varlığıyla sınanır. Brecht’in (1970) saptamasıyla öykünün etkisi daha iyi kavranabilir: “Krupp ya da A.E.G. fabrikalarının fotoğrafı (Şekil, 3,1) bize bu kurumlar üzerine fiilen hiçbir şey öğretmez. Gerçek anlamıyla realite içeriğinden

soyutlanmıştır. İnsan ilişkilerindeki şeyleşmenin, -örneğin fabrikadakiler- yerli yerine oturtulmasına izin vermez. O halde gerçekten “bir şeyler kurmak”, “yapay bir şeyler ortaya koymak” gerekmektedir.” İmajların ve karakterlerin sunumu izleyicinin zihninde farklı yaşamları çağırıştırır. Görünen dünya “başka bir dünyanın olabilirliğiyle” farklı olarak algılanır. **(Von Toorn, 2000)** Fransız Yeni Dalga akımına öncü isim olmuş yönetmen Jean-Luc Godard’a göre “Gerekli olan bir dünya yaratmak değil, var olabilecek bir dünyanın olasılığını yaratmaktır.” İmajların barındırdığı ikincil anlamı, görünenin ardındaki gizli yüzü keşfetmekle gerçekleşebilecek bu durum, mimarlık ürününün ardındaki tasarım kriterlerinin anlaşılabilmesi ve doğru kullanılabilmesi için de gereklidir.



Şekil 3.2. ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, 1989, Rem Koolhaas

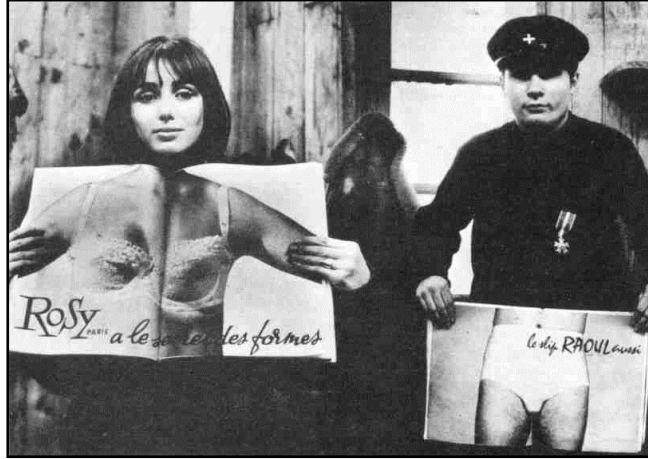
Mimari senaryonun oluşturulması gerektiğini düşünen Rem Koolhaas, Karlsruhe ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi projesinde yapının dış kabuğunu iç mekanlara referans verecek şekilde tasarlamıştır. (Şekil, 3,2) Yani içeride yaşananların ip uçları, olasılıkları binanın dış yüzeyinin bir ekran haline gelmesiyle izlenebilmektedir. İç mekanda oluşan her eylem kamusal yaşamdan bir kaçış olarak düşünülmüştür. Fakat aynı zamanda, bu eylemler yapının dış kabuğuna yansıtılarak kaba da olsa bir mesaj verilmektedir. Koolhaas’a göre, medyanın form ve içeriğin devamlı değişmesi; gerçek mekanlarla geçici, yıkıcı, sanal mekanların birbirine bağlanması sorunu medya için bir müze yapmayı zorlaştırır. Müze yapısının karakterinin, sanki bir sinema perdesiymişçesine bina kabuğunda, iç mekanın projeksiyonu olarak gösterilmesi aslında içerideki geçicilik durumunu yansıtmaktadır. **(Koolhaas, 1996)**

Gomez ve Pelletier **(2000)**, mimari temsil ve perspektifin ilişkisini inceledikleri yapıtlarında “sinematografik projeksiyonun”, birbirini tamamlayan varlık ve yokluğun karşılaştırması olarak ışık ve gölgeyi sunduğunu, ve Batı bilimiyle,

felsefesinin belirleyici görüsü olan perspektifin katı bakışını kırdığını belirtirler. Cephenin sinematik projeksiyonla ekrana dönüşmesiyle ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, Karlsruhe gibi iki boyutlu barok bir şehir yerleşmesine, üçüncü boyutu geleneksel olanın deneysel olana dönüşümü ile katmaya çalışır. (Şekil, 3,3)



Şekil 3.3. ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, Rem Koolhaas

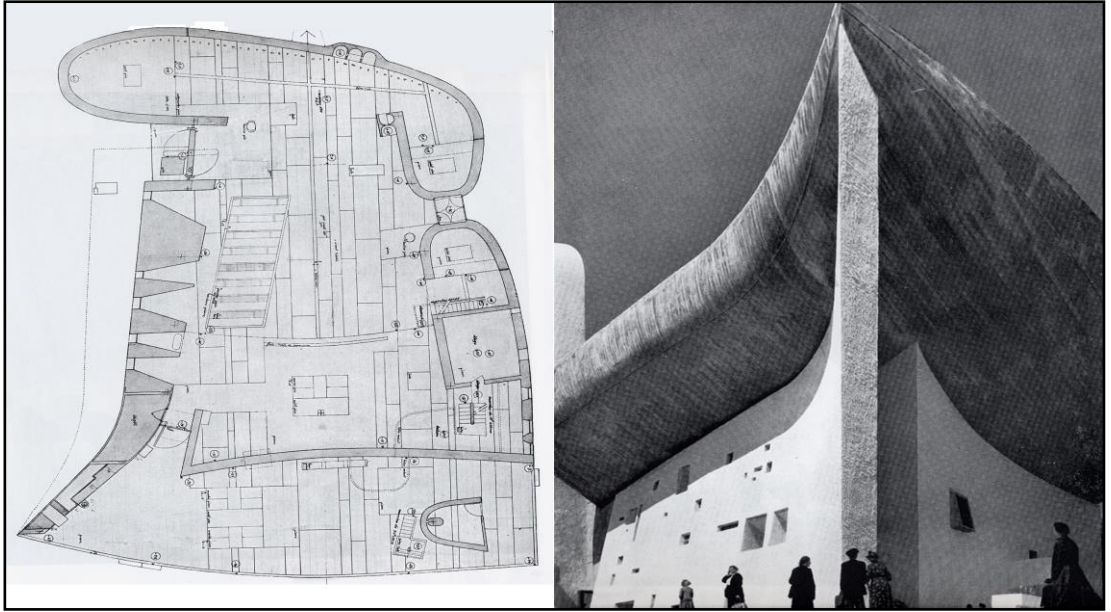


Şekil 3.4. Les Carabiniers, Jean-Luc Godard, 1963

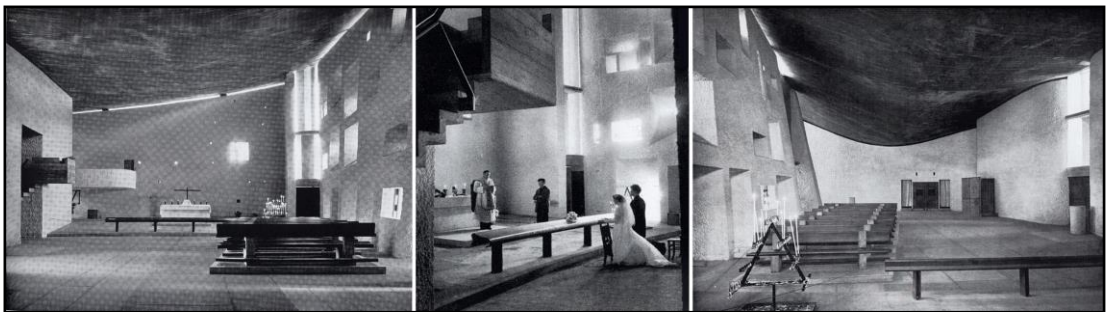
Başka yaşamların varlığına görsel olarak tanıklık etmek, başka coğrafyaların ve mekanların kabulünü de kolaylaştırır. İmajlar sayesinde görsel hafıza, zenginleşir; henüz görülmemiş mekanların, coğrafyaların ya da nesnelerin görüntülerine sahip olur. Godard savaş ve faşizm üzerine olan filmi “Les Carabiniers”de (1963) savaşmaya giden iki tembel köylü üzerinden öyküsünü anlatır. Düşmana istedikleri her şeyi yapabilecekleri vaat edilerek savaşmaya ikna edilen köylüler, Michel Ange ve Ulysse, yıllar sonra evlerine döndüklerinde eşlerine zafer içinde ganimetlerini gösterirler. Oysa getirdikleri bavullardan çıkan anıtlar, mağazalar, doğa harikaları, ulaşım araçları ve sanat eserlerine ait yüzlerce kartpostalıdır. (Şekil, 3.4) Suzan

Sontag'a (1999) göre fotoğraflar gerçekten de yakalanan deneyimdir, fotoğraf makinesi ise açgözlü halindeki bilincin en güçlü koludur. Her ne kadar fotoğraf "oradaydım" demenin bir yolu olsa da asıl önemli olan orada olmakla edinilmiş hatıranın paylaşılabılır hale gelmiş olmasıdır. Bu durum görselliğin gücü olarak tanımlanabilir. Sinema ise yukarıda anlatılan sebeplerle bu gücü sonuna kadar kullanır. Hiç Paris'e gitmeyen birisinin Eiffel'e ait hatırları vardır.

Mimari senaryonun oluşturulmasına diğer bir örnek Le Corbusier'in, La Chappel De Ronchamp projesinde kurduğu dramatik yapıdır. Le Corbusier'in diğer projelerinde görülmeyen, farklı bir dinamizmi barındırır. (Şekil, 3,5) Şapelde gerçekleştirilecek törenlerin mekanın hacmine yayılımı, mekanın sınırlarının eğrisel yüzeyler ve ışık bloklarıyla belirlenmesiyle oluşturulan etki, Alman Dışavurumcu Sinemasını hatırlatmaktadır. (Şekil, 3,6) Kamera, kendini göstermese de mekanın içindedir ve Şapel'in fotoğraflanan bütün görüntüleri bu sinemasal etkinin izlerini taşır.



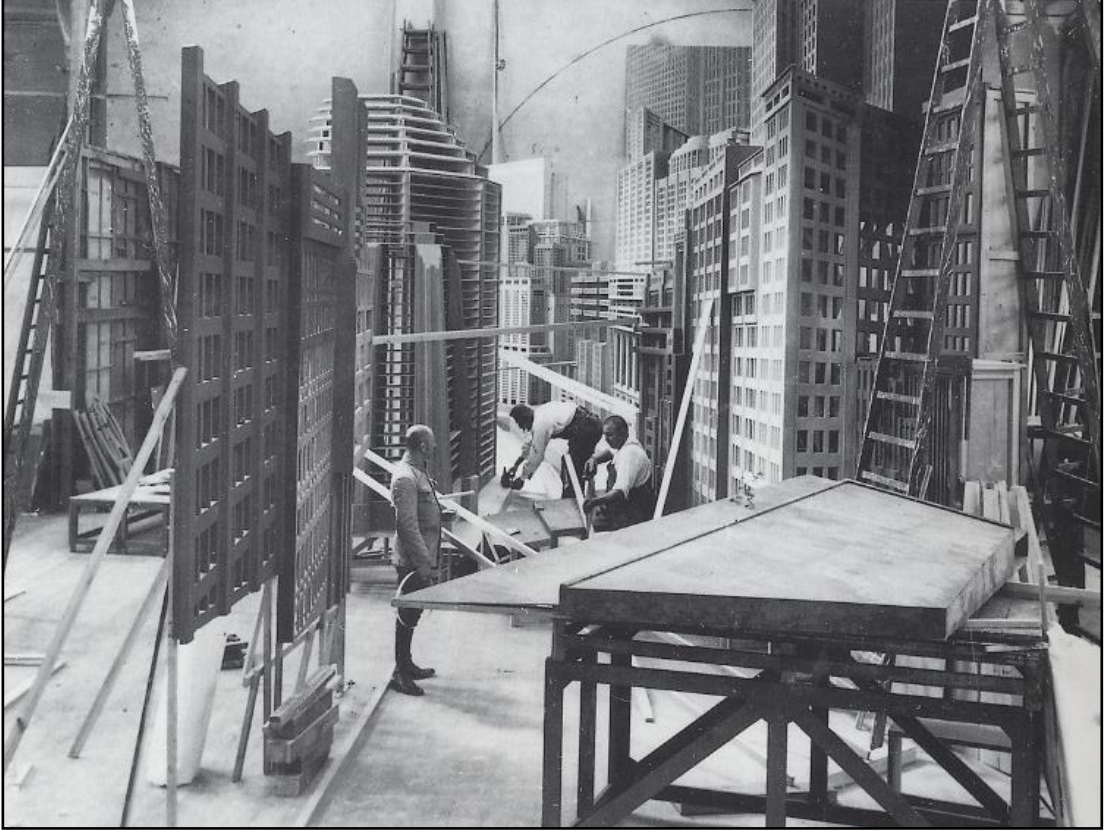
Şekil 3.5. La Chappel De Ronchamp, Le Corbusier, 1950-1953



Şekil 3.6. La Chappel De Ronchamp, Le Corbusier, 1950-1953

“Sinema algı evrenimizi, Freud’un kuramlarının yöntemleriyle gösterilebilecek yöntemlerle zenginleştirmiştir.” **(Benjamin, 2002)** Bu zenginleşmeyi sağlayan, sinemanın ana öğelerinden birisi de kameranın kullanımıdır. Kameranın, insan gözünün ekipmansız asla göremeyeceği detayları göstermesi, çekim olanaklarının gelişimiyle inanılmaz bir boyuta ulaşmıştır. 28 Aralık 1895 günü Louis Lumière’in bir göstericiden perdeye yansıtarak gerçekleştirdiği ilk film gösterisi sinemanın doğuş tarihi olarak kabul edilir. **(Adalı, 1986)** Lumière’in ilk filmlerinden “Bir Trenin Gara Girişi” salondaki tüm izleyicileri feci şekilde korkutmuş ve koltuklarını telaşla terk etmelerine sebep olmuştur. Çünkü kameranın yerleşimi, trenin, hızla seyircilerin üzerine doğru gelir şekilde algılanmasına sebep olmuştur. Bu, o yıllar için inanılmaz bir deneyim olsa da bu gün artık teknolojinin gelişmesiyle deneyimlenmesi olanaksız sayılabilecek görüntüler elde edilebilmektedir. Kameranın nereye ve nasıl yerleştirileceği, neyi gösterip neyi göstermeyeceği izleyicinin pozisyonunun tasarlanmasıyla oluşur. Hiç görülemeyecek açılar görülebilmesi; ulaşamayacak hızlara varılabilmesi ve böylece nesnenin bilinen tüm bakış açılarından çıkıp hareket halindeyken izlenebilmesiyle, hareket dolayısıyla zamanın, form üzerindeki yol alışları kavranabilir. “Sinema, dağarcığından yakın çekimler yaparak, tanış olduğumuz nesnelerin gizli ayrıntılarını vurgulayarak, kameranın dahice yönetimiyle sıradan ortamları irdeleyerek, yaşamımızı yöneten zorunluluklara ilişkin bilgileri arttırdığı gibi, bize daha önce hiç düşünülmemiş, dev bir devinim alanı da sağlar.” **(Benjamin, 2002)**

Özetle; sinema, sunduğu imajlarla önce gerçekliğe dair algımızı etkiler ve başka yaşamların, dünyaların olabilirliğini hatırlatır; yaşamın bir simülasyonu olmasıyla farklı zaman ve mekanlara ait görsel deneyimler sunar ve hafızamızda bu yerlere ve zamanlara ait yapay hatıraların oluşmasını sağlar; ve nihayet kameranın gücüyle normal yaşamda deneyimlenemeyecek devinimleri fark etmemizi kolaylaştırır. Yaşama dair kavrayış biçimimiz, tüm bu aşamalardan her zaman bilinçli olarak etkilenmese de bu edinimler bilinçaltımıza yerleşir. Benjamin’e **(2002)** göre “Güdüsel – bilinçaltı alanını ancak ruh çözümlemeyeyle öğrenebilmemiz gibi, görsel-bilinçaltı konusunda da ancak kamera aracılığıyla bilgi edinebiliriz.”



