**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

# HAREKETLİ GÖRÜNTÜLERLE MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE BİR DENEME

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Ayşe Nil ŞENSU**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı**

**MAYIS 2014**

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

# HAREKETLİ GÖRÜNTÜLERLE MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE BİR DENEME

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Ayşe Nil ŞENSU**
**(502101056)**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı**

**Tez Danışmanı: Prof. Dr. Semra AYDINLI**

**MAYIS 2014**

İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502101056 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Ayşe Nil ŞENSU**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı **"HAREKETLİ GÖRÜNTÜLERLE MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE BİR DENEME"** başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

| | | |
|---|---|---|
| **Tez Danışmanı :** | **Prof. Dr. Semra AYDINLI**<br>İstanbul Teknik Üniversitesi | ..... |
| **Jüri Üyeleri :** | **Prof. Dr. Ayşe ŞENTÜRER**<br>İstanbul Teknik Üniversitesi | ..... |
| | **Prof. Dr. K. Ferhan YÜREKLİ**<br>Maltepe Üniversitesi | ..... |

**Teslim Tarihi : 05 Mayıs 2014**
**Savunma Tarihi : 30 Mayıs 2014**

***Ayten'e ve Haluk'a; bizim için inşa ettiklerine,***

## ÖNSÖZ

Saygıdeğer danışmanım Semra Aydınlı'ya; yolumu açtığı, beni cesaretlendirdiği ve bana inandığı için;

Ferhan Yürekli'ye ve İrem Mollaahmetoğlu'na; dünyamı yontmama olanak tanıdıkları için,

Anneme; olağanüstü tembelliklerimi ve sıkıntılarımı maruz görüp bana her zaman seçeneklerin mevcut olduğunu hatırlattığı için,

Babama; öfkesini ve sevgisini esirgemediği için,

Tuna'ya; izlediğimiz filmler ve dinlediğimiz müzikler için,

Aslı'ya; paylaşarak çoğaldığımız için,

Beril, Didem, Tutku, Leyla, Maya, Nursev, Ali, Bihter, Turan, Ecem, İpek, Gülşah, Işıl, Çiğdem, Nesile, Ceyda... Sizlerle karşılaşmamız tamamen rastlantıydı fakat çıktığımız yolculuklar birbirimizi bildiğimizdendir... Dostlarıma,

En içten teşekkürlerimi sunarım.

Mayıs 2014 Ayşe Nil Şensu

**İÇİNDEKİLER**

**Sayfa**

**ÖNSÖZ** ..... **vii**
**İÇİNDEKİLER** ..... **ix**
**ŞEKİL LİSTESİ** ..... **xi**
**ÖZET** ..... **xiii**
**SUMMARY** ..... **xv**
**1. GİRİŞ** ..... **1**
**2. MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE ÜRETMEK** ..... **3**
2.1 Mimarlığın Temsili ve Düşüncesi ..... 4
2.2 Zaman-Mekanda Tasarımı Düşünmek ..... 5
2.3 Düşünsel Ortam Olarak Sinema ..... 8
2.3.1 Sinemanın ortaya çıkışı ..... 8
2.3.2 Montaj ..... 10
2.3.3 Sinemanın dili ..... 13
2.3.4 Sinema ve gerçeklik ..... 17
2.3.5 Deneyim ..... 18
2.3.6 Sinema: düşünce aracı ..... 22
**3. ARAŞTIRMA ARACI OLARAK SİNEMA** ..... **25**
3.1 Kör Alan ..... 25
3.2 Yaratıcı Nesnenin Ufku ..... 28
3.3 Hafıza ..... 31
**4. MİMAR İÇİN HAREKETLİ GÖRÜNTÜLER** ..... **35**
4.1 Birinci Kurgu ..... 36
4.2 İkinci Kurgu ..... 39
4.3 Üçüncü Kurgu ..... 46
**5. SONUÇ** ..... **51**
**KAYNAKLAR** ..... **55**
**ÖZGEÇMİŞ** ..... **59**

## ŞEKİL LİSTESİ

**Sayfa**

**Şekil 2.1 :** Temsil-gerçeklik ilişkisi ..... 4
**Şekil 2.2 :** Etienne Jules Marey'in çalışmaları (Url-1) ..... 9
**Şekil 2.3 :** Pickpocket filminden karakter-mekan ayrıştırması ..... 15
**Şekil 2.4 :** Stalker filminden karakter-mekan ayrıştırması ..... 16
**Şekil 2.1 :** Steven Holl-Museum of the City projesi çalışmaları (Holl, 2000) ..... 21
**Şekil 2.2 :** Sinematografik düşünme ..... 23
**Şekil 3.1 :** Kör alan ..... 26
**Şekil 3.2 :** Sinematografik düşünme ve mimarlık ..... 31
**Şekil 4.1 :** Rob Carter-Metropolis (Url-2) ..... 37
**Şekil 4.2 :** Harita-Ses Filmi ..... 38
**Şekil 4.3 :** Steiner, $H_2O$ (Url-3) ..... 40
**Şekil 4.4 :** Abide-i Hürriyet Filmi ..... 41
**Şekil 4.5 :** Abide-i Hürriyet Filmi (devamı) ..... 42
**Şekil 4.6 :** Abide-i Hürriyet Filmi ..... 43
**Şekil 4.7 :** Abide-i Hürriyet filmi (devamı) ..... 44
**Şekil 4.8 :** Vietnam şehitleri anıtı (Maya Lin) fotoğraf (Url-4) ..... 45
**Şekil 4.9 :** Vietnam şehitleri anıtı yarışma paftası (Maya Lin) (Url-5) ..... 45
**Şekil 4.10 :** "A Study In Choreography For Camera" filminin zaman diagramı ..... 47
**Şekil 4.11 :** "Yürüyüş" filmi ..... 49

## HAREKETLİ GÖRÜNTÜLERLE MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE BİR DENEME

## ÖZET

Sorularla başlayan bir yolculuk olan bu metin mekan kavramının ve mekansal üretimlerin yerleşik kavrayışlarına eleştirel bir bakış geliştirmek için kurgulandı. Bu bakış yerleşik kavrayışların yeterli olamadığı düşüncesinden beslenmektedir.

"Mekan" gündelik deneyimde anlamlarla dolu, her an algısı değişebilen ve kullanıcılarının düşünsel ve somut anlamda üretimine bilfiil dahil olduğu yerken, temsil düzeyinde "mekan"ın yaşamsallığının temeli olan bu özellikleri görünmez hale gelmektedir. "Mekan"ın deneyimle ve hafızayla ilişkisi ise neredeyse yok sayılmaktadır. Teknik olarak sürdürülebilir temsilin fazlasıyla ön planda olması sebebiyle düşünsel ve yaratıcı süreçlerin karmaşası, çelişkileri ve zenginlikleri yansıtılamamaktadır ve bu kısırlık mekansal üretimin bizzat kendisine içkin hale gelmektedir.

Temsilin ne olduğuyla düşüncenin ne olduğu ve en sonunda somut ürünün ne olduğu bizzat ilişkilidir dolayısıyla herhangi bir aşamadaki çoraklık topyekûn bir etkiye sahip olmaktadır. Tersinden düşünüldüğünde ise herhangi bir aşamadaki zenginliğin tüm süreci zenginleştireceği söylenebilir.

Bahsi geçen zenginliğe ulaşmak amacı mekan kavramının yerleşik kavrayışın dışında temsillerle de araştırılabileceği düşüncesini doğurmuştur. Burada zamanla ilişkisi sebebiyle hareketli görüntülerin, yani sinemanın ve videonun, bu amaç doğrultusunda kullanılabileceği düşünülmüştür.

Zamanı yapısında içkin olarak barındırması, yeni bir dil olması ve kendine has bazı niteliklerinden ötürü hareketli görüntüler yaklaşık yüz yıldır yeni bir düşünce ortamı sağlamaktadır. "Sinematografik düşünme" adının verilebileceği bu düşünme tipi mekanı ve mekansal üretimleri yeni bir ortamda ele alma olanağını da tanımaktadır. Hareketli görüntülerin gerçeklikle kurduğu bağ ve deneyimsel oluşları da bunu pekiştirmektedir. Dahası "mekan"ın zamanla birlikte temsili başka temsil araçlarında olmayan bir nitelik olarak ön plana çıkmaktadır.

"Zaman-mekan" kavramı modern fizikle birlikte ortaya çıkmış ve her tür düşünceyi etkilemiştir. Temelinde zamanın ve mekanın ayrı öğeler olmadıkları, bir bütün oldukları düşüncesi yatan "zaman-mekan" kavramı, hareketli görüntülerin oluşturduğu ortamda mekansal üretimleri ve mimarlığa dair kavramları yeni şekillerde ele almayı sağlamaktadırlar.

Yeni bir kavrayış oluşturabilmek adına hareketli görüntüleri düşünme aracı olarak kullanmak ve mekan kavramını hareketli görüntüler vasıtasıyla irdelemek için videolar hazırlanmıştır. Bunun dışında halihazırda mevcut sinema tarihinden de örnekler ele alınmıştır. Böylece hareketli görüntülerin düşünce aracı olarak kullanılıp kullanılmayacağına dair bir tartışma ortamı hazırlanmıştır.

Bu tez yerleşik kavrayışın dışına çıkarak yeni kavramlar vasıtasıyla mekanı düşünmenin mümkün olup olmadığının araştırmasıdır. Yeni bir ortamda, yeni araçlarla oluşturulan düşünceler eskisi gibi olmayacaktır. "Zaman-mekan kavramının yarattığı düşünsel kırılmanın da pekiştirdiği yeni temsil ihtiyacı hareketli görüntülerle karşılanabilir mi?" sorusu tezin çekirdeğinde durmakta ve başka soruları beslemektedir. Bu tez, tüm bu sorular etrafında çıkılan bir yolculuğun izleğidir.

## RESEARCHING ARCHITECTURE WITH MOTION VIDEOS AND AN EXPERIMENTAL STUDY

## SUMMARY

This text which has begun with questions, has ended with newer questions. Some of them were “How does one start thinking of space? What are the tools for thinking space?”. Simple answers are always ready for those questions; but not always enough to discuss further into the subject. In this study concept of “space” and spatial productions are approached critically considering the current status quo. This critical approach has emerged from the idea that status quo cannot provide adequately nourished environment for these concepts.

“Space” whose perception changes unexpectedly and in which the users constantly participate to its production both physically and intellectually is full of daily routines and its users’ temporary experiences. Nevertheless these qualities become invisible when it comes the representing it. Interconnectedness of experience and memory is ignored. Complexity and richness of intellectual and creative processes cannot be reflected due to dominance of technically productive representation. And this intellectual poverty has become immanent to spatial representation.

Two dimensional representations such as drawings or sketches or three dimensional representations such as models are never enough to capture the liveliness of space, but mostly they are used tools for representing space. Digging deeper, other types of representations exist, even though they are rarely used. One of them is motion videos, which consists of cinema or video.

Through the processes which representation, thoughts or physical product come about are always related to each other so any lack of richness affects the whole system. To think of it the other way, it can be said that any richness nourishes the whole system. To reach that, “space” concept can be researched and studied with the help of newer representations. At that point, it is discovered due to their interconnectedness with “time” concept, motion videos, which is cinema and video, can be of great use.

Since time is immanent to motion videos, and that motion videos form a new language and have other idiosyncrasies, they create paths to a new intellectual thinking. That new intellectual thinking that can be named as “cinematographical thinking” defines a new environment in which space and spatial productions can be newly approached to. Relation of motion videos with reality and them being experiential also supports the idea. What is more, representation of “space” with “time” in motion videos is a qualification that is distinct from other representation types.

To discuss the use of motion videos as a tool, characteristics of motion videos are firstly analysed. Their immanence of time, their own tools of thinking such as montage, the “blind field” concept, the specific language of motion videos, “space-time” representations are among the subjects discussed. “Blind field” and “montage”

are especially emphasized since they are the conceptual thinking model of motion videos.

Two types of gaps are discussed in the thesis. First one is the gap between reality and experience of motion videos. Second one is the gap defined by “blind field” which can be named as vanishing point of the motion video frame. The field which is not visible to the eye but to the mind of the spectator. “Blind field” is the gap in which spectator fills with his/her own vision, thoughts and memory with relation to the motion video in front of his/her eyes.

Motion video experience is a specific experience in which spectators lose themselves in. It is an “in and out” experience, spectators live in physical reality; then comes the moment they start watching motion videos and they lose themselves in them and forget about physical reality; and finally after they finish watching they go back to experiencing physical reality again but this time with different eyes. Their mind has been to the foreign land of motion videos and back. In between these two realities (physical reality and reality of motion videos) they have experienced distancing themselves to physical reality and let themselves into a new world. That creates the gap in which ideas and experiences migrate and transform into newer and more different ideas and experiences.

“Space-time” concept has been used for near a century and it has affected almost every kind of thinking. It basicly indicates that “time” and “space” are connected and makes up a whole. Therefore the environment defined by motion videos is enriched by “space-time” concept when it comes to thinking about space and spatial productions.

To form a new thinking, it is suggested that motion videos can be used as a tool to think about space and three short videos are produced for that. Other than that, existing works of cinema are examined in this conceptual framework. So a new platform for discussion is established on whether motion videos can be a tool into a new kind of thinking.

Moving further on the subject, the videos which are produced to discuss the ideas are each assigned for a particular thinking type. One of them is the “documenting” type, in which specific data to a particular place is processed into a video. It does not require much creative effort but rather a process of translating existing data to motion videos. The second one is the “augmented” type, in which data is amplified in a way that is not possible to experience in physical reality but only in motion videos. It differs from the previous type by increased amount of creativity put into and thus increased subjectivity. Third type is the “whole new” type, in which motion videos are used to create a thinking and experience totally new and not existing in a physical reality.

There are many studies which examine the interface between motion videos and space concept. However most of them try to pick space concept or representational spaces within motion videos and to evaluate it in terms of architecture without considering it as a part of a cinematographical thinking but as a frozen photograph of a place, some kind of an isolated data in which space is used somehow. There are many studies which work on psychological effect of spaces in movies or how certain spatial effects arouse certain feelings, like uncovering meanings behind claustrophobic rooms or how distopic futures are designed. Unlike other studies on cinema and architecture, in this study it is claimed that, motion videos, a particular type of language and thinking can be used as a tool to broaden the horizon of space

and spatial production thinking. And a new approach was tried out on behalf of that idea, which is thinking space with the help of three motion videos and discussing that new cinematographical thinking with these videos and other existing videos.

This thesis tries to find ways of thinking space by new tools in an attempt to overcome status quo. In a new environment, with new thinking tools, ideas will not be the same as before. The question that “Can the need for new representations be satisfied with motion videos after the emergence of space-time concept?” stands at the core of the thesis and leads to other questions. This thesis is the pathway of a journey in and about these questions.

.

# 1. GİRİŞ

Bu tez belirli bir süre boyunca oluşmuş kaygıların üzerine düşünebilmek için yazılmıştır. Bu kaygılar mimarlığın da aralarında bulunduğu yaratıcı disiplinlerin en temel kaygılarındandır: Yaratıcı disiplinin nesnesi üzerine nasıl düşünülür? Bu disiplinlerde üretim hangi süreçlerle ve nasıl gerçekleşir? Mimarlığın nesnesi mekan ise, tasarımcı mekanı nasıl tanımlayacaktır, mekanı düşünme araçları nelerdir? Mekan kavramını hangi araçlarla araştıracaktır? Bunlar mekansal üretime ve mimarlığa nasıl yansıyabilir?

Mekan kavramını düşünürken çokça soru soruyoruz. Bunlar yapısal sorunlardan üretim biçimlerine kadar geniş bir yelpazede çeşitlenen sorulardır. Mimarlar olarak kendimizi mekan kavramına ve mekansal üretimlere eleştirel yaklaşan kişiler olarak görüyoruz. Peki mekansal üretim hangi ortamlarda ve hangi araçlarla gerçekleştirilir? Mekan kavramı hangi araçlarla düşünülür ve araştırılır? Tasarım yapısı itibariyle bir fikirse, belki de ilk başta henüz var olmayan bu fikir nasıl araştırılır veya nasıl açığa çıkarılır? Tasarımcılar olarak halihazırda var olan bir sistemi deşifre etmeye mi çalışıyoruz, (doğanın kurallarına en uygun tasarımı mesela) yoksa bir şeyi yoktan var mı ediyoruz?

Mimar mekan kavramı üzerine düşünen ve bunun araştırmasını yapan kişidir denebilir. Fakat mimarın pozisyonu her zaman "tasarlayan kişi" değildir, mimar aynı zamanda araştıran ve kendi disiplininin kavramlarına eleştirel yaklaşabilen ve kendince yeniden tanımlamalar yapabilen kişidir. Mekan, temsil, yöntem gibi kavramlar mimar için sabit tanımlara işaret etmez; bu kavramlar araştırılacak ve içi doldurulacak boşluklardır. Herhangi bir kavram, o kavramla iletişime geçildiği andan itibaren mevcut anlamının yanı sıra yeni anlamlar üretmeye, değişmeye ve dönüşmeye başlar. Mekan kavramı ve mekansal üretimler de bundan nasibini alır. Kavramsal boşlukların nasıl anlamlandırılacağı, kavramı düşünen kişinin düşünme ve araştırma araçlarıyla yakından ilgilidir, herhangi bir formüle tabi değildir.

İstanbul Teknik Üniversitesi'nde 2004-2005 eğitim yılında en önemli ve kritik ders olan proje derslerinde birinci sınıflara hiçbir şey anlatılmadan belirli bir konu üzerinden üretim yapmalarının istendiği bir ortam oluşturulmuştu. Hiçbir direktifin verilmediği bu ortamda, öğrenciler suya atılmış bebekler gibiydi, bir şekilde suyun üstünde kalmaya çalışırken çabalamaları sonucu yüzmenin nasıl bir şey olduğunu anlamaya başladılar. Tasarımcı rolündeki öğrenci neredeyse içgüdüsel olarak kalkıştığı bu işte zamanla kendince yöntemlerini geliştirerek, kendisine belli bir yol belirleyebilir. Şüphesiz bu yolun belirlenmesi, eldeki olanaklarla ve ortamın sağladıklarıyla da ilgilidir. İki binli yıllarda mimarlık eğitimi alanlar iki binli yılların görsel ve işitsel kültürünün etkisinde yeni düşünsel araçlarla kendi disiplinlerine eğildiler.

Elimizdeki olanaklar nelerdir? Düşünsel araçlarımız neler? Mekansal üretimlerimizi temsil araçlarıyla ifade ediyoruz, mekan kavramının düşünsel boyutu için de temsil araçlarını kullanıyoruz. Temsil araçlarından en çok kullanılanlar kısa süre öncesine dek perspektif, el çizimi, üç boyutlu temsiller ve maketlerdir. Gomez ve Pelletier, iki boyutlu ve üç boyutlu temsillerin mimari yapının fiziksel inşası için gerekli olduğunu fakat bunun yaratıcılığa etkisine dikkat etmek gerektiğini söylemektedir. Ayrıca bugün kanıksadığımız bu temsillerin geçmişten gelen geometrik ve homojen bir uzam düşüncesinin mirası olduğunu belirtirler (Gomez & Pelletier, 1992). Mimarlık bilgisinin aktarımı da bu araçlarla gerçekleştirilebilmiş ve bundan ötürü inanılmaz bir sözel ve görsel mimarlık kültürü oluşmuştur. Fakat tüm bu araçlar, mekanı iki boyuta indirgemekte veya üç boyutuyla ele almaktadır. Mekana yaşamsallık katan zaman, çoğu kez düşünsel ve temsili ortamda görmezden gelinmektedir. Mekansal üretimde zaman ve mekan birbirinden tamamen ayrı kavramlar mıdır? Zaman olmaksızın mekan düşünülebilir mi? Mekan dondurulmuş bir andan ibaret midir? Mekanın temsili yalnızca tek bir ana sadık kalarak mı yapılmalıdır? Mekansal üretim zamansallığı içeremez mi? Tez boyunca bu ve benzeri sorularla günümüz mimarlığında temsil sorunu ve olası öneriler tartışılacaktır.

