İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA GÖRSEL DENEYİM VE MİMARLIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar Gül Kale

Anabilim Dalı: Mimarlık

Programı: Mimarlık Tarihi

OCAK 2004

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA GÖRSEL DENEYİM VE MİMARLIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Gül Kale
(502011194)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Aralık 2003
Tezin Savunulduğu Tarih : 13 Ocak 2004

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Günkut Akın**
Diğer Jüri Üyeleri : **Prof. Dr. Ayla Ödekan (İstanbul Teknik Üniversitesi)**
Prof. Dr. Feride Çiçekoğlu (Bilgi Üniversitesi)

OCAK 2004

ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, beni büyülü dünyalarına çeken onca film olmasaydı ortaya çıkamazdı. Belleğime kattıkları imgelerle yaşamın çok farklı yönlerinin farkına varmamı sağlayan tüm yönetmenlere teşekkür ederim.

Sevgili Danışmanım Günkut Akın, mimarlık lisans eğitimim boyunca karşılaşmadığım bir üniversite hocası imgesi yarattı zihnimde. Kendisiyle çalışmış olduğum için çok şanslı hissediyorum. Paylaştığı bilgileri, düşünceleri ve sonsuz keyif aldığım tez görüşmeleri için en içten teşekkürlerimi sunabilirim ancak.

Sevgili annem, babam ve ablam Nilüfer'e yaşamımdaki iniş ve çıkışlarda hep yanımda oldukları ve olacakları için sonsuz teşekkürler. Yaşam görüşümün oluşmasında varlıklarını ve desteklerini hep hissettim ve hissedeceğim.

Aralık 2003 Gül Kale

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ iv

ÖZET vi

SUMMARY viii

1. GİRİŞ 1

2. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ 4

3. İMGELEM, SİNEMA VE MİMARLIK 13

3.1. Görsel Bellek 13

3.2. Film İmgelerinin Duyumsattıkları 15

3.3. Sinema ve Mimarlıkta Varoluş Mekanları 36

3.4. Film Tekniklerini Kullanarak Tasarım Yapma Arayışları 47

4. MODERN MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ 54

4.1. Modernizm ve Sinema 54

4.2. Modern Sanat Akımları ve Sinema 56

4.3. Modern Mimarlık ve Sinema Etkileşimi 59

5. SONUÇ 66

KAYNAKLAR 77

ÖZGEÇMİŞ 82

ŞEKİL LİSTESİ

		Sayfa No
Şekil 2.1	: Hans Richter, Rhythmus 21, 1921	6
Şekil 2.2	: Marcel L'Herbier, El Dorado, 1921	7
Şekil 2.3	: Jean Vigo, Zéro du Conduite, 1933	7
Şekil 2.4	: René Clair, Sous les Toits de Paris,1930	7
Şekil 2.5	: F. W. Murnau, Der Letzte Mann, 1924	8
Şekil 3.1	: Luchino Visconti, La caduta degli dei, 1969	16
Şekil 3.2	: Vittorio De Sica, Ladri Di Biciclette, 1945	17
Şekil 3.3	: Jean Luc Godard, Les Carabiniers, 1967	19
Şekil 3.4	: Fernando Meirelles, City of God, 2003	21
Şekil 3.5	: Marcel Camus, Orfeu Negro, 1959	21
Şekil 3.6	: Marcel Camus, Orfeu Negro, 1959	22
Şekil 3.7	: Le Corbusier, Rio de Janeiro için eskizler, 1929-1942	22
Şekil 3.8	: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929	23
Şekil 3.9	: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979	25
Şekil 3.10	: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979	25
Şekil 3.11	: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974	27
Şekil 3.12	: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974	27
Şekil 3.13	: Michelangelo Antonioni, Il deserto rosso, 1964	28
Şekil 3.14	: Michelangelo Antonioni, Il deserto rosso, 1964	28
Şekil 3.15	: Wim Wenders, Himmel über Berlin, 1987	30
Şekil 3.16	: Wim Wenders, Himmel über Berlin, 1987	30
Şekil 3.17	: Jean-Luc Godard, Le Mépris, 1963	32
Şekil 3.18	: Jean-Luc Godard, Le Mépris, 1963	32
Şekil 3.19	: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979	33
Şekil 3.20	: François Truffaut, Fahrenheit 451, 1966	34
Şekil 3.21	: François Truffaut, Fahrenheit 451, 1966	35
Şekil 3.22	: Tadao Ando, Chikatsu-Asuka Tarih Müzesi, Su üstünde Kilise, Koshino Evi, Benetton Araştırma Merkezi	38
Şekil 3.23	: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979	39
Şekil 3.24	: Reima Pietila, Dipoli Öğrenci Merkezi, Otaniemi, 1967	40
Şekil 3.25	: Reima Pietila, Dipoli Öğrenci Merkezi, Otaniemi, 1967	41
Şekil 3.26	: Le Corbusier, Villa La Roche-Jeanneret, 1923	43
Şekil 3.27	: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929	43
Şekil 3.28	: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929	44
Şekil 3.29	: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998	45
Şekil 3.30	: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998	45
Şekil 3.31	: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998	46
Şekil 3.32	: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974	47
Şekil 3.33	: Bernard Tschumi, Parc de La Villette, 1987-1991	49
Şekil 3.34	: Bernard Tschumi, Parc de La Villette, 1987-1991	51
Şekil 3.35	: A. Fainsilber, Bilim ve Teknoloji Müzesi, 1986	51
Şekil 3.36	: Terry Gilliam, Brazil, 1985, Wim Wenders, Paris, Texas, 1984	52
Şekil 3.37	: Jean Nouvel, Hotel Lucerne, 2000	53
Şekil 4.1	: Auguste ve Louis Lumière, Lumière Films, 1895-1910	55
Şekil 4.2	: Anton Giulio Bragaglia, Thais, 1916	58
Şekil 4.3	: Robert- Mallet Stevens, Villa Noailles, Hyéres, 1923	58

Şekil 4.4 : László Moholy-Nagy, Dynamic der Groβstadt,1923..... 59
Şekil 4.5 : Carl Boese, Paul Wegener, Der Golem, 1920..... 59
Şekil 4.6 : Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929..... 60
Şekil 4.7 : Sergei Eisenstein, Staroye i Novoye, 1928..... 61
Şekil 4.8 : Le Corbusier, Villa Meyer için eskizler, Paris, 1925..... 61
Şekil 4.9 : Le Corbusier, L'Esprit Nouveau, 1920..... 62
Şekil 4.10 : Man Ray, Les Mystères du Château du Dé, 1928..... 64
Şekil 4.11 : Marcel L'Herbier, L'Inhumaine, 1924..... 64
Şekil 4.12 : René Clair, A Nous la Liberté, 1931..... 65
Şekil 4.13 : Jacques Tati, Mon Oncle, 1958..... 65

SİNEMADA GÖRSEL DENEYİM VE MİMARLIK

ÖZET

Sinema ve mimarlık ilişkisi özellikle son on yılda, hem sinema hem de mimarlık çevrelerinde sık sık incelenen bir konu olmuştur. Bu alanda bir çok araştırma yapılmış olmasına rağmen genellikle irdelenen, filmlerde mimarlığın ve mimari çevrenin nasıl yeniden sunulduğudur. Sinema ve mimarlık etkileşiminin diğer tarafındaki bir duruş, mimarlığa sinema üzerinden bakarak, mimarlığın ve inşa edilmiş çevrenin oluşumunda ve deneyimlenmesinde filmlerin nasıl bir rolü olduğunu kavrayabilmemizi sağlar. Sinema ve mimarlık, her biri kendi yöntemi ile insanların varoluşlarını güçlendirirken, görsel deneyim sırasında bütün duyuların harekete geçmesi sonucunda bellekte dokunsal bir iz bırakırlar. Bu iki sanat biçiminin etkileşimini en güçlü şekilde hissettiğimiz an, onların yaşam durumlarına dair imgeleri açığa çıkardıkları zamandır. Bir film izlerken duyumsadıklarımız veya bir mekanı deneyimlerken hissettiklerimiz daha sonra belleğimizde canlanırken gözümüzün önünde beliren imgeler, yaşadığımız an üzerinde izlerini bırakmış olan varoluş mekanlarına dair olanlardır. Bu tezde, sinema ve mimarlık etkileşimi, bu ilişkinin filmler ve mimari yapılardaki yansımaları üzerinden yorumlanmıştır.

Bu tezin ikinci bölümünde, mimari araştırmalarda sinema ve mimarlık ilişkisinin ne gibi farklı bakış açılarıyla incelendiği ele alınmaya çalışılmıştır. Filmlerdeki set tasarımları, kent filmlerinde açığa çıkan modern yaşam imgeleri, filmlerde yaratılan fütürist şehirler, setlerde kullanılan modern tasarımlar, filmlerde mekan deneyimi gibi konuların işlendiği yazıların, bu ilişkiye nasıl yaklaştıkları irdelenmiştir.

Yoğun bir şekilde görsel uyaranlarla çevrelenmiş olduğumuz bu çağda, periyodik yayınlar, belgeseller, filmler ve sergiler yoluyla ulaşan imgeler, insanların hayata bakışlarını, olayları algılayışlarını ve varolma biçimlerini dönüştürerek, onları yaşadıkları çevreyle, süregelmiş olandan farklı bir ilişkiye sokarlar. Bu ortamda mimar da, görsel kültür kaynaklarıyla yoğun bir ilişki içinde olan kişi olarak, tasarımlarında, bu imgelerinden farklı yollarla beslenir. Yaşamın doğrudan içinde varolan mimarlık pratiği, bu görsel uyaranlarla etkileşim içinde biçimlenir. Sinema ise ortaya çıktığı 19. yüzyıl sonlarından bu yana, farklı sanat ve mimarlık akımlarıyla etkileşim içinde olmuştur. Sinema ve mimarlığın modern zamanlarda, farklı bağlamlardaki etkileşimi, bu tezin konusunu oluşturur.

Sinema ve mimarlık etkileşimine, filmlerin mimari çevrelerin oluşumunda ve bu çevrelerin insanların yaşamlarına dahil edilmelerinde nasıl bir rolü olduğunu anlayabilmek için farklı açılardan bakabiliriz. Bu konu ilk olarak, tasarım sürecinde mimarın görsel belleğindeki imgelerin nasıl bir yeri olduğu, bellek ve imge kavramları üzerinden tartışılabilir. Dünya içindeki yerimizi bulma ve olayları anlamlandırma arayışında sanat yapıtları, zihinsel yaşamımızı besleyen imgeleriyle, bizim yaşamı anlamamızda en büyük yardımcılardır. Sanat yapıtları, hiç sorgulanmadan belleğimizi dolduran imgelerin tekrar tekrar yorumlanarak değerlendirilmelerine ve yaşamımıza, bize ait deneyimlere açılan kapılar olarak katılmalarına imkan verirler.

Tezin üçüncü bölümünde, sinema ve mimarlığın birbirlerini görsel ve düşünsel olarak besledikleri yönler filmler ve mimari yapılar üzerinden ele alınmaya çalışılmıştır. Sinema ve mimarlık etkileşiminin izleri, doğrudan yönetmenlerin ve mimarların yapıtlarında kendilerini göstermeseler de, filmlerde ya da mimari

çevrelerde mekanın bizi sardığını hissettiğimiz her an, belleğimizde canlanan imgelerin bizi geçmişe, geleceğe ve şimdiye bağladığını duyumsadığımız her yaşam durumu, sinema ve mimarlığın insana ve insanın dünya ile kurduğu ilişkiye yaklaşımlarındaki ortaklığı açığa çıkarır. Film izlerken seyirci, bedeniyle gördüğü olayların ve mekanların içinde yer almasa da, sinemasal mekan içindeki deneyimi sürecinde tüm duyularını kullanır. Filmlerdeki olayların nasıl geliştiğine dair anlatılar unutulsa bile, devinimi yönlendiren ve belirli bir anın belirleyicisi olan imgeler bellekte yaşamaya devam ederler. Antonioni, Tarkovsky, Godard, Truffaut, Bergman, Vigo, Fellini, Renoir, Bunuel gibi yönetmenlerin filmlerinde açığa çıkan imgeler, bizim varoluşumuzu destekleyerek, yaşadığımız dünyaya bambaşka gözlerle bakabilmemizi sağlarlar. Bu yönetmenler, yaşam durumlarını incelikle gözlemleyerek yaptıkları filmlerde, bireyin arayışlarını ve çevresiyle olan ilişkisini açığa çıkarırlar. Sinema ve mimarlık ilişkisi, sadece estetik yaklaşımlar ve set tasarımları bakımından değil, birbirlerinin varoluşlarını destekledikleri yönler üzerinden anlaşılmaya çalışıldığında açığa çıkan, filmlerin ve mimarlığın insanların yaşam deneyimlerini arttırma ve çevrelerindeki olaylara duyarsız kalmadan bakabilmelerine aracı olabilme potansiyelleridir.

Tezin dördüncü bölümünde, sinema ve mimarlık etkileşiminin tarihteki yansımaları incelenmiştir. Sinema ve mimarlık etkileşiminin izlerini, mimarlık ve sinema tarihi içinde araştırmak, bugün sinema ve mimarlık arasında kurulan yakın ilişkinin temellerini ortaya çıkarmak açısından gereklidir. 19. yüzyıl sonlarında, bir modern sanat biçimi olarak ortaya çıkan sinema, mimarlık, resim, müzik gibi sanatlarla ortaya çıkan akımlara paralel bir gelişme göstermiştir. İlk sinema filmlerinden ve modern mimarlık örneklerinden başlayarak, özellikle 1910 ve 1930 yılları arasında en radikal çıkışlarını yapan avangard mimarlar ve yönetmenler üzerinden bu etkileşim anlaşılmaya çalışılmıştır. Çağın ihtiyaçları doğrultusunda, düşüncelerini ifade etmek için farklı yollar arayan avangard sanatçıların, sinema ile ilişkisi, fütürist sinema, konstrüktivist sinema, sürrealist sinema, ekspresyonist sinema gibi akımlar bağlamında değerlendirilmiştir. Modern mimarların bu filmlere katkıları ve sinema ile ilişkileri araştırılıp, yedinci sanat olarak kabul edilen sinemayı ne şekilde kullandıkları, modern tasarımlara yer veren filmler ve mimarlık ile ilgili çekilen filmler yoluyla anlaşılmaya çalışılmıştır.

ARCHITECTURE AND VISUAL EXPERIENCE IN CINEMA

SUMMARY

The interaction of cinema and architecture is a theme, which has been frequently studied and contemplated on for the last ten years. However, in most cases, the main issue has been how architecture and the architectural surroundings are represented in films. When we approach this interaction from another point of view, it might be possible to understand, how cinema influenced architecture and the way it is experienced. Whereas cinema and architecture strengthen the existence of the human beings, as all the senses arouse during the visual experience, they embody a tactile trace in the memory. The interaction of cinema and architecture becomes closest, when these two art forms reveal the existential space, which bring forth the life situations. When we conceive of, what we sensed while viewing a film or experiencing a space, the images that come to mind are the existential spaces, which move their traces into the moments that we lived in. In this thesis, the interaction of cinema and architecture has been interpreted through the reflections of this relation on films and architecture.

In the second chapter, the diverse subjects, which are studied in the interaction of cinema and architecture has been evaluated. The articles, which stress the themes like, set designs in films, images of the modern milieu in cinema, the futuristic cities in the movies, modern designs in cinema, spatial experience in film have been examined.

In this era, we are intensely enclosed by the visual stimulations. The images, which people view through the journals, films, expositions and documentaries transform their perception of the city, their notion of life and consequently make way for a different kind of relation with their environment. In these circumstances the architect, who has an intense affair with visual culture, is also nourished by film images during the design period. Therefore, architectural practice takes shape by means of these stimulations. Since the end of the 19th century, cinema has been related with different movements in architecture and other arts. The interaction of cinema and architecture in variant contexts is the subject of this thesis.

In order to understand the influence of films in the formation of the architectural surroundings, we can explore the interaction of cinema and architecture from many aspects. Firstly, this issue may be evaluated through the concepts like image and memory. The works of art that nourish our mental and spiritual life support our existence and help us to understand the world in a more profound way. Through giving rise to interpret the unquestioned images filling our memories, these works lead us to insert those images into our lives, as thresholds opening to new experiences.

In the third chapter, the visual and mental influences of cinema and architecture on each other have been interpreted through the films and buildings. The traces of this interaction might not be found directly in the works of the filmmakers and the architects. However, when we are embraced by the space and feel the union of the past, present and future through the life situations in cinema and architecture, this interaction is revealed. The common approaches of them to human beings and their relations with the surroundings are exposed. Although the spectator while watching

a movie cannot exist in the scene corporally, she uses all the sense organs during the visual experience in the cinematic space. Even though the narratives of the films are forgotten, the images, which designate a life situation, persist on living in the memory. The directors like Godard, Truffaut, Bergman, Vigo, Fellini, Renoir and Bunuel used the images that support our existence while making us look at the world from different viewpoints. These filmmakers demonstrate the human being's searching on the world and her relation with the environment. When the interaction of cinema and architecture is examined through their influence on each other's existence, instead of common aesthetic approaches and set designs, we can notice their potential to increase the life experiences of human beings.

In the fourth chapter, the interaction of cinema and architecture has been examined in the history of cinema and architecture. In order to understand the reasons of this close relationship, we have to reveal the traces of this interaction in the history. Since the end of the 19th century, cinema had parallel movements with the other art forms like architecture, painting and music. This relation has been evaluated through the works of avant-garde filmmakers and architects, who had radical endeavors between 1910 and 1930. The avant-garde artists, who tried to express their ideas about the new living conditions in the modern era, had mutual relations with futurist cinema, expressionist cinema, surrealist cinema and constructivist cinema. This interaction resulted in many common works of poets, painters, architects, musicians and filmmakers. The contribution of the modern architects in films has been examined through documentaries and movies.

1. GİRİŞ

Sinema ve mimarlık ilişkisi özellikle son on yılda, hem sinema hem de mimarlık çevrelerinde sık sık incelenen bir konudur. Bu alanda bir çok araştırma yapılmış olmasına rağmen, genellikle irdelenen ise, filmlerde mimarlığın ve mimari çevrenin nasıl ele alındığıdır. Bu etkileşimin diğer tarafındaki bir duruş, mimarlığa sinema üzerinden bakarak, mimarlığın ve inşa edilmiş çevrenin oluşumunda ve deneyimlenmesinde filmlerin nasıl bir rolü olduğunu kavrayabilmemizi sağlar. Sinema filmlerinin kalabalık seyirci topluluklarının önünde gösterilmeye başlandığı 19. yüzyılın sonundan bu yana sinema, mimarlığın iç ve dış mekanlarıyla kullanıldığı, tekrar tekrar yorumlanarak sunulduğu bir sanat formu olmuştur. Mimari mekanlar ilk filmlerdeki kent görüntülerinden itibaren, gerçek veya setlerde inşa edilmiş olarak kullanılmışlardır. Film anlatılarındaki olayların geçtiği ortamlar, kimi zaman olaylarla etkileşim içinde anlatının bir bileşenine dönüşerek filmlerde yeniden üretilen yerler olmuşlardır. Teknolojik yeniliklerle birlikte bu ilişkiye, bilgisayarda tasarlanmış sanal mekanların sinemada kullanılması eklenmiştir.

Mimarlık alanında varoluş mekanları tasarlamaya yönelik arayışlar arttıkça, sinema mekanlarının yaşama dair durumları gösterme potansiyeli daha çok fark edilmiştir. Yaşam deneyimlerinin geçtiği ortamları yaratma arayışının sinema ve mimarlığın kesiştiği nokta olması, bu iki sanat biçimini birbirine daha da yaklaştırmıştır. Sinemanın insan ilişkilerini ve yaşanan topluma dair ayrıntıları açığa çıkaran bir mizansene sahip oluşu, filmlerin imgelemi besleyen bir deneyim alanı olarak görülmesinde önemli bir etken olmuştur.

Sinema ve mimarlık etkileşimine, filmlerin mimari çevrelerin oluşumunda ve bu yerlerin insanların yaşamlarına dahil edilmelerinde, nasıl bir rolü olduğunu anlayabilmek için farklı açılardan bakabiliriz. Bu konu ilk olarak, tasarım sürecinde mimarın görsel belleğindeki imgelerin nasıl bir yeri olduğu, bellek ve imge kavramları üzerinden tartışılabilir. Bunun paralelinde, mimarların görsel kültür ürünleri ile ilişkisi ve kitle iletişim araçları yoluyla onlara ulaşan imgeleri nasıl değerlendirdikleri, kolektif belleklerinin nasıl oluştuğu anlaşılmaya çalışılabilir. Sinemada görsel deneyim sürecinde duyumsananlara bağlı olarak imgelerde açığa çıkan dokunsal değerler, film imgelerini görsel niteliklerinin ötesine taşırlar.

Varoluşsal mekan kavramının gerçek yaşam deneyimlerine gönderme yapması, sinemada ve mimarlıkta varoluş mekanlarını kavrayabilmek için somut örneklere başvurulmasını gerektirir. Bu tez çalışmasındaki filmler, insanların duygularına, düşüncelerine ve çevreleri ile kurdukları ilişkilere aracı olan veya bunu engelleyen mekanları yansıtan sahneleri ile ele alınmışlardır. Dünyadaki yerini bulma arayışında bireyin varolacağı mekanlar, onun kendini oluşturma sürecinde barınağıdır. Varoluşsal mekan kavramı, kişinin yaşam deneyimlerine aracı olan, onun dünya ile kurduğu ilişkiye ortam hazırlayan yerler için kullanılmıştır. Birey yaşamında kendi davranışlarından sorumludur. Bulunduğu mekanlar bu süreç içinde o kendini geliştirdikçe ona deneyim alanları açarlar. Yapı anlamını mekanı deneyimleyen kişide uyandırdığı duygular ve düşüncelerde bulur. Kişinin deneyimlerine aracı olan mekan, onun çevresiyle kurduğu ilişkide de çıkış noktasıdır. Sessizce kapladığı yerde insanların varoluşlarına aracılık ve tanıklık eder. Kişinin kendisiyle ve yaşam dünyasıyla kurduğu ilişkiye ortam hazırlarken, beklenen veya beklenmeyen her türlü olay ile birlikte geleni karşılar.

Film imgelerinin duyumsattıkları başlıklı bölümde ele alınan filmler, görüntüleriyle tezde anlatılmak isteneni ifade edebildikleri ve yazma eylemi sırasında imgeleri bellekte canlandığı için metne girmişlerdir. Bunun yanında, filmlerde açığa çıkan yaşam durumları da, izlerken imgelerin duyumsattıkları ve düşündürdüklerine bağlı olarak tezde yer almışlardır.

Sinema ve mimarlıkta varoluş mekanları başlıklı bölümdeki yapılara dair betimlemeler, bu mekanların dolayımsız olarak deneyimlenmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Deneyimin somut bir ortamda gerçekleşmesi gerektiğine duyulan inanç doğrultusunda, bir süre Paris'te araştırma amaçlı kalınarak tezde betimlenen yapılar bulundukları yer ile ilişkileri bağlamında değerlendirilmişlerdir. Deneyimin kaynağı bu mekanlarla görüşün ve bedenin karşılaşması sonucunda edinilen izlenimlerdir.

Modern mimarlık ve sinema etkileşiminin sanatçıların yapıtlarına nasıl yansıdığı filmler ve mimari yapılar üzerinden araştırılmıştır. BiFi'de (Bibliothéque du film) izlenen filmler üzerinden modern sanat akımları ile sinemanın nasıl bir ilişkisi olduğu anlaşılmaya çalışılmıştır. Fondation Le Corbusier'nin arşivindeki filmlerden yararlanılarak mimarlık ve kent ile ilgili çekilen filmlerin, film ve mimarlık etkileşiminde nasıl bir yeri olduğu incelenmiştir.

Sinema ve mimarlığın birbirlerini görsel ve düşünsel olarak besledikleri yönler film imgeleri ve mimari yapılar üzerinden ele alınmaya çalışılmıştır. Sinema ve mimarlık etkileşiminin izleri, doğrudan yönetmenlerin ve mimarların yapıtlarında kendilerini

göstermeseler de, filmlerde ya da mimari çevrelerde mekanın bizi sardığını hissettiğimiz her an, belleğimizde canlanan imgelerin bizi geçmişe, geleceğe ve şimdiye bağladığını duyumsadığımız her yaşam durumu, sinema ve mimarlığın insana ve insanın dünya ile kurduğu ilişkiye yaklaşımlarındaki ortaklığı açığa çıkarır.

2. SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Marc Ferro, “Sinema ve Tarih” adlı kitabında, 60’lı yıllar boyunca ortaya çıkan yeni dalga yönetmenleri aracılığıyla sinemanın, geçmiş ve güncel olan üzerine söylem tutturacak bir sanat olduğunu ortaya koyduğunu belirtir (Ferro, 1995, s. 9-10). Filmin içeriğinin, biçiminin ve gösterdiklerinin diğer disiplinlerle kurduğu ilişkinin ciddi bir araştırma alanı yaratması, film yönetmenin bir auteur olarak hem yazan, çağını sorgulayan hem de filmi yöneten düşünür kişiliğiyle kabul edilmesiyle olmuştur. Daha önce de sinemada kendine has söylemleri olan yönetmenler vardı ve neo-modern sinema onların mirasını bir çok yönden sürdürüyordu. Ama bu yaklaşımların meşruiyet kazanması ve tanımlanabilir olması 1960’larda gerçekleşti. Godard’ın genç sinemacılara önerisi, yaşadıkları günlerin akışı üzerine düşünmeleri ve bu deneyimi görüntülerle nasıl yakalayabileceklerine kafa yormalarıydı (Orr, 1997, s. 24).

Sinema ve mimarlık ilişkisinin, sadece estetik yaklaşımlar ve set tasarımları bakımından değil, filmlerin mimari eleştiriye kattıkları ve modern çevreyi olduğu kadar tarihi çevreyi de farklı bakış açılarıyla gösterme güçleri yönünden anlaşılmaya çalışılması, film söylemlerinin tarih, sosyoloji gibi alanlarda meşruiyet kazanması ile bağlantılı olarak düşünülebilir. Televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçların ortaya çıkması, görsel kültür ürünlerinin dünya üzerindeki dolaşımını hızlandırmış ve arttırmış, bir kitle iletişim aracı olan sinema ile birlikte bu görsel kültür kaynakları insanların yaşam biçimlerini ve dünyayı algılamalarını etkilemiştir.

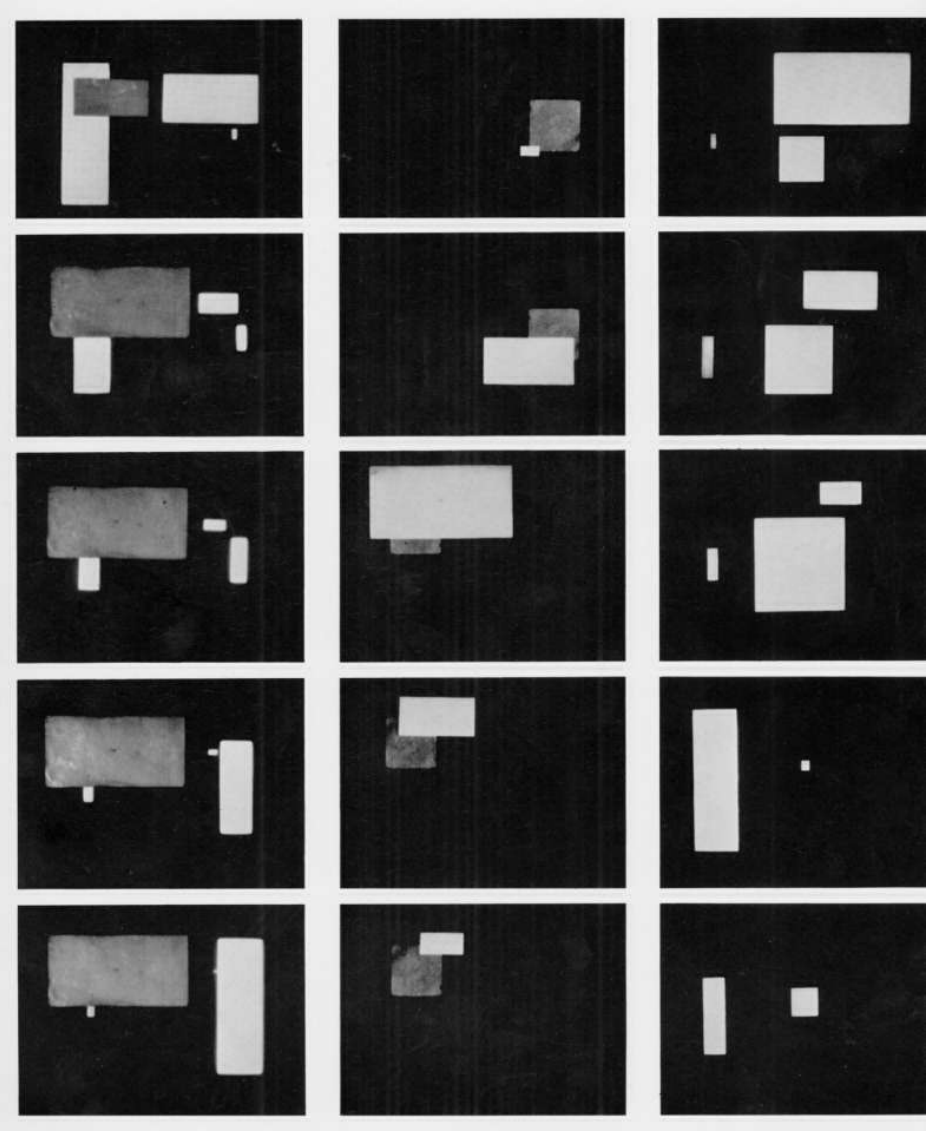
Film eleştirilerinin ortaya çıkması, kültür endüstrisinin tüketime yönelik olarak piyasaya sürdüğü ürünlerinin eleştirisi ile eşzamanlılık gösterir. Theodor W. Adorno, “Aydınlanmanın Diyalektiği” adlı kitabının “Kültür Sanayii” başlıklı bölümünde dünyanın kültür sanayiinin süzgecinden geçirilerek yönetildiğinden bahseder (Adorno, 1996, s. 14). Ona göre, sokağı biraz önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema seyircisinin yaşamındaki alışkanlıklar, film üretiminin genel kuralı haline gelmiştir. Film üretimindeki teknikler eksiksiz bir hale gelerek kameranın gerçeği yeniden sunma gücü arttıkça seyirci, filmde izlediklerinin dış dünyanın devamı olduğu yanılsamasına daha da kolay kapılır. Adorno’ya göre, kültür tüketicisinin imgelemindeki körelmeyi psikolojik mekanizmalara indirgemeye gerek

yoktur. Kültür ürünleri, özellikle en tipik olanı sesli sinema, izleyicinin düşünmesini engelleyecek şekilde tasarlanmış hızla geçip giden sahnelerden oluşan yapısıyla seyircinin algılama yetisini felce uğratır.