Şekil 3.7. Metropolis Film Seti, Fritz Lang, 1926

3.2 Devinim Taşıtı Olarak Sinema : Ben bir Siborgum

Mimarlık açık bir sistem olarak, değer yaratabilmek için bir çok disiplinle işbirliği yapmaktadır. Özellikle; sinemanın görsel gücünü oluşturan diline ait öğelerin, tasarımın araçları ve hedefleri arasına sızması aslında mimarlığın; her zaman, ait olduğu çağdaki teknolojik ve sanatsal ortamlarla ilişkili olması bağlamında yadırganmamalıdır. (Şekil, 3,7) Yukarıdaki bölümde de belirtildiği gibi içinde yaşadığımız döneme imaj kültürü hakimdir ve mimarlık, bu kültürün araçlarını ve ürettiklerini göz ardı edemez; çünkü hem mimar hem de mimarlık kullanıcısı bu kültürle beslenmekte, en azından bu kültürün kuşattığı bir çevrede yaşamaktadır. Ve daha da önemlisi mimarının kendisi de önünde sonunda, imaj kültürünün bir parçası haline dönüşmektedir. Bu kısımda sinemanın, mimari mekanın “gerçek” olarak tasarlanmasına ve sunumuna katkılarından bahsedilecektir. Kamera dolayısıyla kazanılan hareket potansiyeli; kurgu ve montaj ilişkisi; alan derinliği gibi sinemaya ait kavramlar, tasarım ve sunumların oluşturulmasında beslenme kaynağı olarak değerlendirilecektir.

Michelangelo Antonioni, “Blow Up” (1966) filminde gerçekliği anlık, geçici, elle tutulamaz olarak yansıtır. Sürdürdüğü amaçsız yaşamdan ve etrafını kuşatan modern çağdan usanmış bir moda fotoğrafçısının kamerasına, parkta rasgele enstantaneler çekerken, flört eden iki kişi takılır. Daha sonra o görüntüleri bastığında fotoğraflardan birinde bir ayrıntı dikkati çeker ve o kısmı büyütür. Sonuç; çalılıklardan dışarı uzanan bir silahın hayal meyal görüntüsüdür. Diğer fotoğrafları da büyüttüğünde, birinde belli belirsiz bir cesetle karşılaşır. Bir cinayet işlendiğini düşünen fotoğrafçı parka geri döner ve cesedi bulur. Bunu başkalarına anlatmaya çalışır ama bu sırada fotoğrafları ve filmleri çalınır. Gerçekle ilgili elinde hiç ip ucu kalmamış bir şekilde sabah parka döndüğünde iki kişiyi pandomimle tenis oynarken görür. Hayali top güya tenis kortundan kaçır; oyuncular fotoğrafçıya dönüp bakar ve topu atmasını beklerler. Kısa bir duraksamadan sonra fotoğrafçı, olmayan topu kavrayıp korta atar. “Gerçeklik ıskalanmışsa olmayan şeyler de varsayılabilir. Belki de gerçeklik sadece bir anlıktır, o belli anın dışında –miş gibi yapılan bir oyunun parçasıdır artık. Sonuçta, algılarımız seçici davranıyor ve cinayeti görmemeyi tercih edebiliyoruz. Kameralar, süreçler, kendi öznelliğimiz ve hayallerimiz gerçeklikle aramıza giriyor.” (Saatçioğlu, 2000)

Öyleyse; kamera, sinema dilinin oluşumundaki ana enstrüman olarak mimarlık açısından gerçekliğin kurgulanmasında, mimari tasarımın oluşturulmasında ve sunumunda nasıl önemli hale gelmiştir; bunu araştırmak gerekmektedir. İlk bölümde de bahsedildiği gibi kameranın kullanım olasılıkları önce kavrama biçimini etkiler. Kavrama biçimi değişen bireyin tasarımcı olarak kriterlerinin nasıl etkilendiği somut olarak ispatlanamasa da bazı mimarlar, projelerini üretirken yoğun bir biçimde kamera algısından yararlandıklarını ifşa etmişlerdir. Nox mimarlık grubunun üyelerinden Lars Spuybroek, Le Corbusier’in “kamerayla tasarım” yaptığını ve hiç film izlememiş birisinin, onun döşemelerle nasıl yeni bir uzaysal süreklilik yarattığını; kullandığı uzun, yavaş, yatay çizgileri ani kavislerle nasıl değiştirdiğini; hareketli mekanları nasıl üst üste koyduğunu anlayamayacağını belirtir. Spuybroek’in yorumuna göre Le Corbusier’in kendisi bir siborgdur; Villa Savoye’un (Şekil, 3,8 ve Şekil, 3,9) ve Villa Garches’in çizgilerini belirlerken hareket eden kamera onun bir parçası olarak bedenin içindedir. Las Vegas’ın otomobil için tasarlanmış bir kent olduğunu; otomobile dayalı algı üzerine kurulu bir mimarlık teorisi üzerine tasarlandığını hatırlatarak; Spuybroek, kameranın alıcıdan,

tasarımcının bedeninin ve zihninin hareketli, canlı bir parçası haline dönüşmesinin normal olduğunu söyler. Öyleyse, Venturi'nin “araba ile” tasarlaması kadar, Le Corbusier'in “kamera ile” tasarlaması da olağandır.



Şekil 3.8. Villa Savoye, Berges, Le Corbusier, 1924



Şekil 3.9. Villa Savoye, Berges, Le Corbusier, 1924

Kamerayla tasarıma başka bir örnek de Jean Nouvel'in tasarladığı “Onyx Kültür Merkezi”dir. (Şekil, 3,10) Fakat bu projede kameranin önemi, yukarıda anlatılan örneklerde olduğu gibi görme ve algılama üzerine yoğunlaşmaz. Bu projede kamera, giren bilgiyi çıkan bilgiye dönüştüren, metafor ve gerçek arasındaki “kara kutu” tanımının çıkış noktası olarak önemlidir ve binanın formu içeri giren tüm nesnelerin ve kişilerin, içerideki eyleme katıldıktan sonra asla aynı kalamayacaklarını, dönüşeceklerini, gelişeceklerini vaat eden kara bir kutudur neticede. İç mekanların olabildiğince tarafsız (nötr) ve anlam barındırmayacak şekilde düzenlenmesiyle bir çok amaç, farklı kesişimler üretecek şekilde mekanlarda gerçekleştirilebilir.

(Morgan, 1998) Yapı ve gölete yansıyan görüntüsü, metafor ve gerçeğin birbirini tamamlaması gibi, arazi üzerine yerleşerek kameranın varlığına güzel bir espri katar.



Şekil 3.10. Onyx Kültür Merkezi, St. Herblain, Jean Nouvel, 1987

“Ben bir sine-gözüm. Ben inşa edenim. Sizi, bu gün yarattığım sizi; şu ana, ben yaratıncaya kadar varolmayan, olağanüstü bir odanın içine yerleştirdim. Bu odada dünyanın çeşitli yerlerinde çektiğim (shot) on iki duvar var. Çektiğim duvar ve detayları bir araya getirerek; onları hoş bir dizi içinde düzenlemeyi ve aralıklar katarak inşa edebilmeyi başardım. Bu, aslında bir filmidir; bu, odanın kendisidir.” (Vertov, 1923) Kamera ile çekilen görüntüleri bir araya getirmek ve böylelikle hareketin içeriğini belirlemek isteği, özünde bir mühendislik terimi olan “montaj”ın ödünç alınmasıyla ve uygulanmasıyla mümkün olmuştur.

Sinema terimi olarak montaj, Nijat Özön’un basit tanımıyla: “Sinemada, bir filmin çekilişi sırasında elde edilen film parçacıkları (planlar) arasında seçim yaparak; içerikleri ve uzunlukları bakımından bu parçaları en uygun yolla birleştirmeyi anlatır.” (Şenyapılı, 1998) Bu basit tanımda bir eksiklik vardır ve sinemada montaj üzerine yapılan tartışmalar da genelde, bu eksikliğin nasıl giderileceği üzerine gelişmiştir.

Eisenstein’a göre montaj genel olarak ve geleneksel anlamıyla, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yan yana getirilmesi, dizilenmesi;

uyumlu bir biçimde filmin bütününün kurulması; böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak; belli bir dizem ve tartım vermek; çekimler arasında uyum ve etki sağlamak işlemidir. O halde belirli bir kurgu anlayışı ve tercihi olmadan montajın gerçekleştirilmesinin önemi yoktur. Kısaca, montaj ancak genel kurgudaki yeriyle anlam ve önem kazanır. Özön'un tanımında eksik olan tam da budur. Pudovkin, kurguyu gerçeğin en derinden en yüzeyseline bütün bağlarını belirgin olarak saptayan, gösteren, sinema sanatının bulduğu özgün bir yöntem olarak tanımlamıştır. Kurgu, gerçek ya da gerçekleşmesi mümkün yaşantının olayları arasında mevcut olan bağların, mümkün olan bütün yöntemler uygulanarak, her yönünün ortaya çıkarılması ve bunların filmde gösterilmesidir. **(Ayça, 1974)** Bu nedenle kurgu, yalnız yaşamı tanımaya değil yorumlamaya ve tanımlamaya da zorlar. Montaj, bu bağlamda, kurguya ait yöntemlerden birisidir.

Bir bütün oluşturmak üzere parçaların yan yana getirilmesi yani bir plandan diğerine geçme “süreklilik” duygusunu oluşturur. İki planın birbiriyle ilişkisi bir yandan mantıksal sürekliliği oluştururken bir yandan da Eisenstein'ın önemseydiği şekilde izleyicide “duygu şoku” oluşturmalıdır. Pudovkin'in ve Eisenstein'ın montajın kurgu içinde nasıl kullanılacağı konusundaki farklı yaklaşımları bu noktada başlar. Her ikisi de diyalektik düşünceye bağlı kalarak montajı farklı amaçlarla kullanır. Pudovkin için “Her olay diyalektik düşünce tarafından onu çevreleyen bütün olaylarla organik ve o andaki bağlantılarıyla birlikte ele alınır. Ayrıntı ancak bütünün yansıması olarak görüldüğünde gerçek ve açık bir anlam kazanır” **(Pudovkin, 1974)** Buna göre Pudovkin'in kurgu anlayışı “betimsel kurgu” olarak tanımlanır. Eisenstein için ise diyalektik, konunun dramatik ya da psikolojik gelişmesi içinde değil, konunun oluşturduğu peş peşe gelen düşüncelerin birbirleriyle olan “çatışmalı” ilişkilerindedir. Şok etkisini verebilmek için konunun mantıksal gelişimi göz ardı edilmeden, konudan bağımsız, keyfi olarak seçilmiş cazip görüntüler (attractions), konuya ait planlarla serbest olarak kurgulanmalıdır. **(Mitry, 1974)** Böylelikle; görüntülerin birbiri ardına gelmesindeki “ritim”, görüntüler arasındaki çatışmalı ilişkinin “gerilim”iyle ivme kazanır. Amaçlanan tematik etki Eisenstein'a göre ancak “çarpıcı kurgu” ile seyircinin zihninde gerçekleşir.

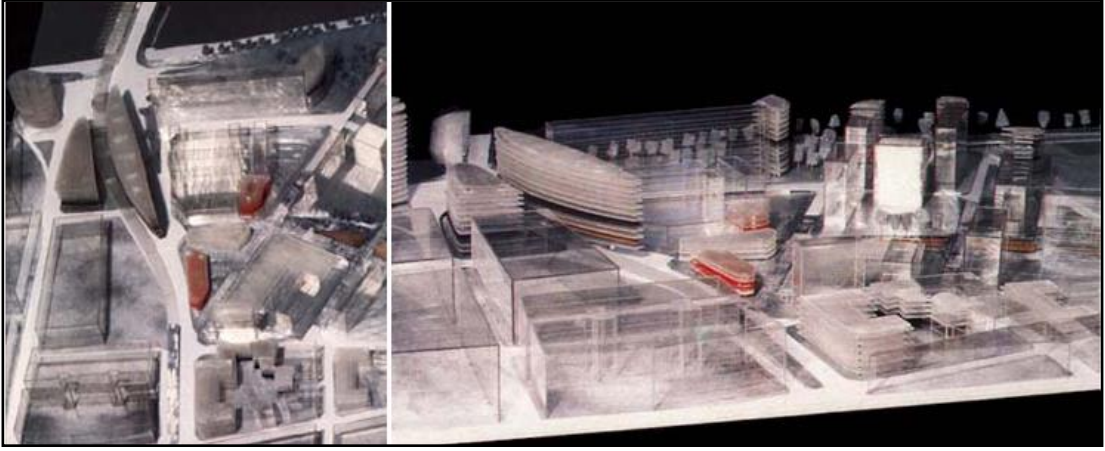
Süreklilik, gerilim, şok gibi terimlerin ön plana çıkmasıyla beraber montaj-kurgu ilişkisinin mimarlığa yansıyan boyutları da belirginleşmektedir.

Jean Nouvel'e göre sinema bize imajları zamana bağılı olarak görmeyi öğretmiştir. Bir şehrin okunabilmesi, artık ancak hareket yoluyla yani seyahat etmekle mümkündür. Bu gün mimari kompozisyon sekansları, dizileri kapsamakta ve en çağdaş mimarlar insanın mekan içindeki yolculuğunu dikkate alarak tasarım yapmakta. Yolculuk fikri mimari kompozisyon yaratmak için yeni bir yoldur. **(Fillion, 1997)**

Yolculuktan zihnimize kalan ise gördüklerimizin parça parça halleridir. Algımızın seçici davranması sonucu elde ettiğimiz görüntü, ses, koku gibi duylardan, duygu parçalarından hatıraların oluşması ancak montajla mümkündür. 1930'ların sonuna doğru yazmaya başladığı ve tamamlamadığı "Montaj ve Mimarlık" başlıklı makalesinde Eisenstein, mimarlığın montajın prensiplerini cisimleştirdiğini ifade eder. Aslen mimar olan Eisenstein, uzaysal gözün iki rotasını tanımlamış ve karşılaştırmıştır: İlki; izleyicinin seri halindeki nesneler tarafından oluşturulan hayali bir çizgiyi, görünümde olduğu kadar zihinde de takip ettiği, "sinematik" olandır. Yani, hareketsiz izleyicinin önünden geçen hareketli görüntüler. İkincisi ise; izleyicinin itina ile düzenlenmiş bir seri olağanüstü olguyu hareket boyunca algılamasına ve görsel olarak incelemesine sebep olan "mimari" olandır. Yani hareketli izleyicinin hareketsiz nesnelerin önünden geçmesi. Gerçekten, imajınere doğru olan bu geçişte mimarlık filmin öncüsüdür. **(Vidler, 1993)** Nouvel ve Eisenstein'ı buluşturan nokta, mimarlık kullanıcısının ya da izleyicisinin mimari kompozisyonu ancak zihninde oluşan montajla anlaması ve deneyimlemesidir. Bu bakış açısıyla, mimari mekanın tasarımı sırasında kullanıcının hareket olasılıklarının düşünülmesi ve vurgulanması istenilen öğelerin, hareketin güzergahına dahil edilmesi mimari kompozisyonun bir anlamda başarısını da getirecektir.

