

151618

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİLİM KURGU SİNEMASI'NIN MİMARİ ÜTOPYA
KAVRAMI BAĞLAMINDA BİR TEMSİLİYET ARACI
OLARAK KULLANILMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Fatih BABAOĞLU
(502001132)

151618

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 26 Nisan 2004

Tezin Savunulduğu Tarih : 17 Mayıs 2004

Tez Danışmanı :

Doç.Dr. Nezih AYIRAN

Diğer Jüri Üyeleri:

Prof.Dr. Yurdanur D. YÜKSEL

Doç.Dr. Ruşen YAMAÇLI (A.Ü)

MAYIS 2004

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın gerçekleşmesi sürecinde yardımlarını, desteğini, ilgisini ve yorumlarını esirgemeyen, kişisel kitaplığını bana açarak her aşamada değerli eleştirileri ile tezime yön veren, bu süreç içersinde mesleki gelişimime büyük katkıda bulunan tez danışmanım sayın Doç. Dr. Nezih AYIRAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Gerek lisans, gerekse de yüksek lisans öğrenimimiz boyunca bizlerle paylaşmış olduğu engin tecrübesi ve kıymetli bilgilerinden ötürü, şuan aramızda olmayan değerli hocamız Prof. Dr. Altan ÖKE'yi saygıyla anmayı bir borç bilirim.

Tez dönemindeki destek ve anlayışlarından ötürü Arketipo Design firması adına sevgili Esin SÖZER, Müge Hansoy KINACI, Murad DENİZALTI, Kemal ÇAVDAR ve değerli çalışma arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın tüm evrelerinde destek ve ilgilerini benden esirgemeyen her şeyden çok sevdiğim babam Ali BABAOĞLU, annem Menekşe BABAOĞLU ve sevgili aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mayıs, 2004

Fatih BABAOĞLU

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	v
TÜRKÇE ÖZET	vii
SUMMARY	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	4
1.2. Amaç.....	4
1.3. Kapsam ve Yöntem.....	5
2. SİNEMA VE MİMARLIK DİSİPLİNLERİ ARASINDA MEKANA DAYALI TEMSİLİYET İLİŞKİLERİ.....	6
2.1. Temsiliyet Olgusu ve Mimarlıkta Temsiliyet.....	6
2.1.1. Mimarlık Tarihinde Temsil Biçimleri	8
2.1.1.1. Perspektif.....	10
2.1.1.2. Fotoğraf.....	12
2.1.2. Hareketin Yazılması, Temsil Biçimi Olarak Sinema Sanatı.....	14
2.1.2.1. Sinemanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi.....	16
2.1.2.2. Sinemada Mekan.....	18
2.2. Sinema-Mimarlık İlişkisi.....	19
2.2.1. Film Seyir Mekanları: Sinema Salonları.....	20
2.2.2. Perdede Mimarlar/Mimarlık.....	21
2.2.3. Film Mimarisi	24
2.2.4. Sinemada Mekanın ve Kentin Yansıtılması.....	25
2.3. Mimarlık Üretiminde Sinemadan Faydalanma.....	28
2.3.1. Sinematografik Terimler ve Mimarlık İlişkisi.....	30
2.3.1.1. Çerçeve.....	30
2.3.1.2. Sekans.....	30
2.3.2. Sinemada Montaj Tekniği ve Mimarlık İlişkisi.....	31
2.3.2.1. Yanyana Durmalar.....	34
2.3.2.2. Üstüste Örtüşmeler.....	34
2.3.3. Örnek Projeler.....	34
2.3.3.1. Parc de La Villette.....	34
2.3.3.2. UFA Sinema Merkezi.....	38
3. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA ÜTOPYA- DİSTOPYA KAVRAMLARI.....	40
3.1. Ütopyanın Kavramı ve Thomas More'un Ütopyası.....	40
3.2. Distopya(antiütopya) Olgusu.....	43
3.3. Mimarlıkta Ütopya.....	43
3.4. Sinemada Ütopya-Distopya: Bilimkurgu Sineması.....	50

3.4.1. Bilimkurgunun Tanımları.....	51
3.4.2. Alman Expresyonist/Dışavurumcu Sineması ve Bilimkurgu Sinemasının Doğuşu.....	52
3.4.3. Bilimkurgu Sinemasının Tarihsel Gelişimi.....	55
3.5. Bilimkurgu Sinemasında Mimarlık.....	57
4. SİNEMA ve MİMARLIK DİSİPLİNLERİNDE ÜTOPİK MEKAN TEMSİLİNİN ÖRNEKLERLE İNCELENMESİ.....	63
4.1. Bilimkurgu Sinemasında Geleceğe Dair Öngörüler.....	63
4.1.1. Kıyamet Öngörüler.....	63
4.1.2. Mecazi Öngörüler.....	64
4.1.3. Radikal Öngörüler.....	64
4.2. Bilimkurgu Sinemasının Geleceği Şekillendirmesi.....	65
4.2.1. Projeksiyoncu Yöntem: Blade Runner (1982).....	66
4.2.2. Spekülasyoncu Yöntem: 2001 A Space Odyssey (1964).....	70
4.3. Bilimkurgunun Tasarıma Etkisi.....	73
4.3.1. Archigram Grubu.....	80
4.3.2. Friedman'ın Uzaysal Şehir Tabakaları.....	82
4.3.3. Fuller'in Klimatize Edilmiş Kent Önerisi.....	84
5. SONUÇLAR	86
KAYNAKLAR.....	89
ÖZGEÇMİŞ.....	96

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2. 1 :	Ladies Home Journal için bir Praire Evi tasarımı sunumu, F. Lloyd Wright.....	9
Şekil 2. 2 :	Praire Evi tasarımı kesit perspektif, F. Lloyd Wright.....	10
Şekil 2. 3 :	Karanlık odanın yayımlanmış ilk resmi.....	13
Şekil 2. 4 :	Villa Savoie, Le Courbusier.....	15
Şekil 2. 5 :	Skandia Sineması (1922-23), Erik Gunnar Asplund.....	21
Şekil 2. 6 :	Perdede Mimar: "Fountainhead", yönetmen: King Vidor, 1949.....	22
Şekil 2. 7 :	Perdede Mimar: "Strangers When We Meet", yönetmen: Richard Quine, 1960.....	23
Şekil 2. 8 :	"Mon Oncle", yönetmen: Jacques Tati, 1958. "Villa Arpel", tasarım: Jacques Lagrange.....	24
Şekil 2. 9 :	"Playtime", yönetmen: Jacques Tati, 1967.....	24
Şekil 2. 10:	Set mimarisi: "Metropolis", yönetmen: Fritz Lang, 1927.....	25
Şekil 2. 11:	Kabullenilmiş Kent: "London Scene", yönetmen: Frank Gardner, 1954.....	26
Şekil 2. 12:	Kutlanan/Ütopik Kent: "Berlin: Symphony of A Great City (Berlin Büyük Şehir Senfonisi)", yönetmen: Walter Rutman, 1927	27
Şekil 2. 13:	Distopya Olarak Kent: "The Fugitive Futurist", yönetmen: Gaston Quiribet, 1924.....	27
Şekil 2.14:	Palazzo del Cinema (Venedik Film Festivali Sinema Sarayı), Steven Holl.....	29
Şekil 2.15 :	Şekil 2.15. Aleksandr Rodchenko, Mayakovski'nin "About This"i için fotomontaj, 1923.....	32
Şekil 2. 16:	L.Popova, Tretrakov'un "The Earth in Turmoil"u için fotomontaj, 1923.....	32
Şekil 2. 17:	Parc de la Villette, Paris, Bernard Tschumi, 1982-1986, Folie'lerin yanyana durmaları.....	36
Şekil 2. 18:	Parc de la Villette, Bernard Tschumi, Paris, 1982-1986, sistemlerin üstüste örtüşmesi.....	37
Şekil 2. 19:	Parc de la Villette, sinematik promenad ve park ilişkisi.....	38
Şekil 2. 20:	Parc de la Villette, herhangi bir "folie"den örnek.....	38
Şekil 2. 21:	UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelblau, sinematografik ışınlarla oluşturulan hareket (Örs, 2001).....	39
Şekil 3. 1 :	Thomas More'un kitabından gravür, 1516.....	42
Şekil 3. 2 :	Leonardo da Vinci, Haliç Köprüsü için eskiz, 1502.....	45
Şekil 3. 3 :	Etienne-Louis Boullée, Newton Kenotafi, 1784.....	45
Şekil 3. 4 :	Claude Nicolas Ledoux, İdeal Kent: Chaux, 1806.....	46
Şekil 3. 5 :	Charles Fourier, Falanster, 1834.....	46
Şekil 3. 6 :	19. yüzyıl sonunda Robida'nın 20.yüzyıl düşü.....	48
Şekil 3. 7 :	Sant' Elia, Yeni Kent, 1913-14.....	48
Şekil 3. 8 :	Bruno Taut, Alpler Mimarlığı, 1919.....	49
Şekil 3. 9 :	Dr. Cligari'nin Muayenehanesi, Robert Wiene, 1919.....	53
Şekil 3. 10:	Metropolis, yönetmen: Fritz Lang, 1926.....	55
Şekil 3. 11:	The Matrix filminde sanal mekan, yönetmen: Wachowski kardeşler, 1999	57
Şekil 3. 12:	Metropolis, yönetmen: Fritz Lang, 1926	59

Şekil 3. 13:	2001: A Space Odyssey filminde uzay gemisi iç mekanı, yönetmen: Stanley Kubric, 1964.....	61
Şekil 3. 14:	The Eden Project, İngiltere, 2001.....	62
Şekil 4. 1 :	Blade Runner filminde post endüstriyel kent, yönetmen: Ridley Scott, 1982	68
Şekil 4. 2 :	Blade Runner filminde “Tyrell Corporation” gökdeleni, yönetmen: Ridley Scott, 1982.....	69
Şekil 4. 3 :	Blade Runner filminde Los Angeles kenti, yönetmen: Ridley Scott, 1982.....	70
Şekil 4. 4 :	2001 A Space Odyssey filminde Hilton oteli, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964.....	72
Şekil 4. 5 :	2001 A Space Odyssey filminde Hilton oteli lobisi, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964.....	72
Şekil 4. 6 :	2001 A Space Odyssey filminde uzay istasyonu, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964.....	73
Şekil 4. 7 :	Modern Sanatlar Müzesi, S.Paulo, Oscar Niemeyer, 1996.....	74
Şekil 4. 8 :	Walking City, Ron Herron, 1964.....	75
Şekil 4. 9 :	Sheffield Popüler Müzik Merkezi (The National Centre for Popular Music in Sheffield), Nigel Coates 1999	76
Şekil 4. 10:	Sheffield Popüler Müzik Merkezi (The National Centre for Popular Music in Sheffield), Nigel Coates 1999	76
Şekil 4. 11:	Marc Newson’un tasarımları.....	77
Şekil 4. 12:	Lords Media Centre, Future Systems 1999.....	77
Şekil 4. 13:	Metropolis filmi, yönetmen:Fritz Lang, 1926	78
Şekil 4. 14:	Pompidou, Rogers – Piano, Paris, 1976.....	78
Şekil 4. 15:	Antalya Riva Diva Hotel eğlence merkezi, tasarım: Fatih Babaoğlu, 2003.....	79
Şekil 4. 16:	2001 A Space Odyssey filminde koridor, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964.....	79
Şekil 4. 17:	Plug-in City, tasarım: Peter Cook, 1964.....	82
Şekil 4. 18:	Yona Friedman’ın “Uzaysal Şehri”, 1958.....	83
Şekil 4. 19:	Fuller’in, Newyork; Manhattan yarımadası için geodezik kubbe tasarımı	85

BİLİM KURGU SINEMASI'NIN MİMARİ ÜTOPYA KAVRAMI BAĞLAMINDA BİR TEMSİLİYET ARACI OLARAK KULLANILMASI

ÖZET

Bu çalışma genel manada, bilimkurgu sinemasının mekanı kurgulamada izlediği yöntemlerin ve filmlerde yer alan mekan örneklerinin mimari tasarım açısından değerlendirilmesi ve incelenmesini kapsamaktadır. Çalışmanın amacı bilimkurgu sinemasındaki mekanların üretilebilirliğini ispatlamak değildir. Geleceğin öngörülmesinde, bilimkurgu sinemasında kullanılan mekanların arkasında yatan fikirlerin değerlendirilmesi ve tasarım pratiği ile ilişkilendirilmesi hedeflenmiştir. Ütopyalarımızın temsili noktasında bu alanın önemi ortaya konmaya çalışılmış, genel manada sinemadan ve bilimkurgu sinemasından biz mimarlar olarak ne şekilde yararlanabileceğimiz sorularına yanıtlar aranmıştır.

Bu amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen çalışma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde konunun önemi, çalışmanın amacı ve kullanılan yöntemlere değinilmektedir.

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin buluştuğu ortak noktaların incelenmesi, bu iki alanının karşılıklı etkileşim halinde olduğunun kanıtlanması açısından gerekli görülmüştür. Bu nedenle öncelikle çalışmanın ikinci bölümünde, en genel manada her iki disiplinin, mekanın temsili noktasında birleşmelerinden ötürü temsiliyet olgusu incelenmiştir. Mimarlık tarihinde temsiliyet formlarının gelişimi irdelenerek, bu formların sinema sanatı ile ilişkilendirilmesi hedeflenmiştir. Bu bölümde sinema sanatının oluşumu, tarihsel gelişimi ve mimarlık disiplini ile olan ilişkisine de yer verilmiştir. Mimarlığın çok çeşitli alanlardan beslenen bir disiplin olması, sinemanın kullandığı teknikler açısından da mimarlar tarafından değerlendirilmesini sağlamıştır. Bu noktada kullanılan teknikler incelenmiş ve çeşitli projelerle örneklendirilmiştir.

Geleceğe dair fikirlerimizin temsili noktasında, çalışmanın üçüncü bölümünde ütopya olgusu incelenmiş, bu kavramın sinema ve mimarlık alanlarına yansımaları ayrı ayrı ele alınmıştır. Sinemanın ütopya kolu olan bilimkurgu sinemasının doğuşu, tarihsel gelişimine değinilerek, ütopya kavramının bu alanda farklılaşması incelenmiştir.

Çalışmanın dördüncü bölümünde, iki disiplinin karşılıklı etkileşimi çeşitli örneklerin incelenmesiyle değerlendirilmiştir. Seçilen filmlerle bilimkurgu sinemasının, geleceğin mekanını tasarlarken izlediği yöntemlerin anlaşılması hedeflenmiştir. Bu yöntemler doğrultusunda; bilimkurgu sinemasının mimari tasarım üzerindeki etkileri çeşitli örnekler yardımıyla ortaya konmuştur.



EMPLOYING SCIENCE FICTION MOVIES AS A REPRESENTATION MECHANISM IN RESPECT TO ARCHITECTURAL UTOPIA AND NON UTOPIA CONCEPTS

SUMMARY

This work covers generally the methods of designing the space for science fiction movies and inspection of these motion picture spaces due to architectural design. Aim of this work is not to prove the productivity of these spaces. For prescience of the future, it has aimed to inspect the ideas behind the spaces of the science fiction movies and combine it to design practice. It has been tried to mention our utopias in a imaginative point of view and examined the questions, how we as architects can benefit from movies in general or in science fiction type.

The work, that aims at these directions, contains five chapters. In chapter one it has been pointed the importance of the subject, as well as the goal of the work and the methods used.

Studying the points, that architecture and movie making comes together is necessary to prove, that these two areas influence each other. Therefore in the second chapter of this work, because of these two subjects comes together on space in a imaginative point of view, feeling of representation has been examined. It has been tried to contact the types of representation of movie-making art and architecture, while studying history of architecture. Chronological and historical evolution of art of movie making and its relation with architecture are also explained on this chapter. Because of architectures feed back from different areas of art, movies making methods has been examined in hands of architects. Examples from different projects has been given and technics studied in this point of view.

On the third chapter, utopia concept has been studied in a imaginative point of view and the influences of this concept on the architectural areas has been examined. Born of the science fiction movies, as an utopian branch of whole motion picture making and historical development of it, are mentioned, while differentiation of utopia concept has been studied.

Interaction of these two different areas has been examined through several cases. It has been aimed to understand the methods of science fiction movie making, how to

design the spaces of future. The influences of science fiction movies on architectural design has been mentioned with different examples, according to these methods.



1. GİRİŞ

“Sinema, hayatı anlamlandırmanın, Tanrı ile yarışmanın kutsal bir biçimidir. Başka hiçbir meslek tanıdığımız, bildiğimiz dünyaya bu kadar benzeyen fakat aynı zamanda bilmediğimiz, tanımadığımız dünyaları yaratmaya imkan tanımaz”. (Kaçmaz, 1996)

Frederico Fellini

“Mimarlar geleneksel çevrenin koşulları ile açıklama konusunda tüm gayretleri boşa çıkaracak yepyeni çevreler inşa edebilirler.” (Poirier, 1966)

Richard Poirier

Sinema ve mimarlık yeni dünyalar yaratma konusunda düşüncelerin temsil edildiği, birbirleriyle karşılıklı etkileşim halinde olan iki farklı disiplindir. Plato’nun Devlet’indeki mağara metaforunda betimlenen mimesis teorisine göre gözlerimizle gördüğümüz haliyle dünya görüntülerin dünyasıdır ve “şey”in kendisi değildir; biz ise gölgelerin gerçekliğine inanırız (Anderson, 1992). Sanat da gerçeğin değil benzerliğin temsiliidir. Dolayısıyla yaşadığımız ve gördüğümüzü sandığımız mekan aslında bir temsiliyet nesnesidir. Adeta bu fikre karşı çıkmak üzere tarih boyunca hemen her temsiliyet formu “gerçekliğe” en yakınlık hatta gerçeklik üzerine hak iddia etmiştir. Film de bunlardan payını almıştır: “Film fotografik olduğu ve hareketi yeniden ürettiği kadar, bize gördüğümüzün benzeri bir gerçeklik imajı verir; kurgu içerdiği kadar da normal görme biçim ve tavrımızı da aynen tekrar üretebilir.” (Lindgarten, 1948)

Sanatın tüm temsil formlarını ele aldığımızda, birbirleriyle olan ilişkileri yadsınamaz. Mekanın temsili noktasında, mimarlık; tasarım, şehir planlama, sanat, tarih, felsefe, arkeoloji, bilim, teknoloji, bilgisayar, politika, hukuk gibi dalların yanısıra sinema sanatıyla da etkileşim halindedir. Antony Vildler; tüm sanatlar içersinde filmle en güçlü ve ayrıcalıklı ilişkinin mimarlık olduğunu söylemiştir (Dear, 1994). Esasında, sinema ve mimarlık arasındaki ilişki daha ilk filmlerin üretimiyle birlikte yüzyıl öncesine dayanır ve hemen hemen her filmde mimarlık vardır. Richard Ingersall “mimarlığın çoğu filmde gizli bir nesne olarak varlığından” söz eder. (Dear, 1994)

Amaçlı olsun yada olmasın filmlerde mimarlığın temsili, olayı, kurguyu etkiler. Film uygulamasının temel mevkii alanı mimarlıktır. Bundan dolayı bilinçli olarak

yada olmadan mimarlık filmde etkili bir eleman olarak yerini alır. Diana Agrest, “Notes on Film and Architecture” (1993) adlı kitabında, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki bağı şu cümlelerle özetler:

“Mimarlığın bugün yüz yüze geldiği problemlerin doğası ve şehrin karakteri göz önüne alındığında, mimarlığın ilişki kurduğu en uygun görsel sanat alanının sinema olduğu anlaşılabilir. Bu savdan yola çıkarsak, sinema ve mimarlık arasındaki ilişkinin anlamı, mimarlığın sadece filmin içeriğini destekleyen bir arka plan olduğu kanısından çok daha komplekstir. Film şehir gibi zaman içerisinde algılanan mekanların devam eden silsilesidir.”

Sinemanın, icadından bu yana mimarlığın etkisi altında kaldığı iddia edilebilir. Fakat bu etki daha çok karşılıklı etkileşimi doğurur. Özellikle 20.yüzyılın sonlarına doğru sinema mimarlar için ilham kaynağı olmuştur. Bu etkileşimi yalnızca esinlenme, ilham kaynağı olarak düşünmek hatalı olacaktır. Mimarlıkla sinemayı bir araya getiren, mekan, algı, olay (senaryo), temsiliyet, derinlik, ışık, sanallık-gerçeklik ilişkileri gibi birçok konu başlığı olduğu bilinmektedir.

Bu karşılıklı etkileşimin sonucunda; mimarlık, kendi deneyimleriyle üretemediği, onun yerine farklı alanların bilgileriyle kurguladığı mekanı yaratırken sinemayı kullanabilir. Hayallerimizin de üretilebilirliğini işin içine kattığımızda en etkili gerçeklik üretim mekanizmalarından birinin sinema olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Sinemanın getirdiği bu olanaklar, filmin mimarlık için nasıl bir araç olabileceği ve ne şekilde faydalanılabileceği gibi sorular doğurur. Bu soruya bir cevap Beatriz Colomina’nın şu sözleri olabilir:

“Modern mimarlık üzerine düşünmek için bina bir temsiliyet mekanizması olarak anlaşılmalıdır. Binalar kelimenin tam anlamıyla konstrüksiyonlardır. Ve biz temsiliyetten bahsettiğimizde bir nesneden ve öznenen bahsederiz. Geleneksel olarak mimarlık bir nesne olarak, özneye karşıt tanımlanmıştır. Modernite içinde özne iç ve dış arasında çoklu sınırlar tanımlar. Bu sınırlar birbirlerini sarssalar da nesne nesneliğini ve bu nedenle de kendisi dışında kabul edilen klasik öznenin bütünlüğünü sorgular.” (Colomina, 1996)

Colomina’nın Le Courbusier’nin konutlarını yorumlayışına göre konutta oturanlar artık dünyaya pencereden, kontrollü bakan özne konumunda değildirler. Sadece birer turist, gezgin, misafir konumundadırlar. Colomina’ya göre Le Courbusier için barınmak kamerada barınmaktır. Bu durumda barınmak ancak değişik temsiliyet teknolojileri yolu ile mekanı tekrardan üretmek yolu ile olacaktır. Konut bu anlamda

teknolojik bir araç olarak, promenad, yatay pencere gibi teknik imkanları ile peyzajı üretmek, var kılmak için yapılmıştır. Bu anlamda Le Courbusier'nin konutları filmiktir, mekan-zaman'da varolmaktadır. (Colomina, 1996)

Dimenberg, "Modern Mimarlık ve Sinema" (1998) isimli yazısında film ve mimarlık üzerine olan çalışmaların daha ziyade film setleri üzerine olduğuna dikkat çekmektedir. Bu daha ziyade Robert Wiene'nin "The Cabinet of Dr. Caligari" filmi gibi fantastik bir dünya betimleyen veya King Vidor'un yapıtı "Fountainhead" gibi mimar/mimarlık dönemi üzerine çalışmalar şeklindedirler. Filmde mekansal tasarımı yakından incelenmişse de mimarlık ve şehrin filmde nasıl etkilendiği yeterince çalışılmamış bir alandır. Tekil olarak mimarlar ilham kaynakları olan filmler üzerine yorumlar yapmışlar ve onlarla belli çalışmalar arasında ilişkiler kurmuşlardır, ama sinema sadece mimarlardan çok daha geniş bir kitleye ulaşmakta, onların mimarlık ve kente bakışlarını, beklentilerini şekillendirmektedir. Bununla birlikte, sinemanın oluşturduğu mimari mekanlara, sanal yada gerçek, kurduğu hikaye çerçevesinde bir anlam yüklemesi mimarlığın toplum tarafından algılanmasını da değiştirmektedir.

Dünya metropollerini anlayışımız, medyada gördüğümüz fragmanların, özellikle de sayısız filmin biraraya gelmesinden oluşmaktadır. Filmler, kent yaşamının özünü yakalamaya çalışmakta, ama aslında ürettikleri, bu özün ne olabileceği üzerine bir fikrin temsiliyet nesnesinden ibaret olmaktadır. New York'u Woody Allen'ın, Londra'yı da Mike Leigh'in gözlerinden görebiliriz. Bir yerin film imgelerini gördükten sonra sadece nesnel ve nesnel bir gerçeklik olarak algılanması söz konusu olamaz. Diğer bir deyişle filmin devreye girmesi ile algının nasıl oluştuğu ve ifade olunduğunu anlamak için sınırlı sayıda filmi ele almak ve belirli bir durumu bunlara bağlı incelenmek yetersiz olacaktır. Öyle görünmektedir ki, mimarlık ve filmin ayrı ayrı teknoloji, janr ve mekanizmalarının gelişmesini ve birbirleriyle olan ilişkilerini araştırmak gerekmektedir. (Türeli, 2001)

Vitruvius'un fiziksel tasarımlar üzerinde rasyonalite ile deneylenen gerçekliği kabullenmek yerine görünüşün ideale ulaşmak için yaptığı optik düzeltmeler anlamında, (Klassen,1994), sinemanın mimari tasarımı etkileyen bir faktör olarak rol oynayıp oynamadığı; sinemanın, perspektifin Rönesans kent ve mekanı için geliştirilmesi gibi, yeni mekanlar anlatmak için geliştirilip geliştirilmediği, geleceğe dair verdiği öngörüler ile bizlerin ütopyaları arasında ne gibi ilişkiler olduğu gibi sorular açılmak üzere beklemektedir.

1.1 Problem

Film kuramı üzerine ilk kitaplardan biri olan “Devinimli Resim Sanatı”nda (1915) yazar Vachel Lindsay’ın ön gördüğü gibi sinema mimariyi de kapsayan diğer tüm sanatlarla birlikte anlam kazanmıştır (Andrew,2000). Kitabın “Sinema Filminde Mimarlık” başlığını taşıyan bölümünde “Mimarlar, bir film içindeki ultra yaratıcı sahne temsilinin gelişiminde, tüm film ekibinin üzerindeki insanlardır. Onların önemi, sadece tarihi dramalar için geçerli değildir, aynı zamanda, gelecekteki mimarının yayılmasında gösterdikleri çabadır” (Neumann, 1999) diyerek, filmin, mimarlığın kendi geleceğini temsili açısından önemini vurgulamıştır.

Tüm bu yorumların arakesatine göre, bir kitle aracı olan sinema sayesinde, çağın mimari ve sanatsal bakışı, tasarım gücü gelişebilecektir. Sinemanın mimarlık üzerindeki etkisi inkar edilemez. Mimarlık kendi artistik boyutunu sinemaya taşımaktadır; sadece set ve dekor kuruluşuna hizmet etmez aynı zamanda sahnelemeye de damgasını vurur; kendi çerçevesi dışına çıkar ve oyuna katılarak rol yapar. Böylece film mimarisi birçok entelektüel düşünce etrafında gelişerek, tüm sanatsal hareketlerden beslenen bir disiplin haline gelir ve bugün, ütöpik -bilimkurgu ya da fantastik olarak nitelendirilen sinema türlerinin temelini oluşturan, ütöpik-distöpik, gelecekçi mekanların omurgası olur.

Ütöpyanın sinema kolu olan bilimkurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Bilimkurgu sanatçısı ile mimarın temelde ortak yönleri, ikisinin de yeni dünyalar temsil etme çabasına girişmiş olmalarıdır. Bu konu bir çok probleme gebe olmasına rağmen, bu çalışmada; ütöpyanın, temsiliyet ilişkileri bağlamında, mimarlık ve sinema (ütöpik sinema-bilimkurgu sineması) disiplinlerine yansımalarının ne şekilde olduğu, farklılaşmaların neler olduğu ve nedenleri, bilimkurgunun kullandığı yöntemler ışığında mimari tasarıma ne gibi etkilerinin olabileceği problemlerine yanıt aranacaktır.

1.2 Amaç

Yönetmen Fritz Lang’ın 1926’da çektiği ilk bilimkurgu örneklerden olan “Metropolis” filmi, mimarlık ve set tasarımının birbirine kaynaşmaya başladığı yeni bir dönüm noktası olarak sayılır. Artık mimar, set tasarımcısının yerini alacak ve film, mimarın en cesur hayallerine vefalı bir tercüman olacaktır. Özerk karakterini yeni yeni oluşturmaya başlayan film mimarisi, mimari ütöpya için de bir alternatif temsiliyet ortamı oluşturacaktır.

Mimarlar, mesleklerinin farklı disiplinleri harmanlayan doğası gereği, hem teorik açıdan hem de magazin yönünden çekici buldukları “bilimkurgu-sinema-mimarlık” üçlüsünü çeşitli yazılarda ele aldılar. Ancak, bu bileşim üstüne yayınlanmış incelemelerin çoğu konunun vaat ettiği potansiyeli yeterince ortaya çıkaramamışlardı. Bu çalışma, bilimkurgunun dünyayı anlamlandırma ve şekillendirmede, sinema ve mimarlığın temsil ilişkileri bağlamında, biz mimarlar için nasıl bir araç olabileceği, sinemanın bu türünün geleceği ön görmede kullandığı yöntemlerden mimari ütopyalarımızda nasıl faydalanabileceğimiz konularını irdelemeyi amaçlamaktadır.

1.3 Kapsam ve Yöntem

Çalışmanın yöntemi olarak bilimkurgu sinemasında yer alan mekansal tasarımların, konuyla ilgili kaynaklardan ve filmlerden yola çıkılarak mimari tasarımdaki karşılıklarının bulunması yolu izlenilmiştir. Başlangıcından günümüze başlıca bilimkurgu literatürü ve filmleri, tasarımları tespit etmek amacıyla incelenerek mevcut tasarımlar ile karşılaştırılması ve bu alanın kullandığı yöntemlerin ortaya çıkarılması sağlanmıştır. Çalışmada incelenen filmlerde kurgulanan mekanlar, sinemanın bu alanının kullandığı yöntemleri anlamamız açısından gerekli görülerek seçilmiştir. Bu örneklerden yola çıkılarak, sinema ve mimarlığın geleceği öngörmede kullandığı yöntemler, diğer bir deyişle ütopyanın her iki alana yansımalarının ne şekilde olduğu ve ne tür farklılıklar bulunduğunun, bu farklılaşmaların biz mimarlar için getirilerinin neler olduğunun anlaşılması hedeflenmiştir.

2. SİNEMA VE MİMARLIK DİSİPLİNLERİ ARASINDA MEKANA DAYALI TEMSİLİYET İLİŞKİLERİ

2.1 Temsiliyet Olgusu ve Mimarlıkta Temsiliyet

Temsiliyet, en genel manada; bir olgunun başka bir ortamda soyutlanması, başka bir alana indirgenmesi, kısaltılması, yada dönüştürülmesi anlamlarını taşır. Dönüştürme (transformation), yeni alanın farklı özelliklerinden ötürü yada daha farklı anlamlar yaratmak için yeniden yorumlama anlamındadır. Bir temsil, temsil edilenin tüm özelliklerini yansıtmaz. Başka bir deyişle; temsil, temsil edilenin sahip olmadığı bazı özellikleri elinde bulundurur. Tüm temsil ortamlarının, nesneleri, algılanabilir kılmak, ortaya çıkarmak ve bilgisini aktarmak gibi ortak amaçları vardır. (Kaçmaz, 1996)

Mimarlıkta temsiliyet kavramı, mimarlık ürününü inşai nitelikte olmayan teknik araçlarla betimlemek anlamında kullanılır. Bu bağlamda tüm tasarlama, projelendirme ve anlatım biçimleri temsiliyet araçlarıdır. Mimarlığın mekansal, strüktürel, teknik gerçekliğini temsil ederler, ama onun bir bileşeni olamazlar.

Mimari tasarımda “temsil” henüz gerçekleşmemiş olanla doğrudan ilişkilidir. Mimarın özgün temsil araçları ile ifade ettiği, bir gün varolacağı hayal edilen nesnelerdir. Ortografik set, maket, perspektif çizim gibi alışılmış araçlar, üretilecek nesnenin kendisinden bağımsız olarak oluşturulmuş ve bugün artık evrenselleşmiş temsil ortamlarıdır. Tüm tasarım süreci, var etmeye yönelik bir çaba olarak algılandığında ve tasarlanılanın henüz fiziksel olarak var olmadığı düşünüldüğünde, nesnenin üretiminin bilinçli olarak ertelenmesinin, tasarım sürecinin gelişmesine ve olgunlaşmasına katkıda bulunacağı varsayılabilir. Bir başka deyişle, nesnenin üretiminin geciktirilmesi, tasarımın “mükemmelleştirilmesi” için bir olanak olarak değerlendirilebilir. Bu varsayım, tasarım sürecinin değerini bir kez daha ortaya koyarken, yeniden yorumlanmasını da gerekli kılar. (Savaş, 2002)

Mimari tasarımla ilgili temsil işlerinin en önemli kısmı henüz mevcut olmayan bir gerçekliğin ifade edilmesiyle başlar. Bunun için bu gerçekliğin önce düşünülmesi ve zihinde tasarlanması, sonra da bunun dışsallaştırılması yani görsel hale getirilmesi

gerekiyor ki, düşünölenin başarısının sınanması, değerdendirilmesi mümkün olabilsin. (Uraz, 2002)

Mimarlıkta kullanılan temsiller iki veya üç boyutlu çizim yada maket olsun, eskiz niteliğinde olup geliştirilmesi gereken, bu nedenle az bilgi içeren, yorumlanabilir ve açık uçlu çalışmalardır. Tasarımın araştırmacı ve deneysel yönünü ortaya koyan oldukça soyut tasvirlerdir. Bunlar zihinsel imajların görselleştirilmesi olmaktan öte tasarımcı düşünöcenin aktif katılımcısıdır. (Goldschmidt, 1994)

Başlangıçtaki belirsiz soyut temsil giderek daha çok bilgi içerir, somutlaşır ve tasarım ürünü objenin somut temsili olarak ortaya çıkar. Bu noktada temsil üretim aracı olarak kullanılabilir. Bütün bunların yanı sıra temsilin takdim işlevi işin içine girer, ürünün neredeyse olduğundan daha farklı gösterilmesine bile izin verilebilir.

