

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA KENT VE BEDEN
İLİŞKİSİNİN SİNEMATOGRAFİ ÜZERİNDEN OKUNMASI**

Abdullah YÜCEL

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimarlık Anabilim Dalı
Bina Araştırma ve Planlama Programı

Danışman
Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM

Nisan, 2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA KENT VE BEDEN
İLİŞKİSİNİN SİNEMATOGRAFİ ÜZERİNDEN OKUNMASI**

Abdullah YÜCEL tarafından hazırlanan tez çalışması 29.04.2021 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Araştırma ve Planlama Programı **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM
Yıldız Teknik Üniversitesi
Danışman

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM, Danışman
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Senem KAYMAZ, Üye
Yıldız Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üye. Ece POSTALCI, Üye
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Danışmanım Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM sorumluluğunda tarafımca hazırlanan Mimarlık ve Sinema İlişkisi Bağlamında Kent ve Beden İlişkisinin Sinematografi Üzerinden Okunması başlıklı çalışmada veri toplama ve veri kullanımında gerekli yasal izinleri aldığımı, diğer kaynaklardan aldığım bilgileri ana metin ve referanslarda eksiksiz gösterdiğimi, araştırma verilerine ve sonuçlarına ilişkin çarpıtma ve/veya sahtecilik yapmadığımı, çalışmam süresince bilimsel araştırma ve etik ilkelerine uygun davrandığımı beyan ederim. Beyanımın aksinin ispatı halinde her türlü yasal sonucu kabul ederim.

Abdullah YÜCEL

Aileme

ve

Mekanı yasayarak deneyimleyen,

Hareketli bedenlere

TEŞEKKÜR

Bu çalışmamdaki eksikliklerin bağışlanmasını dilerken daimi ilgisini eksik etmeyen sayın hocam Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM'den, bu tezin yayınlanmasına ön ayak olan tüm hocalarım ve enstitü, bölüm çalışanlarından, manevi desteklerini her daim yanımda hissettiğim ailem ve arkadaşlarımdan minnet dolu teşekkürlerimin kabulünü rica ederim.

Abdullah YÜCEL

İÇİNDEKİLER

KISALTMA LİSTESİ	vii
ŞEKİL LİSTESİ	viii
TABLO LİSTESİ	x
ÖZET	xi
ABSTRACT	xiii
1 GİRİŞ	.17
1.1 Literatür Özeti	21
1.2 Tezin Amacı	28
1.3 Hipotez	30
1.4 Tezin Yöntemi.....	31
2 BEDEN, MEKAN, SİNEMA İLİŞKİSİ	38
2.1 Yaşayan Bir Özne Olarak: Beden	38
2.1.1 Yaşayan Beden ve Antitezi Olarak Yaşamayan Beden.....	39
2.2 Yaşanan Bir Nesne Olarak: Mekan.....	42
2.2.1 Yaşanan Mekan ve Antitezi Olarak Yaşanmayan Mekan	43
2.2.2 Gündelik Hayatın Yaşandığı Yer: Kentsel Mekan.....	46
2.3 Yaşatan Bir Araç Olarak: Sinema.....	47
2.3.1 Algılanan Mekan ve Antitezi Olarak Algılanmayan Mekan	49
2.4 Bedenin Mekanla Etkileşimi	52
2.4.1 Beden ve Mekanın İnteraktif Birlikteliği.....	52
2.4.2 Tarihsel Süreçte Beden-Kentsel Mekan Etkileşimi.....	55
2.5 Kentsel Mekanın Sinemada Temsili	62
2.5.1 Tarihsel Süreçte Kentsel Mekanın Sinemada Temsili.....	64
2.6 İzleyicinin Sinemasal Mekanla Etkileşimi	68
2.6.1 Tarihsel Süreçte İzleyicinin Görüntüyle Etkileşimi	72

3	BEDENİN MEKAN DENEYİMİ	75
3.1	Mekansal Deneyim İçin Hareket	76
3.1.1	Hareketli Bedenin Kentsel Mekanı Yaşamaları.....	78
3.1.2	Hareketsiz Bedenin Sinemasal Mekanı Yaşamaları	79
3.2	Mekansal Farkındalık İçin Dokunma.....	81
3.2.1	Kentli Bedenin Kentsel Mekana Dokunması	84
3.2.2	İzleyici Bedenin Sinemasal Mekanı Dokunması	87
3.3	Bedenin Mekan Deneyimi.....	88
4	KENTSEL VE SİNEMASAL ÖRNEKLER ÜZERİNDEN OLAY İNCELEMESİ	92
4.1	Yaşayarak Kentsel Mekan Deneyimi.....	92
4.1.1	Kentsel Mekanı Fiziksel Olarak Yaşamak	92
4.1.2	Deneyimle Oluşan Kentsel Mekanlar	94
4.1.3	Deneyime Olanak Tanıyan Kentsel Mekanlar: Parc de la Villette	99
4.2	Yaşantılarla Sinemasal Mekan Deneyimi.....	103
4.2.1	Sinemasal Mekanı Zihinsel Olarak Yaşamak	103
4.2.2	Gerçeklerin Sinematografik Sunumu: Rus Devrim Sineması.....	112
4.2.3	'Yaşamın Olduğu Gibi' Kaydedilmesi: Dziga Vertov Sineması	115
5	SONUÇ VE ÖNERİLER	133
	KAYNAKÇA	141
	A ÇALIŞMA YÖNTEMİ	146
	B DZİGA VERTOV SİNEMASI	150
	TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR	153

KISALTMA LİSTESİ

CM	Santimetre
KM	Kilometre
NEP	New Economic Policy

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. 1 Çalışmanın yöntemi.....	32
Şekil 2. 1 Beden, mekan, sinema ilişkisi [29]	38
Şekil 2. 2 Yaşayan ve yaşamayan bedenin kavramsal içeriği.....	39
Şekil 2. 3 Yaşanan ve yaşanmayan mekanın kavramsal içeriği	43
Şekil 2. 4 Hareketli görüntünün oluşumu	47
Şekil 2. 5 Algılanan ve algılanmayan mekanın kavramsal içeriği	49
Şekil 2. 6 Kentsel mekanın sinemada sunumu [29].....	50
Şekil 2. 7 Yaşayan beden ve yaşanan mekanın oluşumu [29]	53
Şekil 2. 8 Pompei’de Antik Dönem sokakları [12].....	56
Şekil 2. 9 Ortaçağ’da geçiş sokak duvarı örneği [18]	59
Şekil 2. 10 Jacques Louis David’in “Marat’ın Ölümü” çalışması, 1793 [18].....	60
Şekil 2. 11 E. Louis Boullee’nin “Doğa ve Akıl Tapınağı” tasarımı, 1793 [18].....	61
Şekil 2. 12 Deneyimlenen kentsel mekanın sinemada sunumu [29].....	62
Şekil 2. 13 “Trenin Gara Girişi” filminden bir görüntü, 1895 [46].....	65
Şekil 2. 14 Eriyen mum [48]	70
Şekil 2. 15 Lascaux mağarasından bir görüntü [52]	72
Şekil 2. 16 Las Meninas, 1656 [53]	73
Şekil 2. 17 Unique forms of continuity in space, 1913 [54]	74
Şekil 3. 1 Kavramsal ilişki şeması [29]	75
Şekil 3. 2 Sine Göz - Kameralı Adam filmi, 1929 [56]	82
Şekil 3. 3 ‘Gin Lane’, 1751 [18] - bedensel temas analizi.....	84
Şekil 3. 4 ‘Beer Street’, 1751 [18] - bedensel temas analizi.....	86
Şekil 3. 5 Edward Relph’in mekansal deneyim seviyeleri.....	91
Şekil 4. 1 Toledo kentine tepeden bakış [62]	97
Şekil 4. 2 Toledo kent dokusu analizi.....	97
Şekil 4. 3 Alvar Aalto’nun ‘Villa Erica’ tasarımı, 1970 [64]	100
Şekil 4. 4 ‘Parc de la Villette’ projesi analizi	102
Şekil 4. 5 ‘Neşesiz Sokak’, 1925 - gerçek mekan kullanımıyla Viyana [68]	110
Şekil 4. 6 ‘Aşk Çemberi’, 1950 - stüdyo mekan kullanımıyla Viyana [69].....	110
Şekil 4. 7 ‘Neşesiz Sokak’, 1925 - paralel montaj tekniği [68]	111

Şekil 4. 8 ‘Aşk Çemberi’, 1950 - dönme hareketinin vurgulanması [69]	112
Şekil 4. 9 Eisenstein’in saniyeler içinde görüntülediği atraksiyonlu montaj örnekleri [70], [71]	115
Şekil 4. 10 ‘Kameralı Adam’, 1929 - kinokların, taşınamayan kamerayı taşıma yöntemi [56]	118
Şekil 4. 11 ‘Kameralı Adam’, 1929 - film afişi [72]	122
Şekil 4. 12 ‘Kameralı Adam’, 1929 - kinoklar ve gündelik hayat [56]	124
Şekil 4. 13 ‘Kameralı Adam’, 1929 - kavisli hareketler [56]	124
Şekil 4. 14 ‘Kameralı Adam’, 1929 - yıkıcı çağrışımsal montaj tekniği [56]	125
Şekil 4. 15 ‘Kameralı Adam’, 1929 - tekdüzellik ve baskıcı otoriterliğe tepki [56]	125
Şekil 4. 16 ‘Kameralı Adam’, 1929 - uyuşturan değil uyandıran sinematografi [56]	126
Şekil 4. 17 ‘Kameralı Adam’, 1929 - insan gözünden mekan deneyimi [56]	127
Şekil 4. 18 ‘Kameralı Adam’, 1929 - beden-mekan etkileşimi [56]	127
Şekil 4. 19 ‘Kameralı Adam’, 1929 - ‘yaşamın olduğu gibi’ çekimi [56]	128
Şekil 4. 20 ‘Kameralı Adam’, 1929 - final sahnesi [56]	128
Şekil 4. 21 ‘On Birinci Yıl’, 1928 - bedenin mimari yapıyla etkileşimi [73]	129
Şekil 4. 22 ‘Coşku’, 1930 - sesin sinemada uyarıcı etkisi [74]	130
Şekil 4. 23 ‘Lenin’e Dair Üç Türkü’, 1933 - mimari yapının sinema teknikleriyle aktarımı [75]	130

TABLO LİSTESİ

Tablo 1.1 Tezde uygulanan tematik okuma yöntemi.....	34
Tablo 2.1 Bedenin temel hareket kavramları	40
Tablo 5.1 Tezde kullanılan kavramların tarihsel süreç içerisindeki ilişkisi	133

Mimarlık ve Sinema İlişkisi Bağlamında Kent ve Beden İlişkisinin Sinematografi Üzerinden Okunması

Abdullah YÜCEL

Mimarlık Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Hikmet Selim ÖKEM

Her türlü deneyimin özünü oluşturan özne konumundaki beden, fiziksel ve zihinsel yapı bütünlüğüne sahip bir varlıktır. Bedenin bu kompleks yapısı, fiziksel ve zihinsel olarak gerçekleşen mekan deneyimlerini de birbiriyle ilişkili kılmaktadır. Bu bağlamda tez, gerçek hayatta bedenin mekan ile etkileşimiyle oluşan bilincin, farklı bir mekan, olay, zamanda gerçekleşen sinemasal mekan deneyimine etkisini incelemektedir. Çeşitli fenomenlerin dünyası olan kentsel mekanın görme duyusu üzerinden algılanabilmesi için iki boyutlu, geleneksel temsil araçlarıyla aktarımının yetersiz olduğu ifade edilmiştir. Sinemayı fenomenolojik bir temsil aracı olarak değerlendiren bu çalışma, mekanın sinematografik temsili bağlamında bedenin kentsel mekan deneyimini konu edinmektedir.

Geçmişten bugüne bedenin kentsel mekan ile etkileşiminin hareketsizlik ve dokunamama yönünde bir değişim içinde olduğu görülür. Gerçek hayatta fiziksel olarak deneyimlenemeyen mekan, zihinsel anlamda da bir yaşantı oluşturmaz. Bu durum beraberinde mekanın algılanamamasına neden olur. Hareketli ve tensel etkileşimden uzak, görme odaklı gelişen beden-mekan etkileşimi, mekanın tam anlamıyla algılanabilmesini engelleyebilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın hipotezi, izlenen bir mekanın algılanabilmesi için öncelikli olarak bedenin hareketli ve

dokunarak gerek mekana dair yařantı oluřturması gerektiėidir. Grme duyusunda dokunsal bir bileřenin var olduėu savı zerinden, gndelik hayatta deneyime olanak tanıyan mekanların sinemada ‘olduėu gibi’ kayda alınarak seyirciyle zdeřleřebileceėi varsayımında bulunulmuřtur.

Kentsel ve sinemasal mekan deneyiminin birlikte ele alındıėı alıřmada, sinemada ideal bir zihinsel deneyim iin bedenin gerek hayatta mekanı yařaması gerektiėi vurgulanmıřtır. Sinema ve mimarlık disiplinlerinin barındırdıėı potansiyelleri eserlerine yansıtan mimar Bernard Tschumi ve ynetmen Dziga Vertov, eserleriyle birlikte alıřmanın rnek alanını oluřturmuřtur. Mimari bir projenin ya da sinema filminin anlam ve deėerinin analizi tartıřmalı olabileceėi dřncesiyle yapılan incelemeler yorumlanarak deėerlendirilmiřtir. Tschumi ve Vertov’un eserlerini oluřtururken sinema ve mimarlık disiplinlerinin yntem ve tekniklerini harmanlayarak kullanması, fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminin iliřkisel birlikteliėini ispatlar niteliktedir. Yapılan incelemeler sonucunda gerek hayatta dokunabilerek ve hareketli eylemlerle elde edilen yařantıların, etkin bir zihinsel mekan deneyiminin gerekleřmesinde etkili olduėu sonucuna ulařılmıřtır.

Anahtar Kelimeler: kentsel mekan, beden, sinema, dokunma, hareket, deneyim

A Cinematographic Reading on the City and Body Relationship in the Context of Architecture and Cinema

Abdullah YÜCEL

Department of Architecture

Master of Science Thesis

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Hikmet Selim ÖKEM

The body, which is the subject of all kinds of experiences, is a being composed of physical and mental structures. This complex structure of the body ensures that its physical and mental experiences of space are also interrelated. In this context, the thesis focuses on the effect of the consciousness formed by the interaction of the body with space in real life on the cinematic space experience that takes place in a different space, event, time. It has been stated that it is insufficient to represent the urban space, which is the world of various phenomena, with two-dimensional, traditional means in order to be perceived through the sense of vision. This study, which evaluates cinema as a phenomenological representation tool, focuses on the urban space experience of the body in the context of the cinematographic representation of space.

From the past to the present, it is seen that the interaction of the body with the urban space has changed in the direction of inactivity and inability to touch. Space, which cannot be experienced physically in real life, cannot create a mental life. This

situation prevents the perception of the space. Body-space interaction, which develops visually away from moving and sensual interaction, is the biggest obstacle to the perception of space. The hypothesis of the study is that the body must create an experience of the real space in a moving and touching way in order to perceive a space being watched. The assumption that spaces that allow for daily life experience can be identified with the audience on the condition that they are recorded 'bare fact' in the cinema has been associated with the argument that a tactile component is hidden.

In this study, which examines the urban and cinematic space experience together, it is stated that the body must live the space in real life for an ideal mental experience in cinema. Architect Bernard Tschumi and director Dziga Vertov, who reflect the potentials of cinema and architecture disciplines in his works, have been studied together with their works. With the thought that the analysis of the meaning and value of an architectural project or a motion picture may be controversial, the studies have been interpreted and evaluated. The use of the methods and techniques of the cinema and architecture disciplines while creating their works by Tschumi and Vertov shows the relational coexistence of physical and mental space experience. As a result of the case studies, it has been concluded that the experiences obtained by touching and moving actions in real life are directly effective in the effective realization of mental space experience.

Keywords: urban space, body, cinema, touch, movement, experience

Bedenin gerçekleştirdiği mekan deneyimlerinde, görme duyusunun baskınlaşması, dokunarak ve hareketli etkileşimin giderek azalması, algısal ilişkinin zayıflaması beraberinde mekan deneyimlerinin sorgulanmasını gerekli kılmaktadır. Görme, dokunma, hareket etme, algılama eylemlerinin birlikte ve güçlü bir şekilde gerçekleşebildiği kentsel ve sinemasal mekan deneyimleri, bu bağlamda birbiriyle ilişki içinde ve en başta gelmektedir. Dolayısıyla bedenin mekan ile ilişkisine etki eden herhangi bir durum, kentsel ve sinemasal mekan deneyimini de doğrudan etkilemektedir.

Kentler açısından değerlendirildiğinde, bedenin hareketli temas olanağına imkan tanımayan kentlere kıyasla, deneyime olanak tanıyan geleneksel veya modern kentlerin barındırdığı potansiyelin yeterince önemslenmediği görülmektedir. Bilhassa mimarsız mimarlık pratiği ile oluşan kentlere dair 'bilinçli bir tercihten ziyade tesadüfler sonucu oluştuğu'¹ değerlendirmesi, kent plancıları ve mimarlar başta olmak üzere kentsel tasarım sürecinin birçok paydaşı için yanılgı oluşturmaktadır. Nitekim bu yanılsamalar; oturma, yürüme, koklama, dokunma vs. gibi eylemlerle bedenin kentsel mekana kattığı potansiyellerin farkına varılmasını engellemektedir.

Sinemasal mekanlar açısından değerlendirildiğinde ise sinemada bedenin bizzat görüntüye temas etme imkanının olmadığı aşıkardır. Bu bağlamda, izlenirken aynı zamanda deneyimlenebilecek sinemasal mekanların beyaz perdeye aktarılması, izleyici katılımı açısından oldukça önemlidir. Çalışmada incelenen örnekler kapsamında, sinemada kullanılan yöntem ve tekniklerle seyircinin gerçeklikle bağına zayıflatan filmlere dikkat çekilmek istenmiştir. Sinemayı oluşturan bileşenlerin gerçeklik ve kurgusalılık arasında uzlaşamama hali, her iki olgunun birbirini destekler nitelikte güçlendirmesi gereken yerde zayıflatmaya yönelik bir

¹ Lewis Mumford, 'Tarih Boyunca Kent' kitabında çeşitli tarihçilerden alıntılıdığı bu ifadeyi eleştirmektedir.

tavra bürünmesine neden olabilmektedir. Dolayısıyla hareketli görüntü sunma potansiyeliyle mekansal deneyimi en iyi aktarabilen sinematografi aygıtı, yanlış kullanım biçimleriyle gerçek gücünü yansıtamamaktadır.

Sinemasal mekan deneyiminin oluşmasında, sinematografik tekniklerin kullanım biçiminin yanında, bedenın mekan ile gerçek hayatta gerçekleştirdiğı yaşantıların da direkt etkisi vardır. Bu durum çalışma kapsamında, sinemanın fenomenolojik bir temsil aracı olarak kullanılabileceğı vurgusunu yapmayı gerekli kılmıştır. Aşırı hızlanma, sınırsız hareket, bireysel yaşam istencinin kentsel mekana baskın gelişı, bedenın kentsel mekanı deneyimleyememesine neden olmaktadır. Dolayısıyla gündelik hayattaki beden-kentsel mekan etkileşiminin bu süreçte edilginleşme ve tekdüzeleşme eğiliminde olumsuz değışimi, sinemasal mekan deneyiminin niteliğini de doğrudan etkilemektedir. Kapitalizm dolayısıyla gelişen eğlence odaklı sinema anlayışında, teknolojik gelişmelerin seri üretim ve yapay film biçimini desteklemesi, bu tür sorunları daha da görünür kılmıştır. Eğlence odaklı gelişen sinemanın temel etkileme yöntemi hikayedir. Hikaye üzerinden seyirciyi gerçeklikten uzak, mayıştırmacı hayal dünyalarında gezdirme amacıyla olan filmler, gündelik hayatın gerçekliğinden kaçmak isteyen bedenın taleplerini adeta fırsat bilmektedir. Filmlerin üretim biçimleri incelendiğinde bu problemin özellikle mekan imgesi üzerinden aktarılması, çalışma kapsamında ele alınmasında etkili olmuştur.

Belirlenen problemlere çalışmada sıklıkla yer verilerek beden-mekan etkileşiminin gerçekleşmesinde hareket ve dokunma odaklı gelişimin gittikçe azaldığına vurgu yapılmıştır. Kentlinin, yaşadığı kentle etkileşimine dikkat çekerek kentlerin bedenın gelişip yetişmesi anlamında eğitici bir role sahip oduğı ifade edilmiştir. Gündelik hayat içinde gelişen kentsel mekan deneyimi, duyuların genişlemesini sağlayarak yaşayan bedeni ve yaşanan mekanı ortaya çıkarır. Bu etkileşimi temsil edebilme gücü olan sinema da dolayısıyla tüm değışimlerden etkilenmektedir. Nitekim sinema, geleneksel temsil yöntemleri olan plan, kesit, görünüşten vs. farklı olarak beden-mekan etkileşiminin barındırdığı muğlaklığı tam anlamıyla aktarabilme potansiyeline sahiptir. Ancak gerçek hayatta kentsel mekana bizzat temas edebilme imkanı olan beden, beyaz perde karşısında bu imkana sahip değıldir. Dolayısıyla bedenın gerçek hayatta da mekana dair yaşantı oluşturmaması, beraberinde

izlenen mekanla özdeşleşememeyi doğurur. İzleyiciyle etkileşime girmekten uzak olan sinemasal mekanlar, bedeni edilginleştirirken görüntünün de sanatsal değerini azaltmaktadır. Günümüzde çeşitli medya-yapım şirketleri¹ tarafından aktarılan sinema filmlerinin yer ve zaman fark etmeksizin izlenebilir bir yaygınlığa ulaşması ise çalışma kapsamında belirlenen problemlerin önemini vurgular niteliktedir.

Bu çalışmada, bedenin sinemasal mekan deneyiminin gündelik hayatta tensel ve hareketli gerçekleştirdiği kentsel mekan deneyimiyle doğrudan ilişki içinde olduğu vurgusu yapılmıştır. Özellikle görme duyusunun yoğun etkisi altında gerçekleşen sinemasal deneyimin bu bağlamda izleyicinin gerçek hayatta gerçekleştirdiği deneyimlerden farklı düşünülmemesi gerektiği, üç ana bölümde (2, 3, ve 4. bölüm) ifade edilmeye çalışılmıştır.

Beden, mekan, sinema kavramlarının birbiriyle etkileşimini kavramak için öncelikli olarak beden-mekan etkileşimi incelenmiş; bu etkileşimin öncesinde ise beden anlamaya çalışılmıştır. Tarihsel süreç içinde geçirdikleri değişim incelendiğinde bedenin edilginleştiği, kentsel mekanların tekdüzeleştiği, sinemada ise masalımsı kurgusal yapıların ortaya çıktığı görülür. Belirlenen problemler, Ponty ve Lefebvre'nin beden ve mekana dair söylemleriyle dualite oluşturacak şekilde ele alınmıştır. Böylece 2. bölüm dualiteler üzerinden oluşturularak bu yazarların ortaya koyduğu ideal beden-mekan söylemlerinin anlaşılması amaçlanmıştır. Ayrıca bu söylemler, ortaya çıkan problemlerle olumsuz anlamda bir antitez ilişkisi içinde olacak şekilde ele alınmış; böylece kavramlar, okuyucu için anlaşılır kılınmaya çalışılmıştır.