Massimiliano Fuksas "Clichy Berges de Seine" projesinde, Paris'in kuzeybatısında Seine Irmağı kenarında yer alan endüstriyel yerleşim bölgesinde dolu dokunun içerisinde boşluklar yaratarak çalışır. (Şekil, 3,10) Boşluk içinde yeni motivasyon noktaları oluşturmak için "gerilim"i esas alır. "Eğer bakir bir bölgede yeni bir kent kuracak olsaydım öncelikle gerilim kutupları yarattırdım, sonra da kutuplardaki tamamlayıcı fonksiyonları çalıştırdım ki kent merkezinde değiş tokuşlar, alışverişler yaşanabilsin" der, Fuksas. **(Rodrigue, 1997)** Eisenstein'ın film için gerekli gördüğü, planlar arasındaki gerilimli ilişki, mimaride kutuplar arasındaki alışveriş, sirkülasyon olarak kendini hissettirir. Işık, gölge, ses yoğunluğu,

saydamlık, gibi mimari mekanın hacimsel etkilerini oluşturan öğeler, gerilimin kurgulanmasında da başrolü oynar.



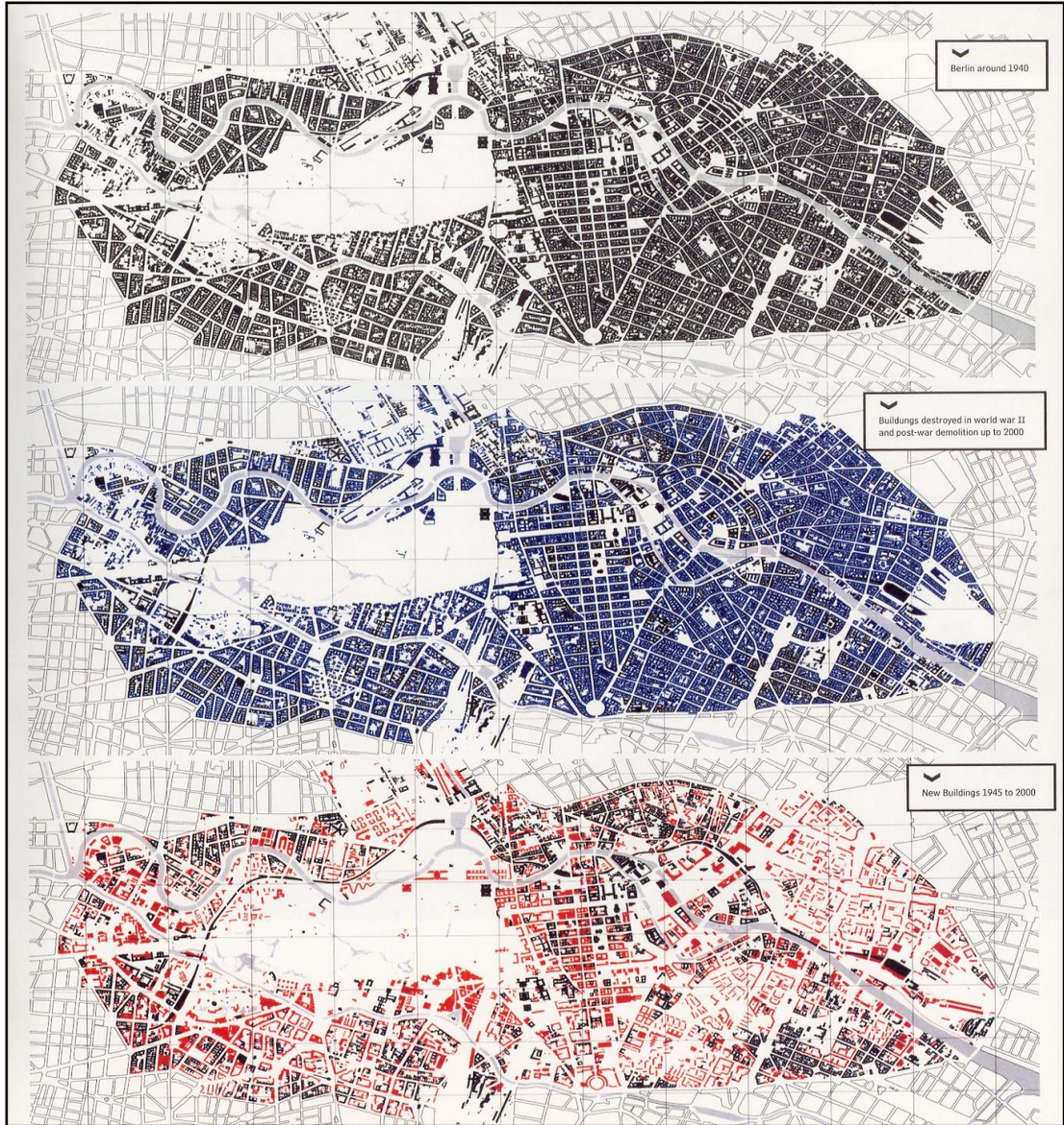
Şekil 3.11. Clichy Berges de Seine, Massimiliano Fuksas

“Süreklilik”, bütünün kavranması olarak düşünüldüğünde, algılarımızın deneyimlerimizle birleşerek oluşturduğu gerçeklik halini alır. Mimari mekanda süreklilik, belirli bir ritmin kendini tekrar etmesi olarak kurgulanabileceği gibi, gerilimli noktalar arasındaki düzen olarak da kendini gösterebilir. Mekan ya da kent ölçeğinde, gerilimli noktaları, sıradanlığın dışında kalan alanları hareket sırasında daha kolay algılarız. Mimari mekanda vurgulanan öğelerin, hikayelerin ön plana çıkması mekan deneyimini doğrudan etkiler. Vurgunun önemsenmesi, belli aralıklarla tekrar edilmesi zihinde mekanın imajını oluşturacağından aynı zamanda fotojenik yanını da ortaya çıkarır. Bir anlamda önceki paragraflarda anlatılan iki durumun üst üste eklenmesi olarak; süreklilik halini düz bir çizgi ya da belli başlı noktalar arasındaki fonksiyonel ilişki olarak formüle edebiliriz.

Mimari mekanın var olan kurgu içinde yeniden düzenlenmesi, esnemesi, dönüşmesi, içinde yer alan olaylara birlikte devinmek istemesi özünde montajı barındırır. Tasarım, bütün bu kavramları öngörebilecek şekilde içinde “boşluklar” a yer verebilir. Gelecekte mekanın değişik bir fonksiyon ihtiyacına göre dönüşebileceği olasılığı hep vardır ve günümüzde “sürdürülebilirlik” anlayışının ön plana çıkmasıyla tasarım kriterlerinin içinde yer almaktadır. Mekan içindeki boşlukların tıpkı yap-boz oyunundaki gibi parçaların yer değiştirmesine, genişlemesine, dönüşmesine olanak sağlayacak biçimde tasarlanması montajın yukarıda bahsettiğimiz biçimlerden biri olarak mimari tasarıma dahil olması anlamına gelir. Kurgunun içinde yeri önceden belirlenmiş elemanların zamanı geldikçe inşa edilmesi ve bütüne katılması olarak

özetlenebilecek bu durum, sürekliliği sağlayan ana referans noktalarının sabit kaldığı ama ara elemanların değiştiği ve böylelikle mekanın kendini durmaksızın yenileyip, gençleştirebildiği bir özellik taşır.

Kentlerin değişim sürecinde; mimari çevrede değişimi başlatabilecek boşlukların tüketilmemiş olması önemlidir. Çünkü boşluk özünde düş kurmaya müsait bir potansiyel barındırır. Banliyöler, Fuksas’a göre barındırdıkları boşluklarla, yeni ve farklı fikirleri yapılaştırmak için ideal alanlardır. Fuksas için mimarlık peyzaja, peyzaj da mimarlığa dönüşür; taklitçilik olmaksızın. Ona göre bu durum Berlin için de geçerlidir ve Spree Nehri kenarında yeniden projelendirdiği dönemeci, gelecekte inşa edilebilecek olası yapıları barındırabilecek şekilde tasarlar.



Şekil 3.12. Berlin, 1945 - 2000

Kentlerin zamanla deęiřimi, dnüşümü için belki de en ilginç örneklerden birisi Berlin kentidir. Wenders, Berlin Kent Forumu’nda, Berlin’in açık ve boş mekanlara sahip olmasının onu Tokyo, New York, Paris gibi kentlerden nasıl farklı kıldığını anlatır. Wenders’e göre “Berlin diğer kentlerde olmayan bir şeye sahiptir, o da geleceęi planlama umudu; çünkü duvarın yıkılmasıyla arada boş, işgal edilmemiş mekanlar oluşmuştur” (Şekil, 3.12)

Bunlar yalnızca boş alanlar deęil aynı zamanda verimsiz, terkedilmiş hatta kent içinde kalan ve ya elçiliklere ait alanlardır. Arabayla ya da bisikletle gezerken, yürürken bu boş alanların önünden sıklıkla geçilir; çünkü bu alanlardan yüzlerce vardır. Başka kentlerde gökyüzünü görebilmek için kafayı yukarı kaldırmak gerekirken, bu boş alanlar yüzünden gökyüzü Berlin’in bir parçası olur. Berlin’in iki merkezini ve arada kalan vahři boşlukları birleřtiren gökyüzü durup bir mola vermek ve düş kurabilmek için özgürlük sağlar; sadece beton ve yeřil alandan oluşmayan kentte daha nelerin varolabileceęine dair.” Gökyüzü ve ufuk çizgisi kentin algısını kuvvetlendiren “řok” duygusunu yaratarak kentin silüetini oluşturur ve bu da çarpıcı montajın ta kendisidir. Wenders “Der Himmel Über Berlin” filminin isminde bile (Himmel: gökyüzü, cennet) gökyüzünün Berlin için önemini vurgulamaktadır. Filmde kendini masal anlatıcısı olarak tanıtan adam artık çevresinde eskisi kadar dinleyicisi olmamasından řikayetçidir. Kolektif belleęin, toplumsal hafızanın, tarihin muhafızı rolünün önemi kaybolmuştur artık çünkü Berlin, sancılı tarihinin sonucu olarak bölünmüş, parçalanmış, ayrılmıştır. İnsanlar artık birbiriyle daha az iletişim halindedir ve masallara ihtiyaç duymamaktadır. Kentin boşluklu yapısı insanlara düş kurma řansı tanırken, onları yalnızlıęa da sürüklemektedir. Filmin genel anlatısı içinde belleęi ve kültürü simgeleyen “kütüphane”den ayrılan yařlı adam gençliğinde uğradıęı, oturup kalabalıęı izledięi Postdamerplatz’daki kafeyi ararken, bulabildięi tek şey Berlin Duvarı’nın kıyısındaki boş bir arsa olur. Filmin diğer bir sahnesinde, masal anlatıcısı Duvar’a doęru yürürken insanların kendisine aslında her zamankinden daha çok ihtiyaçları olduęunu mırıldanır fakat kamera kayarak, gökyüzüne doęru yönelir. Harvey bu durumu filmin farklı bir sahnesi için şöyle özetler: Bir süre için kentin boş bir yerinde kurulan sirk taşındığında, geçici olasılıklarından birini daha tüketen “boşluk”; kendini kökleri, tarihi, yurdu olmayan bir insan gibi hisseden trapezci Marion’a köklü bir dönüşümün olanaklarını da vaat eder ve Marion “Ben dünya haline gelebilirim.” der.

Bu filmin devamı olan “Weiter Ferne, So Nah!” filminde de aynı tema devam etmektedir; (Şekil, 3.13) duvarın ayırdığı kent olan Berlin, kimsesiz boşluklarını geçici olasılıklara ödünç vermektedir. (Şekil, 3.14)



Şekil 3.13. Weiter Ferne, So Nah!, Wim Wenders



Şekil 3.14. Berlin, Brandenburg Kapısı

“Alan derinliği” (depth of field) kavramı, tıpkı montaj gibi sinemanın kendi zamanını oluşturmak üzere kullandığı başlıca anlatım biçimlerinden biridir. Teknik olarak alan derinliği, fotoğrafını çekmek için üzerine odaklama yapılan cismin önünde ve arkasında oluşan net alana denir. Fakat sinematografik bir anlatım aracı olarak, “plan-sekans” olarak da adlandırılabilen alan derinliği, çerçevenin oluşturulmasında kullanılan estetik bir formülden çok, kurgu içinde sinemasal zamanın oluşturulmasında kullanılır. “Montaj” kavramıyla birlikte “alan derinliği” kurgunun gerçekleştirilebilmesinde kullanılan başlıca tekniklerdir ve hem anlatım biçimi hem de politik bir tercih olarak birbirinden oldukça farklı anlamlarda kullanılabilirler.

Çünkü her iki tekniğin de asıl prensipleri “sinemasal zaman”ın nasıl oluşturulması ve ne anlam ifade etmesi gerektiği üzerinedir.

Montaj, kurgu içinde bir çok farklı zamanın tek bir zamanmış gibi kurgulanmasına, parçaların birleştirilerek bir bütün gibi algılanmasına olanak verir. Montaj kullanılarak üretilen planlarda seyirci öyle bir akışın içindedir ki, izlediği görüntülerden kopup, eleştiri yapabilmesi çok zordur. Oysa plan-sekans yöntemiyle oluşturulan sahnelerde zaman, çoğunlukla “gerçek zaman”la birlikte akar. Bu, Brecht’in “katılımcı tiyatro” anlayışına uygun bir sinema anlayışını desteklemektedir. **(Angelopoulos, 1989)** İzleyicinin aktif olduğu, eleştirel bir biçimde gösterimin hem içinde hem de dışında bulunabildiği bir “zamanlama”yla mümkün kılınan bu katılımcılık, benzer şekilde Antonioni ve Angelopoulos sinemasında da görülebilmektedir. “Zamanlama” ise, gerçek zamanla sinemasal zamanın eşleşmesi olarak tanımlanabilir.