## 2. MİMARLIĞI DÜŞÜNMEK VE ÜRETMEK

*Geçmiş zaman da gelecek zaman da*
*Bilince izin vermez pek.*
*Bilinçli olmak zamanda olmamaktır.*
*Ama gül bahçesindeki an,*
*Çardağa yağmurun bastırdığı an,*
*İçinde rüzgar geçen kiliseyi sisin bürüdüğü an,*
*Ancak zaman içinde hatırlanabilir;*
*Geçmiş ve gelecekle.*
*Zaman ancak zamanla fethedilebilir.*

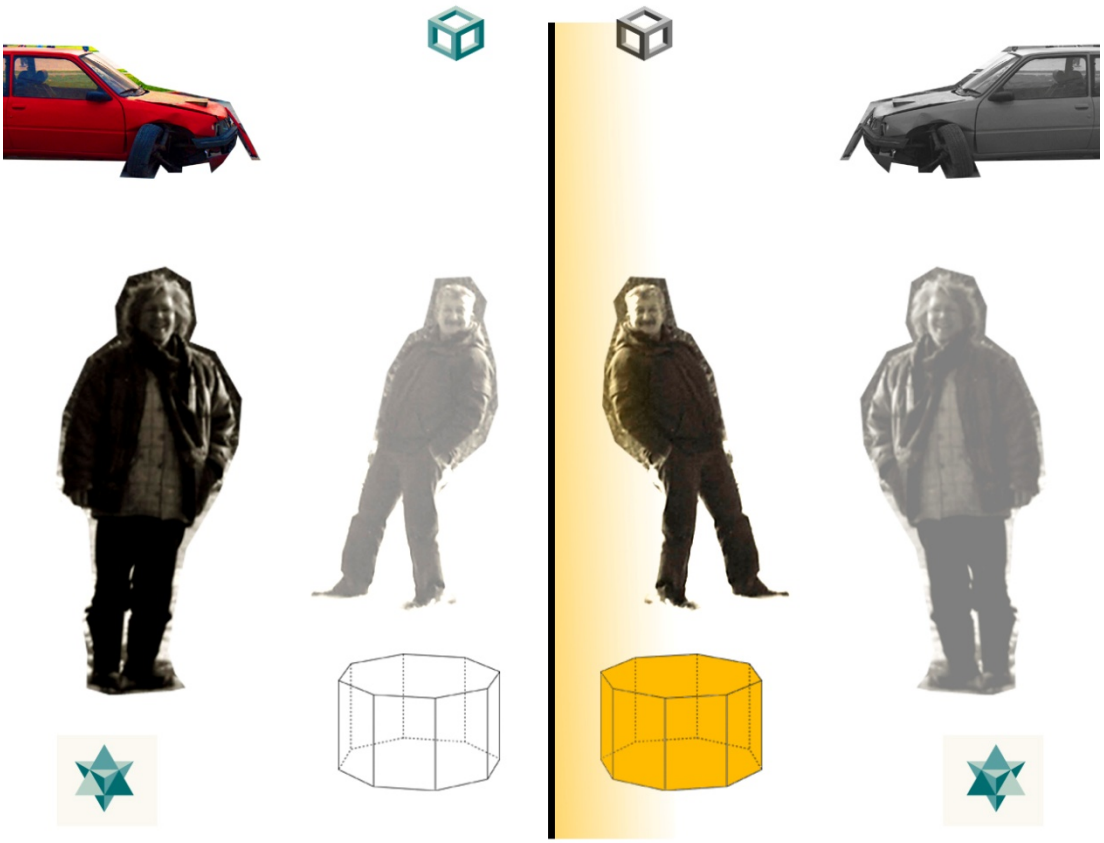
*T.S. Eliot, "Burnt Norton" (alıntılayan Burnett, 2012)*

Tanju, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren düşünsel kavramların radikal olarak değiştiğini ve bununla birlikte mekan ve zaman kavramlarının da içeriklerinin ve sabit kategorilerinin değiştiğini söylemektedir (Tanju, 2008). Modern fizik kuramlarıyla birlikte zaman ve mekan kavramlarının birbirlerini kapsayan kavramlar olduğu bir dünya görüşü geliştirildi. Zaman-mekan kavramıyla, zamanın ve mekanın aslında bir bütün olduğu düşüncesiyle tanışıldı. Tanju, böylece zaman ve mekanın birbirinden ayrılabilir kategoriler olmadıklarının ve saf olarak kendi başlarına ele geçirilemeyeceklerinin anlaşıldığını söylemiştir (Tanju, 2008). Dünyayı Öklidyen sistemle açıklayan görüşe göre zaman ve mekan birbirinden kopuk kavramlardır. Mimarlık tarihinde ve hatta bugün bile en yaygın kullanılan mekan temsilleri (perspektif, iki boyutlu çizimler) Öklidyen sistem çerçevesinde oluşturulmuştur, zaman kavramı bu temsillerin düşünsel sistemi içinde yer almamaktadır. Bu temsiller mimari yapının uygulanabilmesine yönelik temsillerdir fakat mekansal üretimi açıklamakta ve düşünsel boyutu açmakta yeterli olamamaktadırlar. Bu temsillerin sınırları esnetilebilmekle birlikte hiçbir zaman hareketi ve zamanı içkin olarak barındırmamaktadırlar. Latour ve Yaneva'ya göre varlığımızı Öklidyen sistemde sürdürmeyiz, aynı zamanda yapılar da Öklidyen sistemde var olmazlar. Yapılar sürekli değişim ve dönüşüm halindedir (Latour & Yaneva, 2008). Mekan temsillerindeki bu temel eksiklik sebebiyle, zaman-mekanı bir bütün olarak düşünerek mekansal üretimlere katmamız zorlaşmaktadır.

## 2.1 Mimarlığın Temsili ve Düşüncesi

Mekanı düşünme ve araştırma süreçleri mekansal üretim araçlarıyla yol alırken, bu araçlar da mekansal üretimi düşünme ve araştırma biçimlerimizi dönüştürmektedir. Mekan kavramının düşüncesiyle mekanın temsili farklı durumlara mı işaret eder? Sönmez (2007), düşüncenin somut halinin bir mimarlık ürünü olarak ortaya çıktığını; fakat mimarlık ürününün inşa edilmiş halinin de aynı zamanda temsil olduğunu söylemektedir. Buna göre mekansal üretim yalnızca inşa edilmiş yapı değildir, onu üretmeye yarayan tüm temsil araçlarının her biri ve hepsidir. (Sönmez, 2007).

Temsil araçlarıyla araştırma ve üretim süreci birbirinden tamamen ayrı süreçler değildir, birbirlerini tekrar tekrar üretirler (Şekil 2.1). Akder (2009), önce çizgi çizmek sonra düşünmek gibi bir yöntemin işlemeyeceğini, çizgi çizmenin aynı zamanda düşünmek anlamına geldiğini belirtmiştir (Akder, 2009).



**Şekil 2.1 :** Temsil-gerçeklik ilişkisi

Mekanın temsilini üretmek aynı zamanda mekan üzerine düşünmek ve dolayısıyla mimarlığı üretmek, yani mekan üretimine katkıda bulunmak değil midir? Mekanı önce düşünüp tasarlar ve ardından temsil etmeyiz. Aksine zaten her düşünce aynı

zamanda mekanın temsili demektir. Her temsil ise aynı zamanda mekan üzerine düşünmektir. Bu iki süreç birbirine bu kadar bağlıyken mekan kavramını düşünürken ve araştırırken kullandığımız araçlar da mekansal üretimin çıktılarını meydana getiren ve aynı zamanda onlardan beslenen araçlardır. Zamanın ve mekanın bir bütün olduğunu göz önünde bulundurunca mekanın temsilinin zamansallık olmaksızın yapılması, fazlasıyla indirgenmiş ve eksik bir düşünce tipini ortaya çıkarmaktadır.

## 2.2 Zaman-Mekanda Tasarımı Düşünmek

Zamanın ve mekanın birbirine geçmiş kavramlar olduğunu ve temsille düşüncenin birbirlerini sürekli ürettiklerini söyledikten sonra, mekanı düşünme ve dolayısıyla üretme biçimlerimizi tartışabiliriz.

Mekan kavramını düşünürken ve araştırırken öncelikle mimarlık disiplininin kavramlarıyla düşünüyoruz. Örneğin; duvar, ışık, gölge vb. Fakat yalnızca mimarlık disiplininin kavramlarını kullanarak üretim yapmamız neredeyse olanaksızdır. Kavramlarımızı etraflıca düşünebilmek için pek çok başka disiplinden faydalanmak durumundayız. Örneğin, resim, felsefe, matematik, edebiyat...[1]

Mekanı düşünürken pek çok araçtan ve disiplinden faydalanabiliriz. Bunlar çizimler, fotoğraf, resim, sinema vb. gibi temsil araçları olabilir. Zaman kavramının mekan kavramını düşünürken önemli olduğunu önceki bölümlerde söylemiştik. Mimarlık dışı disiplinlerden bünyesinde yapısal unsur olarak zamanı barındıran ve aynı zamanda mekanla kuvvetli bir ilişkisi olan temsil araçlarından biri de sinemadır. Eisenstein, sinemanın atasının mimarlık olduğunu söylerken her iki disiplinin de kullanıcısıyla ilişkisinde hareketin ve zamanın vazgeçilmez olduğundan bahsetmekteydi (Eisenstein, 1989). Deleuze (2000), resim, fotoğraf ve danstakinin aksine sinemanın içkin olarak hareketi barındırdığını ve bunun yaratıcı bir öz

1 Öğdül, disiplinlerin sınırlarının belirsizleştiğini şöyle dile getirmektedir: "Yirminci yüzyılda ise bakışın sınırlara kaydığı görülüyor. Tuvaldeki değişime paralel olarak artık perspektifin belirlediği, tek bir konuya odaklanan sınırlı anlayıştan vazgeçildiğinde, sınırların belirsizleştiğine tanıklık ediyoruz. Sınırların, ancak bu sınırları genişletmek üzere tanımlandığı bir döneme girilmiş oldu böylelikle. Konuların derinlemesine değil, yanlara doğru genişledikçe zenginleşeceği düşüncesi hâkim olmaya başladı. Disiplinler arasındaki kesin sınırlar erirken, disiplinlerarasılık mevhumu ortaya çıktı. Günümüzde ise konuların çerçevenin dışına çıktığı, birbirinin içine karıştığı, her şeyin geçici paranteze alınarak, 've'lerle yan yana getirildiği tek düzlem üzerinde hareket ediyoruz. Bir zamanların tek bir perspektife dayandırılarak derinlemesine irdelenen konuları, artık sınırlarından taşıp birbirinin içine nüfuz etmeye, sızmaya başladı; yeni melez disiplinler ortaya çıktı; sınırları ima eden disiplinlerarasılık mevhumunun bile geçersizleşmeye başladığı böyle bir dönemde, iki şey arasında seçim yapmanın imkânsızlaştığı bulanık sularda yüzüyoruz." (Öğdül, 2010)

taşıdığını söylemiştir (Deleuze, 2000). Deleuze'ün hareket olarak bahsettiği şey, zamanda oluştur. Mekan kavramını hareket halinde ve zamansallığı içinde algılamak çoğu zaman alışkanlıklarımızın dışında kalan bir algı biçimi olmaktadır. Mekanın en ideal halini keşfetmek ve mekansal üretimi bu eksende geliştirmek hemen hemen her mimarın reflekslerindendir. Çoğu kez mekan kavramı ve buna bağlı olarak mekansal üretimin niteliği mekanın zamanla sıkı sıkıya bağlı ilişkisi ve oluş hali düşünülerek ele alınmamaktadır. Latour ve Yaneva'ya göre, bir mimari yapıyı hareketsiz ve zamandan bağımsız olarak kabul etmek gökyüzünde yükseklerdeki bir kuşun uçtuğunu asla anlayamadan o kuşa bakmaya benzemektedir. Latour ve Yaneva, mimarlıktaki temsillerin kağıt üstünde statik olduğunu fakat mekanın dinamik ve hareketli olduğunu belirtirken temsiller ve gerçeklik arasında uçurumun kapatılması gerektiğini ve mekanın oluş halinde, hareketli olarak yakalanması gerektiğinden bahseder (Latour&Yaneva, 2008).

Baker (2011), genel geçer kanaatlerden bahsederken görsel-işitsel ortamın bizleri daha az okuttuğundan veya düşündürdüğünden her zaman bahsedildiğini fakat buna karşılık sosyal bilimlerin veya felsefenin "görselliğini ve ses tonunu" yitirdiğinden hiç bahsedilmediğini serzenişte bulunarak söyler (Baker, 2011). Felsefenin görselliğini veya ses tonunu yitirdiği düşüncesi, mekan temsilinin zamansallık kazanması gerektiği düşüncesi gibi düşüncenin araçlarına ve temsillerine ilişkin bir eksikliğe işaret etmektedir. Her ne kadar mekansal üretimlerimizde mekana ilişkin kavramları kullanıyor olsak da disiplinlerin sınırları erirken ve kavramlar sürekli dönüşürken yeni düşünsel yapılar oluşturabilmemiz için yeni araçlara ihtiyacımız vardır.

Avar, Lefebvre'in mekan teorisinden bahseder ve mekanın hem kavramsal hem gerçeklik olarak var olduğunu ve bir ilişkiler bütünü olduğunu ve cansız ve durağan değil canlı, değişken ve akışkan olduğunu söyler (Avar, 2009). Mekanları hareket halinde tasavvur edebilir miyiz? Mekansal üretimimizi zamansallığıyla birlikte ele almak mümkün mü? Yukarıda mekansal üretimle benzerlikler taşıdığını belirttiğimiz sinema bize mekanı düşünürken ve araştırırken yardımcı olabilir mi? Örs, yirminci yüzyılla birlikte mekanı tarifleyen fiziksel sınırların ve mesafelerin kalktığını, zamanın parçacıklar halinde çalıştığını ve zaman-mekan kavramının böylece

değiştiğini söylemektedir[2] (Örs, 2001). Mimar, zaman-mekanın yeni tanımlarını sinema veya hareketli görüntüler aracılığıyla araştırabilir mi? Sinemada veya videoda, yani hareketli görüntülerde, mekanı alışkanlıklarımızın dışında düşünmemizi sağlayacak ne var? Soltani (2008)'ye göre, film yapan kişinin rolü mimarınkine benzetilebilir, her ikisi de mekanlarımızı tasarlayarak genişletirler (Soltani, 2008). Burada bahsedilen genişleme, sinemanın gerçekliğinin fiziksel gerçeklikle tamamen örtüşmemesi anlamına da gelmektedir. Düşünsel boyuttaki bir genişlemeden bahsedilmektedir. Akerman (2004), Rosen'le yaptığı söyleşide kendi filmlerindeki zamanın fiziksel gerçeklikteki zamandan çok daha farklı olduğunu ve seyircinin sinemadaki zaman tarafından ele geçirildiğini söyleyerek buna işaret etmektedir (Akerman, 2004).

Mimarlık ve sinema devamlı olarak kendilerini üretmektedir ve ikisinin de zamansallıklarının vurgulanması, oluş halinin üzerinde durmaktır (Paşaoğlu, 2011). Hareketli görüntülerde içkin olarak bulunan potansiyeller mekan kavramını başka biçimlerde yeniden ele almamıza yardımcı olur. Sinemanın zaman-mekanla ilişkisi mekansal üretimlerde daha önceki bölümlerde sorulan soruların araştırılabileceği bir alan yaratmaktadır.

Sinemadaki zaman-mekanın temsili imgeler aracılığıyla yapılmaktadır. Deleuze (2000), sinematografik imgenin kendisinin hareketi yarattığını, bu hareket tipini diğer yaratıcı disiplinlerin yalnızca dile getirebildikleri; fakat oluşturamadıkları şey olduğunu söylemektedir. Böylece, sinematografik imgede diğer yaratıcı disiplinlerde bir ihtimal olarak kalan şeyler potansiyele dönüşebilmektedir. (Deleuze, 2000).

Sinematografik imge olarak tanımlanan aslında sinemada gözlerimizin önünden akıp gidenlerin seyircilerdeki düşünsel yansımasıdır. Sinemayı bir araç olarak kullanıp mekan kavramını araştırmak ve mekansal üretimlerde kullanmak sinemayla kurulan direkt bir bağdan ziyade ilişkisel bir düşünmenin sonucu olacaktır. Bu da sinematografik imgenin temsilinin niteliğiyle ilgilidir. Deleuze (2000), sinematografik imgenin şimdiki zamanda var olmadığını, imgenin kendisinin değil, imgenin temsilinin gözlerimizin önünde olduğunu söylemektedir. Sinemada da tıpkı resimdeki gibi temsille imgenin hiçbir zaman karıştırılmaması gerektiğinden

2 Örs (2001), bunları Paul Virilio'nun "sinemetrik derinlik" kavramıyla beraber açıklamaktadır (Paul Virilio'nun bahsedilen kaynağı: The Lost Dimension, 1991, New York)

bahsederken, imgenin kendisinin bir sistemdeki elemanların arasındaki ilişkiyi tariflediğini ve bizim bunların içinde bir yolculuğa çıktığımızı söylemektedir. (Deleuze, 2000)

Deleuze için sinemanın önemi aynı zamanda yeni bir bakış tarzı oluşturabilmiş olmasındandır. İmge artık insan gözünden azadedir ve perspektife mahkum değildir. Deleuze'ün bahsettiği sinematografik düşünme sayesinde zaman ve imge arasındaki bağıntılar seyirci tarafından yeniden üretilebilir hale gelecektir (Serttek, 2013). Deleuze'ün bahsettiği sinematografik imgeler aracılığıyla düşünme sinematografinin yapısı itibariyle aynı zamanda hareketi ve zamanı da içeren düşüncedir. Tezde daha önce mimarlığın temsilinde bir eksik olarak belirtilen zaman düşüncesi, sinematografik düşünme sayesinde temsilin bizzat yapısına dahil olabilmektedir.

## 2.3 Düşünsel Ortam Olarak Sinema

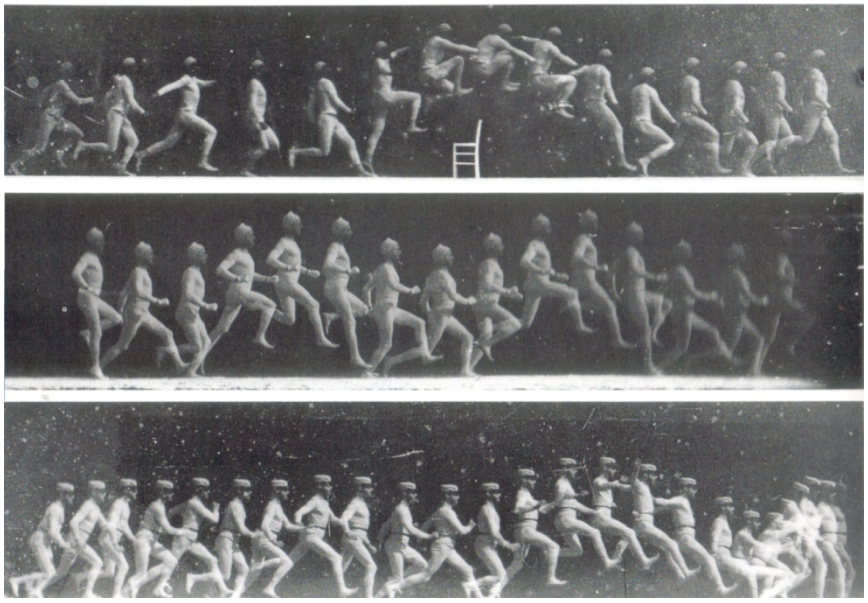
> *Sinema aynı zamanda bilimin taleplerine cevaben şeylerin uzaydaki hareketlerini icat etme sanatıdır; ister akademisyen ister sanatçı, mühendis ya da marangoz olsun, icat eden kişinin düşünü ete kemiğe büründürür... (Vertov, 2007)*

Sinemanın mekan kavramını araştırırken bir araç olarak kullanılabileceğini düşüncesi sinemanın ne olduğuyla ve nasıl vücut bulduğuyla ilgilidir. Baker, araç sorgulanmaksızın içeriğin sorgulanamayacağını söylemiştir (Baker, 2011). Sinemanın düşünsel ortam olarak zenginliğinden bahsedebilmek için sinemanın tarihinden ve sinemanın tekniklerinden de bahsetmek gerekmektedir. Sinemada zamanın temsili, sinemanın kendi araçlarıyla yakından ilgilidir; çünkü zamanı temsil edilebilir kılan şeyler sinemanın kendi araçlarıdır.

### 2.3.1 Sinemanın ortaya çıkışı

Sinemada, fotoğraf kareleri saniyede belirli bir sayıda art arda getirilerek görüntülere hareket kazandırılmaktadır. Nesnelere hareket kazandırma ve hareketi sunma denemeleri ilk olarak gölge oyunları, büyülü fener gösterileri gibi toplumsal gösterilerde denenmiştir (Ceram, 2007). Fotoğraf teknolojisi icat edildikten sonra fotoğraf karelerinin tekrar üretilebilir olması sayesinde hareketli görüntüye geçiş yapılabildi. Fotoğraf karelerini art arda getirme ve hareket kazandırma fikri birbirlerinden bağımsız olarak Marey ve Muybridge'in çalışmaları sayesinde meydana gelmiştir. Muybridge, 1878'de tek bir fotoğraf karesine hareket halindeki

nesnenin hareket ettiği süre boyunca çekilmiş on iki fotoğrafını art arda koyarak bir hareket fikri oluşturmuştur. Aslında Muybridge'in yaptığı nesneye hareket kazandırmak amacına değil, hareket halindeki nesnenin çıplak gözle görmenin mümkün olmadığı özelliklerini görme amacına yönelikti (Stimson, 2007). Bu esnada Etienne Jules Marey de tek bir fotoğraf karesine çoklu anları kaydetmeyi başarmıştı (Şekil 2.2). Bu icat hareketi donduruyor olsa bile hareketin bütünlüklü bir temsilini ve dolayısıyla dolaylı bir zaman temsilini barındırıyordu. Böylece, hareketin tekrar tekrar üretilebilir, çoklu fakat henüz hareketsiz bir temsili üretilmiş oldu. Zamanın temsilinin yapılabileceği fikri sinemanın bugünkü tekniğini geliştirmiş olmasalar da Marey ve Muybridge sayesinde ortaya çıkmıştır.



**Şekil 2.2 :** Etienne Jules Marey'in çalışmaları (Url-1)

Tek bir fotoğraf karesinde arka arkaya fotoğraflar çekerek hareket hissi yaratılmasından sonra fotoğrafların aynı fotoğraf çerçevesi içinde belli zamansal aralıklarla arka arkaya gösterildiği sistem geliştirildi ve tek bir çerçevede hareket hissi yaratan bir görüntü oluşturulabilir oldu. Böylece hareketli görüntüler üretilmiş oldu.

Sinema o güne dek görülmemiş bir etkiye sahipti, yepyeni bir düşünsel ortamdı. Sinemayla birlikte yeni kavramlar ve yeni bakışlar üretildi. Sinema bizi belli bir hareketin psikolojisinden, on dokuzuncu yüzyıla dek geçerli olan algı psikolojisinden kurtarmıştır; artık hareket bir taşıta ve bir bilince ihtiyaç duymamaktadır (Baker, 2011). Ayak basılmayan yerleri deneyimlemek, doksan dakika içerisinde yılların

seyircinin gözünün önünden geçmesi ve tüm bunların algılanabilir şekilde sunulması, daha evvelden görülmemiş şeylerdi. Sinemanın en büyük yeniliği, zaman-mekanı yapısında içkin olarak bulundurması ve bunlarla oynayabilmesi oldu.