Kavramların dolaysız ve ilişkisel anlamlarının öncelikli olarak kavranması gerektiği düşünüldüğünden ikinci bölümde bu kavramlar hareket ve dokunma bağlamında incelenmiştir. Bu bölümde beden, yaşayan ve yaşamayan olarak iki başlıkta incelenmiştir. 'Yaşamayan beden' kavramı, Ponty'den alıntılanan 'yaşayan beden' kavramına antitez oluşturma amacıyla kullanılmıştır. Bir diğer kavram olan mekan, bedenin deneyimine olanak sağlaması durumuna göre yaşanan ve yaşanmayan mekan olarak iki başlıkta incelenmiştir. 'Yaşanan mekan', Henri Lefebvre'nin

¹ Netflix, Home Box Office (HBO), Amazon Prime Video, Blu TV, puhutv, Digiturk Play... gibi medya şirketleri kastedilmektedir.

‘algılanan, tasarlanan, yaşanan’ mekan üçlemesindeki ‘yaşanan’ kavramıyla kuramsal ilişki içinde olacak şekilde kullanılmıştır. ‘Yaşanmayan mekan’ kavramı ise Lefebvre’den yapılan alıntılamaya antitez oluşturma amacıyla kullanılmıştır. Çalışmanın yöntemini belirleyen, önemli bir temsil aracı olarak değerlendirilen sinema ise görme duyusu üzerinden mekan deneyiminin gerçekleştiği bir alan olarak değerlendirilmiştir. Sinemasal mekan, Lefebvre’nin mekan üçlemesinden olan algılanan mekan ile ilişkilendirilmiştir. ‘Algılanmayan mekan’ kavramı ise Lefebvre’den yapılan alıntılamaya antitez oluşturma amacıyla kullanılmıştır. Yaşanan mekanı algılanan mekanın ön koşulu niteliğinde değerlendiren Lefebvre’nin kuramı üzerinden, görme odaklı gerçekleşen sinemasal mekan deneyimin gerçek hayatta bedenin gerçekleştirdiği mekan deneyimiyle direkt ilişkili olduğu savı öne sürülmüştür. Ponty’nin beden tasavvuru üzerinden beden, fiziksel ve zihinsel yapısıyla birlikte ele alınmıştır. Fiziksel deneyim, kentsel mekan deneyimiyle; zihinsel deneyimin ise sinemasal mekan deneyimiyle ilişkilendirilecek şekilde ikinci bölüm, örnek olay incelemeleri için kuramsal bir temel oluşturma kaygısıyla yazılmıştır. Bu sayede geçmiş zamanda gerçekleştirilen mekansal deneyimlerle elde edilen bilincin sinemasal mekanın algılanmasında etkili olması, sinemanın fenomenolojik temsil yönünü ortaya koymaktadır. Bu deneyimlerin Lefebvre’nin ve Ponty’nin çokça bahsettiği ‘yaşantı’ kavramıyla kuramsal ilişkisi ise ikinci bölüm boyunca düşüncelerine çokça yer verilen her iki düşünürün sinema başlığı altında bir araya gelebilmesini sağlamıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde dokunmanın ve hareket etmenin, bedenin fiziksel ve zihinsel mekan deneyimine etkisi incelenmiştir. Hareket etmeyi sağlayan iskelet-kas sistemi ve dokunmayı mümkün kılan tensel yapının birlikteliği üzerinden deneyim kavramı incelenmiştir. Hareketsizliğin ya da bedenin herhangi bir engelle karşılaşmadan dirençsiz gerçekleştirdiği hareketin kentsel mekan ve dolayısıyla sinemasal mekana etkisi değerlendirilmiştir. Dokunma başlığında ise görmenin dokunma duyusuna baskın gelişinin bedenin mekan ile kurduğu ilişkiyi azalttığı ifade edilmiştir. Dokunmanın beden-mekan arasında gerçekleşen görsel etkileşimi doğrulayarak daha güçlü bir etki oluşturabileceği vurgulanmıştır. Bu bağlamda ‘optik görsellik’ yerine ‘dokunsal görsellik’ kavramı ön plana çıkarılmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümü, ikinci ve üçüncü bölümlerde kuramsal olarak ifade edilen bilgilerin örnekler üzerinden değerlendirildiği kısımdır. Bedenin karmaşık bir yapıdan oluştuğuna çokça vurgu yapılan çalışmada, ideal bir mekan deneyimi için fiziksel ve zihinsel olarak dokuma ve hareket etme edimlerini yerine getirmesi gerektiği ifade edilmiştir. Fiziksel deneyim, kentsel mekan deneyimiyle; zihinsel deneyim ise sinemasal mekan deneyimiyle ilişkilendirilmiştir. Bu sayede gerçek hayat ile sinemasal görüntünün ilişkisel birlikteliği vurgulanmıştır. Kentsel mekan deneyimi çeşitli planıcı, mimar ve eleştirmenlerin yaklaşımlarını esas alacak şekilde deneyimle oluşan ve deneyime olanak tanıyan örnek kentsel alanlar üzerinden açıklanmıştır. Bu bağlamda sinemasal teknikleri mimarlık ile ilişkilendirmesinden dolayı çalışmanın kapsamıyla oldukça ilişkili bir mimar olarak değerlendirilen Bernard Tschumi'nin 'Parc de la Villette' projesi ön plana çıkarılmıştır. Sinemasal mekan deneyimi ise başta sinema yönetmeni ve yazar Dziga Vertov olmak üzere mimarlık ve sinema ilişkisini önceleyen sinemacı, mimar ve eleştirmenlerin yaklaşımlarını esas alarak açıklanmıştır. Seyircisinin hem izlerken hem de gündelik hayatta yaşarken gerçekleştirdiği deneyimlerini oldukça önemseyen ve görüntüleri bu doğrultuda kayda alan Rus yönetmen Vertov'un Sine-Göz manifestosu ve filmleri ile bağlı olduğu Devrim Sineması dönemi örnek alan olarak seçilmiştir.

1.1 Literatür Özeti

Bedenin kentsel ve sinemasal mekan deneyiminin hareket ve tensel etkileşim bağlamında değerlendirildiği bu çalışmaya başlamadan önce, konu ile dolaylı ve doğrudan ilişkili akademik çalışmalar incelenmiştir. Temel ortaklığın mimarlık ve sinema ilişkisi olduğu bu çalışmaların, mimarlık alanında yapılan diğer interdisipliner çalışmalara kıyasla yetersiz oluşu, dikkat çeken bir durum olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda sinema ve kent üzerine yaptığı çalışmalarla bilinen Mehmet Öztürk, modernitenin iki kahramanı kent ve sinema üzerine bir incelemesi olan 'Sine-Masal Kentler [1]' kitabı ile nitelikli çalışmaların eksik olduğu bu alana, medya bilgilerinden ziyade bilimsel bir çalışma niteliğinde katkı sağlamıştır. Kitap, gündelik hayattaki kentsel mekan deneyiminin sinemasal mekan deneyimine etkisini inceleyen bu çalışma için rehber niteliğindedir.

“Bu çalışma, 20. Yüzyılın en etkili fenomenlerinden biri olan sinemanın, modernitenin hem mekanizması hem de ‘kahraman’ı olan kentler ile etkileşimini ve kentlerin sinemasal sunumlarını incelemektedir. Bazı kentler, pek çok filmin gerek içeriğinin gerekse biçiminin baştan sona kadar bir metaforu, bir aktörü olmuştur. Sinemasal bir mekan olarak da kent, kültürel üretim açısından oldukça zengin dokularla kaplıdır.” [1]

Kentin başrol konumunda olduğu filmlerde, bedenin sosyal, ruhsal, ekonomik, kültürel vs. durumunu belirgin kılmak amacıyla kentsel mekan sıklıkla kullanılmış ve bu durum tez çalışmalarında işlenmiştir. Ancak kentsel mekanın çoğunlukla salt görsel etkisi dikkate alınarak iki boyutlu diyebileceğimiz bir şekilde kullanıldığı görülür. Bedenin kentsel mekan içindeki hareketleri, temas edişleri yahut tam tersi durumlar üzerinden beden-kentsel mekan etkileşiminin ele alınmaması, bir eksiklik olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda Sarıgül ve Allmer’in ‘Tekerlekli Sandalyenin Sinemasal Rolü: Koolhaas’ın İzinden Bir Ev Yaşamı [2]’ ile Öztürk ve Kılıç’ın ‘Woody Allen Sinemasında Bir İletişim Mekanı Olarak Banklar [3]’ gibi az sayıda da olsa bu kaygıya yakın bir anlayışla üretilen çalışmaların olduğunu söylemek de mümkündür. Tekerlekli sandalye kullanan bir insanın gündelik hayattaki mekansal izlerini ‘Koolhaas’ın Ev Yaşamı [4]’ filmi üzerinden kamera aracılığıyla izleyiciye deneyimletilmesinin öne çıkarılması, Sarıgül ve Allmer’in çalışmasını önemli kılan bir durumdur.

Sinema-kentsel mekan ilişkisinin çokça incelendiği çalışmalarda bir diğer eksiklik ise sinemasal mekan deneyiminin gerçekleşmesinde tek faktörün kentsel mekanlarmış gibi ele alınmasıdır. Seyirci gerçeği üzerinde gereği kadar durulmadığı görülür. Oysa sinemada deneyimin bir ucunu perde temsil ederken diğer ucunu seyirci oluşturmaktadır. Bu hususa örnek olarak, teknolojik gelişmelerin geleceğin mekanları üzerine etkisini bilim-kurgu filmleri üzerinden inceleyen çalışmalar gösterilebilir. Bu örneklerde, daha çok biçimci bir yaklaşımla ele alınan mekanın ütöpik yahut distöpik karakterinin vurgulandığı görülür. Kullanılan mekanın izleyicinin geçmiş yaşantılarıyla herhangi bir bağlantı kurma çabası içinde olmadığı filmler, bedenin sinemasal mekan deneyimini neredeyse imkansız hale getirmektedir.

Kentsel mekanların kamusal alan üzerinden değerlendirildiği çalışma örneklerinde ise kentin toplumsal bir varlık olan bedenın kolektif hareketlerine olanak sağlaması durumu incelenmiştir. Ancak bu çalışmalarda, kentsel yüzeylerin bedenın sınırsız hareket özgürlüğüne olanak tanınması gerektiği anlamının da çıkarılabileceği görülmektedir. Mekanın deneyimselliğine bakılmaksızın salt biçimci bir bakışla değerlendirilmesi, beraberinde sınırsız hareket ve dokunabilme imkanının da etkileşimsizlik doğurabileceği gerçeğini kaçırmamıza neden olabilmektedir. Nitekim kentsel mekanın bedenın kolektif hareketleriyle var olduğunu vurgulamak için yapılan bu çalışmalarda incelenen film örneklerinin beden-mekan etkileşimi kaygısıyla seçilmediği görülmüştür.

İnterdisipliner alanlar olan mimarlık ve sinemanın kentsel mekan deneyimi ile sinemasal mekan deneyimini gerçeklik bağlamında doğal bir ilişki içine çekme gayreti, geçmişten beri süregelen bir çabadır. Ancak sinemadaki teknolojik ilerlemeler dolayısıyla sunulan mekanın gerçeklikten kopuk kurgusal bir yapı doğurabilmesi, gerçeklik-kurgusal dengesinin gerekliliğini daha da önemli hale getirmiştir.

Mimarlık ve sinema disiplinleri, mekansal dönüşüme etki edebilme gücüne sahiptir. Mekanın özne konumunda anlam bulduğu filmler, önceki çalışmalarda sıklıkla incelenmiş; mekansal duyumsama, mimari mekanlar için gerekli tartışma ortamı hazırlama, geleceğin kentlerini tasarlama hususunda uygun bir tartışma zemini oluşturmuştur. Seçilen bu filmler, mekana ‘potansiyel hareketler ağı’ içinden bakma bilincini kazandırarak mekanın da tıpkı sinematografik görüntü gibi zaman içinde oluştuğuna dair seyircisini bilgilendirmektedir. Bununla birlikte sinematografik temsilin mimari bir projenin belgelenmesi ve sunulması aşamasında kullanılabilecek en etkili yöntem olduğu sonucu da önceki çalışmalarda sıklıkla vurgulanan bir bulgudur.

Yapılan başka çalışmalarda kentlerin geçirdiği değişimi anlamak için kent ve göçü konu edinen filmlerin ele alındığı görülür. Örneğin aidiyetini kentle kuramayan Yeşilçam Sineması’nda, İstanbul başta olmak üzere çeşitli metropollerde karakterlerin huzursuzluk içinde yaşadığından bahsedilmiştir. Yine benzer çalışmalarda, karakterlerin sosyal statüsüne bağlı olarak mimari ve kentsel mekan

seimlerdeki farklılıkların filmler üzerinden incelendięi grlr. Ancak incelenen filmlerde beden-mekan etkileşimsizlięi, seyircinin gerek hayat yaşantılarıyla ilişkilendirilmeden senaryo, mzik, biçimsel grnt vs. gibi yapay imgeler zerinden seyirciye aktarılmaktadır. Sinemasal mekan deneyimi ile gerek hayat deneyimlerinin ilişki içinde olduęu gereęinin yeterince nemsenmedięini gsteren bu yaklaşım, temelde seyirci bileşeninin de yeterince nemsenmedięini gstermektedir.

Mimarlık ve sinema disiplinlerinin beden, kentsel mekan, sinema zerinden incelendięi bu alıřmada, hareket ve dokunma baęlamında sırasıyla beden, beden-mekan, beden-kent-sinema kavramları incelenmiřtir. Bedeni fiziksel ve zihinsel btnlęe sahip bir varlık olarak ele alan Ponty'nin 'Algının Fenomenolojisi [5]' kitabı alıřmanın ana kaynaklarından olup fenomenoloji yntemiyle bedenin btnsel varlıęına dair bilgiler iermektedir.

"20. yzyılın en nemli dřnrlerinden Maurice Merleau Ponty, bařyapıtı olan Algının Fenomenolojisi'nde, Husserl'den aldıęı fenomenolojik yntemi estetik bir anlayıřla yeniden yorumluyor. Bedeni merkeze oturtan bu yorum, psikolojizm ve entelektalizm arasındaki Descartes ve empiristlerden beri devam eden tartıřmaya zgn bir boyut kazandırıyor." [5]

Felsefi okumalar zerinden bedenin anlaşılr kılınmaya alıřıldıęı alıřmada, Direk'in Ponty felsefesine dair ele aldıęı 'Dnyanın Teni, Merleau Ponty Felsefesi zerine İncelemeler [6]' kitabı, alıřmaya aıklayıcı katkılar saęlamıřtır.

"Merleau Ponty, fenomenolojinin nde gelen isimlerinden biri. Eęer bir felsefeyi tek bir ekirdek cmleye indirgemek mmkn olsaydı, onun felsefesini bir 'beden felsefesi' olarak nitelemek doęru olurdu." [6]

Bedeni, felsefi tanımını zerinden mimarlık disiplini erevesinde deęerlendiren Sharr'ın 'Mimarlar iin Heidegger [7]' ve Ballantyne'nin 'Mimarlar iin Deleuze ve Guattari [8]' kitapları, mekansal deneyime dair katkıda bulunmuřtur. Fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminde nesne konumundaki mekan, Lefebvre'nin 'algılanan, tasarlanan, yaşanan' mekan lemesini ele aldıęı 'Mekanın retimi [9]' kitabı aracılıęıyla deęerlendirilmiřtir. Bu baęlamda 'yařanan mekan' fiziksel deneyimle,

‘algılanan mekan’ ise zihinsel deneyimle ilişkilendirilmiştir. Felsefi bir tanım olan yaşanan mekana karşı Rasmussen’in ‘Yaşanan Mimari [10]’ kitabı üzerinden daha anlaşılır bir mimari bakış yöneltmiştir.

“Yaşanan Mimari, mimari ve tasarım konularına ilgi duyan genel okur için temel bir başvuru ve kültür kaynağı oluşturacak, bu alanlarda profesyonel olarak çalışanlar için de taze bir bakış açısı getirecektir.” [10]

İdeal bir zihinsel mekan deneyimi için bedenin gerçek hayatta oluşturduğu yaşantıların etkisi, gündelik hayat ile ilişkilendirilmiş; bu durum Lefebvre’nin ‘Gündelik Hayatın Eleştirisi 1-2-3 [11]’ kitap serisi üzerinden incelenmiştir. Gündelik hayatın birçok potansiyelini barındırması ve sinema ile etkileşimi dolayısıyla mekan çeşidi olarak kentsel mekanlar seçilmiştir. Beden-kentsel mekan etkileşimi bağlamında kentlerin tarihsel süreç içerisinde geçirdiği değişim, Mumford’un ‘Tarih Boyunca Kent: Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği [12]’ eseri aracılığıyla değerlendirilmiştir.

“Ütopyaların merkezinde hep bir kent tasarımı bulunmasına şaşırmalı mıyız? Kentin aracılık ettiği süreçler, yerine getirdiği işlevler ve insan hayatı üzerindeki etkileri düşünüldüğünde bu hiç şaşırtıcı değil. Elbette kent sadece maddi yapılardan ibaret değildir. Fiziksel bir bütünlüğe ve somutluğa sahip en büyük toplumsal birim olmasının yanı sıra, kent geniş bir toplumsal ilişkiler ağına hem yaratıcısı hem de düğüm noktasıdır.” [12]

Tarihsel süreçte kentlerin henüz oluşmaya başladığı antik dönem şehirlerinin barındırdığı potansiyeller değerli bulunmuş ve ideal bir zihinsel deneyim için gerekli olan yaşantıları barındırdığı görülmüştür. Bu bağlamda Bektaş’ın ‘Kimin Bu Sokaklar, Alanlar, Kentler [13]’, Cansever’in ‘Osmanlı Şehri [14]’ gibi eserler üzerinden mimarsız mimarlık pratiğiyle oluşan kentlere dair bir bakış geliştirilmiştir.

“Cansever, Osmanlı Şehri’nde yer alan makalelerinde insana, dünyaya ve varlığa dair bütüncül telakkinin mimariye ve hayatın her alanına nasıl uygulanabileceğini anlatıyor. Osmanlı evinden ve şehriden yola çıkarak

immateryal, sonsuzluğu, sınırsız mekanı temsil eden bir mimari anlayışı ortaya koyuyor.” [14]

Deneyime olanak tanıyan tasarımlarıyla beden-mekan etkileşimini ‘olay’ üzerinden değerlendiren Tschumi, yazılı ve mimari eserleri ile incelenmiştir. Hareket bağlamında sinema tekniklerini projelerine yansıtması, çalışmanın kapsamıyla en ilişkili mimar olarak değerlendirilmesinde etkili olmuştur. Mimarlığın salt biçimsel olmadığı, biçim-işlev, kavram-bağlam, strüktür-anlam ilişkileri bağlamında ele alınması gerekliliğini aktardığı ‘Mimarlık ve Kopma [15]’ eseri, çalışmaya değerli katkılarda bulunmuştur.

Bedenin mekan ile fiziksel ve zihinsel etkileşiminin bir arada incelendiği bu çalışmada interdisipliner kavramlar, hareket ve dokunma bağlamında incelenmiştir. Mekana dair yaşantının oluşabilmesi için hareketli ve dokunarak gerçekleşen deneyimin önemine vurgu yapılmıştır. Sinemada görme odaklı gelişen etkileşimden dolayı Berger’in ‘Görme Biçimleri [16]’ eseri başta olmak üzere öncelikli olarak görme duyusu ele alınmıştır. Düşünce, inanç ve yaşantılarımızın nesnelere bakışımızı etkilediğini ifade eden Berger, mekan içindeki yerimizi, görerek bulduğumuzu vurgulamaktadır [16]. Ardından görme duyusunun bedeninin tinine (ruh) etkisi, resim ve görmeyi yeniden sorgulayan Ponty’nin ‘Göz ve Tin [17]’ eseri üzerinden değerlendirilmiştir.

“Yazar, resmi ve ‘görme’yi yeni baştan sorgulayarak bu metni kaleme almıştır. Yüzyılımızın en güzel ve en zor metinlerinden biri olan ‘Göz ve Tin’de filozof, başlangıçtaki, en baştaki kelimeleri aramaya koyulur: örneğin vücudun ‘görme’sini, insan vücudunun mucizesini meydana getiren şeyi, insan vücudunun açıklanamaz canlılığını adlandırmaya muktedir kelimeleri...” [17]

Barındırdığı monoton dokusuyla dokunabilmekten uzak kentsel mekanların bedeninin edilginleşmesine neden olduğunu ifade ettiği Sennett’in ‘Ten ve Taş [18]’ eseri, hareketli ve dokunarak gerçekleştirilen mekan deneyimine vurgu yapan bu çalışmanın ana kaynaklarından biridir.

“Bu kitap insanların bedenlerini geçmişı anlamının bir yolu olarak ele almasına rağmen, kent mekanındaki fiziksel duyuların tarihsel kataloğundan öte bir şeydir. Batı uygarlığı bedenın haysiyetine ve insan bedenlerinin çeşitliliğine hürmet etmekte hep zorlanmıştır: bedenle ilgili bu zorlukların mimaride, şehir tasarımında ve planlama pratiğinde nasıl ifade edilmiş olduğunu anlamaya, anlatmaya çalıştım.” [18]

Mimari mekana karşı bedenın gerçekleştirdiğı görme ve dokunma duyularının ideal dengesini en iyi şekilde açıklayan Pallamaa’nın ‘Tenin Gözleri [19]’ eserinden çalışma kapsamında sıklıkla yararlanılmıştır. Bilhassa bilgisayar ortamında üretilen mekanın bedenın tensel yapısından uzaklaşarak görme odaklı bir gelişim göstermesi, çalışma kapsamında değinilen izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırarak görsel bir manipölasyona iten sinema filmleri ile ilişkilendirilmiştir.

Sinema sanatının en önemli isimlerinden olan Bazin’in ‘Sinema Nedir? [20]’ eseri üzerinden gerçeklik-kurgusal ilişkisi bağlamında sinemanın tarihsel süreç içerisinde geçirdiğı değişim incelenmiştir. Beden, kent, sinema arasındaki ilişkiye dair geçmişten bugüne elde edilen bulgular, Baysan Serim’in ‘Sinema, Mimarlık ve Kent Üzerine Değınmeler [21]’, ‘Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine [22]’ makalelerinden elde edilen bilgiler ışığında mimari bir çerçeveye oturtulmuştur.