Teo Angelopoulos filmlerinde plan-sekanslı bir anlamda montajın alternatifi olarak kullanır. Planların düzenine dayanan bir kurgu anlayışı olan Angelopoulos, planların kurgusunu kimi zaman alt metinlerle okunabilecek, kimi zaman da dramatik bir yapı olarak kendi içinde çözümlenen, başlı başına var olabilen sahneler olarak tasarlar. Bunu gerçekleştirirken de kullandığı yöntem; filmin zamanının izleyicinin içinde bulunduğu zamanla eş akmasını sağlayarak, izleyicinin belli bir mesafe duygusunu kazanması ve filmdeki öznel psikolojik durumlardan çok, durumlardan çıkan psikolojik ya da toplumsal sorunlara bir bütün olarak yaklaşmasını sağlamaktır. Çeşitli çekim teknikleri ile de desteklenen bu yöntem, film boyunca izleyicinin sinemasal zamanın, mekanın ne olduğu konusunda devamlı bir fikir jimnastiği yapmasını sağlar. Angelopoulos’un bir çok filminde uzun planlarda, kameranın hareketi çerçevenin dışında kalan bölümlerin de algılanmasını sağlayacak şekilde kimi zaman boşluklara yönelir. Uzun çekimler, boş çerçeveler, ölü zamanlar hep mesafeli bir bakışı oluşturmak için kullanılır, Angelopoulos sinemasında. Perde dışında göremediğimiz şeyler hakkında uyandırılan merak, uzak çekimlerle birlikte (Şekil, 3,15) dramın yok edilmesiyle izleyicinin kendi konumunu sürekli algılamasına olanak verir. (Şekil, 3,16) Kameranın hareketlerinin gerçeğe yakın hızlarda kullanılması, (Şekil, 3,17) perdenin dışında kalan alanın sezgisel olarak filme katılımı, sinemasal zaman ve mekan kavramının sorgulanması, dedramatizasyonun kullanılması Angelopoulos’un modernist bir yönetmen olarak tanınmasında önemli faktörler olmuştur. **(Bordwell, 2000)**



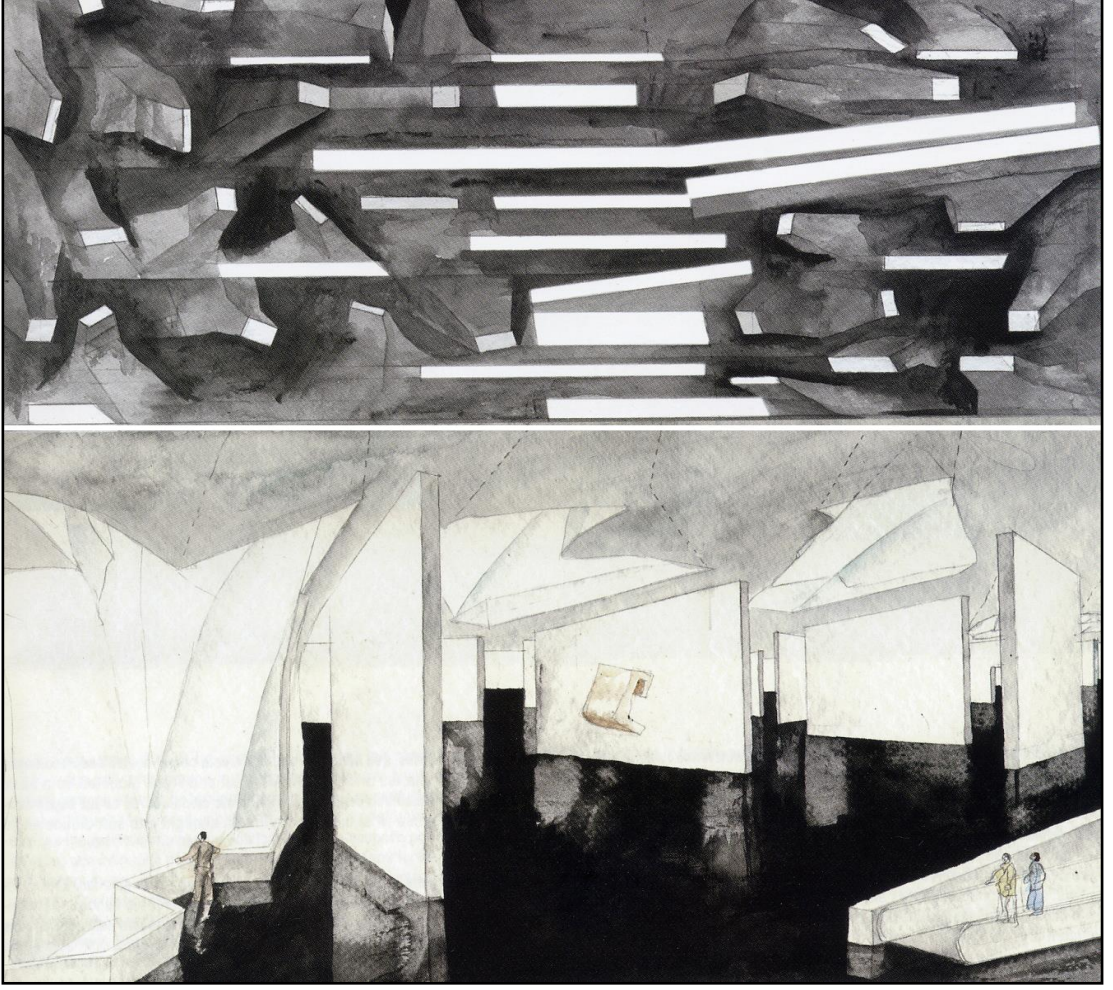
Şekil 3.15. Puslu Manzaralar, Theo Angelopoulos, 1988



Şekil 3.16. Ulis'in Bakışı, Theo Angelopoulos, 1995



Şekil 3.17. Leyleğin Geciken Adımı, Theo Angelopoulos, 1991



Şekil 3.18. Los Angeles Şehir Sanat Müzesi, California, Steven Holl, 2001



Şekil 3.19. Los Angeles Şehir Sanat Müzesi, California, , 2001

Mimari tasarım sürecinde alan derinliği kavramının nasıl kullanıldığı bu kavramın içerdiği “zaman” anlayışı ve “çerçeveleme teknikleri” üzerine düşünülürse ancak, tam olarak anlaşılabilir.

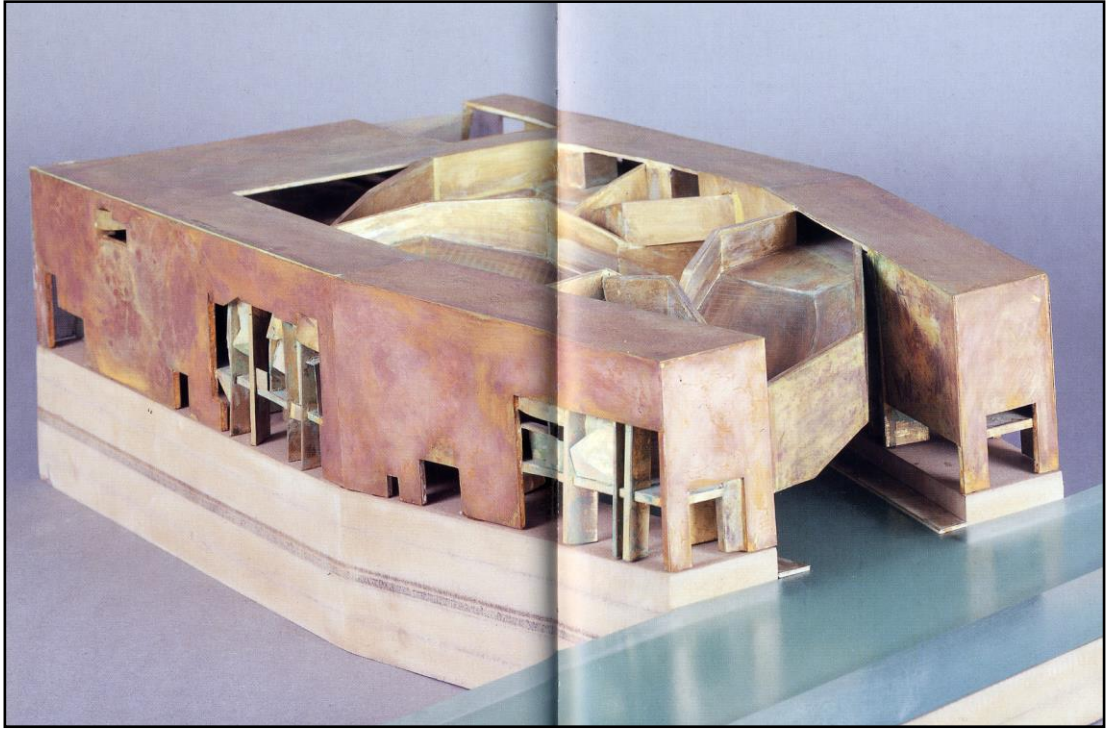
Steven Holl’e göre mimarlığın olgusal mantığını anlamak, yani mimarlığı mekansal olarak kavramak için mekan içinde hareket eden bedeni kavramak önemlidir. Montaj ve kurgu anlatılırken bahsedildiği gibi Eisenstein ve Nouvell’in hareketi önemsemesi gibi Steven Holl da hareketi önemsemektedir. Fakat Holl’un hareket anlayışı zamanın oluşturulması ve mekanın tanımlanması anlamında Angelopoulos’a daha yakın gözükmemektedir. “Mekan içinde devinirken önünüzde perspektifler açılır, kapanır; ışık girer ve kesilir. Çeşitli ardışık durumlar oluşur ve insan algısı bunlara dayanır.” diyerek Holl, bu algılama biçimiyle sinema arasında bir bağlantı kurmaktadır. (Şekil, 3,18) Öyle ki; “sinematik mekan, sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekan, mekanın arkitektonik kavranışını olanaklı kılabilir.” (Holl, 2000)

Gündüz ve gece ışıkları, kentsel ölçekteki gölgeler, Holl için hem birer algı unsuru hem de birer mimari öğedir ve “madde”, “mekan”, “zamanlarla” birleşip modern kentleri oluşturmaktadır. Holl’e göre “Kent ortamında mekansal algılama ve geliştirme üç boyutlu ve kesitle doğrudan ilişkili bir yaklaşım gerektirir. (Şekil, 3,19) Bu yaklaşım öncelikle, gün boyu farklı yeryüzü seviyelerini kat eden ve şehri birbirini üstüne binen referans çerçevelerinde deneyen kent sakininin görüşüne yer vermesi gerekliliğini savunur.” (Savaş, 2000) Kent sakininin görüşünü anlamak ve anlatabilmek için plan, kesit, görünüş gibi geleneksel mimari anlatım yöntemleri yeterli değildir. Holl bu eksikliğin giderilmesi için “paralaks” kavramını ortaya atmıştır. Paralaks, bir objeye tek bir çizgi üzerinde olmayan, iki farklı noktadan bakıldığında ortaya çıkan görüntüdür. En az iki farklı bakış noktası gerektirir. Ancak

bir “deneyim” ve “hareket” sonucu elde edilebilecek görüntüdür ve Holl’ün de önerdiği gibi “mekanı tanımlayan yüzeylerin, izleyenin duruşundaki değişikliğe bağlı olarak organize edilebilmesini sağlar”. (Savaş, 2000)

Holl’ün önerdiği hareket biçimiyle mekan içinde ön plan, orta plan, arka plan gibi farklı algılama boyutları oluşur ve böylece öznel bir niteliği olan madde ve ışığın algılanması bu planların değişmesiyle mimari bir sentez oluşturur. (Holl, 1996) Bu sentezin oluşmasındaki başlıca etmen mimarlık kullanıcısının mekan içerisindeki hareketidir. Kullanıcı mekan içinde, Angelopoulos’un kamerası gibi salınır. Uzak veya arka planların gözlemlenebilmesi kullanıcının mekan içinde kendini nasıl

konumlandırabileceğine, yönünü nasıl tayin edebileceğine karar vermesini sağlarken, mekanı oluşturan parçalar arasında da bütüne yönelik bir ilişki kurabilmeye yönlendirmektedir. “Mimari elemanların ve programa ait gerekliliklerin fiziksel gerçekliklerinin ardında “deneyim”, olay mahalli, etkinlik ve eylemlerin yanı sıra açılıp kapanan, üstüste katlanan mekanların, materyallerin ve detayların sürekliliğiyle dokunulamaz, soyut bir durum halini alır. Bu “aradaki gerçeklik”; (in-between reality) tekil elemanların açıklıklarını kaybettikleri anla, hareket anındaki nesnelerin etrafındaki alanla birleşmesiyle analogik benzerlikler taşımaktadır. Mimari deneyimin sinemasal deneyime dönüştüğü bir durumdur, bu.” (Holl, 2000)

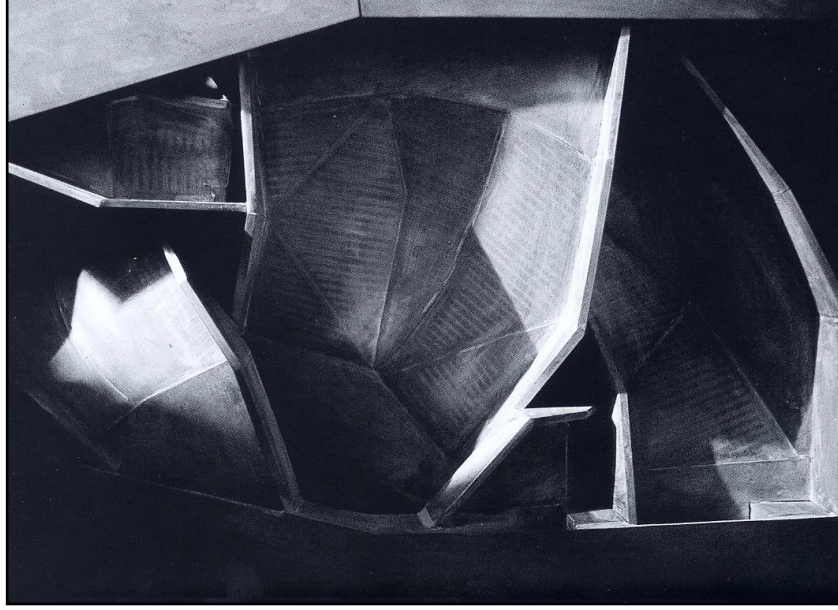


Şekil 3.20. Palazzo Del Cinema, Venedik, Steven Holl, 1990

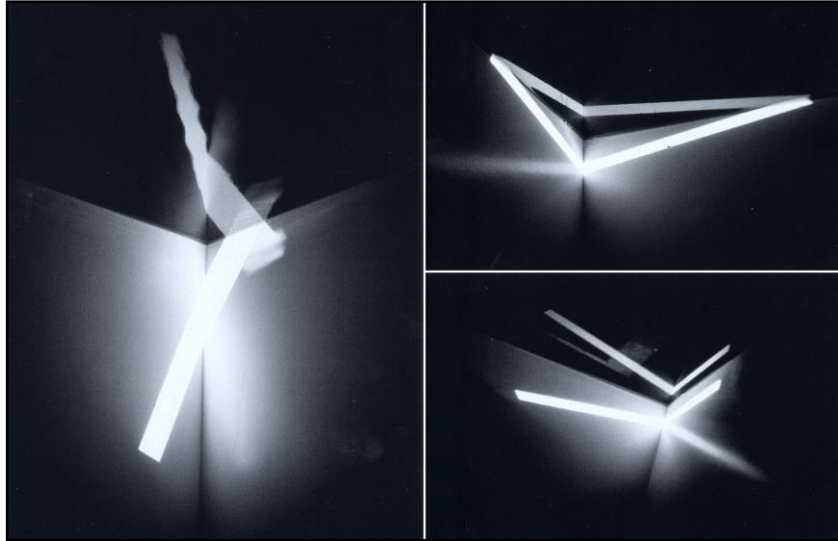
Steven Holl’e göre bir çok soyutlamasıyla birlikte “zaman” mimarlık ve sinemayı birbirine bağlamaktadır ve Venedik Palazzo Del Cinema yarışması (1990) için tasarladıkları proje üç yorumu içermektedir. (Şekil, 3,20) İlki; sinemadaki çöken (collapsed) ve uzayan (extended) zamanın binanın kırılan ve uzayan kıvrımlarında ifade edilmesidir. (Şekil 3,21) Bu, sinemanın uzun süreleri anlara sıkıştırma ya da kısa süreleri uzun sürelere uzatma özelliğine benzemektedir. İkincisi; grafik zamanın güneş ışığının sinema ve göl kıyısı arasında kalan yarıklara yansımaya elde edilmektedir. Dalgalar ve yansıyan güneş ışığı kamusal, büyük mağaraya yaşam kazandırır. Üçüncüsü; “kesin zaman”ın yansıyan güneş ışığı demetinin kübik panteon’un (cubic pantheon) lobisindeki hareketiyle ölçülmesi sırasında elde edilen yorumdur. (Şekil, 3,22) Filmsel zaman ve filmsel mekanı içerebilmesi için bina,

şışeye benzer şekilde, ağzı Venedik’e doğru uzanan gölete açılmış olarak tasarlanmıştır. Sinemalar bu çerçeve içinde birbirine, suyun yüzeyine güneş ışığının ulaşmasını sağlayan dinamik çatlaklar ve yarıklar oluşturarak bağlanır. (Holl, 2000)

Holl’un gölge ve aydınlık karşıtlığını vurgulayarak mekanlara ve yüzeylere derinlik kazandırması; Angelopoulos’un “Puslu Manzaralar” filminde, gölgeleri figürlere ve nesnelere uzam içindeki etkisini arttırmak için kullanmasına benzetilebilir.