İlk filmler, kısa film parçalarına hareketsiz kameralarla çekilebiliyordu ve sinema henüz yalnızca belgeleme amaçlı kullanılıyordu. Bu filmler için kesip biçme, üst üste bindirme gibi teknikler yani montaj tekniği pek kullanılmadı; fakat kameranın fiziksel olarak hareket etme yeteneği geliştikçe, filmlerin bir araya getirilmesi, kesilip biçilmesi ve yeni görsellikler zorunlu olarak gerekti.

### 2.3.2 Montaj

Bir film fotoğraf karelerinin belirli bir teknikle art arda getirilerek hareket yaratmasıyla oluşmaktadır. Bir araya getirme eylemi aynı zamanda parçaların ayrı ayrı da ele alınabileceği, kesilebileceği, sürekliliklerinin sekteye uğratılabileceği anlamına gelmektedir. Bir araya getirmek, kesip çıkarmak eylemi montajdır. Yani aslında film doğası gereği sürekli eklemelerden ve çıkarmalardan oluştuğu için topyekûn kesintisiz bir montajdır.

Montaj fotoğraf karelerinin yeni anlamlar doğuracak şekilde bir araya getirilmesidir. Fotoğraf kareleri, hareketli görüntülere dönüşürken ister istemez yeni bir zaman tarifi de yapılmaktadır. Karelerin art ardalığı, eğer istenirse, zamansal kırılmaları ve eş zamanlılıkları oluşturabilir. Bu kırılmaların ve eşzamanlılıkların hepsi montajla meydana gelen olanaklardır. Eisenstein, montajın düşünce yasalarının yeniden yapılandırılması olduğunu söylerken montaj ve sinemanın düşünsel boyutu arasındaki ilişkiden bahsediyordu (alıntılayan Frampton, 2012). Pudovkin, montajdaki zamansal ve mekansal sıçramaları ve bunların nasıl anlamlar oluşturduğunu şöyle anlatmıştır:

> *"L.V. Kuleşov 1920 yılında aşağıdaki sahneleri bir deney olarak birleştirdi:*
> *1. Bir delikanlı soldan sağa yürür.*
> *2. Bir kadın sağdan sola yürür.*
> *3. Delikanlıyla kadın karşılaşır ve el sıkışırlar. Delikanlı bir yeri gösterir.*
> *4. Büyük beyaz bir yapı görünür, önünde geniş merdivenleri vardır.*
> *5. Delıkanlıyla kadın merdivenlerden çıkarlar.*
> *Ayrı ayrı çevrilmiş olan bu parçalar, belli bir düzenle birleştirilip perdeye yansıtıldı. Bu yolda birleştirilmiş olan parçalarla seyirciye açık*

> *ve kesiksiz tek bir olgu gösterilmekteydi: iki gencin karşılaşması, yanındaki eve yapılan davet ve eve giriş. Oysa bu parçalardan her biri ayrı yerlerde çevrilmişti: Örneğin delikanlı G.U.M. binası yakınında, genç kadın Gogol heykeli yakınında, el sıkışma Bolşoy Tiyatrosu yakınında, beyaz ev de bir Amerikan filminden alınmıştı (gerçekte de bu ev Beyaz Saray'dı), merdivenlerden çıkış Saint Saviour Katedralinde olmuştu. Sonuç ne olmuştu? Çevirim başka başka yerlerde yapıldığı halde seyirci sahneyi bir bütün olarak algıladı." (Pudovkin, 1995).*

Pudovkin'in örneklediği olay aslında sinema sayesinde fiziksel gerçeklikte mümkün olmayan kurguların ve zaman-mekansal temsillerin oluşturulabileceğini göstermektedir. [3]

Parçaların farklı biçimlerde bir araya gelerek yeni anlamları oluşturması, yani montaj kavramı sinemayla birlikte ele alınan bir kavramdır. Fakat montaj kavramı aynı zamanda modern düşünceyi tanımlamaktada kullanılabilir. Baker, modern hayatın topyekûn bir montaj olduğunu söylerken, hayatımıza içkin parçalılığa ve karmaşık sistemlere işaret etmekteydi (Baker, 2011). Bugünün kent yaşantısında pek çok sistem karmaşık şekilde varolmaktadır. Montajın olanaklarının sağladığı yenilik ilk bakışta tutarsız olduğu düşünülebilecek parçaların anlamlı bir şekilde bir araya gelmeleri sağlamış olmasıdır. Özellikle üzerinde çokça tartışılan kentsel bölgelerin çoğunda ölçülmesi ve tarif edilmesi imkansız bir melezlik hakimdir. Veya kentte yol alan bir kişinin düşünceleri çoğu zaman yakalanamayacak ve temsili yapılamayacak denli karmaşıktır. Tüm bu karmaşık sistemlerin en indirgenmiş haliyle temsil edilmesi onların niteliklerinden çokça şey kaybettirmektedir. Sürdüğümüz hayat ve gün boyu maruz kaldığımız veya bizzat ürettiğimiz sistemler aynı zamanda büyük karmaşalardır. Bunları tüm karmaşayı basitleştirerek ve birbirleriyle etkileşimlerinden yalıtarak temsil etmek veya basit sistemler olarak ele almak aynı zamanda düşüncelerimizin de etkili bir şekilde vücut bulmasını zorlaştıracak ve gerçek hayatla kuracakları ilişkiyi zayıflatacaktır.

Mimarlık üzerinden düşünecek olursak, en basit haliyle bir kesit veya bir plan çoğu zaman teknik çizim niteliği taşımaktadırlar; fakat mekanın nasıl bir yaşantının parçası olduğunu veya olacağını anlatmakta yetersiz kalırlar. Mekanın sonsuz

---

3 "Alıcının saptadığı gerçek uzay parçaları, perdede bir araya getirilmiş olarak göründü. Böylelikle Kuleşov'un "yaratıcı coğrafya" adını verdiği sonuç ortaya çıktı. Selüloit film parçalarının birbirine eklenmesiyle, gerçekte var olmayan yeni, filmsel bir uzay meydana geldi. Birbirinden binlerce kilometre uzaktaki yapılar, oyuncuların birkaç adımıyla ulaşilebilecek bir uzay haline geldi." (Pudovkin, 1995).

zenginliği aynı zamanda içinde vuku bulan tüm olaylarla ve yaşantılarla da meydana gelmektedir. Tschumi, mimarlığı kesit ve plan çizerek öğrenmeye başladığımızı fakat gün geçtikçe bu temsillerin mekanı düşünürken yetersiz kaldığını, hareket halindeki bedenlerin ve mekanın bazı niteliklerinin bu temsillerle yansıtılamadığını söylerken ifade dilimizin sınırlarının aynı zamanda dünyamızın da sınırları olduğunu ekler (alıntılayan Hartwell, 2013).

Şentürer'e göre montajın farklılıkları bir araya getirmesi, tutarsızlıklardan bir bütün oluşturabilmesi gibi bazı nitelikleri kent yaşamının ve dolayısıyla mimarlıkların araştırılması için sinematografiyi eşsiz bir araç konumuna getirmektedir (Şentürer, 2012). Montaj sinemaya ait bir kavram olmasına rağmen yapısı itibariyle kenti ve mimarlığı araştırmakta ve düşünmekte de kullanılabilmektedir çünkü kent ve mimarlık aynen bir filmdeki gibi üst üste binmiş ve art arda gelen karmaşık katmanlardan oluşmaktadır. Böylece çıkış noktası öncelikli olarak sinema olan bir kavram etkili bir düşünsel yapının dinamiklerini barındırdığı için mimarlıkta da kullanılabilmektedir.

Montajın parçaları bir araya getiren yapısı sayesinde Şentürer'e göre farklı gerçeklikler çakıştırılabilir ve aynı zamanda pek çok şey bir arada sunulabilir ve bu sayede yeni katmanlar açılabilir. Mimari tasarımda montaj, mevcut durumları anlamakta, görünmez aralıkları açığa çıkarmakta, yeni sınırlar tanımlamakta ve tüm bunların ışığında ilişkisel düşünmekte kullanılabilmektedir (Şentürer, 2012).

Koolhaas, mimarlık ve filmler arasında şaşırtıcı benzerlikler olduğunu söyler ve bir senaryo yazarının üretimiyle bir mimar olarak kendi üretimini kıyaslar. Senaryo yazarının duygu ve düşünce yaratmak ve sürekliliği sağlamak için parçaları bir araya getirdiğini, kendisinin ise yaptığı işin en büyük kısmını montajın, mekansal montajın oluşturduğunu söyler (alıntılayan Bruno, 2007).

Eliasson, zamansız mekanın sadece bir resimden ibaret olduğunu belirtmiştir (alıntılayan Hartwell, 2013). Mekana zamanı içkin hale getiren sinema, mimarlığın temsilinde genellikle eksik olan zamanın da önemli bir öğe olarak yer almasını sağlayabilir. Sinematografik düşünmenin kendine has yapısını oluşturan montaj sayesinde Şentürer'e göre yeni bir zaman-mekan tanımı yapılabilmekte ve anlamlar çoğaltılabilmektedir. Böylece sinema ortamı mimarlığı ve mekanı düşünmekte verimli bir ortam olabilmektedir (Şentürer, 2012).

Montaj kavramı sinemanın ilk zamanlarında yalnızca film parçalarının bir araya gelişlerini ifade ediyor olsa da sonradan anlamı genişleyerek düşünsel olarak bir araya gelişi anlatır olmuştur. Sinemanın düşünme tipi dediğimiz sinematografik düşünmenin aracı montajdır. Montaj hareketli görüntülerin, ışıkların, diyalogların, anlatımın, vb. tüm öğelerin bir araya getirilişidir. Bonitzer'e (2011) göre sinemada, renk de biçim de montaj olarak düşünülmelidir. Belirsiz olay parçaları montaj sayesinde bir araya gelerek bir anlam ifade ederler (Bonitzer, 2011). Filmlerin "belgeleyen görüntüler" olmanın ötesine geçerek düşünceyi kışkırtabilecek hale gelmeleri montaj sayesinde olmuştur.

### 2.3.3 Sinemanın dili

Sinema kendi araçlarının olanaklarıyla bir izlek oluşturur ve bu izlek zamanı, hareketi ve mekanı barındırır. Mekan filmin atmosferinin ve anlatısının önemli bir parçasıdır; yalnızca film boyunca kadraja giren odalar değildir, hacimlerin, boşlukların nasıl kullanıldığı ve film dilinin nasıl oluşturulduğudur. Düşünceyi kışkırtan önemli öğelerdendir. İzleyicinin duygularını ve düşüncelerini uyararak yeni düşüncelere ve deneyimlere kapıyı aralar.

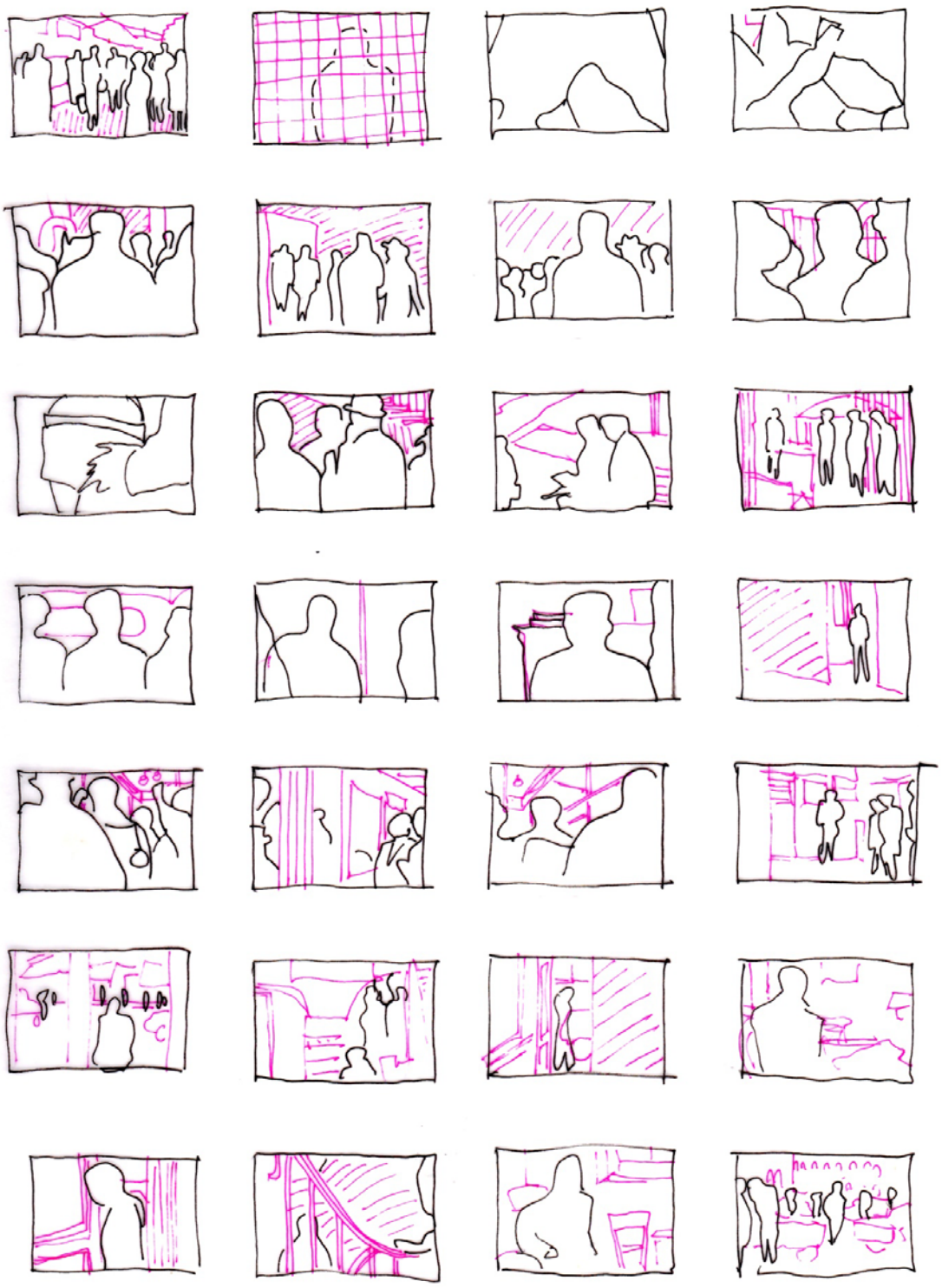
Örneğin Bresson'un "Pickpocket" (1959) filmindeki mekanları hiçbir zaman bütünlüklü olarak görülmez. Bresson'un filmleri birbiriyle bağlantısız ve kopuk mekanlardan oluşmaktadır (Deleuze, 2003). Filmin büyük bir kısmının geçtiği ana karakterin küçücük odası bile hiçbir zaman bütün olarak kadraja girmez. Sürekli dışarıda kalan ve tamamlanmayan mekanlarla dolu bu filmin ana karakteri Michel toplumsal ahlaki yargıların bazılarını yok saymaktadır, uyumsuzdur ve geleceği belirsizdir. Bu uyumsuzluk ve belirsizlik hissi yalnızca diyaloglarla oluşturulmaz, perspektifsiz ve eksik mekanlarla oluşturulmaktadır. Fakat Michel her ne kadar modern dünyanın en basit yasalarına karşı çıkıyor olsa da (hırsızlık yapmaktadır, annesine hastayken bakmamaktadır...) filmin hiçbir anında seyirci Michel'i ayıplamayacaktır. Her şeyi yanlış yapan bir adam nasıl olur da seyirci için ayıplanacak biri olmaz?

Andrey Tarkovski'nin "Stalker" (1979) filminde karakterler "Zone" adı verilen yasaklı bölgeye giderler. Film bu yolculuğun hikayesidir. Stalker'da kadrajlarda neredeyse her zaman ufuk çizgisi görünmektedir ve eşyalar ve karakterler her zaman perspektif içinde yer almaktadırlar. Süregiden yolculuğun kahramanı olan karakterler

hep çevreleriyle görüntüye girerler, mekanlar karakterlerden ayrılmaz, kimi zaman perspektifte kaybolurlar. “Zone” kendine ait gizemli bir yaşantısı olan ve kendisine müdahale edenlere müdahalenin niteliğine göre cevap verebilen canlı bir mekandır. Stalker’daki yolculuğun barındırdığı gizem diyaloglardaki eksiklikten, karakterlere veya “Zone”a ait bilginin yetersizliğinden değil, kadrajların yapısından da gelmektedir. Açtığı her kapıyı açık bırakan ve hiçbir zaman durumları tamamiyle tanımlamayan “Stalker” filmi seyirciyi cevabından emin olamayacağı soruları düşünmeye davet eder.

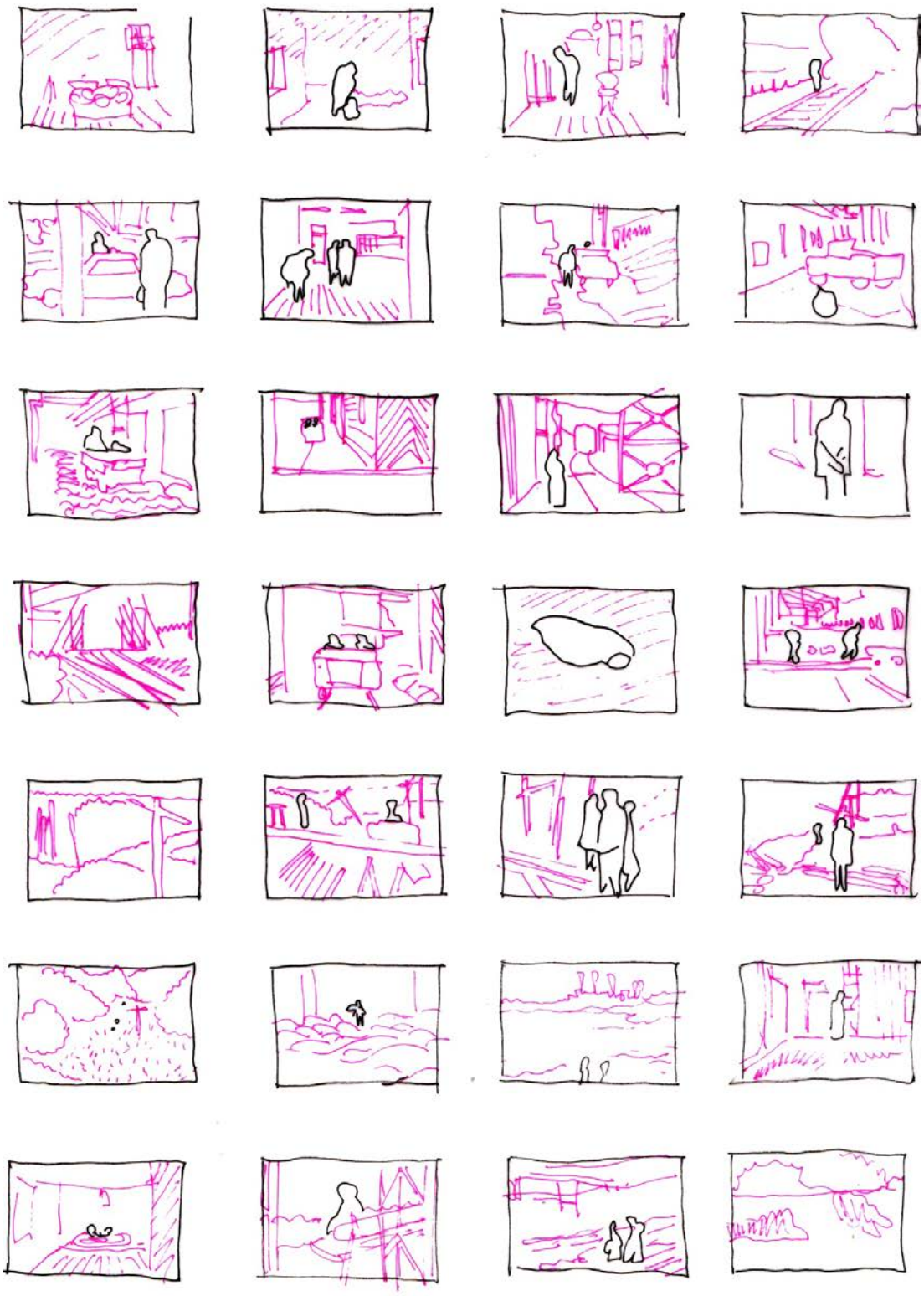
Aşağıdaki diyagramlarda “Pickpocket” ve “Stalker” filmlerindeki karakter-mekan ilişkisi görülmektedir (Şekil 2.3 ve 2.4). İki filmden rastgele seçilmiş belirli sayıdaki karelerde karakterler ve mekanlar ayrıştırılmıştır, iki filmin atmosferindeki fark ve sinemanın yapısal özelliklerinin nasıl kullanıldığı görülmektedir, “Pickpocket” filminde karaktere yoğunlaşılmaktadır. Karakterin kendini dışında tuttuğu toplumsal ahlak kuralları seyircinin her zaman zihnindedir; fakat karakterin pek çok kabul edilemez davranışı olmasına rağmen seyirci için günahkar biri değildir; çünkü karakteri hayatının sürekliliği içinde yanlışı veya doğruyu tercih ederken görürüz. Ağır aksak ve genel kanaatlere ters düşerek bile olsa kendince çizdiği yolda ilerlemektedir. Filmin ahlaki anlamda dayattığı hiçbir değer olmamasına rağmen seyirci tüm bunları duyumsamaktadır. Bu duyumsama öncelikle seyircinin yaratıcı ürünle kurduğu ilişkiyle alakalıdır. Yaratıcı ürünün bilerek açık bıraktığı boşluklarda (örneğin neden annesine bakmadığı veya neden çalışma şansı olmasına rağmen hırsızlık yapmaya devam ettiği gibi...) seyirci kendi sorularını sorar.