“Bu yazı; film, mimarlık ve kent arasındaki ilişkiyi dert edinirken, şunun altını çizmek istedi: mimarlık ya da kentsel mekan sadece filmin estetik unsuru, göstereni değildir. Modern akıl sine-topos ile mimari mekan üretimini birbirine bağlayarak, birbirlerinin medyumu haline getirmiştir.” [21]

Bu çalışmada sinemasal mekan deneyimi için örnek alan olarak seçilen Rus Devrim Sineması dönemi, Baysan Serim’in ‘1917 Ekim Devrimi’nin İki Dispozitifi: Mimarlık ve Sinema [23]’ makalesi de yardımcı olacak şekilde incelenmiştir.

“Bu yazıda, devrimin iki avangart ittifakı olan mimarlık ve sinemayı, sürece dair anlatıları (narration), söylemleri, düşünce-ımgeleri konuşlandıran (deployment); sanat-siyaset işbirliğini inşa ederek; devrimci deneyleri, plan, program ve stratejileri biçimlemeye soyunan birer aygıt, birer dispozitif

olarak tartışılacaktır. Sovyet avangardının yapılanması, büyük oranda bu iki dispoziifin kesifimi yoluyla ifleyen bir infa sonucudur.” [23]

Deneyime olanak tanıyan kentlerin gündelik hayatta yaşanmasıyla elde edilen yaşantılar, fenomenolojik bir temsil aracı olan sinemada sunularak izleyicinin sinemasal mekan deneyimini gerçekleştirmesinde etkili olabileceğı görölmüştür. Bu bağlamda Rus Devrim Sineması yönetmenlerinden Vertov’un manifesto ve filmlerinin yanı sıra ‘Sine-Göz [24]’ kitabı, çalışmanın ana kaynaklarındanır.

“Sovyet Yönetmen Dziga Vertov, Ekim Devrimi’nin ufuk açıcı yıllarında ortaya koyduğu Sine-Göz fikriyle, devrimci infa sürecinin tam merkezine oturtmuştur sinemayı. Ayrıca bu alana getirdiğı radikal yenilikler, senaryoyu, sanatsal dramayı ve rol kesmeyi reddeden Oyunculu Sinema anlayışı ve kamerayı doğrudan hayatın içine, halkın arasına sokan Sine-Gerçek çizgisiyle sinemanın teorik arayışlarında çok önemli bir yere sahiptir.” [24]

Çalışmada, Vertov’un konstrüktivizmden etkilenererek mekanın barındırdığı hareketi sinemanın hareketli görüntü potansiyeliyle birlikte ele alarak oluşturduğu yapı, Petric’in ‘Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm [25]’ eserinden faydalanılarak aktarılmıştır.

“Konstrüktivist ve fütürist ideallerden beslenen Vertov, sinemayı özerk bir sanat olarak görmüş; filmi, çok sayıda birimden (çekimden) ve görüntü kompozisyonları, çekimlerin sıralanışları ve anlatıyı da içeren sinemasal kenetlenmenin tüm bileşenleri aracılığıyla tanımlanan vurgu ve anlamda uygun olan "mimari" süreçlerden (çekim tekniklerinden) "infa edilen bir yapı" biçiminde algılamıştır.” [25]

1.2 Tezin Amacı

Çalışmanın amacı, mekansal deneyimin gerçekleşmesinde bedenın fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminin bir bütün halinde etkili olduğunu ortaya koymaktır. Hareketsizlik ve temassızlığın, bedenın edilginleşmesi, kentsel mekan dokusunun da tekdüzeleşmesinin nedeni olduğuna dikkat çekmek amaçlanmıştır. Böylece

hareket etme ve dokunma eylemlerinin fiziksel ve zihinsel etkinliğin artmasındaki rolü anlaşılır kılınmaya çalışılmıştır. Fiziksel ve zihinsel mekan deneyimi, beden kentsel ve sinemasal mekan deneyimleriyle ilişkilendirilmiştir. Kentlerin görme odaklı gelişimi ve kent tasarımlarındaki aşırı biçimci yaklaşımlar eleştirilmiş; bu mekanların asıl anlamını kentli üzerinde bilinç oluşturarak ortaya çıkarabileceği söylenmiştir. Mimarsız mimarlık diye adlandırdığımız büsbütün beden deneyimleriyle oluşan geleneksel dokulu kentler ile tasarlanarak oluşup deneyime olanak tanıyan kentsel mekanlara dikkat çekilmiştir. Sinemanın fenomenolojik bir temsil yöntemi olarak kentsel mekanı kullanmasından hareketle, deneyime olanak tanıyan mekanların sinematografik sunumu ile izleyici katılımcılığının arttırılabileceği vurgusu yapılmıştır. Kayda alınan kentsel mekanın beden yaşantılarıyla ilişkisine dikkat çekilmiş; bu durumun sinemasal mekan deneyimini ayrıcalıklı kılarak görüntünün sanatsal değerini arttıracak ifade edilmiştir.

Çalışma kapsamında esas olarak beden sinemasal mekan deneyimi incelenmiştir. Sinemada izleyicinin zihinsel ve dolaylı da olsa fiziksel deneyimi bir arada gerçekleştirebiliyor olması bu seçimde etkili olmuştur. Bu bağlamda beden sinemasal mekan deneyimini gerçekleştirmesinde gündelik hayattaki mekan deneyiminin adeta ön koşul niteliğinde olduğu vurgusu yapılmıştır. Dolayısıyla sinemada görsel efekt, ışık, ses, oyuncu, kamera, senaryo vs. gibi imgelere kıyasla kentsel mekan ön plana çıkarılmıştır. Beden, kentsel mekan ve sinemanın tarihsel süreç içinde hareket ve dokunma bağlamında olumsuz yönde evrildiği tespit edilmiş; beden mekansal deneyimi gerçekleştirmesinde iskelet-kas sistemi ve tensel yapısının önemi özellikle vurgulanmıştır.

Çalışmanın kapsamıyla oldukça ilişkili olduğu düşünülen Dziga Vertov filmleri ve Sine-Göz manifestosu örneklemleri üzerinden sinemasal deneyim incelenmiştir. Rus Devrim Sinemasının 1920'li yıllarına denk gelen bu dönem, bulunduğu zamanın çeşitli sanatçıları, gelişmeleri ile birlikte değerlendirilmiştir. Kentsel deneyim ise beden deneyimine olanak sağlayan geleneksel ve modern kent örnekleri üzerinden aktarılmıştır. Kentsel tasarım anlayışına etkisinin incelenmesi amacıyla mimarsız mimarlık pratiğiyle oluşan kentlere değinilmiştir. Geleneksel kent dokularında beden deneyimiyle oluşan ve sıklıkla tekrar eden formlar

değerlendirilmiştir. Modern kentsel tasarım örneği için ise Bernard Tschumi'nin hareketli etkileşim bağlamında sinema ve kente dair söylemleri ve bu kavramların vücut bulmuş hali olan Parc de la Villette projesi incelenmiştir.

1.3 Hipotez

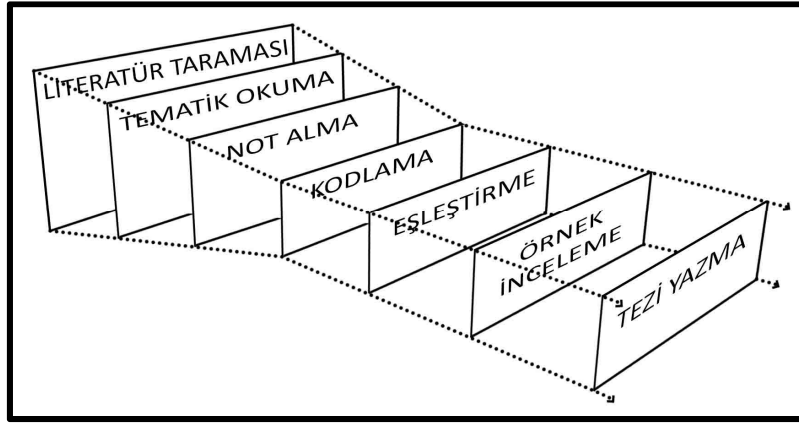
Beden - kentsel mekan etkileşiminde hareketsizlik ve dokunamama yönünde bir değişim, bedenin mekana dair bilinç oluşturmamasına neden olmaktadır. Görme odaklı gelişen bu durum, bedenin izleyerek deneyimlediği mekanlarla bile algısal ilişki kurmasını zayıflatmaktadır. 'Dünyanın Teni, Merleau Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler [6]' kitabında Zeynep Direk'in hipotez olarak belirttiği, "Algılamanın anlamını dünyada oluşumuzun, dünyadaki durumlara angajmanımızın belirlediğidir. [6]" savı üzerinden "İzlenen bir mekanın barındırdığı gerçekliğin algılanabilmesi için önkoşul olarak bedenin hareket ederek ve dokunarak gerçek mekanı yaşaması gerekir." ifadesi, çalışmanın hipotezi olarak belirlenmiştir. Hareketli ve dokunarak gerçekleşen fiziksel deneyimin, beraberinde görme duyusu aracılığıyla gerçekleşen zihinsel deneyimi de güçlendireceği savunulmuştur. Çalışmada bedenin her iki deneyimi birlikte gerçekleştirmesi takdirde ideal bir mekan deneyimi yaşayabileceği ifade edilmiştir. Bu bağlamda fiziksel deneyim, kentsel mekan deneyimiyle bağdaştırılırken zihinsel deneyim ise hareketli görüntü imkanıyla gerçek mekan deneyimine yakın bir deneyim sunma potansiyeli olan sinemasal mekan deneyimiyle ilişkilendirilmiştir. Sinemada gerçeklikten uzak bir şekilde oluşturulan mekansal görüntülerin dolayısıyla izleyicide bir amaç, farkındalık oluşturmayaacağı düşünülmüştür. İzleyici ve izlenen arasındaki bu kopuşun sinemasal mekanın anlamını yitirmesine ve izleyicinin de giderek edilginleşmesine neden olacağı savunulmuştur. Bu bağlamda fenomenolojik bir temsil aracı olarak değerlendirilen sinema aracılığıyla gerçek mekandaki yaşantılarımıza dair çıkarımlarda bulunulabileceği savunulmuştur. Mekansal fenomenolojinin amaçladığı ideal temsil kapsamında, sinematografik teknikler ve hareketli görüntü potansiyeliyle sinemanın mimari mekanın ruhunu temsil edebilme gücüne sahip olduğu düşünülmüştür.

Çalışma kapsamında belirlenen hipotezin kentsel ve sinemasal mekan deneyimleri üzerinden incelenmesi, beraberinde bu alanlara yönelik de bazı varsayımlar doğurmuştur. Bu bağlamda kentlerin tasarım ve oluşum süreci, salt planlamacılara indirgenemeyecek kadar çok bileşenlidir. Deneyimle oluşan geleneksel kentlerin barındırdığı hareketli dokunun tesadüfler sonucu oluştuğu yanılsamasının kentsel tasarım paydaşlarınca yeniden değerlendirilmesi gerektiği görülmüştür. Bu anlayışla gerçekleşen projelerin bedenın mekan ile etkileşimden uzaklaşarak bedenın mekana dair bir bilinç oluşturmamasına neden olabileceği düşünülmüştür.

Sinemada ise izleyicinin sunulan mekan ile özdeşleşebilmesi için bilinçli olması, sunulan mekanın deneyime olanak tanınması, sinematografik tekniklerin iyileştirici etkisinin öne çıkarılması gerektiği ifade edilmiştir. Görsel efekt, ışık, ses, oyuncu vs. gibi yapay bileşenlerin filmlerde sınırsız bir şekilde kullanılmasının izleyicinin dirençsizleşmesine neden olabileceği savunulmuştur. İzleyicinin mekan üzerinden izlenir olanla etkileşimini arttırabilmesi için deneyimsel mekanın 'olduğu gibi' kayda alınması gerektiği savunulmuştur. Bu mekanların fenomenolojik olarak temsil edilmesi, sinematografinin gerçekliği daha da güçlendirerek aktarma potansiyelinin kullanılabileceğini göstermiştir.

1.4 Tezin Yöntemi

Çalışmaya başlamadan önce literatür taraması yapılarak problemin netleştirilip kapsamın belirlenmesi hedeflenmiştir. Çalışma kapsamı belirlendikten sonra izlenen yöntem dört adımdan oluşmaktadır. Bu adımlar şu şekildedir: Beden, mekan, sinema kavramlarının dolaysız ve ilişkisel anlamlarının incelenmesi; bu kavramların hareket ve dokunma bağlamında tarihsel süreç içinde geçirdiği değişim; dokunma ve hareket kavramlarının fiziksel ve zihinsel mekan deneyimine etkisi; örnek kentsel mekan ve sinema filmi incelemesi.



Şekil 1. 1 Çalışmanın yöntemi

Literatür Taraması:

Tez çalışmasına başlamadan önce belirlenen anahtar kelimeler doğrultusunda hızlı bir literatür taraması yapılmıştır. Akademik yayın arama motorları, üniversite arşivlerinden vs. yapılan taramalar sonucu elde edilen kaynakların özet, giriş ve sonuç bölümleri okunmuştur. Araştırmayla daha ilişkili olduğu düşünülen çalışmaların amaç, bulgu ve yöntemleri detaylı bir şekilde incelenmiş; önemli görülen kısımlar ‘olduğu gibi’ alıntılanarak tablolastırılmıştır. Sonraki aşamada önceden belirlenmiş anahtar kelimelere birer renk atanmıştır. Amaç, bulgu, yöntem notlarının içinde geçen anahtar kelimeler, belirlenen renklerle boyanarak ön plana çıkarılmıştır. Böylece beden, mekan, sinema gibi birden fazla disiplinin farklı şekillerde ele alınması dolayısıyla oluşan kaotik durum, renklendirme yöntemiyle görsel ağırlıklı bir çalışmaya dönüştürülmüştür. Renklerin birbiriyle ilişkisi, çalışmalarda beden, mekan ve sinema kavramlarının ele alınış biçimine dair bazı ipuçları vermiş; elde edilen çıkarsamalar doğrultusunda bu çalışmanın kapsamı ve yöntemi belirlenmeye çalışılmıştır. (Ek A)

İnterdisipliner alanların bir arada incelendiği bu çalışmanın sonraki adımlarında da ‘literatür taraması’ aşamasına benzer bir yöntem izlenmiştir. Çeşitli düşünür, yazar, eleştirmen vs. tarafından kaleme alınan çalışmalarda düşüncelerin parça parça ve farklı ifade biçimleriyle aktarıldığı görülmüştür. Bir bütünün parçaları gibi birbiriyle ilişkili olan bu yaklaşımlar, uygun okuma yöntemiyle bütünleştirilmiştir. Böylece okuyucu için güçlü bir kuramsal altyapı oluşturulması hedeflenmiştir.

Tematik Okuma:

Beden, mekan ve sinemanın ilişkisel ve dolaysız anlamlarının incelendiği bu çalışmada felsefi, mimari, kentsel ve sinemasal okumalar yapılmıştır. Disiplinlerarası tematik yaklaşımı İşler, şu şekilde tanımlamaktadır:

“Birçok farklı konu alanını birbiriyle ilişkilendirerek önceden belirlenen kapsamlı ve genel bir tema ile bütünleştirme işlemidir. Seçilen temanın ana düşüncesi farklı bilgi alanlarını birbirine bağlayan bir mecaz olabileceği gibi geneli kapsayan bir soru biçiminde de olabilmektedir.” [26]

Çalışma kapsamında tematik okuma yöntemi kullanılarak farklı disiplinler ve okuma türleri, dokunma ve hareket kavramlarıyla ilişkilendirilmiştir. Böylece kavramlar bir bütün halinde ele alınmıştır. Bilhassa sinema ve mimarlık gibi farklı sanat dalları arasındaki ilişkiler üzerine yapılan çalışmalarda toparlayıcı ve bütünleştirici etkiye sahip bir bağlaman gerekliliğini Ulbrich şöyle ifade etmiştir:

“Disiplinlerarası sanat çalışmaları önemli temalar bağlamında düzenlenmelidir. Tema, farklı disipline kavramları birleştirebilecek bir potansiyel taşıyacak şekilde birbirinden ayrı gerçekleri tek bir bütün olarak biçimlendirebilmelidir.” [27]

Tablo 1.1 Tezde Uygulanan Tematik Okuma Yöntemi

OKUMA SIRASI	1	2	3
OKUMANIN TÜRÜ	FELSEFİ	MİMARİ	SİNEMASAL
OKUMANIN İÇERİĞİ	BEDEN	BEDEN MEKAN	BEDEN MEKAN SİNEMA
BAŞLICA YAZARLAR - KİTAPLARI	M.M Ponty Algının Fenomenolojisi / Algılanan Dünya Sohbetler / Görünür Görünmez Zeynep Direk Dünyanın Teni Henri Bergson Madde ve Bellek John Berger Görme Biçimleri / Görünüşe Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar Adam Sharr Mimarlar için Heidegger Andrew Ballantyne Mimarlar için Deleuze ve Guattari	Juhanni Pallasma Dünyanın Teni / The Architecture of Image: Existential Space in Cinema Henri Lefebvre Mekanın Üretimi / Gündelik Hayatın Eleştirisi 1/2/3 Lewis Mumford Tarih Boyunca Kent Richard Sennett Ten ve Taş / Gözün Vidansı: Kent Tasarımı ve Toplumsal Yaşam Bernard Tschumi Event-Cities / Architecture and Disjunctions S.E.Rasmussen Yaşanan Mimari Turgut Cansever İstanbul Anlamak / Bir Şehir Kurmak Cengiz Bektaş Kimin Bu Sokaklar, Alanlar, Kentler	Gilles Deleuze Sinema-I Hareket, İmge Mehmet Öztürk Sine-Masal Kentler Dziga Vertov Sine-Göz Sergei Eisenstein Film Biçimi Vlada Petric Dziga Vertov: Sinemada Konstruktivizm Cüneyt Gök Sinema ve Gerçeklik Andre Bazin Sinema Nedir / Çağdaş Sinemanın Sorunları James Monaco Bir Film Nasıl Okunur?

Hareketli ve dokunarak gerçekleşen eylemlerin bedenın görme duyusu üzerinden gerçekleştirdiğı mekansal deneyime etkisinin ele alındığı çalışmada; ‘beden, mekan, sinema’ kavramlarının ilişkisi incelenmiştir. Sinema, çalışmanın yöntemini belirleyen bir temsil aracı olarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda sinemadan evvel ‘beden-mekan’ etkileşimine öncelik verilmiştir. Beden-mekan etkileşimi için ise bedenın fiziksel ve zihinsel yapısının tanınması gerektiğı görülmüştür. Böylece ilk olarak hareketli ve tensel etkileşim bağlamında ‘beden’ kavramı incelenmiştir. Benimsenen tümevarım yöntemiyle beden, mekan, sinema; ‘yaşayan, yaşanan ve algılanan’ kavramlar ile antitezlerini temsil eden ‘yaşamayan, yaşanmayan, algılanmayan’ kavramlar çerçevesinde ilgili yazar ve eserlere öncelik verilmiştir. (Tablo 1.1)

Not Alma:

Çalışmanın yöntemi konusunda ‘tematik okuma’ modeli belirlendikten sonra Tablo 1.1’de belirtilen eserler başta olmak üzere gerekli okumalara başlanmıştır. Okuma esnasında çalışmanın kapsamıyla ilişkili olduğu düşünülen kısımların altı çizilmiştir. Felsefik okumalarda altı çizilen ifade o an çağrıştırdığı şeylerle birlikte küçük notlar halinde belirtilmiştir. David Silverman’dan alıntılan Baltacı, alınan küçük notların önemini şu şekilde aktarır:

“Araştırmacının, sürece ilişkin yaşantısını kaydetmesi de bir not almadır ve veri analizinin yönelimi için önemlidir. Bunun yanında verilerin kodlanması sırasında akla gelen küçük detaylar, görüşme formlarının ve diğer özet sayfalarının kenarlarına alınmış küçük hatırlatıcılar dahi not alma olarak adlandırılır.” [28]

İlgili kitabın okunması tamamlandıktan sonra altı çizilmiş olan alanlar ve kısa notlar tekrar okunarak bir elemeden daha geçirilmiştir. Bu aşamadan sonra elde kalan son notlar, not defterine yazılmıştır. Yazarken böylece bir kez daha okunmuştur. Tez kapsamındaki tüm okumalar bu disiplinle yazılmıştır. (Ek A)

Kodlama:

Farklı disiplinlerin birbiriyle etkileşiminin incelendiği çalışmada her üç disipline dair yeterince okuma yapıldıktan sonra alınan notlar üzerinde, çalışmanın kapsamıyla ilişkili olacak şekilde ‘kodlama’ yöntemi uygulanmıştır. ‘Literatür taraması’ aşamasında yapılan, anahtar kelimelerin renklendirilmesiyle görünür kılındığı tekniğe benzer bir anlayışta yapılmıştır. Ancak bu aşamada renklendirilen kısımlar, salt kelime olmaksızın farklı disiplinlerdeki kavramların ilişkisini yansıtacak cümle ve paragraflar düzeyinde olmuştur. (Ek A)

Baltacı’nın “Nitel Veri Analizinde Miles Huberman Modeli [28]” çalışmasına göre ‘literatür taraması’ aşamasında yapılan kodlama ‘betimleyici kodlama’ olup sınırlı bir çıkarıma olanak sağlayan bir motivasyon aracı olarak değerlendirilebilir. İkinci yapılan kodlamalar ise çıkarım (örüntü) kodları olup elde edilen bulgulardan daha detaylı bilgi alınmasını sağlayarak üst düzey çıkarımlar elde etmeye yardımcıdır. [28]

Eşleştirme:

Farklı disiplinler ve çeşitli okuma türlerinin sonucunda elde edilen notlar, kodlama yöntemiyle daha basit bir biçime indirgenmiştir. Bu notlar sıklıkla tekrar edilerek disiplinlerarası ilişki kurulmaya çalışılmıştır. Tezin çatkısı da oluşmaya başladıktan sonra kodlanan veriler, çatkıda ilişkili olduğu düşünülen başlık ya da başlıkların altında derlenmiştir. (Ek A) Bu aşama da tamamlandıktan sonra tez yazılmaya başlanmıştır.