Şekil 3.21. *Palazzo Del Cinema, Venedik,” Maketin Plan Görünümü”*



Şekil 3.22. *”Palazzo Del Cinema, Venedik,” Cubic Pantheon”*

3.3 Düşünce Dağıtıcısı Olarak Sinema : Oyun Zamanı

Yönetmen B. Bertolucci tarafından “içinde yaşadığımız yüzyılın kollektif dili” olarak tanımlanan sinema, toplumsal yaşam tarzlarının ve kültürünün biçimlenmesinde etkin bir araçtır. Sinema, iletileri ile geniş kitlelerde ortak bir görüş yaratabilmesinin yanı sıra toplumun ve kültürün doğrudan ya da dolaylı yansıması olabilir. **(Güçhan, 1992)**

Görsel iletişim aracı ve bir sanat olarak sinema/film, görsel gücü ve öyküsü ile farklı zamanların ve mekanların deneyimini sunar. Değişimin kurumlar ve toplumsal ilişkiler düzeyindeki biçimlerini, hızını, yönelimlerini yansıtmaya özelliğiyle filmin bir işlevinin de “kültürel değişmeye zaman içinde uyumlanma sürecini kısaltma” olduğu söylenebilir. **(Zılhoğlu, 1982)**

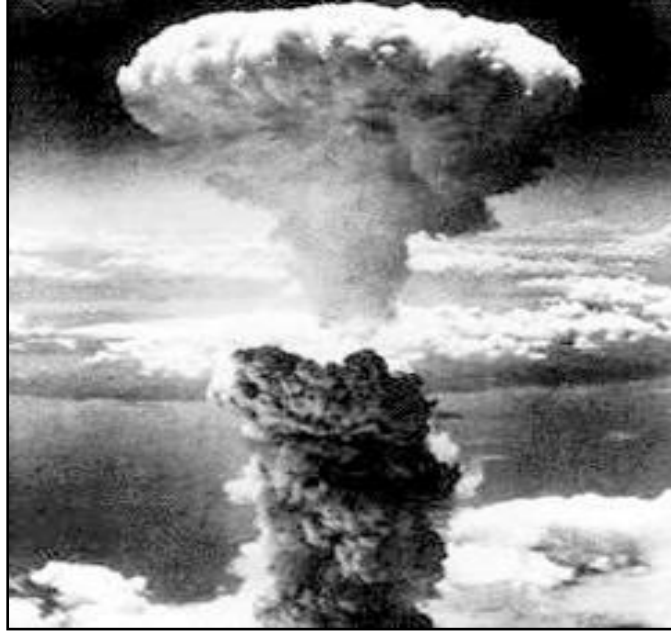
Tarif edilen bu ilişkiler ve ortak terimlerin varlığından hareketle mimarlık ve sinemanın en önemli kesişme noktası “kent”dir. Mimarlık için pratik alanı olan kent, sinema için sonsuz potansiyeli olan bir beslenme kaynağıdır. Kent ve sinema arasındaki etkileşim sinema açısından gayet okunaklı olsa da, kent açısından ilk bakışta o kadar anlaşılır olmayabilir. Sinemanın düşünce dağıtıcısı olarak rolü, daha önce bahsetmeye çalıştığımız etkilerinden -kavrama biçimini değiştirmesi ve yeni bir devinim anlayışı getirmesi- bağımsız değildir. Onlarla birlikte ancak işlerlik kazanır. Farklı olarak; diğer etkiler daha çok birey yani tasarımcı ve mimarlık kullanıcısı üzerinde yoğunlaşmışken, düşünce dağıtıcısı olarak etkileri toplum üzerinde yoğunlaşır. Sinemanın gelişimiyle bakış açısı, kavrama biçimi, deneyimleri, sınırları, düşleri, yapabilecekleri ve gösterebilecekleri değişen birey doğal olarak yaşama karşı farklı fikirler, öngörüler, tepkiler geliştirecek ve bunları tartışmaya açmak, diğerlerine yaymak için de yine sinemayı bir araç olarak kullanacaktır. Diğer yandan bu dönüşüm her zaman o kadar masum olmamıştır. İtalya, Sovyetler Birliği, Almanya ve hatta Amerika gibi ülkelerde devlet eliyle desteklenen sinema, ciddi anlamda siyasi ve ideolojik propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Sinemanın görsel gücünün farkına varan bazı iktidarlar bu güçten, kendi ideolojilerini halka kabul ettirmek için sonuna kadar yararlanmıştır. Devlet politikalarının içinde yer alan sinema aslında en büyük ivmesini de bu şekilde kazanmıştır. Çünkü İtalya’da Cinnecitta (1937), Almanya’da UFA (Alman Film Endüstrisi-1918) gibi kuruluşların sağladığı finansal desteklerle ideolojik filmler yapılırken, bir çok deney de sinema

dilini oluřturmak üzere gerekleřtirilebilmiřtir. Sinemanın devlet politikası olarak desteklenmesi, karřıt fikirde olan ynetmenlerin ve eleřtirmenlerin kendi yntemlerini ve sinema dillerini geliřtirmesine sebep olmuřtur.

Sinemada ideoloji tartiřmalarının odaklandığı nokta zen'in (2002) de belirttiğı gibi oğunlukla "gereğın izlenimi" olgusu zerinedir. Daha nce de vurgulandığı gibi, hem zaman hem de mekanda devindiğı iin sinema gereğın grntsne en ok yaklařan sanat dalıdır. "Gereğın yeniden retimi" olarak tanımladığımızda sinema, doğası gereğı ideolojiyi de retmektedir. İkinci Dnya Savařı'ndan sonra Hollywood sineması karřısında gerileyen Avrupa sinemasını etkileyecek ve yeniden ayağı kaldırarak olan sinema, İtalya'da, Yeni Gereki akım ile doğmuřtur. Hollywood sinemasının tarafsız olduğı izlenimini yaymaya alıřtığı, alıcıyı ve btn biimsel ğeleri saklayarak sanki olayları hi yorumlamıyormuřcasına vermeye alıřtığı bu dnemde, Yeni Gerekilik akımı biimin saydamlařtırılmasına karřı ıkar. De Santis, 1941 yılında, "Hergn iinde yařadığı, hergn iletiřim kurduğı řeylerden insanı yalıtılıp alarak, onu nasıl anlarız ve değeriendiririz? Bunlar kimi zaman onun evinin duvarlarıdır. (...) Kimi zaman ise iinde korkuyla ilerlediğı, btnleřtiğı kendini evreleyen doğadır." diyerek, insan ve evresi arasındaki derin iliřkilerin anlamını ortaya koyacak yeni bir sinemayı haber vermektedir. Filmlerdeki kiřilerin eylemlerinin gerek anlamını yakalamaya ve onların gereksinmelerini, isteklerini davranıřlarını belirleyen nedenleri anlamaya alıřan Visconti, 1943 yılında, "cinema antropomorfo" (insan sineması) kavramını ortaya atmakta ve onu sinemaya ynelten sebepler arasında, nesneler arasında yařayan insanların yklerini anlatma iřteğinin olduėunu belirtmektedir. İtalyan sineması "gerekliğı" sokağı inerek, toplum ve insanla doğrudan bağılar kurarak bulmaya alıřmaktadır. (Vincenti, 1993)

1960'lı yılların modernist sineması İtalyan Yeni Gereki akımını ve ondan etkilenen Fransız Yeni Dalga akımını kabul eden sinemacıların ve eleřtirmenlerin abalarıyla biimlenmiřtir. Biim ve ierik arasında diyalektik bir iliřki kurmaya alıřan modernist sinema yarattığının, gereğın izleniminden bařka bir řey olmadığını her fırsatta vurgulayarak; seyirciye izlediğinin yalnızca bir film olduėunu aktarmaya alıřmıřtır. Alan Resnais'in ynettiğı "Hiroshima, Mon Amour" (1959) ile modernist sinema, grsel olanı kavramlařtırmak iin, zaman ve mekanda sıçramalı yk anlatımını, izgisel anlatımın karřısına koyacak ve klasik anlatıların ideolojiyi nasıl gizlediğini aığı ıkarmaya alıřacaktır. (řekil, 3,23)

Sıradan şeylerin görüntüleri aracılığıyla giz perdesini aralamaya çalışan modernist sinema, günlük deneyimleri kendisine konu olarak seçecektir. “Godard’ın genç sinemacılara önerisi, yaşadıkları günlerin akışı üzerine düşünmeleri ve bu deneyimi görüntülerle nasıl yakalayabilecekleri üzerine kafa yormalarıdır. Bu, yalnızca saf gözlem ile film yapmanın reçetesi olarak kalmaz, “cinema-vérité”nin (sinema-gerçek) gücünü de onaylar.” (Orr, 1993)



Şekil 3.23. Hiroshima *Mon Amour*, Alan Resnais, 1959

Baudelaire, 1863’te yayınlanmış olan “Modern Hayatın Ressamı” başlıklı denemesinde şöyle diyordu: “Modernite anlık olandır, geçip gidendir, olumsal olandır; sanatın yarısıdır; öteki yarısı ise, sonsuz olandır, değişmeyendir.” (Harvey, 1997) Harvey’e göre, anlık olan ile sonsuz olan arasındaki ilişkide modernizm iki uç arasında sürekli yalpalamış ve kendi çelişkilerini üretmiştir. Anlık ve geçici olan arasında kurulmaya çalışılan denge, Le Corbusier (1987) tarafından anlık olduğu için sonsuza kadar tekrar tekrar kurulması gereken bir denge olarak tanımlanmıştır. “İnsanlar fazlasıyla kolaycı bir biçimde beni devrimci olmakla suçluyorlar, ama onların muhafaza etmek için o kadar gayret gösterdiği denge, hayati nedenlerden dolayı, yalnızca anlık bir dengedir; sonsuza kadar tekrar tekrar kurulması gereken bir denge.”

Modernizm söylemlerinin yoğun olarak tartışıldığı bu yıllarda, Özen’e (2002) göre modernist sinemanın kazandırdığı en büyük değer yaşamı tümünden değiştirebilmenin

mümkün olduğu göstermek ve bu nedenle tarihe inanmaktır. Görüntüleri rastgele bir araya getirmemesiyle; belirli tarihsel dönem ve aşamaları sıçramalı anlatımla bile olsa birbirinden kopuk ifade etmemesiyle; izleyiciyi neden sonuç ilişkisinden mahrum bırakmamasıyla, gerçekçi sinema anlayışı, anlık olanla gelip geçici olan arasına sıkışan bireyin (izleyicinin), kendi gerçekliğini bulabilmesini amaçlamaktadır. Böylece izleyici olaylar ve görüntülerle arasındaki mesafe duygusunu kaybetmez ve kendi perspektifini oluşturabilir. Olaylar karşısında kendi bakış açısını geliştiren bireyin daha bilinçli bir mimarlık kullanıcısı olacağı da varsayılabilir.

Godard, Antonioni, Resnais, Visconti gibi yönetmenlerin öncülüğünde, var olan düzeni sorgulamak ve yeni bir gerçeklik tanımı yaratabilmek için gündelik yaşamı, sıradan insan öykülerini anlatmaya, sokaklarda geçen gerçek yaşamı aktarmaya çalışan sinemanın doğal çalışma mekanı kentler olmuştur. Var olan ideolojinin insanın zaman ve mekan algılamasını belirlediği bir gerçekse, modernist sinema yaptığı biçimsel buluşlar ve sıçramalı anlatımları ile alternatif bir algılama yaratmaya çalışmıştır. **(Özen, 2002)** Anlatımları sürekli olarak kameranın kendi gücü üzerine kafa yoran, söylemlerini bizzat oyuncularının ağzından ya da araya giren görüntü ve imgelerden izleyiciye ileten bu gerçekçi sinema anlayışı, kent ve kentli olmak üzerine düşünceler üretmiş ve kent yaşamını derinden etkilemiştir. Kent yaşamından beklentileri etkilenen bireyin aynı zamanda mimar ve mimarlık kullanıcısı olduğu düşünüldüğünde bu etkileşimin mimarlık için önemi daha rahat anlaşılmaktadır. Toplum üzerinde, gerçekliği yeniden tanımlama olanağıyla beraber, belirli dünya görüşlerini, ideolojilerini, vizyonlarını belirgin ya da belirgin olmayan biçimlerde iletme ve toplum genelinde ortak bir görüş yaratabilme gibi güçleri olan sinemanın, düşünce dağıtıcısı olarak rolü, mimarlık için iki açıdan önemlidir: Kentin imajının oluşturulmasında ve yeni kent yaşantısının değerlendirilmesinde.