Sinemanın dilinin görüntü dışında bir başka öğesi de sestir. Sesin sinema tarihi için ayrıca bir önemi vardır; çünkü sinema tarihi kabaca iki dönemde ele alınacaksa bunlardan birincisi sessiz filmler dönemi, ikincisi ise sesli filmler dönemidir. Baker, sinemaya sesin gelmesini Godard’ın “montajdan vazgeçiş” olarak tanımladığını söyler (Baker, 2011). Sinemaya sesin gelmesi yeni bir sinematografik dil demektir: sinemada artık görsellik sessiz dönemdeki kadar önemli değildir, yani konuşma sesleri veya başka sesler de artık anlatıya katkıda bulunacaktır. Pek çok sinemacıya göre sesli film sinemanın özünü terk etmek, ona ihanet etmek anlamına gelmektedir. Örneğin Eisenstein, sesli filmin değersiz bir doğalcılık barındırdığını söylemektedir (alıntılayan Frampton, 2013).



**Şekil 2.3 :** Pickpocket filminden karakter-mekan ayrıştırması

Baydur'a göre, sesli filmlerin sessiz filmlerden daha üstün olup olmadığı tartışmalı bir konudur çünkü sessiz filmlerde kurgu her zaman daha çıplak bir şekilde gözlerimizin önündedir fakat sesli filmlerde anlatılmak istenen artık sözcüklere başvurularak, görsellikleri bir kenara koyularak anlatılmaktadır (Baydur, 2004).



**Şekil 2.4 :** Stalker filminden karakter-mekan ayrıştırması

Bu görüşlere rağmen, sesin sinemadan niteliği götürdüğünü ve yerine bir boşluk koyduğunu söylemek yanlış olacaktır. Ses aynı zamanda seyircinin ekrandaki görüntülerle özdeşleşmesini ve yeni anlamlar çıkarmasını sağlayacak şekilde de kullanılabilir. Sesi yalnızca konuşma sesi olarak düşünmemek gerekir, teknolojik

olanaklarla birlikte ses aynı zamanda nesnelere veya olaylara ait filmin kendi mantığına göre senkronize edilebilecek bir öğe olarak da düşünülebilir. Ses böylece hareketli görüntüler için yeni bir düşünsel katman ekleyebilir.

Sinemanın dili hiçbir zaman karakterlerin ağızlarından dökülen sözcüklerden oluşmaz, sinemanın düşünsel boyutu sözcüklerde değildir. Bu yanıyla sessiz film ve sesli film farklılığı kritiktir fakat ses de bir öğe olarak hareketli görüntülere girdiğinden beri düşünsel olanaklar artmıştır. Sinemanın yapısını görüntüler, ses ve zaman oluşturur ve dolayısıyla bunlar sinematografik düşünme olarak tanımlanan düşüncenin de yapısal elemanlarıdır.

Sinematografik düşünme diyaloglarla değil, sinemanın yapısal elemanlarıyla mümkün olmaktadır. Hareketli görüntülerde kurgu ve dil aracılığıyla parça parça inşa edilen düşünsellik mekansal üretimde de benzer biçimlerde inşa edilmektedir. Eylemsel, işlevsel veya duygusal parçaların bir araya gelişiyle beraber çalışan mekanlar oluşmakta, mekan kavramı her mekansal üretimle yeniden tanımlanmaktadır.

### 2.3.4 Sinema ve gerçeklik

Sinema, kendi başına gerçeklik midir? Gerçekliğin indirgenmiş bir kopyası mıdır? Gerçekliğin üstünde midir? Van Toorn'a göre hareketli görüntüler yalnızca zamanı, hareketi ve mekanı içkin olarak barındırdığı için değil, aynı zamanda gerçekliği araştırmaya yardımcı olacak araçlar sundukları için de değerlidir (Van Toorn, 1997). Deneysel sinema örneklerini izlediğimiz zaman, gördüklerimizin gündelik ve sıradan bir bakışla görülebilecek şeyler olmadığını anlıyoruz. Zaman-mekandaki sıçramaları ve kesmeleri mevcut fiziksel dünyada yakalamak mümkün görünmüyor. Maya Deren, "Kamera için bir Koreografi Çalışması-A Study in Choreography for Camera" (1945) isimli filmi için bu filmdeki dansın ve zaman-mekan yorumunun yalnızca film ortamında yapılabileceğini söylemiştir (Url-1, 2014). Gerçekten de filmde bir dansçı zaman-mekanın alıştığımız sınırlarını aşarak farklı hızlarda ve farklı mekanlarda dans etmektedir. Perez-Gomez ve Pelletier, sinemanın farklı gerçeklikleri üst üste getirerek mevcut gerçekliği kadrajda görünenin ötesine doğru genişlettiğini ve böylece daha evvel görülmemiş yeni bir deneyim sunduğunu söylemektedirler (Perez-Gomez & Pelletier, 1992).

Kendi gerçekliğini yaratıp seyircisini içine çeken yalnızca sinema değildir. Yaratıcı disiplinlerin ürünleri kendi başlarına bir gerçeklik olarak da var olurlar. Bir roman veya bir resim mevcut fiziksel gerçeklikle ürünün gerçekliği arasında bir boşluk yaratır ve aslında bu boşluk sayesinde mevcut fiziksel gerçeklikte düşünülmeyenler düşünülür, sorulmayanlar sorulur. Proust, "Swann'ların Tarafı" adlı kitabında küçük çocuk karakterine gerçeklik deneyimi ve gerçeklik temsilinin deneyimi konusunda şunları söyletmektedir:

> *(Odamda oturmuş kitap okurken...) Dışarıda geziyor olsam duyularımın ancak kısmi olarak tadına varabileceği yaz mevsiminin eksiksiz bir görüntüsünü sunardı hayalgücüm. (...) (Kitap okuduğum...) öğle sonraları, çoğunlukla bir ömür boyu yaşananlardan daha fazla dramatik olayı barındırırdı içinde. (Proust, 2012)*

Kimi zaman hayatı roman veya film gibi temsiller üzerinden algılarken ve düşünürken, olayların bizzat içindeyken sahip olduğumuz algının ve düşünselliğin ötesine geçebiliriz. Yaratıcı disiplinlerde ürünün yarattığı boşluklarda zihnimiz gezinirken kendi izleğini oluşturur. Bu izlekte kaybolarak fiziksel gerçeklikten kopabiliriz fakat bu aynı zamanda yeni deneyimler ve dolayısıyla yeni düşünsellikler demektir. Kaybolmak, hayalgücünü harekete geçirerek filmin seyircisine veya mekanın kullanıcısına düşüncesinin özgürce hareket edebileceği yeni alanlar sağlamaktadır. Proust, gerçek yolculuğun yeni yerler görmekle değil, yeni gözlere sahip olmakla mümkün olduğunu söylerken hayalgücünün özgürce kullanabildiği sürece yeni fikirler üretilebileceğini söylemektedir (alıntılayan Bruno, 2007).

Yaratıcı disiplinlerin gerçeklikle kurdukları bu ilişki yeni biçimlerin ve yeni düşüncelerin vücut bulmasını ve mevcut olanın ötesine geçmeyi mümkün kılmaktadır.

### 2.3.5 Deneyim

> *Bir nesneye bakarken ona uzanıyoruz. Bizi saran uzam içinde görünmez bir parmakla hareket ediyor, şeylerin bulunduğu uzak yerlere doğru gidiyoruz; şeylere dokunuyor, yakalıyor, yüzeylerini gözden geçiriyor, sınırlarını izliyor, dokularını inceliyoruz. Olağanüstü etkin bir uğraş bu. Bu deneyimden etkilenen ilk düşünürler, fiziksel görme sürecini deneyimlerine denk düşecek şekilde tanımlamışlardır. Örneğin Platon Timaeus'da, insan bedenini ısıtan hafif ateşin, dümdüz ve yoğun bir ışık huzmesi halinde gözlerden dışarı doğru aktığını öne sürer. Böylece gözlemci ile gözlenen şey arasında elle tutulur bir köprü kurulur; nesneden yayılan ışık itkileri bu köprünün üzerinden geçerek önce gözlere sonra ruha ulaşır. (Arnheim, 2012)*

Sinema deneyimi ne demektir? Sinemayı da fiziksel dünyayı deneyimlediğimiz gibi deneyimlemez miyiz? Onu farklı kılan nedir? Sinema deneyimimiz bize herhangi bir görsel deneyimin ötesinde neyi sağlamaktadır? Perez-Gomez ve Pelletier, sinematografik montajın zamansal ve mekansal algıyı parçaladığını ve bu deneyimin mimarlık deneyimiyle benzerlikler taşıdığını söylemektedirler (Perez-Gomez & Pelletier, 1992).

Holl, Parallax adlı kitabında mekanın sekanslarla algılanmasının ve hareketin önemine değinmektedir. Beden hareket halindeyken mekanı yorumlarken ufuk çizgisi gibi sınırlayıcı faktörler gereklidir. Deneyim, yalnızca fotoğraflara veya çizimlere bakarak edinilemez, mekanları kat etmek deneyimi kritiktir; çünkü ancak deneyim sayesinde yargı oluşturabiliriz. İçeride ve dışarıda olmak, yukarıda ve aşağıda olmak, karanlıkta veya aydınlıkta olmak vb., bunlar mekansal algının çekirdeğinde olan deneyimlerdir (Holl, 2000).

Şentürk (2011), Bela Balazs'ın 1938'deki yazısını şöyle alıntılamıştır:

> *Film eski mekansal sanatların bu ilkesini –mesafe ve sanat eserinin münzevi kapanmışlığını- bertaraf etmiştir. Hareket eden kamera benim gözümü ve böylece şuurumu raptetmektedir: resmin tam ortasına, aksiyonun gerçekleştiği mekanın tam ortasına. Dış taraftan hiçbir şey görmüyorum. Her şeyi, eylemde bulunan şahıslar nasıl görmek mecburiyetindeyse öyle görüyorum. Filmin figürleri tarafından kuşatılıyor ve böylece aksiyonlarına karışıyorum. Ben de beraber gidiyor, araba sürüyor ve düşüyorum-her ne kadar aynı yerde oturup kalsam da (...) Diğer bütün sanat dallarında düşünülemeyen bir şeyi daha film beraberinde getirmiştir, seyircinin sanat eserleriyle olan farklı bir ilişkisini. Bu ilişki, mesafenin ortadan kaldırılması ve kapalılığın bertaraf edilmesiyle bağlantılıdır (Şentürk, 2011).*

Sinema, gerçek hayat değildir, hayatın ve zaman-mekanın bir temsilidir fakat aynı zamanda kendi başına bir gerçekliktir. Kendi başına bir gerçeklik olması fakat buna rağmen gerçekliğin ta kendisi olmayışı ise ister istemez fiziksel dünyadan kopuşu getirmektedir. Gözümüzün önünden geçen görüntüler fiziksel dünyayı temsil eden fakat aslında bizim için bizzat fiziksel dünyada vuku bulmayan görüntülerdir. Gene de sinema seyircisi gördüklerine sahte şeylermiş gözüyle bakmaz, aksine bunları

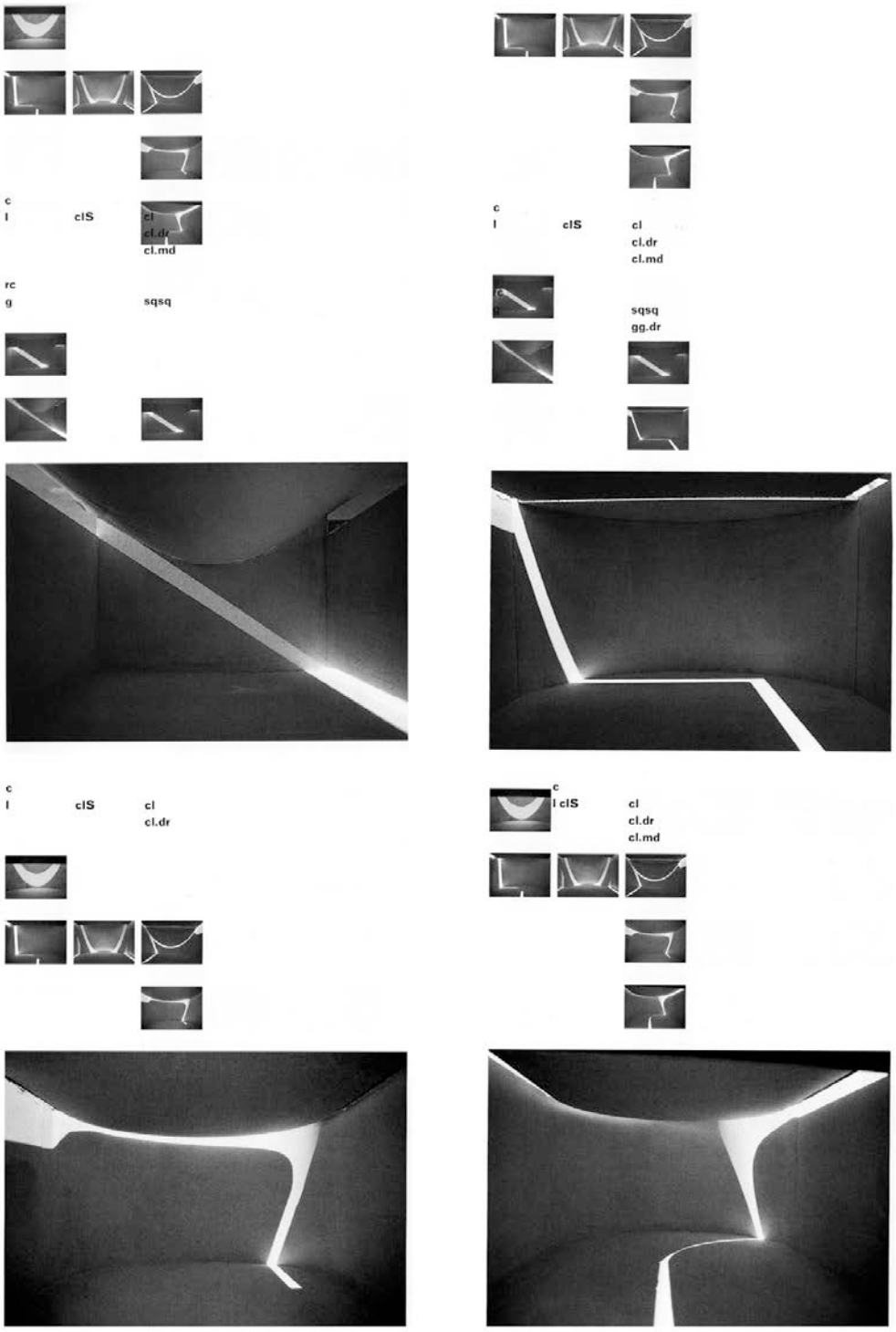
içselleştirerek yeni deneyimler haline getirir. Sinema deneyimi her deneyim gibi hayata içkin ve bütünsel bir süreç olarak ele alınabilir.[4]

Deleuze, sinemada düşüncenin duyuları aşarak meydana geldiğini söylemiştir. Öncelikle bir deneyim olarak sinema deneyimi şok yaratmaktadır. Şok duygusunun zihnimiz üzerinde bir etkisi vardır, bizi düşünmeye, "bütün"ü düşünmeye zorlar. "Bütün" yalnızca düşünülebilir olandır çünkü zamanın dolaylı bir temsilidir. "Bütün"ün oluşumu montaja bağlıdır dolayısıyla, bir şeylerin toplamı değil, daha üst düzeyde bir "üretim"dir. "Bütün" aynı zamanda bir kavramdır. Sinemaya zaman zaman "düşünen sinema" veya "düşünce montajı" adını vermemiz bundandır: montaj, düşünme sürecinin kendisidir, mantıklı bir düşünme veya analitik bir düşünme değildir, sentetik bir düşünmedir ve bu şok duygusu sayesindedir. Sinemanın imgeleri gözümüze veya kulağımıza hitap ediyor olsa da seyirciyle duyular ötesi ilişkiler kurabilmektedir. Seyirci için artık "Duyuyorum." veya "Görüyorum." yeterli tanımlar olmamaktadır, seyirci "Hissediyorum." demektedir. Bu tamamen fizyolojik bir duyum/algıdır. Duyular sonucunda sinematografik imge düşünceye dönüşür, "bütün" düşünülebilir. (Deleuze, 2000)

Öğdül, Toshihiko Isutzu'dan alıntılayarak Taoculuk, Budizm ve İslam mistisizmi arasındaki deneyimlerden bahsetmektedir. "Fena ve beka" olarak adlandırlan deneyimde öncelikle bilinç tamamen yok olur, özne-nesne ayrımı kaybolur, nesneler dünyasının katı sınırları erir. Fena sürecinin ardından beka sürecinde tekrardan nesneler dünyasına dönülmüştür; fakat artık nesneler daha kırılgandır, katı sınırları ve sabit işlevleri ve konumları olduğu düşüncesi yoktur (Öğdül, 2012). Fena ve beka süreçleri arasında büyük bir uçurum vardır, bambaşka deneyimlerdir. Fakat gene de beka süreci öncesindeki fena sürecinden ayrı düşünülemez. Aradaki kopukluk, bu iki süreci birbirine bağlayan en büyük kuvvettir. Bu kopukluğu sinemada da görüyoruz. Sinema neredeyse eksiksiz yeni bir zaman-mekan deneyimi sunarken seyirciyi dünyadan tamamen koparmakta ve ona yeni bir dünya sunmaktadır. Böylece sınırlar şeffaflaşmakta ve olasılıklar artmaktadır. Önemli olan sinema deneyiminin fiziksel

[4] "İnsan gözünden daha kusursuz olan sine-gözü uzamı dolduran görsel olgu kaosunun araştırılması için kullanmayı çıkış noktası olarak alıyoruz. (...) Sine-göz zamanda ve uzamda yaşar ve hareket eder; izlenimleri insan gözünden tamamen farklı bir şekilde toplar ve kayda geçirir. (...) Saniyede 16-17 kare kuralından azade zaman ve uzamın sınırlarından azade olan ben, evrendeki noktaları, nerede kaydetmiş olursam olayım, bir araya getiriyorum." (Vertov, 2007).

gerçeklik deneyiminden daha eksik veya daha üstün olması değildir, yalnızca bambaşka bir düşünce tipini tetikliyor oluşudur. Holl, Parallax isimli kitabında İtalya'daki Museum of the City projesi için yaptıkları gün ışığı denemelerini açıklar (Şekil 2.5).




**Şekil 2.5 :** Steven Holl-Museum of the City projesi çalışmaları (Holl, 2000)

Her bir galerinin gün boyunca aldığı ışığın nasıl değiştiğinin ve etkisinin araştırıldığı bu çalışmada ışığın etkisi sinemaya ait bir kavram olan sekanslarla parçalı olarak incelenmiştir. Işığın yarattığı etkiler tiplendirilmiş ve gün içindeki değişimi takip edilmiş ve müzenin tasarımı bundan faydalanarak yapılmıştır. Bu binada her sergi mekanının kendine has ışığı olması istenmiştir. Yapı hareket halindeki beden için tasarlanmıştır ve her iki galeri mekanı arasında bir boşluk alanı tanımlanmıştır; yapının mimarı, bunu müzikteki "es"e benzetmektedir (Holl, 2000). Yapı hareket halindeki bedene göre tasarlanırken sinemaya ait bir kavram olan "sekans" kavramıyla düşünülmüştür, sinematografik düşünme adını verdiğimiz zaman-mekan merkezli düşünme hareketli görüntülerle karşımıza çıkmaz fakat yapının tüm kurgusuna içkindir.

Böylece, sinema sayesinde yeni bir deneyimden ve dolayısıyla yeni bir düşünceden bahsedebiliriz. Sinema bu yeni gerçekliği kendine has düşünme biçimiyle oluşturmaktadır. Sinema sayesinde hangi potansiyeller görünür kılınmıştır? Sinemanın kavramlarıyla düşünmek mekanın kullanıcısına ve tasarımcısına yeni deneyimler sunabilir mi? Mekan kavramına veya mekansal üretimlere yeni gözlerle bakmamızı sağlayabilir mi?

### 2.3.6 Sinema: düşünce aracı

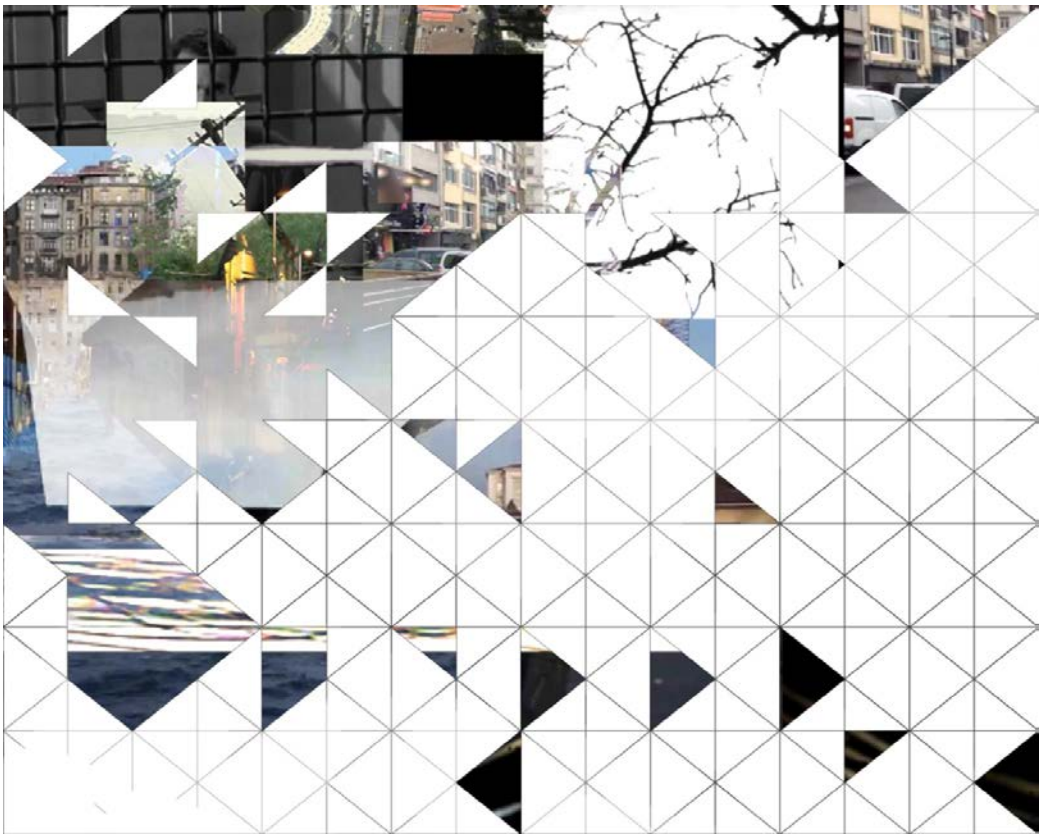
Ünlü yazar Virginia Woolf, sinemanın yalnızca ve yalnızca sözcüklerle ifade edilemeyeni aktarması gerektiğini, kendi ortamının olanaklarını kullanması gerektiğini söylerken, sinemanın aynı zamanda kendi başına, sözcüklerin olmadığı bir düşünsel ortam olduğuna işaret etmektedir (Woolf, 1926).