Sinema ve kültür endüstrisinin eleştirisindeki çakışma ise bir rastlantı değildir. Kişilerin yaşamlarını yönlendirme gücü ile sinema, tükettiklerine bağlı olarak kişinin kimlik kazanmasını destekleyen bir araç olarak kullanılabilir. Mimari yapıların tüketim toplumunun beklentilerine cevap verecek ve tüketimi arttıracak şekilde tasarlanabilmeleri gibi, filmler de tüketilmeye yönelik imgeler yığını olarak çıkabilirler karşımıza. Tüketim toplumu ve meta fetişizmi ile ilgili tartışmaların mimarlığı ve sinemayı da referans olarak alması, onların tüketimi hem arttırma hem de içi boşaltılmış olan şeylere karşı bir direniş alanı yaratma potansiyeli ile ilgilidir.

Bu tez çalışmasındaki filmler, farklı bakış açılarıyla insanların yaşam deneyimlerini arttırma ve onların çevrelerindeki olaylara duyarsız kalmadan bakabilmelerine yol açma özellikleri ile ele alınmaya çalışılacaktır. Bu tür filmlerde kullanılan mekanlar ve bu mekanlarda açığa çıkan yaşam durumları , modern dünyaya getirdikleri eleştirel bakış ile, çevremizi algılamamızı güçlendirirler. 1914-1940 arası döneme ait avangard filmler ve modern sinema filmleri, ortaya çıktıkları dönemin imgelerini kullanarak, egemen değerlerin propagandasını yapan filmlerden farklılaşırken, kendi çağlarını sorgulayan ve radikal yenilikler öneren birer manifesto olarak karşımıza çıkarlar. Carl Dreyer'nin La Passion de Jeanne d'Arc'ı (1928), Hans Richter'in Rhythmus 21'i (1921) (Şekil 2.1), Fritz Lang'in M'i (1931), Germaine Dulac'ın La Coquille et le Clergyman'ı (1928), Sergei Eisenstein'ın Staroye i Novoye'si (1929), Alberto Cavalcanti'nin Rien que les Heures'ü (1926), Marcel L'Herbier'nin El Dorado'su (1921) (Şekil 2.2), Jean Vigo'nun Zéro du Conduite'i (1933) (Şekil 2.3), René Clair'in Sous les Toits de Paris'si (1930) (Şekil 2.4) , Y. Slatan Dudow'un Kühle Wampe'si (1932), F. W. Murnau'nun Der Letzte Mann'ı (1924) (Şekil 2.5) hepsi de bağımsız yorumlar sunan filmlerdir. Bu filmler dönemin avangard sanatçılarına ilham kaynağı olmuş, bu kültürde önemli bir yer edinmiştir. Avangard filmler, dönemlerinin sanatsal arayışlarını ve ortamını yansıtırken, bugün bile o günkü kadar avangard olarak çıkarlar karşımıza. Bu erken dönem filmlerin günümüzde de izlenebilmesi ise, film teknolojisindeki gelişmiş yöntemler kullanılarak, kötü durumdaki filmlerin yenilenmesi sonucunda olmuştur. Bu gecikme, bir çok filmin yeniden ele alınmasının da nedenlerinden birisidir. Oysa bu filmler, kendi dönemlerinde ancak çok az sayıda insana ulaşabilmişlerdir. Çoğunlukla onlar, sadece ufak salonlarda, sinema kulüplerinde gösterilme imkanı bulmuşlardır. Egemen film piyasasının kimlerin elinde olduğunu anlamak için 1919

yılında gösterilen filmlerin dökümü iyi bir örnektir. 1919 yılında Kuzey ve Güney Amerika'nın bütün sinema salonlarında sadece Hollywood filmleri gösteriliyordu ve aynı yıl Avrupa ülkelerinde gösterime giren filmlerin %90'ı Amerikan yapımları idi (Scognamillo, 1997, s. 28). Scognamillo bu filmlerin dünya üzerinde bu kadar yayılabilmesinin sermayenin, piyasa anlayışının, pazarlama ve tanıtım yöntemlerinin, uygun tekniğin, mitos kurabilme becerisinin, geniş açılı (evrensel) bir anlayışın ve iktisadi/siyasal baskıların bir sonucu olduğundan bahseder (Scognamillo, 1997, s. 50). Bu filmler, çok sayıda izleyiciye ulaşmalarının ve insanlara sundukları eğlencelerle toplumların kültürel yapıları üzerinde etkili olmalarının sonucunda, sinemayı baskın bir kitle iletişim aracı haline getirirken, film anlatılarında yeniden üretilen popüler kültürün de insanlar tarafından içselleştirilmesini kolaylaştırmışlardır.



Şekil 2.1: Hans Richter, Rhythmus 21, 1921



Şekil 2.2: Marcel L'Herbier, El Dorado, 1921



Şekil 2.3: Jean Vigo, Zéro du Conduite, 1933



Şekil 2.4: René Clair, Sous les Toits de Paris,1930



Şekil 2.5: F. W. Murnau, Der Letzte Mann, 1924

John Orr , modern filmlerin kalıtını devralarak, 1958-1978 arası dönemde ortaya çıkan neo-modern sinemanın, batı toplumlarının yaşadığı modernliğin eleştirel ve yıkıcı bir yorumu olmasının, onu stüdyo sistemi klasik Hollywood anlatılarından kesin çizgilerle ayıran bir şey olduğuna değinir (Orr, 1997, s. 50-51). İlk soğuk savaş döneminde, 1940'lı yılların sonlarından 1960'lı yıllara kadar Hollywood sineması romantik müzikaller, komünizm karşıtı filmler, soğuk savaş ajanlık serüvenleri, komediler, western filmleri, korku filmleri ve ahlakçı toplumsal filmler ile muhafazakar bir yapıya sahipti. Ryan ve Kellner, Peter Biskind'in "Seeing is Believing: How Hollywood Movies Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties" adlı kitabında, ellilerde varılmış toplumsal fikir birliğinin altmışlı yıllarda çözülmeye başladığını söylediğini yazarlar. Onlara göre 60'lı yıllarda film endüstrisindeki ekonomik, kurumsal değişmeler, eski stüdyo sisteminden arta kalanların özel kuruluşlarca satın alınması ile film yapımcılarına yapıtları üzerinde önceki döneme göre daha fazla denetim hakkı sağlamış ve bu gelişme toplumsal açıdan daha muhalif, daha yenilikçi filmlerin üretilmesinde etkili olmuştur (Ryan ve Kellner, 1997, s. 25). Bunun paralelinde Film Üretim Yasası'nın feshedilmesi ile daha önce yasak kapsamına giren konular da ele alınmaya başlanmıştır. Aynı zamanda, sinema okullarında, sinema tarihi bilgisine sahip ve kişisel filmler yapmakla daha ilgili bir genç yönetmen kuşağı yetişmektedir. Artan sayıda sinema, 'sanat filmi' olarak adlandırılan filmleri göstermeye başlamıştır. Avrupa film akımları Hollywood filmlerinin biçim ve içeriğini etkilemektedir. Yetişen yeni kuşak, toplumsal sorunlara daha duyarlı, yenilikçi filmlere ilgi gösterir. Ryan ve Kellner altmışlı yılların sonlarında biçimsel yenilikler ve toplumsal bilinç taşıyan filmlerin artmasında en önemli etkenlerden birisinin de, yurttaşlık hakları, savaş karşıtlığı, tüketimcilik, hippi karşıkültürü, ırkçılık karşıtlığı, eşcinsel hakları gibi özgürlükçü ve radikal toplumsal akımlar olduğunu yazarlar

(Ryan ve Kellner, 1997, s. 22). Bu konuları ele alan filmler, o ana kadar tartışılamaz olduklarına inanılan değerleri sorgularlar.

Modern film eleştirisinin gelişmesi, erken döneme ait filmlere olan yaklaşımı da etkilemiş, onları ortaya çıktıkları sosyal ve kültürel ortam bağlamında incelemeyi gerekli kılmıştır. Sinemanın ilk yıllarında ortaya çıkan kent filmleri, belgesel filmler, o dönemi ve ona bağlı olarak bugünü anlama arayışında önemli bir çıkış noktası olurlar. Paul Rotha, Dr. Siegfried Kracauer'in "From Caligari to Hitler" (1947) adlı kitabının, erken dönem Alman sinemasının toplumsal, politik ve ekonomik geçmişini ele alması bakımından daha önce kimsenin yapmayı denemediği bir yöntemi ortaya koyduğunu yazar (Rotha, 2000, s. 12). Sinema eleştirisindeki diğer bir yenilik ise André Bazin'in yazılarında açığa çıkar. Nijat Özön, Bazin'in "Çağdaş Sinemanın Sorunları" adlı kitabının çevirisine yazdığı girişte, Bazin'in, varoluşçuluk felsefesinin Fransa'da ağırlığını duyurduğu bir sırada yetişen kuşaktan olduğunu ve sinemayı incelerken Sartre ile Merleau-Ponty'nin görüngübilimsel yöntemini (méthode phénoménologique) kullandığını belirtir. Özön'e göre bu yöntem, Bazin'i varlığı varlık olarak incelemeyi amaç edinen varlıkbilim'e (ontoloji) yöneltir. Bazin'in özgünlüğü, ondan önceki sinema düşünürleri, çoğunlukla bazı sinema olaylarının varlığı üzerine dikkat çekmekle yetinirken, onun bu varlığın nedenini açıklamaktan yola çıkmasıdır (Özön, 1995, s. 11).

Sinema ve mimarlığın etkileşimini, birbirlerini görsel ve düşünsel olarak besledikleri yönler açısından ele almaya çalışmak bu tez çalışmasının yaklaşımını ortaya koyar. Çıkış noktasını sadece filmlerin yeni mekanları kullanması değil, her türlü mekan imgesini farklı tarzlarda ve görünemeyeni ifade edecek şekilde kullanmaları oluşturur. Sinemanın belleğimize sağladığı imgeler, mimari mekanlarla sınırlı değildir. Herhangi bir yapının olmadığı bir sahne bile, film çerçevesinin tanımladığı mekan içinde yaşam durumlarını gösterirken, anlamını seyircinin duyumsadıklarında bulur. Gerçek yaşam içinde bir yapının anlamının kendi bağlamı içinde onu deneyimleyenlerde açığa çıkması gibi, film mekanları da olaylara ve kişilere bağlı olarak anlam kazanırlar. Açığa çıkardıkları görüntüler bu yaşam deneyimlerinin imgeleridir. Bu imgeler ise bizim varoluşumuza bir katkıdır. Bu yönüyle sorgulanan sadece nasıl bir mekan olduğu değil yaşamın ta kendisidir. İnsanlar üzerinde bıraktıkları izlenim, film süresince algılananlarla sınırlı kalmaz. Bellekte bıraktığı izler kişinin kendi yaşamında algıladıkları, hayal ettikleri ile etkileşim içinde yaşamaya devam ederler.

Son on yıl içinde ortaya çıkan, film ve mimarlık ilişkisi üstüne yazılan kitaplara baktığımız zaman, bu ilişkinin ne kadar farklı açılardan ele alınabileceğini görürüz.

Filmlerin, mimari ortamları, çevreleriyle, içinde yaşayanlarla, bulundukları zamanla ve olaylarla bir bütün olarak gösterebilme gücü, filmlerdeki mimari çevreler konusunda sınırsız bir araştırma alanı yaratır.

İlk kent filmlerinin açığa çıkardıklarından[1], Alman ekspresyonist sinemasındaki setlere, filmlerde yaratılan geleceğin ütopik şehirlerinden[2], setlerde kullanılan modern tasarımlara[3] film alanında bir çok araştırma yapılmıştır. Sosyolojik açıdan ele alınan çalışmalarda, modern kent yaşamı ve New York, Londra, Paris, Berlin, Roma gibi metropoller film imgelerinde açığa çıkanlar üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır[4]. Gerçek mimari mekanların filmlerde nasıl yeniden sunulduğu da incelenen konular arasındadır[5].

Filmlerdeki mekan deneyimi ile gerçek mekan deneyimi arasındaki ilişki, Walter Benjamin' den bu yana bir çok yönden ele alınmıştır (Benjamin, 1992). Filmlerdeki zaman boyutunun, zaman ve mekan birlikteliği içinde deneyimlenen mimarlıkla ortak bir nokta oluşturması, hareket halinde algılanan mekan ile ilgili karşıt düşünceler ortaya çıkarmıştır. Kester Rattenbury "Echo and Narcissus" başlıklı yazısında, sinema ve mimarlığın tamamen başka şeyler olduğunu vurgulayarak, yönetmenin ışığı, gölgeyi, anlatıyı, çekim açısını, tonlamayı, müziği ve mimarlığı kullanarak tamamen kendi kontrolünde algılanacak bir film mekanı yarattığına değinir (Rattenbury, 1994). Bu şekilde, yönetmen izleyicinin deneyimini yönlendirebilir. Ona göre, mimarlık tüm somutluğuna rağmen filmin tamamen karşıtı olarak, deneyimlendiği sürece değişken, bağlamdaki, anlamdaki ve biçimdeki kaymalara ve

---

[1] François Penz'in ve Maureen Thomas'ın editörlüğünü yaptığı, *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia* (London, British Film Institute, 1997) adlı kitapta, "The City in Twilight: Charting the Genre of the City Film, 1900-1930" başlıklı yazısında Helmut Weihsmann, 1900-1930 yılları arasında yapılan kent filmlerini incelemektedir. Bu konuda yapılan diğer çalışmalara örnek olarak bkz.: S. Barber, *Projected Cities : Cinema and Urban Space*, (London, Reaktion Books Ltd., 2002,); M. A. Caws (ed.), *City Images: Perspectives from Literature, Philosophy and Film,* (New York, Gordon and Breach, 1991); A. Vidler, Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary, in D. Neumann (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* , (New York, Prestel, 1999).

[2] Bu konunun ele alındığı yazılar için örnek olarak bakınız: B. Fear (ed.), *Architecture + Film II*, (Architectural Design Profile 143, 2000) ; D. Neumann (ed.), *a.g.e.*

[3] Bu konunun incelendiği kitaplara örnek olarak bkz.: D. Albrecht, *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* , (Santa Monica, Hennessey+Ingalls, 2000); H. Mandelbaum ve E. Myers, *SCREEN DECO: A Celebration of High Style in Hollywood*, (Hennessey+Ingalls, Architecture + Film, No. 3, 2001); H. Mandelbaum ve E. Myers, *FORTIES SCREEN STYLE: A Celebration of High Pastiche in Hollywood*, (Hennessey+Ingalls, Architecture + Film, No. 4, 2001)

[4] Bu konu ile ilgili olarak bakınız: F. Penz ve M. Thomas (eds.), a.g.e.; K. Shonfield, *Walls Have Feelings: architecture, film and the city,* (London, Routledge, 2000); M. Toy (ed.), *Architecture & Film*, (Architectural Design Profile 112, London, 1994); M. Shiel ve T. Fitzmaurice (eds.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context,* (Malden/Mass, Oxford, 2001); D. B. Clarke (ed.), *The Cinematic City*, (Routledge, London and New York, 1997).

[5] http://personal1.stthomas.edu/cdeliason/ahgttm.htm, Art Historians' Guide to the Movies adlı web sitesinde, filmlerde kullanılan farklı üsluplarda yapılar incelenir.

yoruma açıktır. Filmlerin mimarlığı başarıyla göstermelerinin nedeni de bu karşıtlıktır. Mimarlığın yoruma açık olması onun yeniden sunumu için sınırsız bir alan yaratır. Film mimarlığın farklı şekillerde varoluşunu gözlemler. Bu ise film ve mimarlığın kullanılan araçlarındaki değil içeriklerindeki benzerliğin bir sonucudur.

Maurean Turim, "The Displacement of Architecture in Avant-Garde Film" başlıklı yazısında, geleneksel anlatılı klasik filmlerden farklı olarak, avangard filmlerin izleyiciyi bir noktaya bağlı olmaktan kurtardıklarına ve değişik bakış açılarıyla mekanı algılama yetilerini genişlettiklerine değinir (Turim, 1991). Sinemanın erken döneminde ortaya çıkan avangard filmlerle, günümüzdeki bağımsız filmleri karşılaştırırken yaptığı yorumda, erken dönemin filmlerinde kentin yeni yapılarına getirilen yeni ve sorgulayıcı bakışın, güncel filmlerde olumlu veya olumsuz olarak işlenmediğinden bahseder.

20. yüzyılın ikinci yarısında, film kuramcıları, film tekniği ile ilgili rasyonel ve bilimsel açıklamalar ortaya koydular. Sinematografik terimler kullanarak, mimarlığı anlama ve yaratma arayışının artması, mimarların eline geçen bu yeni malzemeler ile ilgili olarak düşünülebilir (O'Herlihy, 1994, s. 90-91). Montaj tekniğini kendi mimari projelerini tasarlarken önemli bir referans olarak gösteren Bernard Tschumi, mimarlığın sinema gibi zaman ve mekan boyutunda var olduğunu söyleyen Jean Nouvel ve Coop Himmelb(l)au, Rem Koolhaas gibi mimarlar, sinemayı biçimi ve içeriği ile mekana ilişkin yeni algılama biçimleri yaratacak bir kaynak olarak görmüşlerdir[6]. Bu, modern yaşamın parçalı yapısını ifade edebilecek ve yarattığı şok etkisiyle insanların farklı bakış açılarının farkına varılabilmesini sağlayacak bir mimarlık ortaya koyma arayışının bir sonucudur. İmgelerin kurgulanmasıyla ortaya çıkan filmler ile mimari tasarımın kurgulanmış sahnelerden oluşması arasında benzerlik arayışları ise, tasarım için bir yöntem arayışına dönüşmesiyle karşı savları da beraberinde getirmiştir (Rattenbury 1994).

Dietrich Neumann editörlüğünü yaptığı "Film Architecture:From Metropolis to Blade Runner" adlı kitabının giriş yazısında, 1915 yılında film teorisi üzerine ilk yazanlardan Vachel Lindsay'in "The Art of Moving Image" adlı kitabından bahseder. Lindsay kitabında "Architecture in Motion" adlı bölümde, filmlerdeki yapıların geleceğin mimarlığını şekillendirmekteki potansiyeline değinir. Ona göre eğer bu filmlerin sonucunda, mimarlar yeterli cesarete sahip olurlarsa, Amerika yeni mimari

[6] Bu konuya değinen yazılar için bakınız:; M. Toy (ed.), *Architecture & Film*, (Architectural Design Profile 112, London, 1994); A. Vidler, Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary, in D. Neumann (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (New York, Prestel, 1999) ; J. Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, (Helsinki, Rakennustieto Oy, 2001).

denemeler için bir deney alanına dönüşebilir. Bu alan kalıcı bir Dünya Fuarı özelliğini taşır. Neumann yazısında ayrıca, Weimar Cumhuriyeti'nde mimarların ve sanatçıların, filmlere yaklaşımlarından bahseder . Yeni çağın yeni mimarlığını ortaya çıkarmak için kamera, bu dönemde çok uygun bir araç olarak görülmüştür. Neumann, mekan deneyimi ile ilgili yeni görüşlerin, Modern Mimarlık teorisinde ortaya çıkmadan birkaç yıl önce, filmlerle ilgili tartışmalarda yer almasına değinir. Mimarların gerçekleşmemiş projeleri nasıl mimarlık tarihinde yer alıyorsa, ona göre film setleri de benzer bir incelemeyi hak ederler.

Barry Bergdoll, "Altered States of Vision: Film, Video and the Teaching of Architectural History" başlıklı yazısında, filmlerin mimarlık eğitiminde ve mimarlık tarihi derslerinde kullanılmalarının getireceği farklı bakış açılarına değinir (Bergdoll, 1993). Bergdoll, bir yapının görsel ve mekansal özelliklerini, geleneksel yazılı ödevlerdeki kelimeler üzerinden tartışmaktansa, öğrencilerin bir görsel dili diğerine yani filme çevirmelerinin daha yaratıcı olacağını söyler.

Juhani Pallasmaa' nın "The Architecture of Image; Existential Space in Cinema" adlı kitabı sinema ve mimarlık ilişkisine son yıllarda getirilen en yenilikçi ve yaratıcı bakış olarak karşımıza çıkar (Pallasmaa, 2001). Pallasmaa, mimarlıkta ve sinemada yaşam durumlarının izinde, Alfred Hitchcock'un Rope ve The Rear Window adlı filmlerini, Andrei Tarkovsky'nin Nostalgia'sını, Stanley Kubrick'in The Shining'ini ve Michelangelo Antonioni'nin The Passenger'ını inceleyerek, filmlerde açığa çıkan mekan imgelerini anlamaya çalışır. Yönetmenlerin zihinlerinde yarattıkları mekanlar yansımalarını filmlerde bulurlar. Ona göre mimarlık, bizim dünyadaki varlığımızı güçlendirmek içindir ve film yönetmeni de yansıttığı imgelerle benzer bir şekilde bizim varoluşumuzu destekler.

Sinema ve mimarlık, her biri kendi yöntemi ile insanların varoluşlarını güçlendirirken, görsel deneyim sırasında bütün duyuların harekete geçmesi sonucunda bellekte dokunsal bir iz bırakırlar. Bu iki sanat biçiminin etkileşimini en güçlü şekilde hissettiğimiz an, onların yaşam durumlarına dair imgeleri açığa çıkardıkları zamandır. Bir film izlerken duyumsadıklarımız veya bir mekanı deneyimlerken hissettiklerimiz daha sonra belleğimizde canlanırken gözümüzün önünde beliren imgeler, yaşadığımız an üzerinde izlerini bırakmış olan varoluş mekanlarına dair olanlardır.

3. İMGELEM, SİNEMA VE MİMARLIK

3.1.Görsel Bellek

> Belleğin yaşamlarımızı yapan şey olduğunu fark etmek için, parça parça da olsa, belleğimizi yitirmeye başlamamız gerekir. Belleksiz yaşam yaşam değildir...Belleğimiz, tutarlılığımız, aklımız, duygumuz hatta eylemimizdir. Onsuz birer hiçiz.
>
> Luis Bunuel

Belleğimiz, deneyimlerimizin, hayal ettiklerimizin bir birleşimidir. Yaşadığımız çağa ve bu çağın bağlamından uzak zamanlara dair imgeler, imgelemimizin sonucu olarak zihnimizde canlanırlar. Yaşadığımız zamandan geçmişe ve geleceğe bakabilmemizi ve eski zamanların imgeleriyle, bugün bunlara kendi yorumlarımızı katarak buluşabilmemizi sağlayan, belleğin bu canlanışıdır. Yorumlama sürecinde imgeler bir yeniden çağırma sistemindeki işleyişten farklı bir kurgu ile anımsanırlar. Bellek, geçmiş olaylara ve deneyimlere bağlı olarak şekillense bile şimdi ile kaçınılmaz bir etkileşim içinde olmayı sürdürür. Zihnimizde yeniden kurgulanan geçmiş, şimdi ile etkileşim içindeyken, içinde bulunulan kültürel yapı çerçevesinde anımsanır. Bu kültürel yapının içinde güncel çevremizi algılama yetimizin gelişmesi ise, belleğimizdeki anılar, kültürel kaynaklardan edindiğimiz bilgiler ve imgeler yanında düşlerimiz, deneyimlerimiz yoluyla kendimizi o gün içine yerleştirdiğimiz yer bağlamında mümkün olur.

John Berger, 'Görme Biçimleri' adlı kitabında imgeleri algılayışımız ve değerlendirişimizin, imgenin kendini gösterme biçimine bağlı olduğu kadar, bizim onu görme biçimimizle de ilgili olduğundan bahseder (Berger, 2002, s. 10). Bizim çevremizdeki görüntüleri algılama yetimizin gelişmesi, kendimizi yeni deneyimlere ve dünyalara açtığımız ve onlar üzerine düşündüğümüz zaman mümkün olur. Dünya, bizim ne olduğunu düşündüğümüz şeyden önce yaşadığımız şeydir. Merleau-Ponty düşüncesiz görüş olmadığını yazar. Fakat ona göre görmek için düşünmek yetmez, görüş koşullu bir düşüncedir, vücutta meydana gelenin vesilesiyle doğar ve düşünmeye vücut tarafından itilir (Merleau-Ponty, 1996, s. 55). Bilincin dış dünya ile ilişkiye girdiği nokta, varlığın bedeninden başkası değildir. Bedenimizle hissettiğimiz ve gözlerimizle gördüğümüz görüntüler, bilincimizde

yankılanır ve bilinç ile beden birlikte hareket ederek, çevremizde olup biteni anlamamıza yardım eder.

Dünya içindeki yerimizi bulma ve olayları anlamlandırma arayışında sanat yapıtları, zihinsel yaşamımızı besleyen imgeleriyle, bizim yaşamı anlamamızda ve olduğu gibi olanı aramamızda en büyük yardımcılardır. Merleau-Ponty şunları söyler: '...Dünyanın özünü aramak, idede bulunanı aramak değildir, çünkü ide zaten bir söylem konusuna indirgenmiştir. Dünyanın özünü aramak: her türlü konulaştırmadan önce, olduğu gibi olanı aramaktır' (Merleau-Ponty, 1994, s. 45). Sanat yapıtları, hiç sorgulanmadan belleğimizi dolduran imgelerin tekrar tekrar yorumlanarak değerlendirilmelerine ve yaşamımıza, bize ait deneyimlere açılan kapılar olarak katılmaklarına imkan verirler. Onlar, kurallaşmış yaşam biçimlerine karşı ve kalıplaşmış düşünceleri yıkmak amacıyla kurgulanan yapıları aracılığıyla, zihnimize kazıdıkları imgelerle, bu yaklaşımları sorgulamamızı ve yaşama dair farklı bakış açılarının farkına varmamızı sağlarlar.

Sanat yapıtlarında açığa çıkan imgeler, sanatçıların yaşam içinde algıladıklarının, zihinlerinde kurguladıkları dünyalarının bir yansımasıdır. Bu imgelerin akışına, ona bakan kişinin katılabilmesi imge çokluğuna değil imgenin niteliğine bağlıdır. Yaşamda görüntülerle ifade edilebilir olanın yanında, gösterilemez olanı da açığa çıkarması imgenin niteliğinden kaynaklanır. İmgelerin çağrışımsal akışıyla oluşan roman, film gibi modern sanat biçimleri, anlatım güçlerini imgelerin kurgulanış biçimlerinden alırlar. Okuma ya da izleme edimi sırasında kişi serbest kılınarak, o andaki deneyimlerini kendi hayatına istediği biçimde katabilir. Baudelaire, yaşadığı dönemin imgelerini kullanarak oluşturduğu yapıtlarında, modern hayatın henüz algılanamayan parçalı yapısını incelikle gözlemleyerek, çevresinde olup bitenleri anlamaya çalışırken, "Paris Sıkıntısı" adlı kitabında kent yaşamındaki deneyimlerini aktarıyordu:

> Akşam, biraz yorgundunuz, hala molozlarla dolu olan, tamamlanmamış, parıltılarını şimdiden şanla gösteren, yeni bir bulvarın köşesindeki yeni bir kahvenin önüne oturmak istediniz. Kahve ışıl ışıldı. Havagazı da bir başlangıcın bütün canlılığını gösteriyor, aklıkla gözleri kör eden duvarları, gözleri kamaştıran geniş aynaları, çubukların, kornişlerin yaldızlarını, boyunlarından bağlı köpeklerin götürdükleri tombul yanaklı maiyet beyzadelerini, yumruklarına konmuş atmacaya gülen hanımları, başlarının üstünde meyveler, yemekler, av etleri taşıyan tanrıçaları, peri kızlarını...kısacası, pisboğazların buyruğuna verilmiş bütün tarihi, bütün söylenbilimi var gücüyle aydınlatıyordu (Baudelaire, 1992, s. 62).

Modern yaşamın paradoksal yapısı içinde devinen birey, bu yaşama ait imgeleri kullanarak oluşturulan sanat biçimleri sayesinde, karşılaştığı yaşam durumlarını anlamlandırarak, deneyim kazanır. Görsel belleğinde yer eden imgeler ise, onun

dünyanın farklı mekanlarında, farklı olaylar içinde yaptığı yolculuğunda en önemli yol göstericileridir.