Plan yapmayı becerebilen ilk Mısırlı ve Mezopotamyalılar'dan bu yana mimarlık ürünü temsiliyete konu olmuştur. Bu alandaki gerçek dönüm noktasını ise Rönesans oluşturmıştır. Bugün de kullanılan tüm temsiliyet araçları, teknik resim, perspektif ve maket Rönesans mimarlığınca da uygulanıp, geliştirilmiştir.

Temsiliyet formları, sadece bir mimari gerçekliğin iki boyutta aktarılmasına aracılık etmekle kalmaz; kendisi de özerk bir değerkazanır. İnşa edilmiş bir yapı ne kadar mimarlık, temsiliyet nesneleri de o kadar mimarlıktır. Sonuçta, çıkan mimari ürün de düşünöcenin bir temsidir. Giderek, varolması öngörölmemiş olanı ve varolması olanaksız olanı betimleyen başka temsiliyet nesneleri de belirecektir. Ütopik tasarımlar bunun öncü tipik örnekleridir.

Temsil her durumda gerçekliğin daha soyut modelidir ve bu durumda gerçeği tam olarak ifade etmekten uzaktır. Bu gerçeğin her yönüyle düşünölmesini engelleyebilir ve hatta düşünöcenin yanlış yöne kaymasına dahi neden olabilir. Bu nedenle düşünce de temsil de hiçbir zaman gelişme olanağı bulamaz. Temsili biraz daha somut kılmak için tasarımcının daha farklı sorular sorup ona yeni özellikler ataması ve tasarıma yeni bilgiler katması gerekecektir.

Tasarımcının başlangıçta hiç mevcut olmayan bir zihinsel imgeyi ifade ederek işe başlamak durumunda olması temsilde ilk adımın atılmasını güçleştirebilir. Bunu yapabilmek için bütün geçmiş deneyimlerini ve mekanın objektif gerçekliği ile ilgili birikimlerini kaçınılmaz olarak devreye sokar. Bu konuda alışılmış sıradan bir nesnel gerçeklik temsiline baş vurmak kaçınılmaz olabilir, bu somut bir ilk temsil ile tasarıma başlamak demektir, kısıtlı yorum olanağı veren kapalı uçlu bir sürece girilmiş olunur, temsil bu yönüyle düşünöceyi sınırlayıp yönlendirecektir. Bu durumda

daha soyut özellikli temsillerin oluşturulması için alışılmış zihinsel imgelerden kaçınmak yeni imgelere yönelmek gerekecektir. (Uraz, 2002)

Tasarım temsildir. Tasarımcı ve temsil tasarım sürecinin iki temel ürünüdürler. Tasarımcı, tasarım durumunun içinde ve onun bir parçasıdır. Kolaylıkla dışına çıkıp ona tarafsız bir gözle bakamaz. Tasarımcı ve tasarım durumu arasındaki bu ilişki onun temsile olan yakınlığı ve bağımlılığını açıklar. Kısaca tasarım durumu tasarımcının kendi için yazdığı tek kişilik bir oyun gibi görülebilir ve temsil ise onun oyuncu olarak performansdır. (Dorst, 1995)

2.1.1 Mimarlık Tarihinde Temsil Biçimleri

Temsilin tasarımdaki yerine bakılarak, mimari tasarım tarihinin kilometre taşları keşfedilebilir. Eski Mısır'da çizimlerin yapıma destek amacıyla, eski Yunan da ise üç boyutlu modelleme çalışmalarının daha çok tasarım sırasında başvuru anlatımlar olduğu bilinmektedir. Elde kalabilen pek az örnek, Rönesans İtalya'sında müşteriye sunmak ve mimari proje yarışmalarına katılabilmek için genellikle ahşap olan üç boyutlu modellerin mimarlar tarafından önemsendiğini bu nedenle de yaygın olarak kullanıldığını göstermektedir. (Milton, 1994)

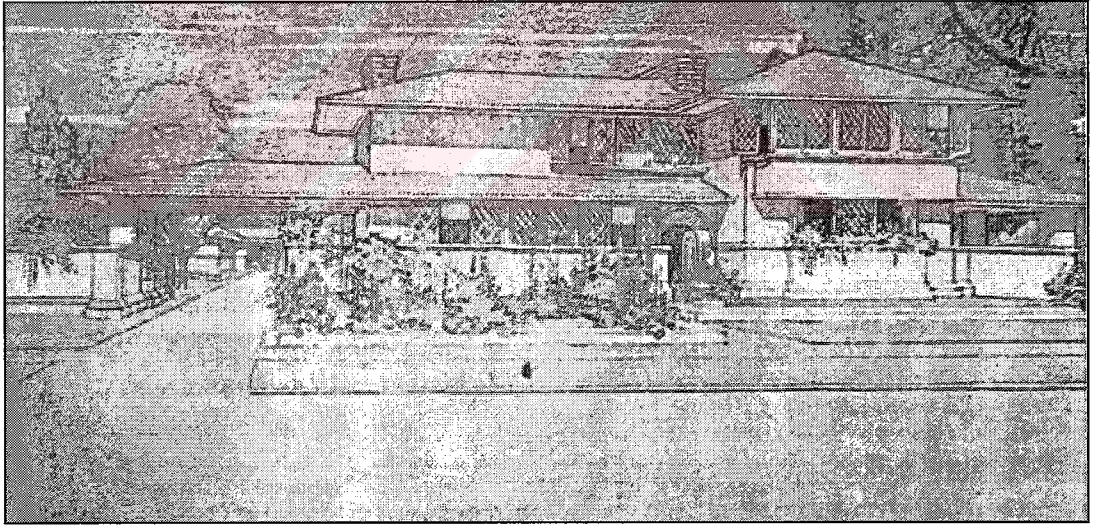
Alberti'ye göre; model, ne iş verenden pay almanın ne de inşa etmenin aracıdır. Ona göre yardımcı çizimlerle birlikte tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır ve daha çok bina bileşeninin biçimi ve malzeme olarak boyutlarını tanımlamaya yardımcı olur. Üç boyutlu modellerin sunduğu bu gerçekçi nesnelliklere karşın Rönesans perspektifleri, algılamayı zaman ve mekanda donduran bir merkezi bakış noktasının etrafında gelişen simetri, doğrusalılık ve ideal geometrisinin nesnesidirler. (Uraz, 2002)

Daha sonraları modelin mimariyi açıklayan bir araç olarak müşteriye yönelik kullanılması eğilimi ağır basmaya başlar. Çizimin öncelikli kullanılması ve sadece dış görünüme ait fikir vermek amacıyla üç boyutlu modellerin işin sonunda yapılması tercih edilir. Estetik açıdan biçimin heykelsi özelliklerinden çok cephenin ve kesitin resimsel etkisine önem verilir.

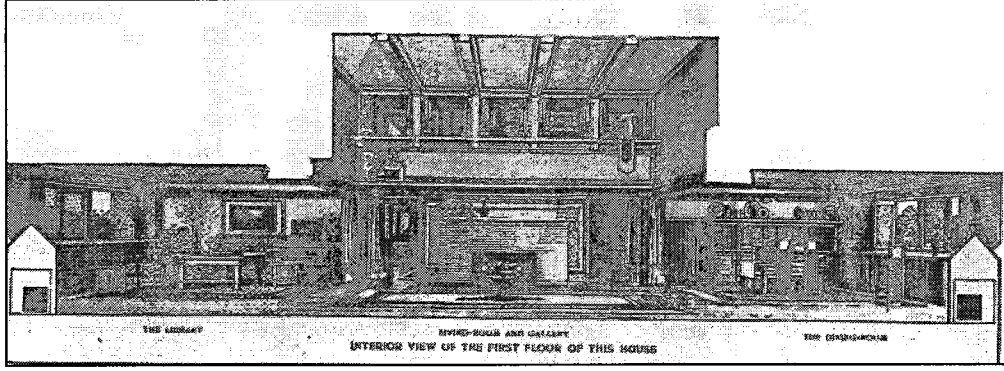
Kağıt üzerinde, düşünceye hiçbir katkısı olmayan iki boyutlu bu temsil çalışmalarıyla gerçekleşen tasarım yaklaşımına karşıt yeni bir tasarım eğitimi önerisi ortaya koymak için işe başlayan Bauhaus, tasarımcı ve usta birlikteliğini yeniden kurmak ister. Bu amaç doğrultusunda geometri bilgisi ve çizim tekniklerinin yanısıra model yapımına yeni bir mekan ve mimari gerçekliğin temsili olarak yaklaşır, tasarım düşüncesi ve malzeme ilişkisini oldukça sade ve soyut düzeyde arar. Picasso'nun

resimde algının bütünselliğini denemesi Gropius ve Le Corbusier'yi aksonometrik çizimlerin bütünselliğini kullanmaya yöneltti. Kübik şekiller, Rönesans modelleri yada diğer üç boyutlu perspektif çizimleri gibi kullanıcı bakış açısından değil de, aksine yukardan çevresine dönermişçesine tıpkı tasarımcının kendini konumlandığı tanrısal bakış açısından algılanmak üzere tasarlanmış temsiller olarak ortaya çıktılar. (Uraz, 2002)

Bazı tekil örneklerde temsil yöntemlerinin mimarın tasarım yaklaşımının doğasıyla, biçim dilinin özellikleriyle ve ne amaçla yapıldığı ile çok yakın ilişkili olduğu görülmektedir. Bu kapsamda Gaudi'nin Santa Colonia da mimarisi kadar sıra dışı olan temsil çalışmaları gerçekleştirdiği, mühendis ve heykeltıraşların katılımıyla gerçekleştirilen üç boyutlu metal modellerin kullanıldığı; Saarinen'in ise TWA Terminali'nin son derece özgün ve heykelsi dinamizmdeki iç mekanını hiçbir anonim çizim tekniğiyle temsil edilemeyeceği için, ilk modellerini kilden gerçekleştirdiği bilinmektedir. Öte yandan Wright'ın bir kadın dergisi için çizdiği kesit perspektif incelendiğinde, evle kendini çok kolay özdeşleştirmeye aday kadın kullanıcıyı evin her köşesinde dolaştıracak kadar davetkar olduğu görülecektir. (Porter, 1979)



Şekil 2.1. Ladies Home Journal için bir Prairie Evi tasarımı sunumu, F. Lloyd Wright (Uraz, 2002)



Şekil 2.2. Praire Evi tasarımı kesit perspektif, F. Lloyd Wright (Uraz, 2002)

Temsilin üç boyutlu ve büyük ölçekte olması halinde somut bir geçiği temsil etmek görevini daha iyi yapabildiği, buna bağlı olarak da özellikle tasarımın geliştirilmesine önem veren yaklaşımlarda rağbet gördüğü gözlenmektedir. Tasarımın düşünce boyutunu dolayısıyla temsilin somutluğunu fazla önemsemeyen yaklaşımların ise daha çok iki boyutlu temsil çalışmalarını tercih ettikleri anlaşılmaktadır.

80'lerin başında bazı eğitim kurumlarında maketlerin içinde dolaştırılan video kameralarıyla tasarımda önerilen mekansal etkinin oldukça gerçeğe yakın bir şekilde algılanabilmesi denenmiştir. (Ertürk, 1998)

Bugün artık dijital ortamlarda oluşan üç boyutlu modellerin içinde ve dışında gezinti yapılabilir, sanal mekan yalnızca görsel değil bütün algısal etkisiyle deneyimlenebiliyor. Temsilin somutlaşması yönündeki bu akıl almaz gelişmeler, sadece mekansal deneyimlerimizi zenginleştirmekle kalmıyor zihinsel imajlarımız ve tasarımcı beklentilerimizle tutarlı önerileri ve kombinasyonları daha çabuk ve güçlü olarak fark etmemizi sağlıyorlar. Gerçek mekansal deneyimler olmaktan oldukça uzak bu mekansal oyunlar, kendileri bir temsil türü olarak tasarımın deneysel zenginliğine ve tasarımcının da mimari objeyi bütün özellikleriyle zihinde daha kolay canlandırabilmesine katkıda bulunuyorlar. (Uraz, 2002)

Sinemanın da mekansal deneyimlenmeleri olabildiğince gerçekçi haliyle bizlere aktarma yetisi gözönünde bulundurulursa, bu disiplinin mimarlığın temsili için önemi daha da belirgin bir hal almaktadır.

2.1.1.1 Perspektif

Perspektif kelimesinin karşılığı, eski terimde “Manazır” şeklinde yer almıştır. Bu ise, Fransızca’da ifade edilen “Perspective” kelimesinin anlamca tam karşılığı değildir. Öztürkçe terimde bir karşılık aramak gerekirse “görünük” kelimesinin kullanılması mümkündür. (Hotan, 1993)

Genel anlamda perspektif, cisimlerin gözden olan uzaklıklarına göre şekil ve renklerinin belirtilmesidir. Bu da, perspektif kurallarına göre yapılır. Geometrik bir deyimle, perspektif, merkezi bir projeksiyondur. Cisim görünüşünün üç boyutlu olarak ifadesidir. Daha başka bir deyimle perspektif, uzayda bulunan cisimle gözü birleştiren ışınların resim düzleminde meydana getirdiği şekildir de denilebilir.

Antik Yunanda dünyanın bilgisini anlamak için geometri ve geometrik düzen kullanılmıştır. Plato'nun doğal nesneleri yaratan mitik figürden ismini alan "Timaeus" kitabı evrenin ilk sistematik temsili olarak kabul edilmektedir. "Plato'nun geometrik evren formülasyonu Newton'a değin Batı dünyasındaki kozmolojik imgelem için ilham kaynağı olmuştur." (Türel, 2001)

Vitruvius'un "Ten Books On Architecture"unda çizilen klasik gelenekte beden ölçütü olarak alınmıştır. Leonardo da Vinci'nin bilindik "Vitruvius İnsanı" figüründe de insan figürü, kolları ve bacakları genişçe açık bir şekilde, Roma askeri bölgesini temsil eden kareye ölçü vermek için durmaktadır. Bu temsilde kent ve mekan henüz temsiliyet konusu olarak ortaya çıkmamıştır. Beden mekanı işgal etmemektedir; mekanın bir parçasıdır. Panofsky'ye göre, "Nesneler resimsel anlayışla mekansal birlik içinde birleşmemiş, fakat daha ziyade tektonik veya plastik bir demet gibi birbirlerine yapışmışlardır." (Panofsky, 1997)

Ortaçağlarda da beden halen varolan bir mekanı işgal etmemektedir. Perspektif için, bugün anladığımız anlamda göğün ve yerin sınırlarını belirlemeye, ufku tanımlamaya gereksinim yoktur. Dünya Antikitede olduğu gibi bir kitap olarak anlaşılmaktadır; hikaye önemlidir. Resimler de bizim bugün anladığımız anlamda temsiliyet nesneleri değildirler. (Türel, 2001)

Rönesans'ta perspektifin bulunuşu genelde Brunelleschi'ye addedilir (1420): "Brunelleschi bir aynadaki yansımada imajı düzleştirme metodunu geliştirdi. Bu metod Leon Batista Alberti tarafından Della Pictura (1453) isimli kitabında daha da derinlikli anlatıldığı gibi, insan görüşünün tek, sabit gözden olan bakış açısına indirgenmesini de içeriyordu." (Pelletier, 1994)

Fakat perspektif ne Brunelleschi, ne de Alberti tarafından icat edilmişti. İÖ 5. yüzyılda Democritus ve Anaxogoras ile Yunanlılar daha basit versiyonlarını tiyatro sahnelerini anlatmak için kullanmaktaydı. Panofsky'ye göre, "Antikitede perspektif vardı ama bizimki gibi değildi çünkü o mekan hissi sistematik mekan öngörmüyordu." (Panofsky, 1997)

Perspektif tek bir noktaya kaçan standart bir çizgi gridi kullanılarak çizilir. Gridin temel ünitesi, insan boyunun üçte biri olarak kabul edilir. Bu grid kullanılarak tüm mesafeler hesaplanılabilir ki bu da perspektifin “gerçek” üzerinde olan iddiasıdır. Mimari illüzyon mekanı ile gerçek bedensel mekanın birleştirildiği ortak bir zemin sağlamayı amaçlamaktadır. (Bugin, 1996)

Halbuki, resim çerçevesi ile örtüşen görüş konisi kesiti iç ve dışı ayırdığı gibi özne ve nesneyi de ayırır. “Görüşü algıya göre değil de epistemik modellere göre yapılandırma kararlılığı ile Descartes, şimdi tüm bakış açılarından bağımsız, pozitif bir varlık olarak duran mekanın inceltilmesi ve nesneleşmesinden sorumlu olmalıdır.” 19. yüzyılda, arkeolojik araştırmanın bilimsel nesnelliği ile, amaç her şeyi veri olarak elde etmek olur. 14. ve 15. yüzyılların dünyanın Tanrı tarafından yapıldığını destekleyen ufka değin uzanan, merkezine insanın yerleştiği perspektiflerinin yerine ortagonal projeksiyonlar temsilleri domine ederler. (Türel, 2001)

Mekanın nesneleşmesi ve algıya karşın perspektif kurallarının kabulü, lineer perspektifin işlevini tersine çevirip, onu Rönesans kent mekanını temsil eden bir araçtan kendi gerçekliğini empoze eden bir güç haline getirir. Brunelleschi’nin başlarda kullandığı eğik bakış açılarının yerine 17. yüzyıla değin cephesel ön görünüşler tüm temsiliyet nesnelerinde baskın olur ve bunlara bağlı mekan üretimlerini etkiler. (Borden, 1995)

20. yüzyılda algı tarzının değiştiği, geçişsel hale geldiği kabul edilmektedir. “1910’larda, belli bir mekan anlayışı kırılmıştır. Bu sağduyunun, bilginin sosyal pratiğin, politik gücün mekanının anlayışıdır; bu mekan günlük söylem, soyut düşünce gibi, iletişimin ortamı ve kanalı olarak, klasik perspektif ve geometrisinin Yunan geleneği üzerinden Rönesans’tan beri geliştirilen ve kent, kasaba formunda olduğu gibi Batı sanat ve felsefesinde de vücut bulan mekandı.” (Lefebvre, 1991)

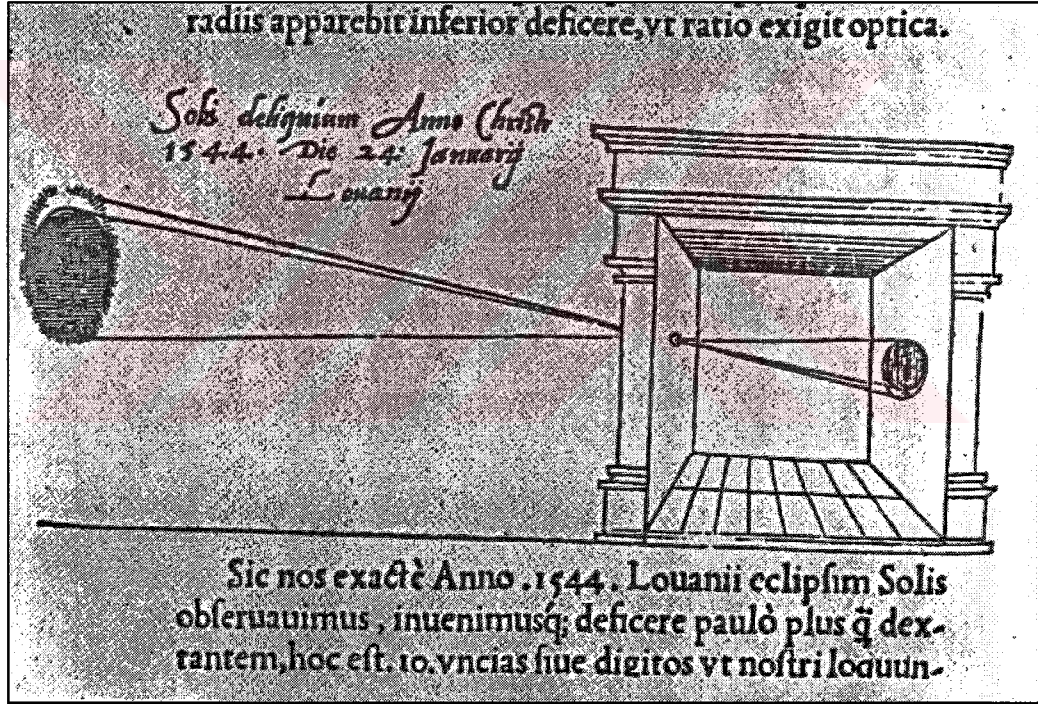
Sağduyu mekanının yerine Lefebvre’e göre araçsal mekan geçmiştir. Bu yeni mekan enstrümanlar, teknolojik araçlar yolu ile algılanır. Mekan statik değil geçişsel niteliğe bürünmüştür. Algılayanlar tarafından, sürekli ve yeniden kurgulanması gerekmektedir. Böylelikle perspektifin yerini daha gerçekçi ve hareketli yeni temsil formları almaya başlayacaktır.

2.1.1.2 Fotoğraf

Mekanın statik değil geçişsel bir niteliğe bürünmesi, endüstri devrimi, endüstriyel kentlerin doğuşu, değişen üretim modelleri ve yaşam tarzı sonucu olan bir

gelişmedir. Toplu üretim ve toplu ulaşım ile nüfus dağılımı değişmiş, kentler rekreasyon, çalışma, konut alanları gibi bölgelere ayrılmıştır. Endüstri şehrinde insanlar trende, uçakta, gemide, araçlarda, alışverişte hareket halindedirler. Kentlerin kendileri, mimari nesneleri de hareket ve varış halinde deneylenen yerler haline almışlardır. Hareket noktaları ve varış noktaları arasının artık izleyici pozisyonundaki insanların zihninde hareketli fotoğrafik imajların doğmasına neden olmuştur. Fotoğrafın ve sinemanın icadıyla mimari mekan ve temsil yöntemleri bu alanlarda yerini almaya başlamıştır.

Fotoğraf, kökleri eski Yunanca'ya dayanan "ışık ile çizmek" kelimelerinden türetilmiştir; ışıkla çizme veya ışıkla çizilmiş resim anlamına gelir. 1839'da ilk defa ünlü İngiliz gökbilimcisi Sir John Herschel tarafından kullanıldığı zannedilen fotoğraf, doğuşunu başlıca iki olguya borçludur; karanlık oda ile ışığın gümüş tuzları üzerindeki etkisi.(Özer, 1979)



Şekil 2.3. Karanlık odanın yayımlanmış ilk resmi (Özer, 1979)

Karanlık odanın optik kurallarla açıklanmasını Aristoteles'e kadar götürmek mümkündür. Güneş ışığının bol ve güçlü olduğu Akdeniz ülkelerinde, duvar yada tavandaki herhangi bir delikten geçen ışınların karşı yüzeyde belirli tasvirler, imajlar oluşturdukları ise pratik açıdan çok daha önceleri bilinmekteydi. Ne var ki, nesnelerin çizim yoluyla çoğaltılmaları bakımından, karanlık odadan ilk defa önemli bir yarar sağlamaya kalkışan kimsenin Giovanni Battista della Porta olduğuna inanılıyor. 19. yüzyıla gelinceye kadar, karanlık odanın büyük gelişimler geçirdiğini

görmekteyiz. 1800'lü yıllarda imajın tespit edilmesine dair yapılan çalışmalar meyvesini vermiş ve karanlık oda makinelerinin klasik görünümlerine oldukça yaklaştığını bulunduklarını farkediyoruz. (Özer, 1979)

Fotoğrafçılığı başlıca üç kategoride ele alıp incelemek mümkündür. Bunların ilkinde, fotoğraf gözle algılanan gerçekliği aynen yansıtmayı, giderek çoğaltmayı hedefler. İkinci kategori ise, aslında varolup veya cereyan edip de gözle algılanamayan, daha doğrusu gözün algılama yeteneğini aşan gerçekliklerin tespit edilmesi şeklinde açıklanabilir. Üçüncü kategoriye gelince, burada sanatçının biçimlendirme iradesi belirli ölçülerin ötesine atlar. Yalnızca var olandan, cereyan eden şu veya bu kesiti seçip alma yerine, gerçekliği, realiteyi yeni bir kılığa sokma ya da tümünden yepyeni bir gerçeklik, realite yaratma eğilimi ortaya çıkar.

İmajların gerçekçi biçimde sunulması, çoğaltılması, algının zorlanması fotoğrafın temsil biçimleri arasında sinemaya ön ayak olan bir alan olarak karşımıza çıkmasını sağlamıştır.

2.1.2. Hareketin Yazılması, Temsil Biçimi Olarak Sinema Sanatı

Sigfried Giedion 20. yüzyılın yeni mekanını “Space, Time and Architecture” kitabında zamanda oluşan mekan olarak isimlendirmektedir. Matematik bilimindeki yeni gelişmelere dayandığı bu tanımlamasında zamanın ve mekanın bağımlı olduğunu vurgulamaktadır. Giedion, saydamlığı ile değişik bakış açılarına imkan verdiği için Gropius’un Bauhaus binasını, tek bakış açısından algılanmamak üzere tasarlanmış olması ile Le Corbusier’nin Villa Savoie’ünü över ve zamanda oluşan konstrüksiyonlar olduğunu savunur. (Türeli, 2001)

Benjamin’e göre film yeni algı koşullarının ifade edildiği ve edileceği yerdir. “Günümüz insanı için gerçekliğin film aracılığıyla temsili, resim aracılığıyla olandan daha kayda değerdir, çünkü film, tamamen mekanik ekipmana bağlı olduğu için tüm ekipmandan bağımsız bir gerçeklik sunar.” (Benjamin, 1979)

Filmik montaj bir hikayenin parçalarını bir araya getirirken, izleyici parçaları zamanda adeta tekrar birleştirerek yeni bir mekan oluşturur. “Filmin karakteri sadece insanın kendini mekanik ekipmana gösterme biçiminde değil, aynı zamanda çevresini bu ekipmanla ifade edebilmesinde yatar.” (Benjamin, 1979). Sadece sahneden sahneye geçişlerin zamanda birleştirilmesi ile değil sahne içinde de, örneğin pan (kayma) ve zoom gibi gözün doğal hareketine yabancı, kamera hareketleri ile yeni bir mekan üretilir. “Sonuçta filmde hareket eden, perdenin

önündeki hareketsiz seyircidir. Film bu hareketin regülasyonudur.” (Heath, 1986). Bu anlamda film mekanın sürekli yeniden üretimidir.



Şekil 2.4. Villa Savoye, Le Courbusier (www.mtholyoke.edu.html)

Sinema filmi, yeni kent mekanının baskın algısını kendi teknikleri ile filmik mekan olarak yeniden üreterek, çizim, resim gibi temsiliyet teknolojileri arasında tarihsel yerini almıştır. Öncekilerden önemli farkı, artık insan ile bakış arasına makinenin girmiş olmasıdır. Kamera bizim için görür. Bu da insanın ölçüsü olduğu mekan ve onun perspektifsel temsili anlayışından çok farklıdır. Zaten kent de, mimarlık da makinelerin ölçeğinde üremekte ve üretmektedir. (Türel, 2001)

Sinema var olmak için içerik ve ortam olarak mekana bağlıdır. Sinema ayrıca fotoğraf ve diğer temsiliyet teknolojilerinin hakkıyla anlatamadığı modern mimarlığı ifade etmiş, yayılmasına ve yorumlanabilmesine olanak sağlamıştır. Mimarlık, geçmiş temsiliyet biçimlerinde olduğu gibi zeminde değil, oyuncu olarak görev almıştır. “Film ve şehrin tarihleri böylesine birbiri içine geçmişken, kent filmik form ile şekillenmişken, sinemanın kentten bağımsız çalışabileceğini düşünmek mümkün değilken, ne film ne de kent çalışmaları bu bağlantıya gerekli dikkati ve ilgiyi vermemiştir.” (Clarke, 1997)

2.1.2.1. Sinemanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

Sinema (cinema) sözcüğü sinematografi (cinematographie) sözcüğünden kısaltılmıştır. Lumiere Kardeşler kendi buluşları olan aygıtta sinematograf adını vermişlerdi. Yunanca kinema (hareket) ve graphein (yazmak) sözcüklerinden türetilen sinematograf, “hareketi yazan, saptayan” anlamına, sinematografi de “hareketi yazma, saptama” anlamına geliyordu. Yalnız Lumiere Kardeşler değil, sinemanın buluşlar çağında çeşitli icatlar yapanlar da bunlara hep “hareket”, “canlılık”, “yaşam” kavramlarıyla ilgili adlar vermişlerdi. Çünkü yeni buluşun en belirgin özelliği, hareketi, yaşamı olduğu gibi yansıtabilmesiydi. Nitekim günümüzde çok yaygın olan, hemen her ülkede kullanılan sinema sözcüğünün yanı sıra Birleşik Amerika’da çok kullanılan “motion picture, moving picture (ve bunun kısaltması movie) . = hareket” terimleri de aynı tutumu yansıtmaktadır. (Özön, 1972)

Sinema sözcüğü zamanla filmlerin gösterildiği yapı, yer; sinema çalışmalarının tümü; sinema endüstrisi kavramlarını kapsayacak biçimde anlam gelişmelerine uğramışsa da, bu çalışmada ilgilendiğimiz temel kavram “hareketi yazma, saptama” dır. Bu anlamda sinema, herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptamayı, sonra bu resimleri karanlık bir salonda beyazperde üzerine yansıtarak hareketi yeniden oluşturmaya anlatır

Sinema beyazperdeye yalnız hareketli resimleri yansıtmakla kalmaz, bunlarla ilgili sesleri de verebilir. Bu noktada sinema beyazperdede karşımıza hem resme hem sese dayanan bir görsel, işitsel işaretler dizgesi olarak çıkar. Bu özelliğinden dolayı sinema çok yönlü bir araçtır. Çünkü bu görsel ve işitsel işaretler sinemanın bir iletişim, haberleşme aracı olmasını sağlar; sinema dünyanın dört bir köşesindeki olayları, bilgileri saptayıp bunları yine dünyanın dört bir köşesine yayabilir. (Özön, 1972)

Sinema bütün sanatların birleşimi, bir çeşit “tüm sanat” da sayılabilir. Bütün öbür sanatlardan sonra ortaya çıkan, bundan dolayı “yedinci sanat” adını alan sinema, bu geleneksel sanatların hepsine açık ve yatkın olması, hepsini içinde barındırabilme niteliği taşıması yönünden “tüm sanat”ı gerçekleştirebilecek tek sanattır.

Bütün sanatların amacı; okuru, seyirciyi, dinleyiciyi etkileyen, insanın duyularını çeşitli yönlerden uyaran, onları belirli bir tepkiye yöneltten bir ürün ortaya koymaktır. Bu ürün, bu yapıt her sanatta başka başka malzemeye meydana getirilir. Yine her sanat, kullandığı malzemeye en yatkın anlatım yolunu, tekniğini seçer. Bu bakımdan sanatı, genellikle belli bir malzemeyi belli bir anlatım yoluyla, teknikle işleyerek ortaya koyan, bu malzeme yardımıyla belli bir insani kavramı canlandırarak

seyirciyi, okuru, dinleyiciyi etkileyen bir çalışma olarak tanımlayabiliriz. Her sanat bu amaçla çeşitli yöntemlere başvurur. Sinema sanatı da, herhangi bir düşüncüyü, duyguyu, olayı, gerektiğinde sesle de desteklenen hareketli resimlerle anlatım yoludur.

Sinema sanatının tarihi 1895 yılında Lumiere Kardeşlerin Paris'te düzenledikleri 10 filmlik gösterimle başlar. George Méliès'e ait tiyatro salonunda gösterilen bu filmler gerçek yaşamdan kısa kesitler sunmaktaydı ve sinema gösterisine giden insanlar, kökende sinema denilen devinimli görüntülerin nasıl bir şey olduğunu merak ettiklerinden ötürü sinemaya ilgi göstermekteydiler. Bu ilgi Méliès'in dikkatini çekmiş ve 1896 yılında "Escamotage d'une dame au Théâtre Robert Houdin (Robert Houdin Tiyatrosunda bir kadının kayboluşu)", 1902 yılında bilimkurgu sinemasının ilk örneği "Le Voyage dans la Lune (Aya Seyahat)" adlı filmleri çevirmiştir. Böylece, artık bir sinemacı olan Méliès ilk sinema adamlarından biri olarak tarihe geçmiştir. Bugün, Méliès'nin özellikle fantastik sinemaya ve bilimkurgu sinemasına büyük katkısı olduğu benimsenmiştir. (Şenyapılı, 1998)

1910 yılı aşıldıktan sonra, filmlerin süreleri uzamaya ve birçok ülkede yapım stüdyoları kurulmaya başlanır. Ünlü tiyatro sanatçısı Sarah Bernhard'ın başrolünü üstlendiği 1912 yapımı "Queen Elizabeth (Kraliçe Elizabeth)" filmi gösterildiği her yerde yoğun ilgi görür ve ünü ABD'ye ulaşır. ABD'li sinemacıların bu buluşa yaklaşımları Avrupalılardan farklı olur. Bu alana para yatıranlar, bu buluş üzerine çalışanlar, tiyatro ilgilileri ve sanatseverler değil, girişimcilerden oluşur ve kısa zamanda film üretiminin standartlaştırılması ve film maliyetlerinin aşağıya çekilmesi sağlanır. Chicago'daki yapımcılar, dış mekan çekimleri için Los Angeles'in dışında, iklimi film çekmeye elverişli bir alan tespit eder ve daha sonra birçok filmin çevrileceği bu alan "Hollywood" diye adlandırılır.