Sinemanın düşünceyle ve mekanla nasıl ilişkiler kurması gerektiğine dair pek çok şey söylenebilir; fakat bunlar eninde sonunda uçsuz bucaksız bir alanı yapay bir şekilde sınırlandırmaktan ibaret olacaktır. Tezde sinema ve zaman-mekan ilişkisine dair herhangi bir formül sunulmamaktadır. Aksine, bu deneyimin tamamen öznel olduğu, neredeyse mistik bir deneyime (fena ve beka örneğindeki gibi) benzetilebileceği söylenmektedir. Sinema kendi düşüncesini kendi ortamında kendi araçlarıyla üretmektedir (Deleuze, 2003). Tezin düşüncelerinden biri de mimarlığın ve sinemanın hammaddelerinin ortak olduğu, ikisinin de zaman-mekan üzerine çalıştığı ve mimarlığı araştırırken sinemadan faydalanılabileceğidir. Özellikle

zamanın bire bir temsili olması sinemayı mimarlık araştırmalarında eşsiz kılmaktadır.

Tüm bunlar dışında hareketli görüntülerin üretim süreçleri ve "montaj" kavramı da mekansal üretimlerin süreçleriyle ve öğelerinin bir araya gelişleriyle benzerlik taşımaktadır. Jean Nouvel'e göre, mimarlık da tıpkı sinema gibi zaman-mekanda varlık göstermektedir. Bir mekanın algılanması sekanslarla parçalı olarak gerçekleşir, tıpkı bir filmdeki gibi. Bir yapıyı dikmek bir filmi yapmak gibi olası etkileri ve zorlukları düşünmeyi gerektirir. Her iki disiplinde de süreklilik sağlamak adına geçişler ve bağlantılar kurmak zorunludur ve mimarlık da filmler de karşıtlıkları karşılayan arayüzler oluşturmaktadır (Bruno,2007).

Denilebilir ki, sinemanın açıkça ortaya koyduğu yeni bir düşünme tarzı vardır ve bu tamamen sinema araçlarının doğasıyla (kameralar ve selüloit filmlerin veya dijital ortamın fiziksel özellikleri) ve yapısıyla (montaj gerekliliği) alakalı bir şekilde ortaya çıkmıştır. Daha evvel var olmayan, zaman-mekansal kırılmalardan ve bir araya gelişlerden oluşan yeni bir düşünme biçiminden bahsedilebilir: sinematografik düşünme (Şekil 2.6).



**Şekil 2.6 :** Sinematografik düşünme

Sinematografik düşünme yalnızca hareketli görüntüleri üretirken değil, mekansal üretimlerde, mekan kavramını araştırırken ve mimarlıkta da yeni kapılar açacaktır. Tschumi, mimarlığın tek bir kareyle değil birbirini takip eden karelerle veya mekanlarla ifade edilmesi gerektiğini ve bundan ötürü sinemayla mimarlığın kuvvetli bir ilişkisi olduğunu söylemektedir (alıntılayan Bruno, 2007). Tschumi'ye göre, bir karenin ötekisiyle ilişkisi düşünülmeden yalnızca tek kareyi düşünmek anlamsızdır. Ancak bir bütün olarak düşünüldüklerinde mekan anlaşılabilmektedir. Her kare bir ötekinin hafızasını barındırarak ileri taşır ve sonuç olarak çoklu anlamlar meydana gelir (alıntılayan Hartwell, 2013). Bruno'ya göre mimarlık kareleri, tıpkı film kareleri gibi olayların etkisiyle dönüşmektedir. Bu dönüşümler tek bir yönde lineer bir çizgiyi izlemez, yeni alanlar ve bölgeler yaratırlar, düşünceye alanlar açarlar. Mekan deneyimlerinin –zaman-mekan ve hareketle beraber ele alındıklarında- hareketli görüntülerin düşünselliğini ve hareketli görüntülerin izleklerini barındırması bundandır (Bruno, 2007).

# 3. ARAŞTIRMA ARACI OLARAK SİNEMA

Sinemanın temsil ve düşünce üretme olanakları araçlarından ve tekniğinden bağımsız değildir. Sinema ve mekan ve dolayısıyla mekan üzerine düşünmek ve üretmek demek olan mimarlık yapısal olarak birbirlerine bağımlı olmasalar da paralel bir düşünselliği barındırmaktadırlar. Sinema ve mimarlığın yapısal olarak bire bir ilişkilendirilemez oluşu aynı zamanda sinemanın tamamen kendi gerçekliğini yaratıyor olmasındandır. Filmler kendi gerçekliklerini yaratırken zaman-mekanı kullanmaktadırlar.

Sinemanın seyirciyle ilişkisi neler üzerinden kurulur? Düşünceyi kışkırtan nelerdir?

## 3.1 Kör Alan

> *"Biri Josef K.'ya iftira etmiş olmalıydı, çünkü kötü bir şey yapmamış olmasına karşın bir sabah tutuklandı." (Kafka, 1999)*

Bir sinema filminden alınmış bir fotoğraf karesiyle fotoğraf makinesiyle çekilmiş bir fotoğraf karesinin kolayca ayırt edilebilir (Bonitzer, 2011). Dikkat edildiği zaman film karesinin her zaman kadrajda görünenin dışında bir yerlere referanslı olduğunu ve fotoğraf karesi gibi kendi içine kapanmadığını görülür. Film süregiderken görüntülerde her zaman dışarıda kalanlara işaret eden bir şeyler vardır, bu iki kişinin konuşmasında da olabilir, bir peyzaj görüntüsünde de, kalabalık bir toplantıda da... Tüm bu planlar montajlanırken kameranın mevcudiyetinin de perçinlediği bir dış kuvvet vardır. Dış kuvvet aynı zamanda kadrajda olup biteni aslında dış dünyaya bağlayan kuvvettir. Kadrajda olan bitenin dışında kalanlar "kör alan" kavramıyla ifade edilmektedir (Şekil 3.1).

"Kör alan", sinemanın önemli öğelerindendir. En basit sahnelerde, iki kişinin sıradan bir konuşmasında bile "kör alan" diyebileceğimiz boşluk mevcuttur. "Kör alan" karakterlerin filmin dünyasında yalnız olmadıklarını hatırlatır Aslında seyirciler olarak kameranın varlığından hep bir şekilde haberdarızdır veya kamerayı olaylara bakan bir dış göz olarak algılarız. Kamera kimi zaman bir başka göz olarak sahnede

yer alır; o an orada olmayan birinin veya vicdanın gözü olabilir bu. Kamera, neredeyse tanrısal bir bakıştır, pek çok şeyi gören ve bilen karakterdedir. Kameranın gösterdikleri sayesinde film seyirciyle ilişki kurmaktadır. Kör alan belirsizlik içinde olduğu için aynı zamanda çoklu anlamlara alan tanır; pek çok olasılığın barındığı düşünsel bir boşluktur. Kör alan kavramı aynı zamanda hafızayla da ilişkilidir. Keiller, filmin aslında kör alanda geçtiğini çünkü seyircinin sürekli önceden olanları hatırlayarak veya olayların kendince tamamlayarak izlediğini söylemektedir (Keiller, 2002).



**Şekil 3.1 :** Kör alan

Pallasmaa, Fritz Lang'ın 1931 yılında çekilmiş "M" filmi hakkında şunları söylediğini not düşer: "Filmim M'de şiddet yoktur, olduğu zaman da perde arkasındadır. Bir örneği ele alalım: küçük kızın öldürüldüğü sahneyi bilirsiniz. Tek gördüğünüz yuvarlanan bir topun durması ve uçmakta olan bir balonun telefon tellerine takılmasıdır. Şiddeti seyirci asla görmez, şiddet, seyircinin zihnindedir." (Pallasmaa, 2006). Fritz Lang şiddeti, şiddetin kendisini göstermeden, yarattığı düşünsel boşluğa yerleştirerek anlatmıştır. Şiddetin var olduğu fikri seyircide oluşur,

yönetmen yalnızca düşünsel boşluklar yaratır, bu boşlukları seyirci çağrışımlarla doldurur.

Bonitzer, Mizoguçi'nin "Çarmıha Gerilen Aşıklar"ından bahsederken, seyirciyi (yani dolayısıyla filmi) ele geçiren üçüncü gözden bahseder ve seyircinin bakışını değişik biçimlerde harekete geçirdiği için filmin yapısı sinematografiktir der:

> *"Bakışı harekete geçiren, sözünü ettiğim masumiyettir, henüz aşık olmayan aşıkların tek seyircisi olarak sadece bize görünen, gözlerimize dolan masumiyet. Böylece onları görürüz ama onlar kendilerinden ve acılarından başka bir şey görmeden el ele tutuşurlar, akıllarına kötü birşey gelmeden ağız ağza konuşurlar, cömertlikte ve gönül yüceliğinde yarışırlar, dokunaklı saflıkları ve sinirlendirici budalalıklarıyla sanki mahsus yapar gibi kendilerini yanlış anlaşılacak durumlara sokarlar, bu objektif durumların içinde objektif tarafından, kameranın "ruhsuz gözü" tarafından kaydedilirler ve bu ruhsuz göz bir başka ruhsuz gözü, eğer tanık olsaydı bu saf davranışlara en kötü anlamları yükleyecek olan kıskanç, saf olmayan bir gözü çağrıştırır: efendinin, polisin, muhbirlerin, yargıçların gözünü. Bu göz orada olmamasına rağmen başkişilerin yalnızlığına ve masumiyetine musallat olur, bizim de bakışımızı kirletir." (Bonitzer, 2011)*

Örneğin Bresson'un filmi Pickpocket'taki (1959) mekanlar hiçbir zaman bütün olarak gösterilmese de seyirci olarak bizler hiçbir zaman mekanları eksik hissetmeyiz, o odanın devamının bir yerlerde olduğunu bir şekilde hiçbir zaman görmesek de bilmekteyizdir. Bu eksiklik algılanır fakat aynı zamanda zihnimiz tarafından bir şekilde bütünlenir. Pickpocket'taki kamera aynı zamanda baş karakter Michel'in kaçmak istediği fakat görmezden gelemediği toplumsal ahlaki kuralları bize sürekli hissettirir, üçüncü bir göz her zaman karakteri izlemektedir ve Michel herhangi bir anda yakalanabileceğini bilmektedir. Tüm hırsızlık denemelerinde gergindir; çünkü yasaya aykırı davranmaktadır. Kadrajda göremeyiz; fakat kör alanda kalan ahlak kuralları ne kadar inkar etmek isterse istersin Michel'i etkilemektedir. Böylece denilebilir ki sinema çoğu zaman görünmeyenin düşüncesini de temsil eder. Görünmeyenin düşüncesinin temsili bize ne sağlayabilir? Keşif duygusunu ve buradan bir adım ileriye gidebilirsek icat edebilme yeteneğini. Burada bir kayıptan bahsedilebilir, aslında kadraja giremeyen fakat bir şekilde temsil edilen şeyler kayıptır fakat bu düşünceleri kendi kör alanından deneyimine çağırarak yerleştiren seyircinin bakışı ve düşüncesidir. Seyircinin sınırı bedeninin sınırı değil, düşüncesinin sınırıdır. Kör alan seyircinin gördüğü değil, görmediği ve bilmediğidir. Bir bakıma denilebilir ki mekanı düşünen kişinin sınırı da bedeninin fiziksel sınırları

olmak zorunda değildir. Sınırlar esnetilebilir ve yeni düşüncelerle ve hayallerle genişletilebilir.

### 3.2 Yaratıcı Nesnenin Ufku

Mekanın kullanıcısıyla, sinemanın da seyircisiyle kurduğu ilişki tipi özel bir ilişki tipidir. Bu karşılıklı düşünsel üretimin olduğu bir ilişki midir yoksa kullancısının mekanı tükettiğini, seyircisinin de sinemayı tükettiğini, ne kullanıcı tarafından ne de seyirci tarafından hiçbir yeni düşüncenin üretilmediğini söyleyebilir miyiz?

Ürünün tüketicisiyle karşılaşma anında olanlar ölçülebilir mi veya önceden hesaplanabilir mi? Ürünün tüketicisinin ürünle hiçbir alışverişi olmadığını, pasif bir konumda olduğunu söyleyebilir miyiz? Heidegger, "Düşünmek Ne Demektir" kitabında bir karşılaşma anından bahseder. Öznenin bir ağaçla karşılaştığı ana ilişkin şunları söyler:

> *"Biz bilimin dışında kalıyoruz. Onun yerine, örneğin, yeşeren bir ağacın önünde duruyoruz-ve ağaç önümüzde duruyor. O bize kendini takdim ediyor. Orada duran ağaç ve onun önünde duran biz, karşılıklı olarak kendimizi takdim ediyoruz. Birbirine karşı ve biri diğerinin önünde biçimindeki bir ilişki içindeki duruşumuzla, biz ve ağaç, varız. (...) Günümüzde hatta kafamızın içindeki süreçlerini, uygun transformasyon ve güçlendirme aletlerinin yardımıyla beyin dalgalarının akustiği olarak dinlemek ve seyrinin eğri çizgiler halinde kopyasını çıkarmak mümkün olmaktadır. (...) Fakat, kendimizi mevzuumuzla sınırlandıracak olursak, yeşeren ağaç, bu bilimsel olarak kayıt edilebilir beyin dalgalarının neresinde kaldı?"(Heidegger, 2009)*

Heidegger, karşılaşma anında ölçülmesi imkansız bir şeyler olduğundan bahsediyor ve ağacın ve öznenin kendilerini karşılıklı olarak takdim ettiklerini vurguluyor. Heidegger burada tamamen kişisel bir alışveriş olduğundan bahsederken herhangi bir karşılaşmayı da anlatmış olmuyor mu? Ağaçla karşılaşan özne veya mekanla karşılaşan kullanıcı veya sinemayla karşılaşan seyirci örneklerinin her biri kendilerine özgü karşılaşmaları anlatmaktadır.

Arnheim bir nesneyi uzam içinde görmenin onu bir bağlama yerleştirmek demek olduğunu söylemiştir (Arnheim, 2012). Karşılaşma anında karşılaşanla karşılaşılan arasındaki bilgi alışverişi her iki tarafı da değiştiren niteliktedir. Karşılaşan artık karşılaştığını başka görmektedir, karşılaşılan ise artık bambaşka algılanmaktadır. Bu karşılıklı dönüşüm her disiplinde geçerli olabilir mi? Benjamin, sinema sayesinde

kendimizi modern dünyanın sebep olduğu kıstırılmışlık hissinden kurtarabileceğimizi ve sinemanın bize yeni bir eylem alanı açabileceğini söylemektedir (alıntılayan Van Toorn, 1997). O'Sullivan, Guattari'nin şu sözünü alıntılar: "Birbirimizle etkileşime geçerek, farklı nesnelerle etkileşime geçerek ve farklı ifade biçimleriyle etkileşime geçerek, yeni yaşam biçimleri oluştururuz; tıpkı bir sanatçının paletinde renkleri oluşturması gibi..." (O'Sullivan, 2014)

Bu karşılaşmaya çarpışma diyebilir miyiz? "Çarpışma" sözcüğüyle bu durumu tanımladığımız zaman karşılama sayesinde ortaya çıkan enerji ve bilgi de daha anlaşılır hale geliyor. Mekanın kullanıcısıyla, sinemanın da seyircisiyle ilişkisini "çarpışma" kavramıyla tanımlamak, hem kullanıcının hem de seyircinin etkiye açık olduğu anlamını da taşıyor.[5]

Tüketicisiyle (mekan için kullanıcı, sinema için seyirci veya resim için bakan kişi) ilişkisini ürünün nasıl kurduğunu ürünün yaratıcısının nasıl bir ilişki öngördüğü de etkilemektedir. Umberto Eco, Açık Yapıt adlı kitabında, yaratıcı ürünün tüketicileri arasında ilişkiyi irdelerken, ürünün yaratıcısının nasıl bir yapı öngördüğünün ürünün nasıl tüketildiğiyle bire bir ilişkili olduğunu söylemektedir. Eco'ya göre, yaratıcı bir ürünle karşılaşmak demek onu yeniden yaşamak demektir. Fakat bazı ürünler diğer ürünlerden yorumlanabilmeleri açısından daha açıktır. Bu ürünlerin tüketicilerine bir yorum dayatılmamakta, aksine yorum yapması ve kendi düşüncelerini keşfetmesi beklenmektedir. Esasen ürünün yaratıcısı yapıtı "açık" kılarak, ürünün tüketicilerine yorumlama görevini yüklemektedir, çünkü ürünün başka türlü anlam kazanması mümkün değildir. Bu tarzdaki yapıtlar hakkında her daim konuşulabilir yeni fikirler üretilebilir ve ürün asla bu yorumlarla tükenmez, aksine ürünün ufku yorumlayıcıları/tüketicileri tarafında sürekli genişletilmektedir. Eco, Valéry'den alıntılayarak şunu söyler: "Bir metnin gerçek anlamı yoktur." (Eco,1992).

Bazı filmler yalnızca gözlerimizin önünde akan bir hikayeyi anlatırlar. İzleyicinin düşünsel anlamda hiçbir katılımının olmadığı bu filmlerin çerçevesi aşağı yukarı

5 "Kapitalist ilişkiler otobanında birbirine dokunmadan akan bu kapalı birimler, homo quadratus'lar aslında durmadan ilişkisizlik üretiyorlar. Nicolas Bourriaud "İlişkisel Estetik" kitabında bir ilişkinin doğması için önce bir çarpışmanın gerçekleşmesi gerektiğini atomcu felsefeden örnekleyerek anlatıyordu: 'Epiküros ve Lukretius ile başlayan materyalist felsefe geleneğinde, atomlar boşlukta paralel olarak, hafif yanlamasına düşerler. Bu atomlar biri yolundan saparsa, 'komşu atomla bir karşılaşma olmasını, karşılaşmalar çarpışmayı, bu da bir dünyanın doğuşunu tetikler'… Formlar böyle doğar: o zamana dek paralel olan iki öğenin sapmasından ve rastlantısal olarak karşılaşmasından. Bir dünya yaratmak için bu karşılaşmanın kalıcı olması gerekir'" (Öğdül, 2011)

çizilidir ve genellikle denenmiş ve başarılı olmuş belli şemaları takip ederler. Pek çok yüksek bütçeli Hollywood filmi buna örnek gösterilebilir. İzleyiciyi pasifleştiren bu filmler sinemanın hipnotize edici ve baştan çıkarıcı yönünü kullanarak seyirciye kısa süreli eğlence sunmaktadır.[6] Peki seyirciyle ilişkisini pasif olarak kurmayan bir film nasıl bir filmdir? Sırf eğlence olan filmden farkı nedir? Katılımı teşvik eden bir film katılımı teşvik eden bir binaya veya kent parçasına veya tiyatro oyununa benzetilebilir. Tüm bu ürünlerin ortak özelliği kullanıcılarına açık alanlar yaratmalarıdır, kendilerince yorumlayabilecekleri, kendi düşüncelerini yerleştirebilecekleri boşluklar açmaktır. Bu tip ürünler onu yapan insan veya insanlar tarafından tamamlanmış değildir, ürünlerin tamamlayıcıları kullanıcıları ve seyircileridir. Bir ürün "açık" olmadığı sürece donuk olarak kalacaktır. Zamana tabi olamayacaktır. Bugün kentlerin kullanımından bahsederken aynı zamanda kullanıcıların yaratıcılıklarını ortaya çıkarabilecekleri ve kendilerini ifade edebilecekleri alanlar da yaratmalarından bahsediyoruz. Bilinçli olarak boşluklar bırakabilmek katılımcının kendi düşüncelerine yer açabilmesini sağlamaktadır.

Böylece açık bir yapıtın kullanıcısıyla iletişim kurduğunu, gerçeklikle ürün arasındaki boşlukta yaratıcılığın ve düşüncelerin harekete geçebildiğini, sinemanın gerçekliğini kendisinin yarattığını, mekanın öznel bir birikim olduğunu ve zamana tabi olduğunu söylemiş olduk. Bunların hepsini sinema üzerine düşünerek elde etmiş olduk. Bir anlamda sinemayı yaratıcı disiplinleri ve mekanı düşünmek için kullanmış olduk. Sinemadan başka bir disiplinin bize sunamayacağı olanaklar üzerinden düşüncelerimizi tartıştık.

Peki açıklık mekansal üretimde yeri olan bir kavram mıdır? Bir mekan "açık" olabilir mi? Mekansal üretimlerin çıktısının açıklık olması hangi araçlarla sağlanabilir? Mimarlık nasıl "açık" olacaktır? Mekanın sinemanın kavramlarıyla düşünüldüğü örnekler daha önce tezde bahsedilen Steven Holl'ün "Museum of the City" projesi veya Tschumi'nin "Manhattan Transkriptleri" projesi gösterilebilir. Bu projelerde, mekanın kullanıcısıyla öngördüğü ilişki tipi esnetilebilecek ve kullanıcısı tarafından tekrardan yorumlanabilecek şekilde düşünülmüştür. Bunun projelerin üretim sürecindeki "sinematografik düşünme" olarak isimlendirilen düşünme tipiyle ilgili olduğunu söylenebilir. Tezde daha önceki bölümlerde mekansal üretimde temsilin

6 "Sine-dram gözü ve beyni tatlı bir sisle kaplar. Sine-göz gözleri açar, görüntüyü netleştirir." (Vertov, 2007).

aynı zamanda mekanın somut olarak mevcudiyetini de bizzat oluşturan ögelerden olduğu, mekanı düşünmekle mekanı tasarlamanın aynı sürece işaret ettiği belirtilmiştir. Dolayısıyla açık temsiller, açık düşüncelere ve açık mekanlara dönüşecektir. Temsilin ve düşüncenin karakteri ister istemez mekanın karakterini de oluşturacaktır (Şekil 3.2).