Örnek İnceleme:

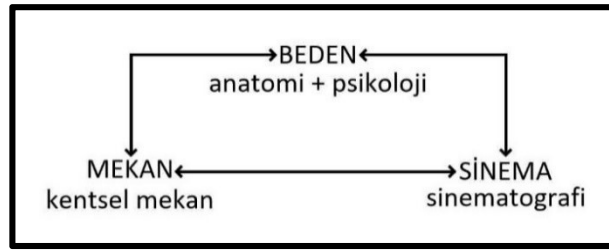
Çalışmada izlenen yöntemin son adımında, diğer adımlarda oluşturulan kuramsal altyapı üzerinden örnek incelemesi gerçekleştirilmiştir. Bedenin fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminin örnek kentsel ve sinemasal mekanlar üzerinden incelendiği bu bölümde dolayısıyla iki farklı inceleme yöntemi kullanılmıştır. Kentsel mekanlar, belirlenen alanın vaziyet planı üzerinden seçilen kısımlarını iki ve üç boyutlu görsellerle destekleyecek şekilde ve yazılı olarak neyi temsil ettiği de belirtilerek analiz edilmiştir. Sinemasal mekanlar ise belirli bir dönem hatta yönetmenin ifadesini aktaracak şekilde örnek filmler üzerinden incelenmiştir. Örneklerin bir dönem ya da yönetmene indirgenmesi, filmlere dair farklı yorum çeşitliliğini en aza indirme kaygısından kaynaklanmıştır. Nitekim Rainer Winter, David Bordwell, Krisitin Thompson gibi çeşitli sosyolog ve film eleştirmenine göre film analizinde tek bir yöntem yoktur. Yazarlar amaçlarına göre filmleri farklı analizlere tabi tutabilirler [1]. Çalışma kapsamında filmler yorumlanarak incelenmiştir. Tek görüntü üzerinden yapılan film analizlerinin sinemanın hareketli görüntü potansiyelini tam ifade edemeyeceği düşüncesiyle sahneler, art arda gelen 3-4 görüntünün film şeridi halinde sunulması şeklinde aktarılmıştır. Böylece tek bir görüntünün verdiği mesajın rastlantısal olabilme ihtimali, öncesi ve sonrasında gelen görüntülerle desteklenerek ortadan kaldırılmıştır.

Bedenin fiziksel ve zihinsel deneyimi bir bütün halinde yaşamasından dolayı çalışmada fiziksel ve zihinsel mekan deneyimi birlikte incelenmiştir. İçerisinde bedenin çokça gündelik hayat deneyimlerini barındırıyor olması dolayısıyla fiziksel mekan deneyimi, kent örneği üzerinden değerlendirilmiştir. Zihinsel mekan deneyimi de sinemasal mekanlar ile ilişkilendirilmiştir. Zihinsel deneyime asıl

anlamını veren, gerçek hayatta deneyimleyerek edindiğimiz yaşantılardır. Bu bağlamda izleyici katılımcılığı için sinemada deneyimlenebilen mekanın önemine yapılan vurgu gereği, öncelikli olarak deneyimle oluşan ve deneyime olanak tanıyan kentler ele alınmıştır. Bedenin mekansal deneyimini görünür kılacak nitelikte dokular içermesi ve barındırdığı potansiyeller gereği kentsel tasarımlar için temel oluşturabileceği düşüncesiyle deneyimle oluşan kentler ilk sırada değerlendirilmiştir. Bu tip kentler, mimarsız mimarlık pratiğiyle oluşan geleneksel dokulu kentler üzerinden incelenmiştir. Tasarlanarak oluşup deneyime olanak sağlayan kentsel mekanlar ise Tschumi'nin Parc de la Villette projesi üzerinden açıklanmıştır. Ayrıca Tschumi'nin hareketli etkileşim bağlamında mimarlık ve sinemaya dair söylemlerini yansıttığı bir tasarım olması dolayısıyla bu proje, çalışmanın kapsamıyla oldukça ilişkili görülmüştür.

Sinema; hareket ve mekan boyutlarını içermesi sebebiyle fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminin birlikte incelenebileceği bir potansiyel taşımaktadır. Kamera, mekan içinde dolaşarak izleyiciye tıpkı gerçek hayattakine yakın bir deneyim sunabilmesi dolayısıyla seyircinin edilginlikten kurtulup etkinleşmesini sağlayabilmektedir. Nitekim giderek büyüyen ve gelişen kentlerin insan gözünden algılanmasının oldukça zor olduğu düşünüldüğünde, kameranın farklı açılardan seyirciye mekanı deneyimletebilme imkanı oldukça değerlidir. Yaşanan mekanın önemine dair sinema aracılığıyla farkındalık oluşturulabileceği görülmüştür. Dolayısıyla gündelik hayatta deneyime olanak tanıyan mekanların barındırdığı potansiyel sinemada aktararak, izleyici katılımcılığının artacağı vurgusu yapılmıştır. Böylece çalışma kapsamında gerçekleri 'olduğu gibi' kayda alan yönetmen Dziga Vertov'un Sine-Göz manifestosu ve filmleri incelenmiştir. Mekansal fenomenolojinin sinemadan beklentisi doğrultusunda sinematografinin deneyime olanak tanıyan mekanın gerçekliğini daha da güçlendirerek aktarması yönünde bir inceleme yöntemi belirlenmiştir. Bu bağlamda çalışmada Vertov'un filmleri, kayda aldığı görüntülere ve kullanmış olduğu sinematografik tekniklere vurgu yapacak şekilde değerlendirilmiştir.

Bedenin mekan ile etkileşimini kentsel ve sinemasal mekanlar üzerinden inceleyen çalışmanın bu bölümünde beden, mekan ve sinema kavramları incelenmiş; kavramların dolaysız ve ilişkisel anlamları hareket bağlamında değerlendirilmiştir (Şekil 2.1). Bu ilişkilerin tarihsel süreç içinde geçirdiği değişimler ifade edilmiştir.

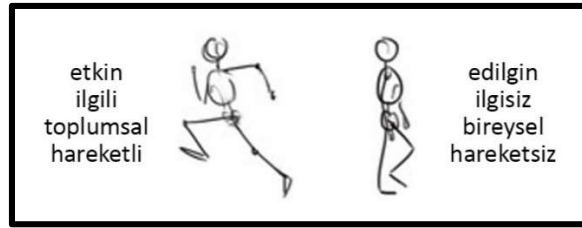


Şekil 2. 1 Beden, mekan, sinema ilişkisi [29]

2.1 Yaşayan Bir Özne Olarak: Beden

Sözlük anlamı olarak beden: “İnsanın duyuları algılayabildiği fiziksel yapısıdır.” [30]. Tanımdan da anlaşıldığı üzere zihinsel (psikolojik) ve fiziksel (fizyolojik) özelliklere sahiptir. Nitekim Fransız felsefeci ve fenomenolog Maurice Merleau Ponty de insanı psiko-somatik bir özne olarak nitelendirmiş; bir ruh ve zihin (psyche) ile vücuttan (soma) oluştuğunu belirtmiştir [5]. Fiziksel bir varlık olarak beden, zihinden ayrılmayan aksine zihinsel olanı fizikselleştiren bir yapıdadır. Bedenin bu kompleks yapısı, fenomenolojide bir bütün olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla beden, bu çalışmanın içeriğini ve yöntemini belirleyen önemli kavramlardandır. Bedenin zihinsel bir yapıya sahip olması, algılama yoluyla şeylerle iletişim kurabildiğini gösterir. Algının gerçekleşebilmesi ise duyumsamanın olmasına bağlıdır. Fiziksel beden, duyumsayarak iletişim kurar. Göz, burun, kulak, dil, deri ve iskelet-kas sistemiyle hem ayrı hem de birlikte çok boyutlu duyuşsal durum oluşturabilir. Duyu organlarından farklı olarak iskelet-kas sistemi, insanlara hareket etme yeteneği verir [31]. Bedeni hareketlendirerek kendi varoluşunu kurmasını sağlar. Bu sistem,

duyu organlarının tümüyle ilişki içindedir. Özellikle de bedenın varoluşunu ispatlayan, bedene gerçeklik özelliđi veren dokunma duyusuyla. Hareket dolayısıyla kendi dışındaki tüm varlıklara erişim sağlayabilen beden, hareket bağlamında yaşayan (etkin) ve yaşamayan (edilgin) olarak gruplandırılmıştır.¹ Beden, iskelet-kas sisteminin verdiği hareket imkânıyla etkinleşir. Hareket, bedenın fiziksel varlığını mümkün kılmasının yanında, çevrenin algılanmasında da kaçınılmaz bir rol oynamaktadır. Bu, yaşadığı çevreye karşı ilgili olan toplumsal bedendir. Hareketsizlik ise bedeni edilginleştirir. Bu tip beden, bireysel olup yaşadığı çevreye karşı ilgisiz olandır. (Şekil 2.2)



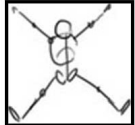
Şekil 2. 2 Yaşayan ve yaşamayan bedenın kavramsal içeriđi

2.1.1 Yaşayan Beden ve Antitezi Olarak Yaşamayan Beden

Psiko-motor gelişim, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bađlı hareketlilik kazanmasıdır. Bir başka deyişle, temelinde hareket olan becerilerin kazanılmasını içeren ve doğum öncesi dönemde başlayıp ömür boyu devam eden bir süreçtir. [32] Bedensel hareket, vücudun bulunduğu konumdaki değişimi ifade eder. Hareket edebilmek için bir vücuda (beden), bir yere (mekan), enerjiye (etkinlik), kişi ve/veya nesnelere (toplumsallık) ihtiyaç vardır. (Tablo 2.1)

¹ 'Yaşayan beden' kavramı M.M. Ponty'den alıntılanmıştır. Bu kavrama antitez oluşturması bakımından 'yaşamayan beden' kavramı, bu çalışma kapsamında türetilmiştir.

Tablo 2. 1 Bedenin Temel Hareket Kavramları

Hareket neyi sağlar?		Beden nasıl hareket eder?	Beden ne ile hareket eder?
(beden farkındalığı)	(mekan farkındalığı)	(katılımcı olarak)	(etkileşimle)
. bedeni tanıma (el, kol, ayak...) . beden hareketlerini tanıma (yürüme, oturma, eğilme...) . yer değiştirme	. alan tanıma (kişisel a., kamusal a.) . yönleri tanıma (aşağı, sol, sağ...) . güzergahı tanıma (düz, zigzag...) . uzamı tanıma (yakın-uzak...) . boyutu tanıma (büyük, ufak...)	. zaman içinde (kısa,orta,uzun) . belli bir hızda (hızlı-yavaş) . belli bir güçle (güçlü-güçsüz) . belli akıcılıkta (serbest - uygun adım...)	. vücut parçaları ile (dairese, salınarak...) . nesne (mekan) ile (içinde, dışında, etrafında...) . eş-grup ile (toplumsal, bireysel...)
			

Bedenin öğrenmek için gerçekleştirdiği pratikler, bilimsel bir deneyde sonucu bulmak için kullanılan araçlara benzemez. Bedenin net ifadelerle tanımlanamamasına neden olan bu durum, “Mimarlar için Deleuze ve Guattari” kitabında ünlü felsefecilerin dünyasına göre şöyle bir anlam ifade ettiği söylenir:

“Beden, üretim ve tüketim süreçlerine katılan, bir iç bir de dış tarafı olan, ayırt edilemez, kendi içi ve çevresiyle çeşitli şekillerde bağlantı kuran bir varlıktır.”

[8]

Gerçekleştirdiği her bir eylemin kendine özgü oluşu, bedenin kaotik yapıya sahip olduğunu gösterir. Tam tespit edildiği anda, çoktan başka bir şeye bürünmüş olur.

Beden, henüz gelişmeye başladığı çocukluk döneminden itibaren incelendiğinde, hareketin sağladığı tüm olanaklara (tırmanmak, yürümek, koşmak, yüzmek vs.) zaman alan bir süreçten sonra kavuşurken öğrenme yeteneğini daha çabuk geliştirir. Her geçen gün yeteneklerini arttırmakta ve başka hiçbir canlının elde edemeyeceği kadar etkin olma becerisi kazanabilmektedir. Nitekim çocukluktan itibaren çeşitli aktivitelerle çevresine karşı farkındalığı artar. Parmağını emip çıkardıktan sonra rüzgârın nasıl bir şey olduğunu keşfeder. Bisiklet sürerek

topoğrafyayı deneyimler. Bir uçurtmayla gökyüzündeki havayı hisseder. Çevreyi tanıdığı gibi öz duyum (propriyosepsiyon) olarak bilinen, kendi vücudunun da farkına vararak dünyadaki konumunu tespit eder. (Tablo 2.1) Çocukluk döneminden sonraki yetişkinlik çağına gelindiğinde ise biyolojik ve psikolojik sebeplerden dolayı insanlarda hareket etme eğiliminin nispeten azaldığı görülür. Bu bağlamda direnç, beden için zorunlu bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkar. Acılarla baş etmeye çalışmak olan direnç, bedeni canlandırır. Bedenin, kendi fiziksel yapısına karşı farkındalığını arttırır. Kendi acısıyla yüzleşen beden, başkalarının da acılarına ilgili hale gelmeye başlayarak yaşayan bir toplumsal varlık olur. Gündelik yaşam ile iç içe olmayı gerektiren ‘yaşamak’ kavramını Henri Lefebvre şöyle ifade eder:

“Yaşamak, çok sayıda potansiyelleriyle, belirsiz ufuklarının ve bakış açılarının kapsamıyla birlikte, bir mevcudiyete, dolayısıyla bir güncelliğe / edimselliğe sahiptir.” [11]

Yaşamak için hareket şart iken beden, hareketsiz bir şekilde de duyumsayabilir. Fakat bilincin oluşabilmesi için duyumsama tek başına yeterli değildir. Yaşayan beden, duyumsanır olanı, kendinde oluşan bilinçle algılar. Bilinçlenmenin etkisiyle yaşayan beden anılar biriktirir. Ponty’nin ‘yaşantı’ olarak belirttiği bu durum, bir anlamda ‘yaşamak’ eyleminin tamamlanmış halidir. Gündelik hayat ile her ne kadar sıkı bir ilişki içinde olsa da aynı zaman diliminde gerçekleşmez. Yaşantı, belirtilen tüm aşamalardan geçerek bedenin algılayabildiği şeylerdir. Lefebvre, yaşantıyı, şöyle tanımlar:

“Yaşamanın canlı ya da ölü eseridir. Kendi bakış açımda ve ufuklarımda yaptığım şey, bildiğim şey. Toplumsallığın en yetkin hali olduğundan bana ait olmayan ‘yaşamak’ın sahiplenmeyi başardığım kısmı.” [11]

Hareketsizlik, vücudun bulunduğu konumu veya eylemi değiştirmeme halidir. Hareketsiz beden, ne bir mekana (yersizlik), ne enerjiye (edilginlik) ne de kişi ya da nesnelere (bireysellik) ihtiyaç duyar. (Tablo 2.1). Nitekim Okan Burçak Çelik’in sporcular (hareketli) ile sedanter (hareketsiz) bireyleri karşılaştırmalı olarak incelediği çalışması bu anlamda önemlidir. Sedanter birey, gündelik hayatta belirli bir düzeyde fiziksel aktivitenin altında yaşayan kişilere denir [33]. Çelik yaptığı

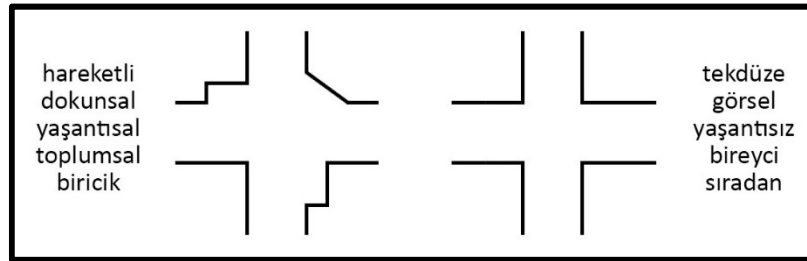
analizlerle, sporcu katılımcıların sedanter katılımcılara göre kendilerini yaşamlarına adanma, çaresiz hissetmeme ve olayların sonuçlarını kontrol etme, değişime ayak uydurma ve psikolojik açıdan dayanıklı olma konusunda daha başarılı oldukları sonucuna ulaşmıştır [33].

Normal bir çocuk bedeninin hareket etmeye yönelik eğilimi, hareketin insan doğasında varolduğunu gösterir. Hareketsizlik, daha çok yetişkinlerde ortaya çıkan bir durum olup dış etkenler tarafından gelişmektedir. Bedende oluşan rahatlık isteği, hareketsizliğin önemli tetikleyicilerindendir. Rahatlığın getirdiği bireysel özgürlük talepleri, toplumsal bir varlık olan bedeni bireyselleştirir. Bireysel beden, çevresine karşı kayıtsız, dirençsiz olandır. Dirençsiz beden, acılardan kaçır. Acılarla yüzleşmekten kaçınılan dirençsizlik hali, bedenin kendi fiziksel varlığına karşı farkındalığının oluşmasını engeller. Kendi acısından kaçır beden, başkalarının acısına da ilgisiz kalır. Hareketsizliğin doğurduğu bu sonuç, bedeni gündelik hayattan koparır. Oysa Zeynep Direk'in de belirttiği gibi: *"Beden, dünyada olmanın dünya ile iletişim kurmanın bir aracıdır."* [6]. Mekandan kopuş, yaşamayan (edilgin) bedeni doğurur. Ponty de yaşamayan bedeni, bütünüyle dünyanın dışında, tarih dışı, ilgi gözetmeyen, bedensizleşmiş özne olarak nitelemiş ve ona karşı amansız bir eleştiri başlatmıştır [19]. Beden hareketsizken nesneyi duyumsayabilse de edilginlik hali, nesneye karşı bilincin oluşmasını engeller. Sonuç olarak hareketsizlik, edilginliği; edilginlik, yaşantısızlığı; yaşantısızlık, bilinçsizliği doğurur. Salt fiziksel bir varlık olmayan beden, bellekle, yaşantılarla, geçmişle bir bütündür. Hareketsizlik, bedende duyumsanır olana karşı yaşantı oluşmasını engellediği için beden, duyumsamış olduğu şeyle bir sonraki karşılaşmasında bile onu algılayamaz.

2.2 Yaşanan Bir Nesne Olarak: Mekan

Doğan Hasol'un hazırladığı mimarlık sözlüğüne göre mekan: *"İnsanı çevreden belli ölçüde ayıran ve içinde yaşam, etkinlik ve eylemlerin sürdürülmesine elverişli olan boşluktur."* [34]. Tıpkı beden hakkında olduğu gibi kuşkusuz mekanla ilgili de oldukça zengin bir literatür vardır. Bu çalışmada mekan, sınırları belli olan bir kavram gibi anlamlandırılmak yerine barındırdığı potansiyeller üzerinden kapsamlı bir kavram olarak değerlendirilmiştir. Bu, her türlü duyu deneyiminin senteziyle

oluşan somut mekandır. Kendi dışındaki diğer tüm nesnelerle etkileşim içinde olarak oluşandır. Soyut mekan ise matematik ve geometri yoluyla biçimsel olarak elde edilir. Kendi kuralları, düzeni çerçevesinde tasarlanarak oluşur. Mekan, ister soyut ister somut olsun, mevcut halinin üzerinde anlamlar içerir. Soyut mekan, somut bir meta gibi aynı zamanda gerçektir. Somut mekan ise herhangi bir nesnenin gerçekliği gibi değildir. Bugün, mekanın fizikselliğinden çok, mekan deneyiminin önde tutulan bir değer olduğu görülmektedir [35]. Çalışmada mekan, beden hareketli deneyimine olanak sağlaması durumuna göre sınıflandırılmıştır. Yaşanan (deneyimsel) ve yaşanmayan (tekdüze) olarak iki başlıkta incelenmiştir.¹ Yaşanan mekan özne olan bedenin kendisiyle ve nesnelerle hareketli deneyimine olanak tanıyarak toplumsal bir karakter ortaya koyar. Gerçekleşen etkileşimler dolayısıyla özneye dair birçok yaşantı biriktirir. Yaşanmayan mekan ise hareketsizlikten ötürü bedenin deneyimine olanak tanımadığından, bireyci karakter ortaya koyar. Bu mekanın içinde etkin olamayan beden, nesnelerden bağımsız olduğu için mekana dair yaşantı biriktiremez. (Şekil 2.3)



Şekil 2. 3 Yaşanan ve yaşanmayan mekanın kavramsal içeriği

2.2.1 Yaşanan Mekan ve Antitezi Olarak Yaşanmayan Mekan

Mekan, kullanıcılarının katılımıyla ya da katılımına olanak tanıyacak şekillenmelerle hareketlilik kazanır. Duyu organlarıyla duyumsanıp algılanabilen bu mekanlar, çalışmada yaşanan olarak nitelenmiştir. Yaşanan mekan ifadesi, bedenin hareketli deneyimine olanak sağlaması durumuna göre somut ve soyut mekanı ortak bir çatı altında toplayabilen bir kavramdır. Nitekim somut mekan, öznenin deneyimleriyle oluştuğu için zaten yaşanan iken tasarlanarak oluşan soyut mekanlar ise deneyime

¹ 'Yaşanan mekan' kavramı Henri Lefebvre'nin 'algılanan, tasarlanan, yaşanan' mekan üçlemesinden alıntılanmıştır. Bu kavrama antitez oluşturması bakımından 'yaşanmayan mekan' kavramı, bu çalışma kapsamında türetilmiştir.

olanak sağlaması durumuna göre yaşanan olabilir. Kullanıcılarının özgürce yaşamasına olanak tanıdığı için öznel olan bu mekanlar, tekrarı mümkün olmayıp, biriciktir. Bedenin duyusal tepkilerine göre hal alan yaşanan mekan, görüldüğünün çok üzerinde anlamlar taşır. Deneyimle var oldukları için herhangi bir tutarlılığa, bağlantıya mecbur değildir. Yaşanan mekanın barındırdığı bu kaotik hal, bilimsel, kesin ifadelerle tanımlanamaz. Belirli bir ifadeye indirgenemeyecek bir ruh taşır. Nitekim matematiksel ölçümün mesafeyi kavramakta yetersiz kaldığını belirten Heidegger de mekanın öncelikle matematiğe göre değil insanın inşa ve iskan deneyimine göre kavranması gerektiğini belirtmiştir [7]. Bu bağlamda, mekanın barındırdığı potansiyelin ve anlamlı karmaşıklığın azamisinin ortaya çıkarılmasına çalışılmalıdır. Yapılan çalışmalar incelendiğinde, hareket dolayısıyla mekanda oluşan muğlaklığın farklı kavramlar üzerinden okunmaya çalışıldığı görülür. Örneğin mekanın temsiliyeti üzerine yaptığı çalışmasında Kaçmaz, mekandaki hareketli değişimi zaman kavramı üzerinden şöyle ele almıştır.

“Mimarlıkta mekan, zaman yaratmada etkilidir. Tasarlanan zaman değil mekandır. Zamandaki değişiklik mekanı tanımlar. Mekan, zaman içerisinde bir andan başka bir ana gitmek olarak betimlenir.” [36]

Bedensel hareketin mekanda aranışı, aslında mekanda hep var olagelen hareketi tanımlar. Doğadaki engin çeşitteki türlerin varlığı ve yaşamın sonsuz dışı vurumu bunun göstergesidir. Mesela bir ağaç, topoğrafya, ya da su dalgaları hareketli yapısıyla mekana dengeleyici bir üçüncü boyut katar (Şekil 4.1). Dolayısıyla sadece fiziksel boşluk olarak değil ancak eylem, devinim ile birlikte mekan bir bütündür. Yaşanan mekanların hareket odaklı oluşu, ortak paydalarının mekansal deneyim olduğunu gösterir; zira hareket, deneyimin ön koşuludur. Kullanıcısının deneyimiyle dönüşebilen bu mekanlar, kapitalist edimler üzerinden değerlendirilen mekanlara karşı önemli bir kimlik göstergesidir.