Birinci Dünya Savaşı Avrupa sinemasını olumsuz etkiler ve film üretimi neredeyse tümüyle durur. Savaşın dışında kalmayı başaran ABD'de ise, sinema gitgide gelişir ve yavaş yavaş bir sanayiye döner.

1920'lere gelindiğinde sesi film üstüne kaydetme çalışmalarının sonucu alınmış ve 1927 yılında ilk sesli film "The Jazz Singer (Caz Şarkıcısı)" çevrilmiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın patlamasıyla birlikte Amerikan sinema sanayisinin durumu,. Avrupa ve Uzakdoğu'ya yapılan film satışlarının engellenmesi sonucu kötüleşir. Savaş sonrası Amerika ümit bağlanan ülke olarak karşımıza çıkar ve Amerikan rüyasını işleyen filmler çevrilir. 1941 yılında çevrilen "Citizen Kane (Yurttaş Kane)" ve 1942 yapımı "Casablanca" filmleri bu yıllara damgasını vuran ürünlerdir.

1950 ve 1980 yılları arası televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte sinema sanayii büyük bir sarsıntı geçirir. İzleyici kitlesinde %90lara varan bir düşüş görülür ve sinema salonlarının çoğu kapanır. Sinema şirketleri harcamalarda kısıtlamalara gider ve televizyona kaptırılan izleyiciyi geri alabilmek için yeni teknikler geliştirirler. 3 boyutlu film çekimleri ve geniş perdelerde gösterimler denir.

1980'li yıllara gelindiğinde yitirilen izleyici, özel sinema hileleriyle dolu, yüksek giderlerle gerçekleştirilebilen filmlerle sinema salonlarına çekilmeye çalışılmıştır. 1990'larda ise sinema sanayiinin yeniden canlandığı, yığınları yeniden salonlara çektiği görülmektedir.

2.1.2.2. Sinemada Mekan

Sinemanın tarihsel gelişimine paralel olarak, filmlerde kullanılan mekanlar da önem kazanmıştır. Çeşitli filmlerde mekanın kullanımı ve temsili bir amaç olurken, çoğu filmde mekan sadece kamera yerleşimi yada ışık gibi çekim için uygun ortamlardan ötürü tercih edilen bir araç olmakla kalmıştır. Bu bölümde, çalışmanın amaçları doğrultusunda, mekana yaklaşımları açısından filmler, mekanın ön planda olduğu filmler ve mekanın arka planda olduğu filmler olmak üzere iki grupta sınıflandırılmışlardır.

Filmlerin çoğunda mekan arka plandadır. Birçok yönetmen ne mekanın temsiliyle ne de ondan etkili bir araç olarak faydalanmakla ilgilenmiştir. Bu filmlerde mekan ön plandaki bir görüş yada bir fikir değildir. Mekan harekete fon olarak arkadadır. Sahnede oyuncunun arkasındaki boşluğu doldurur. Bu nedenle bu filmler mekanın “arka plan”da olduğu filmler olarak adlandırılmışlardır. Bowman (1992) birçok yönetmenin ve birlikte çalıştığı insanların mekanı film için nasıl planlayacakları hakkında detaylı düşünmediklerini öne sürmüştür.

Mekanın “ön plan”da olduğu filmlerde ise, yönetmenler mekanı analiz eder, şekillendirir ve öyküsünü bu mekanın üzerine kurar. Bu yönetmenler daha çok mimarlık ve mekanın temsiliyetiyle ilgilenirler. Mekanının öykülerini anlatmada sahip olduğu potansiyelin farkındadırlar. Bu filmlerde mekan bir oyuncu olarak ön plandadır ve rolünü gerçekleştirir. Diana Agrest “Notes on Film and Architecture” (1993) kitabında mekanın, filmin karşı konulamayan bir parçası olduğunu ve mimarlığın filmin gerisinde ilham veren bir güç oluşturduğunu savunur. Bu gruba dahil olan filmlerde mekan; senaryo ve müzik gibi filmin bir parçası olmakla beraber, öykü için bir olay yada durumu da sembolize edebilir. Çalışmanın kapsamı dahilinde çoğunlukla bu gruba dahil olan filmler incelenmiştir.

2.2. Sinema-Mimarlık İlişkisi

Mimari biçim, filmin biçimiyle benzerlikler gösterir. Zaman içinde ve mekanla organize olur, farklı strüktür, dil parçaları ve örüntülerden oluşan bir strüktürü vardır. (Weihsmann, 1997)

Sinemanın zaman ve mekan örgüsünü istediği düzleme yerleştirmedeki özgürlüğü, mimarların peşinde koştuğu kavramların ilk önce sinema filminde ele geçmesinin nedenidir. (Yıldırım, 1998)

Penz'e göre hem mimarlık hem sinema, iki boyutlu ortamda üç boyutlu mekanın temsiline kullanıyor. Mimarlık, iki boyutlu olarak çalıştığı tasarımları, üç boyutlu gerçekliğe aktarıyor. Sinema ise üç boyutlu gerçeklikten yakaladığı görüntüleri film ortamına dönüştürüp, iki boyutlu ekranda gösteriyor. Son yıllarda da, hem mimarlık hem görsel sanatlar, siber ortamda yaratılan üç boyutlu dünyaları kendi çalışmalarını içinde kullanıyorlar. (Penz, 1997)

Film ve kamera ile ilgili önemli bir nokta, ertelenmiş bir zaman içinde görünüşleri seyirciye iletmesidir. Bu durum da, aslında, görünüşlerin şimdiki zaman içindeki dünyasını boşaltmaktır (Virilio, 1997). Virilio'ya göre, video ve sinema kamerası, farklı bir görme çeşididir. Gerçek zamanda hareket eden, optik ve elektronik bir arayüzdür. Kamera ile kayıt, imgenin yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Bu teknolojinin gelişimi, nesnelere bakış açısını değiştirmiştir.

Sinemadaki ve mekandaki algı, mimarlık ve sinemanın önemli ortak noktaları arasındadır. Film algılanması çıplak göz algısından farklıdır. Kamera, çıplak insan gözünün algılayamadığı ölçekleri, derinlikleri algılayabilir hale getirir. Algının zamanı anlıktır. Sinemada, donmuş bir anın elde edilme zamanı bir fotoğrafinkiyle aynıdır. Algının anlık olması, onu tarihsel, kronolojik zaman kavramından ayırır. Sinemada parçanın algısı, bir duyu organı olarak insan gözünün algısı üzerindedir. Parçalar, kendi bağımsızlığını taşıdığı gibi diğer parçalarla çoklu kombinasyonlarda ilişkiye girebilir. (Yıldırım, 2000)

Bu anlık parçaların biraraya gelme ve ilişkilene şekli, seyircinin algısında farklı anlamlara açılır. Görünüşler, temsil ettikleri somut algılardan daha fazlasını ima ederler. Kişi, görüntü ile etkileşime girer, görüntü üzerinden hayal kurulur. Hayalgücü, dünyayı kavramanın bir aracıdır. Dolayısıyla sinema, kişi için görsel bir deneyimlenmedir. Bu süreçte, gerçek ve nesne yoktur, görüntü bir şeylerin imajıdır, fakat hiçbir zaman kendisi değildir. İmajlar nesneleri temsil etmeye çalışmazlar. (Yıldırım, 2000)

Nesnenin ve gerçekliğin ortadan kalkması durumunda, sinema ve mimarlık ortak bir noktada buluşmakta, sinemadaki görsel deneyimlenme hem kent hem de mimari mekanın deneyimlenmesiyle benzemektedir. Gerçekliğin ve nesnenin ortadan kalktığını, kentin içinde yaşanan yer değil, bir deneyim ve aktivite birimi olduğu düşünülürse, görsel deneyimlenme filmdekiyle aynı olacaktır. (Güngen, 2001)

Sinema ve mimarlığı, algı, zaman, mekan ve kurgunun haricinde biraraya getiren diğer etmenleri, halihazırdaki çalışmalar da göz önüne alınarak dört ana kategoride incelemek mümkün olabilir: (1) Film seyir mekanları: Sinema salonları üzerine çalışmalar; (2) Perdede mimarlar/mimarlık: Konu olarak belli bir mimarın hayatı, belli bir mimari ürünün veya dönemin hikaye olarak incelenmesi üzerine çalışmalar; (3) Film mimarisi: Set tasarımında üretilen fiziksel mekanlar üzerine çalışmalar; (4) Sinemada mekanın ve kentin yansıtılması. (Türel, 2001)

2.2.1. Film Seyir Mekanları: Sinema Salonları

Sinemanın mimarlığı etkilemesi öncelikle sinema salonları ile başlar. Sinema salonları çok yeni bir mekan anlayışıydı ve sinema salonu mimarisi başlı başına sinemanın mimarlığa getirdiği bir yenilikti. Daha önce tiyatro salonları vardı fakat sinema teknik bir takım donanımlar gerektiriyordu. Küçük alçak gönüllü salonlarla başlayan anlayış zamanla büyük, görkemli salonlara dönüşmüştür. Gelişen teknolojinin etkisiyle sinema salonu mimarisi de gereken ihtiyaçlara cevap verebilmek üzere yenilenmesini sürdürmektedir.

Sinemanın tüm sanat disiplinleri açısından yeni bir kavram oluşu; ilk sinema salonlarından günümüze, mimarların tasarımlarında; bu yeni alanın izlendiği mekanlara farklı anlamlar yükleme gereksinimini de beraberinde getirmiştir. Bunun en güzel örneğini Asplund'un Skandia Sineması'nda (1922-1923) görebiliriz. 1920'lerin başında sinemanın bir yapı tipi olarak nispeten tanımsız olmasından ötürü, Asplund projesinin çıkış noktasını "düşsel bir dünyanın dekoru" olarak ele almış ve sinema gibi yeni bir kavramı, tasarladığı salona dinsel figürler yerleştirerek yüceltme yoluna gitmiştir. Tonoz formulu tavan koyu mavi renge boyanarak gökyüzünün gece halini, tavana belirli aralıklarla asılan küresel aydınlatmalar yıldızları, büyük hoparlör ise ayı temsil etmektedir. Salon içerisinde yer alan balkonlar, üç farklı noktadan gerilen saçaklarıyla mekan içerisinde mekan hissi yaratır. Asplund'a göre bu balkonlar gece gökyüzünde izlenen bir festival hissini uyandırmak için ikinci bir örtüyle kuşatılmışlardır (Wrede, 1980). Asplund sinema perdesinin tiyatro sahnesindeki kimi aktiviteleri gizlemek için kullanılan perdeye nazaran daha farklı bir karaktere sahip olduğunu savunmaktadır. Asplund'a göre sinemada sahneyi

gizlemek için herhangi birşeye ihtiyaç bulunmamaktadır ve bundan ötürü de perdenin tamamen kapalı olma zorunluluğu yoktur. Skandia sinemasında; sahnenin önünde yarı açık bulunan perdeler, izleyicide, sahnenin arkasında bambaşka bir dünyanın bulunduğu hissini doğurur. Bu perdeler sahne önünde yer alan Adem ve Havva figürleri ile cennet kapısını simgelerler. Film gösteriminin nispeten kısa süresince paylaşılan cennetsel zevklerden sonra, seyirciler Adem ve Havva gibi cennetten, dışarıdaki soğuk ve dostça olmayan bir dünyaya kovulacaklardır (Wrede, 1980).



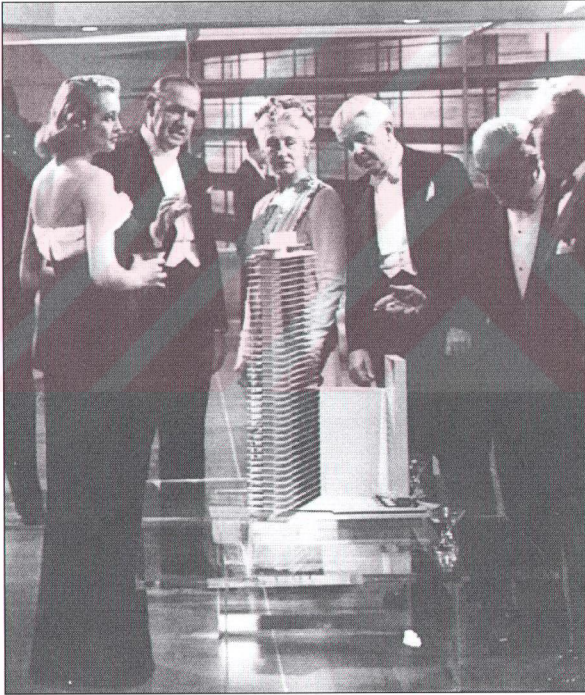
Şekil 2.5. Skandia Sineması (1922-23), Erik Gunnar Asplund (www.algonet.se.html)

Skandia Sineması gibi günümüzde de çoğu sinema salonu, gösterim öncesinde perdelerini kapayarak bizleri gerisindeki düşsel dünyalara hazırlamakta ve diğer görsel sanatlarla ilgili salonlardan sadece teknik anlamda değil, izleyicide uyandırdığı etkiyle de farklılaşmaktadır.

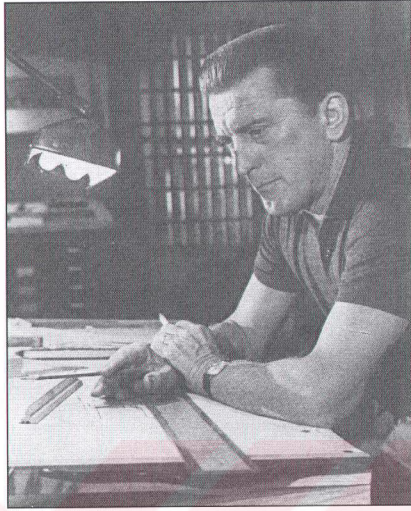
2.2.2. Perdede Mimarlar/Mimarlık

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişkilerden; filmde bir mimarın yada mimari bir olgunun işlenmesi, dönemin mimari eğilimini yada bakış açısını anlayabilmemiz açısından önem kazanmaktadır.

Frank Lloyd Wright'tan esinlenilen bir mimarın hayatının anlatıldığı, King Vidor'un "Fountainhead" (1949) filmi, mimarın perdeye yansıtılması konusuna en güzel örnektir. Bu filmde mimarlığı her şeyin üstünde tutan, eserlerinin toplum yararına olup olmamasına aldırmayan, tek amacı onların tasarladığı, çizdiği gibi yapılması olan bir mimarın tutkulu ve saplantılı öyküsü anlatılır. Filmde mimarın anlatılmasına diğer bir örnek, Kirk Douglas'ın mimar Larry Coe'yu canlandığı, 1960 yılında Richard Quine tarafından çevrilen "Strangers When We Meet" filmidir. Mimar Lois I. Kahn'ın oğlu tarafından uzun yıllar önce ölmüş babasını anlatmak için çektiği belgesel niteliğinde "My Architect" filmi de son yıllardaki örneklerdendir. Bu örnekler yönetmen Peter Greenaway'in 1987 yapımı "The Belly of an Architect" ve Oliver Hockenbull'un "Confessions of a Fallen Architect" (1999) filmleriyle genişletilebilir.



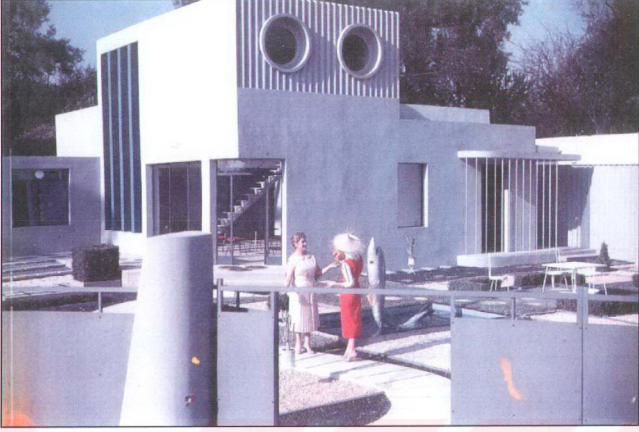
Şekil 2.6. Perdede Mimar: "Fountainhead", yönetmen: King Vidor, 1949 (Neumann, 1999)



Şekil 2.7. Perdede Mimar: “Strangers When We Meet”, yönetmen: Richard Quine, 1960 (Neumann, 1999)

Filmde bir mimari ürünün yada dönemin ön plana çıkması konusunda ünlü Fransız yönetmen Jacques Tati (1907-82), tüm ürünlerinin mimarlık içerikli olmasıyla dikkatimizi çeker. Jaques Tati’nin filmleri modern mimarlığın genel gelişmesiyle bağlantılı olarak ele alınagelmişlerdir. 1958 tarihli “Mon Oncle” (Amcam) filmi mimarlıkta yeni ve yenilikçi olan her şey ile dalga geçer. Ancak Tati, filmde yalnızca modernitenin eleştirisini yapmaz. Aynı zamanda 60’ların ve 70’lerin mimarlarının yaptığı yeniliklere olan hayranlığını da dolaylı biçimde açığa vurur. (Anon., 2003)

Tati’nin filmlerindeki sahneler önceden tasarlanıyor ve çiziliyordu. Herşey inceliklerle düşünülmüş, tasarlanmış ve detaylara önem verilmiştir. Tati’nin yapıtları arasında, mimari anlamdaki doruğu Villa Arpel oluşturuyor. Bu modern villa, Tati’nin set tasarımcısı Jacques Lagrange tarafından “Mon Oncle” filmi için özel olarak tasarlanmış ve inşa edilmiştir. Villa Arpel, küçük cihazlar ve makine donanımıyla çalışan bir modern mimarlık ikonu haline gelmiştir. Tati daha sonraki filmi, 1967 tarihli “Playtime”ında teknolojik atılım saplantısıyla eş anlamlı kılınmış bir modernleşmenin sonuçlarına değinir. Her iki film de sinema dünyasının yaptığı en kapsamlı modernleşme eleştirileri olmayı sürdürmektedir. (Anon., 2003)



Şekil 2.8. “Mon Oncle”, yönetmen: Jacques Tati, 1958. “Villa Arpel”, tasarım: Jacques Lagrange (Neumann, 1999)



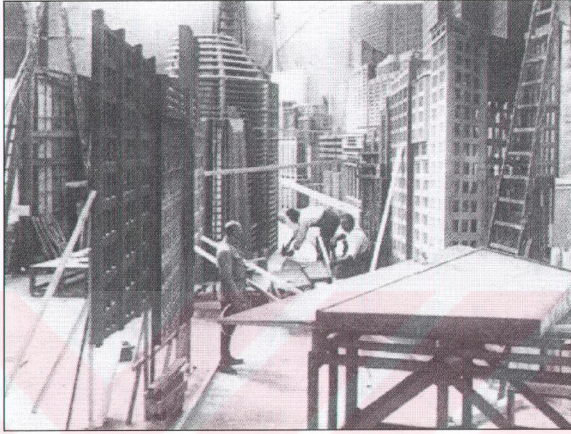
Şekil 2.9. “Playtime”, yönetmen: Jacques Tati, 1967 (Neumann, 1999)

2.2.3. Film Mimarisi

Sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı doğurması; sinema ve mimarlık ilişkileri açısından film mimarisini ortaya çıkarmıştır.

Sinema, varlığı yalnızca filmin içinde kalmakla sınırlı salt görsel bir mimarlık yaratır. Tümüyle sette çekilen ilk filmlerden başlayan bu izlek, bugün bilgisayar teknolojisiye dayanan sanal mimarlık mekanlarında doruklanmaktadır. En erken dönemlerinde dahi bilimkurgunun böyle bir güzergahta mimarileştirildiği

söylenebilir (Anon., 2001). Bu noktada bilimkurgu sinemasının en etkileyici örneklerinden olan Fritz Lang'ın 1926 yapımı "Metropolis" filmi geleceğin kentinin set ortamından beyaz perdeye yansıtılması, mimarlık ve set tasarımının birbirine kaynaşmaya başlaması açısından önemlidir.



Şekil 2.10. Set mimarisi: "Metropolis", yönetmen: Fritz Lang, 1927 (Neumann, 1999)

2.2.4. Sinemada Mekanın ve Kentin Yansıtılması

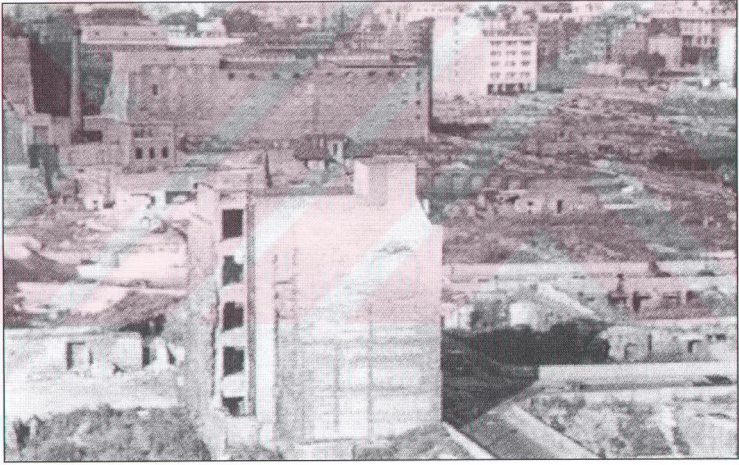
Sinemanın kenti perdeye aktarması, başka bir deyişle yeniden üretmesi sinema ve mimarlık ilişkilerinin diğer bir konusunu oluşturur. Öncelikle film, fotoğraf gibi, gerçekliğin bir kanıtıdır, bilimsel veri olarak kullanılabilir. Aynı zamanda kenti ve mekanı her zamanki sıradan görüntüsünden kurtarıp daha etkili bir şekilde gösterebilme yetisine sahiptir. Bu sebeple, filmin ilk önemsenen yönü, kenti ve mekanı temsiliyeti, insanların bunu algılaması üzerinedir.

Filmler, sosyal gerçekliğin inşa edilmesine zemin hazırlayan psikolojik duruşları, dünyanın ne olduğu ve ne olması gerektiğine ilişkin ortak düşüncüyü yönlendirir ve toplumsal kurumları besleyen geniş bir kültürel temsiliyetin parçasıdır. (Batur, 1998)

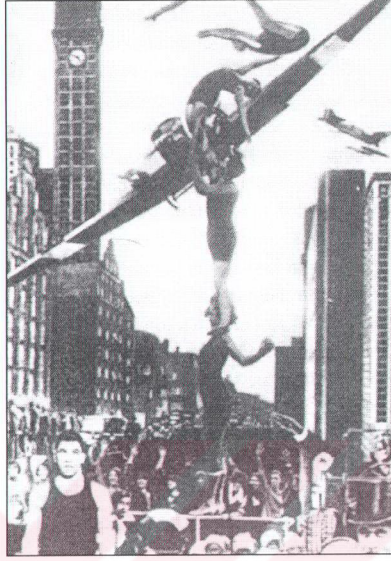
Weihsmann'a göre, kamera, 100 yıl önce, ilk kez kenti görüntüleyip yeniden gösterdiğinden beri kent ve sinema arasında bir ilişki vardır. Film yapanlar, sinemanın ilk dönemlerinden itibaren metropolün örüntüsünden ve dinamiğinden

etkilenmektedirler (Weihsmann, 1997). Filmler; kent kalabalıklarını, caddeleri ve trafiği gösterir, konu olarak kentsel insan ilişkilerini seçerler.

Kentin sinemaya yansımaları üç alt kategoride toplanabilir: (1) Kabul edilmiş kent; (2) Kutlanan kent veya ütopya olarak kent; (3) Distopya olarak kent veya yabancılaşmış kent. Yönetmen Frank Gardner'ın "London Scene" (1954) ve yönetmen Lindsay Anderson'un "Everyday Except Christmas" (1957) filmleri kenti olduğu haliyle bize anlatması açısından kabul edilmiş kent kategorisine örnek olarak verilebilir (Türel, 2001). Hız, makine ve teknoloji ile değişen kent ortamı ve mekanlarının büyük bir heyecanla anlatıldığı, Walter Ruttmann'ın "Berlin Büyük Şehir Senfonisi" (1927) kutlanan kente örnektir. Distopya olarak kent, sinema tarihi boyunca birçok filmde işlenmiştir. Bunlardan en önemlileri; Gaston Quiribet'in "The Fugitive Futurist" (1924) ve Frank Capra'nın "Lost Horizon" filmleridir.



Şekil 2.11. Kabul edilmiş Kent: "London Scene", yönetmen: Frank Gardner, 1954 (Neumann, 1999)



Şekil 2.12. Kutlanan/Ütopik Kent: “Berlin: Symphony of A Great City (Berlin Büyük Şehir Senfonisi)”, yönetmen: Walter Rutman, 1927 (Neumann, 1999)



Şekil 2.13. Distopya Olarak Kent: “The Fugitive Futurist”, yönetmen: Gaston Quiribet, 1924 (Neumann, 1999)

Ütopya, distopya kavramları ve bu kavramların sinemaya yansımaları daha sonraki bölümlerde geniş bir biçimde işlenecektir.

2.3. Mimarlık Üretiminde Sinemadan Faydalanma

Antoniades (1992) mimarlıkta metaforu; “üzerinde düşündüğümüz konuyu benzetme yoluyla daha iyi kavramak amacıyla, bir alanda yoğunlaşan araştırmamızın odak noktasını bir başka alana veya bir incelemeden diğerine yöneltmek” şeklinde tanımlamaktadır (Ayıran, 2002). Ayıran’a göre; metaforların mimari tasarımda etkili ve verimli kullanımı, geçmiş mimarlığın direkt analogisinden sıyrılarak, geleceği de öngörmeyi ve soyutlamaya yönelen yeni bir yaklaşım şeklini gerektirmektedir. Ayıran mimarlığın süreklilik içindeki evrimini böyle bir tutumla devam ettireceğini savunmaktadır (Ayıran, 2002).

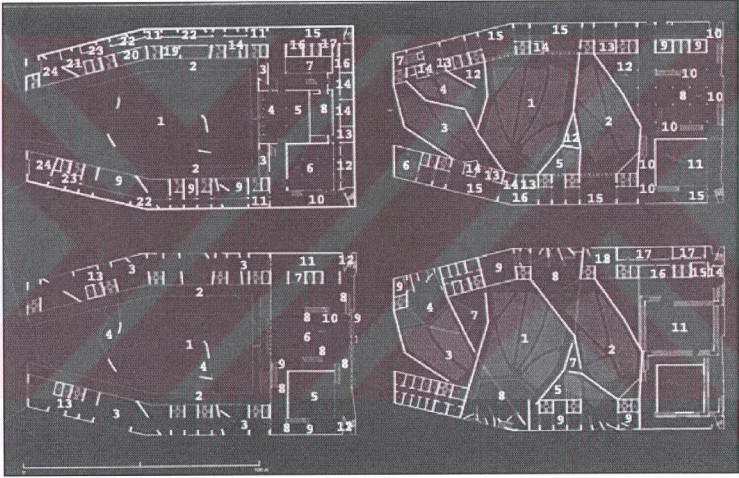
Metaforun tanımından yola çıkarsak, mimarlık bir kavramdan, fikirden yada doğayla ilgili bir durumdan etkilendiği gibi sanatın diğer tüm disiplinlerini de esinlenme kaynağı olarak kullanabilir. Steven Holl’e göre; mimarlığa esin kaynağı olması için mimarlığın dışında paraleller aranmalı, diğer bir deyişle, mimarlığın ruhunu, mimarlık duyarlılığını canlandıracak mimarlık dışındaki kültürel olgulara bakılmalı (Aker, 1992). Holl’ün bu tavrını; bir müzik eserinden esinlenerek tasarladığı “Stretto” evinde yada sinemadaki farklı zaman kavramıyla ilgili düşüncelerini yansıttığı “Venedik Film Festivali Sinema Sarayı” projelerinde görebiliriz.

Steven Holl sinema ve mimarlık arasındaki ilişkileri ve sinemanın mimarlık açısından önemini şu sözlerle özetliyor:

“Mimarlığın olgusal mantığını anlamak, yani mimarlığı mekansal olarak kavramak için mekan içinde devinirken önünüzde perspektifler açılır, kapanır; ışık girer ve kesilir. Çeşitli ardışık durumlar oluşur ve insan algısı buna dayanır. Sinemadaki durumla söz konusu algılama biçimi arasında bir paralellik kurabilirsiniz. Şöyleki, sinematik mekan, sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekan, mekanın arketektonik kavranışını olanaklı kılabilir. Bu şimdi sinemada bile tam anlamıyla yapılamayan birşey. Antonioni ve Tarkowsky bazı ilginç şeyler yaptılar. Aslında ‘flooded room’ (sel basmış oda) fikri Tarkowski’nin fikridir. Büyük usta, ‘Stalker’ ve başka bazı filmlerinde mekanı anlatmak için bu ‘flooded room’u kullanıyordu. Benim Teksas’taki evimin müşterisi olan düzeyli sanat koleksiyoncusuna bu fikrimi anlatmak istediğimde Tarkowsky’nin filmi ve kitabını getirdim. Müşteri filmi çok sevdiğini söyledi ve ona açıklamada bunlar çok yararlı oldu. Demek ki film çok önemli.” (Aker, 1992)

Steven Holl Venedik Film Festivali Sinema Sarayı projesinde; sinemada farklılaşan zaman kavramını, mimaride distorsiyona uğratılmış ve yaygınlaştırılmış mekan kurgusuyla ifade etmiştir (Holl, 2000). Holl projesinde yaklaşık zaman kavramını;

sinema salonu kütleleri arasındaki ince yarıklardan süzülen güneş ışınlarının, kanal sularının bina içine alınmasıyla zemin katta oluşturulan geniş havuz üzerindeki yansımalarla ifade etmiştir (Holl, 2000). Suda yansıyan bu ışık ve yüzeydeki küçük çırpıntılar 20.yüzyılda sinemanın niteliğine uygun büyük bir halk mağarası ve sığınağı izlenimi yaratır (Holl, 2000). Mutlak zaman ise, fuaye duvarlarına üst yarıklardan gelen çok dar enli, adeta kılcal ışık hüzmeleriyle tanımlanır (Holl, 2000). Bazı kısımlardaki projeksiyon perdesi kaldırılıp, görüntüler çarpık biçimli beton yüzeylere yansıtıldığında parçalanmış renk ve ışığa dönüşürler ve dış yüzeylerin monolitik kırmızı oksit tabakası, üzerinde projeksiyon yansıyan çarpık duvar yüzeyleri tarafından kesintiye uğratılır; sinema burada mimarlıktan daha güçlü bir sanat olduğunu kanıtlarcasına projeksiyonun yansıtıldığı noktalarda mimari kabuğu yakarak boşluklar yaratır (Holl, 2000).



Şekil 2.14. Palazzo del Cinema (Venedik Film Festivali Sinema Sarayı), Steven Holl (Holl, 2000)

Sinema mimarlar için bir esinlenme kaynağı olmasının yanında aynı zamanda filmlerde kullanılan teknikler ile mimarlık üretimi arasında bir etkileşimden de bahsetmek mümkündür. Çalışmanın bu kısmında öncelikle sinematografik terimlerin ve tekniklerin tanımlamaları yapılacak, daha sonra örnek projelerle bu tekniklerin kullanılması anlatılacaktır.

2.3.1. Sinematografik Terimler ve Mimarlık İlişkisi

Fotoğrafın ve sinemanın gelişmesi ile eşzamanlı olarak keşfedilen 4.yeni boyut (zaman) ve bu boyut ile ele geçirilmeye çalışılan gerçekliğe ait yeni algılama biçimleri sinematografik yöntem ve terimlerle yakından ilişkilidir. Bu ilişki yüzyıl sonuna ait yeni durum içerisinde de varlığını sürdürmektedir. Süreklilik, dizge, hiyerarşi gibi kavramlar yerine sinematografiye ait terimler bugüne ait durumun ele geçirilmesi adına önemli araçlardır (Örs, 2001).

2.3.1.1. Çerçeve

Sinematografik bir terim olarak çerçeve terimi, biçimlenişi ile alındığında “film parçası üzerinde yer alan resimlerden her birini çevreleyen siyah çubuklardır” (Özön, 1984). Çerçeve çekimin her bir anıdır. Filmde çerçeve içersine ne giriyorsa o an o görünmektedir. Özön’e göre “Çerçeve sinemacının içinde çalışması gereken alanı sınırlamaktadır. Çerçeve aynı zamanda istenilen bir varlığın, bir ayrıntının üzerine seyircinin dikkatini toplamaya da yarar, çünkü çerçevenin her noktası aynı önemde değildir; sinemacı çerçevenin önemli noktalarına dayanarak bunu sağlayabilir.”