Italo Calvino, 'Biz kimiz, her birimiz kim, eğer deneyimlerimizin, bildiklerimizin, okuduğumuz kitapların, hayal ettiğimiz şeylerin bir bileşimi değilsek?' diye sorarken kişinin belleğini besleyen kaynaklara değiniyor ve devam ediyordu: 'Her yaşam bir ansiklopedi, bir kütüphane, objelerin bir karışımı, çeşitli üslupların bir bileşimi ve bu yapıda herşey tekrar tekrar düzenlenerek yeniden tasarlanabilir' (Pallasmaa, 2001, s. 18). Görsel belleğimizi dolduran görüntüler, zihnimizde yorumlanarak farklı biçimlere dönüşürler ve imgelemimizi oluştururlar. Zihnimizde bir olayı, mekanı canlandırırken, belleğimizdeki imgeleri geri çağırarak görüntülerle düşünürken, belleğimiz imgeleri geri verdikçe kavramlar yerine oturmaya başlar.

3.2. Filmlerdeki mekan imgelerinin duyumsattıkları.

Modernleşmeye paralel olarak ortaya çıkan kültürel ve sosyal değişimler, kültürel yapılanmalardaki dönüşümlerin yanında, toplumsal belleğin anımsanan imgelerinde de köklü değişiklikler yapmıştır. Fotoğraf ve film, gündelik olayları en ince ayrıntısına kadar gösterebilme ve kaydetme özellikleri ile, yeni çağın, her türlü imgeyi taşımakta ve insanlara iletmekteki yeni araçlarıydı. Daha önce deneyimleme imkanımızın olmadığı yerler ve zamanlar, filmler aracılığıyla, içinde düş kurarak devinebildiğimiz ve bedenimizden bağımsız olarak gözlerimizle keşfettiğimiz deneyim alanlarına dönüşürler. Film izlerken seyirci, bedeniyle gördüğü olayların ve mekanların içinde yer almasa da, sinemasal mekan içindeki deneyimi sürecinde tüm duyularını kullanır. Bir film izlenirken sadece gözlerle değil, tüm diğer duyu organlarıyla birlikte sinemasal mekanda geçen olayın içine girilir. Film imgeleri kendilerini bu duygulara açtıkları ölçüde, seyirciyi sinemasal mekan içinde serbest kılarak, yoruma açık deneyim alanları oluştururlar. Bellekteki imgelerin, perdedeki görüntüleri tamamlaması ile hissedilir kılınan mekanlar ve yansıtılan yaşam durumları, imgelerin kişinin bedeninde uyandırdıkları doğrultusunda anlam kazanırlar.

Luchino Visconti, La caduta degli dei adlı filmindeki Altona pansiyonunun setinin inşasında, yerlerin gerçek ahşap parkelerle kaplanmasını isterken (Şekil 3.1), filmlerinde yaratmak istediği dokunsal etki doğrultusunda hareket ediyordu (Frampton, 1998, s. 28). Ahşap döşeme üzerinde yürüyen kişinin, hem yürüyüş biçimi, hem de bu eylem sırasında malzemenin çıkardığı ses ve oluşturduğu atmosfer, izleyicinin gördüğü imgeyi, kendi dokunsal deneyimi ile ilgili olarak belleğini kullanması ile hissedilir bir şeye dönüştürür. Mimari yapıların setlerde inşa edilmiş ya da gerçek mekanlar olarak filmlerde kullanılması, yönetmenlerin

izleyicilerde açığa çıkarmak istedikleri duygulara, mimari mekanların aracı olabilme potansiyeli ile bağlantılıdır. Varoluşumuzu derinden etkilemiş bir çok filme, izleyicisini sararak, ortaya çıkmamış hisleri uyandırma gizilgücünü veren, yönetmenlerinin mimari mekanları, yaşam durumlarını açığa çıkaran imgeleri oluşturmak için kullanmış olmalarıdır.



Şekil 3.1: Luchino Visconti, La caduta degli dei, 1969

Michelangelo Antonioni filmlerinin, çevresinde bir anda gözüne çarpan anlık görüntülerden doğduğunu söyler (Chatman, 1985, s. 99). Onu etkilemiş olan anlara değinirken, Rimini'deki Grand Hotel'in rotundasının çevresinde bisikletiyle dolaşarak, "Ah, böyle bir aşk, ah, böyle bir acı" diyerek şarkı söyleyen dokuz yaşlarındaki küçük kızdan bahseder. Başka bir anısı olarak, Roma'nın sokak köşeleri yığılmış çöplerle ve soyut imgeler cümbüşüyle doluyken, yüzlerce çöpçünün sessizce Caracalla Hamamında buluşmalarını anlatır. Bu anlık görüntüler onun için görsel gerçekliğin kaynaklarıdır. Bu anlar yoğun, anlamlı ama açıklanması ve sözcüklere dökülmesi zor imgelerdir. Filmlerde dile getirilmeleri zor olabilir, ama getirildikleri zaman, anlatının tüm baskınlığına rağmen, kendi bütünlüklerini korurlar (Chatman, 1985, s. 99). Chatman, Antonioni'nin filmlerinin unutulmayan imgelerine örnek olarak, L'eclisse'de rüzgarda gıcırdayan bayrak direklerini, L'avventura'da Noto'daki kilise çanlarını ve Il deserto rosso'da radyo istasyonunun vızıldayan kulelerini verir.

Michelangelo Antonioni'nin L'Avventura filminde, birdenbire ortadan kaybolan arkadaşını arayışı sırasında Claudia, bulundukları adanın yamaçlarından aşağıya doğru bağırırken, kayalara çarpan dalgaların ve oyukların yarattığı yankı ile birleşen sesi, titreşimlerle bize geri geliyor gibidir. Bağırması sırasında gösterilen kayalıklar ve çarpan dalgalar, yankılanan sesin tedirgin titreşimlerini, rüzgarın uğultusu ve soğuğuyla bize hissettirirler. Kullanılan mekan ister orman, tepe ya da sokak olsun, isterse bir ev olsun, filmin içinde yeniden üretilerek imgelemi harekete geçiren başka

bir çevreye dönüşür. Filmlerde duyumsadıklarımızın yansıması sonucunda oluşan, insan zihninin yarattığı bir mekan imgesidir.

Vittorio De Sica' nın Ladri Di Biciclette filminde, Roma'nın farklı yerlerinde dolaşarak çalınan bisikletlerini arayışları sırasında yemek için girdikleri restoranda Bruno, babasının aldığı mozarellalı ekmeği büyük bir iştahla yerken gördüklerimiz sadece acıkmış bir çocuk değildir. İkinci Dünya Savaşı sonrası yılların getirdiği işsizlik, insanların varoluş kaygılarını, yaşayabilmek için temel ihtiyaçları elde etmeye yönelik bir mücadeleye dönüştürür. Bu ortam içinde, insanların barınma ihtiyacını karşılamak için art arda yapılan yeni yapılar da, ezici kütlesellikleri ve tanımsızlıkları ile, içlerinde yaşayan kişilerin yaşamlarını anlamlandıran değil zorlaştıran bir etmen olarak karşımıza çıkarlar (Şekil 3.2). Babası yiyeceğiz ve mutlu olacağız diyerek, restorandaki kalabalığın ve müzisyenlerin etkisiyle günlük kaygılarından kaçmaya çalışırken, Bruno'nun tedirgin ama mutlu bir şekilde yemek yerken gördüğümüz imgesi bize, hem çaresizliği hem de geleceğe dair umutları bir arada sunar. Film imgeleri bizim dünya ile kurduğumuz ilişkiyi ve varoluşumuzu güçlendirirler. Kendi varoluşumuzu besledikleri ölçüde, bizim yaşadığımız dünyaya duyarsız kalmadan bakabilmemize aracı olurlar.



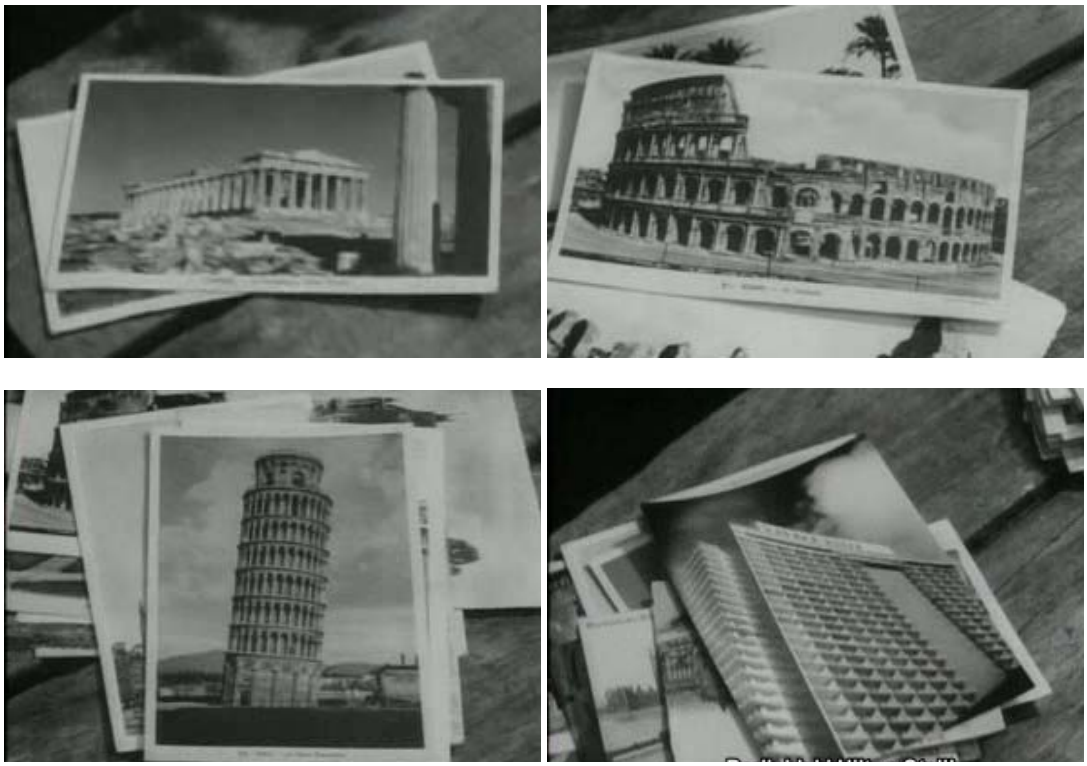
Şekil 3.2: Vittorio De Sica, Ladri Di Biciclette, 1945

Jean Luc Godard'ın savaşın anlamsızlığını anlattığı filmi Les Carabiniers, olduğu gibi olanı aramanın en güçlü örneklerinden biri olarak çıkar ortaya. İki köylünün, bilinmeyen bir zamanda, bilinmeyen bir krallıkta, zengin olma hayalleriyle asker olmaları ile başlayan film, alışılmış savaş filmlerindeki hiçbir anlatıya ve duyguya yer vermemesiyle, bambaşka imgelerle, dile getirilemeyecek kadar saçma olan savaşı getirir önümüze. Kişilerin kendileri kadar tanımsız olan kulübeleri, bir ev değil modern dünya içinde parçalanmış bir yaşamın imgesidir burada . Bu imge ataerkil, bencil, insani değerlerin kaybolduğu bir ortama aittir. Köylüler savaşta nasıl zengin olacaklarını sorduklarında, kralın askerleri onlara şöyle cevap verir: 'Onları düşmandan alacaksınız. Sadece toprağı ve hayvanları değil, evleri, sarayları,

şehirleri, arabaları, filmleri, darphaneleri, istasyonları, havaalanlarını, yüzme havuzlarını, gazinoları, tiyatroları, demetlerce çiçeği, zafer oklarını, sigara fabrikalarını, matbaaları, lambaları, uçakları, dünya kadınlarını, yük trenlerini, dolma kalemleri, mücevher mağazalarını, kusursuz manzaraları, filleri, lokomotifleri, yer altı geçitlerini...'. Filmdeki savaş imgesi hem sıcak hem de soğuk savaşın imgesidir. Bu imge kendini, katliamlardan, insanların bilinçlerini ele geçirmeye kadar değişik şekillerde gösterebilir. Gösterilenler ise saçmalıklarını vurgularcasına, o kadar normal davranışlarmış gibi sunulurlar ki, burada romantikleştirilmiş bakış aşılırken, savaşın ne ise o olarak karşımızda olduğunu duyumsarız.

Askerler, savaş bittikten sonra kulübelerine döndüklerinde ise, bir bavul içinde getirdikleri fotoğrafları ve kartpostalları, evde bekleyenlere ganimetleri olarak sunarlar. Bunlar anıtların, mağazaların, sanat eserlerinin, fabrikaların, yer altı madenlerinin, hayvanların, arabaların imgeleridir. Sahip oldukları tarihi yapıların kartpostallarını tek tek gösterirken, askerlerden biri onları diğerlerine şu şekilde tanıtır: ' İlk olarak Antikçağ, piramitler, Karnak sütunları, Parthenon, Colosseum. İkinci olarak Ortaçağ, Notre Dame, Köln Katedrali, Carcassone şehri, Pisa Kulesi. Üçüncü olarak Rönesans dönemi, Pitti Sarayı, Meksika Katedrali, Medici Sarayı. Dördüncü olarak modern dönem, Versailles, Westminster Köprüsü, Victor Emmanuel anıtı, Stuttgart Garı, Berlin Hilton Oteli, Chicago Akvaryumu, Santa Croce Hastanesi. ' (Şekil 3.3). Bu görüntülerin, filmdeki savaş anlatısı ile birlikte kullanılması, bizi tarihi yapıların geleneksel anlamları dışında, güncel zamanlarda insanlara ne ifade ettiklerini düşünmeye zorlar. Onlar, metaya dönüştürülmüş olarak kartpostallarla fethedilirken, tüketim toplumunda değerleri, çağrıştırdıkları zengin yaşam imgelerinin gücüyle ölçülür. John Orr, Godard'ın filmleriyle ilgili yorumunda onun kültürel imgeleri kullanmasını şöyle değerlendiriyor:

> Godard'ın sinemaya bıraktığı en büyük kalıtlardan biri, kültürel simgelerin yoğunluğuna karşı olan duyarlılığıydı...kitle tüketiminin hüküm sürdüğü kentlerde çoğalmış maddesel nesneler, modanın, süsün, arzunun fetiş simgeleridir...Bunlar ileri kapitalizmin kültürel ürünleridir. TV'de, mağazalarda, galerilerde, dergilerde ve panolarda son model bir spor arabayı, bir içeceği, ya da parfümü sergileyen çeşitli göstergeler, aşırılıklar ve ölçüsüzlükler tam anlamıyla 20. yüzyıla özgüdür...Biz tükettiğimiz şeyler isek, göstergeler de bizim tüketme arzumuza gitgide aracı olurlar. Metalara giden yolu gösterirken, kendileri de bu süreçte metalaşırlar. Algımızın görsel ve işitsel alanları, göstergeleri de gösterdikleri kadar tüketir (Orr, 1997, s. 185).



Şekil 3.3: Jean Luc Godard, Les Carabiniers,

Mimari yapılar, ister imgelerinin gücüyle olsun isterse de olayların geçtiği yerler olarak olsun, insanların varoluşlarına aracı olabilecekleri gibi, soykırımlara, şiddete ve kolonileştirmeye de aracı olabilirler. Bu şiddetin imgelerini görebileceğimiz bir film olarak The City of God, Rio de Janeiro'nun gettolarından birinde geçer (Şekil 3.4). Birbirine benzeyen yüzlerce tek katlı evden oluşan altyapısız bu gettoda yaşayan gençlerin, diğer insanlara bir tehdit oluşturmasınlar diye kentten tecrit edilmiş yaşamları, bu yerleşim yerinin kendisini bir savaş alanına dönüştürür. Gelecek için umut verici hiçbir şeyin olmadığı bu yoksul yaşamda, var olmak için tek yol güçlü olmak ve şiddet kullanarak bu gücü kanıtlamaktır. Zengin kişilerin gözü önünde olmamak için kentin dışına atıldıklarına inanan gençler, yaşamak için gettonun sınırları içinde egemen olan çeteye ait olmak zorundadırlar. Sosyal dünyadan yalıtılmış olarak sıkışıp kaldıkları bu alan, zamanla kendi içine doğru patlayan bir yere dönüşür.

Rio de Janeiro'nun gecekondu bölgelerinde geçen Marcel Camus'nun 1959 tarihli Orfeu Negro filmi, kentin yamaçlarındaki yapıların ve bu tepelerden görünen kentin imgelerini bir arada yansıtır (Şekil 3.5). İnsanların inşa ettikleri derme çatma evlerinden görünenler, kıyı boyunca yerleşmiş sıra sıra yüksek beyaz yapılardır. Gemi ile limana gelen Eurydice, bir anda kendini karnaval hazırlıkları içinde çılgınca dans eden insanlar ve mallarını satmak için bağıran pazarcılar arasında bulur.

Limandan ayrıldıktan sonra, kent merkezine doğru yürürken, kolonlarla yükseltilmiş modern bir yapının altından geçer. Bu yapı Le Corbusier danışmanlığında Lucio Costa ve Oscar Niemeyer'in tasarladıkları, 1937-1943 yılları arasında inşa edilmiş olan Eğitim ve Sağlık Bakanlığı'dır. İşlevsel ve şiirsel olanın dengelendiği, şiirsel tepkilere aracı olacak bir yapı yaratmak amacıyla inşa edilen binanın Papadaki (1951, s. 49) önündeki meydanda yürüyüşünü, uzak çekimde yüksek yapı ile birlikte gördüğümüz Eurydice, bu mesafeden bakılınca meydandaki her hangi bir nesneye dönüşür (Şekil 3.6). Kentte karşılaştığı modern yapıların, yerel doku ve kültürle oluşturduğu karşıtlık, onun geldiği küçük köyden sonra içine girdiği kent yaşamında hissettiği kaybolmuşluk duygusunu daha da vurgular.

1929 yılında Le Corbusier Güney Amerika'da konferans vermesi için yapılan teklifleri kabul eder (Tzonis, 2001, s. 105). Giulio Cesare yolcu gemisiyle yaptığı 14 günlük yolculuk, ona ilham veren bir deneyime dönüşür. Yolcu gemisinde, özel kamaraların ve canlı bir sosyal ortam yaratan kamusal mekanların bir arada olması, geminin teknolojik özellikleriyle birlikte onu çok etkiler (Tzonis, 2001, s. 105). Güney Amerika Havacılık Kurumu'nun desteğiyle kıtanın üzerinde uçarak dolaşma fırsatını da bulur. Topografyasını gözlemleyerek üstünde uçtuğu tropik arazileri incelerken, düşüncelerin zihnine nasıl hücum ettiğinden bahseder. Konferanslarında, Buenos Aires, Sao Paulo ve Rio de Janeiro gibi kentleri gökyüzüne ve denize açmak düşüncesiyle yaptığı eskizleri sunar. Rio de Janeiro'nun dışındaki yoksul mahallelerde dolaşırken doğal araziye yerleşmiş insanlar tarafından inşa edilmiş yerel yapıları inceler. Çoğunlukla siyah olan bu yoksul insanların gözlerindeki onurlu bakıştan çok etkilenir. Latin kültürüne hissettiği yakınlıkla iyice açığa çıkan ırkçılık karşıtı düşünceleri, romantik, oryantalist ya da politik bir militanlığın ötesinde iletişim kurduğu insanlarla arasındaki duygusal etkileşimin bir sonucudur (Tzonis, 2001, s. 105). Bu duyarlı yaklaşımın sonucunda Rio de Janerio için tasarladığı kent planının eskizlerinde gördüğümüz rasyonel katılık ise sanki bambaşka duyguların, düşüncelerin ürünüdür (Şekil 3.7). Denizin ve dağların arasına kıvrılan bir şerit gibi yerleşmiş olan Rio'yu, doğal bir doğrusal kent olarak gören Le Corbusier, yaptığı eskizlerde, 6 km uzunluğunda, yerden 100 metre yükseklikte bir viyadük altına yerleştirilmiş 15 katlı konutlar önerir (Frampton, 2002, s. 180-181). Beatriz Colomina, film şeridi oluşturmaya benzer bir düşüncenin sonucu olarak, bu konutlardaki her pencerenin bir still* olduğunu söyler (Colomina, 1996, s. 319-326). Konut, arsanın önüne yerleştirilmiştir, içine değil ve manzarayı görmek için bir

* Still, bir filmden alınan durağan sahnedir. Filmi oluşturan çerçevelerden birisinin, genellikle reklam amacıyla alınmasıyla oluşan fotoğraftır.

çerçeveye dönüşmüştür. Ev, dış dünyaya bakmak için bir araç olurken, dışarıdaki dünya da uzaktan izlenerek tüketilen bir manzaradır artık.



Şekil 3.4: Fernando Meirelles, The City of God, 2003



Şekil 3.5: Marcel Camus, Orfeu Negro, 1959



Şekil 3.6: Marcel Camus, Orfeu Negro, 1959



Şekil 3.7 : Le Corbusier, Rio de Janeiro için eskizler, 1929-1942

Merleau-Ponty “Beden” başlıklı yazısında görmenin, kendi perspektifi içine kapatılmadan bir yerlerde nasıl oluştuğunu anlamaya çalışır:

> Bir nesneyi görmek ya ona görsel alanın kenarında sahip olarak onun yerini sabitleyebilmektir, ya da onu sabitleyerek bu dileğe fiilen yanıt vermektir ... nesneye bakmak onun içine dalmaktır ve nesneler öyle bir sistem oluşturur ki biri diğerini gizlemeden ortaya çıkamaz ... görme iki yönlü bir edimdir. Bir filmde kamera bir nesneye yöneldiğinde ve bize onu yakın çekimden göstermek için yaklaştığında söz konusu olanın küllük ya da bir insanın eli olduğunu hatırlayabiliriz ancak, onu gerçekten özdeşleştiremeyiz. Bunun nedeni ekranın ufkunun olmamasıdır. Tersine, görme ediminde, bakışımı manzaranın bir bölümüne yöneltirim, o

> canlanır ve açılır, diğer nesneler kenara çekilir ve uykuya dalar, ama orada olmaya devam ederler ... Nesne-ufuk yapısı, yani perspektif, nesneyi görmek istediğimde beni rahatsız etmez: Eğer bu yapı nesnelerin gizlenmek için sahip oldukları araçsa, aynı zamanda da açığa çıkmak için sahip oldukları araçtır. Görmek, kendilerini gösteren varlıkların evrenine girmektir" (Merleau-Ponty, 1999, s. 128-130)

Kendini gösteren varlıkların evrenine girebilmemiz için onlara yaklaşmamız, dokunmamız ve onlarla iletişim kurmamız gerekir. Bedenimiz yaşam deneyimlerimize aracılık eder. Dışarıyı pencerelerin ardından görmemiz, algıladıklarımızın tüketilecek metalara indirgenmesinin baş sorumlusu değillerdir. Dış dünya ile araya konan mesafe, bizim neyi öne çıkarıp neyi görmemeyi tercih ettiğimizle de ilgilidir. Pencerelerin ardında olmaları, gördüklerimizin gerçekliğini azaltmazlar, sadece biz görmemeyi seçersek, orada olmaya devam eder ama algı alanımıza girmezler. Modern insanın, rahatsızlık verici ayrıntıları görmemeyi tercih edip, onlarla arasına geniş cam duvarlar koyması, pürüzsüz ve nötr cepheler ardındaki ile dışındakini birbirine iyice yabancılaştırabileceği gibi, bu camların nereye ve nasıl baktığına bağlı olarak çevremizi görme ve dışarıdan görülme deneyiminine aracı da olabilir. Le Corbusier'nin Rio de Janerio için tasarladığı konutların penceresinden, dış dünyanın doğal tepelerine, denize uzaktan ve tepeden bakan göz, Villa Savoye'nın mekanlarında dolaşırken, içeri ve dışarı arasındaki süreklilik aracılığı ile , yeryüzü ve gökyüzü arasında konumlanan yapının doğal bir ara yüzey olduğunu duyumsar (Şekil 3.8).

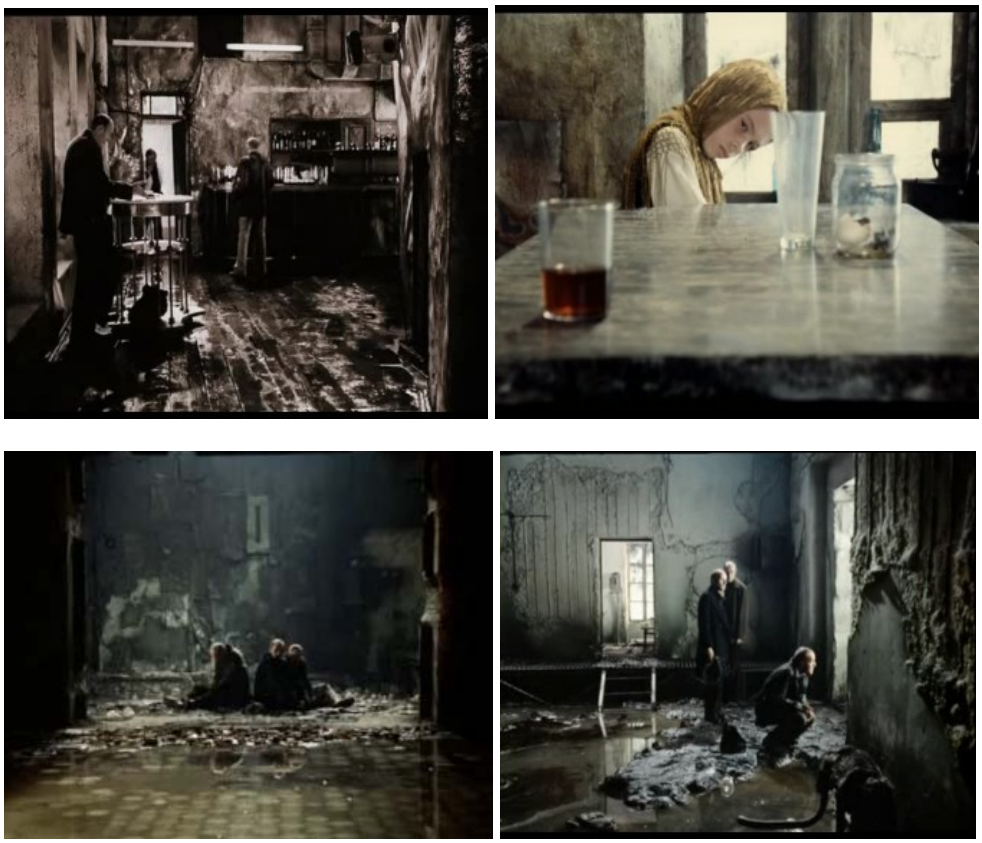


Şekil 3.8: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929

Mimari yapılar ve kent, kolektif belleğin ve kişisel belleğin ortaya çıktığı ve aynı zamanda yansıdığı yerlerdir. Andrei Tarkovsky'nin filmlerindeki mekanlar, kişinin üzerinde bıraktıkları etki sonucunda, belleğin benzer bir uyanışına aracı olurlar. Bu uyanış ise sadece yaşanmış anların zihinde yeniden canlandırılması değildir. Aynı zamanda geçmiş olayların ve bu olayların şimdiki zaman ile ilişkisinin anlaşılırlığına bir katkıdır. Pallasmaa, Tarkovsky'nin mekanlarının, zamana ve eve dair melankolik bir atmosfere sahip olduklarından bahseder (Pallasmaa, 2001, s. 31). Zaman kesinliğini kaybetmiştir, bir anımsama anı olarak yavaşlar ve donar (Şekil 3.9). Modern yaşam içinde kişi sonsuz bir yolculukta gibidir, evini terk etmiştir ve onun özlemi içinde sürekli bir ev arayışında dolaşır durur. Yaşadığı duraksamalar, hızlanmalar, durmalar ve geri gidişler kendi yerini o günün bağlamına oturtma arayışının bir sonucudur.

Tarkovsky'nin Stalker filminde, girilmesi yasak olan bölge hakkındaki yorumlarında Kovacs ve Szilagyi, filmdeki "Zone" un (Şekil 3.10), her toplumun var olabilmesi ve otoriter yapısını koruyabilmesi için sahip olması gereken gizini temsil ettiğini söylerler (Johnson ve Petrie, 1994, s. 142-143). Bu girilmesi yasak bölge, belleğin ve geçmişin tabu alanıdır. Her türlü girişi yasaklanmış, yaşamla bağları koparılmıştır. Ancak onu araştırmak isteyen şüpheci kişilerin çabalarıyla topluma yeniden kazandırılma imkanı olabilir.

Filmlerdeki olayların nasıl geliştiğine dair anlatılar unutulsa bile, devinimi yönlendiren ve belirli bir anın belirleyicisi olan imgeler bellekte yaşamaya devam ederler. Sergei Eisenstein'ın Bronenosets Potyomkin filmindeki Richelieu merdivenleri, Orson Welles'in The Third Man filminde Viyana sokaklarında geçen kovalama sahneleri, Stanley Kubrick'in The Shining filminde kişilerin dengesiz ruh hallerinin dışavurumuna aracı olan Colorado Dağlarındaki otel, hepsi de filmin anlattığı öykü unutulsa da belleğimizde uzun süre yaşamaya devam eden imgelerdir. Bir mekanı deneyimlerken, belleğimizdeki imgelerin canlanışına tanık oluruz. Hareket halinde olan ister mekan içinde dolaşan beden, isterse de mekanın ekrana yansımış imgeleri olsun, görünenin algılanması ve hissedilir kılınması, gözümüzün önünde akan imgelerin bellekteki imgeler ile tekrar tekrar bir araya gelerek, eleştirel bir bakış açısıyla yorumlanmasına bağlıdır. Bir film yapılırken, belirli teknikler, biçimler ve anlatılar kullanılarak izleyici yönlendirilmeye çalışılır. Ancak, filmdeki görüntü her zaman öngörülemeyeni de içerir.