Mekan, barındırdığı eylem, devinim gibi potansiyellerle canlanır. Potansiyelini, gözün görmeyi ummadığı bir şeyi keşfetmenin gücünden alır [37]. Her an, kullanıcısının yeni bir şey keşfetmesine olanak tanır. Bu tür mekan, geometrik olarak düzensizlikler barındırsa da içerdiği çelişkiler, birer potansiyel değerdir. Cansız olan mekana ruh katar. Yaşanan mekanın sahip olduğu ruh, gündelik hayat

ile direkt ilişkili olan bir düşünce doğurur. Her bir anın kuşkuya meydan vermeyecek bir tutarlılıkla bağlı olduğu gündelik hayat ise doğal, gerçek olandır. Dolayısıyla yaşanan mekana dair kaos içeren, şaşırtıcı, durağan olmayan, içkin olarak ifade edilen tüm söylemler, onun gündelik hayatla çokça benzeştiğini gösterir.¹ Ponty'nin de ifade ettiği gibi: *"Bir nesnenin, yaşamıma girebilmesi için, öncelikle bir doğal nesne olması, görsel, dokunsal ve işitsel niteliklerle kurulu olması gerekir."* [6]. Gündelik hayat, bedenin yaşadığı mekansal deneyimlere hafızasında bir anlam yüklemesine olanak tanır. Bedenin her bir hareketi belleğinde yer edinir. Oluşan bilincin etkisiyle mekan algılanabilir. Yaşanan mekanın algılanabilir oluşu, zihinsel deneyimin gerçekleşebilmesinde etkilidir. Gerçekleşen deneyim, her ne kadar nesneyle fiziksel teması mümkün kılmasa da mekan, zihinsel olarak da yaşanır. Yaşantılar, bedende mekanın estetiği olarak nitelenen yaratıcılığın, güzelliğin bir çeşit ifadesidir. Estetiklik, nasıl oluştuğuna dair muhatabına her ne kadar çok az somut şey sunsa da yine de algılanabilir olandır. Sonuç olarak yaşanan mekan, sorgusuzca kendisini yaşama imkanını bedene verdiği için oluşturduğu yaşantıların etkisiyle sorgulanmadan da algılanabilir.

Çalışmada, yaşanmayan mekan kavramı, deneyime olanak tanımayan soyut mekanlar için kullanılmıştır. Deneyimin oluşmasına en büyük engel, hareketsizliktir. Yaşanmayan mekan, hareketli etkileşimler ve karşılıklı ilişkiler barındırmaktan ziyade sınırları belli, sade bir boşluk niteliğindedir. Farklılıkların olumsuzluk olarak değerlendirildiği ve giderilmeye çalışıldığı bu mekanlar, tektipleşmeyi hedefler. İşlevselliğe karşı olan tektiplik, mekanı şekilselleştirerek görme duyusu odaklı yapar. Bu mekanlar, bilhassa dokunma duyusunun barındırdığı geçişliliğe müsaade etmeyip tek seferde anlaşılma, hızda olma kaygısı taşır. Oysa mekan, net ifadelerle oluşturulup tanımlanamayacak kadar potansiyel barındıran bir boşluktur. Deneyimsel mekanların bu şekilde aktarımı ise neredeyse imkansızdır. Nitekim mekanın açık-seçik, hareketin önündeki bütün engellerden arındırılmış bir şekilde engelsiz olması istenci, yaşanmayan mekanların oluşumunun başlıca nedenlerindendir. Büsbütün bir engelsizlik isteği, kentlerin tekdüze bir yapıya

¹ Lefebvre, 'Mekanın Üretimi, Gündelik Hayatın Eleştirisi 1-2-3 [11]' kitaplarında yaşanan mekanı 'gündelik hayat' ile ilişkilendirmiştir.

bürünmesine ve bunun sonucunda sürekli bir yinelenmenin getirdiği bıkkınlığa neden olur. Nitekim 'hızlanma' odaklı mekan gelişimi, bu durumun en önemli tetikleyicilerindendir. Hızlanma odaklı mekan ile hareket odaklı mekan aynı şeyleri ifade etmez. Aşırı hız, bedenin çevresiyle olan fiziksel ve zihinsel temasını koparır. Toplumsal bir varlık olan beden, çevresinden koparak 'özgür'leşir. Tabi bireysel bir beden ne kadar özgürse elbette o kadar. Hızlanma odaklı gelişen, deneyime olanak tanımayan soyut mekanın boşluğu ve anlamsızlığı konusunda hiç şüphe yoktur. Özgürlüğün bireyselliğe, büyüklüğün devasallığa, açıklığın boşluğa, hareketin hıza dönüştüğü bu mekanlar, hissizlik doğurur. Mekanda oluşan ruhsuzluk, içinde yaşadığımız gündelik hayat ile büsbütün çatışır.¹ Yaşanmadığı için yaşantı da oluşturamaz. Fiziksel deneyime olanak tanımayan bu mekanlar, zihinsel deneyimi de mümkün kılamaz.

2.2.2 Gündelik Hayatın Yaşandığı Yer: Kentsel Mekan

Mekanın yaşanabilmesi için kullanıcının duyuları yeterince beslenmelidir. Duyuların genişleyerek gerçekleşmesi, mekanı geliştirerek değiştirir. Duyular beslenemediği takdirde bedenin kalp atışları yavaşlar, iskelet-kas sistemi güçsüzleşir, mekanı yaşama isteği azalır; böylece mekanı zihinsel olarak da algılayamaz. Kentsel mekan, çok boyutlu içeriğiyle duyuları besleyen en önemli mekan çeşididir. Aynı zamanda diğer mekanlara oranla oldukça duygu yüklü bir duyuşsal alandır. Lewis Mumford, "Tarih Boyunca Kent" kitabında kente dair şunları ifade eder:

"Duygusal paylaşım, rasyonel iletişim, teknolojik ustalık ve her şeyden çok da dramatik temsil yoluyla hayatın bütün boyutlarını büyütme, tarih boyunca kentin en yüksek görevi olmuştur. Bu hala kentin süre giden varlığının temel nedenidir." [12]

Duyuların en doğal haliyle dışa vurulduğu kentler, her bir anı kuşkuyla meydana vermeyecek şekilde birbirine doğal yollarla bağlı olan gündelik hayat ile direkt ilişkilidir. Bu ilişki, kentlinin kenti kullanımı üzerinden kurulabilir. Tıpkı gündelik hayatta olduğu gibi her 'an', beden-mekan boyutunda, bir bütünlük halinde

¹ Lefebvre'nin "Yaşamak, gündelik hayatın dışında değildir. [11]" ifadesi üzerinden değerlendirilmiştir.

gerçekleşir. Aksi halde kentleşmeden bahsedilemez. Bu bağlamda akla şu sorular gelebilir. “Bir yer nasıl kent olarak kabul edilir? Bunun sınırı nedir?” Kentlerin önemli bir yanı insan ve toplum ilişkileridir. İdeal bir hayat için belirlenen ortak kaygılar ve amaçlar kenti oluşturan esas şeylerdir. Kitlesel hareketi çokça barındırmasıyla yaşayan bedeni en iyi görebileceğimiz yerdir, kent. Dolayısıyla en algılanabilir mekandır. Bu bağlamda, çalışmada, yaşayan beden ve yaşanan mekanın önemini vurgulamak için en uygun mekan çeşidi olarak kentsel mekan seçilmiştir. Beden, mekan, sinema arasındaki etkileşimi, kentsel mekanlar üzerinden okumanın daha anlaşılır ve faydalı olacağı düşünülmüştür.

2.3 Yaşatan Bir Araç Olarak: Sinema

Hareket bağlamında beden-mekan etkileşimini inceleyen bu çalışmada sinema, araştırmanın yöntemini belirleyen önemli bir temsil aracı olarak ele alınmıştır. Sözlük anlamı olarak sinema, şu şekilde tanımlanır:

“Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi.” [38]



Şekil 2. 4 Hareketli görüntünün oluşumu

Tanımından da anlaşıldığı üzere sinema, birden fazla an'ın (hareketli kesit) bir araya gelmesiyle oluşur (Şekil 2.4). Sunduğu şeyleri üç boyutlu olarak, hareket ve zaman yönleriyle aktaran bir araçtır. İki boyutlu aktarılmaya çalışılan hareket ise tek bir an'dır. Onda hareket yoktur hareketin izi vardır. Bir şeyi tüm yönleriyle kavrayabilmek için hareket etmek gerekir. Gündelik hayatta yürüyerek, farklı açılardan bakarak bir nesneyi keşfettiğimiz gibi sinemada da kamera aracılığıyla bu keşfi zihinsel olarak gerçekleştirebiliriz. Nitekim insan bedeninin fiziksel olarak deneyimlemesinin mümkün olmadığı açılardan bile hareketli kamera aracılığıyla

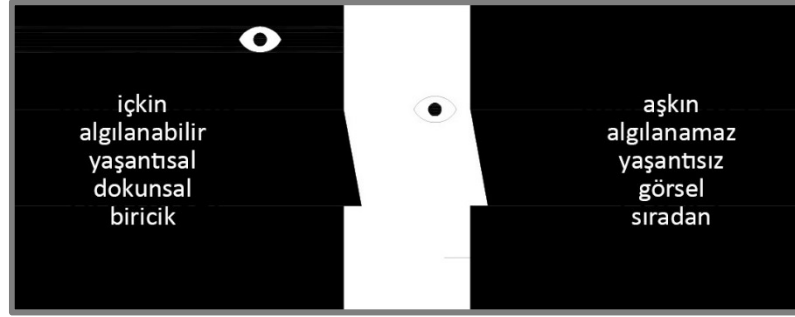
aktarımı mümkündür. Sinema, seyircisine farklı biçimlerde algılama, kavrama, oluşturma imkanı tanıyan eğitsel bir işleve sahiptir.

Sinemanın diğer görsel sanat araçlarından farkı, zamanı yani hareketi kaydetmesidir. İlk defa kesit, hareketsiz olmaktan çıkıp hareketli bir kesit olmaktadır [39]. Nitekim hareket, deneyimin gerçekleşmesini sağlayarak bedeni etkin kılar. Sinemada bedenin hareketli deneyimlerini yansıtabilen araçlardan biri de mekandır. Mekanın anlamını gerçek hayatta bu hareketler belirlerken, sinemada izleyicinin yaşantılarıdır belirleyici olan. Yaşantıları barındırabilme potansiyeli olan mekan, bu bağlamda sinemada kullanılabilecek en önemli imgelerdendir. Nitekim sinemada oluşan izleyici algısı da mekanın barındırdığı geçmiş yaşantılar ile doğrudan ilişkilidir. İzleyici, izlediği şey üzerinden geçmişe dair bir şey bulunca onunla özdeşleşir. Mekanın bu potansiyeli düşünüldüğünde sinemada doğru mekansal kurguların oluşturulması en az sinematografik yöntemler kadar etkilidir.

Mekan, sinemada gerçek ve kurgusal olarak aktarılabilir. Seyirci mekanla özdeşleştiği takdirde, aktarılma biçimi fark etmeksizin, sinematografinin sağladığı hareketli görüntü imkanından faydalanmış olur. Ancak beden-mekan etkileşimini önemsemeden, tamamen eğlendirme amacı güden sinema filmlerinin izleyici bedenini edilginleştirdiği görülür. Bu bağlamda sinemanın mekanı yansıtma gücü, algılanabilen gerçek mekanlar ile algılanamayan masalımsı kurgusal mekanların karşılaştırılması üzerinden ifade edilmiştir.¹ Algılanan gerçek mekan, bedenin gündelik hayat deneyimlerini içinde barındırdığı, yabancılık çekmediği, içkin olandır. Bedenin hafızasında yer edinecek kadar kişisel dünyasına ait çağrışım ürettiği ve bedeni etkilediği için biriciktir. Dolayısıyla yaşanan mekanın bu potansiyeline, içinde bulunarak ulaşılabilir. Ponty, yaşayan bedenin gerçek hayattaki mekanını ‘fenomenal alan’ olarak nitelendirmiştir. İndirgemeci bir bakış açısıyla bakıldığında, bedenin yaşantılar biriktirdiği gerçek mekanın sinemada sunumu, seyircinin izlediği mekanı algılayabilmesinde etkilidir. Algılanmayan, masalımsı, kurgusal mekanlar ise bedenin gündelik hayat deneyimlerinden uzak,

¹ ‘Algılanan mekan’ kavramı Henri Lefebvre’nin ‘algılanan, tasarlanan, yaşanan’ mekan üçlemesinden alıntılanmıştır. Bu kavrama antitez oluşturmaları bakımından ‘algılanmayan mekan’ kavramı, bu çalışma kapsamında türetilmiştir. Algılanmayan mekan, Rus yönetmen Dziga Vertov’un ‘masalımsı kurgusal mekanlar’ a yönelik eleştirisi ile ilişkilendirilmiştir.

yabancılık çektiği, aşkın mekanlardır. Kişisel dünyaya ait çağrışım üretmediği için bedeni etkileyemez. Nitekim fiziksel anlamda da deneyimlenmesi mümkün değildir. (Şekil 2.5)



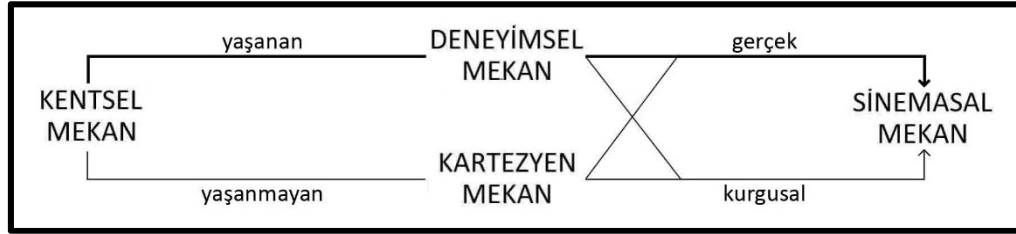
Şekil 2. 5 Algılanan ve algılanmayan mekanın kavramsal içeriği¹

2.3.1 Algılanan Mekan ve Antitezi Olarak Algılanmayan Mekan

Görme duyusu üzerinden gerçekleşen zihinsel etkileşimlerin özü algıdır. Dolayısıyla algı, sinemasal deneyimin de özünü oluşturur. Bedenin tensel etkileşime girerek yaşantı biriktirdiği mekan, görme duyusu aracılığıyla gerçekleşebilecek dokunsal etkileşime imkan tanır. Maddenin cisimsel özüyle ilişkili olan tensel etkileşim, iki boyutlu değildir. Duyularımız aracılığıyla üç boyutlu ve hareketli etkileşime girip, algılarımızı yönlendirerek bedene geri dönüş sağlar. Dolayısıyla bedenin geçmişteki tensel etkileşimleri, başka bir zaman diliminde görme duyusu üzerinden zihinsel olarak da gerçekleşebilir. Üstelik bu durum, tensel temasa geçilen mekanla da sınırlı değildir. Ona dair oluşmuş yaşantıların hafızada yer edinmesi, bedende anımsama edimine bağlı bir etkileşim biçimi geliştirir. Dolayısıyla yaşanmış olanı anımsatabilen bütün mekan türevleri benzer bir dokunsal etki oluşturabilir. Ece Üstün, yaptığı tez çalışmasında belirttiği üzere: “Sinematografik üretime katılan seyirci, geçmiş yaşantıları üzerinden izlediği mekanı yeniden üretmeye başlar.” [40]. Sinema bu anlamda seyircisini kendi mekanına çekerek, üretilen görüntünün akışına yerleştirme potansiyeline sahiptir. Nitekim şeyler, önü, arkası, üstü, yanındakiyle bağlantılı olarak algılanır.

¹ Algılanan ve algılanmayan mekanların temsil edildiği görselde, salt gözle görülüp zihinde canlanmayan mekanlar algılanmayan olarak temsil edilmiştir. ‘Göz’ ün beyin bölgesinde çizildiği şekilde ise mekanın zihinsel olarak da deneyimlendiği takdirde algılanabileceği vurgulanmıştır.

Sinematografi aygıtı, bir saniyeye birden çok kesiti sıkıştırarak oluşturduğu görüntülerle sinemasal mekanın algılanımını zorlaştıra da bilmektedir. Ancak hareketli görüntü sunma olanağıyla bu sorunun çözümünü barındıran da yine sinematografıdır. İzleyicide mekansal algıyı oluşturabilen en etkili araçlardandır. Tüm olanaklarını kullanarak gerçekleri, barındırdığı doğallıkla kaydetme kapasitesine sahiptir. İzleyici algısının oluşmasında, mekanın ve sinemanın bu denli etkili oluşu, etkileşime olanak tanıyan mekanların sinemada sunumunun önemini ortaya koyar. Beden-mekan etkileşiminin en yoğun gerçekleştiği gündelik hayat mekanları, bu bağlamda gösterilebilecek en iyi örneklerdendir. Nitekim gerçek olanın barındırdığı potansiyelleri dikkate alarak kaydedilen görüntüler, daha çabuk algılanır. Kaydedilen mekan, gerçeklerin doğal gücüyle var olduğu için seyirciyle özdeşleşen bir yapı kurar. Çünkü gerçek olan, yaşanmış olmanın verdiği içkinliği barındırır. Yaşanmış olan yer duygusunun aktarımıyla izlenen mekanın inandırıcılığı artar. Seyirciyi düşünmeye yönlendirerek, onun gerçeklik ve kendilik duygusunu etkinleştirir. Üstelik bu görüntülerde sadece mekan değil görüntüyü oluşturan malzeme, dekor, ışık, oyuncu, montaj vs. bütün bileşenlerin özü, içinde yaşantıların barındığı gerçek hayattır.



Şekil 2. 6 Kentsel mekanın sinemada sunumu [29]

Sinema, mekan aracılığıyla gerçekleştirdiği izleyici algısını, salt gerçek mekanla sınırlandırmayacak kadar esnek bir yelpazeye sahiptir. İnsan gözünün gördüğü, tensel olarak hissettiği gerçeklerin aktarımını geliştirmektedir. Kendi bakış açısını kurgusal olarak ortaya koyup, mevcut potansiyelini her geçen gün arttırmaktadır. Üretim aşamasına sinemasal araçların girdiği, beden fiziksel temas imkanının olmadığı kurgusal mekan, sinemanın mekanı aktarma çeşitlerinden bir diğeridir. Kurgu, sinemada gerçekliğin yaratıcı temelini oluşturan bir yapıdır. Dolayısıyla gerçek mekanın sinemada aktarımı, belli bir kurgusal aşamadan sonra gerçekleşir. Rus yönetmen Vsevolod Pudovkin bu durumu şöyle ifade etmiştir: “*Kurgu, filmin*

temel yapısını belirleyendir.” [41]. İsviçreli film yönetmeni Jean Luc Godard ise gerçek olanın kurgusal bir yapı bütünlüğüne ve kurgusal olanın da gerçek bir yapı bütünlüğüne sahip olduğu, dolayısıyla iç içe oldukları değerlendirmesini şu cümleyle aktarır: “Bütün büyük belgesel filmler kurmacayla örülü olduğu gibi bütün büyük kurmaca filmlerde belgeselle örülüdür.” [1].

Kusursuz bir kurgusal yapıya sahip olsa bile gerçeklikten uzak hiçbir sinemasal mekan, seyirci tarafından tam anlamıyla algılanamaz. Bu mekanlar, biçimsel olup anlamsal içerikten yoksundur. Yaşayan bedenin barındırdığı gerçek hayat pratiğinden uzak oldukları için izleyici algısına açık değildir. Bu nedenle kurgusal bir şekilde anlatılıp, tanımlanabiliyor olsa bile izleyicisi ile etkileşime girmekte yetersiz kalır. Duyuları devre dışı bırakarak beden ile doğrudan bir etkileşime olanak tanıyamaz. Dolayısıyla tensel etkileşimin barındırdığı çok boyutlu geçişliliği de içeremez. Tamamen somut yüzeylerle oluşturulan, görme odaklı güçlü bir eğilim içindedir. Salt göstermek istediğini içerir. Tıpkı günümüz mimari pratiğinde ontolojik anlamından uzaklaşan ‘pencereler’ gibi.¹ Cepheler, yapının işlevinden bağımsız olarak boydan boya pencere, her yerde ışık ve netlik. Tamamen görme merkezli, dokunma değil. Sinemasal mekanların bu örnekte olduğu gibi barındırdığı somutluk hazzı, içtenlikten yoksun, aşkın mekanı doğurur. (Şekil 2.6) Oysa sinematografi, hareketli görüntü oluşturan tabiatı gereği, beden-mekan etkileşimi ile en uyumlu aygıtlardandır. Ancak teknolojik gelişmelerin sinemasal mekanın oluşumunda oynadığı rolü göz önüne aldığımızda ciddi kaygılar içerdiği görülür. Zamanla gelişen teknolojik ilerlemelerle birlikte izleyici algısını önemsemeyen filmlerden bahsetmek mümkün hale gelmiştir. İzleyicisiyle etkileşime girmekten uzak sinemasal mekanların üretim biçimi bu durumun göstergesidir. Teknolojik ilerlemenin gerçekleştiği her alanda, bilgisayarın yoğun bir müdahalesi olmaktadır. Bu aygıtlar, belli kaygılar çerçevesinde kullanılmadığında beden ile etkileşimden uzak mekanların ortaya çıkmasına neden olabilir. Böylece bedeni edilginleştirerek retinal bir etkileşime sokarken bedenin gerçek hayattaki olası etkinliğini olumsuz etkileyebilir. Çalışmada ‘masalımsı kurgusal mekan’ olarak nitelenen, temel

¹ ‘Pencere’ örneğinde, Juhani Pallasmaa’nın ‘Tenin Gözleri [19]’ kitabında yaptığı örneklemeden esinlenilmiştir.

etkileme yöntemi eğlendirme ve uyuşturma olan bu mekanların herhangi bir şekilde farkındalık oluşturma kaygısı yoktur. Sinemanın, herhangi bir şeyin tensel varlığını ‘üç boyutlu’ olarak aktarabilme ve her açıdan etkileşime olanak sağlayan ‘hareketli görüntü’ oluşturma potansiyelleriyle ilgilenmeyen bu mekanlar, salt görsel etki oluşturma eğilimindedir. Gündelik hayat gerçeklerini, seyredenin gözünü boyayıp zihnini oyalayarak aktarır. Bu üretimler, tıpkı Dziga Vertov’un ‘Sine-Göz’ kitabında aktardığı üzere Sandro Rossetti’nin mektubunda kullanmış olduğu ifadelerle kendine karşılık bulmaktadır:

“Dua eden insanlarla dolup taşan bir kilise sahanlığındaki yasal, monoton ilahiler. Boğucu sıcak tütsülerin, yanan lamba fitillerinin, solukların kokusu... Hepsı her şeyden önce İsa’nın sürüsünün zavallı zihinlerini fiziksel olarak uyandırmak için özellikle ayarlanmış.”[24]

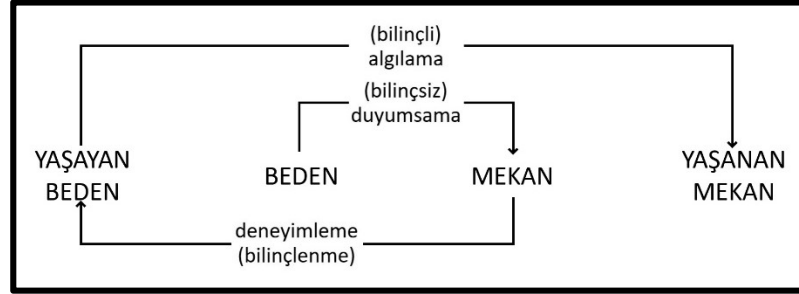
2.4 Bedenin Mekanla Etkileşimi

2.4.1 Beden ve Mekanın İnteraktif Birlikteliği

Beden ve mekan birbirinden ayrı saf bir özne veya nesne gibi anlaşılmayacak biçimde parçaları ve sistemleriyle birbirlerini etkilediği karşılıklı bir etkileşim içindedir. Beden, kendisi aracılığıyla mekana ‘yaşanan’ olma imkanı verirken mekan da bedenin ‘yaşayan’ olması için gerekli alanı oluşturur. Kendi işleyişi içinde bedene deneyim imkanı tanıyan, işleyen bir varlık olan kentsel mekan, bu etkileşimi en fazla barındıran mekan çeşididir. Nitekim beden de kentli halleriyle (oturma, yürüme, dokunma vs.) kentsel mekana etki eder.