Çerçeveyi belirleyen sadece barındırdıkları değildir. Çerçeve içersindeki elemanlar kimi zaman çok sayıda kimi zaman da yok denecek kadar sınırlıdır. Alan derinliği (depth of field) ve büyük ekran çerçeve içersinde bağımsız verilerin çoğaltılmasına olanak tanır ancak dikkat edilmesi gereken nokta çerçevenin diğer çerçevelerle kurabileceği ilişkidir. Çerçevenin hem bir hafızası hem de kendi verilerine sahip olması açısından bağımsız bir yapısı vardır (Örs, 2001).

Tschumi (1994) “mimarlığı film montaj cihazının yaptığı gibi çerçeve çerçeve inceleme” benzetmesini kullanarak sinematografik bir terim olan çerçeve ile mimarlık arasında bir bağ kurar. Çerçeveler karıştırılabilir, üst üste bindirilebilir, eritilebilir, kesilebilir. Tschumi için bu araçların hepsi sinematografik kullanımlarında olduğu gibi, dönüşümseldir. Yani özgürce mekanlara, olaylara veya hareketlere uygulanabilir (Örs, 2001).

2.3.1.2. Sekans

Sekans belli sayılarda çekimin bir araya gelmesinden oluşur. Hareketin sinema karşılığı sekanstır. Her bir çekim Eisenstein’ın da belirttiği gibi hem kendi iç dinamiğini oluşturacak güce, hem de diğer çekimlerle kuracağı diyaloga sahip olmalıdır (Eisenstein, 1984). Farklı ölçeklerde ve devrimde elde edilen çekimler sekans içinde biraraya getirilir. Bu şekilde sekanslar içinde farklı zamansal ve

mekansal algılar birarada sunulabilir hale gelir. Bu noktayı önemli sayarak, sekansı mimarlığa yönetsel olarak taşıyan Tschumi mimari sekansı mekansal ve programatik olarak ayırır (Tschumi, 1994).

Bu iki durum kendi içinde çekimlerden ve çekimi yapısal olarak oluşturan çerçevelerden oluşur. Her iki sekans da kendi içlerinde bağımsız bir yapı sergiler ve çerçevelerinin dizilişine bağlı olarak oluşan bir hafızaya sahiptir. Mimarlığa ait olan ve geleneksel Batı düşüncesine bağlı ilişkiler (program, mekan, işlev, biçim gibi) sinematografik araçlarla dağılıp bağımsızlaşır. (Örs, 2001)

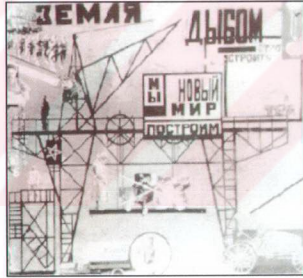
2.3.2. Sinemada Montaj Tekniği ve Mimarlık İlişkisi

Sinema alanında diğer sanatları etkileyen tekniklerden biri montajdır. Montaj sinematografik bir terim olarak yüzyıl başında zaman ve mekan okumalarına çok etkisi olmuş bir terimdir. Ancak sinemada aldığı karşılık üzerinde durmadan önce montajın serüvenine değinmek gereklidir. Endüstri devrimi ile değişen üretim şekli, bilim ve teknikteki buluşlar sanatın da yapısını kökten değiştirecek bir kopuş noktasına kaynaklık eder. Paul Valery'nin şu sözleri bunu etkili bir biçimde ortaya koyar: "(...) Ne madde, ne uzam ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazırlıklı olmalıyız." (Benjamin, 1995)

İşte bu değişim sanatta üretim biçimlerinde kolaj, fotomontaj ile tanışmamıza ve kısa zaman içinde montaj ile buluşmamıza yol açar. Kopuş diye adlandırılan bu noktanın belirgin özelliklerinden birisi dünyanın mükemmel temsili olarak, süregelen natüralist bakışın kırılmaya başlamasıdır. Bu sorgulama örneği Kübistler'i nesnenin yapısına yöneltilir. Onlar için önemli olan hacim, duyuşal nitelikler elendikten sonra değişmeyen, düşünsel hacimdir. Bütün, Kübist düşüncede irili ufaklı parçalara bölünür ve hazır ve bitmiş bir bütün olarak değil, üstüste yerleştirilerek yeniden kurulur. Bu yeniden kurulma, kolaj çalışmalarını beraberinde getirir. Devinim, yolları birbirinden ne denli ayrı olursa olsun, 20.yüzyıl başına ait akımların buluştuğu ortak paydaya, değişen çağın bilincine aittir. Etkinlik, devinim ve hız bu yeni çağın amblemleri haline gelir. Kolaj bu noktada Fütüristler için de bir araçtır. Onlar bu terimleri resimlerine eşzamanlı olarak kolaj tekniği ile taşırlar. (İpşiroğlu, 1993)



Şekil 2.15. Aleksandr Rodchenko, Mayakovski'nin "About This"i için fotomontaj, 1923 (Örs, 2001)



Şekil 2.16. L. Popova, Tretrakov'un "The Earth in Turmoil"u için fotomontaj, 1923 (Örs, 2001)

Araç tasarımıındaki ilerlemeye bağlı olarak fotoğrafın icadı, nesneye bakışı; imgenin oluşturulma sürecini ve biçimini, çıplak gözle görünenin ardındakini aramaya yol açar (Örs, 2001). Fotoğrafın bu gücü anlık olanı ele geçirmeye ve zamansal ve mekansal uzaklıkları ortadan kaldırmaya yardımcıdır. Montajın fotoğrafta devreye girmesi de bu noktalara bağlı olarak gerçekleşir. Gerçek artık çıplak gözle görünemeyende aranmaktadır. Fotoğraf tekniği ile bağıntılı olarak geliştirilen bir yöntem olarak fotomontajı ilk keşfeden 1918'de Raul Hausmann olmuştur (Örs, 2001). Hausmann, "Bu işe fotomontaj diyoruz çünkü bu bizim sanatçı rolünü

oyunmayı reddetme düşüncemize gayet iyi uyuyor. Biz kendimizi birer mühendis, yapıtlarımıza da birer inşa gözûyle bakıyoruz, yapıtlarımızı bir teknisyen gibi monte ediyoruz.” (Wollen, 1989) derken, fotomontajın inşa etme ile paralel ele alındığını ortaya koyar. İnşa edişteki amaç farklı seviyelerde, zamanlarda gerçekleşen ve farklı etkilere sahip bakışların bir araya gelmesidir. Yöntem olarak dergi, gazete ve broşür gibi basılı malzemelerden kesilmiş fotoğrafları diğer resimsel malzeme ve yazıları bir araya getirir. Fotomontaj Modernizm’in ütopyasına hizmet eden bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Kolajdan farklı olarak fotomontaj teknik dünya içerisinde kitlelerin mutluluğu ve refahını inşa edecek araçtır ve; bu anlamda bir yeniden yapılanma için sarsıcı etkiler taşımaktadır (Örs, 2001). Fotomontaj, fotoğrafların etkili bir kompozisyonu olarak görülmemelidir; daima bir politik slogan, renk ya da grafik elemanlar içerir. Fotomontaj esnasında gerçekleşen parçalama ve yeniden bir araya getirme ile kişi önce kabul edilen objektif gerçekliği yıkar ve sonra çevreye ait bakışının kişiselliği içinde yeniden inşa eder (Hight, 1995).

Buradan anlaşılabileceği gibi, fotomontaj aynı anda birden çok görüntüyü barındırması nedeniyle en etkili iletişim aracı kabul edilir. Baudelaire, Simmel, Kracauer ya da Benjamin’in deyimi ile “yeninin şoku”nu ortaya koyabilecek en etkili araçtır ve buluşulan bu ortak payda metropolün temsili için önemlidir (Örs, 2001).

Walter Benjamin sinemaya ait ipuçlarının Dadaizm, Kübizm ve Fütürizm içinde var olduğunu belirtir. Bu akımlar sinemaya ait aygıtı yönelik ipuçları taşımakta ancak yetersiz girişimler olarak kalmaktadır. Kübizm bu aygıtın yapısına yönelik, optik temelli bir bakışa sahipken; Fütürizm aygıtın hareketine yönelik, film şeridinin hızlı dönüşü ile elde edilen etkilere yönelik seziler taşımaktadır (Benjamin, 1995).

Sinemanın gücü algıya sunulan birçok şeyin birlikteliğinde, yani montajda yatar. En küçük film parçaları olan çerçevelerin bir araya gelmeleri çekimi oluşturur. Çekimler kameranın kullanımıyla farklı ölçekler, farklı devinimler içerebilirler. Sekans bu farklı çekimleri sinematik bir süreklilik içinde bir araya getirir. İşte bu durum montajı, içersinde bir kurgu barındırmayan kolaj çalışmalarından farklı bir noktaya getirir. “Montaj (kurgu) genel olarak ve geleneksel anlamıyla, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yanyana getirilmesi, dizilenmesi, uyumlu bir biçimde filmin bütününe kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir dizem ve tartım vermek, çekimler arasında uyum ve etki sağlamak işlemidir” (Eisenstein, 1984).

2.3.2.1. Yanyana Durmalar

Montaj tekniğinin etkili araçlarından birisi olan yanyana durma (juxtaposition), bağımsız yapıya sahip imgelerin yanyana durmalarını ifade etmektedir. Yanyana durma aynı çerçeve içinde olabileceği gibi ardarda gelen çerçevelerle de sağlanabilir ancak parçalar bağımsız yapılarını korurlar. (Örs, 2001)

Bu konuda günümüz sinemasından bir örnek “The Pillow Book (1997)”tur. Filmde Greenaway, tek perde üzerinde iki yada daha fazla çerçeveyi yanyana kullanarak yeni bir örnek sunar. Ona göre, izleyici artık tek perde derinliği yerine artırılmış perdeler ile karşı karşıya kalmalıdır. Bu amaçla, sinematik zamanı ve mekanı farklı ölçek ve boyutlarda zamanlara ve mekanlara dağıtmakta; imgeleri yanyana ya da üstüste kullanmaktadır. Yanyana gelen imgeler birbirinden bağımsız olarak algılanabilirler. Ancak tek perde üzerindeki bu çokluk, izleyicinin tek bir okuma yapmasının önüne geçer ki bu, sabitlenmiş tek bir anlamın oluşmasını engeller (Örs, 2001).

2.3.2.2. Üstüste Örtüşmeler

Bir başka biraraya gelme de üstüste örtüşme ile gerçekleşir. Tek perde üzerinde aynı anda farklı zaman ve mekan parçalarına ait çekimler üstüste örtüşürler, bu biraradalık içinde imgeler kişinin algısında birbirinin içine sızar. Örtüşme sırasında her katman bağımsız yapısını korur ancak aynı zamanda birbirlerinin içine sızmaları sonucu tek başına birisine ait olmayan yeni ve farklı üçüncü bir durum ortaya çıkar ki bu, her izleyicinin tek ve sabitlenmiş bir okuma yapmasının önüne geçmektedir. Bu üstüste örtüşmelerin zamansal ve mekansal açıdan bir dönüşüme ortam hazırladığı söylenebilir. (Örs, 2001)

2.3.3. Örnek Projeler

Yüzyıl başından bu yana, sinematografik terminoloji mimarlık ve sinema disiplinleri arasında açılan benzerliklere, yakınlıklara kaynaklık etmekte; zamansal ve mekansal algının geldiği nokta bu kavramlar üzerinden takip edilebilmektedir. Çalışmanın bu kısmında; tasarım yöntemi olarak sinematik tekniklerden faydalanılan iki proje; yukarıda bahsedilen teknikler ve terimler ışığında incelenecektir.

2.3.3.1. Parc De La Villette

Tschumi'nin sinematik analogilere duyduğu ilginin temelinde hareket yatmaktadır. Tschumi'ye göre, bugün durağanlık üzerinden mimarlık ile ilgilenmek imkansızdır.

Daha önce de belirtildiği gibi hareketin sinematografik karşılığı sekanstır. Tschumi'nin mimarlığı ele alışı sekanslar arası ilişki yada ilişkisizlik üzerine kuruludur. Programatik ve mekansal olarak belirlediği sekanslar birbirleriyle alakasız durabilir; birbirlerini destekleyebilir veya tam aksi yönler de davranabilirler. Sabitlenmiş birtakım anlamları kırabilmek için bu sekanslar arasındaki hareketi ortaya çıkarmak gerekir. “Herhangi bir sekansın anlamı mekan/olay/hareketle kurduğu ilişkide açığa çıkmaktadır. Yani herhangi mimari bir durumun anlamı MOH ile kurduğu ilişkiye bağlıdır. M: mekan, O: olay, H: hareket” (Tschumi, 1994). Bu üçünün aralarında kurdukları ilişki her birinin tekil olarak oluşturdıkları doğrusal sekans dizgesini kırmakta ve kompozit bir sekans oluşturmaktadır. Bir başka değişle bildik, neredeyse donmuş olan mekan olay ilişkisine ait ritüel bu üçlünün yeniden ele alınması ile kırılabilir.

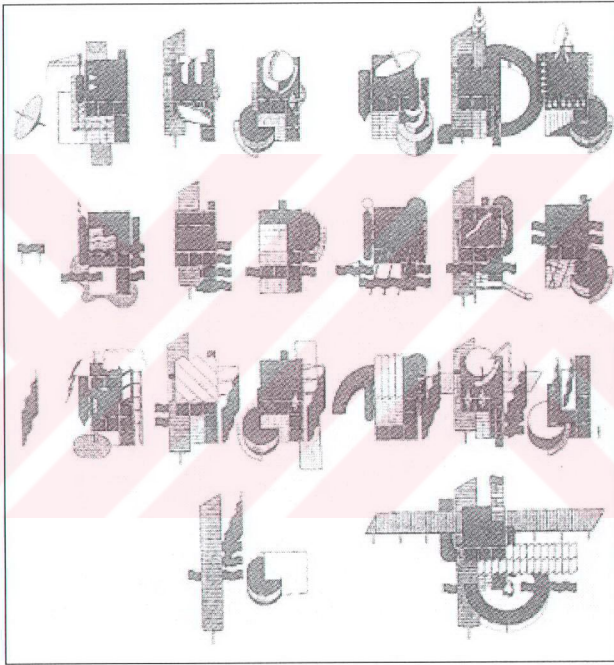
Park de la Vilette projesine ait üç sistemden biri olan çizgiler sistemi bu anlamda bir hareketi açıklamak için uygundur. Tschumi hareketi bir sekans mantığı içinde değerlendirerek, çizgiler sistemine ait sinematik promenadı tasarlar. Bu promenad üzerinde her biri farklı kişilerce tasarlanan bahçeler bulunur. Birbiri ardına gelen bireysel, özerk bahçeler bu promenadın (sekans) çerçeveleridir. Tschumi mekan, olay ve hareket arasında kurduğu ilişkiye dayanarak, sekansı oluşturan her bir çerçevenin bağımsız yapısının yanında, bir önceki yada sonrakini nitelendirdiğini, kuvvetlendirdiğini veya ona alternatif olduğunu söyler. Bu şekilde bir önceki ve sonraki ile birlikte kurulan anlık hafızalar oluşur. Herbir bahçe o an hangi olayı barındırıyorsa o şekilde algılanacaktır. Bu durağan bir okuma önermez. Mekanı, programı sekans olarak ele almak önerilebilecek sabitlenmiş anlamların kırılmasına yol açar. (Tschumi, 1987)

Bu noktada sinematografik bir araç olarak ele alınan hareketin Tschumi'nin çalışmasında insan gözüne bağlı bir hareket olarak kullanıldığını vurgulamak yerinde olacaktır.

Tschumi Park de la Villette projesinde bir başka sinematografik teknik olan “yanyana durma” işlemini kullanır. Tasarımda bir gride bağlı olan “folie” lerin yerleştirilmesi “yanyana durma” işlemine dayanır. Herbir “folie” bağımsız bir yapı sergiler ve başlangıç ve bitiş belirlemeksizin birbiri ardına sıralanır. Bu sıralama hem mekansal hem de eylemsel anlamdadır. Folielerin her biri farklı eylemleri içerir, bu sabitlenmiş bir programa bağlı değildir ve kişinin hareketine bağlı olarak bir önceki ya da sonraki ile doğrusal bir süreklilik, dizge içinde yer almazlar. (Örs, 2001)

Tschumi “folie”ler arasındaki ilişkinin ancak program ve mimarlık arasındaki geleneksel zıtlıkların dağıldığı noktada açığa çıkacağını belirtir. Bu zıtlıklar

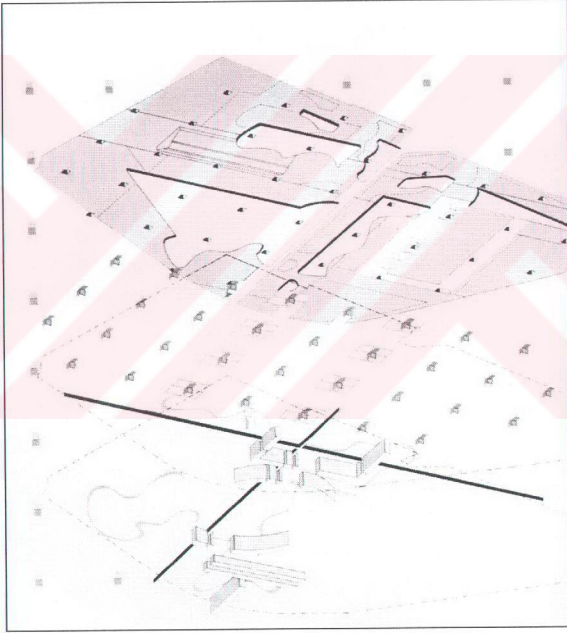
geleneksel Batı düşüncesinin de üzerine kurulduğu ikili zıtlıklardır ve mimarlık alanından bakıldığında karşımıza biçim/işlev, strüktür/ekonomi gibi ikililer olarak çıkar. Tschumi yanyana durmaları bu amaçla bir araç olarak kullanır ve çerçevelerin sekansı oluşturacak biçimde yanyana durması ile “folie”lerin dizilişini analogik bulur. Bir çizgi üzerinde karşımıza çıkan her bir “folie”, çerçevelerin bağımsız ve anlık yapısını taşımaktadır. Programatik açıdan sabitlenmemiş olmaları, yani farklı zamanlarda farklı program öğeleri ile donanabilme ihtimalleri kişinin farklı zamanlarda farklı deneyimlenmeler gerçekleştirmesine olanak tanır. (Tschumi, 1994)



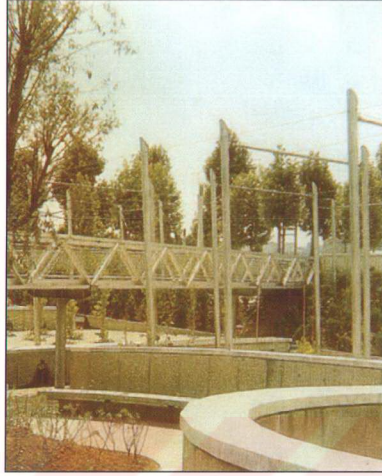
Şekil 2.17. Parc de la Villette, Paris, Bernard Tschumi, 1982-1986, Folie’lerin yanyana durmaları (Tschumi, 1987)

Üst üste örtüşme terimini mimarlıkta sinematografik bir anlam çerçevesinde yine Parc de la Villette projesi ile örneklemek mümkündür. Park üç bağımsız sistemin üstüste örtüşmesinden oluşur ve asla değişmez bir bütüne işaret etmez. Tschumi park tasarımında, Eisenstein’in montaj teorisine ait bir düşünce olan iki çekimin bir araya

gelmesinin salt bir toplama, eklenme haline deęil, üçüncü ve önceden tahmin edilemeyen bir duruma denk düşme düşüncesini ele almıştır. Ancak bağımsız üç sistem bir araya geldiklerinde yeni, önceden karar verilemeyen, bütüne işaret etmeyen hatta bütünü dışlayan birşeye dönüşmektedir. Bu durum parçalanmayı bütünlüğe öncelikli kılar. Üst üste örtüşen üç sistem nokta, çizgi ve düzlemlerden oluşur. Noktalar “folie”lere denk düşer ve çizgisel eylemleri barındırırlar ve yan yana dururlar; çizgiler harekete denk düşer ve çizgisel eylemleri barındırırlar; ve düzlemler ise geniş alana yayılan belirlenmiş ya da özgür bırakılmış düzlemsel eylemleri kapsarlar (Tschumi, 1987, 1994). Bu üç sistemin üstüste örtüşmesi sonucu birbirleri ile ilişkilendikleri anlarda yeni tür okumalar gerçekleşmektedir. (Tschumi, 1994)



Şekil 2.18. Parc de la Villette, Bernard Tschumi, Paris, 1982-1986, sistemlerin üstüste örtüşmesi (Tschumi, 1987)



Şekil 2.19. Parc de la Villette, sinematik promenad ve park ilişkisi (Tschumi, 1987)



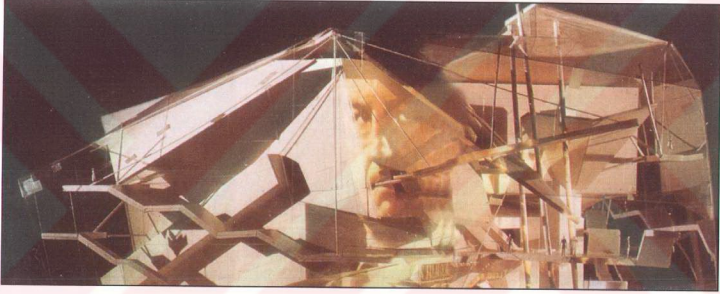
Şekil 2.20. Parc de la Villette, herhangi bir “folie”den örnek (Tschumi, 1987)

2.3.3.2. UFA Sinema Merkezi

Sinematografik tekniklerin kullanıldığı bir başka örnek Coop Himmelblau’ya ait olan UFA Sinema Merkezi’dir. Bu tasarımda Himmelblau grubu sinematografik dille bir alışveriş kurarlar. Hareket halinde olan izleyici ve hareket halinde olan imgelerin üstüste örtüşmesinden oluşan iç mekan alışverişin sonucudur (Widman, 1994). Tasarımda üstüste örtüşmelerin iki katmanından birisini iç mekanı saran rampalara eşlik eden yüzeylere yollanan sinematografik ışınlar (hareketli imgeler) oluşturur. Diğer katman ise izleyicinin kendi hareketidir. İki katman hem hareketin hızı hem de

ölçeksel farklılıkları ile birbirinden ayırır. Ancak kişi bu iki katmanla eşzamanlı olarak ilişkilendirir, bu şekilde imgeleri üstüste algılar. Ancak bu katmanlar bu şekilde biraraya gelerek bulanıklaşmışlardır, artık birbirlerinden tam anlamıyla bağımsız değildirlir (Örs, 2001).

UFA Sinema Merkezi'nde; sinematografik anlamda hareket, kullanılan bir başka unsurdur. Himmelblau grubu UFA Sinema Merkezi'nde yapıyı kentsel çevresi ve iç ilişkilerinde, Benjamin'in görsel bilinçaltı diye adlandırdığı durum ile ilişkili olarak ele alır (Örs, 2001). Görsel bilinçaltı; dağınık bir bilinç halinde gerçekleşen, algılamadan çok alımlama olarak nitelendirilen bir boyuttur. Bu durum tasarımda kişilere ve yüzeylere yollanan imgelere ait hareketin üstüste örtüşmesi olarak sunulur. Bu anlamda tüm yapı dinamik sekansların biraradalığı gibi ele alınmıştır. (Widman, 1994)



Şekil 2.20. UFA Sinema Merkezi, Coop Himmelblau, sinematografik ışınlarla oluşturulan hareket (Örs, 2001)

Hareket belirleyen ilk öge bir bekleme salonu gibi davranmayan iç boşluğu ören rampalardır. Himmelblau için rampaların taşıdığı hareket bir mimari sekans oluşturur. Rampaların oluşturduğu iç, kişiye sürekli değişen perspektifler; yakın/uzak, alçak/yüksek, dar/geniş zıtlıklar sunar ki bunlar- sinematografik anlamda farklı ölçekler taşıyan çekimlere denk düşmektedir. Kişi hareket (sekans) içinde, çekimlerin biraraya gelmesinde olduğu gibi birçok farklı durumu ardarda veya üstüste algılar. Boşluğu ören rampaların bir kısmı programatik öğelerle buluşurken bir kısmı boşlukta dolanır. Bu hareket kişiyi hem izleyen hem de izlenen kılan paradoksal bir duruma yol açar. Hareketi oluşturan ikinci durum ise imgelere aittir. İçteki yüzeyleri oluşturan sinematografik ışınlar hareket halindeki kişiyi imgelerle karşılaştırır. Bir sahte sürekliliğe ait imge akışı düzensiz, indirgenemez mimari elemanlarla kurgulanan bir başka sahte süreklilik ile birlikte içi oluşturur. (Widman, 1994)

3. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA ÜTOPYA-DİSTOPYA KAVRAMLARI

3.1. Ütopyanın Kavramı ve Thomas More'un Ütopyası

Ütopya, toplumun bir kesiminin, simgeler aracılığı ile, geleneksel kurum ve yapıları, planlanmış güvenli bir geleceğe (ortama) taşıma reaksiyonudur. Bu sistemde; birey kısıtlayıcı kurallar ve kozmik ilişkiler ağı içinde, organize olmanın, sınırlanmanın da koşullarını özgür iradesi ile kabullenenecektir. (Demirkan, 2000)

Ütopya; tek başına bir bilim konusu olarak değil felsefe, sosyal ve siyasal bilimler, tarih, edebiyat, mimarlık, şehircilik hatta bilimkurgu gibi birçok dalın kapsamı içinde yer almıştır.

“Ütopya” kelimesi ilk olarak Thomas More'un 1516 yılında İngiltere’de yayınlanan “Utopia” kitabında ortaya çıkar. More bu kelimeyi Yunanca’da olmayan yer anlamına gelen “ou-topos” kelimelerinden yaratmıştır. More’un ütopyasında ve genel olarak edebiyatta, ütopyalar çoğunlukla ideal, hayal ürünü yerler ile ilişkilendirilmiştir. Ütopya’ya alternatif bir tanım olarak yine Yunanca güzel anlamına gelen “eu” öneki baz alınırsa ütopya “güzel yer” anlamına da gelmektedir diyebiliriz.

Ütopyalar genel manada; insan topluluklarının mevcut durumdan daha değişik geliştiği yerlerden, özellikle de adalardan bahsederler. Bu ütopyalarda günümüz toplumunun normları ve ekonomi, politika, aile, eğitim gibi değerleri radikal biçimde değiştirilir.

Ütopya terim olarak 1516’da ortaya çıksa da kavram olarak kuşkusuz çok daha eskidir. Platon’un (Eflatun’un) “Devlet” (Republic) eseri ilk ütöpik kurgulardandır. İdeal toplum ütopyalarına Farabi’de, Francis Bacon’da (Yeni Atlantis, 1627), Campanella’da (Güneş Ülkesi, 1602), Fénelon’da da (Telemak’ın Başından Geçenler, 1699) rastlanır. Marx ve Engels’i önceleyen, Saint-Simon ve Charles Fourier gibi düşünürlerin duygusal ve reformcu ideale dayalı doktrinlerinden kaynaklanan ütöpik sosyalizm akımının temelinde de bu türden tasvirler vardır (Hasol, 2000).

16. ve 17. yüzyıllar boyunca Avrupalı kaşifler tarafından yeni kıtaların keşfi, bu yeni keşfedilen yerlere dair romantik ütopyaların yazılmasına sebep olmuştur. Özellikle de Amerika'nın keşfi, yazarların bu yeni bulunan kıta üzerinde ideal toplumlar inşa etme ihtimali üzerine hayaller kurmalarına ilham kaynağı olmuştur.

Ütopik düşünceyi iki genel gruba ayırabiliriz; hümanist (insancıl) ütopya ve bilimsel ütopya. Thomas More'un ütopyasında olduğu gibi, hümanist ütopyada; istenerek gerçekleştirilen genel bir değişim insanların daha değişik düşünüp, hissettikleri bir topluluğa dönüşmelerini sağlar. Bilimsel ütopyada ise değişime teknolojik gelişmeler sebep olur. Bu tür ütopyaya H.G. Wells'in "The Shape of Things to Come" eseri örnek verilebilir.

19. yüzyılda endüstri devrimi sonrasında ütopyalar, kapitalist ve teknolojik toplumların geleceğine dair düşüncelerle, artan bir şekilde ekonomi ve teknoloji ile ilgili olmaya başladılar. H.G. Wells'in insanlığın ve toplumların radikal olarak değiştirilebilir olduğuna ve evrimin henüz bitmediğine dair bakış açısı bilimsel ütopik kurgu ve spekülatif kurgu yazarlarına ilham kaynağı olarak modern bilimkurgunun doğmasını sağladı. (Ekremoğlu, 2002)

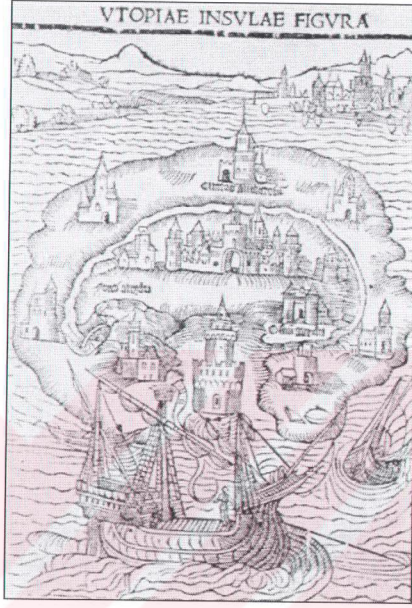
Jules Verne ve H.G. Wells gibi bilim kurgunun ilk yorumcuları modern teknoloji ile mümkün olabilecek geleceğin ihtimallerini keşfetmişlerdir. Bunun yanında çoğu Amerikalı ütöplastler de 2000 yılı için teknolojinin yararlı bir rol oynadığı planlı bir toplumu öngörmüşlerdir. Fakat yaklaşmakta olan makine çağı ile ilgili olarak endişe duyan yazarlar da eserler vermişlerdi. Samuel Butler "Erewhon" romanında (1872) tüm makinelerin hurdaya atılmasına dair radikal bir sonuca varmış, William Morris "Hiçbiryerden Haberler" (1890) eserinde 2003 yılında Londra için modern teknolojinin olmadığı/kullanılmadığı, el emeği ile işleyen bir toplumsal düzene dönüşü anlatmıştır (Ekremoğlu, 2002).

Her konuda, her ölçüde, her derinlikte ütopya olabilir. Soyut, somut, dev veya mikroskobik, kuramsal veya pratik nitelikte olabilir. Ama anlamsız ütopya olamaz. Ütopya kelimesini "boş hayal" gibi suçlamak yanlış bir yaklaşım olacaktır.

Thomas More'un "Utopia"sı 1516'da Latince basılır. İngilizce'ye ancak 16 yıl sonra çevrilir. Thomas More, kitabının konusu adanın adını ileri Yunanca bilgisinden yararlanarak koyar. Ada kralının adı "Utopos": eski Yunanca'da varolmayan, ülkesi "Utopia" da olmayan yer anlamındadır.

Kitapta geçen ada, ortası 200 mil genişlikte bir hilal biçimindedir, iç denize geçit veren iki ucun arası 11 mildir. Başkent Amaurote (sisler kenti), Anhydrys (susuz

nehir) kıyısındadır. Ülke 54 kentten oluşur. Kentler bir örnektir; araları bir günlük yürüyebilme mesafesi olan 24 mildir.



Şekil 3.1. Thomas More'un kitabından gravür, 1516 (Demirkan, 2000)

Başkentte evler yan yana dizilmişler ve bir bütün olarak gözükmekteydiler. Hepsinin önünde bahçeleri vardı ve sokağa bakıyorlardı. Su geçirmez teras çatıları vardı ve pencerelerinde cam yada verniklenmiş ve yağlanmış ipek bulunuyordu.

Politik sistem bir ataerkil demokrasidir. 50 aileden oluşan her grup kendine bir yönetici seçer. Bu biçimde toplam 200 grup tarafından seçilen 200 yönetici vardır.

Utopia'da herkes tarımı bilir ayrıca da özel bir zanaat öğrenir. Herkes aynı kıyafette giyinir.

Herkes çalışmalıdır: 6 saat iş, gece 8'den sonra 8 saat uyku, sabah şafakta, isteyene edebi, bilimsel, sanatsal konferanslar, yemekten sonra bir saat müzik dinleme arası; isteyen bu arada satranç, dama oynayabilir.

İç ticaret bilinmez. Her belde, kendi çarşısı olan dört mahalleye bölünür. Aile reisleri buradan gereksinimlerini karşılar. Yemekler toplu halde yenir.

More, yapıtında ayrıca kadın erkek ilişkileri, çocukların bakımı, yasalar ve cezalar, dinsel uygulamalar, savaşlar konusunda da görüş belirtir.