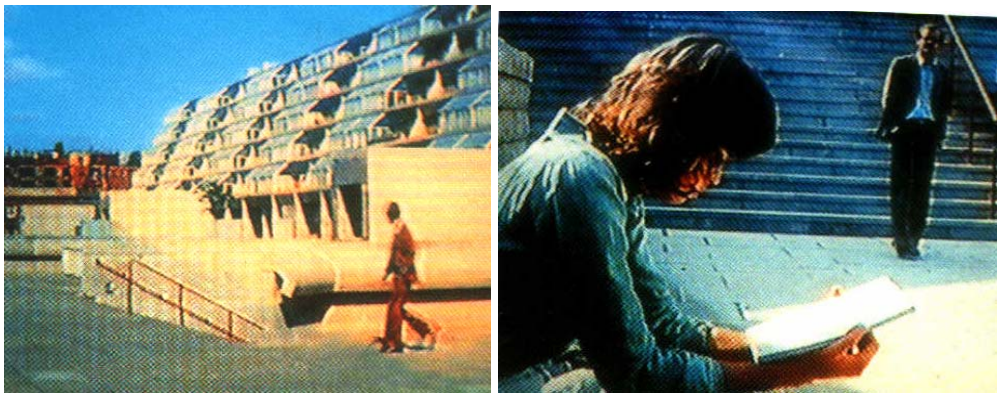
Şekil 3. 9: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979



Şekil 3. 10: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979

Antonioni'nin filmi The Passenger'da gazeteci Locke, Afrika'da bir otelde ölen bir kişinin kimliğine bürünerek başladığı yolculuğuna dünyanın farklı şehirlerinde devam eder. Kendi kimliğini arayışa dönüşen bu yolculukta şüpheleri, kaçışları, çevresiyle arasındaki kopukluk onu sürgünde yaşamaya sürükler. Antonioni, filmlerinde entelektüel karakterleri seçmesinin, onların kendi içlerinde ve çevrelerinde olanların daha çok farkında olmalarından kaynaklandığını belirtir (Pallasmaa, 2001, s. 127). Bu karakterler aklımıza Edward Said'in entelektüelini getirir. Said, entelektüeli sürgünde bir evsiz olarak düşünür (Said, 1995). Sürgün olarak yaşadığı toplumda,

sürekli bir tedirginlik ve rahatsızlık içinde olan entelektüel, o anda bulunduğu yerde bir özgürlük ve özgürleştirme arayışı içindedir. Yaşadığı yerle arasına mesafe koyup dışarıdan bakarken, yaşamı sorgulamaya devam eder. Locke, Afrika'dan, Londra'ya, oradan Münih ve Barselona'ya, farklı yerlerde dolaşırken gittiği yerlerle ilişkisi, bedeninin bu yerlerdeki hareketi, olayları orada yaşayış biçimi, düşünüş tarzı, hepsi de onun mekanın içinde varoluşunu yansıtırlar. Aynı zamanda film bu mekanların hikayelerini de anlatır. Yer duygusunu kaybetmiş olarak dolaşırken Locke, hayatının sonuna kadar kalabileceği bir yer arayışındadır. Ama yeni başlayacağı hayatta eskiden olmuş her şeyi, evini, işini, hatta kimliğini geride bırakmak ister. Cebelitarık'ta bir garson olmaktan Kahire'de bir yazar olmaya zihninde sürekli dönüşen olmak istediği kişiye dair imgeler, alışkanlık olarak yaşadığı hayattan uzaklaşmak içindir. Otel odasının balkonundan Afrika'nın sonsuzluğa uzanan çöllerine bakarak, manzaranın ne kadar etkileyici olduğunu söyleyen Robertson'a cevabı, insanların olduğu bir manzarayı tercih ettiğidir. Ama, Robertson karşılık olarak, orada da insanlar var derken, Locke'un aklındaki iletişim kurabileceği insanlardır. Bunu söylerken, kendi yaşadığı yerdeki insan ilişkilerine duyduğu özlemden çok, orada da bulamadığı bir iletişime gönderme yapar aslında. Londra'daki Brunswick Merkezi'nin önündeki meydana gittiğinde merdivenlerde oturan, banklarda kitap okuyan kişilerin arasındaki uzaklık, kütlesel yapının çevresindeki kente ve insanlara olan uzaklığını yankılar (Şekil 3.11). Rastlantısal olarak gittiği yerlerdeki beklenmedik olaylar - gerillalarla Münih'te Rokoko üslubunda bir kilisede karşılaşması - ve ajandasındaki buluşmalar için gittiği yerlerde yine beklemediği şekilde gelişen olaylar, yaşamın içinde öngörülemez olanı gösterir. Mekanlar bu karşılaşmalara ortam hazırlarlar, deneyimlerle birlikte geleni olduğu gibi karşılarlar. Onu tanıyan birinden kaçarken Palacio Güell'e bilinçsizce girişi ile orada karşılaştığı mimarlık öğrencisi kızın bu yapıda bulunma nedeni arasındaki karşıtlık, yaşam içinde insanların kendi bağlamlarına göre farklılaşan mekan algılarını vurgular. Otel odasında öldürülüşü sırasında gördüğümüz sahne, pencerenin dışındaki meydandır (Şekil 3.12). Bu meydanda yerli insanların yaşamları hiçbir şey olmamış gibi sürer. Bir yolcu olarak geldiği otelde kendi yalnızlığı ve öldürülüşü, Afrika'da otelde ölen Robertson'un yabancı bir yerde kimsesizliğine geri götürür bizi.



Şekil 3.11: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974



Şekil 3.12: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974

Film imgelerinin, mekanların, kişilerin, olayların ardındakileri maskelerinden arınmış olarak açığa çıkarma ve bunlara karşı bir duruş oluşturma gizilgücü, filmlerdeki mimari mekan imgelerinin, mimarlığın bellibaşlı sorunsallarını gösterme biçiminde belirginleşir. Mekan imgeleri yoluyla, bilinçli ya da bilinçsizce açığa çıkarılan sorunlar, sadece mimarlık bilgisinin kendi alanına değil, aynı zamanda mekana bağlı olarak gerçekleşen olaya ve o mekanda yaşayan kişiye de aittir. Il deserto rosso adlı filminde Antonioni, Ravenna'da bir endüstri bölgesinde yaşayan Giuliana'nın çevresindeki ve kendi içindeki arayışı, modern fabrika binalarının arasında geçen yaşamı bağlamında anlatır (Şekil 3.13). Burada mimari çevre karakterlerle birlikte filmin bir bileşenine dönüşür. Kişilerin zihinsel dünyası ve dış dünya bir süreklilik olarak yaşanır. Film, modern mimarlığın gelişen teknoloji ile birlikte insanların yaşamlarındaki yerini sorgularken, bunu sadece fabrikaların, konutların, sokakların görsel özellikleri üzerinden değil, onların insanlarla kurdukları ya da kuramadıkları ilişki üzerinden yapar. Bu yaşam durumlarının yansıtılması, bizim yapılara bambaşka gözlerle bakmamızı sağlar. Mitchell Schwarzer, "The Consuming Landscape:Architecture in the Films of Michelangelo Antonioni" başlıklı yazısında, Giuliana'nın evinin bant pencerelerinden görünen limana ve yük gemilerine değinir. Antonioni'nin filmlerinde, modern mimarların doğaya açıldıklarını hayal ettikleri geniş bant pencerelerinin yerini, kişinin mekanik nesnelerle çevrili olduğunu sürekli

hissettiren ve kaygılarını arttıran pencereler (Şekil 3.14) almıştır (Schwarzer, 2000, s. 209). Çoğu zaman mimari eleştirilerde dışarıda bırakılan yaşam durumları, filmlerdeki mekanların anlamının/anlamsızlığının kaynağıdır ve filmler buna incelikle tanıklık ederler.



Şekil 3.13: Michelangelo Antonioni, Il deserto rosso, 1964



Şekil 3.14: Michelangelo Antonioni, Il deserto rosso, 1964

Wim Wenders, Himmel über Berlin adlı filminde, kent yaşamı içinde birbirleriyle ilişki kuramayan insanları ve onların yaşadıkları yerleri gösterir bize (Şekil 3.15). Çevresine yabancılaşan ve tanımadığı her insanı bir tehdit olarak algılayan birey, tedirgin ve tepkisiz bir ruh haliyle yaşadığı kentte, gelip geçici olaylar arasında bilinçsizce oradan oraya sürüklenir durur. David Harvey bu film ile ilgili yaptığı yorumda şunları yazar:

> Kentsel bir peyzajın, hiçbir kalıba uymayan olayların gelip geçiciliği içine kıstırılmış, parçalanmış mekanları yaşayan yabancılaşmış bireylerin bu olağanüstü tablosu estetik bakımdan son derece etkileyicidir. İmgeler çıplak ve soğuktur... Bize burada kentsel hayatın, postmodern sosyolojinin yapacağı gibi bütünüyle déclassé (sınıfsızlaştırılmış) bir resmi sunulur. Bu resim Marx'tansa Simmel'e yakındır. Ölüm, doğum, huzursuzluk, haz, yalnızlık, bütün bunlar, sınıf mücadelesi duygusundan ya da ahlaki ve etik yorumdan tümüyle boşaltılmış bir tek düzlemde estetikleştirilir (Harvey, 1999, s. 350-352)

Künzel, Wenders'in filmlerinde rock parçalarından yapılan alıntıların, filmlerde doğrudan içeriksel bir işlevi olduğundan bahseder (Künzel, 1986, s. 33) Himmel über Berlin'de Damiel ile Marion'un karşılaşma mekanları Nick Cave and The Bad Seeds konserine sahne olan bir bardır. Bir arada müzik dinleyen insanların gösterilmesi, müziğin ve mekanın kent yaşamında diğer insanlarla bir arada deneyimlenmesi üzerine önemli bir anı getirir karşımıza. Birbirlerinden kopuk yaşamların, bireysel varoluş ve özgürleşme arayışlarının izlerine rastladığımız yüzler üzerinde dolaşan kamera, kalabalığın içinde yalnız olmanın en güçlü imgelerinden birisini yakalar burada (Şekil 3.16). Kamusal ve özel mekan ayrımının yavaş yavaş kaybolduğu kentlerde, insanlar bireyselliklerini yaşarken de, toplumla etkileşim içindeyken de onları dış dünyadan koruyacak maskelerinin ardına gizlenirler. Beatriz Colomina kişiye özel olanın, tüketilecek bir metaya dönüşmesinden bahseder (Colomina, 1996, s. 7-8). Ona göre, bir kişinin gözlerine bakmak artık geleneksel anlamda o kişinin özel zihinsel mekanına girmek demek değildir, aksine genel bir gösteriye bakmaktır. Gözler artık tinin yansıdığı bir yer değil, kişinin kendi reklamı için özenle kurgulanmış yapılardır sadece. Modern gözler gibi modern mimarlığın pencerelerinin de mağaza vitrinleri gibi parıldadığını söyleyen Colomina şöyle devam eder, "...pencere iki farklı şekilde işler: dışarıdaki dünyayı içeridekilerin tüketebileceği bir imgeye dönüştürür, ama aynı zamanda da içerinin imgesini dışarıdaki dünyaya gösterir" (Colomina, 1996, s. 8).



Şekil 3.15: Wim Wenders, Himmel über Berlin, 1987



Şekil 3.16: Wim Wenders, Himmel über Berlin, 1987

1965 yılında Godard ile yaptığı röportajda Antonioni, ‘Erken dönem filmlerimde, bireyler arasındaki ilişki ile ilgileniyordum, şimdi ise bireyin çevresi ile olan ilişkisi ilgimi çekiyor’ derken Chatman (1985, s. 102) filmlerindeki kişilerin mimari çevre ile olan etkileşimleri üzerinden, modern bireyin varoluşuna dair kaygılarına değiniyordu. L’Avventura filminde gösterilen Cassa del Mezzogiorno kasabası (Sicilya), terkedilmiş olarak tüm gerçekliğiyle filmde yer alırken, faşist mimarlığın ve planlamanın tanıklığını yapar. Arkadaşlarını ararken Claudia ve Sandro‘nun geldikleri ıssız kasabaya olan tepkisizlikleri, onun simgelediği ideolojilere yönelik tepkisizlikleriyle çakışır. Burjuva bireyselciliği içinde kendi dünyalarında varolma mücadelelerinin sonucu olarak çevrelerine yönelttikleri boş bakışlar, onların gözlerinin önünde tüm anıtsallığıyla dikilen kasabayı, ardındaki ideolojinin neden olduğu yıkımları maskeleyen bir dekora dönüştürür. Mimar olan Sandro, eski bir yapının eskizini yapan bir sanatçının çiziminin üstüne bilinçli olarak mürekkebi dökerken, kendi çıkarları doğrultusunda, çevresine zarar vermekten kaçınmayan burjuva kişiliğini sergiler. Bu kendinden kaçışın, geçmişinden kaçışın şiddetli bir dışavurumudur. Onu kaçmaktan öte zarar vermeye yönelten ise, kendi ortamının da onda aynı kaygıları ortaya çıkarmasıdır. Artık kaçtığı geleneksel burjuva dünyasıdır ve yıkıcı enerjisini yönelttiği alan geçmişe ait olandır. Çünkü varoluşu için, kendi yaşamını sorgulayacak ve eleştirecek gücünü ve geleceğe yönelik umutlarını kaybetmiştir. Bu durumun yarattığı çelişik ruh hali, asabiyetten, aldırmazlığa sürekli değişerek, dengesizlik sergiler.

Jean Luc Godard, Le Mépris adlı filminde Capri adasındaki Casa Malaparte’yi olayların geçtiği yerlerden biri olarak kullanır (Şekil 3.17). Kayaların üzerine yerleşmiş olan yapı, İtalyan bir yazar olan Curzio Malaparte tarafından 1941-43 yılları arasında yaptırılmıştır. Malaparte yalnızlığının imgesi olacak, kayalara oyulmuş bir portresini oluşturmak istemiştir burada (Pallasmaa, 2001, s. 23). İtalya’daki faşist yönetim sırasında sürgünde yaşayan Malaparte, kendi ruhu için bir sığınak arayışında Capri adasındaki arazide, kayalıklarla bütünleşmiş bir yapı inşa ettirmiştir. Godard, Le Mépris’de bu yapıyı, Amerikalı bir yapımcının yazlık evi olarak kullanır. Kayaların içinden çıkıyor izlenimini veren binanın terasına uzanan merdivenler, yeri ve gökyüzünü birleştirirler. Burada kişi hem denizin, hem gökyüzünün, hem de yapının yerleştiği doğanın içinde olduğunu hisseder. Capri adasında yerel mimari çevreyi bozduğunu düşündüğü eklektik tarzda yapılara karşı tepkisini ortaya koymak isteyen Malaparte, modern bir yapı tasarlatmak ister (Talamona, 1997, s. 48). 1933 yılında, Malaparte’nin faşizm karşıtı düşüncelerinden dolayı sürüldüğü Lipari Adasındaki kilisenin merdivenlerini anımsatan Casa

Malaparte'nin merdivenleri (Talamona, 1997, s. 49), yapıya yaklaşan kişiyi yapının içine girmeden önce manzaraya açılan asıl yer olan terasa yönlendirir (Şekil 3.18). Yapının açık denize bakan cephesinde tamamen dışarı açılan yatay pencereler yerine, kalın kayıtlarıyla birer resim çerçevesi olarak düşünülmüş, fazla geniş olmayan pencereler kullanılmıştır Malaparte, o öldükten sonra yapının karşılıklı kültürel ilişkilerin güçlenmesinde kullanılması için Çin Halk Cumhuriyeti'ne bırakılmasını vasiyet eder. Mao'nun düşüncelerine olan yakınlığı, onun bu kararında etkilidir. Le Mépris'ye baktığımız zaman, Godard'ın bu etkileyici yapıyı kullanmasının nedeninin, hem yapının imgesinin yarattığı güçlü mekan duygusunu açığa çıkarmak, hem de film yapımında baskın olan maddi değerlerin her şeyi dönüştüren yapısını göstermek olduğunu görürüz. Para ve güç karşılığı kendi ideallerini bir yana bırakan ve film piyasasının beklentilerine uygun bir film yazmak için yapımcıyla anlaşan Paul ve film piyasasının koşullarından dolayı bağımsızlığını kaybeden, Le Mépris'de eski bir yönetmen olarak karşımıza çıkan Fritz Lang filmde, sisteme boyun eğmenin yarattığı rahatsızlıkla, kendi içlerindeki çelişkileri yansıtan karakterlerdir. Hepsinin bir araya geldiği Casa Malaparte ise, insanlardaki dönüşümün en başarılı imgesi olur. Faşizm karşıtı biri tarafından yaptırılmış, Çin Halk Cumhuriyeti ile kültürel yakınlaşmalar için kullanılması vasiyet edilmiş ve şimdi de maddi kazanç uğruna her şeyi satmaya hazır bir Amerikalı film yapımcısının yazlık evi olmuştur.



Şekil 3.17: Jean-Luc Godard, Le Mepris, 1963



Şekil 3.18: Jean-Luc Godard, Le Mepris, 1963

Pallasmaa, Tarkovsky'nin yapıları, seyircinin düşüncelerini yansıtabileceği yerler olarak kullanarak, binaların işlevlerine ait maskeleri yok ettiğini söyler. Kullanılabilen bir yapı belirli bir nedene sahipken, yıkıntı halinde bir yapı imgelemi canlandırır (Pallasmaa, 2001, s. 27). Buna bağlı olarak yapının geçerli anlamına dair bir ortak duygunun oluşmadığı noktada, izleyici kendi duygularını ve belleğindeki imgeleri bu yapıya yerleştirir (Şekil 3.19). Fiziksel olarak var olan mekanlar, karakterlerin iç mekanlarına dönüşürler. Kişi ve mekan bir bütün olurken duygularımızı, isteklerimizi, korkularımızı binalara yerleştiririz. Bu hislerimize ait duygusal deneyimlerimiz, yapılar aracılığıyla açığa çıkarlar. Film imgelerinin, imgelemi harekete geçirmekteki ve görünür olanı aynı zamanda hissedilir kılmaktaki gücünün, mimari mekanlar aracılığıyla deneyime elverişli bir yapı oluşturduğunun farkına varan yönetmenler hem gerçek, hem de stüdyoda inşa edilmiş mimari çevreleri ustaca kullanmışlardır. Onların kurguladıkları mekan imgeleri, imgelemlerinin bir ürünüdür. Zihinlerinde tasarladıkları mekanlar, anılarının, düşlerinin, deneyimlerinin bir yansımasıdır. Standartlaşmış mimari çevrelerin, hiçbir fazla duyguya yer vermeyen yapısı karşısında, yarattıkları mekan imgeleri ile bir direniş alanı oluşturma ve sinemanın görünemeyeni gösterme gücünü, bu araçlarla açığa çıkarma arayışındadırlar. Filmlerdeki mekanların belleğimizdekileri canlandırması, bu arayışın bir sonucudur.



Şekil 3.19: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979

Fahrenheit 451 adlı filminde François Truffaut, kitap okumanın yasak olduğu bir toplumu anlatır. Saklandıkları yerde bulundukları zaman kitapların yakılması, herkesin aynı şekilde düşünüp, yaşaması için kimsenin kitap okumaması gerektiğine duyulan inancın bir sonucudur. Kimse düşünmesin, düşlemesin ve dünyayı sorgulamasın diye yasaklanan kitapların iktidar tarafından tüm mutsuzlukların kaynağı olarak gösterilmesi, otoritelerin koydukları kuralları meşrulaştırmak için kullandıkları yöntemdir. Birbirine benzeyen modern evlerde sürdürülen yaşam, geçmişi ve geleceği düşünmeden günlük modaları takip ederek geçer. Onları rahatsız ve tedirgin edecek her türlü gerçek görünmez, duyulmaz kılınmış ve unutturulmuştur bu dünyada. Bu modern evler yanmaya karşı dayanıklı yeni malzemelerden inşa edilmişlerdir (Şekil 3.20). Kitapların saklandığı gizli kütüphanelerin bulunduğu binalara baktığımızda ise, yönetmenin güçlü bir karşıtlık yarattığını görürüz. Bu evler yangına karşı dayanıksız, geleneksel tarzda yapılardır (Şekil 3.21). Onların mekanları bize Bachelard'ın evini anımsatır. Geçmişin, geleceğin ve şimdinin imgelerinin bir arada yaşandığı bu ev, düşlerimizin, korkularımızın, anılarımızın, bilincimizin ve bilinçaltımızın barınağıdır. Onu ayakta tutan barındırdıklarının gizilgücüdür. İmgelemimizi harekete geçiren, belleğimizi canlandıran ev, bizim varoluş alanımızdır. Filmde kitaplarla dolu olan evler aynı zamanda toplumsal belleğin korunduğu yerlerdir. Mahzenlerinde, belleğin açığa çıkmamış düşlerini, anılarını barındırırken, toplumların geçmişlerini de saklarlar.



Şekil 3.20: François Truffaut, Fahrenheit 451, 1966



Şekil 3. 21: François Truffaut, Fahrenheit 451, 1966

John Orr insanların filmlerdeki deneyimleri ile ilgili şunları yazar:

> Sinemacıların ve izleyicilerin yaşam dünyaları, teknik bir aracı olarak kendi yaşam dünyasını yaratan film aracılığıyla kesişir. Ama neo-modern sinema, bu arabuluculuk süreci üzerinde düşünsel olarak oynar ve öznelerarasılığın bağlayıcı zincirlerini sonuna kadar zorlar. Görüntü ne kadar belirsizse, ona verilen yanıtın kesinsizliği de o ölçüde artar ... Bütün deneyimler bağlama, konunun işlenişine, kameranın ve izleyicinin durumuna bağlıdır ... Film, her zaman öznelerin kendi yaşam dünyalarındaki konumlarını, zaman ve mekan içinde dinamik bir hareket olarak gösteren uzamsal bir araçtır (Orr, 1997, s. 23).

Sinemada ortaya çıkan akımlar, her biri kendi yaklaşımı ile dünyayı, insanları, nesneleri ve olayları kavramaya ve ifade etmeye çalışmıştı. Yaratıcılığımızı besleyen ve daha derinlemesine yaşama bakmamızı sağlayan avangard sinema, yeni dalga, yeni gerçekçilik, bağımsız sinema gibi akımlara, bu yoğun imge akışını sağlayan, belirli bir düşünsel temel üzerinden ortaya çıkmış olmalarıdır. Dışavurumcu sinema, şiirsel gerçekçilik, yeni gerçekçilik, yeni dalga, bağımsız sinema ve deneysel sinema örnekleri, yaşama karşı duyarlı bir bakışla ele alınan içerikleri ile farklı dünyaları, öncü tarzlarda göstererek, önümüzde yeni ufuklar açarken, bakış açımızı genişletirler. Bu filmler, bireyin dünyada varoluşunu gösteren mekan imgeleri ile, yaşam durumlarını perdeye yansıtırlar. Mimarlık ve sinema görsel ve dokunsal değerleri bir arada barındıran sanatlar olarak, gördüğümüz imgeleri, tüm duyularımızla hissetmemizi sağlarlar. Unutulmuş anılara ve duygulara dokundukları, belleği çağrışımlarla canlandırdıkları ölçüde bizim varoluşumuzu desteklerler.

Modern sinema, kent yaşamına dair imgeleri kullanırken, modern kentte algılanan parça parça görüntülerin kişide yarattığı tedirginlik ve tam olarak göremediği bir şeye, nasıl bir karşılık vermesi gerektiği tereddüdü içinde bireysel arayışı üzerine yoğunlaşır. Adorno radikal doğalcılığın, film tekniğine çok uygun düşen biçimi ile, anlamın yüzeydeki bütün tutarlılığını parçaladığını ve alışılmış gerçekçiliğin karşıtı olan bir şey ortaya çıkardığını yazar (Adorno, 2000, s. 147). Ona göre, somut anlam ne olursa olsun, konformizmi doğuran genel olarak anlamın kendisidir, öte yandan

olgusal gerçeklerin yinelenmesi demek olan konformizmi sarsacak tek şey de anlamdır, bir şeyi kastetmektir. Bu anlatım biçimi, batı toplumlarının yaşadığı modernliğin eleştirel bir yorumu olarak, modern filmlerde açığa çıkarken, karamsar olduğu kadar iyimser, muamma olduğu kadar da anlaşılır bir söyleme aracılık eder. Deşifre ettiği ikiyüzlü değerleri, onların uzantısı olan olaylarla birlikte sunarken karamsar, bunları açığa çıkarma ve içten içte değiştirme umuduyla iyimserdir modern sinema. İfade etmek istediklerini imgeler aracılığıyla gösterirken açık anlamlı olabilen bu filmler, kendi içlerindeki arayışı sürdürürken -ne aradığını kendi de bilmez sadece bir şeyler olduğunu sezer- izleyicinin kendi başına dağıtması gereken puslu bir atmosfer oluştururlar etraflarında.

3.3. Sinema ve Mimarlıkta Varoluş Mekanları.

Varoluş mekanlarını yaratan filmler ve mimari yapılar, insanların yaşantılarına aracılık ederek, kişinin yaşam deneyimi ve algıladığı dünyanın birbirine eklemlenmesine ortam hazırlarlar. Juhani Pallasmaa bu tür filmlerdeki mekanların, fiziksel zaman ve mekandan öte bir şeye tekabül ettiğinden ve bunların dışsal mekan ve zihinsel mekanın birleşmesiyle oluştuğundan bahseder (Pallasmaa, 2001, s. 18). Filmlerdeki bu mekanların yapısı, rüyaların ya da bilinçaltının alanlarına benzer. Onlar bize yaşam içinde alternatif bakış açıları sunarlar. Yaşamdan koparıp bambaşka bir dünya vaat ederek uyuşturan filmlerden farklı olarak, dünyaya bambaşka gözlerle bakmamızı sağlayan görüntüleri açığa çıkarırlar.

Zihinsel yaşamımızda açığa çıkan duygu ve düşüncelerimiz ve fiziksel çevremizdeki deneyimlerimiz iç içe geçmiş olarak yaşanırlar. Yaşam alanı ile onu deneyimleyen kişinin içinde bulunduğu ruh hali, kültürel ve sosyal yapı etkileşim içindedir. Zihinsel dünyamızda deneyimlenen, anımsanan, hayal edilen şeyler birbirleriyle nasıl kaynaşmışsa, gerçek yaşamda da geçmiş, gelecek ve bugünümüz aynı şekilde bütünleşmiş durumdadırlar (Pallasmaa, 2001, s. 18). Mimarın deneyimlerinden çıkan tasarımların, yapının somut gerçekliğinde kendini bulan görüntüsü, belleğimize sağladığı imgelerle var oluşumuza aracılık yapma gizilgücüne sahiptir. Tasarlanan her yapı mimarın deneyimlerinin, zihninde kurduğu imgelerin bir yansımasıdır. Bu imgelerin kaynağı ise anıları, düşleri, deneyimleri ve yazılı, sözlü, görsel kültür kaynaklarıdır. André Breton, ‘Öyle görünüyor ki zihinde, yaşam ile ölümün, gerçek ile düşün, geçmiş ile geleceğin, ifade edilebilen ile edilemeyenin birbirlerinin karşıtı olarak algılanmadıkları bir nokta var.’ derken yaratım sürecinde sanatçının zihninde bütünleşen algılara değiniyordu. Mimarın belleğindeki imgeler, içinde bulunduğu zaman ile etkileşim içinde imgelemini harekete geçirerek tasarıma

aktarılırken, yapıyı deneyimleyen kişinin fiziksel ve zihinsel dünyasında yansımalarını bulurlar. Kişinin duygu ve düşüncelerinin yansıdığı ekran olarak gördüğü yapı ise, insan zihninde kurgulanmış imgelerden oluşmuş bir şeye dönüşür.

Tadao Ando tasarımlarıyla ilgili şunları söyler:

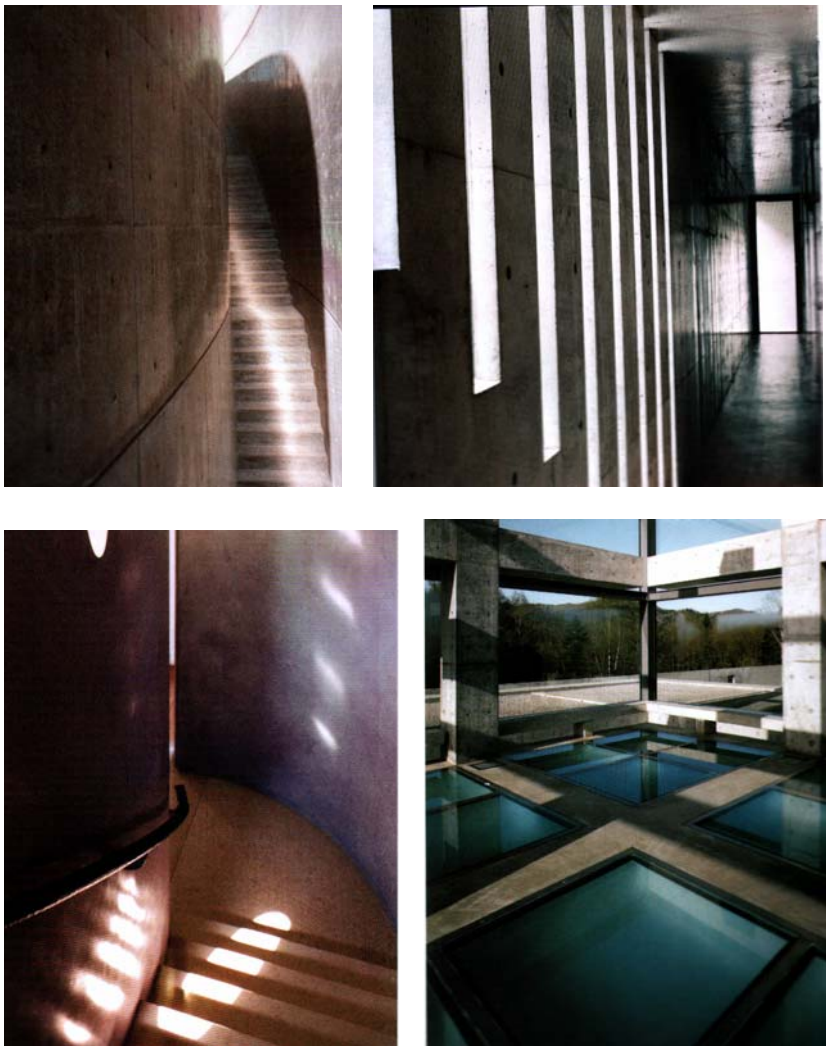
> Ben kendi vücudumu kullanarak doğa, kent ve mimarlık öğrendim. Eskiz çizen elim o eserleri ezberledi. Eskiz defterime binlerce resim çizerek onları yavaş yavaş beynimin derinliklerine yerleştirmiştim... Tasarım yaparken farkında olmadan çizdiğim çizgiler, bugüne kadar gezip dolaştığım binalar ve mekanları aklıma getirebilir mi? Bilmem. Ama yaşanmış mekanlar hakkındaki bilgilerden anlamlı çizgiler kalabilir geriye (Ando, 2000, s. 99-100).