Bedenin mekanla etkileşimi fiziksel (fizyolojik) ve zihinsel (psikolojik) olarak gerçekleşebilir. Fiziksel ilişki, zihinsel etkileşimden önce gelir. Ponty’nin de belirttiği gibi: “Şeyleri düşüncemizle anlamlandırmaya başlamadan önce dokunuşumuz ve bakışımızla onlarla çoktan ilksel bir ilişki kurmuş oluruz.” [6]. Fiziksel deneyim doğrudandır. Duyu organları aracılığıyla sağlanır. İç ve dıştan gelen uyarıların, duyu organları aracılığıyla, alınıp sinirler yoluyla beyne ulaşması sonucunda duyum gerçekleşir [30]. Duyumun gerçekleşebilmesi bir uyarıya, uyarımın olabilmesi de bir uyarıcıya bağlıdır. Beden ve mekan, beş duyudan en az birini kullanarak

birbirlerinin varlıklarını karşılıklı olarak duyumsar. Fiziksel etkileşimin gerçekleştiği yer bağlamında mekan, bedenın beş duyusuna da etki edebilecek çok boyutlu duyuşsal bir etkiye sahip iken beden, mekanın sadece tenini etkileyebilmektedir.



Şekil 2. 7 Yaşayan beden ve yaşanan mekanın oluşumu [29]

Duyum ve algı kavramları karşılaştırmalı olarak şöyle tanımlanmaktadır: “*Duyum fiziksel (fizyolojik) bir olay iken algı, tamamen zihinsel (psikolojik) bir olaydır.*” [42]. Bir şeyin algılanabilmesi için öncelikle duyumsanmış olması gerekir. Her duyum, mekanda bir iz bırakır, oluşan her iz de bir bilinç doğurur. Zihinsel deneyim, bedenın geçmişte gerçekleştirdiği duyumlar üzerinden kurulduğu için mekanla kurulan ikinci bir etkileşimdir. Dolayısıyla geçmişte yaşadıklarımız, algılama şeklimizde direkt etkilidir. (Şekil 2.7) Gündelik hayat, bu yaşantıların oluştuğu en uygun yer ve zamandır. Gündelik hayatta beden, farkında olmadığı ama duyumsadığı şeyleri bile kaydeder. Hepimiz bir yeri ya da nesneyi geçtikten birkaç saniye sonra dönüp tekrar baktığımız bir durumu yaşamışızdır. Cengiz Bektaş, durumu şöyle ifade eder: “*Gözümüzün görüp de beynimizin görmediklerini bile sonradan da yalnızca beynin işleme almasıyla görebiliyoruz.*” [13]. Nitekim bu durum, gündelik hayatın en büyük potansiyellerindendir. Zihinsel deneyim ve fiziksel deneyim, aynı anda gerçekleşmediğinde bile tekrar dönüp bakacak kadar bizi etkiliyorsa aynı anda gerçekleştiğinde daha fazla etkiler. Bu durum bedenın, mekanı en ileri düzeyde yaşadığı seviyedir. Çalışma kapsamında kentsel mekan deneyimi ve sinemasal mekan deneyiminin bir bütün halinde değerlendirilmesinin gerekliliği buradan gelir. Sinemada izlenen mekanın sadece fiziksel varlığıyla değil duyumsama ve algılama arasındaki ilişkinin doğurduğu olasılıklarla var olduğu savunulmuştur.

Beden, kendi dış yüzü olan tene, yaratılıştan itibaren sahiptir. Ancak ten, sadece bedene ait bir kavram olarak düşünülemez. Ponty, yaşadığımız dünyanın bedenini kumaşından yapıldığını söyler [43]. Mekan da yaşayan bedenin bir uzantısı olacak şekilde onun tenine geçerek tensel özellik kazanır. Mekanın teni, bedenin her türlü etkisine açıktır. Beden ile mekan arasında bir engel değil aksine iletişimi mümkün kılandır.

Bedenin mekanın tenine etkisi bağlamında dokunma, deneyimsel mekanın oluşumuna doğrudan etki ederek diğer duyulardan ayrılır. Şeylerin tensel varlıklarıyla ilişkiye geçtiğimiz an'ı Ponty şöyle tariflemektedir:

“Onların bütünlüğüne varmak için gereksinim duyulan düşünsel kuşbakışının ilk aşaması olan bedensel deneyimi edinmekteyizdir. Bedenimizin hareketiyle şeyi çevreleyerek, ona dokunarak, düşüncemizle kuşatacağımız nesneyi keşfe çıkarız [6].

Mekanın teniyle dokunma duyusu üzerinden fiziksel bir etkileşim sağlanır. Bu etkileşim aracılığıyla hem nesnelerin ağırlık, şekil gibi fiziksel özellikleri tanınır hem de mekan üzerinde bedene ait izler oluşur. Dokunma beden ve mekan arasındaki etkileşimde bir yere konumlandırılmayacak şekilde çok boyutlu geçişlilik sağlar. Kentsel mekan, elbette bu etkileşimin etkisiyle bedenle uyumlu, tutarlı, orantısız bir doku kazanır; somut yapısına rağmen etkileşim sırasında oluşan izleri de taşır. Muğlaklığın oluşturduğu potansiyeli yansıtır. Sabit bir nesne gibi görünse de oluşan izler, kentsel mekana dinamizm kazandırarak hareketli algılanmasını sağlar. Michel de Certeau, bu kalıntıları izlek olarak nitelendirmiştir.¹ Gündelik hayatta yaşanan kentsel mekanlar, bu izlekleri çokça barındırır. Mesela geleneksel dokunun hakim olduğu antik dönem kentlerinde sokakların genişliklerini at arabalarından aldığı görülür.² (Şekil 2.8) Bu sokaklarda at arabalarının dönüş yapabilmesi için sokak

¹ ‘İzlek’ ifadesi, M. G. Ala’nın yüksek lisans tezinde Michel de Certeau’dan esinlendiği “Certeau kent içinde yürüyen öznenin kentteki hareketlerinin kalıntılarını izlek olarak nitelendirir [78].” ifadesinden alıntılanarak kullanılmıştır.

² Mumford’un ‘Tarih Boyunca Kent’ kitabında antik döneme dair aktardığı, “Kent planının çizgisel evriminde tekerlekli araçların hareketleri önemli bir rol oynadı [12].” ifadesinden yararlanarak ifade edilmiştir.

köşelerinde bulunan yapıların zemin kat köşelerinin pahlı olması örnek olarak gösterilebilir. (Şekil 4.2)

Yaşanan mekan, kendisine karşı deneyim oluşturabilmesi için bedene hareket imkanı verir. Mekanın bedene fiziksel etkisi duyular üzerinden gerçekleşir. Mekan, bedenin beş duyusuna da etki edebilir. Göz (görme), burun (koklama), kulak (işitme), dil (tatma), deri (dokunma) ve iskelet-kas sistemi (hareket etme) aracılığıyla mekanla ilişki kurabilir. Duyu organlarının tümü tensel bir yapıya sahip olup duyuusal etkiler, bedenin kendi tensel varlığının farkına varmasını sağlamaktadır. Örneğin sesler, titreşim halinde kulağın bölümlerine çarparak ilgili yerlere ulaşır. Ya da kokular burundan geçip ilgili bölgeye temas edince beyne uyarı gider. Dolayısıyla hem beden hem de mekan birbirleriyle ilişkilerini kendi dokunulurlukları üzerinden kurar. Mekan tensel yapısıyla, dokunma duyusu üzerinden bedenin duyu organlarına etki edebildiği gibi iskelet-kas sistemini harekete geçirebilerek te bedene karşı etkide bulunabilmektedir. Nitekim bir mekanın hareketli deneyimlenmesi, iskelet-kas sisteminde yer alan kemiklerimiz ve kaslarımız aracılığıyla mümkündür. Yaşanan mekan, iskelet-kas sistemine hareket imkanı tanır. (Şekil 4.4) Bu bağlamda yaşanan mekanın dokunma duyusu ve iskelet-kas sistemi üzerinden bedenle fiziksel etkileşimi, zihinsel etkileşimin oluşumunda da direkt etkili olmaktadır.

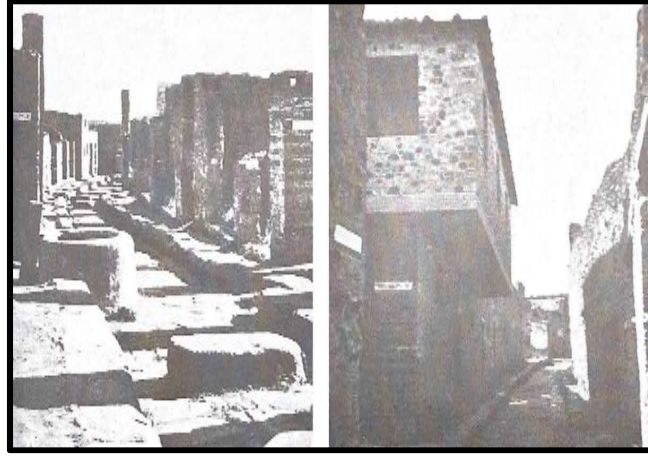
Zihinsel etkileşim algılamayla gerçekleşir. Mekansal algının oluşabilmesi için mekanın, dokunma duyusuyla ilişkili olan beş duyu ve iskelet-kas sisteminden en az biriyle etkileşmesi gerekir. Bu ilksel deneyimin etkisiyle mekan duyumsanır. Duyumsamayla beraber bedenin mekana dair yaşantı biriktirmesini sağlar. Yaşantılar bedenin bilincinde dokunsal bir etki oluşturur. Oluşan dokunsamanın etkisiyle beden, mekanı her anımsadığında ona katılır. (Şekil 3.1)

2.4.2 Tarihsel Süreçte Beden-Kentsel Mekan Etkileşimi

Beden ve kentsel mekan ilişkisi tarihsel süreç içinde her zaman yukarıda anlatıldığı gibi gelişmemiştir. Bu ilişkinin antik dönemden günümüze kadar geçirdiği değişim, hareket bağlamında incelendiğinde, bedenin edilginleştiği ve kentsel mekan dokusunun da giderek tekdüzeleştiği görülür. Bu bölümde kapitalizmin etkisiyle kentlerin hızlanma odaklı gelişiminin, kentsel mekan dokusunun tekdüzeleşmesine

neden olduđu ifade edilmiştir. Yine kapitalizmin insanda oluşturduđu rahatlık isteğinin, bedenin edilginleşmesine neden olduđu vurgulanmıştır.

Avrupa, tüm dönem tarihleri oldukça zengin olan bir kıtadır. Antik dönemden itibaren geçirdiği süreçleri, çeşitli kaynaklarla günümüze kadar taşıyabilmiştir. Fen bilimleri, sosyal bilimler, sanat dalları gibi birçok alanda dünyaya öncülük eden Avrupa, tarihsel süreçte mimari ve planlamada da dünya kentlerine örnek teşkil eden bir rol üstlenmiştir. Evrensel bir etkiye sahiptir. Dolayısıyla çalışmada beden-kentsel mekan etkileşiminin, Antikçağ, Ortaçağ, Barok, Fransız Devrimi, Aydınlanma ve Sanayi dönemlerini içeren Avrupa Tarihi üzerinden incelenmesinin daha kapsayıcı ve açıklayıcı olacağı düşünülmüştür.



Şekil 2. 8 Pompei’de Antik Dönem sokakları [12]

Toplumlar, kültür ve tarih güzergahlarının yolunda dönüşerek ilerler düşüncesiyle Antikçağdan itibaren oluşan gelişmeler incelenmiştir. Nitekim bu dönemde beden-kentsel mekan etkileşiminin en üst düzeyde olduğu görülür. M.Ö. 500 yıllarında Atina’ da tasarım, bedenin bir tür sanat yapıtı gibi biçimlendirilmesine dayanırdı. Böylesine beden merkezli bir dönemde, mekan da büsbütün bedenin deneyimine olanak tanıyarak oluşurdu. Döneme ait kent kalıntıları incelendiğinde yaya kaldırımları, kalın taş döşemeler, dar sokakların insan ve yük hayvanlarının gereklilikleri doğrultusunda olduğu görülür (Şekil 2.8). Uzaktan bakıldığında uyumlu olmaktan tamamen uzak olan bu sokaklar, eski kentleri karakterize etmekteydi. Uyumsuz görüntünün sağladığı biriciklik, kentlere görsel zenginlik katardı. Kentsel mekanın organik olan yapısıyla eşdeğer olan şey, nesnelerden

ziyade bedenin hareketli deneyimiydi. Şölenlerde gerçekleşen karşılıklı meydan okumalar, sözlü atışmalar mekanla etkileşimi üst düzeyde tutardı. Yapısal imkanların artmasıyla kentlerin fiziksel yapısı da değişmiş bu durum deneyimsel mekanların dönüşümüne neden olmuştur. Platon'un Atina'nın düzensizliğini, modası geçmiş diyerek yok sayması, maalesef kentin esasını oluşturan potansiyellerini de yok saymak anlamına geliyordu. "Yasalar" kitabında belirttiği ifadeler bu durumu ispatlar nitelikte olup bedenin kentsel mekanla etkileşimini farklı bir yöne evirmiştir:

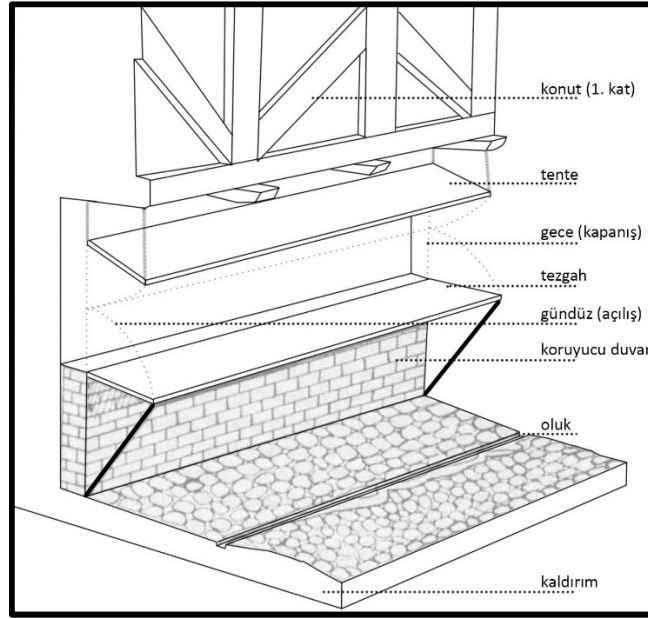
"Kent olacak yerin etrafını surlarla çevirerek merkezdeki kenti ve onu çevreleyen kıyı buradan çıkan ışınlarla bölümleyeceğiz. On iki bölüm toprağın iyi olanları küçük, vasat olanları daha büyük olacak şekilde eşitlenmelidir. Arazi 5040 parçaya bölünmeli, bunların her biri ikiye ayrılmalı ve her hisse iki bölümden oluşmalı, bu bölümlerden biri kentin yakınında diğeri kentin uzağında olmalıdır." [44]

diyerek beden-kentsel mekan etkileşimini yapay bir yöne evirmiştir. Aristoteles ise Platon'un aksine kente, matematiksel bakışla değil çeşitliliklerin ve hayatın sonsuz dışavurumlarının gerçekleştiği yer olarak yaklaşmıştır. Fakat standart ızgara planının, kentlerin hızlıca oluşumuna, sokakların 'düzensiz' bir halden doğrusal bir dokuya geçişine olanak sağlaması Aristoteles'in çabalarını boşa çıkarmış gibidir. Nitekim Roma İmparatorluğu da fethettiği yerlerde hiçbir şey olmadığını varsayarcasına kendi ızgara formunu uygulamıştır. Şair Ovidius'un M.S. 8 yıllarında sürgündeyken Roma ile ilgili yazdıklarını Richard Sennett, "Ten ve Taş" kitabında şöyle aktarmıştır:

"Taşraya baktığımda cazibeden yoksun olduğunu görüyorum; bütün dünyada bu kadar neşesiz bir şey daha olamaz. İnsanlara baktığımdaysa insan denmeye pek de layık olmadıklarını görüyorum; kurtlar bile onlar kadar vahşi ve acımasız olamaz." [18]

Kentsel mekanın dönüşümü, böylece yavaş da olsa başlamıştı. Sokağın geçirdiği bu dönüşüm beraberinde daha fazla insana hizmet verebilmek için genişletilmesi ihtiyacını doğurmaktaydı. Topoğrafyanın yavaşça önemini kaybetmesine,

caddelerin tesviyesi, altyapı sistemlerinin hızlı inşası gibi tıpkı günümüzde de hızlı kentleşme dolayısıyla ortaya çıkan birtakım gelişmelere neden oluyordu. Bu şekilde oluşan kentler, hesaplarla oluşturuluyor, bir kökene dayanmıyordu. Nitekim bedeninin deneyimiyle oluşan mekanların bir kökeni vardı. 4. yy. a gelindiğinde kentsel mekandaki bu gelişmelerle birlikte çevresel olaylarla yüz yüze gelmeyi istemeyen beden de doğmuştu. Kentliden kopuk, fiziksel mekan değişimleri ise bedeni daha da duyarsızlaştırmaktaydı. Beden ve kentsel mekan arasındaki bu kopuş şaşırtıcı değildi. Her ne kadar o dönemlerde, toplumsal kurallar bu birlikteliği sağlamaya yönelik olsa da değişmeye başlayan kentsel doku, geleneksel kurallarla uyuşmuyordu. Bu tür olumsuz diyebileceğimiz gelişmelere rağmen ortaçağa kadar (ortaçağ dâhil) kentler, beden-mekan etkileşimini büyük oranda barındırabilmişti. 16. yy. da savaşlarda toprak kullanımları kadar kentlerin kurulduğu alanın fiziksel özellikleri ve plan tipolojisi, savunulmasında belirleyici avantajlar sağlıyordu. Düşman birliklerinin savaş sırasında ilerleyişini zorlaştırdığı için kentler engebeli, kayalık topoğrafyalarda kurulurdu. Organik dokunun 'düzensiz' plan tipolojisi, savunma açısından sonucu belirleyen avantajlar sağlıyordu. Kentin bu fiziksel biçimi, toplumsal bir varlık olarak bedene de hareket edebilme özgürlüğü tanıyordu. Bu kentlerde yayanın ihtiyaçları ön plandaydı. İhtiyaçların giderildiği, sirkülasyonun en yoğun olduğu ticari bölgelerin ekonomi modeli, beden-kentsel mekan etkileşim modeliyle uyum içindeydi. Pazaryerleri, her bir yapının yanındakine göre şekil almasıyla tekdüzelikten uzak, hareketli doku oluşturmaktaydı. Yapıların zemin kat duvarları katı bir engel olmaksızın ticaretle uyumlu olacak şekilde geçirgendi. (Şekil 2.9)



Şekil 2. 9 Ortaçağ'da geçirgen sokak duvarı örneği [18]

Ahenk, gündelik hayatın birçok aşamasında görülen bir haldir. Nitekim gündelik hayatta, her mesleğin kendine özgü iş şarkısının bile olduğunu belirten Mumford, bu durumu şu ifadelerle vurgulamıştır: *“Bu şarkılar genellikle işçilerin ritmik çekiç vuruşlarına, hareketlerine uygun düşen bestelere sahipti.”* [12].