**Şekil 3.2 :** Sinematografik düşünme ve mimarlık

### 3.3 Hafıza

Tez boyunca genel olarak sinemadan ve bazı filmlerden bahsettik. Bunların düşüncemize ve düşünme şekillerimize hangi yapısal karakterlerle nasıl sirayet ettiğini tartıştık. Mimarlar zaman-mekan ilişkisini kendi disiplinleriyle nasıl kuracaklar? Sinemanın düşünsel boyutunu kendi araçları haline nasıl dönüştürecekler?

Sinemada "kör alan" kavramı düşüncelerin yeşerdiği bir boşluğu tanımlamaktadır ve bu boşluk seyircinin gözü önünde olmayanlardan oluşmaktadır. Bu boşluk aynı zamanda filmleri izlerken hafızanın sürekli çağrılması anlamına gelmektedir.

Filmdeki her kare artık ekranda olmayan bir başka kareyle bir şekilde ilişkilidir. Seyircinin zihni sürekli zamanda yolculuk yapmaktadır.

Düşünülebilecek veya deneyimlenebilecek her şey gibi mekan da zamana tabidir. Zaman içerisinde işlerlik kazanır ve olgunlaşır ve belki de yok olur, zaman-mekan ayrılmaz bir bütündür. Zamanla birlikte işliyor olmak yalnızca mekana ait bir nitelik değildir aynı zamanda düşünsel yapılar için de geçerlidir. Mekan yalnızca tek bir an kullanılan veya düşünülen bir şey değildir, eskiyebilir veya tamamen dönüşebilir, anlamını kaybedebilir, öngörülen kullanımın tamamen dışına çıkabilir. Bunların örneklerini kentsel ölçekte bile görebiliriz. Bugün kıymetli olduğu için ön plana çıkan pek çok arsa bir zamanlar kent için alelade boşluklardı. Peki bu arsaların on beş yıl sonraki kıymetine ilişkin ne söyleyebiliriz? Yalnızca tahminlerde bulunabiliriz fakat bunlar da yetersiz olacaktır. Zira bu arsalar zaman içerisinde kentin genelindeki eğilimler çerçevesinde beklenmedik şekillerde kıymetlenmiştir. Peki bu arsa şu anda kıymetliyken ve yetmiş yıl evvel pek de kıymetli değilken bu arazinin gerçek değerine ilişkin ne söylenebilir? Arsanın kıymeti ve olanakları yalnızca zamana tabidir. Değeri yalnızca bütünsel olarak bakıldığı zaman anlaşılabilecektir. Aynı şekilde, arsaya sonsuza dek bugünkü kıymetini koruyacakmış gibi bakmak da anlamlı değildir diyebiliriz böylece. Yani bir durum veya yapı zaman kavramıyla birlikte değerlendirildiğinde bütünlüklü bir görüş çerçevesinde düşünülebilecektir.

Kıymetin artması veya azalması durumu ise arsanın kendinden menkul değildir tabi ki. Bir şekilde arsanın başka şeylerle nasıl bir ilişki halinde olduğuyla ilgilidir kıymetteki değişimler. Yani mekan, durum veya yapı diyebileceğimiz şey aslında boş bir uzayda kendi başına var olan bir şey değildir. Sürekli bir ilişkiler yumağına bağlıdır ve kendisi de bu ilişkilerin kurucularından biridir. Fakat mimarların sunumlarında mekanlara baktığımızda, mekanın veya yaşantının ne kadarını zamanla veya diğer mekanlarla veya durumlarla ilişki halinde görebiliyoruz? Bu temsiller hep mekanı yalnızca ve yalnızca kendisine ait bir uzay varmış gibi ele almaktadır. Halbuki mekan saf ve bağımsız olarak var olabilir mi? Böyle bir temsil tipi bizim düşünebildiğimiz ve deneyimleyebildiğimiz mekanla ne kadar örtüşmektedir? Mekanı düşünürken bedenden, deneyimden, atmosferden, ışıktan, geçmişten vb. bağımsız düşünebilir miyiz? Mekan hiçbir zaman saf bir boşluk olarak mevcut değildir. Mekan her zaman bir şeylerle ilişki halindedir ve mekanın karakteri ancak

böyle ortaya çıkmaktadır. Yani burada üst üste gelen bazı nitelikler vardır. Mekan aslında kullanıcının pek çok şeyle ilişkisiyle de oluşturulmuştur denilebilir ve düşündüğümüzde bunun çok da yanlış olmadığını görüyoruz.

# 4. MİMAR İÇİN HAREKETLİ GÖRÜNTÜLER

Filmin anlamı nedir? Bir mimar için hareketli görüntülerin anlamı nedir? Veya filmlerin mimarlara faydası var mıdır? Filmi izleyen kişi olmakla filmi yapan kişi olmak arasında fark var mıdır?

Mekan kavramını hareketli görümtülerle araştıran kişi öncelikle seyircidir. Filmlerin ve videoların seyircisi ve tüketicisidir. Bugün hareketli görüntüler hayatımızın çok içinde yer alıyor. Evimizde televizyonlarda veya takip ettiğimiz sergilerde veya reklam panolarında karşımıza çıkıyorlar. 21. yüzyılda kent yaşamında hepimiz her zaman bir şeylerin seyircisiyiz. Dolayısıyla artık bu tercih ettiğimiz bir konum bile değil, zaten içinde olduğumuz bir konumdur.

Mimar olmak araçlar vasıtasıyla mekan üzerine düşünmeyi gerektiriyor. Bu araçlar çoğu zaman alışıldık araçlar oluyor (çizim, maket, vb.) ve mekanı ve mekana dair düşüncelerimizi anlatırken bunların dışına çıkmamız pek mümkün olmuyor. Fakat araçlar mekanı düşünmeye veya mekan temsiliyetlerine olanak sağlıyorsa araçları değiştirdiğimizde yeni mekanlar ve yeni mimarlıklar elde etmemiz daha olası hale gelmiyor mu?

Kuşkusuz mimarlıkta alışılmış araç gereçlerin sürekli kullanılıyor olmasının sebeplerinden biri de mimarlıkta teknik bilginin aktarılmasının çok kritik olmasıdır. Her mimarın da sadece çizimler ve maketler üzerinden mimarlık yaptığını söylemek haksızlık olacaktır. Bununla ilgili olarak yazınsal ortamın veya görsel ortamın olanaklarını zorlayan mimarlık ürünlerinden önceki bölümlerde bahsedilmiştir.

Bir film nezdinde mekana ilişkin sorulabilecek sorular nelerdir? Mekan kavramını hareketli görüntüleri kullanarak veya izleyerek nasıl araştırabiliriz? Mekansal üretimlerimizde hareketli görüntülerin yeri olabilir mi?

Bu soruları araştırmak ve şimdiye dek tartışılan kavramların hareketli görüntülerle nasıl anlamlandıklarını görmek adına tez için üç kısa video hazırlanmıştır.

Hareketli görüntülerin mekan kavramını tartışırken kullanılabileceklerini ve mekansal üretimlerimizde de araç olarak kullanılabileceklerini ileri sürerken

hareketli görüntülerin nitelik farkları sebebiyle basit bir sınıflandırma yapılabilir. Hareketli görüntüler önceki cümlede belirtilen amaçlar için kaç tipte yapılabilir? Hareketli görüntülerin seyircisiyle kurduğu ilişki tipleri nedir? Hareketli görüntülerin üreticisi olan kişiyle kurduğu ilişki tipleri nedir?

Hareketli görüntüler, birincil olarak bilgiyi aktarmada kullanılabilir. En basit ve dolaysız şekilde bir düşünce veya bilgi hareketli görüntüler vasıtasıyla aktarılabilir. Bu tip bir aktarım fazla yaratıcılık içermeden en sade haliyle mevcut durumu yansıtan bir belge gibi düşünülebilir.

İkincil olarak, mevcut durumun görünmeyen katmanlarını açığa çıkarmak amacıyla hareketli görüntülerden faydalanılabilir. Yalnızca duyularımızın algılamaya yetmediği durumlar, çoklu haller ve içkin düşünsel boyut hareketli görüntüler sayesinde ifade edebilir.

Üçüncül olarak ise hayallerin ve mevcut fiziksel dünyada temsilinin yakalanamadığı düşüncelerin temsili hareketli görüntülerle yapabilir. Hiç bir yerde henüz vücut bulmamış düşünceler hareketli görüntüler sayesinde ifade edilebilir ve temsil edilebilir hale getirebilir. Bir alana veya projeye dair araştırmalar hareketli görüntülerle yapılabilir ve yeni bir bakış kurgulanabilir.

Bundan sonraki bölümlerde yukarıda geçen her hareketli görüntü tipine ilişkin mevcut külliyattan örnekler ve tez için hazırlanmış videolarla daha önce bahsedilen kavramlar ve ilişkiler tartışılacaktır.

### 4.1 Birinci Kurgu

Hareketli görüntüler mevcut durumları tartışmaya açmak veya bilgiyi aktarmak için kullanılabilir. Mevcut durumun belgelenmesi ve yorumlanması üretilenlere öznel bir değer de katmaktadır. Belgeleme ve yorumlama, her ne kadar öncelikle nesneye sıkı sıkıya bağlıysa da, onu kendi zihinsel süzgecinden geçiren özneyle (bu durumda videoyu yapan kişiyle) yakından ilişkilidir. Her yorum aynı zamanda bir yaratımdır. Bachelard, "çoğu zaman tasvir ettiğimizi düşünürken tahayyül ederiz" demişti (Bachelard, 1994). Fakat her yorum bir yaratımı içerse de yorumlamanın sıfırdan yaratmakla tamamen aynı oldukları söylenemez.

Bir durumun, olayın veya kişilerin olduğu gibi aktarıldığı tür, sinemada "belgesel" olarak geçmektedir. Burada bahsedilen video ve film belgesel türüne yakın

üretimlerdir. Konu edindikleri şeyleri kendi özlerine en yakın şekliyle ve en basit haliyle anlatmaya çalışmaktadırlar, yoktan ortaya çıkan bir üretim yoktur.

Bu tipteki hareketli görüntülere örnek Rob Carter'ın 2008 tarihli "Metropolis" videosu olabilir. Amerika Birleşik Devletleri'nin Kuzey Karolayna eyaletinin Charlotte kentinin tarihsel gelişimini gerçek ve kurgusal uydu görüntüleriyle ve fotoğraflarla anlatmaktadır (Şekil 4.1). Dokuz dakika otuz saniye uzunluğundaki bu video on sekizinci yüzyıldan itibaren kentin gelişimini anlatmaktadır ve aynı zamanda geleceğe projeksiyon tutmaktadır. Videonun sonunda kentin geleceği öngörülmektedir.

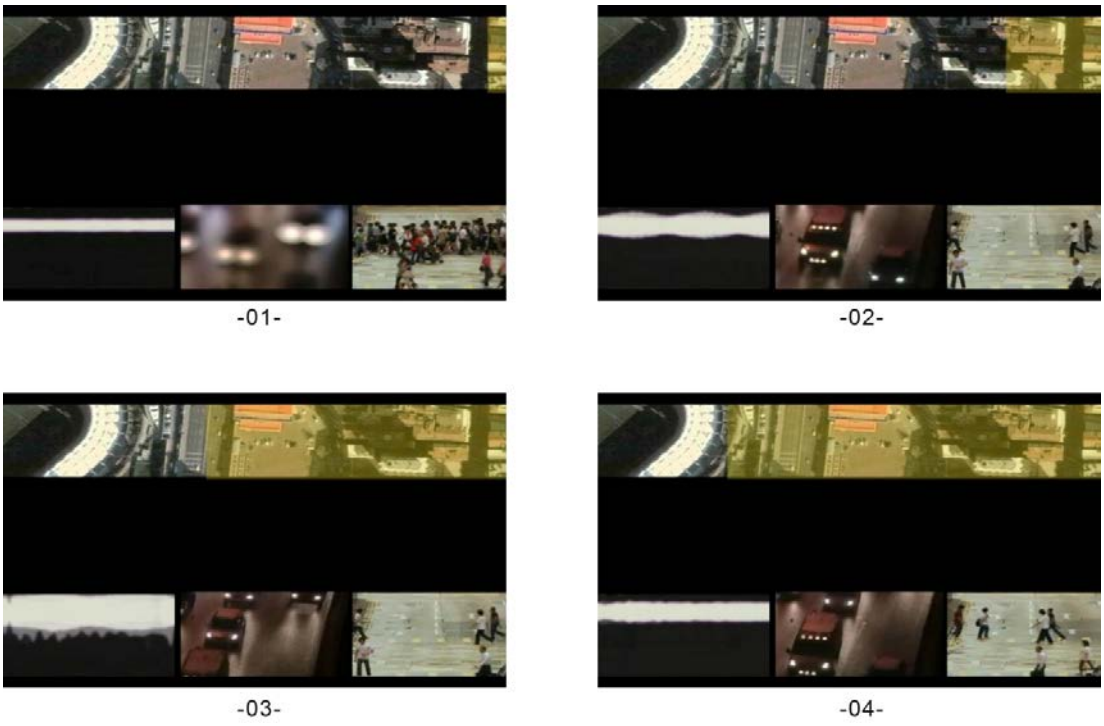


**Şekil 4.1 :** Rob Carter-Metropolis (Url-2)

Durağan objelerin art arda fotoğrafını çekerek hareketin yaratıldığı hareketli görüntü tipine "stop motion" denmektedir. Bu videoda haritalar ve fotoğraflar kesilip biçilerek bir kentin tarihi ve dönüşüm hızı anlatılmaktadır. Üç yüzü aşkın yıl dokuz dakikada geleceği de kapsayacak biçimde anlatılmaktadır. Videoda öngörülen geleceğin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğinden ziyade, bugünden bakıldığında nasıl bir geleceğin hayalinin kurulduğu önemlidir. Videoda kente ilişkin sesler duyulmaz, bunun yerine katlanan kağıtların, genişleyen mekanların ve çarpışmaların sesleri dikkat çekmektedir. Videonun bize sunduğu deneyim tarih kitaplarından veya sokakta yürürken elde edilemeyecek kadar çok yönlüdür.

Bu tipe örnek olarak hazırlanmış video, "Harita-Ses" ismindedir: Bu video 2009-2010 bahar döneminde teslim ettiğim diploma projesi için hazırlanmıştı (Şekil 4.2).

Proje alanı, Odakule'nin arkasında TRT binasının da üzerinde yer aldığı bugün otopark olarak kullanılan alandı. Gündelik hayatta pek çok kez önünden geçtiğim; fakat üzerine neredeyse hiç ayak basmadığım bu alanda nasıl bir mekanı tartışacak ve nasıl bir üretim yapacağımı bilemediğim için elimdekileri anlayabilmek istedim. Tepebaşı'ndaki bu alanın çevresiyle ilişkisi çok kritikti. Aşağıda uzayıp giden Kasımpaşa mahallesiyle araya giren Refik Saydam Caddesi, geniş ve hızlı geçişlerin olduğu bir ana yol olması sebebiyle Kasımpaşa'yla Beyoğlu'nun en hareketli bölgesi olan İstiklal Caddesi bandını tamamen ayırıyordu. Alanın yakın çevresindeki hareketliliğin niteliği ve insan yoğunluğu çok değişkendi. Ve yoğunluğun değiştiği bölgeler arasındaki geçişler oldukça keskindi.




**Şekil 4.2 :** Harita-Ses Filmi

Videoda dört ayrı kanal görülmektedir: Üstte video boyunca proje alanının uydu fotoğrafı üzerinde ilerleyen sarı bir bant görülmektedir. Aşağıdaki video kanallarındaki değişimlerin mevcut alanla bağlantısı bu bant sayesinde kurulmaktadır. Aşağıdaki üç bantta aynı görüntüler tekrarlı bir şekilde dönmektedir. Fakat aşağıdaki videolardaki insan yoğunluğu, trafik yoğunluğu, hareketlilik ve bir yandan sesteki değişimler yukarıdaki bandın işaret ettiği yerlere dair ilgili bilgiyi vermektedir. Videodaki ses kanalı aynı zamanda alandaki deneyime eş bir deneyim ortamı oluşturmak için abartılı bir şekilde kullanılmıştır. Odakule'den geçerken

neredeyse hiç duyulmayan ses, ara caddede ve bulvara yaklaştıkça hissedilir ölçüde aniden artmaktadır.

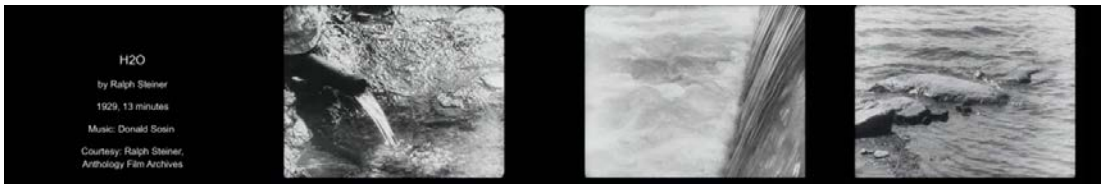
Videonun süresi iki dakikadır. Videoda iki dakikada, proje alanına dair süzgeçten geçirilmiş, yani yalnızca insan hareketi ve araç trafiği ve ses yoğunluğuna dair bilgi verilmektedir. Proje alanına ait herhangi bir öneri yoktur, yalnızca gözlemlenenlerin belirli bir biçimde ifadesi vardır.

### 4.2 İkinci Kurgu

Yukarıda bahsedilen üç hareketli görüntü tipinden ikincisinde, mekanın görünmeyen katmanlarını açığa çıkarmak amacıyla hareketli görüntüler üretmek amaçlanmaktadır. Tezin ilk bölümlerinde değinildiği gibi, "zaman-mekan", hareketli görüntülerin yapı taşlarındandır. Fakat bunun ifadesi her zaman bundan önce bahsedilen hareketli görüntü tipindeki gibi olmak zorunda değildir, insan deneyimi kimi zaman duyuların çok üstündedir veya bilgi yalnızca insan deneyiminin sınırlarına bağlı kalarak elde edilmez. Duyular ve deneyim aşılabilir. Gerçekliğin, zaman-mekan deneyiminin bize yaşattığının ötesinde de düşünülebilir. Mevcut deneyimin arttırıldığı, düşünsel katmanların çoğaltıldığı ve sıradan deneyimin ötesine geçebilen bu hareketli görüntü tipi avangard sinemada çokca rastlanmaktadır.

Ralph Steiner'ın "$H_2O$" (1929) filmi buna örnek gösterilebilir (Şekil 4.3). Su görüntülerine eşlik eden senfonik müzik, sinema dışında elde edilmesi mümkün olmayan bir deneyim sunmaktadır. Bu filmin karakterini o günkü teknik koşullardan bağımsız düşünmek olanaklı değildir; ses bandının ve görüntü bandının senkronize edilmesinin o günlerde teknik olarak zorlayıcı olduğu bir gerçektir; fakat filmin varoluş biçimi yalnızca bu teknik kısıtlamalarla açıklanamaz. Filmde, suyun farklı hallerini görürüz: sular taşar, akar veya durgundur. Bu görüntülere senfonik müzik eşlik etmektedir. Yani suyu film esnasında önceden olduğu gibi deneyimlemeyiz: Su sesi yoktur, bunun yerine senfonik müzik duyulmaktadır. Böylece filmi izlemek dere kıyısında suyu izlemeye benzememektedir artık, seyirciye yeni bir deneyim sunulmaktadır. Aynı şekilde senfonik müzik de belki ilk kez su görüntüleri eşliğinde duyulmaktadır. Böylece ses bandı ve görüntü bandı birbirleriyle alakasız alanlara ait gibi görünseler de, bu film sayesinde bir araya geldiklerinde bambaşka bir anlam oluşturmaktadırlar ve bu anlam seyircinin ancak kendisinin keşfedebileceği, kendisine dayatılmayan bir anlamdır. Filmin anlamını keşfetmek seyirciye

bırakılmıştır. Bir araya gelişlerini olası bulmadığımız bu öğeler, Steiner'ın deneysel filminde şaşırtıcı biçimde kaynaşmışlardır. Deneyimi arttıran bu tipte hareketli görüntüler, zaman-mekan deneyimini de yeniden kurgulamakta veya deneyimi yükseltmektedir.




**Şekil 4.3 :** Steiner, $H_2O$ (Url-3)

"$H_2O$" filmini veya başka deneysel filmleri okumak, bir şiiri okumaya benzetilebilir. Düz yazının anlatı kurgusunu barındırmayan, kendi dilini kendi oluşturmaya çabalayan ve bundan ötürü kıymetli olan bir ürün vardır karşımızda.

Steiner'ın "$H_2O$" filminden bahsederken sinema deneyiminin gündelik hayat deneyimimizden daha farklı olduğunu ve karmaşık yapısı sayesinde bizi yeni bir düşünme tipine zorladığını söyledik. Gerçekten de sinemada kayıt aracı olan kamera insan gözünün imkanlarının ötesinde olanaklara sahiptir. Kameranın hareket yeteneği ve montaj sayesinde görüntülerin en karmaşık şekillerde art arda getirilebilmesi sinemayı yeni bir deneyim tipi olarak ön plana çıkartır.