More'un ütopyası dinin bulunmadığı, kurumların ve politikaların akıl ve mantık yoluyla yönetildiği komünist bir şehir-devleti betimler. Böyle bir devlet düzeni, güç ve zenginlik uğruna bencillik ve hırsla bölünen Hristiyan Avrupa yönetimi ile zıtlık gösterir. Kitap, özel ve kamusal hayattaki egoizme karşı tek çare olarak komünizmin bir şeklini savunmaktadır (Ekremoğlu, 2002).

Thomas More'un "Utopia"sı ne yeryüzündeki Tanrı beldesi, ne de insanlığı kurtuluşa ulaştıracak yerleşimdir. Orası, insan hayatını yeryüzünde yüceltmeye yönelik ve bireylerin ortak yararı ve adaletin olduğu bir ülkedir. Bu hayali ideal yer/durum edebiyatta ortak bir konu haline gelmiştir, ne varki bu ideal yere/duruma ulaşmanın imkansızlığı ütopyanın hep "olmayan yer" anlamında kalmasına sebep olmuştur. Fazla ütöfik kurgular, More'un ütopyası da dahil olmak üzere, hicvedicidir ve genelde düşünümüz dünyasının adaletsizliğine ve akılsızlığına eleştiride bulunurlar.

3.2. Distopya (antiütopya) Olgusu

Antiütopya, olumsuz ütopyaları tanımlamak için kullanılmaktadır ve anlam olarak da "kötü yer" ifadesini taşıyabilir. 20. yüzyılda antiütöfik kurgu ütöfik kurguya baskın gelmektedir. Aldoux Huxley'in "Cesur Yeni Dünya" (1932) ve George Orwell'in "Bindokuzyüzseksendört" (1949) eserleri antiütöfik kurgunun en önemli iki örneğidir. Her iki yazar da H.G. Wells'ten etkilenmişlerdir. Fakat gelecek öngörülleri Wells'in görüşüne göre çok daha fazla kötümserdir, bir anlamda eserleri ile Wells'in geleceğe dair fikirlerinde tehlikeler görerek onun bu fikirlerine karşı gelmektedirler.

20. yüzyıl yazarlarında, bilim ve teknoloji konusunda genellikle şüpheciler ve kötümser bir bakış açısı söz konusudur. Bunu bazı nedenleri tarihsel olmakla beraber bazıları tam da içinde bulunduğumuz çağda belki de birebir yaşayıp, gördüğümüz ya da tehdidini ensemizde hissettiğimiz nükleer savaş, radyoaktif kazalar, öldürücü virüsler, insanlara rakip akıllı makineler ve klonlama gibi olaylardan kaynaklanmaktadır.

3.3. Mimarlıkta Ütopya

Toplumsal düzen için ütopya olduğu gibi mimarlık için de ütopyalar vardır. Toplumsal, ekonomik ya da teknolojik nedenlerle gerçekleştirilmeleri olanaksız görülen, aklın, mantığın sınırlarını zorlayan projeler ütöfik mimarlık kapsamına

girerler. Bu projeler genelde kenti ve yaşamı değiştirmeyi, ideal dünya düzeni getirmeyi amaçlarlar. Bunlara düşsel mimarlık da diyebiliriz.

Düşünürler, yazarlar ülkelere ve toplumsal düzene ilişkin ütopyalar geliştirirlerken, mimarlar da kentleri, kent parçalarını ve binaları ele aldılar. Rasyonalizmin, yani akılcı mimarinin en önemli kuramcı ve uygulayıcılarından biri olan Walter Gropius 1919'da şunları yazar: "Teknik güçlüklerle aldırmaksızın fantezi içinde inşa edin. Daima insanoğlunun düzenleme gücüne ayak uyduran tekniğe kıyasla fantezi çok daha önemlidir" (Hasol, 2000).

Ütopya tarihinin ilk kent planlaması "Miletos"a uzanır. Şimdi denizden 10km içerde bulunan, zamanında kıyıda kurulu eski Hitit yerleşimi İ.Ö. 1200'de kolonileştirildikten sonra 5.yüzyılda bir bilim ve felsefe merkezi olacaktır. Aristo'nun anlatısına göre, yüzyılın başında, Perslerin yıkımından sonra, kentin yeniden planlanmasını ünlü mimar "Hippodamos" ilk kez dikdörtgen kesişen yollara göre yapacak, bu planı sonra Pire'de yeniden uygulayacaktır. (Demirkan, 2000)

Miletliler kainat inançlarına uygun olarak, ilk dünya haritasını çizerler. Dünya, Okyanus nehri ile çevrili bir tepsidir, karşıda da Atlantis ülkesi yer almaktadır.

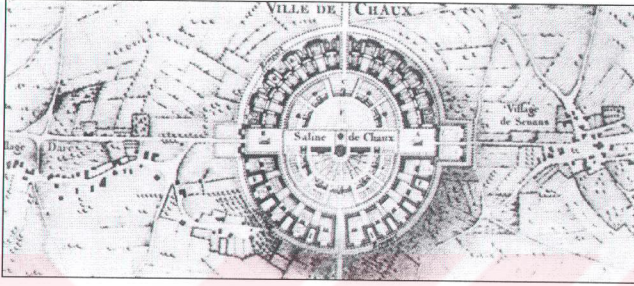
Hippodamos kenti kurarken, evrenin ahengine uygun toplumsal strüktürler yaratarak, ayrı mahallelerde yerleşmek üzere, zanaatkar, çiftçi ve savaşıclardan oluşan, üç toplumsal sınıfa bölünmüş on bin kişilik bir kent öngörüyordu. Merkezde, herkesin özgürce fikrini açıklayabileceği "Agora" yer alacaktı. Yöneticileri halk seçecek, savaşıclar yöneticilere tabi olmakla birlikte, çiftçilerin topraklarını koruyacaklarından, bu çiftçiler tarafından geçindirileceklerdi.

Çevre bölge de üçe bölünecek, kutsal birinci bölümün geliri ayın giderlerine harcanacak, kamusal ikinci kısım, savaşıcı ve idarecilerin giderlerini karşılayacak, üçüncü bölümün hasat getirisi de çiftçilere kalacaktı.

Aslında Hippodamos yeni kurgular yaratmaktan çok, halkı yeni dertlerden kurtarmak üzere bireyleri düzen içinde uyumla bütünleştirmeyi amaçlıyordu. Hippodamos'un planı daha sonra diğer antik Yunan kentlerinde de uygulanacaktır. (Demirkan, 2000)

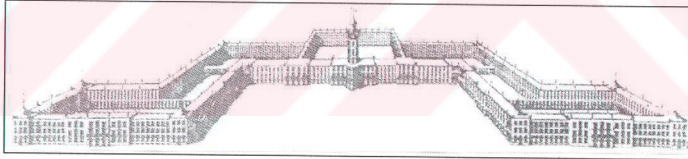
Geleceği bugünün dertlerinden arındırmakla başlayan ütopyaları toplumsal olaylar körtüklemiştir. Örneğin, Rönesans yeni topluma yeni düşünceler getirirken, ütopyaya götürecek yeni heyecanlar da getirmiştir. Leonardo da Vinci kent boyutunda ütopyalar tasarlamıştır. İstanbul'da Haliç için 1502'de tasarlayıp önerdiği köprü o günün koşullarında bir ütopya sayılabilir.

Ledoux da yalnızca çizmiş ama gerçekleştirememiştir. Ledoux doğayla uyumlu, sade, yalın yaşama dönüş için J.J. Rousseau'nun yazdıklarından esinleniyor, eşitlikçi sosyal reform için mimarlığı bir araç olarak görüyordu. Ledoux'un "Chaux " ideal kenti için ütöpik şemasını, kral yanlısı olmakla suçlanarak konduğu cezaevinde tamamlayacak, daha sonra 1804'te gösterişli bir yayımla açıklayacaktır.



Şekil 3.4. Claude Nicolas Ledoux, İdeal Kent: Chaux, 1806 (Hasol, 2000)

Daha sonra, Charles Fourier (1772-1837) "Falanster" projesiyle gündeme gelmiştir. Endüstri kentine tepki duyan Charles Fourier 1834'te, 1620 kişinin ortak yaşayacağı ütöpik bir bina öneriyordu. Zeminde yaşlılar, orta katta çocuklar, üst katta yetişkinler bulunacak, ortak araç gereç kullanılacaktı.



Şekil 3.5. Charles Fourier, Falanster, 1834 (Hasol, 2000)

Fransa'nın, Cezayir'de uygulamak istediği "Falanster" kurma girişimleri sonuç vermediyse de 1848 devriminden sonra Fourier'nin ilkelerine göre Paris'in her mahallesinde, yaklaşık 400 işçi ailesini barındırmak üzere dairelere bölünmüş büyük yapılar kuruldu. Ayrıca, 1841-59 arasında ABD'de Fourierci 28 koloni kuruldu.

Yine 19.yüzyıl ütopyacılarından Fransız J.B. Godin (1817-89), "Falanster"den yola çıkarak "Familister" adını verdiği bir toplu yaşama birimi önerdi. Burada konutlar, endüstri yapılarıyla iç içedir ve avlulara açılan büyük bir binada toplanmışlardır. Her ailenin bir konutu vardır. Ayrıca ortak bir çocuk bahçesi, okul, tiyatro ve çeşitli

hizmetler de bu büyük bina içinde tasarlanmıştır. “Famillister” uygulaması başarılı olmuş, Godin’in ölümünden sonra bir üretim kooperatifi halinde sürdürülmüştür.

1950’li yıllarda açılan bir yarışma sonucu Jorn Utzon tarafından tasarlanan Sydney Opera Binası da o yıllar için çoğu mimar ve statikçi tarafından ütöpik bir bina olarak tanımlanmıştır. Fakat bu proje; 17 yıl gibi uzun bir sürede, ilk maliyetinin yaklaşık 15 katı daha fazla bir tutara, çıkan bir çok probleme ve hatta bu problemler karşısında mimarının ülkeyi terk etmesine rağmen uygulanmış ve Sydney kentinin simgesi olmuştur.

Bu örnekler gösteriyor ki, kendi çağı için ütöpik gibi görünen kimi öneriler, olanakların gelişmesiyle ileriki dönemlerde uygulanabilir hale gelebilmişlerdir. Leonardo’nun Pera ile Konstantinopol’u birbirine bağlayan 600 arşın uzunluğundaki Haliç köprüsü ya da ütöpik gibi görünen birçok kent önerisine karşılık Chandigarh, Brasília anılabilecek örneklerdir. Böylece, çağlarının olanaklarını aşan birçok öneri ileride uygulama olanağı bulabilmiştir.

20. yüzyılda da ütopyalar, iki dünya savaşından sonra hız kazanırlar. Özellikle, 19. yüzyıl sonlarında 20. yüzyıla dair düşler ortaya konulmuştur.

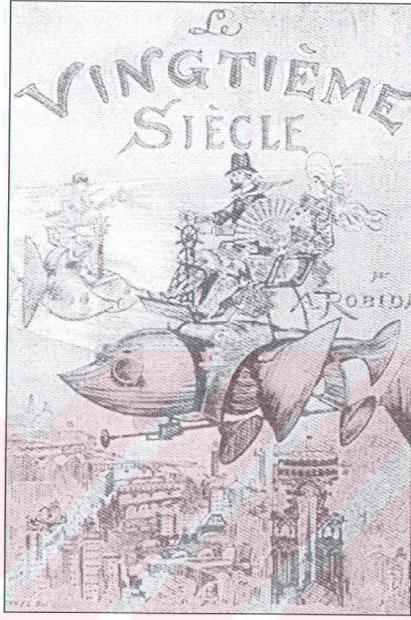
1900’e doğru, 2000 yılı için ileri sürülen tahminlerde çok farklı bir dünya düşünmekteydi. Öngörülere göre 2000’li yıllarda şehirlerdeki yaşamın bir bölümü havada geçecekti, çünkü kentiçi kara taşıtlarının yerini kanatlı, pervaneli türden hava taşıtları alacaktı. İklimlendirilmiş giysiler içinde insanlar günde yalnızca iki saat çalışacaklardı. Hafta sonlarında Ay’a gidilecekti. Alışlagelmiş yemekler yerine konsantre vitaminler ve proteinler yiyecektik. Böylece evlerde mutfağa gereksinim kalmayacaktı.

İşte 20. yüzyıla bu öngörülerle girildi. Fransız mimar Tony Garnier 1904’te Pariste bir sergiyle modern bir kent ütopyası sunmuştur. İdeal kent tasarımı: “Cité Industrielle (Endüstriyel Kent)”. Ticaret, sanayi, konut alanlarının ayrı ayrı bölgelere yerleştirildiği kentte kilise, mahkeme, polis merkezi, kışla, cezaevi bulunmayacaktı. Bir ideal sosyalist kentte bunlara zaten gereksinme duyulmayacaktı. (Hasol, 2000)

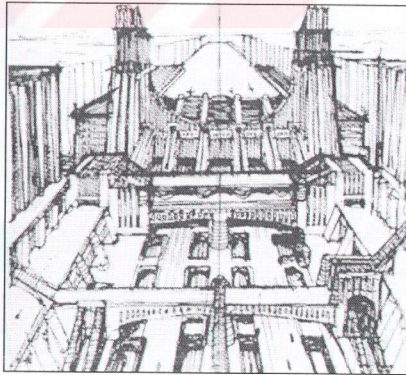
Yine önemli bir ad, gelecekçi (fütürist) çalışmalarıyla dikkati çeken ve yalnızca 28 yıl yaşamış olan İtalyan mimar Sant’Elia (1888-1916)’dır. 1913’te başladığı Citta Nuova (Yeni Kent) projesinde geleceğin ütöpik metropolünü perspektif çizimlerle sunuyordu.

Birinci Dünya Savaşı’nın ardından, 1919-23 arasında Almanya’da ütopyacı bir akım, “Rüyalar Mimarisi” gelmiştir. Hermann Finsterlin’in tasarımları, Türkiye’de birçok

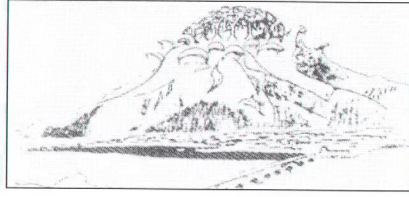
yapıtı olan Bruno Taut'un "Alpler Mimarlığı" tasarımları bu akımın önemli örneklerini oluşturur. (Hasol, 2000)



Şekil 3.6. 19. yüzyıl sonunda Robida'nın 20.yüzyıl düşü (Hasol, 2000)



Şekil 3.7. Sant' Elia, Yeni Kent, 1913-14 (Hasol, 2000)



Şekil 3.8. Bruno Taut, Alpler Mimarlığı, 1919 (Hasol, 2000)

Modern mimarlığın, sivriliş döneminde (1910-33) önemli iki ana ütopyası vardı. Birincisi, endüstriyel üretimin olağanüstü gücünden yararlanarak toplumu değiştirmek, yaratıcı güçleri serbest bırakarak “yeni insan”ı yaratmak idi. İkincisi ise mimarlığın, endüstriyel nesne tasarımından şehirciliği de içine alacak geniş bir yelpazede herşeye egemen olmasıydı. Dönemin mimarlık akımları bu temel anlayışla ortaya çıktılar.

20. yüzyılın öncü ve bir o kadar da ütöplast mimarlarından Le Corbusier 1922’de 3 milyon nüfuslu Çağdaş Kent tasarımını sergiliyordu. Paris için 1925’te önerdiği, gökdelenlerle bahçelerden oluşan ve “Plan Voison” adıyla anılan proje otomobil endüstrisinin güçlü desteğine karşın kamu otoritelerinden destek görmeyecekti. Le Courbusier, Paris merkezini rasyonel şehircilik adına bir çırpıda yok etmeyi öneriyor, yalnızca Vendome Meydanı ile Louvre’u ve Elysée’yi korumaya değer buluyordu. Paris’ten sonra ele aldığı Cezayir’de ise kent-yapı bütünleşmesiyle kenti tek bir yapı gibi inşa etmeyi önermişti. (Hasol, 2000)

ABD’de ise F.L.Wright’ın 1934-58 arasında tasarladığı “Broadacre City” çağın endüstriyel gerçeklerini gözardı eden bir tarım kentiydi. Yine Wright’ın 528 katlı, 1 mil yüksekliğindeki gökdelen önerisi de hala uygulama olanağı bulamadığı için bir ütopya sayılabilir.

20. yüzyılın ikinci büyük ütopya dalgası İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaygınlaşır. 1960’larda, Japon Metabolizm hareketi, İngiliz Archigram grubu, Viyana’daki Coop Himmelblau ütöplast mimarlığın çok dikkate değer örneklerini vermişlerdir

Ekonomiye, politikaya, topluma sıkı sıkıya bağımlı, bu yönüyle de uzlaşmacı bir karaktere sahip olan mimarlık, kendi içinde, geleceğin sanatı olmak olgusunu da taşır. İşte bu yönüyle mimarlık, dünyanın ve insanlığın geleceği için vizyon geliştirme çabası içinde gözünü hep ileriye, geleceğe açmak zorundadır. Ütopya, böylece ufuk açıcı karakteriyle mimarlığın kaçınılmaz itici gücünü besleyecektir.

3.4. Sinemada Ütopya-Distopya; Bilimkurgu Sineması

Göreceli olarak yeni bir tür sayılan bilimkurgunun kökeninde, hiç şüphe yok ki insana özgü düşsel dünyalar tahayyül edebilme yeteneği yatmaktadır. Ama ne yazık ki bu konu üstüne elimizdeki en eski veriler yazıya dökülmüş efsanelerdir. Düşsel dünyaların yeşerdiği ilk topraklar olan efsaneler, uygarlık tarihi sürecinde bu alanı tahayyül sınırlarını cennet-cehennem kavramlarına çeken tek tanrılı dinlerin egemenliğine devrettiler (Özakın, 2001). Bu alanı dinin egemenliğinden kurtaracak yeni bir tür olan “ütopya”nın doğuşu ancak coğrafi keşiflerin ve filizlenmeye başlayan aydınlanma fikirlerinin etkisindeki 1500’lü yıllarda gerçekleşti. İdeolojilerin çeşitlenmesiyle beraber sayıları hızla artan ütopyalar, bilimin önerdiği neden-sonuç ilişkisini de bünyelerine katarak bilimkurgunun evriminde önemli bir basamak oldular.

Bilim aracılığıyla doğa karşısında büyüyen bir güç elde eden batılılar, teknolojinin vaat ettiği bolluk, zenginlik ve konfor kavramlarıyla belki ilk kez geleceklerini belirleme konusunda bu denli derin bir özgüvene sahip olmuşlardı. Bu yüzden 1800’lü yılların ikinci yarısından sonra günün gerçeklerine başkaldıran yazar ve düşünürler sosyal alternatiflerini, bulundukları zamanda başka bir mekana yerleştirmek yerine, ivmelenmeye başlamış olan bilimsel ve teknolojik ilerlemenin vaat ettiği farklı gelecek üzerine durmaya başladılar. Gelişen bilim ve teknoloji, geleceğin günümüzden farklı olacağını kanıtlıydı ve bu gelecek bilimsel düşünce ışığında öngörülebilirdi. Edebi bir tür olarak doğan bilimkurgu, o dönemden bu yana aynı doğrultuda ilerleyen batı uygarlığında, diğer popüler sanat dallarına da yayılarak yerini daha da sağlamlaştırmıştır.

Endüstriyel devrim sonrası dünyasının devinimleri ile sinema makinesinin birleşiminden doğan bilimkurgu sineması, insanoğlunun teknolojik ilerlemede geleceğin uygarlığına doğru olan yolculuğunu konu alır (Kınayoglu, 2001).

Bilimkurgu filmleri herkesin biraz korku biraz da merakla sorduğu “geleceğin dünyası acaba nasıl olacak?” sorusuna alternatif cevaplar üretirken aynı zamanda teknolojik gelişmenin ve ilerlemenin açıktan bir kritiğini yaparlar.

Sokaktaki insan için pek muallak ve elle tutulamayan bir kavram olan teknolojik gelişme, bilimkurgu filminde başta mekansal olarak sembolize edilir. Bilimkurgu sinema, çizgiroman ve romanındaki görsel ve yazınsal anlatım, bize teknolojik ütopyanın üzerinde çok iyi çalışılmış resimlerini sunar. Tıpkı mimarlığın üretegeldiği ütopya projeleri gibi bilimkurgunun sunduğu imajlar da geleceğin mimarisi veya mimarileri hakkında hayalgücünün sınırlarını zorlayan fikirler verir.

Teknoloji yeni olanaklar sundukça değişen toplumun, kendisiyle beraber değişen mimari ve sosyal ihtiyaçları da olacaktır. İlerleme kaçınılmaz değişimi de beraberinde getirecektir. İşte bu kaçınılmaz değişim üzerine varsayımsal tasarımlar yapılır, senaryolar üretilir. Oluşturulan setler ve sahnelerin çekildiği mekanlar mimari ve sosyal açıdan geleceği portre eder. Bu nedenle her bilimkurgu filmi bize kendi ütopyasını sunar. Ne var ki bilimkurgunun sunduğu ütopya kelime anlamıyla toz pembe ideal dünya anlamının birebir karşılığını içermez. Tam tersine, çoğu filmde “ideal gelecek” ile “kaçınılmaz son” birbirine karışır, gelecek, bir ütopya antiütopya çatışması çerçevesinde işlenir.

3.4.1. Bilimkurgunun Tanımları

Bilimkurguyu pek çok biçimde tanımlamak mümkündür, fakat ismi koruduğumuz sürece, insanın kendisini ve çevresini gözlem, hipotez ve deney yoluyla anlayabilme aracı olan “bilim” ile ilişkisi konusunda ısrarcı olmak mantıklı görünüyor. Bilimkurgu, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığından yola çıkarak kökleri günümüzde bulunan eleştirel gelecek senaryoları üretir (Özakın, 2001). Yani bilimkurgu özünde, günümüze özgü birtakım şeylerin gelecekte radikal biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel bir yabancılaştırma sanatıdır.

“Bilimkurgu geleceği kontrollü görme ve hayal etme yoludur. Bilim atmosferi ve davranışının bilinç dışından kaynaklanan korkular ve umutlar ile entegrasyonu.” (Fear, 2000)

Robert A. Heinlein ise “Kızıl Gezegen” olarak Türkçe’ye çevrilen kitabında; bilimkurgunun, gerçek dünyadan yeterli bilgiye dayalı olan, geçmişi ve şimdiyi, bilimsel metodun önemini ve doğayı anlatmak üzerine gelecekte olması muhtemel olaylar hakkındaki gerçekçi kurgular olduğunu söylemektedir (Heinlein, 1949).

Bilimkurgu yazarı Jean Claude Dunyach’ın (2001) daha genel bir tanım ve açıklama sunan sözleri konuyu netleştirmektedir: “Bilimkurgu, sınırları netleştirilmiş, kesin bir tanım vermekten kaçınarak, öykü ile içiçe örülmüş, fikir, teori, paradoks, icat gibi en az bir bilimsel bileşen içeren sanat eseridir. İsminde kullanılan ‘bilim’ kelimesi ile bütün bilimler kapsanır, nükleer fizik kadar filoloji ve antropolojiyi, matematik bilimler kadar estetik teorileri içine alır. Önemli olan bu bilimsel bileşenin, dünyayı algılamaya yarayan, yol gösteren kurallar bütünü olmasıdır. ‘Kurgu’ kelimesi ise senaryo, sahne ve imge yaratmaya yarar ve sınırsız kombinasyonlara gebe dir. ‘Bilim’ ile ‘Kurgu’ nun buluşması ise basitçe Romeo ve Juliette’in başka bir gezegene konuşlandırılmaları değildir. Örneğin ‘Outland’ filmi bir uzay istasyonunda geçen

westernlerden başka bir şey değildir. Zayıf bilimsel öge (uzay istasyonu) sahneye sadece yeni görüntüler ekler, başka işlevi yoktur. Diğer yandan ‘Blade Runner’ filmi, bir bilimkurgu eseridir, çünkü bilimsel öge ‘replicant (yapay insan)’ insanlık kavramımıza yeni boyutlar ve algılar getirir.” (Ekremoğlu, 2002)

3.4.2. Alman Ekspresyonist/Dışavurumcu Sineması ve Bilimkurgu Sinemasının Doğuşu

Ekspresyonist/Dışavurumcu sinema, bilimkurgunun düşsel dünyaları perdeye aktarmasına öncülük etmesi ve bu türün sinemada oluşmasındaki etkileri nedeniyle söz edilmeye değerdir. Alman Ekspresyonizmi, 1919-1930 yıllarında güçlü bir şekilde ortaya çıkmıştır. Filmlerde, olay ve mekanların gerçeklikten uzak olması, yapaylık, insanların, nesnelerin ve mekanların stilize edilmesiyle kendini belli eder. Orijinal nesneler yerine filmde rüya benzeri yeniden yapımları kullanılır. Bu görsel etkileri sağlayabilmek için, renklerden, gölgeden, makyajdan, deforme edilmiş biçimlerden faydalanılır.

Sanat okullarında ve F.Lang ile F.W. Murnau’nun kurduğu Dışavurumculuk okulunda, sanatçılar yeni dünya görüşlerini, “yeni nesnellik” ifadesi ile vurgularlar ve “yaşandığı gibi yaşam” sloganıyla besledikleri egemen, yaratıcılık temalarını oluştururlar. Hareket, modern düşüncenin ön gördüğü soyut birey ile değil, insan ile ilgilenmektedir; bu nedenle modern bireyin deneyimlerinden öte, çağın ruhundan etkilenen bu yeni insanın özsel deneyimlerini yansıtmayı benimser. Tüm filmler, dramatik yapılarını ve konuları, insanın psikolojik uzamı üzerinden kurar. Ortaçağ katmanlarından gelen metafizik ve Gotik-manyerist köklü geleneksel Alman kültürü, tasarımcılarının entelektüel vicdanı ile beslenerek, özgün sanat imgesini yaratır. Bosch, Bruegel, Grünewald ya da Goya’yı çağrıştıran film dekorları ve temaları, endüstri devriminin ardından kapitalizmin yol açtığı toplumsal parçalanma, insanın yeni boyutlarını ve farklı algı düzlemlerini keşfeden bilimsel araştırmalar, yeni makineli çağın insan varlığını metalaştırması, değişen zaman ve mekan durumları, siyasetin patolojik yapısı gibi modern çağın yarattığı yeni durumlara eklemlenen, savaş sonrası kaotik ve nevrotik iç yapıyı öyküler ve “bir dünya görüşü” haline gelir. (Serim, 2001)

Sanat sinemasında bir eşik niteliğinde olan ve kendinden sonra gelen filmler için özgün film mimarisi bazını oluşturan, yönetmen Robert Wiene’nin “Dr. Cligari’nin Muayenehanesi” (1919) adlı yapımdır. Kübist mekanları ve ışık tasarımıyla, Dışavurumcuların en yetkin örneği olarak sinema tarihine geçer. Gerek bir model

oluşturması, gerekse stüdyo mimarisinde bir devrim yaratması açısından, bu yapım sinema tarihinde “Caligarizm” hareketini başlatır. (Serim, 2001)



Şekil 3.9. Dr. Cligari’nin Muayenehanesi, Robert Wiene, 1919 (Neumann, 1999)

Yönetmen Robert Wiene daha senaryo aşamasında, film kahramanlarının duygu ve düşüncelerini, dekor ve mimari biçimler üzerinden kuvvetlendirme olanağı görmüş, tasarımcıları geleneksel tasarım anlayışını yıkmaları yolunda yönlendirmiştir. Filmde her öge, mekanın perspektifsel kurgusunu, mimari biçimlerini ve ışıklandırma parçalarına ayırır. Bir doktor tarafından hipnotize edilerek “uyurgezer” hale getirilen bir akıl hastasının öyküsü için hazırlanan özgün mekan tasarımları, akıl hastasının öznel algısı üzerinden kurulur. Kameranin gözü, kahramanın gözünden ve onun hızıyla devinir. Basit bir garajda oldukça yalın içmekan donanımlarıyla gerçekleşen filmde, sahnenin anlamını ve dramatik yapının değer kazanması için, mimari de bir oyuncu gibi yer almıştır. İngiliz yazar Virginia Woolf, Londra’da bu filmi izledikten sonra “Filmler ve Gerçeklik” (1926) adlı denemesini kaleme almış ve yazısında, mimari ile sinemanın birbirlerini var eden iklimini vurgulamıştır: “Bu yeni medyum, bazen bizi uykumuzda ziyaret eden yada kendini yarı karanlık bir odada biçimleyen ‘rüya mimarlığını’ bir büyücü gibi içerebilmektedir. Hiçbir fantezi bundan daha gerçekçi ve zorlamasız yorumlanamaz” (Neumann, 1999).

Modern edebiyatta “Bilinç Akımı” nı başlatanlardan biri olan Woolf yazılarında, mekan kurgusunu büyük bir ustalıkla anlatıya dönüştüren bir yazar olmasına karşın, “düşüncenin biçimsel olarak iletilmesi, bana bir an için, sözcüklerden daha etkileyici göründü” diyerek, anlatı mekanları ile film tasarımındaki görsel mekan ayrımını ifade eder. Hatta aralarında Viyana’lı mimar Adolf Loos’un da bulunduğu birçok eleştirmen, “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” filmindeki mekanların, gerçekten sadece bir akıl hastasının gözünden bakışı betimlemesi için mi bir expresyonist kurguda yapıldığı, yoksa genel olarak Expresyonist mimari ve sanatı kabul görmediği için mi böylesine bir tasarım biçimine gereksinildiği uzun süre tartışılmışlardır. (Neumann, 1999).

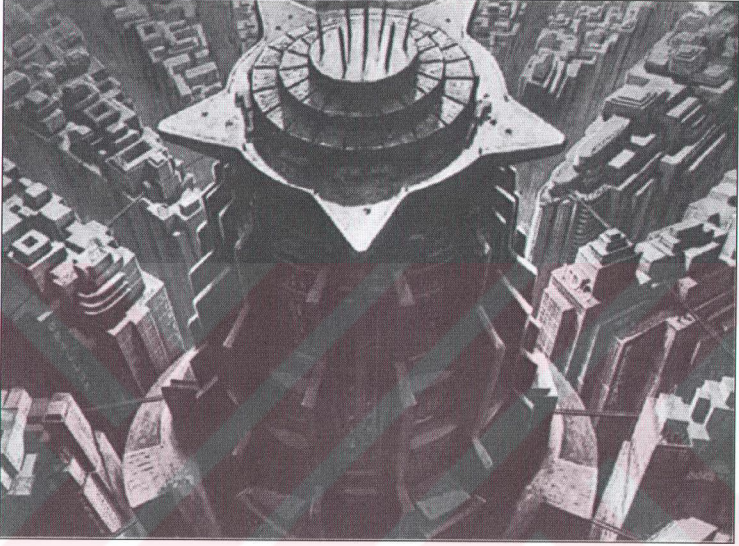
Film, böylece, stüdyonun filme özel çevre koşullarını yaratan set (sahne) tasarımının, film anlatısını ve iletisini nasıl güçlendirdiğini, modernizmin güncel tartışmaları arasında nasıl yer aldığının bir göstergesi olur. Wiene’nin, bu filmin ardından yaptığı “Genuine” (1920), “Rascalnikov” (1923) ve “Orlac’ın Eleri” (1924) filmlerinin tümünde mimari, Woolf’un belirttiği gibi düşlerin ve bilinçaltı hareketlerini kurgulamanın bir “metafor”u haline gelmiştir. (Serim, 2001)

Wiene’nin sinematografik mimari temsil yeteneğinden oldukça yararlanan mimar-yönetmen Fritz Lang’ın tüm filmlerinde mimari ve kentsel tasarım neredeyse, bir baş oyuncu ya da birer mimari eğitim belgeseli niteliğindedir. Bu süreçte yaptığı “Üç Işık” ya da “Yorgun Ölüm (Der Müde Tod)” (1921) olarak bilinen filminde, üç ayrı mekansal bölüm söz konusudur. Birinci bölüm bir İslam kentinde, ikincisi Rönesans döneminde, üçüncü bölüm Çin’de geçmektedir. Her bir mekan bir mum ışığı ile metaforize edilmiş, mekanlar mum ışığının aydınlığında kurulmuştur. Her ışık söndüğünde yok olan kentler, yerini daima, düşlerin görüldüğü modern kent imgelerine bırakır. Burası, yani üç ayrı bölüme açılan mekan ise, çağdaş bir otel odasıdır. Bilinçaltının kimyasal değişimleri ile yapılan yolculuklar, bir taraftan bilimi temsil ederken, öte yandan da bilimi, bilgiyi sorgulamaktadır. “Dr. Mabuse” (1922) filminde ise Lang yine kent, yabancılaşan insan, kentin temsil ettiği nihilizm ile yer altı dünyasındaki illüzyonların kente çıkması gibi temalara girmiştir. Filmde, özellikle büyük kumarhane salonlarında kullanılan Art Deco üslubunun keskin çizgileri yine birçok yan anlamı vurgulamaktadır. (Neumann, 1999)

Dışavurumcu dönem, Fritz Lang’ın distopik-fütürist şehri yansıttığı “Metropolis” (1926) filmi ile son bulur. Metropolis, mimari tasarım bileşenleri açısından ayrıca incelenmesi gereken bir örnektir. New York seyahatinden sonra bu filmi gerçekleştiren Lang, ışık ve mimari tasarım ile sağlanan görkemli görüntüleri, çeşitli

projeksiyonlar, kameralar ve aynalar kullanılarak, farklı malzemelerden oluşturulmuş stüdyo maketlerinin dev mimari yapılar gibi görünmesini sağlamıştır.