Ortaçağ kentleri uzaktan her ne kadar uyumsuz görünse de, daha küçük ölçekte, bedenle karşılıklı uyum içindeydi. Konunun başında da belirtildiği üzere beden-mekan etkileşimini olumsuz etkileyen gelişmelerin ortaçağ döneminden sonra etkili hale geldiği görülmektedir. Barok dönemde biçimsel mükemmelliğe erişilmeye çalışılırken beden-mekan etkileşimi göz ardı ediliyordu. Ortaçağın deneyime olanak tanıyan kentsel dokusuna karşın matematiksel hesapların dayattığı düzene ulaşma çabası hakimdi. Simetrik kamu binalarıyla çevrili, anıtların hakim olduğu bir merkezden çıkan işinsal caddelerin bulunduğu kent, geçmişe dair bütün alışkanlıkları değiştirdi [12]. At arabalarının kentte daha sık kullanılması dolayısıyla bedeninin deneyiminin zıyaade trafiğin rahatlatılmasının önemsendiği bir durum oluşmuştu. İçinde potansiyel sürprizler barındıran kent, yerini ayrıntıların tek bakışta anlaşıldığı barok kente bırakmaktaydı. 17. yy. a gelindiğinde kapitalizm dolayısıyla yeni bir kent anlayışı doğuyor, kentin bütün bileşenleri soyut birimler olarak görülüyordu. İdeal olarak kabul edilen kent planı, standart planlara en kolay indirgenebilirdi. Mekanı sürekli kılmak, bir düzene indirgeme nihayet ‘hızlanma’

odaklı hareket anlayışını doğurmuştu. Aydınlanma dönemi planlamacıları hızlanma odaklı planlama yerine hareketin sağladığı devinimi amaç haline getirmek istese de beden rahatlık isteği bu durumun gelişmesini engelliyordu. Gerek beden gerekse kentsel mekan alanındaki çekişmeler ‘estetik düzen’ ile ‘ahlaki düzen’¹ arasında uyumsuzluk olduğunu göstermekteydi. Fransız devrimi döneminde bedene tanınmak istenen özgürlük dolayısıyla mekana tanınan özgürlük bile birbiriyle çelişiyordu. Kentsel mekanın ölçülerinin bedenine yaşamasına olanak tanıyacak şekilde olması gerektiği antikçağda ulaşılmış bir bilgi iken Fransız Devrimi dönemi planlamacıları devasa açık hacimler oluşturmaya çalışmaktaydı. Devrimci beden, mekanın etkisiyle edilginleşiyordu. Sanatçı Jacques Louis David’in dönemin dokunaklı bir yansıması olan “Marat’ın Ölümü” eseri üzerinden Richard Sennett’in tespiti önemlidir: “Devrim zamanında acı çeken beden kendini boş mekanda, hiçbir kalıcı insani bağ içermeyen bir soyut özgürlük mekanında sergiliyordu.” [18]. (Şekil 2.10)

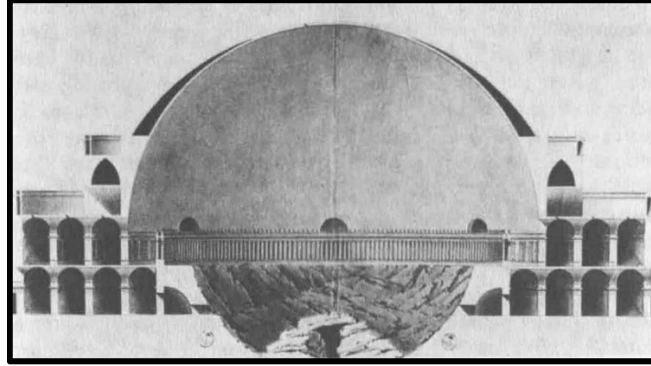


Şekil 2. 10 Jacques Louis David’in “Marat’ın Ölümü” çalışması, 1793 [18]

Etienne Louis Boullée’nin de yine aynı döneme ait devasa hacimli tasarımları, bedeninin mekanla temasını yitirdiğinin göstergesidir. Engelsiz bir mekanın, bedeninin

¹ Ahlaki düzenden kasıt, kentsel mekanın biçimsel yapısının ötesinde doğa, toplum, insan vs. gibi soyut değerleri de barındırmasıdır.

ihtiyalarına hizmet verebileceđi dřncesiyle tasarladđđ yapılar, bazı tarihiler tarafından ‘mimari tekinsiz’ olarak nitelenmiřtir. Bu mekanların bedenini kendini tedirgin hissetmesine neden olduđu dřnlmřtr. (řekil 2.11)



řekil 2. 11 E. Louis Boullee’nin “Dođa ve Akıl Tapınađı” tasarımı, 1793 [18]

19. yy. a gelindiđinde buharlı makinelerin icadıyla sanayi odaklı kapitalist bir dnya dođmuřtu. retim artıřı, kentlere g tetiklemekteydi. Bu durum, nfusun artmasına, endstriyel kentlerin dođmasına neden olmuřtu. Fransız Devrimi’nin, bazı devlet adamlarının belleklerinde henz ok canlı oluřu, kitlesel harekete karřı byk ekince oluřturmaktaydı [18]. Dolayısıyla bireysel hareketlere olanak sađlayan kentsel mekan tasarımı nemseniyordu. Paris’i yepyeni bir anlayıřla inřa eden Baron Haussmann, insanların kitlesel olarak ayaklanabileceđi endiřesiyle, cadde ve sokakların geniřliklerini asgari lde tutuyordu. Bu caddelerin ncelikli iřlevi, geliřen ve artan ulařım aralarına olanak sađlamaktı. Bedenin hareket seeneđini azaltan bu durum, toplumsal bir varlık olan bedeni bireyselleřtiriyordu. Bilinsiz bir řekilde hareket eden beden, evreden giderek kopmaktaydı. Mumford, bu kopuřun gelecekte neden olacađı sorunlara řyle dikkat ekmiřtir:

“Pek ok kentte, kent iinde dolařmak iin her trl imknın mevcut olacađı ama buraya gitmek iin hibir geerli nedenin olmayacađı zamanlar hızla yaklařıyor.” [12]

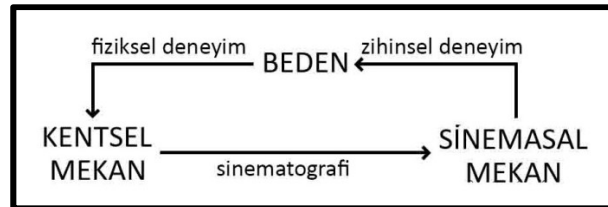
İfade edildiđi zere tarihsel srete beden-kentsel mekan etkileřiminin azalmasına neden olan birok geliřme yařanmıřtır. Fakat bedenini Mumford’un iřaret ettiđi dzeyde bireyselleřmesinin 19. yy. da gerekleřtiđi grlr. 20. yy. a gelindiđinde de bu durum katlanarak ilerlemiřtir. Bedenin temas etmediđi, insani gereklerden uzak

mekan anlayışı hakim olmuştur. Hareket bağlamında günümüzdeki gelişmeler üzerinden bu etkileşim incelendiğinde beden edilginleşirken kentsel mekan dokusunun da gittikçe tekdüzeleştiği görülmektedir. Bu bağlamda ideal bir beden-kentsel mekan etkileşiminde yaşayan (etkin) bedenin ve yaşanan (deneyimsel) mekanın en önemli nitelik olduğu su götürmez bir gerçektir.

2.5 Kentsel Mekanın Sinemada Temsili

Sinema, kendi görüntüsünü oluştururken mekanı, mekan ise barındırdığı potansiyeli ortaya çıkarırken sinemayı kullanır. Mekan ile ilişki içinde olan birçok disiplinden sadece biridir, sinema. Ancak hem diğer sanat dallarının tümünü içermesi hem de hareketli görüntü olanağı sayesinde mekan ile kurduğu ortaklık açısından diğer disiplinlerden ayrışır. Bu bağlamda beden-mekan etkileşimini en çok barındıran alanlardan biri olan kentsel mekanların sinema üzerinden incelenmesi ayrıca önem kazanan bir konudur. Kentsel mekanın sinema ile ilişkisini bu denli özel kılan şey, her ikisinin de hayatın özünü yansıtan yaşayan bedeni ve yaşanan mekanı barındırmasıdır. Juhani Pallasmaa, mekanı tasarlama ve oluşturma sanatı olan mimarlık üzerinden bu ilişkiyi şu şekilde tarif etmiştir:

“Hem mimarlık hem de sinema yaşanan mekanı açıklar. Bu iki sanat dalı, hayatın kapsamlı imgelerini yaratır ve onlara aracılık eder. Sinema, yapıldığı zamanın ve resmettiği dönemin kültürel arkeolojisini yansıtır. Her iki sanat dalı da var olan mekanın özünü ve boyutlarını tanımlar; her ikisi de yaşam durumlarının deneysel sahnelerini yaratır.” [45]



Şekil 2. 12 Deneyimlenen kentsel mekanın sinemada sunumu [29]

Sinema ve mimarlık, yaşanan mekanı ve dolayısıyla yaşayan bedeni ortak konu edinmelerinin yanı sıra, birbirlerini yöntem ve teknik ortaklık oluşturacak şekilde beslerler. Nasıl ki yaşamdan kopuk bir mekan, mimarlığın kendisi olamaz ise

mimarlık ürünü olan mekanın anlamsal içeriğinden kopuk tanımlanma, sınıflandırılma, aktarılması da eksik bir temsildir. Dolayısıyla sinema, mekanı somut bir taklit yöntemiyle sunmaktan ziyade anlamsal yakınlık bağlamında yaratıcı bir temsil yolu oluşturarak kentsel mekanın fiziksel gerçekliğini kullanmalıdır. (Şekil 2.12)

Kentsel mekan, hareketli, üç boyutlu, işlevsel ve biçimsel formlar barındırır. Ortaya çıkan hareket, sadece yatay doğrultuda değil aynı zamanda düşeydir. İçinde yürünme, oturulma, dokunulma gibi tensel etkileşimleri barındıran ve bunun sonucunda algısal deneyime en açık olandır. Filozofların birçoğu biçimsel yapısının yanında algısal özelliklerinden dolayı mekanın, içinde barındırdıklarıyla birlikte ayırt edilemez bir kaos oluşturduğunu ileri sürmüşlerdir. Ponty, somut ve duyumsal olanın klasik olarak düşünüldüğünün tersine bilimsel zihnin er geç aşacağı basit bir dış görünüş sayılamayacağını söyler [18]. Gündelik hayatta bedenın duyularıyla etkileşime geçerek oluşturduğı mekan, karmaşık, kaotiktir.

Bedenin tensel yapısıyla temas içinde olan ve yaşantı oluşturan bu kaotik hal, plan, kesit, görünüş gibi geleneksel iki boyutlu yöntemlerle büsbütün temsil edilemez. Nitekim görme odaklı şekillenen insani bir bakış açısıyla bile kavranması güç mekanlardır kentler. Görme duyusuna odaklanan geleneksel temsil yöntemleri bedenın gündelik hayat etkileşimlerini aktarabilmekten uzaktır. Kentsel mekan, iki boyutlu, matematiksel ifadelerden ziyade bedenın yaşama deneyimine göre kavranmalıdır. Bu hususta hem gündelik hayatı aktarabilecek hem de yeni temsil biçimleri geliştirebilecek yöntemlere ihtiyaç vardır.

Kentsel mekanın tüm potansiyellerine varabilmek için hareket etmek gerekir. Sinema, mekanın temsili hususunda, hareketli görüntü ve üç boyutlu yapısıyla yeni açılımlar doğurmuştur. Mekanın mimari yapısını ve hareketli niteliğini vurgulamak için çeşitli grafik kompozisyonlara sahiptir. Bu durum doğru mekansal kurgular ve mekanın ritmine uygun hareketli görüntülerle birleşince, mimari yönlerin kavranışı daha olanaklı hale gelir. Böylece başarılı bir temsil gerçekleşmiş olur. Geçmişe dair yaşantılar daha iyi fark edilir. İzleyicide bırakılmak istenen algısal etki oluşmuş olur. Sinema, geçmiş yaşantılar üzerinden gerçekleştirdiğı bu etkinin yanı sıra ileriki bir zamanda oluşabilecek yaşantılara da olanak sağlar. Gerçek mekanlara ilişkin

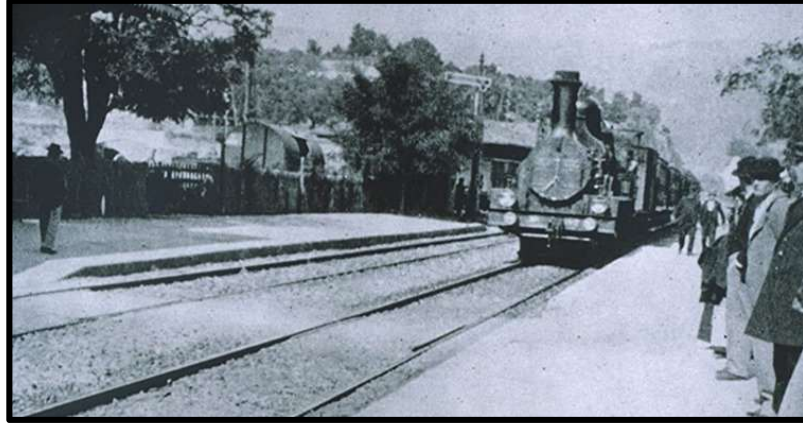
getirilen temsil biçimi, aynı zamanda farkındalık yaratarak, izleyiciye gündelik hayatta uygulayabileceği yeni yaşam önerileri sunar.

İzleyici, mekanın ritimlerini fark edip keşfederek, sinemayı sanatsal bir temsil aracı olarak kullanır. Oluşan temsilin gücünü belirleyen en önemli şey, kentsel mekan ve sinemanın karşılıklı uyum içinde gelişimlerine katkıda bulunabilmeleridir. Aralarındaki ilişkinin gücü, her ikisinin de mekan ve hareketi bedenleştirebilmesinden gelir. Sinema, bir temsil aracı olarak, kentsel mekanı barındırdığı potansiyellerle birlikte en iyi aktarabilen araçtır. Kentsel mekanın barındırdığı anlamlı karmaşıklığı, açıklamalar, iki boyutlu ifadelerden ziyade mekanın içinden yakalayarak aktarır. Gerçek hayatta, insan gözünden asla anlaşılamayacak olan şeyleri açığa çıkarır. Nitekim Henri Lefebvre'nin ifade ettiği gibi: *"Sinema aygıtı olmaksızın ne fiziksel ne de ruhsal olarak deneyimlemenin mümkün olduğu büyük bir şehir doğmuştur."* [9]. Kentsel mekan ise sinemada sadece dekor olarak kullanılmayıp, özne konumunda anlam bulabilmektedir. Kent, barındırdığı mimari, sosyolojik, tarihsel vs. birikimler ile beden-mekan etkileşiminin sinemada seyirciye aktarılmasında önemli bir araç vazifesini görür.

2.5.1 Tarihsel Süreçte Kentsel Mekanın Sinemada Temsili

İlk sinema filmi olan "Trenin Gara Girişi" 1895 yılında Lumiere Kardeşler tarafından gösterime girmiştir. (Şekil 2.13) Bu gösterimden itibaren gerçeklik, sinemanın en ilgi çekici konularından biri olmuştur. Nitekim "Trenin Gara Girişi" filminde seyirciler, trenin perdede kendilerine doğru geldiğini görünce kaçışmışlardır. Bu durumun gerçekleşmesinde böylesi bir deneyimi ilk defa yaşıyor olmanın etkisi olsa da perdedeki görüntünün gerçekçiliğinin, izleyicide oluşturduğu etki de yadsınamaz bir durumdur. Gündelik hayatın tüm gerçekliğiyle yaşandığı yer olan kentsel mekan, sinemada gerçekliği aktaran en önemli imgelerdendir. Ponty bu mekanları, 'fenomenal alan' olarak nitelemiş; bedenin dünyadaki deneyim alanları olarak değerlendirmiştir [6]. Sinemada bir imge olarak kullanılan kentsel mekan, görüntüler üzerinden gerçekliğini kazanamaz. Yaşanmış olmanın verdiği etkidir, kentsel mekana gerçekliği veren. Sinema, kentsel mekanı, kendi özünde sunarak bu gerçekliği ortaya çıkaran önemli bir araçtır. Kentsel mekanın gerçekliği ile

sinemanın sağladığı görüntü, aynı doğrulardan belirmez; bedeninin algılamasında ikisi birden etkili rol oynar.



Şekil 2. 13 “Trenin Gara Girişi” filminden bir görüntü, 1895 [46]

Sinema tarihinin başından beri gerçekçilik, ilgi çekici bir konu olmuştur. 19. yy. ın sonunda ortaya çıkan sinema, kentsel mekanın barındırdığı gerçeklikle olan ilişkisi bakımından ilk filmlerde önemli sonuçlar doğurmuştur. Sinematografi, tüm olanaklarıyla bu gerçekliği geliştirerek izleyiciye aktaran bir aygıt olarak kullanılmıştır. Birinci Dünya Savaşı ve sonuçlarının, tüm alanlarda olduğu gibi kent ve sinema üzerinde de etkili sonuçlar ortaya çıkardığı görülür. İmparatorluklar yıkılmış, modern gelişmeler yaşanmıştır. Bu radikal değişimler Moskova, İstanbul, Paris, Berlin gibi kentsel ve sinemasal açıdan önemli olan şehirleri ciddi bir şekilde etkilemiştir. 1920’ler, kent ve gerçekçilik üzerine sinema tarihinin en önemli deneysel çalışmalarının yapıldığı bir dönem olmuştur. Nihayet gerçek yaşama ait olgulardan oluşan ilk kurgulanmış belgesel sinema, Robert Flaherty’nin ‘Nanook of the North’ filmiyle başlamıştır. Belgesel sinema, gerçeği deforme etmeden yorumlayıp aktararak meydana gelmekteydi. Sovyet yönetmen Dziga Vertov da, o dönemlerde belgesel sinemayı destekleyici konum geliştirdi. Vertov’un bağlı olduğu Rus Devrim Sineması, 1917 Bolşevik Devrimi’nin etkisiyle kitlesel hareketi tüm gerçekçiliğiyle aktarmasından dolayı kentsel mekan ve sinema ilişkisini önemsemekteydi. Devrim Sineması, sinematografiyi bu amaçla kullanan Eisenstein, Pudovkin vs. gibi başarılı yönetmenleri de barındırıyordu. Devrimden sonra başa gelen yeni yönetim, sinemayı bir propaganda aracı olarak değerlendirip, gelişmesine destek oldu. Devrim, çarlık rejimine karşı gerçekleştirilen toplumsal bir

hareketti. Dolayısıyla gündelik hayatta kentlerin, yaşayan beden ve yaşanan mekanı çokça barındırmasından dolayı sinemada önemli bir imge olarak kullanılması, rastlantısal değildi. Mevcut mekanın kullanımına yönelik gerçekleşen bu gelişmeleri ses, renkli görüntü, yapay ışık, görsel efekt, sahne çekimleri takip etti. Lumiere kardeşlerin gerçekliğin canlandırılması amacıyla başlattıkları film serüveni, dünyanın dört bir yanında kurgusal bir yapıya bürünmekteydi. Sinema tarihinin başından beri uzlaşmaz bir çelişki olarak, mevcut mekana müdahale edilip edilmemesi üzerine yapılan tartışmalar, kurgusal ve gerçek olanın harmanlanarak bir araya getirilmesini sağladı. İlk örneğini 'Doktor Caligari'nin Muayenehanesi' filmiyle Alman Sineması gerçekleştirdi. Ancak teknolojik ilerlemelerin de etkisiyle sinema, tek bir elden kontrolü mümkün olamayacak şekilde geliyordu. Kısa sürede Amerikan Sineması, mevcut mekanlardan ziyade büsbütün kurgusal bir yapı düzeninde kurmuş olduğu Hollywood'u geliştirdi. Avrupada da, kurgusal olanın oluşturduğu fantastik büyüden etkilenmeye başlanmış ve gerçek olanın bu imkanı veremediği düşüncesi yayılmıştı. Sinemanın gelişmesine öncülük etmiş Fransız yönetmen Georges Melies de bu gelişmelere paralel bir şekilde, sinemanın ilk kullanım amacı olan gerçeklikten saparak fantastik olanı oluşturmaya yöneldi. Hemen ardından 1930'ların başına doğru, büsbütün hayal ürünü olarak tasarlanan bilim kurgu sineması ortaya çıktı. Gelişmişlik örneğini, Fritz Lang, 1927'de çektiği Metropolis filmiyle gösterdi. Gerçek olan kentsel mekanı destekleyen ses, renk, ışık, görsel efekt vs. gibi imgeler, büsbütün fantastik kurgusal yapılar üretmek için kullanılıyordu. Fakat sinema, çelişki gibi görünmeye başlayan gerçeklik ve kurgusalı harmanlayarak bir araya getirme kaygısını sürdürüyordu. Gerçekliğin insan üzerindeki etkisine yoğunlaşan Gerçeküstücülük akımı bu durumun örneklerindendi.¹ Seyircinin bilinç ve bilinçdışı kavramlarına yönelen bu akım, gerçeklerin bedendeki iz düşümüne odaklanmaktaydı. Cüneyt Gök bu durumu şöyle ifade etmiştir:

¹ Gerçeküstücülük akımı, gerçek dışı anlamında değil aksine gerçekleri inceleyen bir yaklaşımdır. Tek fark gerçeklerin insan üzerindeki etkisini inceleyip gerçeklerle dolaylı bir ilişki içinde oluşudur.

“Gerçeküstücülük gerçeğin üstünde gerçeklik ve onun üstünde aşkın arayışında, aslında temelde bilince bir başkaldırı olarak dada kavramları ışığında ortaya çıkmış bir akımdır.” [47]

1940’ların ortalarına gelindiğinde gündelik hayata yeniden dönüş niteliğinde, Yeni Gerçekçilik akımı ortaya çıkıyor; gerçek olanın yorumlanması yerine anlamlandırılması tercih ediliyordu. Kameralar yeniden stüdyolardan çıkarak kentsel mekana karıştı. Gerçekleri gösterme amacı taşıyan bu dönem, belgesel sinema yöntemlerinden esinlenmekteydi. Ancak 1920’lerin belge filmleri, kentsel mekan odaklı oluşurken, İtalyan Yeni Gerçekçiliği, kentlinin durumunu işliyordu. Ardından 1960’lara gelindiğinde, İtalyan Yeni Gerçekçiliği’nden etkilenen bir grup Fransız eleştirmen tarafından Yeni Dalga akımı ortaya çıktı. Sinemada dayatılan tüm paradigmaları yok sayacak biçimde özgürlük ve bireycilik üzerine kuruldu. Bu bilinç, bedeni yaşayan bir varlık yapan ‘toplumsal’ olma özelliğini önemsememiştir. Dolayısıyla barındırdığı potansiyellerin aktarılmaya değer görülmediği kentsel mekanlar da özel bir anlam kazanamamıştır. Mehmet Öztürk’ün de ifade ettiği gibi:

“Paris, Yeni Dalga sineması yönetmenleri, yazarları, entelektüelleri için olduğu kadar seyirci için de özgürleşme üzerine yeniden düşünme alanı açmıştır. Özgürleşme üzerine olan yeni akıl yürütme, kolektif bir bilinçle değil bireysel olanı keşfetmeye, ben’i ön plana çıkarmaya yönelik olarak ifade edildi.” [1]

1970’lerin sinemasında kentsel mekanın, kendi başına potansiyel olma işlevini oldukça yitirdiği görülür. Artık görsel efektlerin yoğun etkisiyle sinemada mekan kurgusunun karakteri de değişiyordu. Kapitalist üretim süreçleriyle kentsel mekanın beden ile etkileşimden uzaklaşarak tekdüzeleştiği ve sinemanın da gerçekliği yok sayan kurgusal bir yapıya büründüğü görülür. Yaşayan bedeni ve yaşanan mekanı mümkün kılarak gelişen kent ve sinema, görselleşmeye, biçimsel bir mekansallığa yönelmiştir. Görüntülerin kurgulandığı, seri biçimde üretildiği, yapay müdahalelerle değiştirildiği çağımızda sinema, dolayısıyla görme odaklı bir hal almıştır. Doğallıktan uzak, dört tarafı duvarlarla çevrili stüdyoların arasında çekilen filmler ‘mükemmel’ görüntüyü arama peşindedir. Sinema, büsbütün eğlence aracı olarak değerlendirilip, bedenin özellikle gerçeğe olan ilişkisini hedef

almaktadır. Çünkü gerçek olan tıpkı bir panzehir gibi bedeni etkinleştirir. Uyuşmayı önleyen bu durum, gerçeklerden uzaklaşmak isteyen seyirci ve sinema üreticileri için istenmeyen bir durumdur. Gerçek olan devingen olduğu, periyodik olmadığı için kakofoni olarak nitelenmektedir. Ancak sinema, seyirciyi gerçeklikten uzak, mayıştırmacı hayal dünyalarında gezdirmek için değildir. Nitekim mekanın kurgusal bir yapıyla, mümkün olduğunca, doğru temsil edilmesi bile algılanabilmesinde tek başına yeterli değildir. Sinemasal mekanların üretim biçimi, bu durumun göstergesidir.