Tez için hazırlanan videolardan ikincisi Osmanbey'deki Abide-i Hürriyet Caddesi'nde yürüyen bir kişinin deneyimi üzerinedir (Şekil 4.4 ve 4.5). İsmi "Abide-i Hürriyet" olan video boyunca otuz saniye uzunluğundaki bir hareketli görüntü dört kez dönmektedir. Ekran ikiye bölünmüştür. Sağdaki kısımda yürüyen kişinin yola baktığında gördükleri kesintisiz olarak görülmektedir. Soldaki kısımda ise yürüyen kişinin yürüme esnasında gördüğü duvar görülmektedir. Duvar görüntüsü zaman zaman başka görüntülerle kesilmektedir. Bu görüntüler, yürünen sokağı dik kesen sokakların görüntüleri, civardaki sokaklarda yürüyen insanlar veya işleyen trafik, gökyüzüne bakılınca görülenler, civardaki sokaklardan gece görüntüleri, kişisel bir alana ait görüntüler, bir kapalı siteden görüntüler ve ağaçların görüntüleridir. Bu görüntülerin gösterilme sırası o anda yürüyen kişinin deneyimlediği mekana yakınlığıyla ilişkilidir. Öncelikle yürünen caddeyi kesen sokaklar veya civardan yürüyen kişinin hafızasındaki görüntüler görünmeye başlar: bir evden bir görüntü, hatırlanan bir ağaç, daha önceden gidilmiş bir yer...




**Şekil 4.4 :** Abide-i Hürriyet Filmi

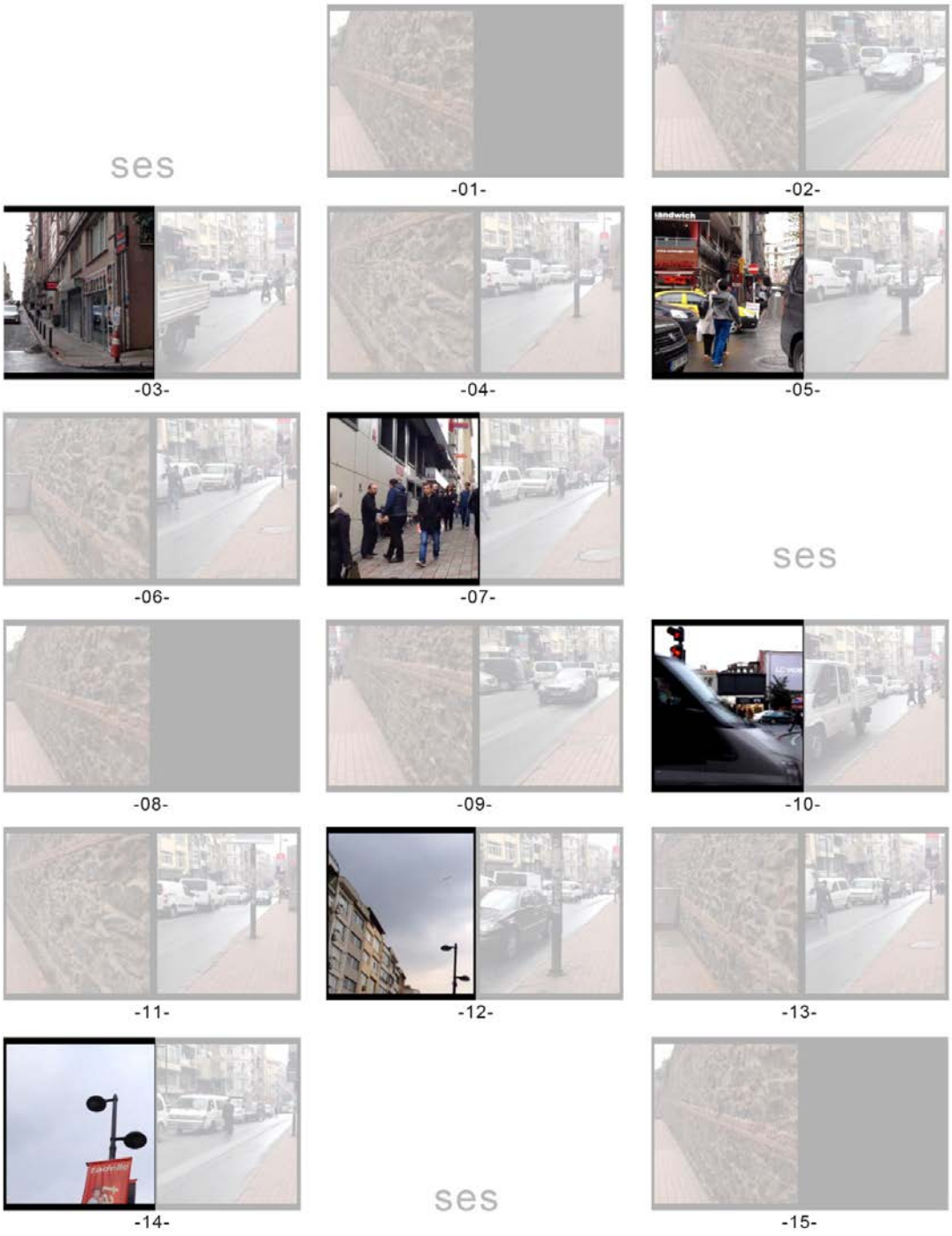
Dört kez denen otuz saniyelik görüntü her seferinde başlarken belirgin ve kolaylıkla ayırt edilebilir bir ses duyulmaktadır. Bu ses seyircinin dikkatini videonun tekrardan başladığına çekmektedir. Videonun her başlangıcında sağdaki kısım kendini tekrarlıyor olsa da soldaki kısım her seferinde kendini yenilemektedir. Bunun dışında video boyunca duyulan ses sokaktaki ortam sesinin hafızadaki seslerle karışmış halidir. Ses kanalı, hareketli görüntü deneyimini içselleştirmeye olanak tanımakta ve belirgin bir başlangıca dikkat çekmektedir.




**Şekil 4.5 :** Abide-i Hürriyet Filmi (devamı)

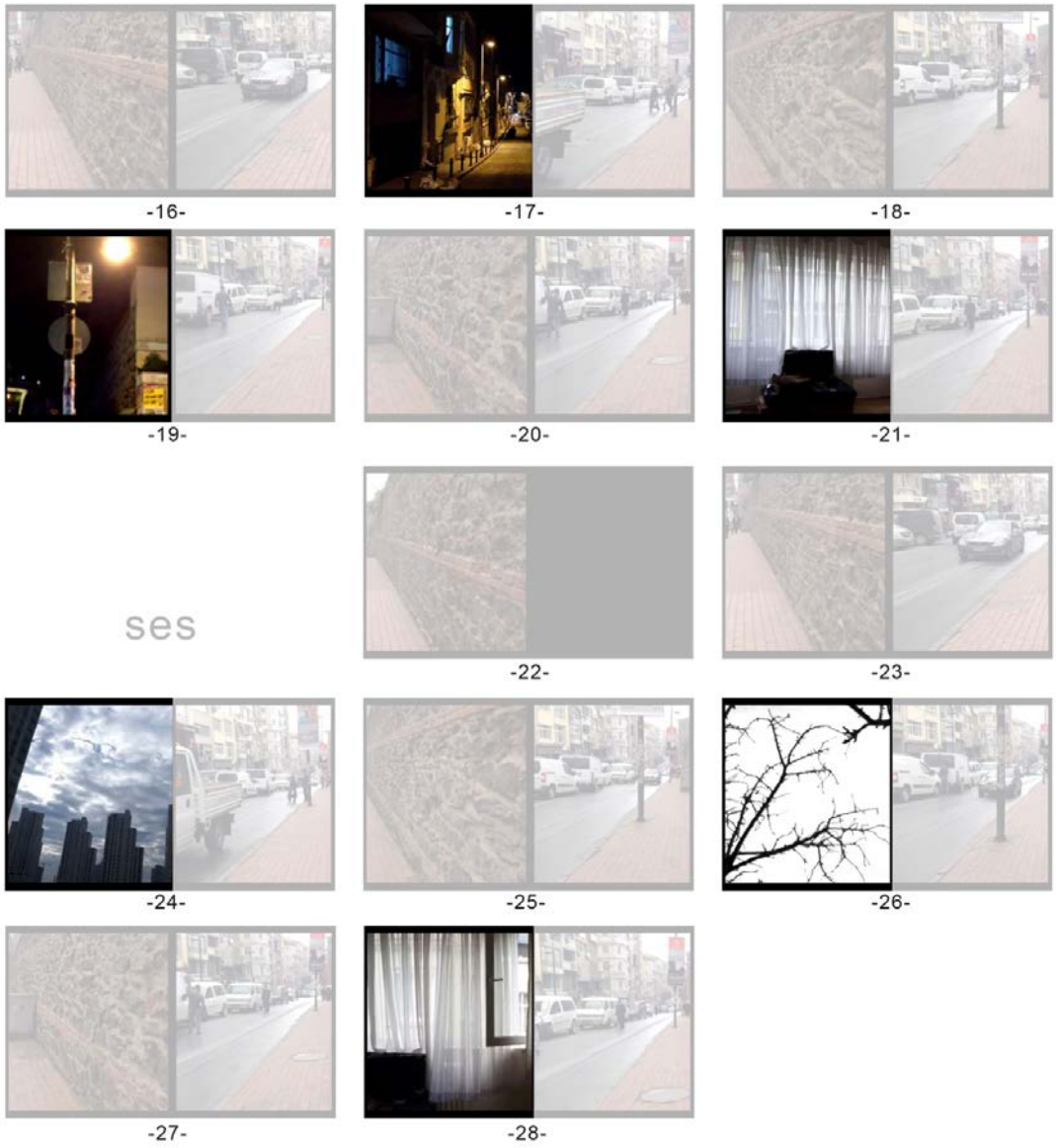
Aşağıdaki ve yukarıdaki şekillerde videodan alınmış toplam yirmi sekiz kare görünmektedir. Yukarıdaki ilk iki şekilde kareler videodan alındıkları gibi görünmektedirler, aşağıdaki iki şekilde ise teze koyarken video ortamından diyagram ortamına geçiş yapılırken daha kolay anlaşılması için tekrarlanmayan kareler ön plana çıkarılmıştır (Şekil 4.6 ve 4.7).

Bu videoda montajlanan yalnızca görüntüler değildir, bir mekanı deneyimlemenin ne demek olduğu düşüncesi de tartışılmaktadır. Kör alanda kalan "hafıza" düşüncesi tekrarlı görüntülerle çağrılır. Deneyim nedir? En basitinden bir sokakta yürürken kent bize hangi düşüncelerin kapısını açar? Kendimizi güvende hissetmemiz veya




**Şekil 4.6 :** Abide-i Hürriyet Filmi

tedirgin hissetmemiz deneyimimizi etkiler mi? Kentte yol kat eden biri için zaman-mekan kavramı eğilip bükülebilir mi yoksa hiç değişmeyen bir anlam mı taşır? Mekan deneyimi yalnızca mekanın fiziksel özellikleriyle ilişkili değildir, öznenin hafızası da deneyimi etkiler. Kişi için hafızanın mekanları diğer mekanlara kıyasla daha ayrıcalıklı bir konumdadır, deneyimlenmiş bir kent diğer tüm kentlerden daha farklıdır.

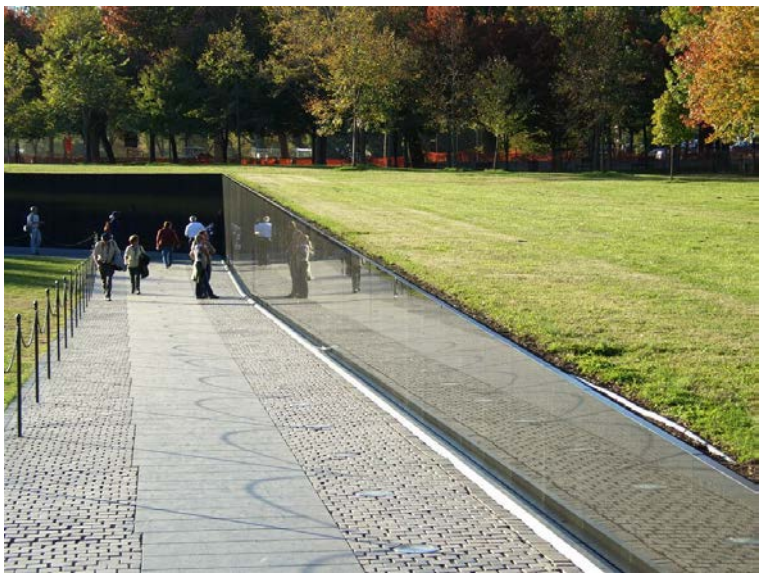



**Şekil 4.7 :** Abide-i Hürriyet filmi (devamı)

Mekanı deneyimleyişimiz hafızanın izindedir. Maya Lin'in "Vietnam şehitleri anıtı" (1982) basit bir deneyim sunar, topraktan fışkırmış bir taşa basitçe ve en okunabilir şekilde yazılmış isimlerden ibaret olan bu anıt savaşa gitmiş veya savaşta yakınlarını kaybetmişler için başka deneyimler sunar, uzaktan fotoğraflarını görenler için başka deneyimler sunar (Şekil 4.8 ve 4.9). Hafıza devingendir ve sürekli dönüşür, şimdiki zamanın her anı hızla geçmişe doğru koşarak önemli veya önemsiz parçalara dönüşür. Deneyimler hem hafızayı oluşturur hem de hafıza tarafından tekrar üretilir.

Videoyu yapan ve ardından izleyen kişiyle videoyu yalnızca izleyen kişinin düşündükleri mutlaka farklı olacaktır. Bu videonun yapım süreci daha önceden

bütünüyle tasarlanmış ve storyboard çalışması yapılmış bir süreç değildi. Teknik olanakları ne kadar yeterli kullanabileceğime ve zihnimdeki kavramlara dair tutarlı



**Şekil 4.8 :** Vietnam şehitleri anıtı (Maya Lin) fotoğraf (Url-4)




**Şekil 4.9 :** Vietnam şehitleri anıtı yarışma paftası (Maya Lin) (Url-5)

bir bütünü nasıl oluşturabileceğim sorularıyla ilerleyen keşfe dayalı bir süreçti. LeGuin'e göre planlama zamanı inkar eder, bunun aksine keşif ise zamansal bir süreçtir (LeGuin, 2000). Zihnimdeki kavramlar (mekan, hafıza, tekrar, vb.) videoyu montajlama sürecinde bu video çerçevesinde kendi anlamlarını buldular. Videoya ait görüntüler için dört defa aralıklarla kayıt için sokağa çıkmam gerekti, video montaj süreci boyunca kendini oluşturduğu için, on saniye sonrasında hangi görüntüyü kullanacağımı bilmeyerek çalıştım.

Videoyu bitirdiğimi düşündükten sonra iki kere daha değiştirmem gerekti. Videoyu montajlayan kişi olmaktan çıkıp seyirciye dönüştüğüm zamanlar, yani videonun bittiğini düşünüp baştan sonra birkaç defa izlediğim zamanlar, videoya bakarken taktığım gözlükler de değişmiş oluyordu. Bunun üzerine zihnimdeki kavramları daha etkili anlatabileceğimi düşündüğüm şekillerde değişiklikler yapmam gerekti.

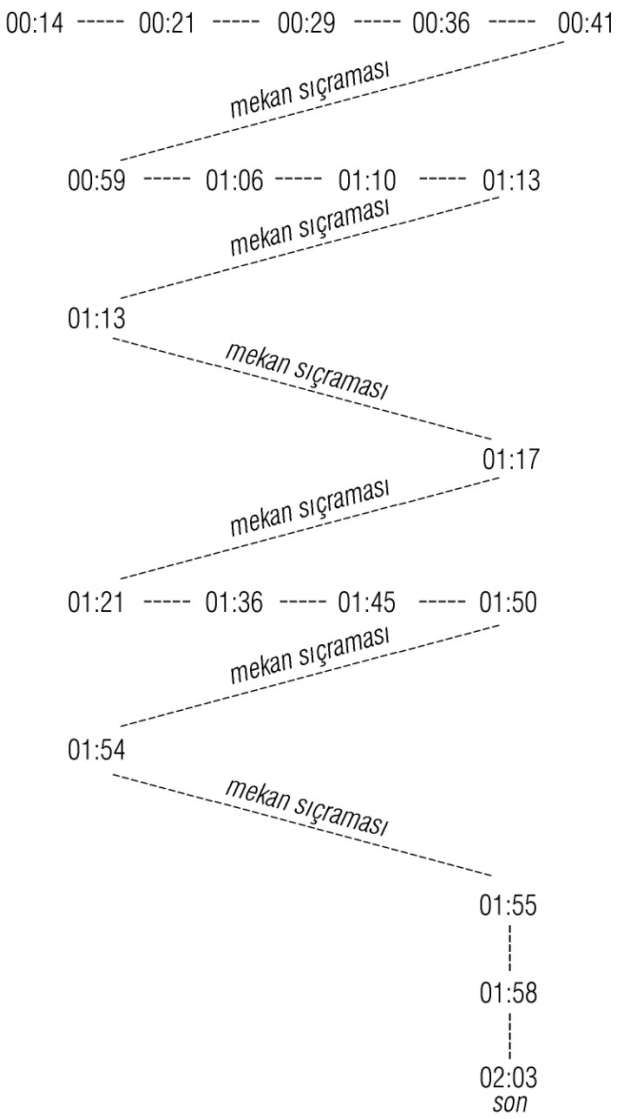
Videoyu bitirdikten ve video üzerine yazmaya başladıktan sonra, zaman-mekan ve hafıza kavramlarına dair kendim için yeni düşünceler de üretmiş oldum. Benim için zihnimdeki kavramlar video ortamının olanaklarıyla ve biçimiyle kendilerini ifade etmiş oldu.

### 4.3 Üçüncü Kurgu

Yukarıda bahsedilen hareketli görüntü tiplerinden üçüncüsü önceki tiplerde olduğu gibi var olanı yansıtan veya var olanın anlamını arttırarak temsil eden değil, tamamen sıfırdan düşünsel bir inşanın temsili olan görüntüdür. Bu yeni düşünsel yapı elimizdeki kavramları ve olanakları alışılmışın dışında dönüştürerek yeni bir dil veya yeni bir deneyim önerebilir.

"A Study in Choreography for Camera" (1945) isimli filminde Maya Deren tek bir dans hareketini farklı mekanlarda kesintisiz biçimde kurgulamıştır. Zaman-mekana ilişkin en yenilikçi denemeleri halen avangard filmlerde bulabilmekteyiz ve Maya Deren'in bu filmi kendi zamanındaki pek çok avangard filmin dert edinmediği yeni bir zaman-mekan düşüncesi önermektedir. Maya Deren bu dansın yalnızca bir filmde gerçekleştirilebileceğini söylerken zaman-mekan sınırlarının fiziksel dünyadakini tamamen aştığını ve sıçramalı bir şekilde tekrardan kurguladığını söylemektedir. Aşağıdaki diyagramda görülebileceği gibi tek bir dans, yedi farklı mekanda kesintisiz olarak sürmektedir. Bu filmde mekan adeta zamanın kendisidir. Dans mekanda değil

zamanda geçmektedir, zamanı asla parçalamayarak inanılmaz bir akışkanlıkla sürmektedir. Kesintisiz olacağını düşündüğümüz mekan ise paramparça karşımıza çıkmaktadır. Bunu ifade eden aşağıdaki diyagrama bakınca ise mekan tek bir bütünken zaman parçalı gibi algılanıyor (Şekil 4.10). Fakat filmin deneyimi bambaşka bir ortam sunmaktadır, fiziksel sınırları yok etmektedir. Bunun fiziksel gerçeklikte mümkün olamayacağını söyleyebiliriz; fakat sinemanın kendi gerçekliğinde bu mümkün kılınmıştır.




**Şekil 4.10 :** "A Study In Choreography For Camera" filminin zaman diagramı

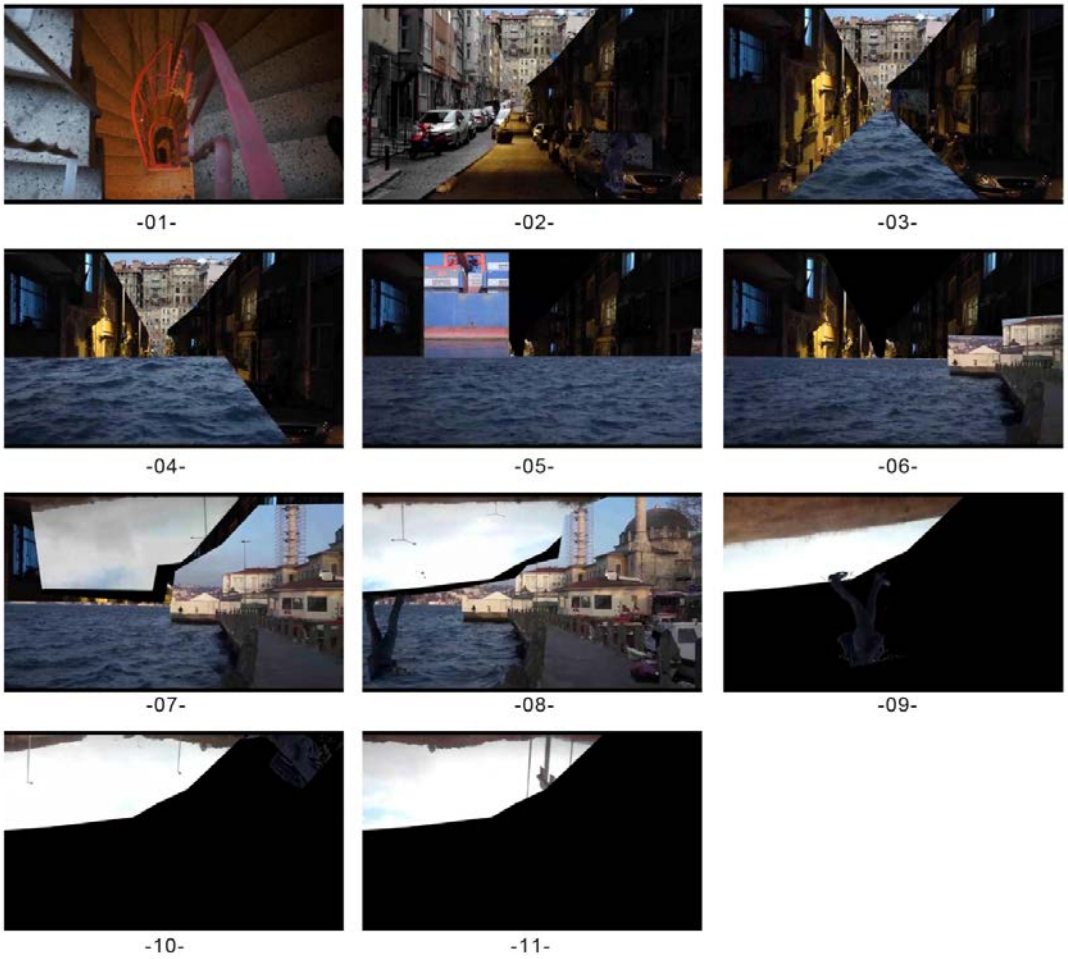
Böylece dansa ve mekana dair yeni bir algımız oluşabiliyor, yeni bir düşünce biçimiyle mekanı değerlendirmiş oluyoruz. Daha evvel görmediğimiz ve görmemizin fiziksel dünyada mümkün olmadığı bir şekilde zaman-mekanı deneyimledikten sonra sorularımız artıyor. Mekanın topyekûn sürekli bir bütün olduğuna nasıl inandık?