Bu filmle birlikte Alman Ekspresyonist sineması, romantik yanlarından sıyrılarak bilimkurgu sinemasının oluşumunu öncülemiştir.



Şekil 3.10. Metropolis, yönetmen: Fritz Lang, 1926 (Neumann, 1999)

3.4.3. Bilimkurgu Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Bilimkurgunun sinemadaki örnekleri Georges Melies'in "Le Voyage Dans La Lune" (1902) filmiyle başlar. Melies, filmi, Jules Verne'nin "De La Terra A La Lune" (1865) ve HG Wells'in "The First Man In The Moon" (1901) adlı kitaplarından yola çıkarak yapmıştır. Bu film, insanlığın teknolojik gelişmelerden beklentilerini görsel ve sanatsal yolla ifade etme şekli olarak bilimkurgu sinemasının ilk kilometre taşı koyar.

Daha sonraları çekilen; "The Airship Destroyer" (1909), "Frankenstein" (1910) ve "La Folie Du Docteur Tube" (1914), "Genuine" (1929) filmleriyle gelişen bilimkurgu sineması özellikle "Metropolis" (1926) ve "Things to Come" (1936) ile kendisini gösterir (Atayman, 1995).

Otuzlu yılların sonunda bilimkurgu dizileri revaçtadır. “Flash Gordon” (1936) ve “Buck Rogers” (1939) dizileri başı çekerlerken bunları, pulp magazinlerin ve radyo oyunlarının kahramanlarının dizi filmleri izler (Ekremoğlu, 2002).

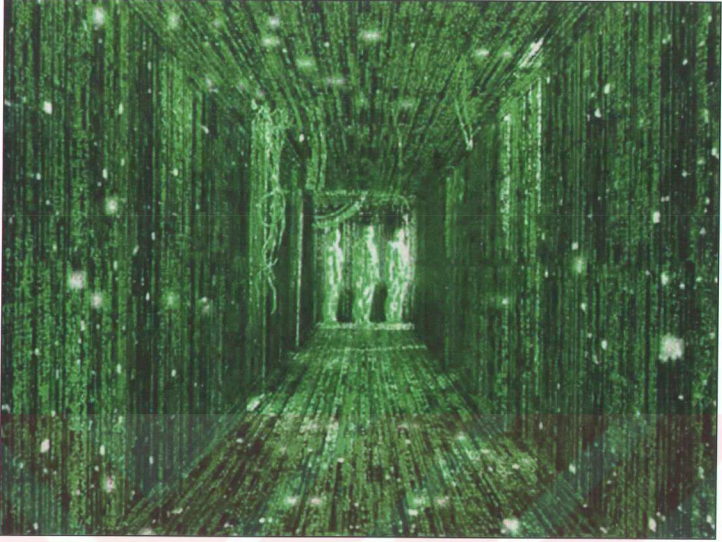
Kırklı ve ellili yıllarda savaşın da etkisiyle istila, soğuk savaş, gezegenler arası savaşları konu eden bilimkurgu filmleri çevrilir. Tütün bu dönemdeki en önemli örnekleri “The Day The Earth Stood Still” (1951) ve “War of The Worlds” (1923) filmleri gösterilebilir.

Altmışlı yıllarda bilimkurgu sinemasında başlıca iki yaklaşım görülür. Birincisi, yazınsal bilimkurgunun klasiklerinin (Verne ve Wells’in kitapları) sinemaya aktarılmasıdır. “The Time Machine” (1960), “Master of The World” (1961), “First Men In The Moon” filmleri bu dönemde çekilmiştir. İkincisi ise “The Day The Earth Caught Fire” (1961) filminde olduğu gibi nükleer savaş, atom bombası ve duyulan endişelerin işlenmesidir. Diğer yandan altmışlı yıllarda çekilmiş ve yetmişli yıllara yön vermiş; Arthur C. Clarke ve Kubrick’in “2001 A Space Odyssey” (1964) filmi ile uzaya açılma, keşif, yapay zeka ve diğer türler ile karşılaşma fikirleri gelişir.

Yetmişli yıllarda “2001 A Space Odyssey” filminin açtığı yolu takip eden, akıllı robotlar ve yapay zekaların parladığı filmler çekilir. Bu dönemin en önemli örnekleri; George Lucas’ın “Star Wars” (1977), Spielberg’ün “Close Encounters of the Third Kind” (1977), Ridley Scott’ın “Alien” (1979) filmleridir.

Seksenli ve doksanlı yıllarda, gelişen bilgisayar animasyonları ve sinema teknikleri ile görsel yanı ağır basan filmler çekilir. Star Wars serisi, Terminatör serisi, Total Recall, Fifth Element başlıcalarıdır, fakat bu yıllarda çekilmiş ve hayatın anlamı üzerine bir yorum getiren “Blade Runner” (1982) filmi işlediği konu ve mekanları ile kült olmuş ender filmlerden biridir.

Doksanların sonu ve ikibinli yılların başında ise artık postmodern bilimkurgu filmleri ve sanal mekanlar, sanal kahramanlar ortaya çıkar. “Matrix” ve “Final Fantasy” bunlardandır.



Şekil 3.11. The Matrix filminde sanal mekan, yönetmen: Wachowski kardeşler, 1999 (www.internetstart.nu/.../bakgrunder/matrix.jpg)

3.5. Bilimkurgu Sinemasında Mimarlık

Bilimkurgunun, “bilim” ve “kurgu” kelimelerini ayrıştırırsak, bilimsel bileşeni dışında başka bileşenlere de sahip olduğu söylenebilir. Kurgunun iki temel ögesi vardır. Birincisi hikayenin geçtiği dünyadır. Dünya, karakterler, mekanlar, yapılar, nesneler gibi öğeleri barındırır. Hikaye ise bu öğeleri bir araya getirir ve ilişkilendirir. Tür olarak bilimkurgunun farklılığı hikayesinden çok kurguladığı bu dünyalardandır.

Malmgren (1991) “bilimkurgu dünyası, genel yada özel bir ‘yer’ ve o yerin üzerinde/içinde yaşayan/bulunan oyuncular/aktörlerden oluşur” ifadesinden yola çıkarak bir model oluşturur. Ona göre “yer”, oyuncuların yer aldığı/hareket ettiği topografyayı ve birbirleri ile olan ilişkilerini, davranış ve etkileşimlerini yapılandıran sosyal sistemi barındırır. Okuyucu/izleyici, bu kurgu dünyalar ile mevcut dünyayı karşılaştırmaya, sorgulamaya ve norm çerçeveleri oluşturmaya davet edilir/yüreklendirilir. Kurgulanan bu dünyanın mimarlar ile olan etkileşimi yadsınamaz bir gerçektir.

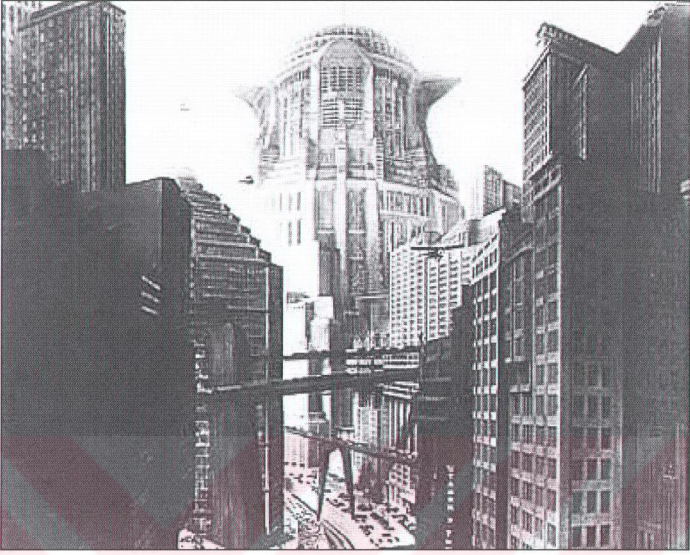
İster ütopya isterse anti-ütopya olsun geleceğin kentleri filmlerde çok sık karşımıza çıkmamakla birlikte, çıktıkları zaman da set tasarımcılarına ve filmlerde görev alan mimarlara sadece iç ve dış dekoru oluşturmak değil, cadde planları, büyük ölçekte yapıları ve toplu taşımacılık sistemleri ile birlikte tam bir şehir ve çevre tasarımını üretme görevi düşmektedir. En önemlisi bu tasarım, geleceğin toplumunun ideolojisini, filmin konusuna göre ister barışsever, rasyonel bir uygarlık, isterse zalim, mekanik bir diktatörlük olsun, yansıtmak zorundadır.

Bu alternatif geleceğin şehir tasarımları, nasıl olurlarsa olsunlar, bir anlamda popüler kültürün mevcut teknoloji hakkında umut ve endişelerini temsil etmektedir. Şehrin dolayısıyla insanlığın nasıl bir evrim geçireceği, şehrin ve teknolojinin büyümesinin ne kadar kontrol edilebildiğine bağlıdır.

Bilimkurgu filmlerindeki şehir imgeleri, hem hayal edilen gelecek vizyonunu desteklemek için tam bir kentsel tasarımı, hem de senaryonun ihtiyaçlarına cevap verebilecek mekanları içermek zorundadır.

Bilimkurgu sineması tarihinin, mimarlıkla ilişkili olarak en etkileyici örneklerinden olan, daha önce de bahsettiğimiz, “Metropolis” (1926) filmi fütürist bir kenti tüm detaylarıyla, bu yıllarda bize yansıtır. “Metropolis” filmindeki şehir tasarımı; modernizmin ileri görüşlü mimar ve teorisyenlerinin kent tasarımının vücut bulmasıdır. Geleceğin mimarisi hiç bu kadar güçlü ve gerçekçi temsil edilmemiştir. Set tasarımcıları alışlageldiği gibi iç ve dış tasarımları oluşturmakla kalmamış, kullanılabilir ve geleceğin medeniyetinin ideolojisini de yansıtan bütün bir çevreyi de tasarlamışlardır.

Kendisi de aynı zamanda mimar olan yönetmen Fritz Lang’ın filminde hayal ettiği Metropolis kenti; yükselen gökdelenleri, uçan araçları, ufuktan ufka atlayan otoyolları ve üstte süregiden bu hareketli yaşamı destekleyen devasa yer altı makineleri ile yönetmenin 1924’te yaptığı New York seyahatinin izlenimleridir. Yeni yükselen iş merkezleri, gecenin karanlığında ısıldayan neon lambalar ve yanıp sönen reklam tabelaları ile New York, Lang’ın aklında “geleceğin kenti” fikrinin oluşmasına neden olur. Yani gelecek, fikrini kaçınılmaz olarak bugünden almaktadır ve tasvir edilen mimari de aslında Amerika’da çoktan üretilmeye başlanan bir tipolojinin abartılı tekrarından ibarettir. Nitekim sonraları Mies’in cam gökdelenleri ile Metropolis’in hayali silüetini süsleyen yüksek binaların biçimsel karşılaştırılması çok yapılacaktır.



Şekil 3.12. Metropolis, yönetmen: Fritz Lang, 1926 (Neumann, 1999)

Ütopya ve distopyanın çatışması, “Metropolis” filminin temel dizgisi içinde yerini alır. Endüstri devrimi sonrası teknoloji ve insanlık arasındaki çatışık durum filmde de ikilemelerle seyirciye sunulur. Yerüstünde süregiden mutlu yaşam teknolojinin sunduğu pozitif olanakları temsil ederken yeraltında ise makineleşmiş hareketleri ile üstteki yaşamın akışını sağlayan işçi sınıfının ezilmişliği, filmin üzerine kurulduğu birinci çelişkidir. Mekansal olan bu ayrım, bedensel olarak da insan Maria ve robot Maria’nın karşılaşmasında tasvir edilir. İşçilerin arasından çıkan gerçek Maria saf insanlığın erdemlerinin sembolüken yukarıdan gönderilen robot Maria ise kötülüğün aracı olarak teknolojidir. Aslında insani bir üretim olan teknoloji, insani değerlerin yıkımından sorumlu tutulur ve robot Maria’nın karakterinde dışlanır.

Teknolojik ilerlemenin gerilimi ile yerinde saymanın huzuru arasındaki ikilem, bilimkurgu sinemasının sonraki önemli örneği William Cameron Menzies’in “The Shape of Things to Come” (1936) adlı filminde de kendini gösterir. H.G. Wells’in aynı isimli romanından uyarlanan film, tamamıyla ilerlemenin sorgulanması fikri üzerine oturtulur.

Filmin set tasarımı öncelikle Le Corbusier ve Fernand Leger’e teklif edilmiş fakat mimarların kabul etmemesi üzerine iş Vincent Kordaya verilmiştir. Filmin set tasarımcısı Vincent Korda’nın, Bauhaus’dan Lazslo Moholy Nagy’nin katılımı ve

Walter Gropius'un resmi olmayan yönlendirmeleri ile gerçekleştirdiği set tasarımları; 2050 yılının "Everytown" adlı hayal kentini modern bir çizgide canlandırır (Telotte,1999). Mimaride beyaz boyalı düz yüzeyler, yatay ve sade şeritler zamanın Modern hareketinin minimalist karakterinden ilham alırken, panoramik asansörler, pleksiglas yapı elemanları ve o dönem için çok ileri olan televizyon fikrinin kullanımı filme teknoloji yanlısı bir yön kazandırır. Konutlar, insanoğlunun temel yaşam kaynağı olan doğal güneş ışığını engellemeyeceklerdir. Duvarların yerini cam yada plastik levhalar ile kaplanmış çelik strüktürler alır. Filmdeki "Everytown" şehri rüya gibidir. Yapay aydınlatma ile aydınlatılan, büyük boşluklu bir şehirdir. İnsanlar mutlu bir şekilde brüt beton bir atriumda dolaşmaktadırlar, yayalar değişik seviyelerdeki yaya yolları ile atriumu bir uçtan bir uca geçmektedirler. Cam asansör değişik katları birbirine bağlamaktadır. Filmde kullanılan, yaya yolları, balkonlar ve cam asansörü ile ana mekan günümüzde mevcut alışveriş merkezlerinin atriumlarının bir prototipi olarak gözüktür (Özakın, 1997). Filmin günümüz otel, alışveriş merkezleri ve kentsel tasarımın bir parçası haline geldiğini görmek, bilimkurgunun gerçek hayata etkisinin varlığını tartışmasız hale getirdiği sonucunu doğurmaktadır.

Her ne kadar anlatılan teknolojik bir ütopya olsa da ilerleme toplumun tutucu değerlerine ters düşecek ve filmin sonunda Ay'a doğru yola çıkan roket halkın tepkileri ve ayaklanması arasında kıl payı kalkabilecektir.

Postmodern şehir vizyonu için, harabe haline gelmiş, yıkıntı şehrin temel oluşturduğunu söyleyebiliriz. Hemen hemen tüm eleştirmenler postmodern şehrin en başarılı ve anlaşılabilir temsil edildiği filmin "Blade Runner" (1982) olduğunda birleşirler. Bu filmi postmodern durumun temsili anlamında "Alien", "Running Man", "Total Recall" filmleri izler. Bu filmlerin ortak karakteristik özellikleri, yüksek teknolojiли uluslararası şirketler kapitalizmi ile bireylerin davranışları arasındaki ilişkiyi incelemeleridir. İnsan duyguları ve bağları ile bireyin sosyoekonomik yapıya karşı görevi arasındaki çelişkileri irdelerler.

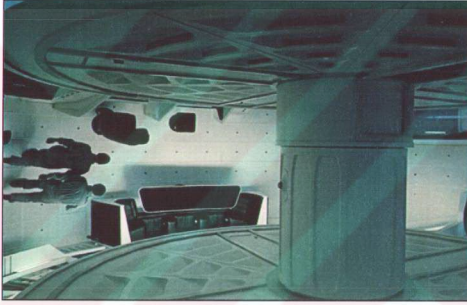
Filmlerdeki başka bir ortak özellik, direniş grupları ve onların mekanlarıdır. Birçok imkandan mahrum, yaşamaya elverişsiz çevrelerde yaşayan bu gruplar, teknoloji ile insanları suistimal eden çokuluslu şirketlere ve onların dayatmalarına karşı savaşırlar. Metro ve havalandırma kanalları gibi altyapı bileşenleri, teknoloji bağımlılığını ifade etmek için fazlaca öne çıkartılır.

"Total Recall" filminde son dönem kapitalizmin korkunç sonuçları Mars gezegeninde sergilenmiştir. İnsan habitatu doğadan tamamiyle yalıtlmıştır. Şirket kendi bünyesinde çalışan insanlara hava atmaktadır. Mars-Hilton otelinin dışında

olumsuz şartlarda yaşayan ve mutantlaşmış (değişim geçirmiş) insanlar bulunmaktadır.

Bilimkurgu türünün konu olarak yabancı/uzaylı istilalarını, yıkım sonrası terörü ve uzay yolculuklarını işlediği eserlerde; mekan tasarımı en çok uzay gemilerinde kendisini gösterir ve çoğunlukla teknolojiye teslimiyeti simgeler. Birçok bilimkurgu filmlerinde şehirler büyük ölçekli uzay gemilerine dönüşmüşlerdir. (Özakın, 1997)

Bilimkurgu eserlerindeki uzay istasyonları daha çok yolcular için durak, laboratuvar, fabrika ya da askeri üs işlevlerini üstlenir. Bunlardan başka “Dünya Devleti”nin yönetim binası, manastır, hapisane ve yaşlılar için konforlu bir ev olarak da önerilirler. Daha uzak gelecek düşünüldüğünde uzay istasyonları, dünyanın yaşanmaz hale gelmesiyle insanlığın evi olarak tanımlanırlar.



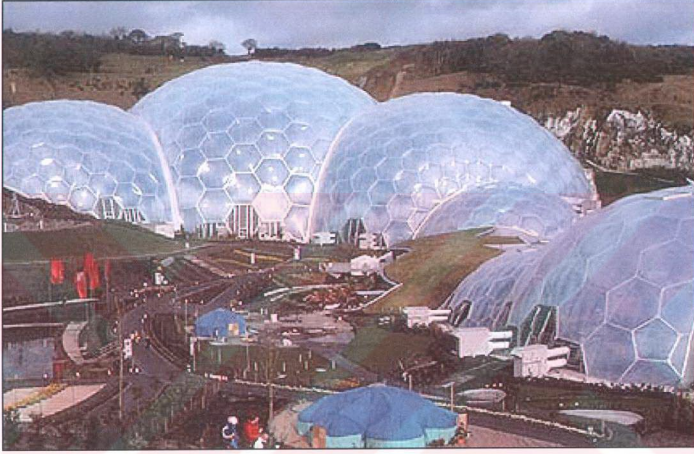
Şekil 3.13. 2001: A Space Odyssey filminde uzay gemisi iç mekanı, yönetmen: Stanley Kubric, 1964 (www.lightspeedfineart.com/images/2001.jpg)

Bilimkurgu filmlerinde karşımıza çıkan bir diğer mekan örneği de filmlerdeki adıyla “Biosfer” yani yaşam küreleridir. Diğer gezegenlerdeki çevre şartları insan yaşamına müsait olmadığı için yapay habitatlar oluşturmak kaçınılmazdır. İçlerinde bitki ve hayvan yaşam şartlarının oluşturulacağı, yüksek teknolojinin gelişmiş ürünleri diğer gezegenlere yapılacak ilk yerleşimler için yeterli olacaktır. Bu gelişmiş teknolojiler; arasında Mars’ın yüzeyindeki rüzgarlardan elektrik enerjisi üretmeyi sağlayacak olan piezoelektrik plastik dış yüzey membranları, radyasyonu geçirmeyecek bir katman yada rijit kubbeler yerine aerogel strüktürler olabilir (Ekremoğlu, 2002).

1971 yapımı “Slent Running” filminde kahraman Lowell Freeman dev bir uzay serasında bitki yetiştirmektedir. Yine “Mission to Mars” filminde Mars gezegeninde arkadaşlarını kaybedip tek başına kalan astronot, kurtarma ekibi gelinceye kadar,

bitkileriyle kendi ekosistemini kurduđu, dışarıdan pnömatik membran izlenimi veren biosferde yaşamını sürdürmektedir.

İngiltere Cornwall'daki "The Eden Project" çalışması içlerinde dünyanın çeşitli yerlerine ait bitkilerin yetiştirildiđi (Biomes adıyla da bilinen) birçok geodezik kubbeden oluşmaktadır ve ileride gerçekleştirilecek uzay biosferlerinin dünya üzerindeki öncüsü gibidir.



Şekil 3.14. The Eden Project, İngiltere, 2001 (www.beautifulbritain.co.uk)

4. SİNEMA ve MİMARLIK DİSİPLİNLERİNDE ÜTÖPİK MEKAN TEMSİLİNİN ÖRNEKLERLE İNCELENMESİ

4.1. Bilimkurgu Sinemasında Geleceğe Dair Öngörüler

Üretildiği dönemin düşünsel çerçevesini yansıtan bilimkurgu öyküleri, günümüzde çoğunlukla, insan/teknoloji, kent/doğa, birey/toplum, ben/öteki, özgün/kopya, gerçek/sanal kavramları üzerine yoğunlaşmaktadırlar. Son dönemde tasvir edilen bilimkurgu dünyalarının neredeyse tamamının karamsar olması, en önemli ortak özellik olarak öne çıkmaktadır. Bu dünyaları, geçişken sınırlarla ayırsalar da, üç ana kategori altında toplanabilir: kıyamet öngörülleri, mecazi öngörüler, radikal öngörüler (Özakın, 2001).

4.1.1. Kıyamet Öngörülleri

Siyasal ve toplumsal sorunlar karşısında rasyonalitenin yetersiz kaldığı bir dönemi incelediğimizi unutmamalıyız. Bu atmosferin egemenliğindeki 1980'lerle birlikte kıyamet mitinin bilimkurgu türü aracılığıyla yaşantımıza geri dönüşüne tanık oluruz. “Şu berbat geleceğe bakıp yaşadığınız günün kıymetini bilin” mesajının verildiği bu filmler, statükoyu güçlendirmeyi amaçlıyorlardı.

“Mad Max” dizisinde, nükleer bir felaket sonrası kentleri terk ederek, çölde yaşam mücadelesi veren bir avuç insanın öyküsü anlatılır. Düzensiz ve teknolojisiz bir yaşam için, mecazi biçimde, çöl uygun görülmektedir. Ancak dizinin üçüncü ve son bölümünde medeniyeti yeniden canlandırma çabalarına tanık oluruz. Ticaret sayesinde artıdeğerin biriktiği “Barter” kasabasının halktan kopuk kraliçesiyle, kentin teknolojik altyapısını geliştiren dahi cüce arasında yaşanan iktidar mücadelesi anlatılır.

Bu ortaçağ kasabası tüm yönleriyle günümüz dünyasının bir mecazıdır. Filmin sonunda ise, yıkılmış Sydney kentinin kalıntılarındaki çocuklardan oluşan bir kabile ve tiran iktidara başkaldıran dahi cüce barışçıl alternatif bir medeniyetin doğuşuna önyak olacaklardır. Bu kıyametin sonunu müjdelemektedir.

“Terminatör” filmiyle birlikte ortaya çıkan bir başka bir başka kıyamet öngörüsü ise, makineler ve insanlar arasında kıyasıya savaşların yaşandığı yıkılmış kent manzaralarıydı. Mimarlık bu filmlerde; ya hiç olmayan ya da geri dönüştürülen bir atık olarak sunulmuştur.

4.1.2. Mecazi Öngörüler

Bu kategoriye, Postmodern kenti tasvir etmeye kalkışan pek çok film girmektedir. Döneminin değerlerini, daha da güçlendirdikleri varsayılan bir gelecekte tartışan bu eserler, bu değerlere bazen yandaş bazen de muhalif bir taraf seçebilmektedirler.

“Star Trek (Uzay Yolu)” dizisi, günümüz yaşam tarzına bir eleştiri getirmez, bilakis medeniyetimizin temellerinin sağlam olduğunu iddia eder. Sınıfsal, ırksal, cinsel ve siyasal çatışmalarımızın teknoloji/refah potasında eritilerek gemideki herkesin “heteroseksüel “ erkeğe dönüştürüldüğü “iyimser” bir gelecek de mümkündür. Günümüzün mitlerini evrensel doğrular olarak kabul eden ve bunları tüm evrene, kaba güç kullanarak da olsa, yaymayı amaçlayan cesur insanları taşıyan “Atılğan” gemisi güvenli ve steril bir yuvadır. (Özakın, 2001)

Ancak “Alien” filmindeki uzay gemisi “Nostromo”, hiç de “Atılğan” gibi temiz ve iyi değildir. Çünkü bu gemi gaddar bir kapitalist şirketin yüksek amaçları doğrultusunda gözden çıkardığı bir grup insanı taşımaktadır. Şirketin ele geçirmeyi kafaya koyduğu, kontrol altına alınamaz doğayı temsil eden yaratık, mutlak teslimiyetle içine girilmiş bir tabutu çağrıştıran uzay gemisinin soğuk ve kirli servis tünellerinde, yenilmez yaşama güdüsünün gereğini yapacaktır. Bu kategoriye dahil edilebilecek filmlerden en önemlisi hiç şüphesiz postmodern kenti tüm yönüyle perdeye taşıyan “Blade Runner” (1982) filmidir.

4.1.3. Radikal Öngörüler

Bu kategoriye koyduğumuz filmleri mecazi öngörüler kategorisindekilerden ayıran ince fark, eski dünyanın içine baştan aşağı yeni bir dünya kurmalarındır.

Bu filmler sanal gerçekliğin yaşandığı bir başka dünya düşlerler. İnsanoğlu nihayet, dünyanın ve bedeninin kısıtlarından kurtularak, tamamen özgür bir varlığa dönüşme düşünüşü mümkün kılacak teknolojiyi geliştirmiştir.

İlk olarak yaratıcı bilimkurgu yazarı William Gibson tarafından ortaya atılan “Sibermekan” kavramı önce 1982’de “Tron”, 1990’da “Total Recall” ve 1992’de “The Lawnmower Man” filmleriyle sinemaya taşındı. “Jhonny Mnemonic” ve

“Matrix” filmlerinde, birbirinden kopuk biri gerçek diğeri sanal iki dünya resmedilmektedir. Sibermekanın steril, düzenli, eğlenceli yapısına karşı, gerçek dünya, yoksulluğun kol gezdiği, çevre kirliliğinin ileri boyutlara ulaştığı sunumuyla bir kabusu andırmaktadır. Bu filmlerde mimarlık; bir bilgisayar programı ile yazılan sanal dünyada vardır. Fakat bu dünya özünde, içersinde barındığımız dünya değil, duyularımız aracılığıyla hissettiğimiz dünyadır. Mimarlık yalnızca bir temsilden ibarettir.

4.2. Bilimkurgu Sinemasının Geleceği Şekillendirmesi

Uygarlıkların doğuşundan buyana varolmuş iki dünya görüşü vardır: mitik dünya görüşü ve bilişsel dünya görüşü (Suvin, 1979).

Mitik dünya görüşü tarihin tekrarlarından ibaret olduğunu varsayar. Evrenin ve insanın özünde değişmez olduğunu temel alan bu görüşe göre; insan ve dünya hakkındaki değişmez bilgilerin peşinden gidilmelidir.

Bilişsel dünya görüşünde ise değişimin kaçınılmaz olduğuna işaret edilerek, kendimizi anlayabilmemiz için “kimiz”, “neredeyiz”, “neden buradayız”, ve “nereye gidiyoruz” gibi temel felsefi soruları yeniden ve yeniden sormamız gerektiği savunulur.

Bu düşünce tarzları güçlü bir siyasallığı barındırır ve üretimde bunu dışavururlar. Yine de bazen bu iki kutba birbirleriyle melezleşmiş hallerinde rastlarız. Örneğin, temelinde bilişsel düşünceye dayanan Modernizm, başlangıcında ona şiddetle karşı çıkmış mitik düşünce yapısı tarafından zaman içinde sahiplenilip birçokları için bir mite dönüşebilmiştir. Suvin, mitleri pragmatik işlevlerinden ötürü onaylayan sosyologlara ve onları toplumu birarada tutan harç olarak kucaklayan filozoflara karşı çıkarak, böyle bir yaklaşımın insanlığı kültürel yönden dejenere edeceğini vurgulamaktadır (Suvin, 1979). İşte bilimkurgu bu nedenden hareketle, hem binlerce yıldır dokunulmadan duran mitolojileri, hem de çağdaş yaşamı anlamlandırmaya çalışmaktadır.

Bilimkurgu her ne kadar doğası gereği bilişsel bir tür olarak nitelense de, bünyesinde yeni mitler yaratan çalışmalar da barındırır. Örneğin Star Wars (Yıldız Savaşları) ve Star Trek (Uzay Yolu) dizilerinde izleyiciye üzerlerinde herhangi bir zamana yerleştirilebilecek mitlerin yaşandığı cilalanmış teknolojiyle donatılmış dünyalar sunulur. Oysa “Metropolis” veya “Blade Runner” gibi radikal bilimkurgu yapıtları, dünyalarını ve öykülerini birbirinin içinde örülmüş biçimde kurgularlar. Genelgeçer

değerlerin irdelendiği ikinci yaklaşımın yapıtları iyi/kötü, biz/öteki gibi karşıtlıklarıdeşerek, kolayca yanıtlanamayacak sorular ortaya koyarlar.

Popüler olmasına karşın en derin siyasal konuları tartışabilen bir tür olarak bilimkurgunun toplumu dönüştürebilme potansiyeli yüksektir. Bilimkurgu sanatçısı, çağına ait toplumsal, ideolojik, etik ve bilimsel tartışmaların tahmin edilen sonuçlarını göstermeye çalışır. Ancak bir bilimkurgu dünyasında yabancılaşmanın dozu iyi ayarlanmalı, “kültürel geçiş nesneleri” aracılığıyla eser günümüzün kültürüne bağlanabilmelidir. Bu noktada türün dünya yaratma sürecinde çeşitli varsayım tekniklerinden faydalandığını söyleyebiliriz. Darko Suvin (1979) bilimkurgunun kullandığı yöntemleri; “Projeksiyoncu (Extrapolation)” ve “Spekülasyoncu (Speculation)” olmak üzere iki kategoride sınıflandırmıştır.

Yine Malmgren (1991) bilimkurgu eserlerde başka bir sınıflandırmayı, hikayelerin temel aldıkları bilimlere göre yapar. Fizik, kimya, biyoloji gibi “nesnel” veriler ile çalışan ve sonuçları sağlama ile doğrulanabilen, tekrar edilebilir ve öngörülebilir bilimleri temel alan bilimkurgu eserleri “Hard Science Fiction”, antropoloji, sosyoloji, psikoloji gibi “öznel” veriler ile çalışan, sonuçlarının ihtimallerinin birden fazla olduğu, sağlama ve tahmin yürütmeye elverişsiz bilimleri temel alan bilimkurgu eserleri ise “Soft Science Fiction” diye ayırır.

4.2.1. Projeksiyoncu Yöntem: Blade Runner (1982)

Projeksiyoncu yöntem, günümüzün dünyasının bilimsel ve düşünsel tartışma konularını çizgisel gelişimleri bozulmayacak biçimde geleceğe yansıtarak, olası sonuçlarının resmedildiği bir dünya yaratır. Bu yöntem günümüz dünyasından mevcut bilim ve metod ile yola çıkarak mantıksal ve doğrusal süreklilikle zaman içinde ilerler ve bugünün dünyasının/işkilerinin olası sonuçlarını ya da uzanımlarını/izdüşümlerini gösteren dünyasını oluşturur.

Projeksiyoncu bilimkurgu “eğer böyle giderse” varsayımından yola çıkarak sorularına cevap arar. Bilimkurgu dünyası bu metod ile mevcut gerçeklikleri, bilimsel bilgiyi, zamanda yada uzayda ileriye izdüşürerek olabilesi sonuçları hayal eder.

Mekanı neresi olursa olsun, projeksiyoncu dünya kurgusu bilimsel gelecek yönelimlidir. Bilimkurgu, teknoloji, ekoloji, sosyoloji ve benzeri alanlarda bilimsel gelecek öngörülere yardımcı olabilir. Ancak Darko Suvin’in (1979) şu uyarısı unutulmamalıdır; “Her ne kadar gelecek öngörülleri, bilimkurgu türünün

üstlenebileceği ikinci görev olsa da bu sıralamanın (mutlak ikinciliğin) unutulması genellikle karmaşaya, hatta tehlikeye yol açar.”

Projeksiyoncu yöneme dahil edilebilecek filmler arasında en çarpıcı olanı hiç şüphe yok ki Postmodern kenti tüm yönleriyle perdeye taşıyan “Blade Runner”dır (1982).