Ando'nun yapıları doğayla kurdukları gerilimli ilişki aracılığıyla, insanı ve çevresini bir araya getirirler. O, geleneksel Japon mimarisini, yaptığı geziler sayesinde yakından tanımıştır ve tasarımlarında hem bu kültürün hem de mimarlığın önemli bir etkisi vardır. Ama bu etkinin doğrudan izlerine, yapılarındaki biçimlerde rastlanamaz. Ando, modernizmin biçimsel kodlarını kullanır ama modernizmin rasyonalizmine karşı olarak. Yapılarındaki nedensiz mekanlar, insan yaşamında öngörülemeyen deneyimler içindir; 'Yaşamda açıklanamayan ve bir olgu olarak görülemeyen şeylerin mimarlık için değerli olduğuna inanıyorum ... bunlar toplumda sadece işlevsel terimlerle açıklanamayacak şeylerdir ... yapılarımda işlevsiz duvarlar ve kolonlar kullanıyorum...' (Pare, 2000, s. 28). Ando'nun mekanları sakin ve durudur. Sessizce yerleştikleri yerlerinde çıplak beton duvarlar, bedenin mekan içinde hareketleriyle algılanır. Oluşturulan boşluklardan ve geniş camlardan süzülen ışık, bu dokunsal etkiyi güçlendirir (Şekil 3.22).

Pallasmaa, Ando'nun mekanlarındaki ışık ile Tarkovsky'nin filmlerinde dar aralıklardan süzülen ışık arasında bir benzerlik olduğundan bahseder (Şekil 3.23). Tarkovsky'nin filmlerinde işlevlerinden arındırılmış duvarların, pencerelerin, kapıların, insanların iç dünyalarının yansıdığı mekanlara dönüştüklerini görürüz. Minumum düzeyde kullanılan eşyalar kişinin mekanla kurduğu ilişkiyi güçlendirir. Mekanı dolduran, mobilyalar değil, ışık, ses, su ve insanların bir arada yarattığı atmosferdir.

Yasujiro Ozu Japon toplumunun geçirdiği dönüşümleri anlattığı filmlerinde Zen kültürünün değerlerini kullanarak aşkın bir biçim oluşturur (Künzel, 1986, s. 37). Aşkın biçimin üç özelliği vardır; 'Sıradan günlük yaşamın, günlük şeylerin ayrıntılı olarak gösterilmesi. Sonra, insan ve çevresinde günlük yaşamdan kaynaklanarak ortaya çıkan çelişkiler. Ve nihayet bütün bunların sonucu hayatta yeni, berrak ve bilge bir bakış açısının gelişmesi'. 1953 yılında çekilen Tokyo Monogatari adlı filminde Ozu, nesiller arasındaki farklılaşmaları, aile yapısındaki çözülmeleri gösterir.

Wenders, Ozu'nun filmlerindeki ailelerin Amerikan filmlerindeki ailelerin baskıcılığına ve eziciliğine karşı bir noktada durduğundan bahseder (Künzel, 1986, s. 39). Japon aileleri dağılsa da herkesin kendi başına bir değeri vardır. İnsanlar yaşantılarının sonunda kazandıkları bilgelikle yaşamlarına devam ederler. Çevrelerine ve yaşadıkları mekanlara bambaşka gözlerle bakmaya başlasalar da, yaşanan olumsuz olaylar asla dünyayla ilişkilerini koparmalarına yol açmaz. Shintai, beden, tin ve belleğin birlikte yaşamasıdır. Ando, Japon kültüründe anlamın ani değişimler yoluyla değil, incelikle oluşan varyasyonlarla açığa çıktığını söyler (Pare, 2000, s. 19). Onun mekanları, kendi kültürü içinde aradığı anlamların yavaş yavaş açığa çıkmasına sessizce tanıklık ederler.



Şekil 3.22: Tadao Ando, Chikatsu-Asuka Tarih Müzesi, Koshino Evi, Benetton Araştırma Merkezi, Su üstünde Kilise



Şekil 3.23: Andrei Tarkovsky, Stalker, 1979

Dışarıdan baktığımız yapı belirli bir bütünlüğe sahip olsa da biz onu, üzerinde dolaşan bakışın duraksadığı, hızlandığı, odaklandığı anlara bağlı olarak algılarız. Görme yetimizin sınırlı olduğu bir mesafeden, ayrıntıları fark etmemiz ve duyularımızın canlanması çok zordur. Bu noktada belleğimiz eski görsel, dokunsal deneyimlerimizden yararlanarak, imgelemimizi harekete geçirir. Yürümeye başlayıp, yaklaştıkça, yapı çevresindeki yaşam ile birlikte bir bağlama oturdukça hissettiklerimiz değişmeye başlar. Duygularımız yerinden edilir ve parçalara bölünür. İçinde, dışında dolaştığımız yapıda gördüklerimiz, her biri kendi başına aradıkları anlamla kompozisyonda yer alan mimari hacimlerdir. Ama deneyim sürecinde, imgelerin düzeninin sürekli değişmesi ile başkalaşım içinde olan hacimlerdir bunlar. Bu sırada ortaya çıkanlar belki de bizim var olduklarını unuttuğumuz duygular ve düşüncelerdir.

Reima Pietilä'nın 1967 tarihli, Otaniemi'deki Dipoli Öğrenci Merkezi'ne yaklaştıkça tüm duyularınızın canlanışına tanık olursunuz (Şekil 3.24). Arazinin inişli çıkışlı doğal yapısı üzerinde, onunla bütünleşerek biçimlenmiş binanın tasarım süreci ile ilgili Pietilä şunları söyler, '...Dipoli, doğanın yaratıcı sanatçıya dönüştüğü bir tasarım... bir bina değil bir ortam yaratın ... mimarın, maddenin ve mekanın morfolojik duyarlılığına sahip olması için iyi bir belleği olmalı ... arazideki kayalıkların üstünde zigzaglar çizerek dolaşırken, ayaklarım kayaların biçimlerine dair dokunsal bir bellek kazandılar' (Norberg-Schulz, 1988, s. 12-14). Pietilä kavram-öncesi (pre-

cognitive) bilgiye dönmeyi arar. Bu bilgi, soyut olmaktansa somuttur ve insanın çevresini dolaysız olarak deneyimlemesiyle ortaya çıkar. Her şeyin ölçülebilir olana indirgendiği işlevsel yaklaşıma karşı önerdiği, doğadan ve düşlerden ortaya çıkmış bir mimarlıktır. Onun için anlam ölçülemeyecek bir şeydir ve bilimsel kavramlara değil, günlük yaşam dünyamızdaki deneyimlerimize dayanır. İçinde dolaşırken malzemelerin uyandırdığı dokunsal etki, binanın sizi sardığını ve barındırdığını duyumsatır. Hacimler arasındaki geçişlerde, ışığın, seslerin etkisiyle kendinizi önlenemeyen bir güdüyle oradan oraya sürükleniyormuş gibi hissedersiniz. Sizi saran atmosfer fazlasıyla yoğundur burada (Şekil 3.25). Yapının içine taşan kayalar, Finlandiya'nın doğanın içinde var olan kentlerini anımsatırlar. Parkların, göllerin sardığı bu ülkede yaşam ister istemez doğanın kurallarıyla şekillenir. Gecenin ve gündüzün birbirine karıştığı aylarda, doğa ile birlikte var olmayı öğrenmiş olan insanlar, kendi kentlerini de, onun bir uzantısı olarak tasarlamaya çalışmışlardır. Böyle bir kültürden çıkan Dipoli kullanılan bir yapıdır, insanlar oraya öğrenmek istedikleri konular üzerine bilgi almak için gelirler. Ufak odalarda eğitimler verilir. Yapı, içindekilerle yaşayan bir organizma gibidir, zaman içinde işlevi değişse de her seferinde yeniden insanlara var oluş alanları açar. Eskimiş ahşap çerçeveleri sizi rahatsız etmez, aksine yaşayan bir şey olduğunu hatırlatır, belleğinizi zorlar. Zihinde kurgulanan tasarım, somut bir düzlemde yapıya dönüşerek, imgelerde açığa çıkar. İmgelerin gösterdikleri yanında göstermedikleri ama duyumsattıkları da hacimlerin düzenlenişinde kendi yerini bulur. Dipoli doğanın imgeleriyle, uyandırdıklarıyla tasarlanmış ve yine onun malzemeleriyle somutlaşmış olduğunu hissettirir.



Şekil 3.24: Reima Pietilä, Dipoli Öğrenci Merkezi, Otaniemi, 1967



Şekil 3.25: Reima Pietilä, Dipoli Öğrenci Merkezi, Otaniemi, 1967

Mimari çevreyle kurduğumuz ilişki, kendi yaşam deneyimlerimiz yanında, görsel, yazılı ve sözel kaynaklardan edindiğimiz bilgiler ve imgeler aracılığıyla gerçekleşir. Bir yapıyı deneyimlerken açığa çıkan, o yapının anlamı değil, bizim içimizde uyandırdıklarıdır. Bu sürekli bir arayıştır. Bu arayışın somut bir alanda gerçekleşmesini sağlayan da mimari çevrenin maddesel gerçekliğidir. Gördüklerimizin yansıması olarak zihnimizde oluşan imgeler, bu arayış sürecinde yaratıcı bir yıkım edimiyle sürekli deforme olarak, hem yapının maddi gerçekliğinin imgelerini, hem de bizde uyandırdığı duygu ve düşüncelerin imgelerini dönüştürürler. Tasarım sürecinde mimarın belleğindeki görüntüler, yaşanacak mekanın içinde bulunacağı bağlama göre değerlendirilerek, yapının önceden zihinde canlandırılmasını sağlarlar. Yaratılan mekanda nasıl yaşanacağına dair sahnelerin bir araya gelmesi, mimarın yapıyı zihninde kurgulamasında etkili olurlar. Tasarım yaparken mimar, yapının yer alacağı bağlama uygun anlamlı biçimi bulma arayışındadır. Kendi zihinsel yaşamı ve dünyadaki deneyimleri doğrultusunda belleğindeki imgeler tekrar tekrar dönüşür ve yeniden kurulur. Bu ise farklı bakış açılarına ve yaşam alanlarına imkan verecek, deneyimleyen kişinin imgelemini besleyecek bir mimarlık arayışının sonucudur. Tasarım sırasında mimar zihinsel mekanında serbestçe dolaşır.

Le Corbusier'nin yapılarının sinemasal mekanlar olarak görülmelerinin nedeni, onun mimarlığının, bakışın mekan içinde hareketi ile yakalanan imgelerin birleşiminin bir sonucu olduğu izlenimini yaratmasındandır. Modern mimarlık zaman ve mekan birlikteliğine bağlı olarak deneyimlenirken, yapı içinde gezinen kişi, mimarlığı bir eylem olarak algılar. Her bir hareket sırasında ortaya çıkan imgeler, görmeyi eyleme bağlı kılarak, bakan gözleri modern bakışın araçları haline getirirler (Şekil 3.26). Villa Savoye'da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla algılanan bir mimarlıktır. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir eşik olma potansiyeli sonucunda yapı kendini gezinen kişinin bakışına teslim eder. İç ve dış ayırımının kalmadığı mekanda, yatay pencerelerden terasa, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan bakış bu "promenade mimarlığı" sonucunda süreklilik kazanır (Şekil 3.27). Dünyayı görmek için bir araca dönüşen bina içindeki kişi, geniş pencerelerin dışındaki yaşam ile dokunsal ilişkisini belleğinden yararlanarak kurar.

Simmel, "Metropol ve Zihinsel Yaşam" başlıklı yazısında, modern kent içinde kişilerin içinde bulundukları tedirgin, kaygılı ve tepkisiz ruh halinden bahseder. Kentli birey, diğer insanlarla ilişkisini en aza indirgemiş, tehlikelere ve hızla akan uyaranlara karşı kendini koruyabileceği davranış ve düşünüş kalıpları geliştirmiştir. Onun için en büyük tehlike ise diğer insanlarla yakın ilişkiye girmesine neden olacak karşılaşmalardır. Modern mimarlığın cam cepheli, yüksek yapıları, insanların herhangi bir tehdit hissetmeden, dış dünyaya bakabilmelerini sağlamıştı. Yapının dümdüz yüzeyi, ne içeridekinin ne de dışarıdakinin bir şey hissetmesine izin verir. Yukarıdan bakılan kent ve insanlar, ufacık nesnelere dönüşürler. Bakan kişi de aynılaştırılmış insanlardan biri olarak, çalıştığı, yaşadığı yerin imajı içinde bir nesneye dönüşür. Binadaki ve dışarıdaki arasında kurulabilecek insani iletişim için herhangi bir ara yüzey yoktur. Dışarıdan bakan için ise yapı, temsil ettiği kurumun imajından başka bir şey değildir. Bu imaj saydamdır ama, bu saydamlığın arkasındakileri görünür kılması, herkesin ulaşamayacağı şeyler olduklarını daha da vurgularlar. Les Cahiers de la République des Lettres'nin 1928 tarihli sayısında, Le Corbusier'nin yeni Paris'i betimlediği yazısı ve Doktor Maurice de Fleury'nin kent yaşamı ile nevrozun birbirleriyle ilişkisiz olduklarını, sinir hastalıklarının kalıtsal olduğunu yazdığı makalesi birlikte yayınlanır (Vidler, 2001, s. 62-64). Maurice de Fleury için kent yaşamından bu kadar korkulmasına gerek yoktur, aksine bu yaşam, dış uyaranların bizi her yönden sarması ile, hayat dolu bir enerji kaynağıdır. Bilimsel açıklamalarla daha da rasyonel bir düzleme oturtulan otoyolları, yüksek yapıları, makineleri, otomobilleri ile yeni kent planları, bu meşrulaştırma aracılığıyla

kendilerini yaptıklarına daha da inandıran mimarlar ve kent plancılarına, belki de daha büyük bir güven kazandırdılar.

Sennett, perspektif ile ilgili şunları yazar:

> Sanat tarihçisi Svetlana Alpers, 'dünyayı görüyorum' u yaratan perspektifle, 'dünya görünüyor'u yaratan perspektifi birbirinden ayırır. 'Dünyayı görüyorum'un ünlü bir örneği, Tiziano'nun Urbino Venüsü'dür. Bu resimdeki her şey tıpkı Brunelleschi'nin S. Lorenzo Kilisesi'nde olduğu gibi, bu nesnelere bakan ressamın durduğu noktaya göre olması gereken boyutta boyutlandırılmıştır. 'Dünya görünüyor' perspektifi ise Vermeer'in Delft Manzarası ile örneklenir … Delft Manzarası, perspektifindeki hassasiyetle, hazır bulunmuş değil de üretilmiş bir manzara olduğunu vurgular. Yine de görülen dünya, tahakküm edici kişiliğin dışına yolculuk yapan bir algılamadır. V. Sixtus'un beş yıl süresince Roma'yı yeniden yaparken başardığı şey, perspektifle yapılan bu yolculukların yarattığı bir dünyadır. Bu yolculukların belki de en büyüğü Piazza del Popolo'dan başlamıştır (Sennett, 1999, s. 181).

Le Corbusier, Arap mimarlığının dolaşılarak, hareket halinde deneyimlenebilmesinden bahsederken, Villa Savoye'nın her harekette değişen beklenmedik ve şaşırtıcı manzaralarına gönderme yapar. Binanın her tarafını saran yatay pencereler, yapıyı film kamerasının mekanda serbestçe dolaşmasına benzer bir hareketle algılamamızı sağlarlar (Şekil 3.28). Sigfried Giedion La Roche Villası'nı barok şapellerle karşılaştırırken Le Corbusier, belirli bir noktaya sabitlenerek kağıt üzerinde tasarlandığını söylediği barok mimarlık yerine arap mimarlığını tercih ettiğini belirtir (Colomina, 1996, s. 6).



Şekil 3.26: Le Corbusier, Villa La Roche-Jeanneret, 1923



Şekil 3.27: Le Corbusier, Villa Savoye, 1929



Şekil 3.28: Villa Savoye, Le Corbusier, 1929

Plan Voisin gibi modern mimarlığın en radikal örneklerinde açığa çıkan, modern bir dünya yaratabilmek için geçmişin izlerinin silinmesi gerektiği yönündeki görüş, bir şeyin var olabilmesi için diğer şeylerin yok edilmesi gerektiğine duyulan inancın bir örneğidir. Bu tasarımlar burjuva değerlerini reddederlerken, onun bir uzantısı olan endüstrileşmeyi ve ona bağlı olarak makine mitini yücelterek bir ikilem yaratırlar. Kullandıkları araçlar burjuva sistemine aittir ama, onu kullanmak istedikleri yer, toplumsal bir devrim içindir. Yaptıkları tasarımlarda ise insan yaşamını değil, makineleri yüceltirler. Bundan dolayı, arap mimarlığını onaylamak için, barok mimarlığı reddetmek gerekir, ya da modern olmak için geçmişi unutmak gerekir. Bu indirgemeci bakış açısı ile ortaya koydukları tasarımlar, kendi içlerindeki çelişkiyi de yansıtır. Çünkü yaratıcı imgelemleri onları özgür kılarken, bunu meşrulaştırma yöntemleri rasyonel değerlere dayanır. Ölçülebilir, kanıtlanabilir, dünyanın her yerinde geçerli olacak nesnel değerler üretme arayışlarının zorlama sonuçları, modern dünyada farkına vardıkları sorunları onların gözünde formülü bulunması gereken birer probleme dönüştürür. Yüksek yapılardan görünen şehir, düzenli alanları ile yaratılan bir manzaradır. Olası farklılaşmaların ortaya çıkmasına yol açacak her türlü şey ortadan kaldırılmıştır. Yollar düzenlidir, rotalar belirlidir, eve arabayla gidilir. Hareket halinde, modern yaşamın içindeki değişimlere bağlı olarak algılanan mekan içinde dolaşan bakış, ne kadar farklı noktalardan baksa da, ne kadar değişik açılardan çevreye, yapılara yaklaşsa da, hep aynı şeyi görmeye mahkumdur.

Steven Holl, Kiasma, Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde kesintiye uğramadan akan bir mekan yaratarak, sürekli değişen bakış açılarıyla yaşantı alanları oluşturmaya çalışır. Sanat yapıtlarının yer alacağı mekanlar değişik boyutlarda, biçimlerde hacimlerin bir araya gelmeleri ile oluşurken, bu hacimler arasındaki geçişler rampanın, ışığın, yaratılan boşlukların, merdivenlerin, renklerin, kavisli duvarların kullanılmasıyla sağlanır (Şekil 3.29). Sürekli farklı bakışlara, deneyimlere ve mekan içinde yönlenişlere yol açacak şekilde tasarlanan yapıda, yapay ve doğal

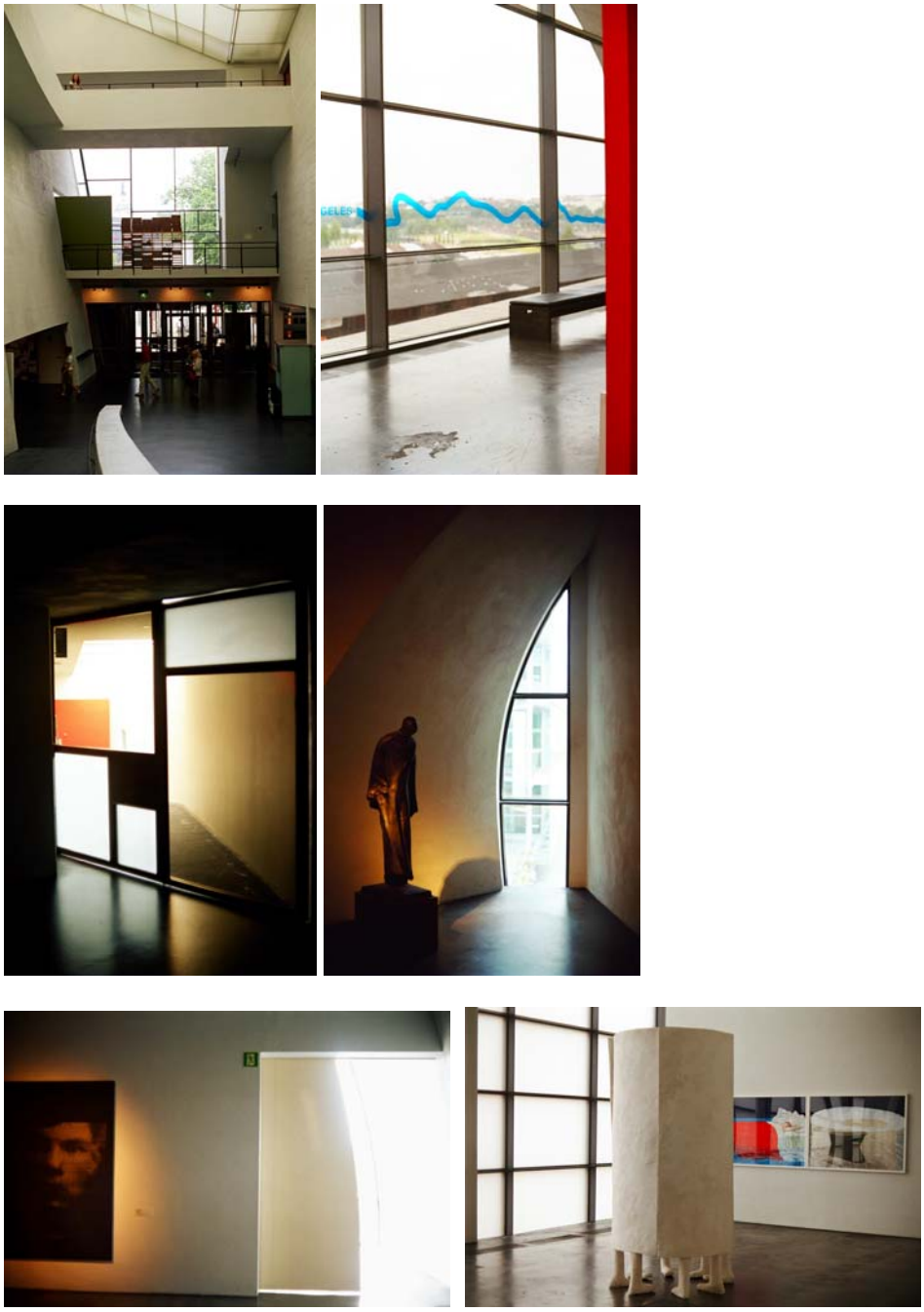
ışığın renkli yüzeyler üzerinde yarattığı görsel efekt yanında, sıcaklığı ve soğuğu çağrıştırması, diğer duyuları da canlandırarak mekan algısını güçlendirir. Hareket eden bedenlerin farklı yaşantı alanlarında hissedecekleri duygusal değişimler, daralan, genişleyen bakış açıları, artan, azalan ışık, kontrast yaratan renkler, malzeme dokuları ile birleşen sanat yapıtları aracılığıyla açığa çıkar. Bu ardışık durumlar, birer uyaran olarak belleği canlandırır. Zaman içinde hareket ederek deneyimlenen mekanda, görsel ve dokunsal olanın birlikteliği duyumsanır. Hissedilen akışkanlık yapının dışından içine taşan bir şeydir. Töölön Gölü ve çevresindeki parktan, Finlandia Hall'e, oradan da Kiasma'nın önündeki suya ve oradan da yapıya yansıyan bir birlikteliktir oluşan (Şekil 3.30). Bu birlikteliği algılayan insanlar ise, yürüdükleri parkta, konser dinledikleri salonda, kenarına oturdukları havuzda ve içine girdikleri Kiasma'daki sanat yapıtlarında açığa çıkan farklı farklı imgelerle beslenirler (Şekil 3.31). Bütün bu imgeler belleklerinde bir araya gelerek onların algılamalarını güçlendirir. Bedenlerin ve bilinçlerin bir araya geliş şekli, yapının ve çevresinin anlamını ortaya çıkarır.



Şekil 3.29: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998



Şekil 3.30: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998



Şekil 3.31: Steven Holl, Kiasma Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi, 1998

Steven Holl, Tarkovsky'nin Stalker filmini izleterek Teksas'taki Stretto Evi'nin müşterisine fikrini anlattığından söz eder. Ona göre mimarlığı mekansal olarak kavramak için mekan içinde hareket eden bedeni kavramak gerekir ve sinemada zaman içinde gerçekleştirilen eylemle belirlenen mekan, mekanın arkitektonik kavranışını olanaklı kılar. Holl, Antonioni'nin ve Tarkovsky'nin filmlerinde, kişilerin yerle olan ilişkilerinin gösterilmesinin, sinemanın mekanı kavramaktaki önemini ortaya çıkardığını söyler (Aker, 1992, s. 17-18). Juhani Pallasmaa, Antonioni'nin

The Passenger'da ışık ve renk kullanarak yarattığı mekan imgelerinin Steven Holl'ün mimari imgelerine benzediğine değinir (Pallasmaa, 2001, s. 135) Mekanı kullanarak iç ve dış gerçeklikleri açığa çıkarma eğilimi mimari çevreler üzerinde gezinen bakışın arayışını yansıtır (Şekil 3.32).



Şekil 3.32: Michelangelo Antonioni, The Passenger, 1974

2.4. Film teknikleri kullanarak tasarım yapma arayışları.

Rudolf Arnheim 1933 tarihli "Bir filmin oluşturuluşu" başlıklı yazısında, montajın farklı yerlerde ve zamanlarda gerçekleşen olayların çekimlerinin birbirine bağlanması demek olduğunu söyler (Arnheim, 2002, s. 84-87). Montajda zaman parçalanır, zaman ve mekan açısından ilişkisiz olan şeyler birbirine bağlanır. Montajın film tekniği olarak kullanılmaya başlanması çapraz kurgu ile başlar. Çapraz kurgu, tiyatroda birden çok olayın art arda canlandırılması gibi, farklı çekimlerin birbirine bağlanması ile ortaya çıkar. Bir olayı bölmek, akışın içinde kameranın konumunu değiştirmek, daha yakına taşımak, daha uzağa götürmek gibi yöntemlerle kameranın kullanımı üzerine yeni yeni denemeler yapıldıkça montaj tekniği de gelişmeye başlar.

Temel materyal olarak selülid şeritleri kullanarak film yapımında ilk deneyler Lev Kuleshov tarafından gerçekleştirilmiştir. Kuleshov, On the Red Front, The Death Ray gibi filmlerin yönetmeni olmasının yanı sıra bir sinematografi okulunun kurucusuydu (Rotha, 2000, s. 165). 1920 yılında Kuleshov, Devlet Sinema Okulu'ndaki atölyesinde farklı düzenlerde film parçalarının düzenlenmesi ile deneyler gerçekleştirmiştir. Böylece çeşitli uzunlukların ilişkisinin, etkileşiminin sonuçlarını incelemiştir. Pudovkin, 1922 yılında senaryolar üzerine çalışırken, öğrencisi olduğu Kulesov'un deneyleri ile ilgilenmiş ve çalışmaları ile kurgu ve kesim teknikleri geliştirilmiştir. Vertov, 1926 tarihli "Kinoklar ve Montaj" adlı makalesinde, temel işlevlerine göre çekimlerin kurgusu, tüm malzemelerin en uygun sinemasal bağlamda yeniden düzenlenişi gibi montajın farklı aşamalarından söz eder. Eisenstein, Bronenosets Potyomkin (1925), Stachka (1924) gibi filmlerinde montaj

tekniğini kullanarak, Ekim Devrimi'nin insanlar üzerindeki etkisini göstermeye çalışmıştır. Birbirini izleyen ama farklı zamanlarda ve mekanlarda geçen olayların bir duyguyu düşünceyi aktaracak şekilde bir araya getirilmesi montajın temel özelliğidir.

Arnheim montajın ilkelerini dört farklı başlık altında inceler. Bunlardan ilki kesme ilkeleridir. Kesme ilkeleri de altbölümlere ayrılır. Bunlar kesilen bölümlerin uzunluğu, bütünlüklü sahnelerin montajı ve tek bir sahnede montajdır. İkinci olarak zaman ilişkileri incelenir. Zaman ilişkileri eşzamanlılık, önce, sonra ilişkisi ve nötr zamanlar olarak ayrılır. Üçüncü olarak Arnheim mekan ilişkilerini altbölümlere ayırır. Bunlar aynı yerin kullanılması, yer değişikliği ve nötr mekanlardır. Nötr zamanlar ve mekanlar, hem zaman hem de mekan açısından birbiriyle ilişkisi olmayan sadece içerikleri benzeyen olayların montajıdır. Dördüncü olarak incelenen, konu bağlantılarıdır. Konu bağlantıları da, benzerlik (şekil benzerliği, anlam benzerliği), karşıtlık, benzerliğin ve karşıtlığın kombinasyonu olarak ayrılırlar.