Seyirci sayılarıyla ilgili istatistik bilgiler de değerlendirildiğinde böyle bir gücün var olmadığı savunulamaz. İtalya’da 1955 yılında satılan bilet sayısı: 819 milyon, 1975 yılında 515 milyon, 1985 yılında 129 milyon. Fransa’da 1975 yılında 411 milyon, 1975 yılında 180 milyon, 1985 yılında ise 172 milyon seyirci sinema izlemiştir. Almanya’da 1956 yılında 818 milyon, 1975 yılında 128 milyon ve 1985 yılında

ancak 104 milyon bilet satılmıştır. Amerika’da ise 1946 yılında 4.400 milyar, 1975 yılında 1.350 milyar, 1985 yılında ise 1.060 milyar kişi sinema izlemiştir. **(Vincenti, 1993)**

“İster beğenin, ister beğenmeyin, kent sizi kendisini yeniden yaratmaya, içinde yaşayabileceğiniz bir kalıba dökmeye davet eder; kendinizi de. Kim olduğunuza bir karar verin, kent çevrenizde yine sabit bir biçim alacaktır. Onun ne olduğuna karar verin, bir nirengi noktasına göre çizilmiş bir harita gibi, sizin kimliğiniz ortaya çıkacaktır. Köylerden ve küçük kasabalardan farklı olarak yoğrulabilir olmak kentlerin doğasından gelir. Onları kendi hakkımızdaki fikirlerimizle yoğururuz; biz onlara kendi kişisel biçimimizi dayattığımızda gösterdikleri dirençle onlar da bu kez bizi biçimlendirirler. Bu anlamda, bana öyle geliyor ki kentte yaşamak bir sanattır. Kentsel yaşamın sürekli yaratıcı oyununda insan ile madde arasındaki özel ilişkiyi betimlemek için de sanatın, üslubun sözlüğüne ihtiyaç vardır. Hayal ettiğimiz biçimiyle kent, yanılsamaların, efsanelerin, özlemlerin, karabasanların yumuşak kenti; haritalarda ve istatistiklerde, kentsel sosyoloji, demografi ve mimari monografilerinde varolan katı kent kadar, hatta belki de daha fazla, gerçektir.” Jonathan Raban “Soft City” kitabında kentin, üretim ve tüketime dönük rasyonelleşmiş ve otomatize olmuş bir sistemle değil asıl, göstergelerin ve imgelerin üretimiyle belirlendiğini ileri sürmektedir. Kenti özlenen bir topluluk olarak algılayan ideojilere, karşı Raban’ın cevabı, kentin çeşitli amaçlara dönük, farklı toplumsal ilişkilerden etkilenen bir labirente benzediği olmuştur. **(Harvey, 1997)** Her ne kadar kentlerin oluşma ve gelişme süreçleri, üretim ve tüketim biçimlerinin kendine özgü zaman ve mekan pratiklerinden soyutlanamasa da; Raban’ın iddiası, metropol ve kentlerde Wenders’in düş kurmak için aradığı özellikleri deşifre etmektedir. Raban’ın sözünü ettiği insan ve madde arasındaki özel ilişkiyi belirlemek için gerekli olan sanat öyle geliyor ki; sinemanın tam kendisidir. Çünkü kente dair yanılsamalarımız, efsanelerimiz, özlemlerimiz ve karabasanlarımız sinemanın ürettiği imajlarla yaşam kazanmakta ve toplum tarafından sahiplenilmektedir. Sobchack’ın film fenomolojisinin gösterdiği gibi izleyicilerin ifade edileni tersine çevirebilir bir hareketle algılaması, izleyicinin beklentisine göre yapılan filmlerin de varlığıyla oldukça karışık bir süreç içerisinde kentin imajları oluşmaktadır. Fakat burada önemsenmesi gereken bu imajların nasıl oluştuğundan ziyade bu imajların kentin genel yaşantısında ve kentli bireyin mekan düzenine ait beklentilerinde nasıl

etkili olduđudur. Bu sorunun yanıtı aslında daha önce ele aldığımız, sinemanın kavrama biçimini nasıl değıştirdiğı ve devinim olarak mimar ve mimarlık kullanıcı üzerinde nasıl etki gösterdiğini incelediğimiz bölümlerde de ip uçlarını vermiştir.



Şekil 3.24. Metropolis, Fritz Lang, 1926

“Hareket”, “hız”, “mekanikleşme” modernizmin gelişimi sürecinde sinema ve diğerk görsel iletişim biçimlerinca üretilen imajlara ait kavramların başında gelmektedir. Kentten hem beklenen hem de anlam olarak kente yüklenen “dinamizim”, henüz sinemanın başlangıcında tema olarak kendini göstermiş; fakat özellikle Fritz Lang tarafından 1926 yılında yönetilen “Metropolis”, (Şekil, 3,24) Walter Rutman tarafından 1927 yılında yönetilen “Berlin, die Sinfoni der Grossstadt”, 1929 yılında Dziga Vertov tarafından yönetilen “Man with the Movie Camera” filmlerinde ise filmin asıl konusunu oluşturmuştur. Kentin imajının oluşturulmasında ve yeni kent yaşantılarının değıerlendirilmesinde bu filmlerden özellikle Metropolis tasarladığı ve sunduğı ütopik kent ile bilim kurgu sinemasının ilk örneklerinden birisi olması

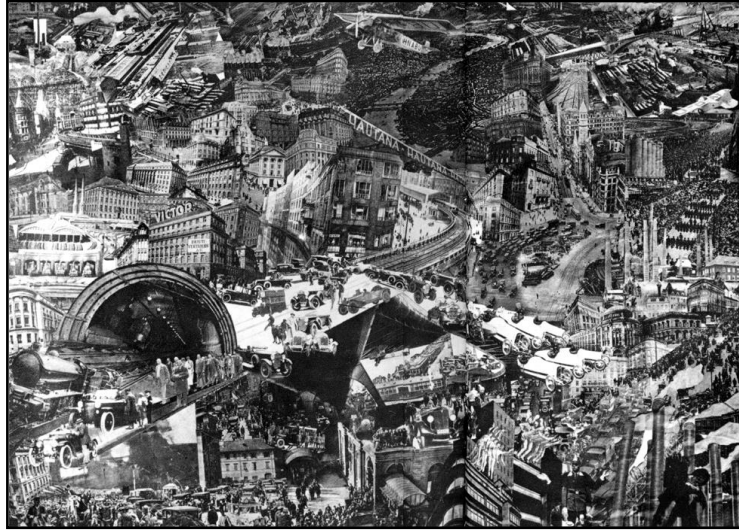
nedeniyle önemlidir. Mimarlık üzerine eğitim görmüş olan Fritz Lang, filminde, yapısal olanakları zorlayan yüksek gökdelenleri, hava taşıtları, yüksekte seyreden otoyolları ile her türlü ihtiyacı yeraltında çalışan işçiler ve makinelerle karşılanan fütüristik bir metropol yaşantısı sunmaktadır. Mekanikleşme ile ulaşılabilir konforu sağlayabilmek için bazı bireylerin yer altında çalışmak zorunda kalması, ütöpik kent anlayışlarının herkes için ütopya olmayabileceğini hatırlatmaktadır. Kınayoğlu'na (2001) göre Alman yönetmen Lang'ı etkileyen ve bu filmi çekmesine sebep olan etken 1924 yılında yaptığı New York seyahatinden edindiği izlenimlerdir. Filmde tasvir edilen mimari aslında Amerika'da uzunca bir süredir üretilmekte olan cam ve çelik kullanımıyla, ışıltılı neon lambalarla, yüksek ve güçlü bir mimarlık tipolojisinin abartılı bir sunumudur. (Kınayoğlu, 2001)



Şekil 3. 25. Berlin, die Sinfoni der Grosstadt, Walter Rutman, 1927

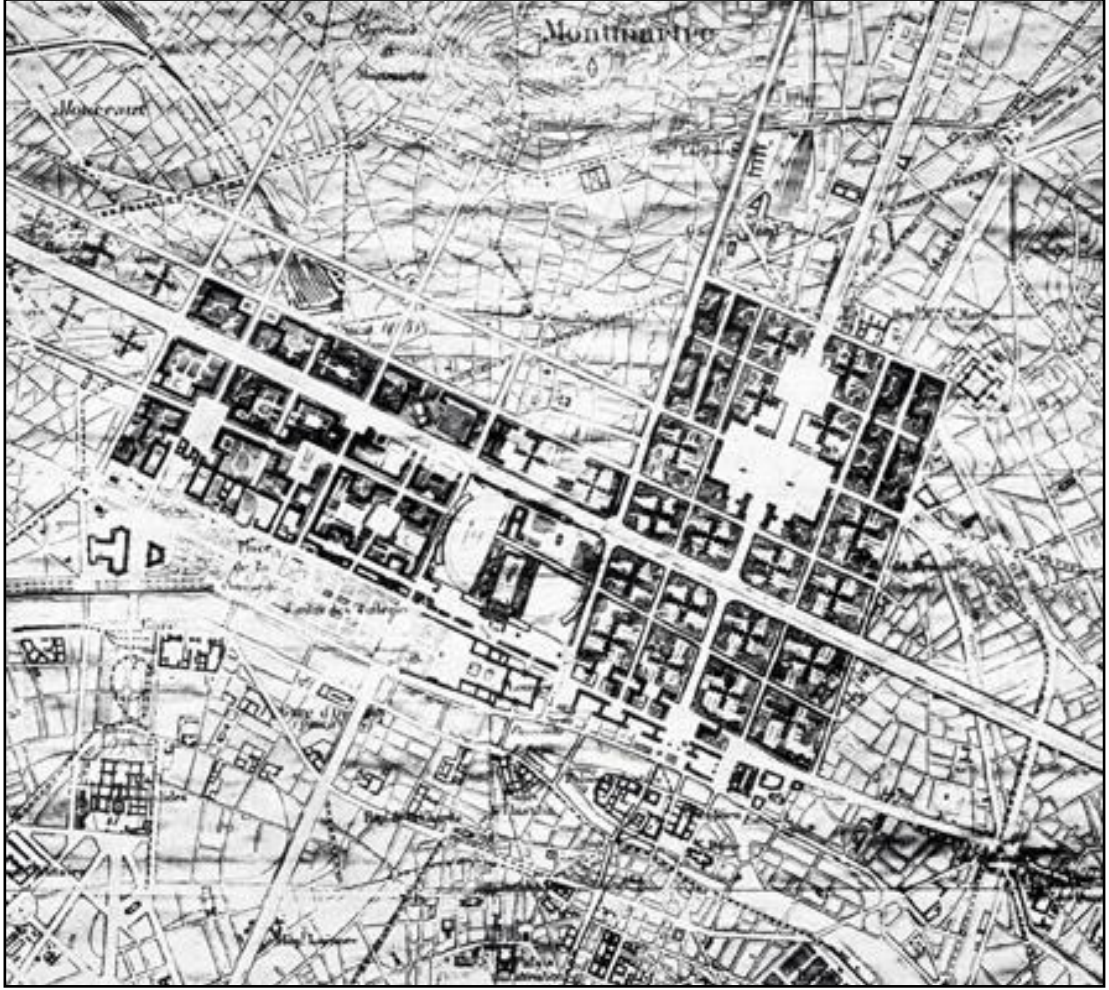


Şekil 3. 26. Man with the Movie Camera, Dziga Vertov, 1929



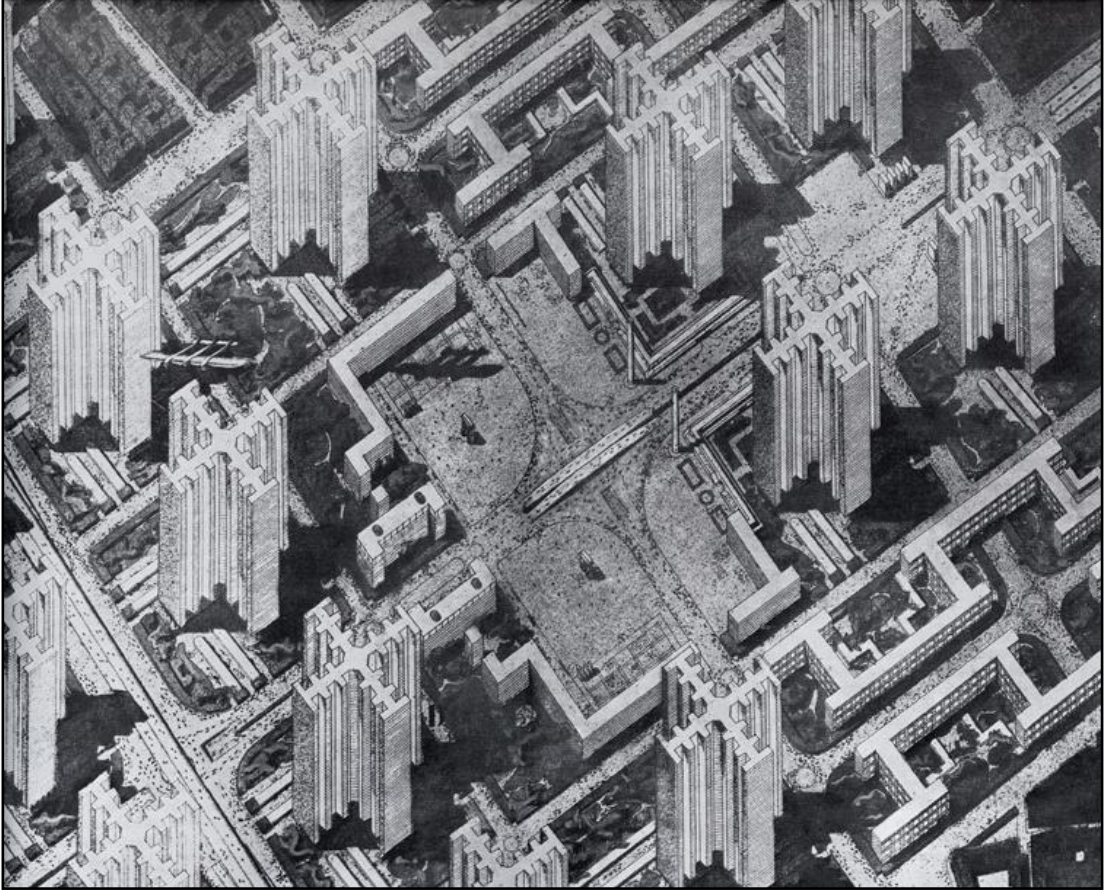
Şekil 3. 27. Berlinli Bir İřadamıİçin Kolaj, Lászlò Mahol-Nagy, 1929

Hareket, hız ve mekanikleşmenin 20. yüzyılın ilk yarısında etkisi sadece sinemayla sınırlı kalmamıştır. Fotoğraf, resim, heykel gibi plastik sanatların bir çok dalında hareketin olasılıkları araştırılmış; hızlanmakta olan kent yaşamının aktarılabilmesi için yeni formlar, teknikler, ifade yöntemleri denenmiştir. Fotomontaj ve kolaj gibi tekniklerle, hareketin doğal bir getirisi olan zaman ve mekanın parçalı algılanışı sonrasında gerçekliğin farklı bir şekilde, bireysel bir bakış açısıyla yeniden, inşa edilmesi mümkün olmuştur. (Şekil, 3,27)