“Blade Runner”a kadar bir gelecek öngörüsünün bu kadar kapsamlı ve tutarlı olabileceği düşünülemezdi. Filmin yönetmeni Ridley Scott, sinemaya geçmeden önce sahne tasarımcısı olmak üzere Resim Bölümünde okumuştur. Giger’la çalıştığı “Alien” filminde, “katmanlama” dediği kavramı kullanarak yüksek yoğunluklu ve bol detaylı set tasarımını sinemaya tanıtmıştı (Giger, 1996). Sonraki filmi “Blade Runner”da ise yetenekli tasarımcı Syd Mead’in de yardımıyla, 1 saniyeden daha az görünecek bir gazete büfesi ve vitrinindeki dergilerin kapaklarının dahi es geçilmediği bir dünyaya imza atarak bu kavramı baş döndürücü bir boyuta taşımıştır. Scott, görsel arkaplanın öykü kadar, hatta öyküden de önemli olduğunu düşünmektedir. Bu yüzden mimarların üzerinde bu denli çok tartıştığı bir dünya yaratabilmiştir. (Özakın, 2001)

Öykü, dünya dışı kolonilerde farklı alanlarda hizmet etmek üzere üretilmiş bir grup androidin (replikant) isyan çıkarak, yaratıcılarına ulaşabilecekleri dünyaya, 2019’un Los Angeles’ına gelmeleriyle başlar. Filmin baş kahramanı replikant avcısı Deckard görevi gereği insan olmanın ne demek olduğunu sorgulayacağı bir maceraya atılacaktır. Replikantlar insanların mükemmel birer kopyasıdır, hatta fiziksel güç olarak onlardan üstündür. Fakat ömürleri 4 yıllı sınırlıdır, dünya dışı kolonilerde tehlikeli görevlerde çalışmak üzere veya özel hizmetçiler olmak üzere üretilmişlerdir, dünyaya dönmeleri yasaktır. Bir anlamda köledirler.

Kente bakan bir replikantın gözündeki yansımayla açılan filmde, uzaktaki devasa piramitleri saymazsak, köhne bir endüstri kenti sunulmaktadır. Dünya dışı kolonilerin cazibesıyla yarışamayan gözden düşmüş yeni Los Angeles’ın sakinleri çoğunlukla dünya dışına çıkamamış yoksul 3.Dünya insanlarıdır. Eski binalar ve nesneler yeni teknolojinin ürünleriyle yer değiştirmemiş, yeni olan her şey eskinin üzerine inşa edilmiştir. Bu tasarım kararı, kenti bu güne kadar çizilen diğer tüm öngörülerden daha gerçekçi hale dönüştürmektedir.

Kent, endüstri sonrası dönemdedir, kentte üretim yoktur, endüstriyel binalar, işyerleri boşaltılmıştır ve bakımsızdır. Kent sürekli karanlıktır ve kirliliği yağmur yağmaktadır. Eski kent dokusunun üzerine, ya bizzat eski binalar ya da dev kolonlar tarafından taşınan yeni binalar inşa edilmiştir. Uçan arabalara benzeyen “Spinner”lar, kentin üst katmanlarının sokakla ilişkisini kopararak, farklı tabakalarda yaşayan

bir kentin oluşmasına öncülük etmişlerdir. Kirli ve bakımsız sokaklara yukarıdan bakıldığında, gelişmiş bir organizmanın dolaşım sistemini andıran servis damarlarının kenti sarmaladığını görürüz. Post endüstriyel dünyanın yeni kavramlarından biri olan geri dönüşebilirlik, yüksek teknolojinin artıklarıyla yanyana yaşamasını gerektirmektedir. Bu tema, büyük bir hurdalığı andıran “Blade Runner”ın Los Angeles kentini biçimlendiren önemli bir etkidir. Ama başka bir açıdan bakıldığında da, karşımızda duran şey, ekonomik yapının ve teknolojinin karanlık yüzünü gösteren bir dağılma süreci, çürümenin estetiğidir.



Şekil 4.1. Blade Runner filminde post endüstriyel kent, yönetmen: Ridley Scott, 1982 (Neumann, 1999)

Kentin sakinlerini, eski günlerin bütünlüğünü derin bir nostalji duygusuyla geçmişin stillerinde arayan insanlar olarak tanımlayabiliriz. Yeniden kullanıma sokulmuş Roma kolonları, Mısır ve Maya süslemeleri, Çin ejderhaları, Mısır piramitlerini andıran gökdelenler, Modernist taş kaplamalarla süslü asansörler, Sebastian’ın barok apartmanı geçmişe olan özlemi yansıtır.

Halk arasında kullanılan dil farklı dillerin kolajıdır. Şehrin sakinleri sanki maskeli baloya gidermişçesine zorlama kimliklerini teşhir edecek tarzlarda giyinmektedirler. Gerçek ve kopyası arasındaki farkın iyice kaybolduğu bu dünyada özünde insan olmayı en iyi başaranlar geleceğin “öteki”si replikantlardır.

Aşına olduğumuz günümüzün çok uluslu, muhtemelen artık çok dünyalı, dev şirketlerin reklam panoları kentteki çevre kirliliğinin bir parçası haline dönüşmüştür. Doğum kontrol haplarını veya dünya dışı kolonilere çalışan acentaları tanıtan reklam panoları, binaların cephelerini hatta gökyüzünü kaplamaktadırlar. Bina büyüklüğündeki billboardlarda Coca Cola, Pan Am ve Budweiser reklamları vardır. Şimdiden birbirlerine benzemeye başlayan metropoller gibi, 2019’un Los Angeles’i

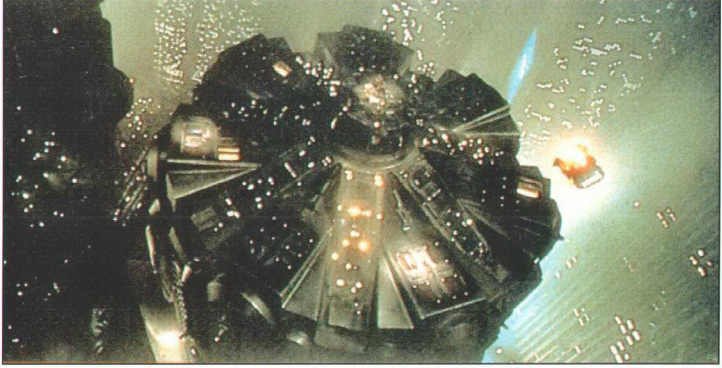
da bugünün Los Angeles'ından çok, Tokyo veya Hong Kong'a benzeyen herhangi bir kente dönüşmüştür. "Blade Runner"ın kent vizyonu bir anti-ütopyadır.



Şekil 4.2. Blade Runner filminde "Tyrell Corporation" gökdeleni, yönetmen: Ridley Scott, 1982 (Neumann, 1999)

Filmin set tasarımcısı Syd Mead, geleceğin kentine ilişkin öngörülerinde, New York, Chicago gibi büyük kentlerde, binaların yıkılıp yeniden yapılmayacağı; yeni kablo, tesisat, havalandırma kanalları, cephelerine asansörler eklenerek güne uyarlanacağını söylemiş ve seti bu şekilde tasarlamıştır.

Replikantları üreten genetik mühendisi Tyrell, altın renkli devasa bir piramidin zirvesindeki Gotik evinde yaşamaktadır. "Tyrell Corporation" gökdeleni olarak adlandırılan bu bina, "Metropolis" (1926) filmindeki burjuvazinin gökdelenlerinin karşılığıdır. Yani yüzyıl başında öngörülen, ekonomik ilişkilerin yönlendirdiği kent topografyası, 2019'u kurmaya çalışırken de tiranlık haline gelen şirketlerin gökdelenlerinin şekillendirdiği kent topografyası olarak devam etmektedir. Tasarımında pek çok sitilin harmanlandığı bu megastrüktürler, bilgisayarın beyni olan mikroçipi andıran cepheleriyle iktidarı simgelemektedir. Filmin baş kahramanı Deckard'ın apartman dairesi oldukça mütevazıdır. Basık tavanı ve kabartma desenli beton karolarla kaplı duvarlarıyla yuva sıcaklığı taşıyan bu mekan Frank Lloyd Wright'ın 1920'lerde tasarladığı Enniston-Brown Evi'dir.



Şekil 4.3. Blade Runner filminde Los Angeles kenti, yönetmen: Ridley Scott, 1982 (Neumann, 1999)

‘Blade Runner’ın temel aldığı düşünce bugün zayıflamış olan modern düşünce ve güncel olarak ortaya çıkan kentsel, sosyal, ekonomik görünümünün bir ifadesidir. Bu filmde görüldüğü şekliyle, Los Angeles’ın 2019 yılında, demokratik bir kent idealiyle asgari düzeyde bile bir ilişkisi yoktur.

Kaotik bir düşsel dünyayı müthiş bir bütünlük içinde yansıtmayı başaran “Blade Runner” filmi, aslında günümüz dünyasındaki düşünsel tartışmaların yoğunlaştırılmış bir mecazından başka bir şey değildir. Ama bunları ortaya koyuş biçiminde güçlü bir siyasallığa ve eleştirel bir bakış açısına sahiptir. Eğer bunca zamandır üstüne bir şeyler yazılıp çizilmeye devam ediyorsa, filmin referans verdiği tartışmalara yeni bakış açıları kattığını söyleyebiliriz. Bundan sonra kuracağımız düşsel dünyaların içinde kaçınılmaz olarak “Blade Runner”dan etkiler olacaktır.

4.2.2. Spekülasyoncu Yöntem: 2001 A Space Odyssey (1964)

Spekülasyoncu yöntemde çizgisel gelişim, beklenmeyen bir gelişmeyle kırılır ve daha şaşırtıcı bir dünya ortaya çıkar. Bu yöntem dünya ile sürekliliği birkaç noktada koparır, kendi kuralları çerçevesinde yeni bir dünya oluşturur. Projeksiyoncu yöntem “eğer böyle giderse” diye başlarken, spekülasyoncu yöntem “ya şöyle olursa” diye sorarak başlar.

Spekülasyoncu varsayım tekniği daha geniş bir alan içinde özgürce hareket edebildiği için sanatsal yaratılara daha uygundur. Dünyanın mevcut durumuna bağımlı değildir. Mutlak bilimsel gerçekler ile ters düşmediği sürece yeni bilimsel

prensipieri yada hipotezleri ortaya atabilir. Kendi kurallar bütününü oluşturur ve bu çerçeve içinde tutarlı kalır.

Patrick Parrinder spekülâtif bilimkurgunun sınırını şöyle tanımlar: “ anlamlı bir yabancılaştırma eylemi ancak göreceli olabilir. Çünkü insanoğlu için kendisine tamamen yabancı bir şeyi hayal etmek imkansızdır. Tamamen yabancı bir şey onun için anlamsız olacaktır. Bir şeye anlam kazandırmak ise kaçınılmaz olarak, o şeyi evcilleştirmek, onu antropomorfik dünya bakışımızın sınırları içine taşımaktır.” (Malmgren, 1991)

Spekülâtif dünya kurgusu, devamlılık değil, benzerlik/kıyaslama (analoji) üzerine kurulmuştur. Karakterler insan/insansı, mekan ve yerler dünyevi olmayabilir. Spekülâtif bilimkurgu eserlerde karakterler, nesneler, ilişkiler kendi içlerinde mantıksal olarak tutarlı oldukları sürece istedikleri kadar garip/fantastik olabilirler.

Spekülâtif yöntemle çevrilmiş en önemli bilimkurgu örneklerinden biri getirdiği yeniliklerle hiç kuşkusuz “2001 A Space Odyssey” filmidir. 1964 yılında Arthur C. Clarke ve Stanley Kubrick filmin senaryosunu yazarken henüz Ay’a ayak basılmamıştı, rutin uzay uçuşları yoktu ve ilk uzay istasyonunun gerçekleştirilmesine yedi yıl vardı. Bilgisayarlar filmdeki bilgisayar HAL gibi devasa boyutlardaydı ve insanlar onlara insana benzer zeka kazandırabilmek için nasıl programlamaları gerektiğini araştırıyorlardı.

2001 mitsel bir öyküdür; kahramanın büyük bir tehlikenin içine düşmesini, sınanışını, bir görevden yüzünün akıyla çıkışını anlatır. Bu filmle birlikte, bilimkurgu türünde ilk kez bir film, belli bir gelecek dilimi içinde olup bitecek olanla, kestirilebilir olanla, mevcut verilerin içinden türetilebilir olanla ilintilenmeyip, içinde yaşanan anın, doğrudan kültürel engellerin ve takıntıların aşılması temasına yönelmiştir. (Atayman, 1995).

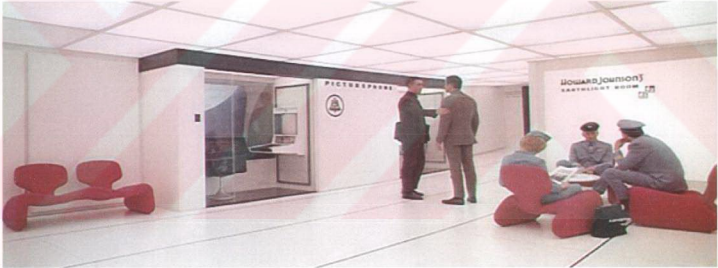
Clarke ve Kubrick, filmdeki teknolojileri, henüz gerçekleşmemiş olmalarına rağmen, olabildiğince gerçekçi kılmaya çalışmış, NASA, IBM, Boeing ve birçok diğer firmadan uzmanlara danışarak uzay gemisinden bilgisayar ekranına, astronotların konuşmalarından yiyeceklerine kadar her detay için fikir almışlardır. Amaçları geleceği tahmin etmek değil, inanılabilecek kadar uzak, fakat aynı zamanda gerçekleşebilecek kadar yakın yansıtmaktı. Nitekim hayal ettikleri ürünlerin bir kısmı zaman içinde gerçekleşmiştir.

Filmdeki uzay istasyonunun bir kısmı Hilton Otelı tarafından işletilmektedir. 1968 yılında uzay istasyonu ve onun içinde bir otel yoktu. Günümüzde bir uzay

istasyonunun kapasitesi en fazla 8 kişidir. Ne var ki uzay istasyonu Nisan 2001 tarihinde bir turiste (Dennis Tito) yüklü bir miktar karşılığı bir haftalığına ev sahipliği yapmıştır. Diğer yandan Kaliforniya’da Space Island Group artık kullanılmayan uzay mekiği yakıt tanklarını kullanarak Dünya yörüngesinde dönen dairesel bir otel inşa etme yönünde çalışmalar yapmaktadır.



Şekil 4.4. 2001 A Space Odyssey filminde Hilton oteli, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964 (www.cicall.com/videophone/2001/more.htm)

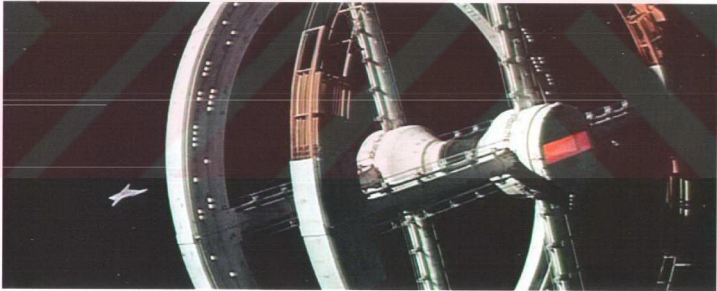


Şekil 4.5. 2001 A Space Odyssey filminde Hilton oteli lobisi, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964 (www.cicall.com/videophone/2001/more.htm)

“HAL 9000”, bilimkurgu filmlerin fantezisi ile mimari gerçekliğin en çok örtüştürüldüğü örnek olabilir. Bu bilgisayar merkezi gerçekten de adını Kubrick’in “2001:A Space Odyssey” filminden almıştır.Nicholas Grimshaw ve ortakları Meksika’daki çimento üreticisi Cemex için hazırladıkları projede ilhamı Arthur Clarke’ın “HAL 9000” bilgisayarından almışlar ve tasarım konseptlerini Tony Masters, Harry Lange ve Ernest Archer’in 1967’de yaptıkları tasarımlardan şablon oluşturup üzerinden çalışma yönünde kurmuşlardır. (Fear, 2000)

Dünyadaki “HAL 9000” bir kat yüksekliğinde, birkaç tane penceresi olan beyaz bir kutudur. Filmdeki “HAL 9000” gibi özelliği bir kontrol ve işlem yürütme yetisidir. Yılda 365 gün, günde 24 saat Cemex firmasının bütün üretim ve dağıtımını yürütür. Eğer beklenmedik bir sorun çıkarsa ve bilgisayarın bulunduğu, steril ve sakın alanda insan varlığı kaçınılmaz olursa yana doğru kayarak açılan, harekete duyarlı cam kapılardan içeri erişim hakkı verilir. Bir insanın varlığı, uygun aydınlatmanın çalışmasını başlatır, kişi ortamı terkedince aydınlatma kapanır ve HAL sessiz hale döner. Güvenliğe de önem veren HAL, ziyaretçilerini giriş yaparlarken tarar. Tavana gizlenmiş kırmızı ışıklar, girişin arkasındaki ikinci kapılar kayarak açılmadan önce paslanmaz çelikten hava kilidini aydınlatır. İçeri girildikten sonra, zemindeki mavi renkli cam lensler, içerisinin, dışarının sıcaklığından korunduğunu, kontrol altında bir çevre olduğunu gösteren, bir buz evi atmosferi oluştururlar. Kontrol masasındaki personelin bilgisayar ile çalışmaktan ötürü yorulmaları halinde HAL 900 onlara beyaz bir perde açarak dinlenmelerini sağlar. (Fear,2000)

2001 filmi barındırdığı teknoloji ile bir çok buluşa öncülük etmiş, filmde kullanılan düz ince panel ekranlar, kredi kartları, uzay giysileri, kullanılan ekipmanlar, mobilyalar ve uzay gemisi içindeki mekanlar bir çok tasarımcı ve mimar tarafından esinlenme kaynağı olmuştur denilebilir.



Şekil 4.6. 2001 A Space Odyssey filminde uzay istasyonu, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964 (www.lightspeedfineart.com/images/2001.jpg)

4.3. Bilimkurgunun Tasarıma Etkisi

Edwin Heathcote Architectural Design dergisinde ‘Sci-Fi Modernism’ (2000) isimli makalesinde şunları söyler:” Star Wars (Yıldız Savaşları) serisindeki ‘Death Star (Ölüm Yıldızı)’ Corbusier kuşağından tasarımcılar için bir rüya idi; baştan sona

tasarlanacak bir gezegen. Nostaljik gelecek vizyonları, modern tasarımlara kaynaklık etmektedirler. Buna bir çeşit ‘retro-futuristic historicism’ denebilir.”

Tasarımcılar, tipik olarak ilham için diğer disiplinleri araştırabilirler, bilim ve bilimkurgu bu anlamda popüler kaynaklardır.

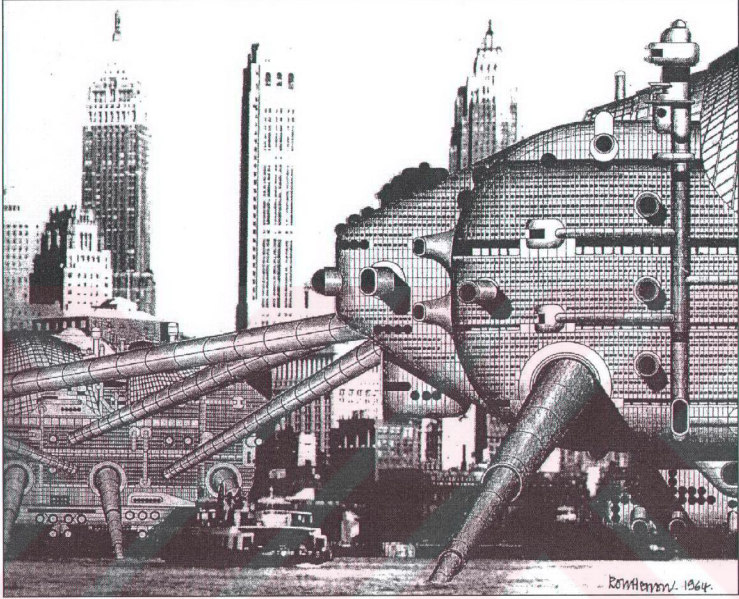
Birçok mimar, yaşayan bir ütopayı gerçekleştirmeyi hayal eder. 20.yüzyılda bu olguyu araştıran mimarların başında istasyon, havaalanı, katman teras evleri ile hava şehirleri tasarlayan Antonia Sant’Elia (1888-1916) gelir. En ünlü ütopik binalar ise büyük ihtimalle Le Courbusier’nin (1887-1965) Immeuble-Villas ve Ville Rodieuse tasarımlarıdır. Henri Sauvage ve Auguste Perret de toplu konut yaşamı için aralarında büyük boşluklar, geniş yaya yolları barındıran çok katlı gökdelen tasarımları yapmışlardır. 1950’lerde Alison ve Peter Smithson’un iyimser bir geleceğe dair tasarımları görülür. Özellikle “House for the Future” projelerinde kabul edilmiş estetik değerlerin, gelecekteki yaşam tarzına dair beklentiler ve ergonomik gereklilikler ile bütünleştirildiği görülür (Ekremoğlu, 2002).

1960’larda tasarım, uzay yarışından büyük ölçüde etkilenmiştir. Uzayı fethedebilme fikri iyimserliği artırmış ve gelişmiş teknoloji ile mutlu dünyalar kurulabileceği düşüncesini yaygınlaştırmıştır (Toy, 1999). Uzay çağı tarzı, tasarıma hakim olmuştur. Oscar Niemeyer, Kisho Kurokawa ve Shin Takamatsu’nun tasarımları çağa hakim bu estetiği yansıtır.



Şekil 4.7. Modern Sanatlar Müzesi, S.Paulo, Oscar Niemeyer, 1996
(www.heim.ifi.uio.no/janki/brarg/main2.html)

60'larda tasarım sadece bilimkurgudan etkilenmemiş, aynı zamanda bilimkurgu üretmiştir. Archigram da 1960'lı yıllarda ortaya çıkmış ve ütopik tasarımlarını 70'lere kadar sürdürmüştür. Ron Herron 'un "Walking City" tasarımı hala günümüz bilimkurgu filmlerde kullanılabilir niteliktedir.



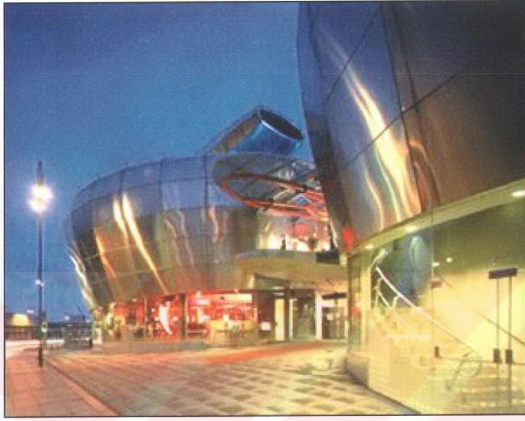
Şekil 4.8. Walking City, Ron Herron, 1964 (www.davidgalbraith.org)

1980'lerde bir tarz olarak ortaya çıkan High-Tech, teknolojik gelişmeleri, yapıları geliştirmek üzere kullanma fikrinden doğmuştur. High-Tech mimari bir süre sonra belirli bir dış görünüş ile ilişkilendirilmiştir. Geleceğe dönük bir görünüm vermeye odaklanılmıştır (Heathcote, 2000).

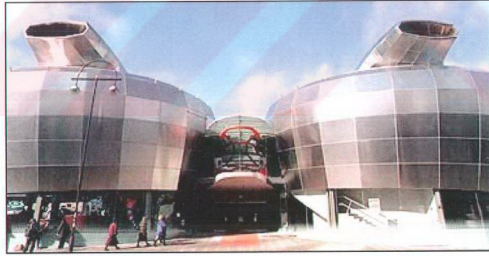
Günümüzün, futuristik tasarımları ya Frank Ghery'nin Bilbao'daki Guggenheim müzesinde olduğu gibi daha çok yeni malzeme ve şekilleri, hatta bilimsel teorileri test etme yönünde çalışmalardır, ya da Nigel Coates'in "Sheffield Popüler Müzik Merkezi" tasarımı gibi 1960'ların uzay çağı tarzından ilham alan retro-futuristic tasarımlardır.

Nigel Coates, modern tasarımda bilimkurgu uzay tarzının gelişmesinde önemli rol oynamıştır. "Sheffield Popüler Müzik Merkezi"ndeki paslanmaz çelikten uçan

daireleri ile postendüstriyel manzara içinde uzay estetiğini oluşturmuştur. Uzay estetiği (Spacey Aesthetic), ortaya çıkmakta olan, retro bilimkurguyu (burada, retro öneki geçmişte kurgulanan geleceğe dair önerilerin kullanılması anlamındadır) high tech malzemeler ve formlar ile birleştiren estetik anlayışın bir parçasıdır (Toy, 1999).



Şekil 4.9. Sheffield Popüler Müzik Merkezi (The National Centre for Popular Music in Sheffield), Nigel Coates 1999 (www.ark-web.com/photos.htm)



Şekil 4.10. Sheffield Popüler Müzik Merkezi (The National Centre for Popular Music in Sheffield), Nigel Coates 1999 (www.ark-web.com/photos.htm)

Bu estetik anlayışın geçtiğimiz birkaç yılda geliştiği görülebilir. Philippe Starck'ın 1950'lerin bilimkurgu romanlarındaki roketleri andıran limon sıkacağı, Marc Newson'un tasarımları, modüler mobilyaların tekrar canlanması, laboratuvar beyazlığında iç mekanlar örnek verilebilir. Bu yeni görünüm hem genç tasarımcıların, hem de Oscar Niemeyer gibi eski ustaların çalışmalarında görülebilir.



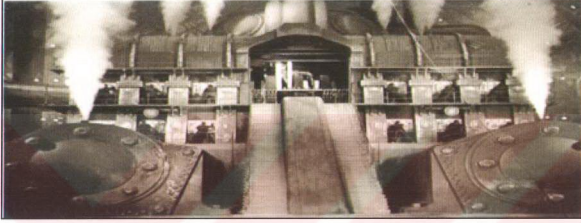
Şekil 4.11. Marc Newson'un tasarımları (www.paulhughes.co.uk)

Nigel Coates'ın havalandırma kanalları, teller, kablolar gibi bileşenleri açıkça sergilediği tasarımlarının tersine uzay estetiğine kaynak olarak, henüz uzaya gitmenin hayal olduğu, iç mekanların düz ve beyaz hayal edildiği dönemin bilimkurgusundan esinlenen tasarımcılar da mevcuttur. Ushida Findlay'in Soft and Hairy House (Tokyo, 1994) ve Truss Wall House (Tokyo, 1992, Jan Kaplicky ve Future Systems'in Lords Media Centre (1999) tasarımları örnek verilebilir (Heathcote, 2000).



Şekil 4.12. Lords Media Centre, Future Systems 1999 (www.arup.com)

Oscar ödüllü prodüksiyon tasarımcısı Ken Adam'ın hayal etme gücü, onun mimar ve tasarımcılardan çok önce high-tech tasarımları gerçekleştirmesini sağlamıştır. Ken Adam'ın geleceğe dönük (futuristic) set tasarımları bugün gerçeğe dönmektedir. Norman Foster, Nicholas Grimshaw, Jean Nouvel, Richard Rogers gibi tasarımcılar, geleceğe dönük tasarımlarına ilham bulmak için geçmişe dönüp "2001:A Space Odyssey" gibi filmlerdeki estetik anlayışa bakıyorlar. Diğer yandan döngüyü tamamlamak için film yönetmen ve tasarımcıları da filmlerini bu yeni üretilen, modern, high-tech mekanlarda çekiyorlar. Bu da bilimkurgu sineması ve mimarlık arasındaki karşılıklı etkileşimi ortaya koyuyor (Fear, 2000).



Şekil 4.13. Metropolis filmi, yönetmen:Fritz Lang, 1926 (Neumann,1999)



Şekil 4.14. Pompidou, Rogers – Piano, Paris, 1976 (www.mmf.gazi.edu.tr)



Şekil 4.15. Antalya Riva Diva Hotel eğlence merkezi, tasarım: Fatih Babaoğlu, 2003



Şekil 4.16. 2001 A Space Odyssey filminde koridor, yönetmen: Stanley Kubrick, 1964 (www.lightspeedfineart.com/images/2001.jpg)

4.3.1. Archigram Grubu

“Archigram ve Metabolists gruplarının tasarımları sadece başka bir gezegenden gelmiş gibi değil, aynı zamanda sadece o gezegenlerde inşa edilebilmiş gibiydiler. Bu, kendi kendini destekleyen, yaşatan, organları dışarı çıkmış olan yapı tasarımları, Centre Pompidou ve Llyods Binası gibi high-tech yapıların gerçekleşmesine yol açmışlardır.” (Heathcote, 2000)

Suha Özkan Archigram üzerine bir makalesinde (1998) şöyle söyler; “Fabrikaları, petrol arıtım kuruluşlarını ya da uçakları oluşturan teknoloji mimarlık için neden kullanılsın? Bireysel yaşamın tüm işlevlerin sağlandığı kapsüle indirildiği yapıların, bu kapsülleri taşıyan birer koçan, kentlerin de bu koçanların bir araya geldiği yoğun üç boyutlu yerleşme alanları olduğu bir dünya.”

1960’lı yıllarda Peter Cook’un önderliğiyle “Archigram” adlı dergi çerçevesinde toplanan genç İngiliz mimarlar, mimarlık dünyasında o güne dek görülmemiş ve belki de bir daha görülmeyecek yoğunlukta bir ütopyacı etkinlik göstermişlerdir.

Grubun kurucuları; Peter Cook, Denis Crampton, Michael Webb, David Greene, Warren Chalk, Ron Herron’dur. Topluluk, çalışmalarını 2 alanda yürütmektedir: Birincisi, özel mimari ofislerde uygulanabilecek projeler hazırlamak, mimari proje yarışmalarına katılmak; diğeri ise gelecekte karşılaşılabilecek öngörülen problemlere çözümler getirmek, yaşadığımız bugün için bile ütopya kabul edilebilecek yeni öneriler geliştirmektir. Birbirini tamamlayıcı niteliklere sahip projeler geliştiren grubun üyeleri tasarımlarında çoğunlukla ortak düşüncelerden yola çıkarlar ve temsil şekli olarak benzer grafik ifadeler kullanırlar.

Grup, temel düşüncesini, şu şekilde açıklamaktadır: “Yirminci yüzyılın ikinci yarısında devrini yitirmiş mabutlar birer birer devrilmektedir. Artık eski dogmalar, kokuşmuş ilkeler yetersiz ve geçersiz bir duruma düşmektedir. Biz, uzay kapsülleri, hesap makineleri ve elektro-atomik çağın aygıtları ile aynı paralelde bulunan yepyeni bir dili, yepyeni bir düşünceyi araştırmaktayız...” (Gürel, 1968).

Sedat Gürel (1968) Archigram topluluğunun ana temalarını şu şekilde özetlemiştir:

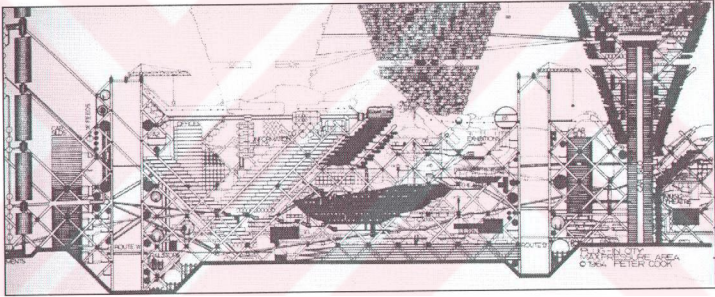
- Mimariye, değişiminin (mutation) ve uyarlama (adaptation) kavramlarının katılması.

- Mimarlık eyleminde “geçici” objenin belirlenmesi; buna sonu olmayan bir yenileme sürecide diyebiliriz.
- Parlak sonuçlara ulaşmış yüksek tekniğin toplumun tüm sorunlarına cevap verebilecek bir düzeye getirilmesi.
- Tüm teknik olanakların “uzayın fethi” konusuna yönelmesi.
- Estetik araştırmanın önsel bir gaye olarak kabul edilmesi.
- Şehir tasarımında, “insan yığılmaları” , “bireyler silosu” gibi kavramların kabul edilmesi.
- Yepyeni iletişim, dağılım ve beslenme organizasyonlarının araştırılması (örneğin: köşegen yolların kullanımı gibi).

Archigram grubunun yukarıda belirtilen tavrıyla, bilimkurgunun geleceği şekillendirmede kullandığı yöntemler arasında bir bağ kurulabilir. Bilimkurgu kullandığı yöntemlerle; günümüz dünyasına ilişkin problemlerin gelecekte artarak devam etmesi ya da şuan hiç karşılaşmadığımız yeni olguların hayatımıza girmesini yansıtırken, Archigram, özellikle Plug-in City ve Walking City önerilerinde olduğu gibi, bizlere; şuan yaşadığımız problemleri bugün için gerçekleşmesi mümkün gözükmeyen çözümlerle sunar. Bir nevi bilimkurgunun spekülasyoncu ve projeksiyoncu yöntemini birlikte kullanır, “eğer bu şekilde devam ederse” savından yola çıkar ve kentlerin hareket edebilecekleri spekülasyonunu ortaya atarak tasarımlarını bu öngörü üzerinden sürdürür.