Bernard Tschumi, mimarlığın ancak bir dizi oluşturan parçalar üzerinden okunabileceğini söyler (Tschumi, 1994a, s. 95-96). Bu parçalar - örneğin duvarların, odaların, sokakların, düşüncelerin parçaları - sonu olmayan başlangıçlar gibidir. Önemli olan bu parçaların arasındaki harekettir. Mimarlık Tschumi için, parçaların temsil ettiği şey değildir. Mimarlığın ortaya çıkması için, insanların isteklerinin parçalara yerleşebilmesi gerekir. Mimarlık, kurulan hayalleri karşılayamayabilir ama, hayal gücünün sınırlarını genişletme potansiyeli vardır. Tschumi mimari polemiklerde yaygın olarak öne çıkarılan, The Fountainhead filmindekine benzeyen kahraman modern mimar imgesinin, mimarlığın bu gizilgücünü perdelediğinden bahseder (Tschumi, 1994a, s. 103).

Tschumi, Parc de la Villette'de modern mimarlığın kabul edilmiş biçimsel kodlarını kırmayı amaçlar. Modern mimari biçimlerin parçaları üzerinde oynayan Tschumi, soyut kavramların dayandıkları rasyonel yapıyı ve mimari biçimlerin doğasını sorgulamaya çalışır (Tschumi, 1994b, s. xxvii). Bu biçimler ortaya çıktıkları zamanın ideolojisini ve kültürel özelliklerini üzerlerinde taşırlar. Ama, aynı zamanda bu parçalar nötr nesnelerdir. Ona göre mimari parçalar arasındaki ilişki, anlamsal, sözdizimsel ya da biçimsel değildir. Tschumi bu parçalar arasındaki ilişki ile, Dziga Vertov'un ve Sergei Eisenstein'ın filmlerindeki montaj tekniği arasında benzerlik kurulabileceğini söyler (Tschumi, 1994a, s. 185). Parc De La Villette projesinin, montaja benzer bir düşüncenin sonucu olduğuna değinen Tschumi, Parc de La Villette' deki yapılarını cinegramlar olarak adlandırır (Şekil 3.33). Onun için film ile mimarlık arasında kurulan benzerlikler tasarım için elverişli bir ortam yaratır, çünkü sinema süreksizliği gösteren ilk sanattır. Bu süreksizlik içinde her parçanın kendi

değerinin olması , onlara farklı şekillerde bir araya gelerek sonsuz sayıda kombinasyon oluşturma imkanı verir. Film içinde her çerçeve, hareketli görüntü içinde yerini alır. Fotogramların hızla birbirini izlemesi ile oluşan hareket cinegramları oluşturur. La Villette parkında cinegramların bir araya gelmesi ve birbirlerine eklemlenmeleri montajın özellikleridir. Bir teknik olarak montaj, tekrar etme, tersine çevirme, ekleme ve çıkarma gibi yöntemleri kullanır. Yaratmanın karşıtlık ve çelişkiye bağlı olduğu yerde oluşan, Tschumi'ye göre bir kopma sanatıdır (Tschumi, 1994a, s. 196). Ona göre, hem film hem de mimarlık parça parça bir araya getirme tekniğini kullanırlar. İki sanat biçiminde de mekanlar sadece birleştirilerek değil, her bir parçanın diğerine eklemlenmesiyle bir araya gelerek, parçaların bu bağlamda anlam kazanmasını sağlarlar. Parc de La Villette'deki kırmızı follie'leri tasarlarken, beklenmedik kullanımlara, hareketlere aracı olacak, insanların hayal güçlerinin sınırlarını genişletecek bir mimarlık arayışından yola çıkan Tschumi, dekonstrüktivist mimarlık için çıkış noktasını, Wassily Kandinsky'nin nokta, çizgi ve düzleme dayanan resimlerinde ve avangard Rus film yönetmeni Kuleshov'da bulur (Frampton, 2002, s. 312-313).



Şekil 3.33: Bernard Tschumi, Parc de La Villette, 1987-1991

Tschumi'nin projesi, her bir follie'nin farklı deneyimlere yol açmasını sağlamak ve park içinde dolaşan insanlara deneyim alanları açmak için tasarlanmışlardır. Kimi follie resim atölyesi olarak kimi de fast food restoran olarak kullanılır. Follie'ler köprülerle birbirine bağlanarak, yürüyüş aksı boyunca birbirlerini izlerler (Şekil 3.34). 100 metre ara ile yerleştirilen follie'ler insanlara değişik aktivite alanları yaratmak amacıyla bir araya gelirler. Tschumi, montaj tekniğini ödünç alarak tasarladığı parkta, insanların çevrelerine aktif bir katılımını hedefler. Bunun için her seferinde başka bir görüşe yol açacak ve şok etkisi yaratarak insanların dikkatlerini çekecek şekilde tasarlar follie'leri. Her bir follie'ye yaptığı eklemeler, çıkarmalarla süreksizliğin içindeki dengeyi yakalamayı amaçlar. Bunu yaparken mimarlık ve film arasında kurduğu benzerlikten yararlanır. Montaj içinde her bir görüntünün kendi anlamı olması gibi, hem bir arada hem de ayrı ayrı algılanabilecek bir düzlemde birleştirir tasarımlarını. Ama Parc de la Villette' de amacı mimarlığın mekanlarını değil, filmdeki montajın yarattığı mekan ilişkilerini ortaya çıkarmak olunca, mimari mekanlar gözden kaybolur. Böyle bir ortamda, yer ayakların altından kayıp gider ve kuramsal söylemlerdeki yer kavramının, aslında ayaklarımızı bastığımız yerden söz ettiği hiç düşünülmediği için, onun yitişini kimse fark edemez (Akın, 2002, s. 119). Deneyimlenmesi gereken mekanın yerini, zihinde kurgulanması gereken bir mekan kavramı alınca, insanların elinde bu deneyime aracı olacak, bedensel olarak onları sararak, duygularını yansıtabilecekleri dokunsal değerlere sahip yapılar yerine, mimari mekanı reddeden yapı parçacıkları kalır. Bu parçalara bakarak insanların follie'leri kavramlar üzerinden algılamaları beklenirken, park meşruiyetini çevresindeki Bilim ve Endüstri Müzesi ve Geode ile daha da vurgulanan insanların teknolojiye duydukları güven üzerinden kazanır (Şekil 3.35). Mimarlığın kendi bilgisini dışlayarak oluşturulan bir söylemle ortaya çıkan yapılar artık, turistik Paris haritalarında yer alarak bilim ve teknolojide ilerlemeyi simgeleyen, gezilmesi gereken tüketim objelerine dönüşürler. Tschumi, bu tüketim kültürü içindeki her anlamı yadsımak adına yola çıkarken, kendisi hızla tüketilecek alanların iyi bir örneğini yaratır. Direniş alanı oluşturma iddiasıyla ortaya çıkan follie'ler, hiçbir duyuya gönderme yapmayan yapılarıyla, yanından geçip giderken insanların sadece 'ilginç' bulabilecekleri açık hava müzesi objelerine dönüşürler. Montaj filmde sadece bir araç olarak kullanılırken ve anlamını filmin içinde bulurken, Tschumi'nin tasarımında, mimarlıkta bir yöntem olarak nasıl kullanılabileceğini göstermek için yapıların varlık nedeni olarak bir amaca dönüşmüştür.



Şekil 3.34: Bernard Tschumi, Parc de La Villette, 1987-1991



Şekil 3.35: A. Fainsilber, Bilim ve Teknoloji Müzesi, 1986

Filmlerin tasarımlarındaki yerine değinen mimarlardan Jean Nouvel, sinema ile ilişkisini şu şekilde ifade eder:

> Mimarlık, sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olur. Bir yapı belirli sekansların bir araya gelmesiyle tasarlanıp, bu yaklaşıma göre okunabilir. Bir bina tasarlamak, insanların dolaştıkları yerde, karşıtlıklardan ve bağlantılardan dolayı oluşacak etkileşimleri öngörmek ve aramaktır ... Mimar kesmeyi, kurguyu kullanarak, bazı sahneleri çerçeveleyip, bazı açıklıklar oluşturarak sürekli çekime benzeyen bir yapı oluşturur ... Alan derinliği yaratarak, bir mekanı derinliğiyle okuyarak tasarım yapmayı seviyorum. Bütün yapılarımda birbirine eklemlenmiş farklı sahnelere, değişik, rastgele geçişlerle oluşmuş düzlemlere rastlanabilir (Rattenbury, 1994, s. 35)

Jean Nouvel tasarım yaparken farklı sanatçıların yapıtlarındaki imgelerden ilham aldığını söyler (Fillion, 1997, s. 118). Özellikle Wim Wenders'in filmlerinin tasarımlarında etkili olduğunu vurgular. Fillion, Wim Wenders'in Der Stand der Dinge (1982) adlı filmindeki asfaltın, parlak ışıkların, hurda arabaların, endüstri bölgelerinin, anayolların, neon ışıkların, Nouvel'in tasarladığı Norgent sur

Marne'daki gece kulübünde yansımalarını bulduğundan bahseder. Nouvel, Wim Wenders'in filmleri dışında 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Brazil gibi filmlerin imgelerini de kendi tasarımlarında kullanır (Şekil 3.36). Lyon'daki Opera binası, Tours'daki Kongre Merkezi, bu film imgelerinin izlerini taşırlar (Fillion, 1997, s. 119). Mimarlığı bir imgeler dizisi değil de, sekansların bir araya gelmesi olarak gören Nouvel , mekanın hareket halinde deneyimlenmesi üzerinde durur. Sinema ona göre insanlara, imgeleri zamana bağlı olarak görmeyi öğretir. Lucerne'de 1907 yılında inşa edilmiş bir yapının iç düzenlemesini yaparken, otel olarak kullanılacak yapıda her odanın tavanına, aralarında Greenaway'in The Pillow Book'u, Almodovar'ın Matador'u, Fassbinder'in Querelle'i, Fellini'nin Casanova'sı, Bertolucci'nin The Sheltering Sky'ı da bulunan en sevdiği 25 filmden görüntüler yansıtarak insanların mekan deneyimlerini yoğunlaştırmayı amaçlar (Şekil 3.37).



Şekil 3.36: Terry Gilliam, Brazil, 1985, Wim Wenders, Paris, Texas, 1984



Şekil 3.37 Jean Nouvel, Hotel Lucerne, 2000

4. MODERN MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ

4.1. Modernizm ve Sinema

Sinemada sesli film tekniklerinin henüz geliştirilmediği dönemlerde sessiz filmlerdeki sahneler, insanların yaşadıkları dünyaya dair görsel belleklerini oluşturan en etkili imgelerdi. Hayatları boyunca bulunmadıkları bir yer hakkında zihinlerinde kalan izlenimler, onların dünyayı ve çevrelerini algılamalarını da etkiledi. Özellikle sessiz filmler tamamen seyirciye aitti. Konuşmanın olmaması, onların filmlerde sunulan hayatı dolaysız olarak, kendi kafalarında kurgulayarak yaşamalarına olanak sağlıyordu. İnsanlar bu yeni deneyimden sonra dünyaya çok farklı açılardan bakabileceklerini öğrendiler. Farkına varmadan içinde dolaştıkları mekanlar yavaş yavaş parçalandı ve bilinçli bir şekilde içinde devinerek, her yönden sarılarak hissedebildikleri yaşama alanlarına dönüştü. İçinde hareket ederken algılayamadığı detaylar, olaylar gözlerinin önünde bir bir akıp giderken, belleğinde yer eden imgeler onun dünyaya bakışını ve dünyayı algılayışını da etkiledi.

Lumière Kardeşlerin filmlerinde, tesadüf sonucu kameranın alanına giren insanların jestleri, kentin karmaşık yapısıyla birleşerek, devrin kent görüntülerini oluşturdular (Şekil 4.1). Bu filmlerde, her ne kadar insanların gündelik yaşamlarındaki olaylar yansıtılsa da, karakterlere derinlemesine bir bakış ve sorgulama söz konusu değildi (Barber, 2002, s. 28). Kente dair böyle bir sunum, filmdeki hareketin sadece biçime vurgu yaparak, insanın varolma mücadelesini açığa çıkaramamasına yol açar. Dışarıda bırakılan ve ihmal edilenlerin gözlenmesi, kentin görünen parlak yüzünün dışındaki marjinal ve unutulmuş mekanların ortaya çıkarılması, Benjamin' in vurguladığı gibi, modern çağın getirdiği yeniliklerin peşinde koşan kent gezgininin ve film yapımcısının ortak özelliği olmalıdır (Vidler, 1999, s. 19-21).

Modern dönem ile birlikte, çağın ihtiyaçları doğrultusunda ortaya çıkan yapı tipleri, kentin görüntüsünü değiştirirken, kentli insanın yaşayışını da dönüşüme uğratmıştır. Modern kent imgelerine yer veren filmler, modern yaşamın getirdiklerini ve bunun kentleri, insanları nasıl etkilediğini gösterirken, toplumun her kesimine ulaşan sinema sanatının sunduğu görüntüler, insanların algılayış biçimlerini değişime uğrattılar. İnsanları içine çeken filmler, onları hiç yaşamadıkları yerlerin ve kişilerin

görüntüleriyle buluşturuyor ve onların belleğinde bu göz alıcı imgeler film sonrasında da yaşamaya devam ediyordu.

Kent ilk dokümanterlerden sonra, bir anlatı ile birleştirilerek, öykülü filmlerin çekilmesinde de fon olarak kullanılmaya devam etti. Kent hayatının getirdiği çapraşık yapı, insan yaşamının derinliklerine inilmeden, yüzeysel bir şekilde gösteriliyor ve filmler süregelen yaşam biçimlerine dair bir sorgulama içermiyordu. Kent yaşamının kaotik yapısını göstermelerine rağmen, bunu, kentin problemlerine değinmeden ve kadın hakları, sosyokültürel değişimler, sağlık ve barınma problemleri gibi konularda sosyal bir eleştiri ortaya koymadan yapıyorlardı (Weihsmann, 1997, s. 10).



Şekil 4.1: Auguste ve Louis Lumière, Lumière Films, Actualités, 1895-1910

Sinemadaki teknik gelişmelerin, estetik yaklaşımların hep bir adım önünde gitmesinin paralelinde, avangard sanatçıların çalışmaları dışında filmlerde estetik olarak farklı biçimler denenmiyor, o ana kadar kabul görmüş metaforlar kullanılıyor ve ışık, kamera gibi teknolojiye bağlı elemanların sunduğu imkanlar artsa da, egemen sinema bu yenilikleri farklı ifade biçimlerini ve düşünceleri ortaya koymak için çok ender olarak kullanıyordu.

Savaş sonrası yılların yarattığı tepkisel hareketler, kendi başına bir sanat olarak kabul edilmeye başlayan sinemada da yansımasını bulmuştu. Avrupa'da sinemayı yedinci sanat olarak kabul eden yönetmenler, farklı ifade tarzları peşindeydiler. Bu öncü yönetmenler, klişe konular dışında olayları ele alarak, farklı görsel efektler yaratarak kendilerini ifade etmeye çalışıyorlardı. Burjuva kültürünün içinde bulunduğu kriz, sosyal eşitlik peşindeki entelektüellerin ve sanatçıların bakışlarını metropol yaşamının çökmüş yapısına yönlendirmelerine yol açmıştı. Kent filmlerinde bir kabusu andıran görüntülerin açığa çıkardığı olumsuzluklara rağmen, sanatçılar için bu ortam aynı zamanda, kapitalist düzeni yıkacak potansiyeli de içinde taşıyordu. Kentin gücü çeşitliliğinde ve farklı deneyimler yaşamaya elverişli ortamındaydı.

4.2. Modern Sanat Akımları ve Sinema etkileşimi

Kamera hareketinin mekan içinde sağladığı dinamizm ve filmlerdeki dekor tasarımının barındırdığı estetik potansiyel birçok sanatçı ve mimarın dikkatini çekiyordu. Avangard sanatçılar mekanı, ışığı ve hareketi kullanarak daha sofistike görsel ifade yolları elde etme peşindeydiler. Hans Richter sinemadaki avangard yaklaşımların ortaya çıkmasında, politik ve ekonomik istikrarsızlıkların yanında, geleneksel anlatılı filmlere olan tepkinin önemli bir etken olduğunu yazar (Richter, 1947, s. 6-11).

İtalya'da fütüristler, fotografik gerçekçiliği reddediyor ve çağın ruhuna uygun, hız, şiddet ve karmaşa içeren filmler yapıyorlardı (şekil 4.2). Çağın mitoslarını hız, dinamizm, geçicilik olarak belirleyen fütüristler için sinema teknik ve estetik olarak sunduğu olanaklarla, kendi düşündükleri ifade yöntemlerini deneyebilecekleri ve tasarımlarına ilham verebilecek önemli bir sanat biçimiydi . 1916 yılında Anton Giulio Bragaglia, Thais, Il perfido incanto ve Il mio cadavere adlı filmlerini çeker (Tisdall ve Bozzolla, 1996, s. 143). Aynı yıl Fütürist Sinema'nın Manifestosu yazılır ve Vita Futurista adlı film yapılır. Manifesto'da önerilen film teknikleri daha sonraki yıllarda, Viking Eggeling ve Hans Richter'in soyut filmlerinde geliştirilerek kullanılırken, Fernand Léger'nin 1924 tarihli Ballet mécanique adlı filminde ve Man Ray'in 1926 tarihli Emak Bakia adlı filminde nesnelerin canlandırılmasında bu tekniklerin etkileri görülür (Tisdall ve Bozzolla, 1996, s. 151).

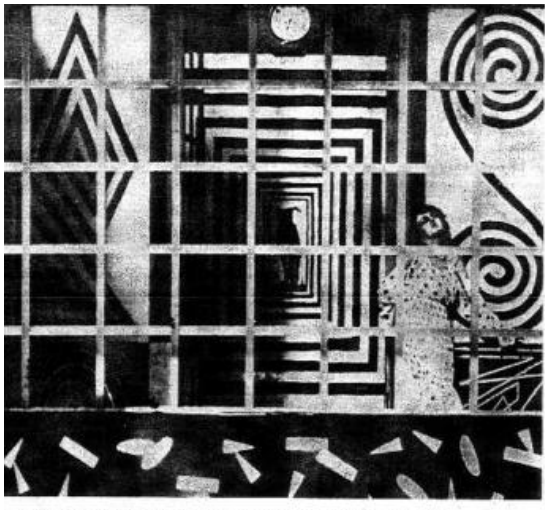
1920 yılında Paris'te kurulan Club des amis du Septiéme art'ın (CASA) eleştirel ortamında, sürrealist sanatçıların ve deneysel film yönetmenlerinin etkileşimi bir çok sanatçının ortak çalışmaları ile sonuçlandı. Germaine Dulac, 1927 yılında Antonin

Artaud'nun bir senaryosundan yola çıkarak Coquille et le Clergyman adlı filmi yapar (Bunuel, 1986, s. 132). Studio des Ursulines, Studio 28, Cinema Latin gibi salonlarda ufak gruplara gösterilen bu filmler, devrin sanatçılarının da toplanma yeriydi (Richter, 1947, s. 7). Sinema ile aktif olarak ilgilenen Mallet-Stevens'in tasarladığı Villa Noailles ise avandgard sanatçıların diğer bir buluşma noktasıydı (şekil 4.3). Bu ortamda, Salvador Dali ve Luis Bunuel'in ortak bir filmi olan Un chien andalou'nun 1929 yılındaki ilk gösteriminde, Picasso, Le Corbusier, Aragon, Cocteau gibi avandgardlar bir araya geliyorlardı (Bunuel, 1986, s. 132). Deneysel film yönetmenlerini ve sanatçıları Paris' e toplayan bu gösterimler, devrin egemen sinema kültürünün ise dışında kalıyordu.

Rusya' da ise devrimin etkisi ile modern çağa uygun bir sanat peşinde olan avangardlar, konstrüktivist ve fütürist teorilerin etkisinde denemeler gerçekleştiriyorlardı. Sanat onlara göre insanların gerçeklerden kaçmalarına değil, toplumsal yaşama katılımlarını sağlayacak bilince erişmelerine yol açmalıydı. Mimarlıkta da etkili olan bu söylemler en büyük deneme alanını filmlerde buldu. László Moholy-Nagy'ün kamerayı göz ilavesi olarak düşünmesi, Dziga Vertov' un teorik yaklaşımı ile benzeşmekteydi. Moholy-Nagy'ün Dynamik der Groβstadt adlı filminin senaryosu, konstrüktivist bakışın tipik bir örneğini ortaya koydu (şekil 4.4). Resimlenen fabrikaların beton detaylarının temsili, binalar, büyük şehirdeki trafik, çekim açılarının gösterilişi, montaj adımları ve kamera hareketi, Vertov'un senaryolarıyla benzerlik taşıyordu (Petrić, 2000, s. 28). Modern kent ve mimarlık ile yakından ilgilenen Moholy-Nagy, Marsilya' dan Atina' ya giderken gemide yapılan 4. CIAM kongresinin de gidiş ve dönüş aşamalarının filmini çekmiştir (Janser, 1997, 34).

Almanya'da yüzyılın başından beri bir çok sanat biçimini etkilemiş olan ekspresyonizm, sinemada da yansımasını bulmuştu. Toplumun içinde bulunduğu karamsarlığı ifade etmek için ruh halinin dışavurumunu yansıtmaya çalışan sanatçılar mekanı, renkleri, ışığı ve formları daha önce hiç denenmemiş ve alışılmamış şekillerde kullanarak, düşüncelerini simgesel bir tarzda ifade etmeye çalışıyorlardı. Savaş sonrası yılların inşaat sektörünü içine soktuğu kriz ortamında, bir çok mimar uygulama şansı bulamasa da, ekspresyonist projeler tasarlıyordu. Kent hayatının, insan psikolojisine etkisini ve içsel bir arayışı yansıtan projeler, bir bakıma, politik istikrarsızlıklar ve ekonomik yetersizliklerin bir sonucuydu. Set tasarımı yoluyla kendilerini ifade etme olanağı bulan mimarlar ekspresyonist sinemanın gelişmesinde aktif olarak yer aldılar. Robert Wiene' nin Das Cabinet des Dr. Caligari adlı filminin ekspresyonist set tasarımında gösterdiği başarı, peşinden

gelecek olan benzer set tasarımlarına sahip filmlerin de yolunu açmıştı. Fakat Metropolis, M, Der Golem gibi ekspresyonist filmler gerek biçimleri gerekse içerikleri bakımından bir çok tartışmaya yol açmışlardı. Yoksul insanların, işçi-kölelerin, yabancıların, hastalıklı insanların toplumda korku ve karmaşa yaratan kişiler olarak gösterilmesinden dolayı Metropolis, M gibi filmlerin yaklaşan nazi rejiminin habercisi olduğu bugün de tartışılan bir konudur (Neumann, 1999, s. 33-39). Hans Poelzig, Der Golem'in set tasarımlarını yaparak (Şekil 4.5), daha önce sadece bir fon olarak kullanılan mimari çevreye, yapıları, oyuncuların karakterleriyle özdeşleştirmek yoluyla aktif bir rol verir (Neumann, 1999, s. 66). Fakat Caligari'nin kopyalarının ekspresyonist tasarımları stilize ederek ve anlamlarından soyutlayarak kullanması, mimarlar ve set tasarımcıları arasında tartışmalara neden oldu. Metropolis'te ise, ekspresyonist tasarımların, kendilerini kentin yoksul insanlarının problemlerinden soyutlamış zengin yönetici kişilerin maddi zevkleri doğrultusunda biçimlenmiş mekanlarında kullanılması, diğer bir tartışma konusuydu.



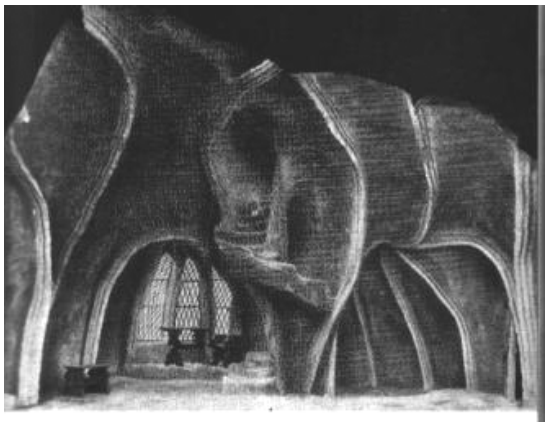
Şeki 4.2: Anton Giulio Bragaglia, Thais, 1916



Şekil 4.3.: Robert- Mallet Stevens, Villa Noailles, Hyéres, 1923



Şekil 4.4: László Moholy-Nagy, Dynamik der Groβstadt, 1923



Şekil 4.5: Carl Boese, Paul Wegener, Der Golem, 1920

4.3. Sinema ve Modern Mimarlık etkileşimi

20. yüzyılın başından beri mimarların yeni çağın modern algılama ve yaşama biçimine göre tasarlanmış mekanlar yaratmaktaki radikal girişimleri, ışığın kullanılmasındaki yaratıcı fikirleri ve hareketin getireceği farklı boyutların mekanın deneyimlenmesinde insanlara sunacağı olanakların farkında olmaları avangard mimarların ve film yönetmenlerinin benzer amaçlar çerçevesinde bir araya gelmesine yardımcı oldu. Gelişen film endüstrisi ile birlikte, açılan sinema salonlarının tasarımı yoluyla olsun, filmler için yaptıkları set tasarımları yoluyla olsun, birçok mimar sinema ile yakından ilgilenmeye başladı. Bu yakınlaşmanın önemli bir nedeni de yedinci sanat olarak kabul edilen sinemanın teknik ve estetik denemeler için elverişli bir sanat biçimi olmasıydı.

1929 tarihli Chelovek s kinoapparatom (Kameralı Adam) filminde Dziga Vertov, kamerasıyla sokaklarda dolaşırken amacı gerçeği yakalamak değil, tamamen devrimin ideallerine uygun yeni bir gerçeklik yaratmaktı (Petrić, 2000, s. 15-33). Endüstrileşmenin kentlere getirdiği dinamizmin ve makineleşmenin yaşama yansıyan imgelerini kamera ile kaydederken, bunları montaj tekniği ile kurgulayarak

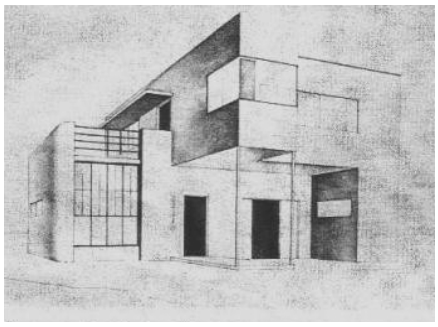
yeni toplumun ideal biçimi olan, insan ve teknoloji birlikteliğini açığa çıkarmak istiyordu. İnsanların gerçek hayatta farkına varamadıkları görüntüleri kullanarak yarattığı şok etkisiyle, onları eleştirel bir tavır almaya zorluyor ve imgeleri peş peşe sıralarken, kamerayı insanların daha yeni bir dünyayı görmelerine ve algılamalarına yardımcı olacak bir ayna gibi kullanıyordu. Modern bakışın, hareket sayesinde serbest kılındığını ve mekanı dünyayı görmek için bir makineye dönüştürdüğünü düşünen Le Corbusier için de sinema, modern mimarlıkta olduğu gibi, bakış açısını bir noktaya bağlı kılmaktan kurtararak, ona hareket kazandırır (Colomina, 1996, s. 6). Dış dünyanın beklenmedik tehlikelerine karşı bir barınak olan ev, duvar yerine imgelerden oluşmuş mekanı ile içinde dolaşarak deneyimlenirken, dış dünyaya belli bir mesafeden bakan kişi, geniş pencerelerin ardındaki dünyaya onu istediği bakış açısıyla kontrol altına alarak katılabilir (Şekil 4.6). Görmeye verdiği öncelikle modern insan, dışarıdaki manzarayı dokunsal olarak da algılayabilmek için belleğinden yararlanır. Kendi hayatında kazandığı dokunsal deneyimler, içinde bulunduğu ortam ile birleşerek, çevresinde gördüklerini aynı zamanda hissedebilmesine imkan verir. Sürekli değişen imgeler ve uyaranlar, Vertov' un filminde yaşanana benzer bir şok etkisi yaratmayı amaçlar. Merkezin kaybolduğu yerde, sonsuz bakış açıları ortaya çıkar.