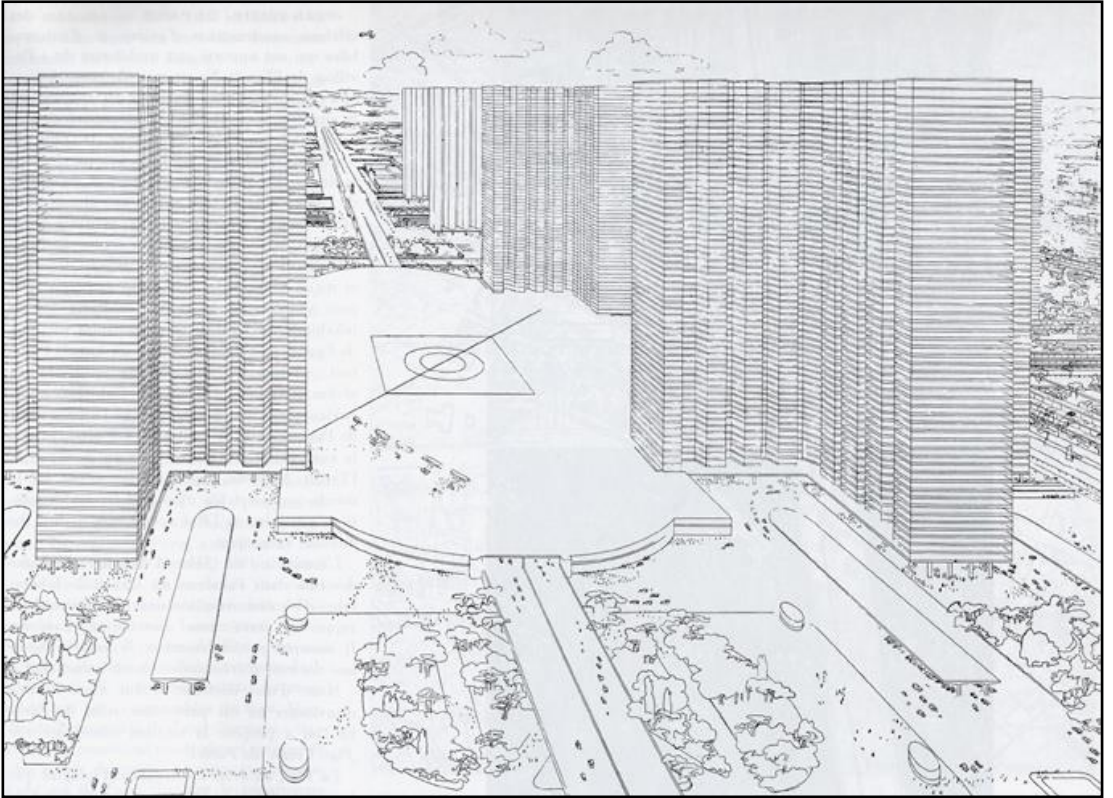


Şekil 3. 28. Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922

Le Corbusier, bu bölümde incelenen “yeni bir kent anlayışının gelişmesi” temasına da ilham veren “Towards a New Architecture” isimli kitabını 1927 yılında tamamlamıştır ve 1922 yılında Paris için makina, fabrika ve otomobil çağının getirileriyle Plan Voison önerisini geliştirmiş ve modern kent planı doktrinini kentleşmenin değer arttırmak, biyolojik ve coğrafi olarak eski kentin üzerinde yenisini inşa etmek olarak açıklamıştır. (Şekil, 3,28) Bu plan önerisi kabul edilmemiştir ancak modern kent üzerine üretilen düşüncelerin, kentin dinamizmini ortaya çıkaracak şekilde ne kadar radikal olabileceğini göstermiştir. (Şekil, 3,29 ve Şekil, 3,30) Fakat hem Rutman’ın hem de Vertov’un filminin konusu her ne kadar üretim biçimi değişen toplumun, yaşamının da nasıl değişebileceği ve rasyolleşme sonucu gelişen mekanik yapıyı içeriyor olsa da aslında Raban’ın, kenti bir tiyatro, “gerçek ve düş gücünün kaynaşmak zorunda olduğu bir mekan” olarak düşünmesi için gerekli olan görsel malzemeyi de üretmektedirler..



Şekil 3. 29. Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922



Şekil 3. 30. Plan Voison, Paris, Le Corbusier, 1922

Kentin imajı olarak “hareket” (devinim) kavramı 1960’lı yıllarda üretilen gerçekçi filmlerde, tarihle ilişkisini yeniden gözden geçiren, kendini makina, fabrika, otomobil arasında tanımlamaya çalışan bireyin, “zaman” kavramını etkiler. Bu yıllarda üretilen gerçekçi filmlerde, hareket imgesi, “zaman imgesi”ni oluşturmak üzere “yer değiştirme”ye odaklanmıştır. Değişik kentler veya ülkelere yapılan yolculuklarla kahramanların başka kültürle tanıştığı, Antonioni’nin “L’avventura”sı, Bergman’ın “The Silence”ı gibi filmlerde tanıdık olanın yabancı olanla, yaşanan kentlerin hep yaşanılması düşünülmüş kentlerle sorgulanması sağlanmaktadır. (Şekil, 3,31) Wenders’in Berlin Kent Forum’unda söz ettiği gibi kentten uzaklaşma bir anlamda kente dair bir özlem duygusunu da beraberinde getirir; bir kent, en iyi biçimde içinde ancak içinde değilken “görülebilir”. Mekanın bu şekilde yolculuklarla anlatımı, mekanın parçalı yapısını da açığa çıkartır ve ancak seyirci, kendi belleğiyle zamansal olarak bu mekanları birbirine bağlayabilir, birbirine göre tanımlayabilir. Başka kentlerde bulunmanın getirdiği “yabancılık” duygusu, ait olduğunumuzu sandığımız kentlerdeki yabancılık duygunu da bir anlamda tarif etmektedir. Bu durumun getirdiği sonuç, bir ikilemi içermektedir: Küreselleşme ile birbirine benzeyen kentlere yapılan yolculuklarla, bireyin kendi gerçekliğini çevreleyen sınırlardan nasıl kurtulabileceği ve sinemanın küresel bir sanat oluşuyla aslında farklı coğrafyalardaki hayallerin, amaçların ve önerilerin benzeşmesine sebep olabileceğidir.



Şekil 3. 31. *The Silence*, Ingmar Bergman, 1922

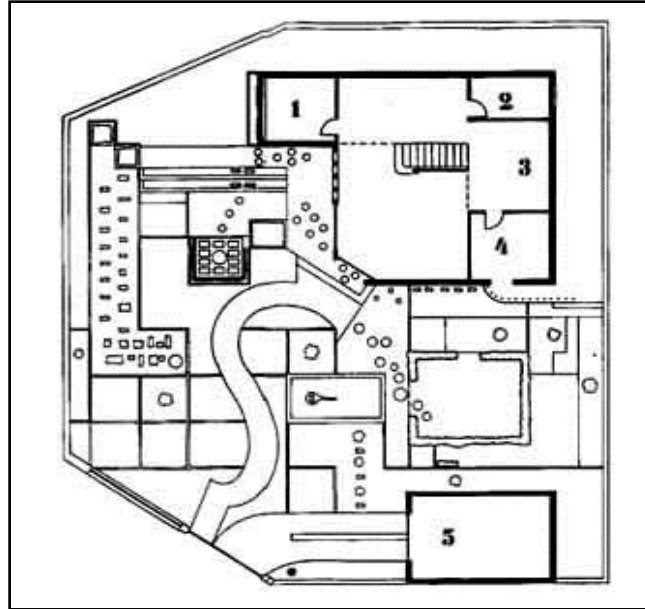
Üretim ve tüketim biçimlerinde, modernizasyonla birlikte yer kürenin farklı toplumlarında aynı özellikleri göstererek benzeşme eğilimi, Modernizmin doğal bir getirisi olarak eleştirildiği kadar kimi gruplarca da onanmıştır. Bu gruplardan en önemlilerinden biri Avrupa düşün ve sanat yaşamını büyük bir ölçüde etkilemeyi başarmış olan “Situationist International”dir (Enternasyonal Stil). 1957 yılında, daha önceki avant-garde hareketlerin, COBRA ve Lettrist International ve Movement for an Imaginist Bauhauss üyelerinin katılımıyla kurulmuştur. Amacı, özetle “yaşamı değiştirmek” olan oluşum, sanat ve eleştiri çevrelerinde büyük bir ilgiyle karşılanmıştır. 1958 ve 1972 yılları arasına toplam 12 bülten yayınlamışlardır. İlk üç yıl boyunca yayınlanan makalelerin çoğu otomasyon, kentleşme, şehircilik, politika, oyun teorileri ve sinema üzerinedir. Situationist International üyeleri mekanikleşme ve otomasyon yeni bir boş vakit (leisure-based) toplumuna ön ayak olabileğine inanmışlardır.. Bunun yanı sıra, Situationistler, yeni kentsel mekanların “bilimsel bilgi ve teknik yeteneğin kullanımıyla, sanat ve teknolojinin birleşerek (become one) kentin gerçek dinamiğini ve şeklini oluşturacak” mükemmel bir arenayı temsil ettiğini düşünüyorlardı. **(Marie, 2001)**

Situationist International ile yetişen kuşağın sinemaya bakış ise Internationale Situationiste dergisinde yayınlanan “Sinemaya leyhinde ve aleyhinde” başlıklı makalede, “film, modernizasyonun yardımıyla oluşturulmuş sanatsal aktivitenin pasif bir örneği ve köleleştiren bir sanat formu olarak” betimlenmiştir. Bununla birlikte endüstriyel sinemanın ilerleyici yönünü ve tıpkı “çevrenin psikolojik fonksiyonu”na dayanan mimarlık gibi geliştirilmesi, mükemmel fonksiyonalizmin gizli değeri ortaya çıkarılması gerektiğini de vurgulamışlardır.. **(Marie, 2001)**

Uluslararası üslupçuluğun ya da Enternasyonal Stil’in etkili olduğu 1950 ve 1960’lı yıllarda Modernizm ve kent arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çok film yapılmıştır. Jacques Tati’nin Modernizme hiciv dolu yaklaşımının ürünü olan ve Situationist International’in küreselleşme hakkındaki düşüncelerini de yeren “Mon Oncle” (1958) ve “Playtime” (1967) filmleri mimari elemanların ve mimariye ait, mimariyi oluşturan kavramların başrol oynadığı yapıtlardır ve modern mimarlığın ve modern teknolojinin etkilerini inceler.

Sungu Çapan’ın tanımıyla ”Keskin mizahının yergi oklarını savurmaktan geri durmadığı Fransız burjuvazisinin tüketim çılgınlığını, modern yaşamın getirdiği

kargaşadan ürküp, sürekli başına gelen olayları sineye çekip, eski sağlam değerlere özlem duyarak sıradan bir evde alçakgönüllü dünyasında yaşayan Bay Hulot ile, her türlü konfora sahip ama sonradan görmelere mahsus yoz bir zevkin ürünü olan aşırı modern bir mimarının belirginleştirdiği, saray yavrusu, Amerikan tarzı bir villada, züppe anne-babasıyla yaşayan, tipik zamane veledi yeğeninin, çatışan ve çelişen ilişkileri üzerine gelişen bir öykü” olan Mon Oncle filmi, modern yaşamın komik bir yergisidir. (Şekil, 3,32 ve Şekil, 3,33) Tati yansıttığı bu dünya için şöyle demiştir: “Bu film bireyin savunmasıdır; ne sistemleştirmeyi ne de mekanizasyonu seviyorum. Ben otobanlara, yollara, havaalanına ve çağdaş yaşamın kurumlarına değil, eski mahalleye, huzurlu bir köşeye inanıyorum. İnsanlar çevreleri geometrik çizgilerle çevriliyken başarılı olamazlar.”



Şekil 3. 32. Mon Oncle, Jacques Tati 1958



Şekil 3. 33. Mon Oncle, Jacques Tati, 1958

Mizahi fakat son derece açık, anlaşılır bir biçimde modern mimarinin nasıl kullanıldığını yorumlayan Play Time filmi ise çoğunlukla “mise-en-scène” olarak değerlendirilmiş; öyküsü ve karakterleriyle komedi türünün avant-garde bir örneği sayılmış, politik boyutu göz ardı edilmiştir. **(Rosenbaum, 1988)** Kehr tarafından “modern film yapımının kilit taşlarından birisi” olarak tanımlanan Play Time, öykü yapısına ve sinematografik mekan anlayışına devrim niteliğinde bir yaklaşım getirmiştir. Modernizayona veya modern mimarlığa karşı olmadığını her zaman belirten Tati için önemli olan Play Time’da eleştirdiği gibi modern mimarinin nasıl kullanıldığıdır. “Filmdeki hiciv yaşadığımız yerle değil, fakat yaşadığımız yeri nasıl kullandığımızla ilgilidir”. **(Trémois, 1967)** Tati, “belirli bir yaşam tarzını dayatarak; düşünme yöntemimizi etkilediği kadar yaşadığımız mekanları da etkileyen, steril bir homojenizasyona” karşıdır. (Şekil, 3,34) Bu itham özellikle filmin ilk kısmında kendisini tekrar, homojenizasyon, ve sıradanlık temalarına odaklanarak gösterir. **(Rosenbaum, 1988)** Film, Amerikalı bir turist kafilesinin Paris Havaalanı’na gelmesiyle başlar ve Amerikalı turistlerin gezi güzergahının şans eseri Bay Hulo’u’nun yoluyla kesişmesiyle devam eder. Turistler gezmek için götürüldükleri mekanlarda hiçbir yabancılik duygusu taşımazlarken, Bay Hulo Fransız olmasına karşın tüm mekanlarda şaşkınlık içinde yolunu bulur. Turistler Paris’in tarihi yerlerinden hiçbirini gezmeyi tercih etmez; havaalanı, fuar binası, otel ve restorana giderek turlarını tamamlarken; içlerinden sadece biri gerçekten Paris’e ait en önemli simgenin, Eiffel Kulesi’nin camdaki yansımasını farkedebilir. (Şekil, 3,35)



Şekil 3. 34. Play Time, Jacques Tati, 1967



Şekil 3. 35. *Play Time*, Jacques Tati, 1967

Mon Oncle’ın vizyona girmesinden kısa bir süre sonra Jean-Luc Godard şöyle yazmıştır: “Onunla birlikte Fransız yeni gerçekçiliği doğdu. Jour de Fete, “açık şehir” kavramının ilham verici olduğunu gösterdi.” **(Rosenbaum, 1988)** Ve bu etkilenme sonucunda Godard 1965 yılında klasik filmi Alphaville’i gerçekleştirir. Film, distopik ve mekanik kentin şiirsel bir betimlemesidir. Komputürize edilmiş sesler, parıldayan sinyaller, yönlendirici işaretler, karanlık sokaklar ve göstergeler bildirisi olarak yansıtılan flüoresanla aydınlatılan iç mekanlar, sessiz, mantıklı, emniyetli, ihtiyatlı bir kent profili çizer. **(Neumann, 1999)** Tati ise *Play Time*’da, Alphaville’in aksine bu tip göstergeleri son derece nahif kullanır. *Play Time*’ın Paris’i karamsarlık ve yönetsel bir baskı üzerine kurulmamıştır, anlatılmak istenen, rasyonalizmle beraber modernizasyonun getirebileceği sorunlara dikkati çekmektir. Bir anlamda Modernizmin insanı yalnızlaştıran yönünü vurgulayarak dikkatleri, modern mimari elemanları nasıl kullandığımıza çekmek ister. (Şekil, 3,36 ve Şekil, 3,37) Tati’nin kendi ifadesiyle iğrenç ve uzaklaştırıcı olan Modernist mimarinin kendisi değildir, “Eğer modern mimariye karşı olsaydım en çirkin binaları gösterirdim.” der. **(Borden, 1988)** Oysa gerçekte, Tati, Paris’in yakın gelecekteki

halini simgelen, minyatür bir kent olan Tativille’i, gerçek orantılarıyla bina cepheleri ve modern gökdelenlerin raylar üzerinde ilerleyebilen minyatür kopyalarından oluşan Tativille çekim platosunu inşa etmiştir.