“Plug-in City” örneğinde değişim esastır. Şehri oluşturan her elemanın bir ömrü vardır. Bürolar 2 yıl, yollar 20 yıl, konutlar 15 yılda bir değişir. Bu değişim şehrin üzerine yerleştirilmiş vinçler aracılığıyla gerçekleştirilir, bu vinçler rayların üzerinde hareket edebilirler. Kent ulaşım kanalları, besin nakledici tüpler, mekanik ve elektronik aygıtlarla donatılmıştır. Mimarlığın bir tüketim nesnesi olmadığını inatla savunan gelenekçiliğe karşı, Archigram, kenti bile tüketim nesnesi olarak düşleyen kendi önerilerini getirir. ‘Plug-in City’ neredeyse buzdolabı ya da otomobil kadar endüstriyel hale getirilmiş elemanların yine endüstriyel bir taşıyıcı sisteme takıldığı ve eskiyince yenilendiği bir ‘tüketilebilir kent’ önerir. Yalnız Plug-in City’de olduğu gibi zamanla tüketilen mimari elemanların değiştirilmesinden kaynaklanan bir devrim değildir bu; aynı zamanda da ‘Instant City’ ve ‘Walking City’ ütopyalarında olduğu biçimde kentin kendisi düpedüz hareket halindedir ve yer değiştirmektedir.

20.yüzyılda üretilen başka ütöplast önerilerle, Le Courbusier'nin, Wright'ın ve benzerlerininle karşılaştırıldığında, Archigram öncesi ütopacılarının düşsel tasarımlarını adeta gerçekçi tasarımlar olarak sundukları fark edilmektedir. Onların tasarladıkları herşey olanak bulunduğunda hemen gerçeğe dönüştürülecek projeler gibi ortaya konmuştur. Bu tür ütopyalarda henüz inşa edilmesi beklenmeyen, ama kısa vadede gerçekleştirilmesi önerilen mimarlıkların 'temsil'i söz konusudur. Archigram'ın kimi projelerindeyse, gerçeği çeşitli tasarı geometri teknikleriyle temsil etmek değil, mimari geleceğin simülasyonlarını yapmak amaçlanmıştır. Bilimkurgu çizgi romanıyla Archigram tasarımları arasında gözlemlenen; ikincinin birinciden yoğun biçimde yararlanmasıdır. Bununla birlikte sinemanın sabit mekan anlayışının hareketli kent imleriyle yenilediği bir mimarının tasvir edildiği, yönetmen Alex Proyas'ın "Dark City" (1998) filmi ile Ron Herron'nun "Walking City" (1964) ütopyasındaki yürüten kent arasında bir bağ kurulabilir. Archigram grubuyla bilimkurgu arasındaki bu sıkı etkileşim, geleceği yaratmada bizlerin bilimkurgu dünyalarından faydalanmamız açısından önemlidir.



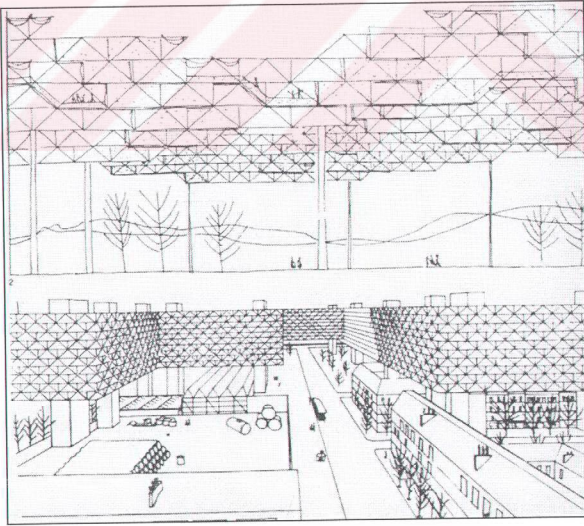
Şekil 4.17. Plug-in City, tasarım: Peter Cook, 1964 (host.uniforma3.it/.../casa.htm)

Bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi Archigram ürünlerinde de mimari görüntülerden ötesi yoktur. Plug-in City'nin teknik ayrıntıları hiçbir çizimde bulunamaz, Instant City ile Walking City'nin nasıl hareket edeceği meçhuldür. Bu kentsel tüketim makineleri nerede üretilip, nasıl iletilip, nasıl ve hangi araçlarla, hangi parasal kaynaklarla inşa edileceklerdir? Böylesi soruların sözde yanıtlarını vermek için spekülasyonlar yapmanın, aslında ütopyanın iç mantığına ters düştüğü bir gerçektir. Archigram grubu da önerdiklerinin ütöplast birer simülasyon olduğunun bilincindedirler. Tarihteki tüm ütöplast öncülerinden onları ayırteden de bu bilinçlilikleridir. Ütopyanın tümel bir projelendirmeye kadar vardıığında ütöplast içeriğinin kalitesinin düştüğünü ilk kavrayanlar da onlar olmalıdırlar.

4.3.2. Friedman'ın Uzaysal Şehir Tabakaları

Macar asıllı mimar Yona Friedman'ın 1958 yılında planladığı “Uzaysal Şehir” önerisi değişkenlik özelliğiyle Peter Cook’un “Plug-in City”si ile benzerlikler gösterir. Bu benzerlikler, yalnızca çağdaş toplumun değişkenliğini baz alarak planlama yapmanın yanı sıra kullanılan yöntemleri de kapsar. Friedman’ın ütopik tasarımları da tıpkı Archigram gibi bilimkurgusal temalar ve yöntemler içermektedir.

Friedman, “Uzaysal” şehrini, zemine asgari ölçüde temas eden tabakalar halinde planlamıştır. Şehrin temel ilkesi, yükseltilmiş düzlemlerin yardımı ile kentin orijinal yüzeyini çoğaltmaktır. Bu çoğaltmanın normal şehirlerdeki çoğaltmadan farkı, yoğunlaşmanın belirli noktalarda birikmemesi ve yüzeyi bütün olarak tamamen kaplamasıdır. Eylem türleri aynı düzlem üzerinde yanyana gelecek yerde uzayda üst üste de gelebilmektedir. Örneğin bir ticaret merkezi bir endüstri bölgesinin üstüne isabet edebilir. Böylece yükseltilmiş yapay uzaya üst tabakalar halinde konut, kamu hayatı, oyun, yaya trafiği gibi eylemler yerleştirilebilmektedir. Alt yüzeyler ise çeşitli servislere (mekanik sirkülasyon, depolama, üretim, beslenme, boşaltma v.b.) ayrılmıştır. Şehrin her katının organizasyonu birbirinden farklı olabilir. Kentin alt yüzeylerinin bu şekilde servis mekanlarına ayrılması, yaşamın üst tabakalarda yoğunlaşması bize “Blade Runner” (1982) filminin Los Angeles’ını hatırlatmaktadır.



Şekil 4.18. Yona Friedman'ın “Uzaysal Şehri”, 1958 (Gürel, 1968)

Friedman'a göre bugünün kentleri hızlı dönüşümlere adapte olabilecek olanaklara sahip değildirler ve bu nedenle de büyük bir engel olarak ortaya çıkarlar. "Uzaysal Şehir" ütopyasının da çıkış noktası bu problemten kaynaklanmaktadır. Bugün ortaya çıkmaya başlayan problemler tıpkı "Blade Runner" filminde olduğu gibi gelecekte abartılmış bir biçimde sergilenir ve problemlerin çözümleri varsayılan bu ortama göre şekillendirilirler.

Yona Friedman geleceğe dair öne sürdüğü problemlerin artarak devam edeceğini ve bu problemlerin çözümlerinin bilim yoluyla gerçekleşeceğini savunmaktadır. Friedman'ın ortaya koyduğu sorunların ve çözüm önerilerinin, bilimkurgunun özünde de bilim olgusunun yattığını kabul edersek, bu disiplinle etkileşim halinde olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu noktada bizler de ütopyalarımızı kurgularken, bilimkurgunun şekillendirdiği geleceğin kentine ait problemlerden ve bu sorunların çözümlerinden esinlenebiliriz.

4.3.3. Fuller'in Klimatize Edilmiş Kent önerisi

Buckminster Fuller, günün teknolojisinin kentlerin klimatizasyonunu sağlayacak duruma geldiğini savunur ve projesini şu şekilde özetler: "Genel olarak konutların dışındaki hava, konutların içine oranla 3-4 kez daha fazladır. Buna karşılık bütün şehri içine alacak örtü yüzeyinin alanı o şehirdeki binaların bütün duvar, döşeme, çatı örtü yüzeylerinin toplamından 3-4 kez daha azdır. Teknik yönden düşünüldüğünde bir şehrin klimatizasyonu için tüketilecek enerji o şehrin tüm konutlarının ayrı ayrı ısıtılması için tüketilecek enerjiye oranla 3-4 kez daha fazla olacaktır. Ancak iklimik koşulların sabit bir değerde tutulabilmesi aynı şehirde yer alan bütün binalardaki koşulların sabit tutulmalarına oranla 3-4 kez daha az enerji tüketimi gerektirecektir. Bu fenomenin nedeni daha küçük bir yüzeyin daha az ısı kaybına yol açacağı gerçeğidir. Sonuç olarak, binaların tek tek ısıtılmaları yanında bütün şehrin klimatize edilmesi daha ekonomiktir." (Gürel, 1968)

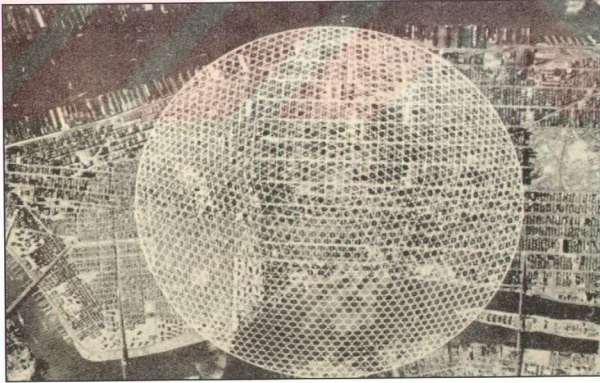
Fuller şehrin klimatizasyonunu gerçekleştirmek için tüm kenti geodezik bir kubbe içine almayı önermiştir. Fuller, şehirdeki tüm seslerin küresel kabuktan yansımaları, hacim olarak küresel formun daha fazla yer işgal etmesi gibi olumsuz yönleri de olan projesinde, bilimkurgunun projeksiyoncu yöntemine benzer bir yöntemle mevcut teknolojiyi ileriye doğru geliştirmekte ve geliştirdiği bu teknoloji ile endüstri ürünü haline gelmiş mimari ürünler tasarlama yöntemini kullanmaktadır.

Fuller'in dünyayı ve insanı tanımlayış biçimine baktığımızda da bilimkurguyla ilişkisini görebiliyoruz: "Yeryüzü gezegeni milyarlarca ton ağırlığında bir uzay gemisidir. Yeryüzü Uzaygemisi'nin küresel yolcu güvertesi 140milyon mil

metrekarelik bir yüzme havuzu ile kaplıdır. İnsanların Yeryüzü Uzaygemisi'nde olma nedenleri, evrende yerine getirmekle yükümlü oldukları kritik işlevlerdir. Ancak insanoğlu henüz bu işlevlerden habersizdir.” (Picon, 2001). Fuller, çıkış noktasında durumu tanımlarken sanki bilimkurgu öğelere atıfta bulunmuşçasına dünyayı uzay gemisi ile eşleştirmektedir.

Fuller'e göre fiziksel evren bir makinedir. Fuller'in dünyayı ve insanı tanımlamasıyla, Wachowski Kardeşlerin “The Matrix” (1999) filmindeki “Zion” kenti arasında bir bağ kurmak mümkündür. Filmdeki “Zion” kenti de Fullerin öngörüsünde olduğu gibi makineleşmiş ve dış dünyadan ayrılarak klimatize edilmiştir. Fuller'in önerisindeki gibi bir geodezik kubbeyle örtülmüş olmasa da, “Zion” kenti ana merkezde bulunan makinelerle havalandırılmakta, ısıtılmakta, korunmakta ve su ihtiyacı bu makineler tarafından sağlanmaktadır. Her insanın bir görevi ve işlevi vardır.

Buckminster Fuller'in geodezik kubbe önerisine benzer diğer bir örnek de Frei Otto'nun pnömatik kılıf önerisidir. Frei Otto'nun pnömatik kılıfları dev çadırlardır. Bunlarda klimatize edilecek hacim Fuller'in kubbesine oranla daha ölçülüdür. Ufak bir atmosferik basınç farkı bu çadırı oluşturan saydam veya yarı saydam örtüyü şişkin ve gerili tutabilmektedir. Ekonomik ve ayrıca daha küçük kompartımanlara bölünebilir.



Şekil 4.19. Fuller'in, Newyork; Manhattan yarımadası için geodezik kubbe tasarımı (Gürel, 1968)

5. SONUÇLAR

1. Çalışmanın amacı sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkilerden yola çıkarak geleceği şekillendirmede, sinemanın biz mimarlar için nasıl bir araç olabileceğinin irdelenmesidir. Mimarlık, sinemanın icadından bu yana filmin konusu olmuş ve her iki disiplin birçok ortak noktada birleşmişlerdir. İzleyici, hem mimarlık hem sinemada, anlık algısıyla görsel olarak benzer bir deneyimlenme yaşar. Mimarlık yapmak için kent nasıl bir alansa, film çekmek için de öyledir.

2. Sinema her şeyden önce perspektif, fotoğraf, maket gibi bir temsiliyet olgusudur. Mimarlık, tüm temsiliyet şekillerinde olduğu gibi sinemayı da düşüncelerini görselleştirmede kullanabilir. Bununla birlikte özellikle bilimkurgu sinemasında kullanılan teknoloji ile gerçekleştirilen mekanlar bizlerin ütopyaları için de bir temsil ortamı oluşturabilir. Son yıllarda bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte tasarlanan mekanın simülasyonunun yapılması ve müşteriye sunulması kolaylıkla gerçekleştirilebilen bir olgu haline gelmiştir. 80'lerin başında bazı eğitim kurumlarında maketlerin içinde dolaştırılan video kameralarıyla denenmeye başlanan bu teknoloji ilerleyerek daha gerçekçi sunumlar şekline dönüşmektedir. Fakat bu sunumlar içersinde bir senaryo barındırmaktan çok salt görsellik içermektedir. Oysa ki gelişen teknolojiyle, filmlerde dijital karakterlerle birlikte insanların yaşadığı, olabildiğince gerçekçi, aslında var olmayan şehirler ve senaryolar kurgulanmaktadır. Mimarlar bilgisayar destekli modellemeyi, tasarımı geliştirme ve müşteriyi ikna etme amaçlı yaparken, film efekt uzmanları, fotogerçek izlenimler oluşturmak için kullanmakta ve bunda da mimari sunumlara nazaran daha gerçekçi temsiller yaratabilmektedirler. Amaçlar farklı da olsa uygulanan yazılım ve teknikler hemen hemen aynıdır. Genellikle film efekt sanatçıları, yaptıkları modellemeyi geliştirmek ve tamamen bitirmek açısından daha fazla zaman harcarlar, her detayı işleyerek inandırıcılığı sağlarlar.

3. Mimarlığın sinemanın bu gerçekçiliğini temsil aracı olarak kullanabilmesinin yanında, mimarlar da filme katkıda bulunmak üzere arka planda yer alan kent ve mekan tasarımları konusunda film endüstrisine hizmet verebilmekte, tasarımlarını filmin konsepti bağlamında en gerçekçi haliyle görebilmekte, film için tasarladığı aslında olmayan fakat varmış gibi gösterilen kent ve mekanlarda insanların yaşayışlarını görebilmektedirler. Her mimara düşüncelerini ve tasarımlarını

gerçekleştirme, yaratıcılıklarını geliştirme fırsatı verilmeyen bir ortamda, sinema disiplini mimarlar için hayallerini gerçekleştirebilecekleri yeni tasarım alanları doğurmaktadır.

4. Mimarlığın da sinema gibi düşüncenin bir temsili olması, gerçekte olmayan yalnızca filmde yer alan mekanın da mimarlık olup olmadığı sorusunu doğurur. Bu noktada; hiç görmediğimiz, içine girip hissetmediğimiz, yalnızca bizlere sunulan imajlarından tanıdığımız binalarla, filmlerde gördüğümüz ancak gerçekte olmayan binaları karşılaştırdığımızda, filmlerde geçen sanal mekan ve kentlerin de mimarlık olabileceğine dair bir tez öne sürülebilir. Sonuçta, uygulanmayan, yalnızca kağıt üzerinde kalan tasarımlar da, uygulanan binalar da düşüncelerimizin farklı yollardan temsil edilmesidir.

5. Mimarlık sinemanın temsil olanaklarının dışında da filminden faydalanabilir. Nasıl ki sinema, mekanın olanaklarından yararlanabiliyorsa (ışık, ses, simgesellik v.b), mimarlık da, Parc de La Vilette, UFA Sinema Merkezi projelerinde olduğu gibi, sinemanın montaj, kurgu ve hareket gibi teknik özelliklerinin yaratıcılık amacıyla kullanıldığı tasarımlar içerebilir.

6. Mimari tasarımın salt mantığa dayanan sentezlerden oluşmadığı ve tasarlama faaliyeti için yaratıcılığın gerekliliği üzerine genel bir görüş birliği vardır. Mimarlıkta yaratıcılık; bir tasarımın bireylerin veya toplumun açık veya açığa çıkamamış bir ihtiyacını karşılayacak şekilde ortaya konması şeklinde tanımlanabilir. Bu noktada sinemanın (bilimkurgu sinemasının), henüz ortaya çıkmamış yada çıkması kuvvetle muhtemel ihtiyaçların yada problemlerin gelecekteki durumunun temsil edilmesi açısından bizlere öngörülerde bulunabilme yetisi olduğu tezin sonuçlarından biridir.

7. Elbette ki bilimkurgunun dünyaları gelecekte göreceğimiz dünyalar olmayabilir. Ancak özgün yada banal olsun her tasarım özünde açık veya örtülü bir senaryo barındırır. Yani tasarımcı farkında olmasa bile, belli bir çevrede belli bir yaşam tarzına sahip bir insan tipini hedef alır. İnsanoğlu için kendisine tamamen yabancı bir şeyi hayal etmek imkansızdır. Tasarımı biçimlendiren bu senaryo yada duygular bilimkurgusal temalar da içerebilir. Bilimkurgu kullandığı yöntemler ışığında; günümüz problemlerinden yola çıkar, bu problemleri abartılı biçimde kendi yorumuyla bize sunar yada bambaşka yeni olgular getirir. Ancak özünde günümüze ilişkin temalar barındırır. Günümüzü biçimlendiren tasarımcıların, en azından çocukluk dönemlerinde, popüler bilimkurgu görselliğinden etkilendikleri düşünülebilir. Bu etkiler Archigram'ın çalışmalarında yada High-Tech akımının üzerinde çok belirgindir.

8. Bilimkurgunun tanımlanması aşamasında bilimle olan ilişkisinin yanında kurgu kısmının tasarımıyla gözle görülür bir ilişkisi olduğu rahatlıkla söylenebilir. Yapılan araştırma sonuçları göstermektedir ki gerek yöntem olarak, gerekse süreç olarak bilimkurgu ve mimarlık kendi mekanını üretme anlamında benzerlikler göstermektedir. Çoğu zaman bilimkurgu filmlerinde mekan hikayenin anlatımını güçlendirmekte, filmin yaratıcısı ile izleyici arasında bir ilişki kurulmasını sağlamaktadır. Teknolojinin hızla ilerlediği ve ileriye doğru projeksiyonların yapılmasının bir zorunluluk haline geldiği durumlarda, yeni teknoloji ve ürün geliştirme çalışmalarında yöntem olarak, bilimkurgu benzeri senaryolar oluşturulmakta ve yakın geleceğin mimarisi öngörülmeğe çalışılmaktadır.. Gelecekteki mekan ve kent öngörüsünün; bilimkurgu filminde, bilimsel gerçekler ve teknolojik gelişmeler göz önünde bulundurularak tasarlandığı düşünülürse, yaratılan mimarının gelecekte uygun teknolojilerin ortaya çıkması durumunda gerçekleşmesi nerdeyse kaçınılmaz bir hal almaktadır.

9. Tasarımcı kimliğimizle bilimkurgu türünden iki yönde yararlanabiliriz: türün metotlarıyla yeni dünyalar yaratarak ya da önceden kurulmuş bilimkurgu dünyaları çözümleyerek. Bilimkurgu dünyalarını çözümlemek, insan ve çevresi arasındaki ilişkiyi anlamamız açısından bir araç niteliğini kazanabilir. Çünkü bilimkurgunun dünyaları bizi ve çevremizi yansıtır, bizi ve çevremiz değiştirir ve sonra değişen durumu yansıtır. Biz mimarlar da bu yansılardan çıkaracağımız sonuçlar doğrultusunda yaratıcılığımızı günümüz ve gelecek zamandaki koşullara göre geliştirebiliriz.

KAYNAKLAR

- Agrest, D.**, 1993. Notes on Film and Architecture, MIT Press, Cambridge.
- Aker, C.**, 1992. Steven Holl ile Konuşma, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Anderson, P.**, 1992. A Copy Theory of Representation, Oxford University Press, New York; belirten kaynak: **Türel, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekan'ın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, 11, 68-72.
- Andrew, D. J.**, 2000. Sinema Kuramları, İzdüşüm Yayınları, İstanbul.
- Anon.**, 2003. Tati ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, 154, 122-123.
- Atayman, V.**, 1995. Ütopik Sinema-Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Ayıran, N.**, 1984. Mimari Tasarlama Sürecinde ve Yapma Çevrenin İnsan ve Toplum Üzerindeki Etkilerine Yaratıcılık Bakış Açısından Yaklaşım, *Doktora Tezi*, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ayıran, N.**, 2002. Kategorileri ve Rollerini Açısından Mimarlıkta Metaforlar, *Mimarist*, 5, 39-54.
- Batur, Y.**, 1998. Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayınları, Ankara.
- Benjamin, W.**, 1979. Works of Art in The Age of Mechanical Reproduction, Schocken Books, New York.
- Benjamin, W.**, 1995. Pasajlar, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul; belirten kaynak: **Örs, A.**, 2001. Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, 11, 73-79.
- Borden, I.**, 1995. The Piazza, The Artist and The Cyclops, Butterworth-Heinemann, Oxford; belirten kaynak: **Türel, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekan'ın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, 11, 68-72.

- Bowman, B.**, 1992. Introduction: Space in Classic American Film, Greenwood Press, New York; beliren kaynak: **Kaçmaz, G.**, 1996. Architecture and Cinema: A Relation of Representation Based on Space, *Yüksek Lisans Tezi*, O.D.T.Ü, Ankara.
- Bugin, V.**, 1996. In Different Spaces: Place and Memory in Visual Culture, University of California Press, Berkeley.
- Clarke, D. B.**, 1997. Cinematic City, Rotledge, Londra.
- Colomina, B.**, 1996. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, MIT Press, Cambridge.
- Dear, M.**, 1994. Between Architecture and Film, *Architectural Design*, **64**, 9-14.
- Demirkan, M.**, 2000. Ütopya Masalı, *Yapı Dergisi*, **228**, 53-61.
- Dimenberg, E.**, 1998. Building Space for The Imagination, *Design Magazine*, **9**, 21-25.
- Dorst, K.**, 1995. Comparing Paradigmas for Describing Design Activity, *Design Studies*, **16**, 261-274.
- Eisenstein, S.**, 1984. Film Duyumu, Payel Yayınevi, İstanbul.
- Ekremoğlu, G.**, 2002. Bilimkurgu Eserler ve Tasarım İlişkisi, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Ertürk, Z.**, 1998. Mimari Tasarımda Görselleştirme, Görselleştirme Olgusuna Tarihsel Geri Bakış, *Mimarlık Bülteni*, **7**, 49-55.
- Fear, B.**, 2000. Therapeutic Visions, *Architectural Design Profil*, **143**, 27-30; beliren kaynak: **Özakın, Ö.**, 1997. Analysis of Urban and Architectural Visions in Recent Science Fiction Films, *Yüksek Lisans Tezi*, O.D.T.Ü, Ankara.
- Giedion, S.**, 1962. Space, Time and Architecture, Harvard University Press, Cambridge.
- Giger, H.R.**, 1996. H.R. Giger's Film Design, Titan Books, Hong Kong; beliren kaynak: **Ekremoğlu, G.**, 2002. Bilimkurgu Eserler ve Tasarım İlişkisi, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

- Goldschmidt, G.**, 1994. On Visual Thinking: The Vis Kids of Architecture, *Design Studies*, **15**, 158-174; belirten kaynak: **Uraz, T.**, 2002. Mimar ve Temsil, *Arredamento Mimarlık*, **10**, 77-80.
- Grazzini, G.**, 1989. Fellini Fellini'yi Anlatıyor, Afa Yayınları, İstanbul.
- Güngen, B.**, 2001. Metropol Kültürü, Yaşamı ve Mimarlık, *Yüksek Lisans Tezi*, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gürel, S.**, 1968. Uzay Organizasyonlarında Yeni Gelişmeler, İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Hasol, D.**, 2000. Mimarlıkta Ütopya, *Yapı Dergisi*, **228**, 62-69.
- Heath, S.**, 1986. Narrative Space, Columbia University Press, New York.
- Heathcote, E.**, 2000. Sci-Fi Modernism, *Architectural Design Profil*, **144**, 17-21.
- Heinlein, R.**, 1949. Kızıl Gezegen, Metis Yayınları, İstanbul.
- Hight, M.**, 1995. Picturing Modernism, MIT Press, Cambridge.
- Holl, S.**, 2000. Parallax, Princeton Architectural Press, New York.
- Hotan, H.**, 1993. Mimari Perspektif ve Gölge, Yem Yayınları, İstanbul.
- İpşiroğlu, N.**, 1993. Sanatta Devrim, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Kaçmaz, G.**, 1996. Architecture and Cinema: A Relation of Representation Based on Space, *Yüksek Lisans Tezi*, O.D.T.Ü, Ankara.
- Klassen, H.**, 1994. Michelangelo: The Image of The Human Body, Artifice and Architecture, McGill-Queen's University Press, Montreal.
- Lefebvre, H.**, 1991. The Production of Space, Blackwell, Oxford; belirten kaynak: **Uraz, T.**, 2002. Mimar ve Temsil, *Arredamento Mimarlık*, **10**, 77-80.
- Lindgarten, E.**, 1948. The Art of The Film, Allen and Unwin, Londra; belirten kaynak: **Türel, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekan'ın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 68-72.

- Malmgren, C.**, 1991. *Worlds Apart: Narratology of Science Fiction*, Indiana University Press, Indianapolis; belirten kaynak: **Ekremoğlu, G.**, 2002. *Bilimkurgu Eserler ve Tasarım İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Milton, H.**, 1994. *Italian Renaissance Architecture*, Thomas Hudson, Londra.
- Neumann, D.**, 1999. *Film Architecture From Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York.
- Örs, A.**, 2001. Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, 11, 73-79.
- Özakın, Ö.**, 1997. Analysis of Urban and Architectural Visions in Recent Science Fiction Films, *Yüksek Lisans Tezi*, O.D.T.Ü, Ankara.
- Özakın, Ö.**, 2001. Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma, *Arredamento Mimarlık*, 11, 82-87.
- Özer, B.**, 1979. Fotoğraf: Dünü ve Bugünü, *Yapı Dergisi*, 31-35.
- Özkan, S.**, 1998. Şaşırtıcı Archigram Üzerine Kişisel Tarih, *Arredamento Dekorasyon*, 99, 72-74.
- Özön, N.**, 1972. *Sinema Sanatı*, Gerçek Yayınevi, Ankara.
- Panofsky, E.**, 1997. *Perspective as Symbolic Form*, Zone Books, New York.
- Pelletier, L.**, 1994. *Michelangelo: The Image of The Human Body, Artifice and Architecture*, McGill-Queen's University Press, Montreal; belirten kaynak: **Türeli, İ.**, 2001. *Sinema ve Kentsel Mekan'ın Dönüşümü*, *Arredamento Mimarlık*, 11, 68-72.
- Penz, F.**, 1997. *The City in Twilight, Cinema and Architecture*, British Film Institute, Londra.
- Picon, A.**, 2001. Fuller'in Vaat Edilmiş Toprakları, *Arredamento Mimarlık*, 4, 103-107.
- Poirier, R.**, 1966. *The Place of Style in American Literature*, Oxford; belirten kaynak: **Linder, M.**, 1992. *Architectural Theory is No Discipline*, Whiteman, J., Kipnis, J. and Burder, R. (eds.) *Strategies in Architectural Thinking*, MIT Press, London.

- Porter, T.**, 1979. How Architects Visualize, Studio Vista, Londra.
- Savaş, A.**, 2002. Tasarlayarak Sergilemek, *Arredamento Mimarlık*, **10**, 87-90.
- Serim, I.**, 2001. Alman Sanat Sinemasında Film Mimarlığı, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 88-96.
- Suvin, D.**, 1979. Metamorphoses of Science Fiction, Yale University Press; belirten kaynak: **Özakın, Ö.**, 1997. Analysis of Urban and Architectural Visions in Recent Science Fiction Films, *Yüksek Lisans Tezi*, O.D.T.Ü, Ankara.
- Şenyapılı, Ö.**, 1998. Sinema ve Tasarım, O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Telotte, J.P.**, 1999. A Distant Technology: Science Fiction Film and The Machine Age, Wesleyan University Press.
- Toy, M.**, 1999. Science Fiction Architecture, *Architectural Design Profil*, **138**, 25-30.
- Tschumi, B.**, 1987. Cinegromme Folie le Parc de la Villette, Princeton Architectural Press, Princeton; belirten kaynak: **Örs, A.**, 2001. Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 73-79.
- Tschumi, B.**, 1994. Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge.
- Türel, İ.**, 2001. Sinema ve Kentsel Mekan'ın Dönüşümü, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 68-72.
- Uraz, T.**, 2002. Mimar ve Temsil, *Arredamento Mimarlık*, **10**, 77-80.
- Virilio, P.**, 1997. The Overexposed City, Rethinking Architecture, Ed. Neil Leach, Routledge, Londra; belirten kaynak: **Örs, A.**, 2001. Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, **11**, 73-79.
- Weihsmann, H.**, 1997. The City in Twilight, Cinema and Architecture, British Film Institute, Londra.
- Widman, T.**, 1994. Coop Himmelblau, The UFA Cinema Center: Splinters of Light and Layers of Skin, *Architectural Design*, **64**, 11-12.
- Wollen, P.**, 1989. Sinemada Göstergeler ve Anlam, Metis Yayınları, İstanbul.

Wrede, S., 1980. Asplund: Form and Metaphor, *Prograssive Architecture*, **2**, 89-93.

Yıldırım, S., 1998. Sinemanın Politikası, Mekanın Politikası, *Arredamento Mimarlık*, **105**, 82-87.

Yıldırım, S., 2000. Film, Kent ve Mimarlığa Algı Açısından Bir Bakış, *Doktora Tezi*, Osman Gazi Üniversitesi, Eskişehir.

Web Siteleri

[www. Algonet.se/furberg/sidor/event.html](http://www.Algonet.se/furberg/sidor/event.html)

www.ark-web.com/photos.html

www.arup.com/.../innovation/innovative.html

www.beautifulbritain.co.uk/.../eden-project7.jpg

www.cicall.com/viedophone/2001/more.html

www.davidgalbraith.org/.../cat-architecture.html

www.heim.ifi.vio.no/jonki/braorg/main2.html

www.heise.de/tp/deutch/special/raum/13156/1.html

www.host.uniforma3.it/.../casa-futuro.html

www.internetstart.nu/.../bakgrunder/matrix.jpg

www.light-speed-fineart.com/images/2001.jpg

www.mtholyoke.edu/.../243/lecorbusier/index1.html

www.mmf.gazi.edu.tr/mimarlikj/pompidiu.jpg

www.paulhuphes.co.uk/canthome/newson/newsorgo.html

www.theblisspages.com/travel/cornwall

Filmler

2001: A Space Odyssey, Yönetmen: Stanley Kubrick, 1968

Blade Runner, Yönetmen: Ridley Scott, 1982

Dark City, Yönetmen: Alex Proyas, 1998

Das Cabinet des Dr. Caligari, Yönetmen: Robert Weine, 1920

Le Voyage Dans La Lune, Yönetmen: Georges Melies, 1902

Metropolis, Yönetmen: Fritz Lang, 1926

Mon Oncle, Yönetmen: Jacques Tati, 1958

Playtime, Yönetmen: Jacques Tati, 1967

Strangers When We Meet, Yönetmen: Richard Quine, 1960

The Fountainhead, Yönetmen King Vidor, 1949

The Matrix, Yönetmen: Andy-Larry Wachowski, 1999



ÖZGEÇMİŞ

Fatih Babaoğlu 1979 yılında İstanbul'da doğdu. Orta öğrenimini Bakırköy Sabri Çalışkan Lisesinde tamamlayan BABAOĞLU 1996 yılında girdiği İ.T.Ü Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nden 2000 yılında mezun oldu. 2000 yılında girdiği İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü Bina Bilgisi Bölümü'ndeki yüksek lisans programına halen devam etmektedir.