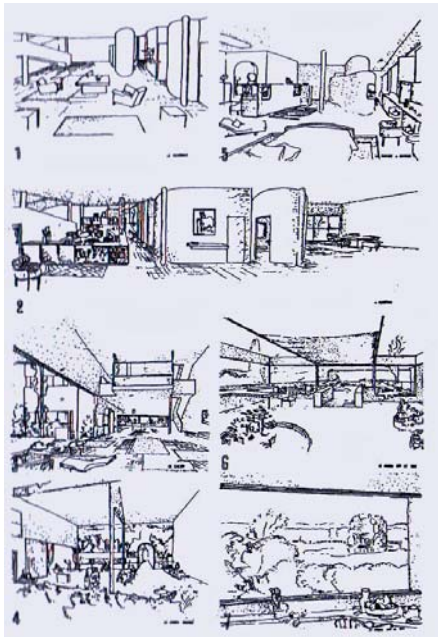
4.6. Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, 1929

Eisenstein sinemadaki montajın ve mimari tasarımın, bir ritim yaratmak üzere hacimlerin armonik bir yapı oluşturarak bir araya gelmesi bakımından, benzer özelliklere sahip olduklarını düşünüyordu (Vidler, 2000, s. 118-122). Hareket etmeyen seyircinin gözünün önünden geçen film imgeleri, onun görsel ve zihinsel katılımı ile çevresinde olup bitenlerin farkına varmasını sağlayacak bir araca dönüşür. Zaman ve mekan birlikteliğini hedefleyen modern mimarlığın deneyimlenmesi de, mekanın insanın hareketlerini yönlendirirken, modern algılama ve görme biçimlerini açığa çıkarması ile sonuçlanır. Filmin modern bakışı geliştirmekteki gücü yeni bir mimarlık peşindeki mimarlar tarafından fark edildikçe, film yapımının, mimarlık ile kesiştiği noktalar artmaya başladı. 1928 yılında Moskova' ya yaptığı gezi sırasında, Eisenstein'ın Staroye i Novoye filminin bitmemiş halini gören Le Corbusier, Burov'un set tasarımı için yaptığı endüstriyel çiftlik evinin (şekil 4.7), Stuttgart'da bir sene önce inşa edilen evlerine benzerliğinden çok

etkilenmişti (Albrecht, 2000, s. 74). Sinema ona göre, kendine has özellikleriyle, 7. sanatı oluşturmuştu. Giedion'da, yalnızca sinemanın yeni mimarlığı anlaşılabilir kılacağını söylerken, Le Corbusier'nin, Pessac evlerine gönderme yapıyor ve modern mimarlığın film yoluyla açığa çıkartılıp, insanlara anlatılabilecek olan düşünsel yapısına değiniyordu (Janser, 1997, s. 34). Le Corbusier' nin gerçekleşmemiş bir tasarımı olan Villa Meyer projesinin eskizlerinde (Şekil 4.8), serbest mekan içinde dolaşan gözün yakaladığı imgeler gösterilirken, hareket eden bedenin her adımda mekanı hangi açılardan kavrayabileceği ifade edilmeye çalışılmıştı (Colomina, 1996, s. 312). Bu eskizler, Eisenstein'ın birbiri ardına montajlanacak her sahneyi önceden eskizleriyle görsel olarak canlandırmasına benzer bir yaklaşımın sonucu olarak düşünülebilir (Tzonis, 2001, s. 59).



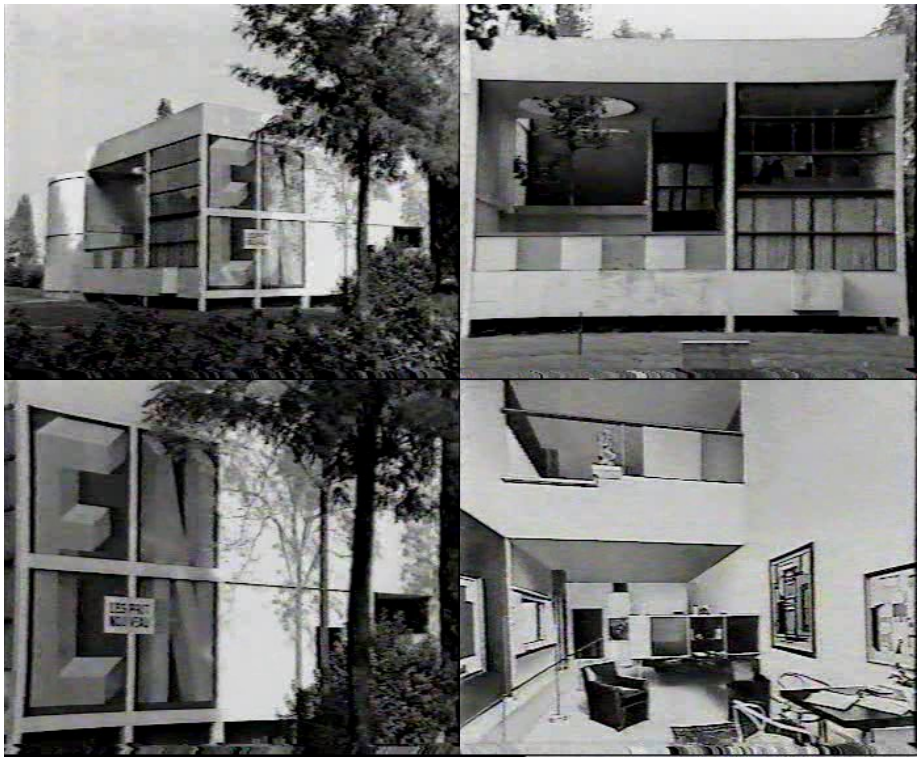
Şekil 4.7: Sergei Eisenstein, Staroye i Novoye , 1928



Şekil 4.8: Le Corbusier, Villa Meyer için eskizler, Paris, 1925

1925 yılında Paris'de açılan Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes'de modern mimarların tasarımları azınlıktaydı. Le

Corbusier'nin L'Esprit Nouveau pavyonu (Şekil 4.9) ve Robert Mallet Stevens'in tasarımları ise bunlar arasında öne çıkıyordu (Albrecht, 2000, s. 9-10). Çoğunlukta olan Art Deco tasarımların sunduğu imgeler, insanlar tarafından kolaylıkla benimsenirken, görsel olarak taşıdığı gösteriş popüler film yapımcılarının da dikkatini çekti. Bu dekoratif üslup hemen filmlerde kullanılmaya başlandı. İnsanların zihninde uyandırdığı etki, filmlerde kullanılan imgelerle daha da pekişti. Popüler Art Deco motiflerini stilize ederek kullanan film yapımcıları, insanların bu tasarımları çağın ruhunu yansıtan imgeler olarak kabul etmesinde etkili oldular. Kendi içinde ufak bir gruba ulaşan dergiler ve manifestolar yoluyla söylemlerini yayınlayan mimarlar, insanlar modern mimarlığı sergiler yoluyla görüp, popüler dergiler bu tasarımlara sayfalarında yer vermeye başladıkça, daha geniş bir alanda tanınmaya başladılar.



Şekil 4.9: Le Corbusier, Pavillon de l'Esprit Nouveau, 1925

Sinemanın geniş izleyici kitlesine ulaşabilmesi ve sinemadaki deneysel çalışmaların farklı düşünceleri ifade edebilmekteki başarısı, mimarların kendi düşüncelerini anlatabilmek için, filmlerden propaganda amacıyla yararlanabileceklerinin farkına varmalarını sağladı (Janser, 1997, s. 36). 1928 yılında La Sarraz' da 1. CIAM kongresinde bir araya gelen mimarlar ve 1929 yılında aynı yerde kurulan CICI etrafında toplanan film yönetmenleri, benzer öncü yaklaşımlar peşindeydiler. La Sarraz, sinema ve mimarlıktaki avangard hareketlerin, kesiştiği yer oldu. 1930

yılında her iki grubun toplantısının aynı yer ve zamanda yapılmış olması ise bu etkileşimin bir sonucu olarak düşünülebilir. CIAM'ın kayıtlarında, film üzerine bir tartışma geçmese de, CICI tarafından hazırlanan film programı, CIAM etkinliklerinin bir parçasıydı (Janser, 1997, s. 35).

Modern mimarlar, belgesel filmler yoluyla kendilerini ifade edebilecekleri bir iletişim aracına sahip olduklarını daha iyi kavradılar. Janser, filmlerin modern mimarlığı tanıtmak amacıyla kullanılmasının farklı şekillerde olduğunu yazar (Janser, 1997, s. 37). Mimarlara, şehir plancılarına yönelik eğitici filmler ve konut sorunuyla ilgilenen partilerin işçileri eğitmek için gösterdiği filmler, propaganda amacıyla belirli grupları hedeflemişti. Modern yapıları finanse eden enstitülerin ve evlerini modern mimarlara tasarlatan kişilerin desteklediği filmler, yapıları, inşaat aşamasında ya da bitmiş şekilde göstererek, belirli bir müşteri grubuna sesleniyordu. Man Ray, 1928 yılında Les Mystères du Château du Dé adlı filmini, Noailles'lerin desteğiyle Robert-Mallet Stevens'in tasarladığı Villa Noailles'de çeker (Şekil 4. 10). İnşaat ve mobilya sektörünün, yeni teknolojileri tanıtmak için yaptırdığı filmler ise reklam ve propaganda amaçlıydı. Haber filmi olarak çekilen ve genellikle bitmiş yapıları gösteren filmler ise, insanları modern mimarlık konusunda bilgilendirmeyi amaçlıyordu. Belirli bir komisyon tarafından desteklenmeyen, mimarların veya ev sahiplerinin kendi bağımsız çalışmaları olan filmler ise, film gösterimleri arasına konan tanıtım amaçlı çalışmalardı. Pierre Chenal'ın Le Corbusier ile birlikte yaptığı 1931 tarihli Architecture D'Aujourd'hui ve 1928 tarihli Bâtir, modern tasarımların tanıtılması amacıyla çekilen bağımsız filmlerdir. Sigfried Giedion, modern mimarlığın filmler yoluyla insanlara gösterilmesinin, fotoğraflar, sergiler ve dergiler yoluyla iletilmesinden daha etkili olacağını savunurken (Janser, 1997, s. 34), filmler yoluyla tüketilecek modern mimarlık imgelerini, film sektörünün kullanımına sokacak yolu da açıyordu. Çünkü, modern mimarlık sadece mimarların kontrol edebildikleri belgesel filmler yoluyla değil, kurgulanmış filmler yoluyla da insanlara gösteriliyordu.

1924 yılında Mallet-Stevens'in dekorlarını tasarladığı, L'Inhumaine adlı film (şekil 4.11) modern mimarlar tarafından heyecanla karşılandı. Adolf Loos film hakkında "modern teknik adına etkileyici bir şiir" diyordu (Albrecht, 2000, s. 50). Modern tasarımların sinemada nasıl verimli bir şekilde kullanılabileceğini fark etmekte gecikmeyen egemen film sektörü, bu tasarımları estetize ederek kullanmaya başladı. Bir çok deneysel film yönetmeni, Amerika tarafından yetenekleri keşfedilince oradaki film stüdyolarına transfer edildiler. Fakat orada, istedikleri yapımları gerçekleştirebilmeleri için değil, filmlere yeni görsel efektler katarak kullanılmak şartıyla kabul edildiler. Avangard sanatçıların filmlerinde modern çağın

yaşam tarzlarını ifade etmek için kullanılan modern dekorlar, popüler yapımcılar tarafından kullanılmaya başlandı (Albrecht, 2000, s. 109). Set tasarımında uzmanlaşmış kişiler tarafından tasarlanan dekorlar artık modern mimarlığın insanları, modern yaşam konusunda bilgilendirme çabalarının dışında bir şeyi ifade ediyordu. İdeolojik temeli yadsınan ve dekora indirgenerek stilize edilen modern mimarlık, aldatıcı ve yapay yaşamların temsilinde kullanılıyordu.



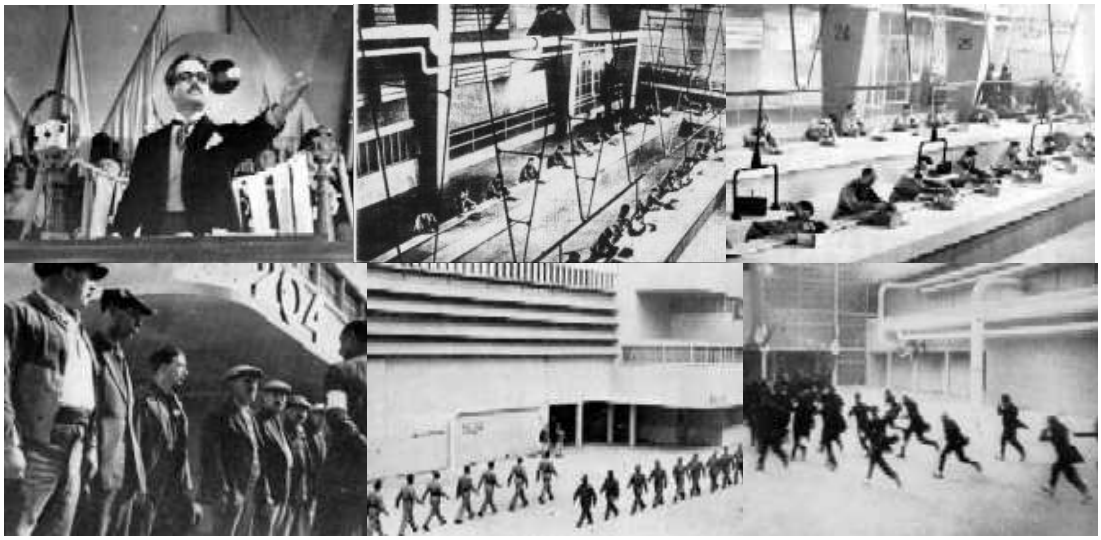
Şekil 4.10: Man Ray, Les Mystères du Château du Dé, 1928





Şekil 4.11: Marcel L'Herbier, L'Inhumaine, 1924

Réne Clair'in A Nous la Liberté filminde kullandığı modern dekorlar, deneysel yönetmenler arasındaki farklı bir bakışı ortaya koydu. Daha önce, toplumun sosyal ve kültürel hayatına bir yenilik getireceği iyimserliğiyle kullanılan modern tasarımlar, modernizme olumsuz bir bakışı yansıtıyordu (Albrecht, 2000, s. 58-61). Rasyonel biçimde düzenlenmiş fabrika imgeleri, bir hapishane ortamında çalışan robot gibi insanları çağrıştırıyordu (şekil 4.12). Sinemada modernizmin olumsuz yönlerinin eleştirisi, daha sonra 1936 yılında Charlie Chaplin'in Modern Times adlı filminde, Jacques Tati'nin Mon Oncle (Şekil 4.13), Playtime gibi filmlerinde ve Jean-Luc Godard'ın 1965 tarihli Alphaville'inde de görülür. Teknolojik yeniliklerin insanların yaşamlarını nasıl etkilediği, filmlerde ironik bir şekilde gösterilirken, bu yeniliklerin toplumun sosyal ve kültürel yapılarındaki yansımaları anlatılarda ve imgelerde açığa çıkar.



Şekil 4.12: René Clair A Nous la Liberté, 1931



Şekil 4.13: Jacques Tati, Mon Oncle, 1958

5. SONUÇ

Sinema ve mimarlık etkileşiminin sinemada görsel deneyim bağlamında ele alındığı bu tez, bugün her iki disiplinde sinema ve mimarlık konulu araştırmaların ilgilerini yönelttikleri alanın biraz dışında konumlanarak, farklı bir bakış açısı ortaya koymaya çalışmıştır. Sinema ve mimarlık arasında kurulan bağlantı, onların biçimsel olarak benzer özelliklere sahip oldukları düşüncesinden temellenmez. Kurulan ilişkinin zeminini sağlayan şey, film yönetmenlerinin ve mimarların zihinsel ve düşsel dünyalarını besleyen sanatlara ve yaşanan dünyaya yaklaşımlarıdır. Deneyim alanının genişlemesini sağlayan her türlü sosyal ve kültürel yapı, insanların yaşam deneyimlerine bir katkıdır. Bu katkı bireyin kendi varoluşunu güçlendirdiği gibi onun yaşadığı dünyaya bakışını da yönlendirir. Karşılaşılan her yaşam durumu, kendini oluşturma sürecinde bir çıkış noktasıdır. Mimari çevreler, deneyim, karşılaşma ve direniş alanları yarattıkça her türlü koşula, yaşam biçimine insanların beklentileri doğrultusunda cevap verebilen, farklılıkların bir arada varolmasını sağlayan mekanlar ortaya çıkar.

Filmlerde kullanılan mimari imgeler mekana dair ayrıntıları görünür kılarken, yaşamın dışarıda bırakılan yönlerini açığa çıkarırlar. Film imgeleri bu yönleriyle bireyin dünya ile kurduğu ilişkinin sınırlarını genişletme gücüne sahiptir. Bellekteki imgeler yeni imgelerle birlikte bir kurgu oluştururken, zihinde farklı görüntüler ortaya çıkarır. Bu noktadan sonra görünen sadece nasıl yaşanması gerektiğini dayatan bir mekan imgesi değil, kendini algıya ve tasarıma açan başka bir imgedir.

Bir yapıyı deneyimlerken dışında dolaşırız, içine gireriz, yürüyerek farklı açılardan içeri ve pencerelerden dışarı bakarız. Bir merkeze sabitlenemeyecek bir deneyimdir bu. Hareket ettiğimiz sürece dolaşarak keşfettiğimiz ayrıntılar, onlara yaklaşarak, uzaklaşarak ölçek değiştirirler . Durduğumuz noktadan gördüklerimize doğru tekrar hareket ettiğimizde, mekanın derinliğini hissederiz. Her gördüğümüz şey, dokunduğumuz yüzey, koku, ses kendi imgesini belleğimize kazır. Hissettiklerimiz ve gördüklerimiz birbirine karışmış olarak algılanırlar. Deneyimimiz sırasında o günün bağlamında ortaya çıkan yeni imgeler, anılarımızın, eski deneyimlerimizin, düşlerimizin sonucu olarak belleğimizde bulunan imgelerle birleşerek, mekanın bize

yaşattıkları doğrultusunda bir yandan çevremizi algılamamızı sağlarlarken, bir yandan da imgelemimizi harekete geçirirler.

Filmlerin mimari mekanları başarıyla gösterebilmesi, mimarlığın farklı bakışlara, deneyimlere açık olması ile bağlantılıdır. Mimari tasarım sırasında belirli bir senaryo çıkış noktası olsa da, ortaya çıkan mekanlarda nasıl yaşanacağı kontrol edilemeyecek bir şeydir. Her mekanın belirlenmiş bir işlevi ve belirli bir rotada kişiyi mekan içinde dolaştıran sirkülasyon alanları olsa da, bunlar her zaman değişik görüşlere, farklı hareketlere açık yerlerdir. Kamusal mekanlarda insanların benzer şekillerde hareket etmesi, toplumsal kurallar, hızlı tüketim gibi sosyal nedenlere bağlıdır. Bu alanlarda bile olumlu veya olumsuz kişisel deneyim alanları vardır. Çünkü her bireyin hissettikleri, mekanla kurduğu ilişki, orada olma nedeni farklıdır.

Tasarımlarında insanların güncel ihtiyaçları ve beklentileri doğrultusunda hareket eden mimarın, kendi yaşam deneyimleri yanında, imgelemini besleyen sanatlarla ilişkisi insanların fiziksel ve düşsel olarak var olabilecekleri mekanlar tasarlarken en büyük yardımcısıdır. Bellekteki imgeler her an anımsanmaya ve şimdi ile etkileşim içinde yeniden kurulmaya hazır olarak saklanırlar. Yaşanacak mekanlar tasarlayan mimar için belleğindeki imgeler, tasarlanacak yapının içinde bulunacağı sosyal, kültürel, coğrafi, ekonomik ve teknolojik bağlamlara göre yorumlanarak derinlik içeren varoluşsal mekanlara dönüşürler. Tasarlanan yapının özelliklerine bağlı olarak yapıda nasıl yaşanabileceğine dair sahneler mimarın zihninde canlanırken, mekan bir bakıma önceden yaşanmış olur. Tasarımın içinde bu imgeler yeniden kurulur. Buna bağlı olarak yapıda açığa çıkan, kişiyi iten ve dışlayan bir yüzey değil, her yönden saracak bir mekandır.

Sinema filmlerinde kullanılan güncel ve tarihi mekan imgeleri, insanların hem bugüne hem de geçmişe bakışlarında ve olayları algılamalarında etkilidir. Sinema ve mimarlık ilişkisini, sinema filmlerinin kitle iletişim aracı olmaya başladığı 19. yüzyıl sonlarından itibaren incelemek bu noktada önem kazanıyor. Sinemanın, kültür endüstrisi içinde önemli bir yere sahip olması ve çok sayıda izleyiciye ulaşması, toplumsal belleğin oluşumunda filmlerin kayda değer bir yeri olduğunu göstermektedir. Sinemanın toplum ile nasıl bir etkileşim içinde olduğunun izleri erken döneme ait filmlerde gözlemlenerek, toplum yapısının ve insanların yaşadıkları çevrelerin nasıl oluştuğu anlaşılmaya çalışılabilir.

Bireyin özel yaşamı ve toplum içindeki yaşamı toplumla etkileşim içinde olması açısından nasıl birbirine bağlıysa, onun yaşadığı çevreyi nasıl algıladığı da, yaşadığı çevrenin hangi yollardan yeniden sunulduğu ile o kadar yakından bağlantılıdır.

Sinema filmleri ortaya çıkmadan önce, resim, heykel, edebiyat, fotoğraf gibi sanatlardan gelen imgelerle belleğini oluşturan birey gördüğü, duyduğu veya deneyimlediği bir olayı anlamlandırırken bu imgelerden yararlanıyordu. 19. yüzyıl romanında, Balzac, Dickens, Dostoyevski, Tolstoy, Turgenyev, Flaubert, Stendhal ve Zola gibi yazarlar dönemlerinin günlük olaylarını ve insan tiplerini betimlerlerken, Nadar, Atget (Benjamin, 2001, s. 23-26) gibi fotoğrafçılar da yaşadıkları kentlerdeki gündelik yaşamı görüntülerine yansıtmışlardır.

Sinemanın hareketli görüntüyü getirmesi, insanların modern dünya ile farklı bir iletişim kurmasına yol açtı. Modern yaşamın hızla iç içe geçen imgelerden oluşan yapısını göstermek için sinema çok uygun bir sanat biçimiydi. Bu yaşamın kentlere getirdiği dinamik yapı, geçici karşılaşmalar, yeni bakış açıları ve bu duruma adapte olmaya çalışırken insanların algılamaya çalıştığı, hızla akıp giden modern kent imgeleri, içinde bulunduğu çağın özelliklerini tam olarak kavrayamayan fakat onun içinde devinen insanın, çevresinde olup bitenlere anlam verebilmesi için süregelen temsil araçlarından farklı bir ifade biçimine gereksinim duyduğunu ortaya koymuştu. Bir modern sanat biçimi olan sinema, ilk çekilen filmlerden başlayarak kent hayatının imgelerini gözler önüne serdi. Bu noktada ilk film yapımcıları, kentin çok farklı mekanlarında gezinerek, gözlemlemenin ve bakınarak dolaşmanın verdiği zevki yaşayan flaneur ile benzer bir duyguyu paylaşırlar.

Modern kent insanını anlatmanın bir yolu olarak onu kendi doğal ortamında gösteren sinemasal mekan, özellikle sinemanın ilk yıllarında belgesel olma özelliğine sahipti. Günlük hayatın sıradan olaylarını kentlerin kalabalık mekanlarında gösteren ilk sinema filmleri, bu çağa ait imgelerimizi oluşturan ve belleğimizi modern kentin görsel sunumlarıyla tanıştıran bir modern sanat biçimidir. Kent yaşamının kalabalık caddeleriyle, sanayileşmenin getirdiği üretim ve tüketim ilişkileriyle ve yeni ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenmeye başlayan mimari yapılarıyla film imgelerinde yer alması, sinemanın kent ile kurduğu ilişkinin başlangıç noktasını oluşturur. Kent bu ilk filmlerde olayların doğal mekanıydı. Filmler aracılığıyla kent yaşamını nesnel bir yaklaşımla gösterme arayışı, kameranın gerçeği olduğu gibi kaydetme özelliğine duyulan inancı yansıtıyordu. Kent imgeleri film yönetmeninin olaylara bakış açısını gösterse de, henüz kendileri de sinemanın düşüncelerini ve duygularını ifade etmek için taşıdığı potansiyelin farkında olmayan yönetmenler, çektikleri görüntülerin açığa çıkardıkları üzerinde durmadan kameranın gerçeği kaydetme özelliği ile ilgilenmişlerdi.

Erken sinema filmleri izleyici ile farklı bir ilişki içindeydiler. Filmler anlattıkları öykülerle değil, görüntüleriyle ilgi çekiyorlardı. Bu görüntüler ise ilk yıllarda sıradan

gündelik olayların kamera ile kaydedilmesi ile ortaya çıkıyordu. Hayata dair basit olayların insanlarda uyandırdığı heyecan, onun yaşanmış anları tekrar üretmekteki ve kaydetmekteki başarısından kaynaklanıyordu. Bu filmlerde seyirci, izlediği görüntüleri anlamlandırırken kendi yaşamındaki deneyimlerden yola çıkıyor ve imgeler arasındaki ilişkiyi ona tanıdık gelen günlük olaylar sayesinde kuruyordu (Pearson, 1997, s. 17). Sinemanın ortaya çıkması ile birlikte, insanların yaşadıkları çevre ve bireysel olarak deneyimleme olanaklarının olmadığı diğer ortamlarla kurdukları ilişki de değişmeye başlamıştı.

Sinema ve mimarlık ilişkisinde sanal mekan tartışmalarıyla sık sık bir arada anılmaya başlanan bu iki disiplinde, güncel araştırmalarda varılan noktanın geçmişteki izleri sürülürken, sinema ve modern mimarlığın en radikal örneklerinin verildiği 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar uzanılabilir. Erken döneme ait filmlerde kentlerde geçen rastlantısal olayları ve anlık insan davranışlarını gösteren yönetmenler, film imgelerinin insanlara ulaşmaktaki gücünü fark edince, görüntüleri bir anlatı ile birleştirerek kısa sinema filmleri oluşturmaya başladılar. İlk filmler, gerçek mekanlarda veya tiyatro dekoru benzeri boyalı paneller önünde tek bir bakış açısına bağlı olarak çekilirken, film stüdyolarının kurulmasıyla sinema filmlerinde özel olarak inşa edilmiş üç boyutlu dekorlar kullanılmaya başlanmıştır. Bu aşamanın vardığı yer ise büyük film stüdyoları ve teknik yeniliklerde desteklenen film endüstrisi olmuştur.

Film stüdyolarının kurulması ile birlikte mimarlık, set tasarımları yoluyla sinema ile daha yakın bir ilişki kurmaya başlamıştı. Mizansenin oluşturulmasında kullanılan mimari elemanların tasarlanmasında mimarlar aktif olarak yer almışlardır. Kamera hareketinin mekan içinde sağladığı dinamizm ve dekor tasarımının barındırdığı estetik potansiyel birçok sanatçı ve mimarın dikkatini çekiyordu. Diğer sanat biçimlerinde ortaya çıkan avangard yaklaşımlar yansımalarını sinemada da bulmuştu. Avangard yönetmenler filmlerde farklı görsel ifade biçimleri yaratmak için, deneysel mekanlar ve tasarımlar kullanıyorlardı. Fütürist, ekspresyonist, sürrealist, ve konstrüktivist filmler, bağımsız anlatım biçimleri ile kültür endüstrisinin maddi kaygılarla yapılan filmlerinin dışında bir alanda kendilerine yer buluyorlardı. Yeni estetik yaklaşımları denemek ve yaymak için sinemanın sahip olduğu olanakların farkına varan sanatçılar, bir yandan da sinema imgelerini yaratıcılıklarını besleyecek bir ilham kaynağı olarak görmüşlerdir.

20. yüzyılın başından beri modern mimarların yeni çağın modern algılama ve yaşama biçimine göre tasarlanmış mekanlar yaratmaktaki radikal girişimleri, ışığın kullanılmasındaki yaratıcı fikirleri ve hareketin getireceği farklı boyutların mekanın

deneyimlenmesinde insanlara sunacağı olanakların farkında olmaları, benzer amaçlar çerçevesinde avangard mimarların ve film yönetmenlerinin bir araya gelmesine yardımcı oldu. Gelişen film endüstrisi ile birlikte açılan sinema salonlarının tasarımı yoluyla olsun, filmler için yaptıkları set tasarımları yoluyla olsun birçok mimar sinema ile yakından ilgilenmeye başladı. Bu yakınlaşmanın önemli bir nedeni de 7. sanat olarak kabul edilen sinemanın teknik ve estetik denemeler ve deneyimler için elverişli bir sanat biçimi olmasıydı. Filmlerin ışık, hareket ve gölgeyi kullanarak kendine özgü bir mekan yaratmaktaki gücü fark edildikçe, film mimarlığı mimarlar için bir deney alanı olarak da önem kazanmıştır.

Donald Albrecht, 1920'lerin Avrupa filmlerinde yeni çağı simgeleyen bir metafor olarak kullanılan modern mimarlığın, 1930'larda transfer edildiği Hollywood filmlerinde dramatik bir ifade biçimine bürünmesinden bahseder (Albrecht, 2000, s. 109). Hollywood filmlerinde, sonradan zengin olmuş veya olma yolunda azimle ilerleyen kişilerin çalıştıkları, yaşadıkları ve eğlendikleri - çatı katı daireleri, ofisler, gece kulüpleri gibi - mekanların tasarımında modern dekorlardan yararlanılıyordu. Geçmişe dair motiflerden arındırılmış modern tasarımlar ve teknolojik yenilikler, filmlerdeki karakterlerin maddi kazançlar peşinde özgürleşme arayışlarının mekanda dışavurumunda kullanıldılar.

Modern toplumlarda sosyal, kültürel ve teknolojik yapılar hızlı değişimlere tabi oldukları için, bir mimari yapının deneyimlenmesi ve kişiler için anlamı da buna bağlı olarak değişkenlik gösterir. Filmlerde kullanılan mimari mekanlar, birbirinden çok farklı yaşamlara, olaylara mizansen sağlayabilirler. Bu ise bizim her defa o yapıları bambaşka bir gözle görmemize yola açar. Belleğimizde canlanan çevresinden, bağlamından, insanlardan kopmuş bir yapı değildir artık. Yaşam durumlarını açığa çıkaran mekanlar, mimarlığın anlamının sadece işlevi ile değerlendirildiği pozitivist bakışın tüm söylemlerini aşma gücüne sahiptir.