Parçalı olabileceğini veya parçalı temsil edilebileceğini düşünüyor muyuz hiç? Fiziksel gerçeklikte mümkün olmasa bile gene de mekanın bu filmdekine benzer bir kullanımı olamaz mı? Zihnimizi zorladığımızda aslında geçmişe bakarken ve hafızamızı yoklarken bu filmin diline benzer bir dil kullandığımızı fark edebiliriz. Bizim bir bütün olarak algıladığımız pek çok yapıyı ve durumu hayatımızda parçalı ve kesintili olarak hatırlıyoruz fakat gene de bu bütünlük hissimizi zedelemiyor: zaman- mekanın bir bütün olduğu hissini. Yalnızca parçaları bile görsek bir bütün bizim için mevcuttur.

Bu kısa videoda, kenti kendisi için tekrardan inşa eden bir karakter mevcuttur. Hafızasıyla ve bedeniyle kendi izleğini çizmektedir. Esasında mekanın kullanıcısı her seferinde onu tekrardan inşa edendir; çünkü mekanla birlikte hareket eden ve düşünen ve tüm bunların ışığında mekanı dönüştüren kullanıcısıdır. Bizler yalnızca kentin ve mekanların pasif kullanıcıları değiliz, aynı zamanda mekanların bizzat üreticileriyiz.

Tez için hazırlanan videolardan üçüncüsü bir kent gezgininin deneyimi üzerinedir ve gezginin mekanları kendisi için zihinsel olarak inşasını temsil eder (Şekil 4.11). Video İstanbul'da hareket eden birinin kente dair pek çok öğeyle karşılaşmasından bağımsız olarak kendi deneyimini ve hafızasını oluşturmasını anlatır. Görüntüler İstanbul'a aittir; fakat görüntüleri hareket halinde olan kişinin zihninden başka bir yere yerleştirmek veya tanımlamak mümkün değildir. Zihinsel durumlar ve hafızadakiler birbirini iteleyerek öne geçerler. Önceki videolardakinin aksine ses tamamen karmaşık ve tanımlanamaz haldedir. Endüstriyel sesler, yürüme sesleri ve insanlar sesleri aynı anda duyulabilmektedir. Sesin bu videodaki görüntü gibi hayali bir evrene ait olduğunu söylenebilir.

Teze ek olarak yapılan filmde, gündelik hayatta bir mekan tanımı yapmanın, mekanı sabitlemenin mümkün olmadığı ve mekanın herhangi bir şeyden ötürü (hafıza, beden vb.) değişken olabileceği anlatmaktadır. Mekanın sabit bir tanımı yoktur, tamamen öznel katmanların üst üste gelmesiyle mekana ilişkin bir düşüncemiz veya hissimiz oluşmaktadır. Işık baskınken, ses daha sonra ön plana çıkabilir, ardından doku belirginleşebilir, dikkat çeken bir bölüm bir süre sonra dikkat çekmeyen verimsiz bir köşeye dönebilir, hafızadan parçalar zamanı ve mekanı parçalayarak kişiyi bambaşka bir gerçekliğe çekebilir...




**Şekil 4.11 :** "Yürüyüş" filmi

Mekana değerini veren de aynı şekilde tüm bu katmanların belirli bir formasyonda bir araya gelmesidir. Tüm bu katmanları bir şekilde öznel yargılar oluşturduğuna göre denilebilir ki mekan da öznelerle anlamını kazanmaktadır. Mekan düşüncesinin öznel olduğunu ve bir gözle ve bir bedenle anlam kazandığını böylece filmden de görüyoruz. Zamandaki sıçramalar, bazı niteliklerin kimi zaman daha ön plana çıkması ve ardından tekrar arka plandaki önemsiz konumlarına geri dönmeleri, fakat bazı niteliklerin gittikçe daha kuvvetlenmeleri vb. gibi durumlar üzerine düşünen bir filmdir bu.

Film mekana dair sorulan sorar ve bu soruların cevaplarını araştırmaktadır. Seyircinin keşfine açık olması bundandır, belirli bir mesaj taşımaz, kısa süreli bir deneyim önerir. Bu kısa film bir filmden ziyade bir video çalışması olarak görülmelidir. Film bir mesaj kaygısı taşımamaktadır, yalnızca ve yalnızca seyircide - ve tabi ki filmi yapan kişide- kendi mekan kavramına ilişkin sorular sorabileceği bir

alan yaratılmak istenmiştir. Tüm yaratıcı disiplin ürünleri cevapları aramak yerine sorular soran karakterdedir. Çünkü cevaplar zaten hali hazırda sorulmuş sorulara aittir. O halde soruları sormak cevapları vermekten daha önemlidir. Filmi yapan kişi olmakla seyircisi olmak farklı konumlardır. Fakat bir yanıyla film seyircisi olmak da filmin inşasına katılmak demektir.

Benzer sorular başka görüntülerle de tartışılabilir. Tezin yazarı kendisi bu soruları oluşturabilmek için filmi hazırlamıştır. Filmi hazırlamak bir mekanı düşünmekle neredeyse eşdeğer bir deneyime sahiptir. Film yapımcısı kendine sürekli olarak boşlukların nasıl kullanılabileceğini ve zamanın nasıl bir etkisi olduğu sorar. Ve sonuç ürün olarak bir film çıkar. Mimar için ise sonuç ürün bir mekan düşüncesi, bir yapıdır veya bunların temsilidir.

Filmi hazırlarken de belli bir sonuca ulaşmak beklenmemiştir, yapım aşamasında düşünülen belirli görüntülerin belirli bir ritimde bir araya getirilince kimi zaman mekan kullanıcısının hissettiği mekansal öğelerin baskın veya pasif hale gelmesi durumunun temsil edilip edilemeyeceğiydi. Sonuç ürünün tam anlamıyla milimetrik bir öngörüsünü yapmak mümkün değildi. Bu fikir ilk oluştuğundaki muğlaklık filmin bitişiyle kendini başka muğlaklıklara bırakmıştır. Film bitmiş ve mekanlar bir şekilde kaydedilip montajlanmıştır; fakat filmin bitmesiyle de yeni sorular oluşmuştur. Filmi yapan için de kesin ve belli sonuçlar olmadığı gibi seyircisi için de olmayacaktır.

Mekanın katmanlarından ve öznel bakıştan bahsederken aslında zamandan da bahsetmiş olduk. Bir mekanın yalnızca ve yalnızca kendisine ait olan bir uzayda her

şeyden kopuk olarak yer almadığını söyledik. Bu algının oluşması zamanı da mekanla beraberinde düşündüğümüzde mümkündür. Zamana tabi olmayan hiçbir şey yoktur. Demek ki mutlaka zamanla sürekli bir ilişki halindeyiz. Mekanın dışında olmamız söz konusu olmadığı gibi zamanın da dışında olamıyoruz. Varlık koşulumuz bu. Bu durumda birincil amacı mekanı düşünmek olan mimarın aslında zamanı da işin içine katması gerekmektedir. Zamanı mekan düşüncesine katmak ne demektir? Mekanın sürekli üretilmekte olduğunu ve bir oluş halinde olduğunu teslim etmektir. Mimarın bunu düşünürken kullanacağı yollar nelerdir? Mimarlar mekanın oluş halini nasıl tarifliyorlar ve nasıl araştırıyorlar?

## 5. SONUÇ

Bu metin, yaratıcı disiplinlerle ilgilenenler için en kritik soruyla başladı: Ürünü düşünmeye nasıl başlanır?

Ve ardından bu soruyla ilişkili başka sorular geldi: ürünün niteliği üretim süreciyle ilişkili midir? Düşünme araçlarımız neler? Nesnenin kurduğu ilişkiler nasıl araştırılacak? Temsil ve nesne ilişkisi nedir?

Mekan kavramını düşünürken ve mekansal üretimleri gerçekleştirirken yaratıcı özneyle nesnesi arasındaki ilişki ister istemez nesnenin de niteliğini belirlemekte ve. temsiliyet sorunu aynı zamanda bir yaratıcılık sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mekansal üretimde temsiliyetin bugünkü koşullarda yetersizliği düşünüldüğünde, bu eksiklerin en önemlilerinden birinin "mekanın zamansallığını kavramak, mekanın donuk ve değişmez bir kavram değil aksine hareketi barındıran ve dolayısıyla zamanla sıkı sıkıya bağlı bir kavram olduğu" düşüncesi olduğu ortaya çıkmaktadır. Sinematografik düşünme olarak adlandırılan düşünme biçimiyle mekansal üretimlerin temsilleri alışık olmayan ortamlarda alışıldık olmayan araçlarla gerçekleştirilebilir ve bu mekanların kullanıcılarla ve çevreyle daha açık bir ilişkisini kurmasını sağlayabilir.

Zaman-mekanın temsilinin yapıldığı bir başka yaratıcı disiplin olan sinema (hareketli görüntüler), burada karşımıza çıkıyor. Sinemanın kavramları (zaman-mekan, gerçeklikle kurulan bağ, yeni bir deneyim olması, kör alan) mekan kavramıyla kolayca örtüşen ve mekansal üretime sıçrama yapabileceğimiz zeminler olarak işlev buluyor.

Tezde hareketli görüntülerin mekanı ve mimarlığı düşünürken ve araştırırken bir araç olarak kullanmaya elverişli olup olmadığı hazırlanan videolarla tartışılmak istenmiştir. Tartışmalar yapılırken mimarlığa ilişkin kavramların hareketli görüntülerde yeni şekillerde düşünülebileceği ortaya çıktı. Bir kavramın hangi araçlarla düşünüldüğü (yazı, sinema vb.) o kavrama dair tavrımızı ve tutumumuzu da belirler. Videolarda hareket halinde görülen zaman-mekan artık statik bir nesne veya

basitçe içi doldurulacak bir boşluk değildir; hafızayı, bedeni, deneyimi barındırır ve dönüşüm halindedir.

Frampton, filmin gerçeklikten uzaklaşarak zihne yaklaştığını söyler. Fakat bu dönüşümü gerçekleştiren ona göre zihindir (Frampton, 2012). Mekanı ve kavramları ele alırken mimar bir anlamda hayallerine dayanmaktadır. Kendi gerçekliğini, deneyimlerini, hayallerini ve bilgisini farklı şekillerde bir araya getirerek yeni bir gerçeklik oluşturmaya çabalar. Daha önceden bahsedildiği gibi "montaj" adı verilebilecek bu çalışma biçimi bir bakıma zihnin hayal etme ve yapılar inşa etme biçimidir.

Deleuze disiplinlerin beraber çalışması konusunda şunu söylemiştir:

> *Ve eğer birinin birilerine konuşması, hitap etmesi mümkün ise, eğer bir "sinemacı bir bilimciye, bilimci ise bir filozofa hitap edebiliyorsa, bu ancak her birinin kendi alanındaki yaratıcı faaliyetler cinsinden gerçekleştirilebilir. (...) Ve eğer, kendi yaratımlarıyla tanımlanan bütün bu farklı disiplinler ortak bir ufukta birleşiyorlarsa,kavram blokları, hareket-süre blokları, çizgi-renk blokları, işlev blokları icat eden bu disiplinlerin buluştukları bu sınıra, bu ufka mekan-zaman adını verebiliriz." (Deleuze, 2003)*

Deleuze'ün bu söylediklerine göre, her disiplin kendi kavramlarıyla üretimini yapar fakat hepsi aynı zamanda ortak bir ufukta birleşirler: mekan-zaman Sinemanın kavramlarıyla mimarlığı düşünme ve mekanı irdeleme denemeleri olarak özetlenebilecek bu tez esas olarak sinemayla başlayan bir yolculuğun sinemadan ödünç alınanlarla mimarlığa bir sıçrayış gerçekleştirmesi ve Deleuze'ün "ortak ufuk" adını verdiği zaman-mekanda bir bütünlüğe ulaşmasıdır.

Disiplinler arasındaki sınırların erdiği bir dönemde montaj, kör alan gibi sinemaya ait kavramların düşüncede açtığı kesitler ve oluşturduğu katmanlar (hayalgücünü zorluyor olmaları, görülmeyeni gösteriyor olmaları, zaman-mekanın bütün olarak ele alınmasına alışılmadık biçimlerde olanak tanıyor olmaları, vb.) mekana ve mimarlığa ait kavramlarla çalışmalar yaparken önemli kavramlar haline gelmektedirler. Bugünün ve geleceğin mimarlığı artık statik kavramlardan değil, "topyekun bir montaj olan bu modern dünyanın" (Baker, 2012), sürekli dönüşen ve ancak kendi zamanları içerisinde düşünüldüklerinde gerçekten de düşünülmüş olan kavramlardan beslenmektedir ve beslenecektir.

Bugüne dek yapılan çalışmalar çoğunlukla analojiler üzerinden hareketli görüntüler ve mekansal üretim arasındaki görsel benzerlikleri deşifre etmeye yönelik olmuştur. Bu çalışmayla farklı olarak yapılmak istenen, hareketli görüntülerin yapısındaki düşünsel sistemin mimarlığın çokça kullandığı kavramları yeni bir bakışla görmek için kullanılıp kullanılamayacağına dair denemeler yapmaktı. Öncelikle kavramların irdelenmesiyle başlayan bu süreç ardından bu kavramların vücut bulduğu denemeler yaparak sonuçlandırıldı.

Böylece mekansal üretimler ve mekan kavramını düşünmenin belirlenmiş şablonlar dışında da yeni düşünsel sistemler gerçekleştirilebileceği ve bunların temsillerle sıkı bir bağı olduğu söylenebilir. Bu gibi sorular ışığında yapılan denemelerle mimarlık bilgisinin alanı genişleyecek ve hayata içkin zaman-mekan, hareket gibi kavramlarla daha örtüşür hale gelecektir.

## KAYNAKLAR


**Akerman, C.,** (2007). In Her Own Time:Interview With Miriam Rose. D. Campany (Edt.), *The cinematic.* MIT Press, Londra.

**Akder, M.,** (2009). *Biçim Kavram İlişkisi İçinde Mekan Metafor Estetik,* Yüksek Lisans Tezi, İTÜ.

**Arnheim, R.** (2012). *Görsel Düşünme*, (çev: R. Öğdül), Metis Yayıncılık, İstanbul.

**Avar, A. A.,** (2009). Lefebvre'in Üçlü Diyalektiği, *Dosya 17*, Mimarlar Odası Ankara Yayınları, Ankara.

**Baker, U.**, (2011). *Beyin Ekran*, Birikim Yayınları, İstanbul.

**Bonitzer, P.** (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*, (çev: Y. İzzet), Metis Yayıncılık, İstanbul.

**Bourriaud, N.,** (2002). *Relational Aesthetics*, Les Presses Du Reel.

**Burnett, R.** (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür,* (çev: G. Pusar), Metis Yayıncılık, İstanbul.

**Bruno, G.** (2007). *Atlas of Emotion*, Verso, New York.

**Ceram, C.**, (2007). *Sinemanın Arkeolojisi*, Agora Kitaplığı, İstanbul.

**Deleuze, G.**, (2003). *İki Konferans*, (çev: U. Baker), Norgunk, İstanbul.

**Deleuze, G.**, (2009). *Cinema 1*, (çev: H. Tomlinson & B. Habberjam), The Athlone Press, New York.

**Deleuze, G.**, (2000). *Cinema 2*, (çev: H. Tomlinson & B. Habberjam), The Athlone Press, New York.

**Eco, U.** , (1992). *Açık Yapıt*, (çev: Y.Şahan), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

**Eisenstein, S.M.**, (1985). *Film Biçimi*, (çev: N. Özön), Payel Yayınevi, İstanbul.

**Frampton, D.**, (2013). *Filmozofi*, (çev: C. Soydemir), Metis, İstanbul.

**Hartwell, M.**, (2013). *Architecture Montage Incorporating Tools of the Filmmaker in the Design process of the Architect*, Yüksek Lisans Tezi, EPFL ENAC.

**Heidegger, M**., (2009). *Düşünmek Ne Demektir?* (çev: R. Şentürk), ParadigmaYayıncılık, İstanbul.

**Kafka, F.,** (2007), *Dava*, (çev: A. Cemal), Can Yayınları, İstanbul.

**Kaliç, S.**, (1992). *Deneysel Sinemanın Kısa Tarihi*, Hil Yayın, İstanbul.

**Keiller P., (2002).** Architectural Cinematography, *This is not Architecture*, Routledge, Londra.

**Latour, B. & Yaneva A.,** (2008), Give Me a Gun and I'll Make All Buildings Move, *Explorations in Architecture*, Birkhauser, Basel.

**LeGuin, U. K**. (2000). *Rüyalar Kendini Açıklamalı*, Metis Yayınevi, İstanbul.

**O'Sullivan, S.**, (2014). Academy: Production of Subjectivity. Alındığı tarih: 02.01.2014 adres: http://www.simonosullivan.net/art-writings/production-of-subjectivities.pdf

**Öğdül, R.,** (2010, 4 Mart). *Tuvalden Taşan Toplum*, Birgün Gazetesi.

**Öğdül, R.,** (2011, 3 Mart). *Dörtgen İnsanın Sıkıntısı*, Birgün Gazetesi.

**Örs, A. D.,** (2001), Sinematografi ve Mimarlık, *Arredamento Mimarlık*, Kasım.

**Pallasmaa, J.,**(2006), Lived Space In Architecture And Cinema. B. Uluoğlu, A. Ensici & A. Vatansever (Edt.), *Design and Cinema*, Cambridge, New Castle.

**Perez-Gomez, A. & Pelletier L.,** (2014). Architectural Representation beyond Perspectivism, Alındığı tarih: 03.04.2014 adres: http://www.jstor.org/stable/1567174

**Proust, M.** (2012). *Swann'ların Tarafı*, (çev: R. Hakmen), YKY, İstanbul.

**Pudovkin, V.I.**, (1965*). Sinemanın Temel İlkeleri*, (çev: N. Özön), Bilgi Yayınevi, Ankara.

**Serttek, G.** (2013). *Deleuze'ün Sinema Felsefesinde Zaman İmgesi.* Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi.

**Soltani, A.,** (2008), *Cinesensory: A Filmic Design For Mapping Haptic Space*, 3.İnternational Design Cinema Conference, İstanbul.

**Sönmez, E.,** (2007). *Temsil Üzerinden Mimarlığa Bakış*. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ.

**Şentürer, A.,** (2012). Innovation in Design Education, M. Formia (Edt.), *Designing Through Layered Archi-cine Sections Sectional Montages,* Allemandi & C., Torino.

**Şentürk, R.**, (2011). *Postmodern Kaos ve Sinema*, Avrupa Yakası Yayıncılık, İstanbul.

**Stimson, B.,** (2007). Pivot Of The World:Photography And Its Nation. D. Campany (Edt.), *The cinematic.* MIT Press, Londra.

**Tanju, B**. (2008). Mekan-Zaman ve Mimarlıklar, *Zaman-Mekan*, YEM yayın, İstanbul.

**Van Toorn, R**., (2014). Architecture against architecture, Alındığı tarih: 04.02.2014. adres: www.ctheory.net/articles.aspx?id=94

**Vidler, A., (1993).** *The Explosion Of Space: Architecture And The Filmic Imaginary,* Assemblage.

**Vertov, D.**, (2007). *Sine-Göz*, (çev: A. Ergenç), Agora Kitaplığı, İstanbul.

**Woolf, V.**, (2014). *On Cinema*, Alındığı tarih: 02.01.2014 adres: http://www.woolfonline.com/timepasses/?q=essays/cinema/full

**Url-1** <http://nickgarrettfeed-noise.blogspot.com.tr/2010/09/etienne-jules-marey.html>, alındığı tarih: 20.12.2013.

**Url-2** <http://www.robcarter.net/Vid_Metropolis.html>, alındığı tarih: 10.12.2013.

**Url-3** <https://vimeo.com/34810824>, alındığı tarih: 10.12.2013.

**Url-4** < http://classconnection.s3.amazonaws.com/668/flashcards/262668/png/vietnam1304908266053.png>, alındığı tarih: 27.12.2013.

**Url-5** < https://d2iweeeny6suwz.cloudfront.net/thumbnails-PRODUCTION/17/96/1796bab61ffe5c4352f77c0d7de902c8.jpg>, alındığı tarih: 27.12.2013.

**ÖZGEÇMİŞ**


| | |
|---|---|
| **Ad Soyad:** | **Ayşe Nil ŞENSU** |
| **Doğum Yeri ve Tarihi:** | **11.11.1986/Fatsa** |
| **Adres:** | **Şişli/İstanbul** |
| **E-Posta:** | **nilsensu@gmail.com** |
| **Lisans:** | **Mimarlık Bölümü** |