Şekil 3. 36. Play Time, Jacques Tati, 1967



Şekil 3. 37. Play Time, Jacques Tati, 1967

Tati'nin Mon Uncle, özellikle Play Time ve devamındaki filmlerinde, Godard'ın Alphaville filminde modern kent yaşayışıyla ilgilenmesi bir tesadüften ötedir. **(Marie, 2001)** Fransa'nın konut ihtiyacının artmasıyla yeni konut projelerinin oluşturulmasıyla başlayan ve hızlı bir biçimde kentleşmek gibi bir amacı olan yeni bir akımla son derece ilişkilidir. Bu akım ve çalışmalar de Gaulle öncesinde başlamış olsa da gelişme süreci de Gaulle rejimi sırasında gerçekleşmiştir. 2 Ağustos 1961 tarihinde çıkarılan bir kanunla, başkentin ve yakın çevresinin reorganizasyonu çalışmaları, "Paris Banliyöleri"ni yaratmak üzere 1305 kasabayı içeren yeni bir kentsel tasarım projesiyle başlatılmıştır. Ve dahası Paris'in yakın çevresinde çok sayıda yüksek katlı konut bölgeleri yaratılmıştır. Bu "Öncelikli Kentsel Bölgeler", yerleşim, endüstri ve ofis bölgelerinin birbirinden ayrılmasına ve otomobilizasyonun artırılmasına dayayan "ayrık bölgeler" kavramıyla oluşturulmuştur. Yeni rejim, Louis Chevalier'in tanımıyla "teknokratlar hakimiyeti" de Gaulle'ün de bizzat çalışmalara katılımıyla, La Défense bölgesinin ticaret merkezi haline gelmesini öngörmüştür. Fransa, -televizyon setlerinin ve otomobil sahiplerinin artmasına dayanarak- tüketim toplumu haline dönüşmenin keyfini sürmeye ve faydalarını yaşamaya başlamıştır.

Play Time'da Paris'i, yerküredeki tüm kentlerin birbirine benzediği enternasyonal stilin bir ögesi olarak tanımlayan Tati, **(Neumann, 1999)** filmde yer alan seyahat acentesindeki afişlerde Londra ve New Mexico kentlerinin Paris'te gördüğümüz gökdelen imajıyla temsil edilmesiyle bu temayı iyice vurgular. Tati, Gare Montparnasse'daki yüksek katlı, camla kaplanmış ofis binalarını (1958-64) ve Sarcelles gibi yeni banliyö yapılaşmalarını (1959-66) da içeren Paris'deki son gelişmelere tepkisini ortaya koymaktadır. **(Neumann, 1999)**

"Hız" kavramı ulaşım araçlarının gelişmesiyle oluşmuş bir kavramdır. Mekanlar arasındaki uzaklığın mesafenin ölçümüyle değil de zaman olarak ölçülmesi, hız kavramının getirdiği bir sonuç olarak tüm yaşamı derinden etkilemektedir. Hız kavramı aynı zamanda gelip geçiciliğe de referans verdiğinden, yer değiştirme tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar önemli hale gelmiştir. Yaşam süresi yaklaşık belirli olduğuna göre bu süreye sığan deneyimler arttırılarak bir anlamda zamanda hakim olunabileceği fikri modern insanın gelip geçici ve anlık olandan korkmamasını hatta ona anlamlar kazandırarak sahip çıkması sağlamaktadır. Modern zamanların en büyük icatlarından biri olan otomobil ile hareket etme dolayısıyla

kazanılan özgürlük, bu bağlamda diğer özgürlük tanımlarından farklı bir konuma sahiptir. Otomobilli yaşam, Hollywood ve incelediğimiz gerçekçi Avrupa sinemasında farklı şekillerde değerlendirilmiştir. Hollywood sinemasında çoğunlukla, bireyin karakterini tanımlayan bir “parça” olarak tanımlanan otomobil, “road movies” adıyla sınıflandırılan filmlerde bireyin bir çok anlamda sınırlarını aşmak için kullandığı simgesel bir araç olarak yansıtılmıştır. Avrupa sinemasından bir çok yönetmenin de bu türde filmler yaptığı yadsınamaz fakat genel olarak gerçekçi Avrupa sinemasının otomobili sahiplenmesi Godad’ın “ A Bout de Souffle” (1959) filminde olduğu gibi farklı bir amaç taşır; (Şekil, 3,38) “Açık yolculuğun romansının, düz çizginin, hızın çekiciliğinin ve serbest takibin tehlikesinin yerine, bize zamanın bölünmesini, çok sayıda ve eş zamanlı olarak gelişen deneyimler aracılığıyla dikkatin parçalanışını sunar.” (Orr, 1997)



Şekil 3. 38. A Bout de Souffle, Jean Luc Godard, 1959

4. SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Clarke'ın (1997) ifade ettiği gibi, sinema ve şehrin tarihleri birbiri içine geçmiştir. Fakat ne sinema ne de kent üzerine yapılan çalışmalar, bu bağlantıya gerekli dikkati ve ilgiyi vermiştir.

Modern kentin gelişmesiyle paralel bir gelişim gösteren sinema, ilk film çalışmalarıyla birlikte kente özel bir önem göstermiştir; çünkü diğer tüm sanat dallarında olduğu gibi sinemanın da doğal araştırma alanı insan ve çevresidir. İnsanı öğrenmek, anlamak, bilmek, tanımlamak, çelişkilerini kavramak, gereksinmelerini, içgüdülerini irdelemek tüm sanatların ortak paydasıdır. Sinemanın diğerlerinden farklı olarak duruşu, onun görsel gücünün sadece görüntüye dayanmıyor oluşundan kaynaklanır. Anlattığı hikaye ve içerdiği kurgu ile bir yorum olan sinemanın, birey üzerinde, diğer tüm görsel iletişim biçimlerinden daha etkili olmasını, bu özelliği sağlamaktadır. Çünkü hikayenin görsel sunumu bireyin anıları arasına karışmakta, sahip olduğu gerçeklik anlayışını ve tanımlarını sorgulamasını sağlamakta, ve böylelikle bireyin yaşamdan beklentilerini, isteklerini, ümitlerini derinden etkilemektedir. İnsanın sosyal bir varlık olmasıyla, tüm bireyler arasında dolaşıma geçen ve sinemanın da özünde bir kitle iletişim aracı olmasıyla topluma yansıyan bu durum, sonuç olarak bireyin yaşadığı çevreyle kurduğu ilişkilerden biri olmaktadır. Birey olarak mimarın ya da tasarımcının bu dönüşümden soyutlanamayacağı düşünüldüğünde, sinema, doğal olarak gelişen bir süreç sonucunda mimarlıkla ilişkisini var etmektedir. Kısaca mimarlık, kent ve sinema ilişkisinin merkezini “birey” oluşturmaktadır.

Mimarlık, açık bir sistem olarak, insan ve toplumun, gelişim ve değişim süreçlerinden bağımsız bir sistem olarak düşünülemez. Çünkü, mimarlık sadece bir mekan üretme biçimi değil aynı zamanda birey ve toplum üzerine bir düşünce üretme biçimidir. Ürettiği yapıları çevre ile birey ve toplum arasındaki ilişkileri düzenleyen; toplumsal gelişmelerin sahnesi kenti, biçimlendiren ve bu şekilde toplumun yaşam tarzı, algılama biçimi, ve devrim koşullarını da bir ölçü de belirleyen mimarlık, insanı anlamak için sinemayı bir veri olarak bu doğal ilişkiler çerçevesinde kullanmaktadır. Bunun pratiğe yansıyan ve mimar ya da mimarlık kullanıcısı tarafından tercih edilebilecek bir çok yöntemi olabilir. Bu çalışma, bu yöntemlerden belli başlılarını inceleyerek mimarlık, kent ve sinema ilişkisinin disiplinlerarası bir ilişki olmaktan öte, insanlığın Platon'dan beri “gerçek olanı” araştırma çabaları içinde doğal bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır.

KAYNAKLAR

Adalı, B., 1986. Belgesel Sinema, Hil Yayınları, İstanbul.

Angelopoulos, T., 1989. Gerçekten Düşe, Söyleşi: İhsan Kabil, Ve Sinema, Temmuz Sayısı, pp.85-87, Hil Yayınları, İstanbul.

Barthes, R., 2000, Camera Lucida *Fotoğraf Üzerine Düşünceler*, Çev. Reha Akçakaya Altıkırkbeş Yayın, İstanbul.

Benjamin, W., 2002. Pasajlar, Çev. Ahmet Cemal, pp.50-87, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Berger, J., 2002. Görme Biçimleri, Çev. Yurdanur Salman, pp.7-17, Metis Yayınları, İstanbul.

Berger, J., 1998. O Ana Adanmış: *John Berger'dan Seçme Yazılar*, Çev. Yurdanur Salman, Müge Gürsoy Sökmen, Metis Yayınları, İstanbul.

Borden, I., 2000. Material Sounds, Jacques Tati and Modern Architecture, Architectural Design, Ed. Maggie Toy, pp.20-26, Wiley/Academy, New York.

Bordwell, D., 2000. Modernizm, Minimalizm, Melankoli: Theo Angelopoulos ve Görsel Biçim Çev. Adnan Ufuk, Yeni İnsan Yeni Sinema, S.7, pp.101-120 Gelenek-Dünya Yayıncılık, İstanbul.

Christley, N. J., 2002. Les Vacances,
www.sensensofcinema.com/contents/directors/02/tati.html

Clarke, D. B., 1997. Ed. By, Cinematic City, Routledge, Londra.

Fillion, O., 1997. Life Into Art, Life Fusions in Film, Video and Architecture, *Cinema&Architecture Méliès, Mallet-Stevens, Multimedya*. Ed. François Penz and Maureen Thomas, pp. 118-119, British Film Institute, London

Florenski, P., 2001. Tersten Perspektif, Çev. Yeşim Tükel, Metis Yayınları, İstanbul.

- Gombrich, E.H.,** 1992. Sanatın Öyküsü, Çev. Bedrettin Cömert, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Gomez, A., Pelletier, L.,** Architectural Representation and the Perspective Hinge, pp. 373-374, MIT Press, Cambridge
- Güçhan, G.,** 1992. Toplumsal Değişme ve Türk Sineması, pp.3-5 İmge Yayınları, Ankara
- Harvey, D.,** 1997. Postmodernliğin Durumu *Kültür Değişiminin Kökenleri*, Çev. Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O.,** 1973, Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Holl, S.,** 2000, Parallax, *Enmeshed Experience*, pp.56-58, *Duration*, pp.190-200, Princeton Architectural Press, New York.
- Holl, S.,** 1996, Interwining, pp.12-13, Princeton Architectural Press, New York
- Kınayoğlu, G.,** 2001. Saniyede 23 Kare Ütopya, , Arredamento Mimarlık Dergisi, S. 11, pp. 80-81, İstanbul.
- Koolhaas, R.,** 1996. Conversations With Students Ed. Sanford Kwinter, Princeton Architectural Press, pp. 21-25 New York.
- Le Corbusier,** 1929. Urbanisme. The City of Tomorrow and Its Planning, reprinted and enlarged edition. The Architectural Press, 1987, London.
- Orr, J.,** 1997. Sinema ve Modernlik, Çev. Ayşegül Bahçıvan, Ark Yayınları, Ankara.
- Önder, A.,** 2002. Siberuzayda Mimarlık Sanal Dünyada Gerçek Mimarlar, in *Sanallık ve Mimarlık*, Ed. Nuray Togay, pp. 45-69, Boyut Kitapları, İstanbul.
- Özen, Z.,** 2002. Büyük Anlatılar Çöktüyse Geriye Kalanlar Bize Ne Anlatır?, Sinemasal Dergisi, Güz Sayısı, pp. 37-44, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Makal, O.,** 1996. Fransız Sineması, Kitle Yayınları, Ankara.
- Marie, L.,** 2001. Jacques Tati's Play Time as New Babylon, *City and the Cinema Film and Urban Societies in a Global Context*, Ed. Mark Shiel and Tony Fritzmaurice pp.257-266, Blackwell Publishers, Oxford.

- Mc Lauchen, M.,** 1197.Understanding Media, pp.284-297, T.J. Press (Padstow) Ltd. Conwell, Routledge, London
- Mayakovski, V.,** 2000. Ne Var, Ne Yok?*Beş Film Ayrıntısında Bir Günün Öyküsü*, Çev. Semih Rıfat, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Mitry, J.,** 1974. Eisenstein’a Göre Kurgu Yöntemleri, Der. Engin Ayça, Yedinci Sanat, Nisan Sayısı, pp. 49-55, İstanbul.
- Morgan, C. L.,** 1998, Jean Nouvel *The Elements of Architecture*, pp. 183-187, Thames and Hudson Ltd. London.
- Neumann, D.,** 1999. (Ed.) Film Architecture: *Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, pp.33-38, Prestel Verlag, Munich, London, New York.
- Robins, K.,** 1999. İmaj: *Görmenin Kültür ve Politikası*, Çev. Nurçay Türkoğlu, pp. 21-25 Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Pudovkin, V. I.,** 1974. Kurgu Üstüne, Der. Engin Ayça, Yedinci Sanat, Sayı 16, pp:53-59, İstanbul.
- Rodrique, D. A.,** 1997. Fuksas Üzerine Notlar, Arredamento Mimarlık Dergisi, pp. 72-75, İstanbul.
- Rosenbaum, J.,** 1988. Tati’s Democracy, in Play Time: *The Comic Film Genre* pp.83-88, Lucy Ficher, West Wirginia University Philological Papers 26.
- Saatçioğlu, N.,** 2000. Cinayeti Görmek, Geniş Açı Fotoğraf Sanatı Dergisi, Sayı:11 pp. 26-32, İstanbul.
- Savaş, A.,** 2000, *El Yordamıyla Mimarlık: Paralaks, Bilinç, İçgüdü ve Steven Holl*, Steven Holl, pp.30-32, Boyut Yayınları, İstanbul.
- Sontag, S.,** 1999. Fotoğraf Üzerine, Çev. Reha Akçakaya, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Şenyapılı, Ö.,** 1998. Sinema ve Tasarım, ODTÜ Mimarlık Fak. Yayınları, Ankara.
- Toorn, Von R.,** 2000. Radical Criticism Within Supermodernity, Architecture Against Architecture, www.ctheory.com/a51.html, erişim: Mart 2001

- Vertov, D.**, 1984. *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, Ed. Kevin O'Brien, pp. 17, University of California Press, Los Angeles.
- Vidler, A.**, 1993. The Explosion of Space: *Architectue and the Filmic Imaginary*, in *Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner*, pp.13-26 Ed.by Dietrich Neumann, Prestel Verlag, Munich, London, Newyork.
- Vincenti, G.**, 1993. Sinemanın Yüz Yılı, Çev. Engin Ayça, Evrensel Basım Yayın, İstanbul.
- Zıllıoğlu, M.**, 1986. Sinematografik Bilim Kurgu Yayınlarının Çocukların Dünya Görüşünün Oluşumu Üzerindeki Etkileri, pp.16, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

ÖZGEÇMİŞ

Aslıhan Eroğlu

1976 yılında İskilip’te doğdu. Orta öğrenimini 1994 yılında Bursa Anadolu Lisesi’nde, yüksek öğrenimini 1999 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü’nde tamamladı.

2000 yılından beri serbest mimar olarak çalışmaktadır.