Filmlerin her türlü yapıyı farklı, hatta tersine çevrilebilir bir anlamla yeniden sunması, eleştirel bir bakış ortaya koyabileceği gibi, belirli bir iktidar sistemini temsil eden yeni bir biçim de yaratabilir. Modern mimarların yeni çağa uygun bir mimarlık arayışında toplumsal kaygılarla yaptıkları tasarımların, kimi kez ortaya çıkmalarına neden olan tüm ideolojilerden arındırılarak filmlerde yer almaları, içi boşaltılmış biçimlerin artık tüketilecek birer meta olarak sunulmasına yol açmasıyla bunun iyi bir örneğidir. Modern mimarlığın düşünsel altyapısından soyutlanarak kullanıldığı bu tür filmler yoluyla izleyiciler, gördükleri yeni yapıları sunuldukları biçim ve içerikle kabul etmeye zorlandılar. Filmlerin değeri, insanların hayallerini yerleştirebilecekleri ortamlar yaratıp, onlara gerçek yaşamın zor koşullarından kaçacakları dünyalar sunma

güçleriyle ölçülüyordu. Çünkü izleyici bu dünyaya ne kadar çok bağlanırsa, film endüstrisinin kazancı da o kadar yüksek oluyordu. Onlar, gerçek yaşamda deneyimleme imkanı bulamadıkları modern apartman dairelerini, villaları, mutfakları, banyoları, filmlerde bu mekanlarda yaşayan kişilere ve geçen olaylara bağlı olarak algıladılar. Dünyanın farklı yerlerindeki mimarlar da modern mimarlık imgelerini bu filmler aracılığıyla gördüler. Dergilerin, dünya fuarlarının yanında sinema, bir anda çok sayıda insana ulaşabilme özelliği ile dönemin tasarım anlayışını belirleyen bir araç oldu. İnsanların belleklerinde modern yapılar, bu filmlerdeki biçimleriyle yer ettiler. Örneğin, modern mimarların hijyenik ortamlar yaratmak için önerdikleri banyo tasarımları, bu filmlerde toplumun kurallarına başkaldıran kadınların güzellik merkezlerine dönüştüler. Bu ise, yönetmenler bilinçli veya bilinçsizce yapsınlar, bu yapılarda yaşayan kişi ile birlikte mekanı da bir yandan izleyicilerin gözünde olumsuzlayan, bir yandan ise izlenirken çekici kılan bir anlatı oluşturur. Çünkü filmlerde bu mekanlarda yaşayan kişiler, anlatıya kattıkları fantazyalarla insanları yaşamın gerçeklerinden - özellikle Amerika'da 1929 bunalımı sonrasındaki yıllarda - uzaklaştırdıkları sürece kabul edilebilir olan karakterlerdi. Gerçek yaşamda muhafazakar toplum yapısı içinde dışlanmadan barınmaları olanaksız olan kişilikler, ekranın alanında kaldıkları sürece zararsız görüldüler. Buna bağlı olarak filmdeki karakterlerin yaşadıkları modern mekanlar, melodramlar ve müzikallerin büyülü ortamında izleyiciler tarafından yadırganmamış olsalar da, insanlar gerçek yaşam için onları geleneksel değerlerinden, sıcak ev ortamlarından uzak ve duygusuz buldular.

Modern mimarlığın biçimlerini estetize edip kullanan egemen film endüstrisi, insanların, modern mimarlıkla tanışmalarında en etkili araçlardan biri olmuştur. Toplumda mimarlık ile ilgili ortak bilginin nasıl oluştuğu, onu deneyimlemeyi nasıl öğrendiği, kentte karşılaştığı yapıları nasıl algıladığı, mimarlığın film imgeleri ile yeniden sunumuyla yakından ilgilidir. Modern mimarlık bilgisinin, bir kitle iletişim aracı olan sinema ile, mimarlar arasında nasıl yayıldığını ve bu bilginin popüler görüntüsünün topluma nasıl bir dönüşüm sonucunda ulaştığını anlamak için, set tasarımlarında modern mimarlığın nasıl yeniden üretildiğinin incelenmesi, önemli bir çıkış noktası olarak görülebilir.

Toplumlara dair bilgilerin insanlara ulaşması ve içselleştirilmesi için bir hikaye ile yeniden sunulması gerekir. Geçmişin toplumsal bellek içinde yaşatılmasında kitle

iletişim araçları etkili olurlar.[1] Bu araçlar yoluyla yeniden sunulan tarihin insanlar tarafından nasıl algılanacağı, şimdi ile geçmişin etkileşimine ve buna yol açan kitle iletişim aracının ideolojisine bağlıdır. Toplumsal belleğin oluşumunda önemli rolü olan sinemanın, anımsanabilir ve kolay algılanabilir görüntüler kullanması, toplumsal tarihin popüler görüntüsünün oluşumunda en etkili yollardandır. Marc Ferro, filmlerin tarihle olan ilişkisinin dört farklı odaktan kaynaklandığını söyler (Ferro, 1995, s. 191-192). Ferro, öncelikle bir devletin, bir dinin, bir partinin veya her hangi bir ideolojiye sahip bir örgütün bakış açısını gösteren filmlerden (Stachka, Ben Hur) bahsettikten sonra güçleri yettiğince bu ideolojilere karşı bir tarih oluşturan ve genel kabule muhalefet eden filmleri (Feminist filmler, Andrei Rublov) değerlendirir. Onların ardından sözlü gelenek veya meşrulaşmış sanat yapıtları aracılığıyla varlığını koruyarak toplumsal belleği sürdüren filmlere karşı (Birth of a Nation, Cabiria), kendi çözümlemelerine başvuran bağımsız yorumlara sahip filmleri öne çıkararak (Ladri Di Biciclette, M, A Nous la Liberté) söylemler arasındaki ayırımı vurgular. Açık anlamları ile popüler filmler, sinemanın yeniden sunduğu mitlere dayalı genel tarihi, süregelen baskın değerleri koruyarak iletmeyi sürdürürken, kolay çözülebilir kodlar kullanarak toplumla etkileşim içinde toplumsal belleği oluşturmaya devam ederler. Bu filmlerin dikte edici bir anlatım biçimine sahip olmaları egemen ideolojinin ürünü olan film piyasasındaki sansür yasalarının da katkısıyla, onların savundukları değerlere - kadının toplumdaki geleneksel anne rolü, ailenin muhafazakar yapısı, ülkelerin kahramanlık dolu tarihleri, kapitalist üretim ve tüketim ağının belirlediği modalar, etnik grupların, çalışanların toplumdaki yeri - karşı oluşacak yorumları elimine etme isteklerinden kaynaklanır.

Filmlerde, olayların geçtiği mimari bir çevrenin yer alması kaçınılmaz olduğundan, sinemanın yeniden sunduğu tarihin kapsamına mimarlık tarihi ve sanat tarihi de girer. Tarihin filmler yoluyla yeniden sunumu, kitle iletişim araçlarının toplumsal belleği oluşturmaktaki gücü arttıkça, incelenmesi daha da gereklilik kazanan bir konudur. Görsel iletişim araçları, geçmişe dair imgeleri ve bilgileri taşımaktaki ve nesiller boyunca sürdürmekteki güçleri nedeniyle toplumsal belleğin oluşturulmasında ve korunmasında etkililerdir. Film yönetmenleri, birer düşünür olarak da kabul edilmeye başlanınca, sinemanın tarih üzerine söylem tutturacak

[1] Toplumsal Bellek ile ilgili çalışmalara ve bu konuda bibliyografyaya sahip kitaplara örnek olarak bakınız: Russell Jacoby, Belleğini Yitiren Toplum, (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1996): Paul Connerton, Toplumlar Nasıl Anımsar?, (Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999); Jan Assmann, Kültürel bellek: Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik, (Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2001); Nurçay Türkoğlu 'Görü-Yorum: Gündelik Yaşamda İmgelerin Gücü' adlı kitabında toplumsal bellek ile ilgili araştırmalardan ve bu konu üzerine olan çalışmalardaki farklı yaklaşımlardan bahseder (İstanbul, Der Yayınları, 2000).

güçte olduğu da fark edilmeye başlanmıştı. Sinema filmleri, tarihi yeniden sunmak, yorumlamak, üzerine düşünmek ve geçmişin izlerinden anlamlar çıkarmak için önemli bir kaynak sunarlar. Bağımsız nitelikteki filmler, geçmiş olayları yeniden sunarken bir karşı-tarih de oluşturabilirler.

Kitle iletişim araçlarının, dışarıda bir şey bırakmayacak şekilde her türlü olayı yeniden sunmaktaki gücü, çıkarları doğrultusunda bu araçları kullanmak isteyen egemen güçlerin elinde bir sömürü aracına dönüşebilir. Bu ise özgürlük ve farklı deneyimler söz vererek insanları tutsak etmekten, üst üste yığılmış farklı zaman yapılarını düşünmeye fırsat bırakmayacak şekilde yığarak bir anlamsızlık bulutu oluşturmaya uzanan bir çerçeve içinde, farklı yollarla gerçekleştirilebilir. Görsel kültürün, insanların bilgilenme ve eğlenme biçimlerini yönlendiren baskın bir etmen olduğu bu çağda, birey karşı karşıya kaldığı imgeleri yorumlamaktan ve içinde bulunduğu bağlamdan kopmadan değerlendirmekten alıkonarak, görüntü yığını içinde kendine farklı bir yol açmakta zorlanır.

Bellek yitiminin eleştirisi ilk kez Adorno tarafından 1930'ların sonlarında müziğin fetiş karakteri üzerine olan yapıtında, daha sonra da Aydınlanmanın Diyalektiği adlı kitabının kültür endüstrisi bölümünde dile getirilmişti (Huyssen, 1999, s. 15). Andreas Huyssen, Walter Benjamin ile Theodor W. Adorno'nun sanat ve kültür endüstrisi üzerine yapıtlarına yön veren konuların bellek ile zamansallık olduğunu yazar. Film endüstrisinin açığa çıkartılmamış yönlerinin eleştirisinin Adorno tarafından 1940'ların sonlarında yapılması (Adorno, 1996) kuşkusuz belli bir sürecin çözülmeye başlamasına tekabül ediyordu. Kültür endüstrisinin toplumları yönlendirebilme gücüne bağlı olarak, dünyanın dört bir yanında izlenen Hollywood filmleri ve benzerlerinin toplumda yarattığı uyuşukluk ve tepkisizlik ve aynı zamanda yol açtığı ani çıkışlar, bellek yitiminin bir yansıması idi. Anlık ve gelir geçer imgelerin hücumu altında bireysel varoluşunu ve kişisel belleğini kaybetmeye başlayan bireyin, yaşamını sürdürebilmesi için hazır bilgiler sunan kolektif belleği, onun içinde bulunduğu toplumda huzursuzluk duymadan ve çevresindeki insanlara ve olaylara yabancılaşmadan yaşayabileceği yanılsamasını yaratıyordu. Fakat bellek yitimi, sadece hızlı bir tüketime sunulan imgelerin, travma benzeri bir etkiyle insan zihninde yarattığı boşluğa değil, eşzamanlı olarak, büyük anlatıları ile geri çağrılan geçmişin, siyasi ve kültürel güçler tarafından mitler yoluyla yeniden sunumuna dayanıyordu. İster tüketime sunulan kültür endüstrisinin ürünlerinin, yeniye yer açmak için unutmayı kolaylaştıracak yüzeysellikte oluşturulması, isterse de mitlere dayalı tarihin, tartışmalara yer vermeyecek şekilde dondurulup kolektif bellek içinde yaşatılması yoluyla olsun, bellek yitimi çok farklı şekillerde varlığını sürdürebilir.

Andreas Huyssen'in belirttiği gibi, bu duruma karşı yapılan eleştirilerde artık sadece kapitalist şeyleşmeye karşı söylemler üzerinden değil, aşırı bilgi yüklemesi içinde her şeyin anlamsızlaşmaya başladığı bir dünyada tutunacak bir alan arayışı üzerinden ortaya çıkar ve bellek yitimine eşlik eden durum bu noktada bellek saplantısıdır (Huyssen, 1999, s. 18-19). Bu da zaman zaman belleğin kendisini tüketilecek bir metaya dönüştüren bir zamana tutunma gereksinimini dile getirir. Huyssen, Adorno'nun belleğin meta biçiminde dondurulması şeklindeki Marksist eleştirisinin, hala günümüz bellek yitiminin önemli bir boyutunu ortaya koyduğunu belirtir.[2]

Görsel iletişim araçlarının insanları, baskın ideolojilere uymaya ve yönetilmeye hazır kitleler haline getirmeye yönelik düzenlenişi, artık sadece eski filmlerde izlerine rastlayabileceğimiz doğrudan bir propaganda ile sürmemekte. Bugünün yanılsaması, ona sonsuz bir özgürlük alanı yarattığını ve bireyselliğini sınırsız olarak yaşayabileceğini savunan söylem üzerinden oluşturuluyor. İnsan, her şeye sahip olduğu illüzyonunu yaratan bir ortam içinde, aslında hayal ettiğinin çok altında bir bireyselliğe ve toplumla ilişkiye razı gelebiliyor. Yoğun bir şekilde görsel uyaranlarla çevrelenmiş olduğumuz bu çağda, her türlü görsel iletişim aracının bize ulaşmasının ve bizim onlara ulaşmamızın artık ne kadar kolay olduğu fark edildikçe, bu araçlar yoluyla bize gelen birçok mesajın da, aslında hiçbir şeye tekabül etmeyen görüntüler olduklarını daha iyi anlamaya başlarız. İçinde bulunduğumuz dönemde bizi her yönden saran görsel iletişim araçları, sundukları görüntüler yoluyla mesajlarını iletirler. Bu görüntüler, bir süre sonra hızlı bir tüketim süreci içinde, kendi başlarına bir amaca dönüşürler. Her aracın bir amaç olmaya başlaması aslında, toplumdaki sosyal ve kültürel boşlukların doldurulamamasından ve toplumdaki, dünyada olup bitenlere verilecek anlam yokluğundan kaynaklanır.

Güncel çevre imgeleri, bu imgelerin kaynağı olan ortamlarda yaşayan bireyi, çevresiyle farklı bir ilişkiye sokar. Fakat kullanılan mekanın özelliğine göre, soyut, dünyadan kopuk ve temasa yer vermeyen bir ilişki de olabilir bu. Bireyin dünyayı anlamlandırmasına ve diğer insanları anlamasına yardım edebilme potansiyelini taşıyan imgeler, tekno-kültür ürünü kurgulanmış imgelerin gösterişli yapısı yanında sönük kalabilir. İnsanların anlık bilgilenme ve eğlenme isteklerini karşılamayan ve onları yaşanan dünya ile karşılaşmaya zorlayarak indirgemeci bakışa teslim olmayan imgelere karşı özenle üretilmiş imgeler daha kolay kabullenildikleri için

[2] Huyssen'e göre bu görüş önemli bir noktayı açığa çıkarsa da, meta biçimi ile ruhsal yapıyı indirgemeci bir yaklaşımla örtüştürdüğü için, bize kültürümüzü kuşatan anımsama arzuları ve pratiklerini açıklayacak gereçleri sağlayamaz.

toplumların görsel kültüründe baskın olabilirler. Bilişim çağında, yaşanan dünya ekrandan uzaklaştırılırken, sanal mekan deneyimleriyle tasarlanan yapıların, temasa yer bırakmayacak donuklukta olup olmadığı önemli bir soru olarak karşımıza çıkıyor. Gerçek yaşamın dışarıda bırakıldığı noktada, bilgisayarda üretilmiş sanal mekanlar kendi başlarına bir amaca dönüşürler. Tasarımı yönlendiren tek etmenin, bilgisayar programlarının farklı biçimler oluşturma kapasiteleri ve onları verimlilikle kullanma becerisi olduğu zaman ortaya çıkan, yaşam deneyimlerinin, düşlerin, algılananların, yani belleğimizi oluşturan her şeyin yadsındığı bir mimarlıktır.

Richard Sennett, modern çevrelerin yapılandırılmasında düzen elde etmeye yönelik saplantının, temas korkusuyla paralel geliştiğinden bahseder (Sennett, 2002, s. 11-16). Ona göre, dokunma duyusu yoluyla yabancı bir şeyi veya birini hissetme riskine gireriz ve teknoloji bu riskten uzak durmamızı sağlar. Burada düzen temasın olmaması demektir. Modern kentin yapıları da, kentin bu temassızlık sonucu nötralize olmuş mekanlarıdır. Kevin Robins, William Mitchell'in "City of Bits" adlı kitabında anlattığı yazılım-kenti için yaptığı yorumda, siber-alan ortamının, modern dönemin alternatif bir toplum değil de, daha çok topluma alternatif bir ortam kurma arzusunu sürdürdüğüne değinir: 'Burasının topluma alternatif bir alan olmasının nedeni, cisimleşmiş varlığın ve karşılaşmaların olmadığı, veya ötekilerle sanki bedenleri yokmuş gibi ilişki kurmaya olanak veren bir yer olmasıdır' (Robins, 1999, s. 63).

Sennett'in belirttiği gibi, bedenlerin bir araya gelme biçimleri, kent kültürünün ve kentteki yaşam deneyimlerinin bir ölçütü olarak düşünülebilir. Bedensel olarak içinde var olduğumuz yaşam dünyamız, görüşün ve duyularımızın karşılaşma alanıdır. Merleau-Ponty görüşün içinde saklı olan dokunsal değerlerden bahseder . Ona göre dünyayı dış zarfına göre görmeyiz, onu içeriden yaşarız, onun içinde sarılmış durumdayızdır ve dünya çevremizdedir, karşımızda değil (Merleau-Ponty, 1996 , s. 59). Gördüklerimiz ve duyumsadıklarımız bir arada algılanırlar. Bu birlikteliğin kaynağı ise görünenlerin bedende dokunsal bir iz bırakması ve dokunulabilir yüzeylerle her karşılaşmanın görme biçimimizi etkileyecek bir dokunsal bellek yaratmasıdır. Bedenimizin dokunsal bir deneyim kazanması somut bir ortamda gerçekleşebileceği gibi, temasın gördüklerimiz ve belleğimiz arasındaki etkileşimden doğmasının sonucu olarak zihinsel dünyamızda da olabilir. Film imgelerinin, insanların varoluş mekanlarını gösterebilmesi, bu mekan imgelerinin sadece izlenecek değil, aynı zamanda duyularla hissedilebilecek yaşam durumlarını açığa çıkarması ile bağlantılıdır. Mimarlık hem bu görüşlere ve deneyimlere ortam hazırlayan disiplin olarak, hem de bu imgelerden beslenen bir sanat olarak, kendi

anlamını insanların yaşam deneyimlerinde bulur. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimin izleri, her iki sanat biçiminin de yaşam durumlarının geçtiği mekanları yaratmasıyla açığa çıkar.

KAYNAKLAR

A) Kitaplar ve Kitap Bölümleri

Adorno, T.W., 2000. *Minima Moralia*, Metis Yayınları, İstanbul, çev:O. Koçak, A. Doğukan.

Adorno, T.W. ve Horkheimer M., 1996. *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar II*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, çev:O. Özügül.

Aker, C., 2000. Holl ile Konuşma, in *Steven Holl*, Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 2, İstanbul.

Akın, G., 2002. Felsefe Mimarın Ne İşine Yarar?, in *Mimarlık ve Felsefe*, Eds. Şentürer, A., Ural, Ş., Atasoy, A., Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Albrecht, D., 2000. *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*, Hennessey+Ingalls, Santa Monica.

Ando, T., 2000. Tabi, Gezi, in *Tadao Ando*, Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 6, İstanbul.

Arnheim, R., 2002. *Sanat Olarak Sinema*, Öteki Yayınevi, Ankara, çev:R. Ünal.

Bachelard, G., 1996. *Mekanın Poetikası*, Kesit Yayıncılık, İstanbul, çev:A. Derman.

Barber, S., 2002. *Projected Cities: Cinema and Urban Space*, Reaktion Books Ltd. , London.

Baudelaire, C.P., 1992. *Paris Sıkıntısı*, Adam Yayınları, İstanbul, çev:T. Yücel.

Benjamin, W., 2001. *Fotoğrafın Kısa Tarihçesi*, YGS Yayınları, İstanbul, çev:A. Cengizkan.

Benjamin, W., 1992. Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, in *Art in Modern Culture: An Anthology of Critical Texts,* Eds. Frascina, F. ve Harris, J., Phaidon Press, London.

Bergdoll, B., 1993. Altered States of Vision: Film, Video, and the Teaching of Architectural History, in *Architecture on Screen*, Ed. Covert, N., New York.

Bunuel, L., 1986. *Son Nefesim*, Afa Yayınları, İstanbul.

Chatman, S., 1985. *Antonioni or, the Surface of the World*, University of California Press, Berkeley.

Colomina, B., 1996. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, The MIT Press, Massachusetts.

Fear, B. ed., 2000. *Architecture and Film II*, Architectural Design Profile 143, London.

Ferro, M., 1995. *Sinema ve Tarih*, Kesit Yayıncılık, İstanbul, çev:T. Ilgaz ve H. Tufan.

Fillion, O., 1997. Life into Art, Art into Life: Fusions in Film, Videos and Architecture, in *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia*, Eds. Penz, F. ve Thomas, M., British Film Institute, London.

Frampton, K., 1998. Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance, in *Essays on Postmodern Culture,* Ed. Foster, H., The New Press, New York.

Frampton, K., 2002. *Modern Architecture: A Critical History*, Thames & Hudson, London.

Harvey, D., 1999. *Postmodernliğin Durumu: Kültürel Değişimin Kökenleri*, Metis Yayınları, İstanbul, çev:S. Savran.

Huyssen, A., 1999. *Alacakaranlık Anıları: Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek*, Metis Yayınları, İstanbul, çev:K. Atakay.

Janser, A., 1997. Hans Richter's Die neu Wohnung and the Early Documentary Film on Modern Architecture, in *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia*, Eds. Penz, F. ve Thomas, M., British Film Institute, London.

Johnson, V. T. ve Petrie, G., 1994. *The Films of Andrei Tarkovsky: A Visual Fugue,* Indiana University Press.

Künzel, U., 1986. *Wim Wenders*, Afa Yayınları, İstanbul, çev:K.Çalışkan.

Lamster, M., ed., 2000. *Architecture and Film*, Princeton Architectural Press, New York.

Merleau-Ponty, M., 1994. *Algının Fenomenolojisine Önsöz*, Afa Yayınları, İstanbul, çev:M Atıcı.

Merleau-Ponty, M., 1996. *Göz ve Tin*, Metis Yayınları, İstanbul, çev:A. Soysal.

Merleau-Ponty, M., 1999. Beden, in *Bir Anatomi Dersi: Ev,* Ed. Çorlu, V., Cogito, sayı:17, çev:I. Ergüven.

Neumann, D., ed., 1999. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York.

Norberg-Schulz, C., 1988. The Way of Reima Pietilä, in *One Man's Odyssey in Search of Finnish Architecture*, Ed. Quantrill, M., Building Book LTD, Helsinki.

Orr, J., 1997. *Sinema ve Modernlik*, Ark Yayınları, Ankara, çev:A. Bahçıvan.

Özön, N., 1995. Çevirenin Önsözü, Bazin, A., in *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, Bilgi Yayınevi, İstanbul, çev:N. Özön.

Pallasmaa, J., 2001. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema,* Rakennustieto Oy, Helsinki.

Papadaki, S., 1951. *The Work of Oscar Niemeyer*, Reinhold Publishing Corporation, U.S.A.

Pare, R., 2000. *Tadao Ando: The Colors of Light*, Phaidon Press Limited, London.

Pearson, R., 1997. Early Cinema, in *The Oxford History of World Cinema: The Definitive History of Cinema Worldwide*, Ed. Nowell-Smith, G., Oxford University Press, Oxford

Penz, F. ve Thomas, M., eds., 1997. *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia*, British Film Institute, London

Petrić, V., 2000. *Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm*, , Öteki Yayınevi, Ankara, çev: G. Yamaner.

Richter, H., 1947. A History of the Avantgarde, in *Art in Cinema*, The San Francisco Museum of Art.

Robins, K., 1999. *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, çev.N. Türkoğlu.

Rosenstone, R. A., ed., 1995. *Revisioning History: Film and the Construction of a New Past*, Princeton University Press, New Jersey

Rotha, P., 2000. *Sinemanın Öyküsü*, İzdüşüm Yayınları, İstanbul, çev:İ. Şener.

Ryan, M. ve Kellner, D., 1997. *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, çev:E. Özsayar.

Said, E., 1995. *Entelektüel: Sürgün, Marjinal, Yabancı,* Ayrıntı Yayınları, İstanbul, çev:T. Birkan.

Schwarzer, M., 2000. The Consuming Landscape: Architecture in the Films of Michelangelo Antonioni, in *Architecture and Film*, Ed. Lamster, M., Princeton Architectural Press, New York.

Scognamillo, S., 1997. *Dünya Sinema Sanayii*, Timaş Yayınları, İstanbul.

Sennett, R., 1999. *Gözün Vicdanı: Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, çev:S. Sertabiboğlu ve C. Kurultay.

Sennett, R., 2002. *Ten Ve Taş: Batı Uygarlığında Beden Ve Şehir*, Metis Yayınları, İstanbul, çev:T.Birkan.

Tisdall, C. ve Bozzolla, A., 1996. *Futurism*, Thames and Hudson, New York.

Tschumi, B., 1994a. *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Massachusetts.

Tschumi, B., 1994b. *The Manhattan Transcripts*, Academy Editions, London.

Tzonis, A., 2001. *Le Corbusier, The Poetics of Machine and Metaphor,* Universe Publishing, New York.

Vidler, A., 2001. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, The MIT Press, Massachusetts.

Weihsmann, H., 1997. The City in the Twilight: Charting the Genre of the City Film 1900-1930, in *Cinema and Architecture: Méliés, Mallet-Stevens, Multimedia*, Eds. Penz, F. ve Thomas, M., British Film Institute, London.

B) Süreli Yayınlardaki makaleler

O'Herlihy, L., 1994. Architecture and film, in *Architecture & Film*, Ed. Toy, M., Architectural Design Profile 112, London.

Rattenbury, K., 1994. Echo and Narcissus, in *Architecture & Film*, Ed. Toy, M., Architectural Design Profile 112, London.

Talamona, M., 1997. The Casa Malaparte, *DAIDALOS*, 03/1997, 46-55

Turim, M., 1991. The Displacement of Architecture in Avant-Garde Film, in *Cinema and Architecture*, Iris 12, Paris.

C) Görsel Kaynakça

Şekil 2.1 : www.3cinema.art.pl
Şekil 2.2 : www.frenchfilms.topcities.com
Şekil 2.3 : www.senseofcinema.com
Şekil 2.4 : DVD, The Criterion Collection, 2002
Şekil 2.5 : Dietrich Neumann, ed., 1999. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York, s. 89, 91
Şekil 3.1 : www.reviews.dvdbeaver.com
Şekil 3.2 : DVD, Image Entertainment, 1998
Şekil 3.3 : DVD, Winstar TV&Video, 2001
Şekil 3.4 : DVD, Miramax Films, 2003
Şekil 3.5 : DVD, The Criterion Collection, 1999
Şekil 3.6 : DVD, The Criterion Collection, 1999
Şekil 3.7 : Alexander Tzonis, 2001. *Le Corbusier, The Poetics of Machine and Metaphor,* Universe Publishing, New York, s. 106, 107
Şekil 3.8 : Fotoğraf: Gül Kale
Şekil 3.9 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.10 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.11 : Juhani Pallasmaa, 2001. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema,* Rakennustieto Oy, Helsinki, s. 119, 121
Şekil 3.12 : a.g.e., s. 140
Şekil 3.13 : DVD, Image Entertainment
Şekil 3.14 : DVD, Image Entertainment
Şekil 3.15 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.16 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.17 : www.cees-b.nl
Şekil 3.18 : www.safa.fi
Şekil 3.19 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.20 : DVD, Universal Studios, 2003
Şekil 3.21 : DVD, Universal Studios, 2003
Şekil 3.22 : Richard Pare, 2000. *Tadao Ando: The Colors of Light*, Phaidon Press Limited, London, s. 165, 56, 207,138
Şekil 3.23 : DVD, World Cinema Ltd., 2002
Şekil 3.24 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.25 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.26 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.27 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.28 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.29 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.30 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.31 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.32 : Juhani Pallasmaa, 2001. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema,* Rakennustieto Oy, Helsinki, s. 135
Şekil 3.33 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.34 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.35 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 3.36 : DVD,The Criterion Collection, 1999, Anchor Bay Entertainment UK Ltd., 2002
Şekil 3.37 : www.archimagazine.com
Şekil 4.1 : DVD, Kino Video, 2002
Şekil 4.2 : Caroline Tisdall & Angelo Bozzolla., 1996. *Futurism*, Thames and Hudson, New York, s. 144
Şekil 4.3 : www.membres.lycos.fr
Şekil 4.4 : www.moholy-nagy.com

Şekil 4.5 : Dietrich Neumann, ed., 1999. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York, s. 69
Şekil 4.6 : Fotoğraf: G. Kale
Şekil 4.7 : Donald Albrecht, 2000. *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*, Hennessey+Ingalls, Santa Monica
Şekil 4.8 : Beatriz Colomina, 1996. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, The MIT Press, Massachusetts, s. 313
Şekil 4.9 : DVD, Fondation Le Corbusier, 1997
Şekil 4.10 : www.3cinema.art.pl
Şekil 4.11 : www.frenchfilms.topcities.com
Şekil 4.12 : www.frenchfilms.topcities.com
Şekil 4.13 DVD, The Criterion Collection, 2001

ÖZGEÇMİŞ

Gül Kale 1977 yılında İstanbul'da doğdu. 1995 yılında Üsküdar H. Avni Sözen Anadolu Lisesi'nden mezun olarak İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümüne girdi. Bu bölümden 2000 kış yarıyılında mezun oldu ve 2001 yılında İ.T.Ü. Mimarlık Tarihi yüksek lisans programına başladı. 19. Uluslararası İstanbul Film Festivali'nde gösterilen "Fasulye" adlı filmin dekor tasarımlarını yaptı. Mayıs 2003 Sinema ve Tasarım Semineri'nde ''Görsel Bellek: Sinema ve Mimarlık Etkileşimi'' başlıklı bir bildiri sundu.