2.6 İzleyicinin Sinemasal Mekanla Etkileşimi

Beden, sinemada sunulan kentsel mekanı, gündelik hayatta fiziksel bir şekilde yaşarken, sinema ise yaşanan mekanı sunarak bedene zihinsel deneyim imkanı oluşturur. Karşılıklı etkiler, etkileşimi doğurur. Bedenin kentsel mekan ile gerçekleştirdiği doğrudan etkileşim, mekanın sinemada sunumuyla dolaylı olarak gerçekleşir. Dolayısıyla geçmişte bedenin mekanla gerçekleştirdiği fiziksel etkileşimler üzerinden sinemada izleyici, izlenir olanla zihinsel etkileşim gerçekleştirebilir.

Sinemada beden, algılayan, yargılayan, sonuç çıkaran bir özne gibidir. Algıladığı mekan da dolayısıyla hakkında yargı verilen, sonuçlara ulaşılan bir nesnedir. Özne olan bedenin, kentsel mekanla doğrudan etkileşiminin, sinemasal mekanla dolaylı etkileşim üzerinde bu denli belirleyici oluşu, yaşayan bedenin önemini ortaya koyar. Hareketsizlik, bedenin gündelik hayatta kentsel mekanı yaşamasındaki en önemli engellerdendir. Edilgin bedenin bu pasifliği, sinema ekranı başındaki fiziksel hareketsizlikle birleşince, tembel olan beden daha da tembelleşir. Bu bağlamda yaşayan beden, hem kentsel hem de sinemasal özdeşleşmenin gerçekleşebilmesinde direkt etkilidir. Gündelik hayatta, kentsel mekanın içinde olan beden, etkileşimlerin odağında, özne konumundadır. Nitekim sinema sayesinde beden kendini yaşayan olarak görür, kendinin farkına varır. Sinemanın bu işlevi, Zeynep Direk'in, Ponty'e ait 'Görünür Görünmez' adlı eserden aktardığı, bedenin görünürlüğü üzerine yapmış olduğu değerlendirmeye ilişkilendirilebilir:

“Benim bakışım, eksik bir bakıştır aslında. Sırtımı göremediğim gibi, kendi gözlerimi de göremem. Dolayısıyla kendi görünürlüğümü kendi bakışımla kurma olanağım yoktur. Bakışimdaki bu boşluk, başkasının bana yönelen bakışıyla doldurulabilir ancak. Başkasının bakışının devreye girmesiyle ilk kez, kendimi bir gören olarak görürüm.” [6]

Sinemada seyirci bedeninin görüntü ile etkileşimi, salt fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel yapıyla mümkündür. Bu etkileşim, zihin ile vücudun iç içe bir yapıda olduğunu gösterir. Bedenin fiziksel yapısı olan vücut üzerinden gerçekleşen her bir duyum, algılamanın gerçekleşmesinde direkt etkilidir. Dolayısıyla duyum fizyolojik bir olay iken, algı tamamen psikolojik bir olaydır [42]. (Şekil 2.12) Algılar, duyumların çeşitli şekillerde anlam kazanıp, yorumlanmasıyla oluşur. Bu özellik, algının seçici olduğunu gösterir. Bedene, aynı anda birçok uyarıcı gelir. Bunlardan ancak bazıları algılanır. Uyarılardan alınan ilk duyuma birçok anlam veren geçmiş deneyimlerimiz, algılama şeklimizde etkilidir [42]. Algıda seçicilik olarak nitelenen bu hal üzerinden özne, nesneyle arasında uyarma, duyumsama, algılama paylaşımı içinde bulunur. Örneğin, bir nesneye dokunduğunda duyum, hangi nesneye dokunduğunu anladığında algılama gerçekleşir. Dokunulan nesnenin bu etkiyi vermesi için, önceden bizzat kendisine dokunulmuş olma zorunluluğu yoktur. Bedenin yaşadığı mekan üzerinden sinemada sunulanla girdiği etkileşimde, yaşantıları algılayacak tüm şeyler, özdeşleşmenin gerçekleşmesinde etkilidir. Nitekim ilk defa karşılaşılan mekanla böylesi bir özdeşleşme, ancak zihinsel olarak gerçekleşebilir. Ponty, erimekte olan balmumu örneği üzerinden durumu şöyle ifade etmiştir:

“Balmumunun gerçekliği kendini yalnızca duyulara göstermiyor işte, çünkü duyularım bana hep belli bir büyüklüğü ve biçimi olan nesneler sunuyor. Balmumunu ancak zihinle kavrayabiliriz.” [43] (Şekil 2.14)



Şekil 2. 14 Eriyen mum [48]

Seyircinin sinemasal mekanla görme duyusu üzerinden gerçekleştirdiği etkileşim, bir algı deneyimi olup, çok bileşenli, karmaşık bir olaydır. Algılamada görünür olana içkin bir anlamın yakalanması söz konusu olduğundan, her türlü değerlendirmeden önce görünür gerçekliktir esas olan. Ponty de algılamayı üç bileşenin ilişkisi olarak ifade etmiştir: görülen dünya, gören ben ve diğer görenler [6]. Seyirci, izlediği şeyi düşüncede anlamlandırmadan önce duyuları aracılığıyla ilksel bir ilişki kurar. Görme, bedenin nesneyle kurduğu ilk etkileşimdir. Aynı zamanda kendi farkındalığına da bakışını yönelttiği nesne üzerinden ulaşır. Dolayısıyla göz, kendi dışındaki görünürler üzerinden, görünürlüğüne farkına varır.¹

Böylece sinemada beden, görüntü, zihin ve duyular arasında iç içe bir yapı gelişir. Göz aracılığıyla gerçekleşen sinemasal etkileşim, yalnızca zihinsel bir yapı içerisinde olmayıp, fizyolojik olarak yaşadıklarımızla da ilişkilidir. İzleyicinin zihninde beliren imgeler her ne kadar görünmez, hayali bir durum oluştursa da izlenir olanın somut, duyumsanır bir mevcudiyeti vardır. Duyumların yaşantı olarak bedende birikmesidir, onlarla özdeşleşmemizi sağlayan. Duyumsayan bedenin, izlediğiyle özdeşleşmesi bir katılmadır. Mesela bir dağcının, izlediği bir belgeselde gördüğü kayalıkları, ayak tabanında sezmesi yahut bir yüzücünün suyun akışını teninde hissetmesi gibidir. Sinemada oluşan bu dokunsal etki, görmede dokunsal bir bileşen

¹ Zeynep Direk, Ponty felsefesini açıkladığı 'Dünya'nın Teni [6]' kitabında, bedenin kendi farkındalığına varmasında 'görme' nin etkisini şöyle ifade etmiştir: "Göz, ancak dışarıdan dolayımlandıktan sonradır ki kendine dönebilir. Beden kendi görünürlüğüne farkına varabilmek için şeylere ihtiyaç duyar. Kendi bakışını ancak şeylerde görebilecektir."

olduğunu gösterir [49].¹ Bedenin duyularıyla mekana verdiklerini, mekan da bilinçte oluşturduğu yaşantılarla geri verir. Bu bağlamda sinemada gözün duyumsadığı mekanlar, salt iki boyutlu bir görüntü gibi değil, büsbütün cisimsel ve tensel özüyle algılanır. Göz, izlerken duraksar ve odaklanır. Durulan noktalar rastlantısal değildir. Yaşantıların etkisiyle oluşan bilinç, odaklanmada direkt etkilidir. Sinemada, hareketli görüntünün yarattığı bu yanılsama, gerçek bir mimari deneyime oldukça yakındır [50]. Elbette, sinemada izlediklerimize dokunamayız ama gerçek hayatta yaşadıklarımızı sahnede gördüğümüz an dokunsarız. Gerçek hayatta tensel bir yapıda olmanın etkisiyle dokunulan mekan, sinemada görüntü ve sese dönüşerek yaşantıların gücüyle dokunsal bir etki oluşturur. İzleyici tarafından dokunsanan mekanlar, gerçek hayattaki mekanların deneyimlenmesiyle aynı ruh halini taşır. Beden, kendini oradaymış gibi hisseder.

Bedenin, sinemasal mekan ile ilişkisi, gerçek dünya ile girdiği bu cazip etkileşimde saklıdır. Bedende oluşan bilinç, yaşantılara karşı olduğu için gerçek olana doğru yönelimseldir. İzlenilen görüntünün gerçekliği, izleyenin tensel varoluşunun kanıtıdır. Bu durum sanal ile gerçek arasındaki farkı ortaya koyar. Sinema, gerçekliği bu şekilde aktarabilen önemli bir temsil aracıdır. Aslında bu durum, anlamlı sanatların tümünün en önemli işlevidir. Örneğin, mimarlıkta da her hangi bir eserin esas anlamı, bilincimizi gerçek olana yönlendirdiği ölçüde belirlenir. Anlamlı mimarlık, kullanıcısına bedensel varlık olarak deneyimleme imkanı tanır. Sinema hareketli görüntü ve üçüncü boyut olanağıyla, nesnenin gerçek olan tensel yapısını seyirciye kanıtlar. Nitekim bu, gündelik hayatta nesneyi tanımak için gerekli olan hareket ve dokunmanın karşılığıdır. Böylece sanal ile gerçek arasındaki bağlantı kurulmuş olur. Fenomenolojik (görüngübilim) pratiğin kapsamına giren bu durum, sinemasal mekanı salt değişmez bir imge olarak değil, anlamlandırılan bir varlık olarak kabul eder. Seldağ Bankır'ın ifadesiyle: *"Fenomenoloji, etrafımızdaki fenomenlerin yani algılanabilir ve deneyimlenebilir olay ve nesnelerin algımızda nasıl belirdiğini betimlemeyi amaçlayan bir yöntemdir."* [51]. Sinema, barındırdığı

¹ Çalışmada kullanılan 'dokunsama' kavramı, Juhani Pallasmaa'nın 'Tenin Gözleri [19]' kitabında kullandığı 'dokunsal' kavramından esinlenerek ifade edilmiştir. Bedenin geçmişte gerçekleştirdiği hareketli ve tensel etkileşimlerin görme duyusu üzerinden gerçekleştirdiği etkileşime etkisini ifade eden bir kavram olarak değerlendirilmiştir.

potansiyeller aracılığıyla, izleyicinin gerçek dünya ile ilişki kurabilmesine imkan tanıdığı için fenomenolojik bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda sinema, mekanın gündelik hayat içinde nasıl yer aldığına odaklanmalıdır.

2.6.1 Tarihsel Süreçte İzleyicinin Görüntüyle Etkileşimi

Bedenin sinemada gösterilen görüntüyle etkileşimi, hareketli görüntü sağlaması dolayısıyla diğer görsel temsillerden ayrılır. Fakat iki boyutlu, hareketsiz görüntülerin de beden üzerinde hareketli algılanabilme potansiyeli olduğu, tarihsel süreç içerisinde farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. Esas olanın, görüntünün salt gösterdiği kadrajın dışına dair de ipucu taşıması, izleyiciyi yönlendirmesi olduğudur. Bu durumda kadraja giren görüntü ile kadraj dışı görüntüler, zihinsel olarak bir araya gelerek hareket kazanır.

İlk insan, yaşamını mağara duvarlarına çizdiği resimlerle aktarmıştır. Gündelik hayatın ifade edildiği bu çizimlerde, zaman mevhumunu da içerecek şekilde olayların çizildiği görülür. Dolayısıyla sinemanın kökeninin, insanlığın ilk dönemlerine kadar dayandığı söylenebilir. Altamira ve Lascaux mağaralarındaki gündelik hayatta yaşanan olayların tasviri, hareketli görüntünün kökenini ortaya koyar niteliktedir [21]. (Şekil 2.15)



Şekil 2. 15 Lascaux mağarasından bir görüntü [52]

İnsanlık tarihindeki ilerlemelerle beraber yetişen resim sanatı, bu durumu daha da geliştirmiştir. İzleyicisini, yaşanan dünyanın içine yerleştiren resimler, bunu hem kullandığı malzeme hem de hareketi anımsatan çizimlerle sağlamıştır. Mesela yağlıboya malzemesinin resimlerde sağladığı dokunsallık etkisiyle, imgelerin neredeyse ele geçirilebileceği duygusu oluşturulmuştur. Resim sanatı, her ne kadar iki boyutlu, hareketsiz bir görüntü sunsa da, adeta birden fazla hareketli kesit

arasında sıkışmış izlenimini veren ve görünmeyen kısımlarıyla resimlerinde bu etkiyi oluşturan ressam örnekleriyle doludur. Diego Velazquez'in 1656 yılında çizdiği meşhur tablosu "Las Meninas", bu bağlamda başarılı örneklerdendir (Şekil 2.16).



Şekil 2. 16 Las Meninas, 1656 [53]

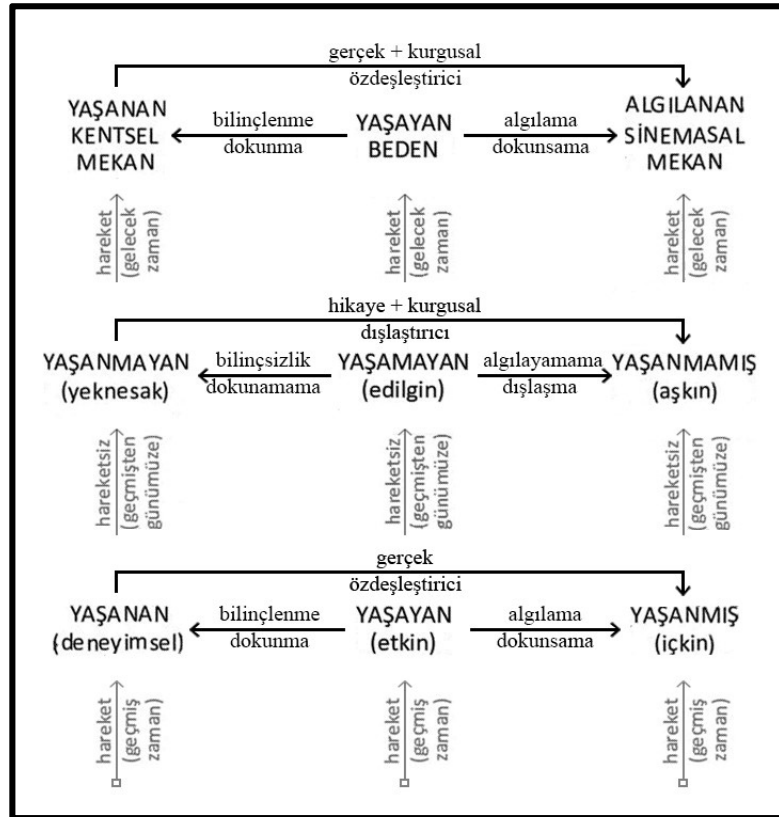
Las Meninas tablosunda yer alan insanların bakışları, izleyiciyi kadraj dışına yönlendirir. Baş aktörler, çizilen resimde yer almaz. İzleyicinin görmediği ama resimdeki bakışlardan hayali olarak var ettiği kadraj dışında saklıdır. Resim, hareketli iki kesit arasında dondurulmuş bir an izlenimi vererek, izleyicisine hareketli deneyim imkanı sunar. Bu durumda kadraja giren görüntü ile kadraj dışı görüntüler, zihinsel olarak bir araya gelir. Resimdeki bu hareketlilik, izleyicinin bakışlarını ve zihnini sürekli bir devinim içine sokar. (Şekil 2.16) Rönesans döneminde sanatçılar, resmin gerçekçiliğini arttırmak adına, üçüncü boyutu da ortaya çıkararak resim sanatında perspektif geleneğini oldukça geliştirmiştir. 19. yy.a gelindiğinde, yüzyılın henüz başında ortaya çıkan fotoğraf sanatı ile iki boyutlu görsel sanatların gerçeklikle ilişkisinin ileri bir seviyeye ulaştığı görülür. Artık gerçeklik kaygısı olmadan gündelik hayattaki anlar, fotoğraflanarak hareketli kesitler oluşturulabilmiştir. 20. yy.ın başında resim sanatında an'ın hareketli temsilini ortaya koymak amacıyla ortaya çıkan Fütürizm (gelecekçilik) akımı, fotoğraf, heykel, mimarlık gibi birçok sanat dalında karşılık bulmuştur. Akımın en önemli temsilcilerinden Umberto Boccioni'nin eserleri önemli bir yer tutar. (Şekil 2.17)



Şekil 2. 17 Unique forms of continuity in space, 1913 [54]

Sürekliliğin mekan içindeki kendine özgü biçimini aktaran Boccioni, yapmış olduğu heykeli, hareketin ve dinamizmin bir ifadesi olarak görür. Nitekim fütürizm, yaşanan bir olayın hareketli an'ı olarak belirir. Bedeni, izlediği görüntüye katan bu yöntemler, sinematografinin sağladığı hareketli görüntü olanağına, biçimsel olmasa da zihinsel anlamda oldukça yakındır. 19. yy.ın sonunda sinematografi, görüntünün sürekliliğini sağlayarak, biçimsel olarak ilk hareketli görüntüyü ortaya çıkarmıştır. 1895 yılında Lumiere kardeşlerin vizyona giren filmi, gerçeklerle bağdaşlaşma değil, gerçeklerin ta kendisidir. Sinemanın sağladığı bu imkanın, bedeni görüntü karşısında daha da etkin kılması beklenirken, 20. yy.ın sonuna doğru sinemanın bedeni dışlaştırma aracı olarak varlığa geldiği görülür. Görme odaklı gelişimin gözlendiği sinema, kapitalist yaşamın getirdiği hızlanmaya ayak uydurma gayretindedir. Nitekim göz, hız artışına ayak uydurabilecek bir organdır. Ancak sinemanın dışlaştırıcı görüntüsü karşısındaki beden, görse de algılayamamaktadır. Tarkovsky'den yaptığı alıntıda Ala, sinemanın, insanın gerçeği daha geniş çerçevede kavrama ihtiyacına karşılık verdiğini ancak 20.yy.ın tinini dışlaştırma aracı olarak varlığa geldiğini belirtir [49].

Beden, mekan ve sinema kavramlarının dolaysız ve ilişkisel anlamlarının incelendiği önceki bölümde, özdeşleştirici bir deneyim için tensel etkileşimin ve hareketin gerekli olduğu görülmüştür. Bu kavramların geçmişten günümüze hareket bağlamında geçirdikleri değişimler incelendiğinde bedenin edilginleştiği, kentsel mekan dokusunun tekdüzeleştiği ve bir temsil aracı olarak sinemada da izleyiciyi dışlayan yapıtların ortaya çıktığı görülür. Bu bölümde dokunma ve hareket kavramları üzerinden bedenin fiziksel ve zihinsel mekan deneyiminin ne ölçüde etkilendiği incelenecektir. Birinci bölümde de anlatıldığı üzere bedenin mekan ile en aktif etkileşimi, iskelet-kas sistemi ve ten aracılığıyla gerçekleşir. Bedenin hareket etmesini sağlayan iskelet-kas sisteminin ve tensel varlığını oluşturan dokunma duyusunun birlikteliği üzerinden ‘deneyim’ kavramı incelenmiştir. (Şekil 3.1)



Şekil 3. 1 Kavramsal ilişki şeması [29]

3.1 Mekansal Deneyim İçin Hareket

Ötelenme, konum değiştirme, devinim olarak bilinen hareket, sözlük anlamı gereği bulunulan noktadan hedeflenen noktaya bir geçiştir. Diğer bir anlamı ise süreyi ifade edendir. Bu çalışmada hareket kavramı, bedenın kentsel mekandaki fiziksel hareketi ile sinemasal mekana karşı oluşturduđu zihinsel hareketini bir bütün halinde karşılayacak şekilde kullanılmıştır. Sinemada hareketli kesitlerin bir araya getirilerek görüntünün bir süreç halinde sunulması üzerinden sinemasal deneyime ayrıca dikkat çekilmiştir. Ancak bedenın fiziksel hareketi, sinemanın hareketli görüntü oluşturabilme kapasitesinin önünde, bir ön koşul niteliğinde ifade edilmiş; sinema, bedenın bu hareketlerini çözümleyen ve aktaran bir temsil aracı olarak değerlendirilmiştir.

İnsanlara, hareket etme yeteneğini iskelet-kas sistemi verir [31]. Bu sistem aracılığıyla beden, sayısız hareket yeteneği kazanır. Gündelik hayatı bu sayede yaşar. Bedenin hareketsiz olduđu durma, uyuma, oturma gibi haller bile anlamını hareketlilikten alır. Örneğin hareketli geçen bir günün ardından oluşan yorgunluğun etkisiyle alınan uykunun verdiği haz bambaşkadır.

Bir nesneyi deneyimleyebilmek için onu tüm perspektiflerinden keşfedebiliyor olmak gerekir. Keşfin gerçekleşmesi, hareket edebilme yetisine bağlıdır. Özne olan bedenın hareketli olmasıyla nesne üç boyutlu algılanır. Hareket dolayısıyla konum değiştirdikçe bakış açısının da değişmesi, nesnenin farklı yönlerden görünen sınırlarının keşfini sağlar. Nesnenin içinde veya dışında yürüyerek, köşelerinden dönerek üçüncü boyutu fark eder. Dolayısıyla beden karşısında nesne pozisyonunda olan mekanın, keşfedilerek deneyimlenmesinin şartı hareket etmektir.

Beden, hareketli bir şekilde farklı perspektiflerden deneyimleyerek elde edilen görüntüler üzerinden bir bütün halinde mekanı betimler. Gerçekleşen bu etkileşimde beden kendini tanıdığı gibi mekanı da tanımış olur. Fiziksel anlamda edilginlikten kurutulan beden, zihinsel olarak da etkinleşir.¹ Böylece vücut ve zihin bir bütün halinde mekanı benimser. Bu etkileşim, bedenın sürekli bir devinim

¹ Beyin, iskelet-kas sisteminden ziyade sinir sistemi veya sinir ağlarıyla çalıştığı için diğer organlar gibi fiziksel anlamda yorulmaz. Aksine beyni yoran monotonluktur.

halinde mekanı dolaşarak doldurup, benimsediği bir süreçtir. Mekan oluşturulurken, belli temsillere takılıp kalmak yerine kullanıcılarını, kendisine dahil olacak şekilde hareket edebilmelerine olanak tanınması önemsenmelidir. Bu bağlamda sınırlandırılmış yerlerden ziyade mekan, çeşitli hareket olanaklarıyla bedene özgürlük, sosyalleşme, toplumsallık gibi nitelikler yükleyerek, bedeni edilginlikten kurtarır. Böylece yaşayan beden ile birlikte yaşanan mekan da ortaya çıkar. Lefebvre, mekanın olası bu potansiyellerinden bağımsız, tek tip üretim modeline dair eleştirisini şu şekilde ifade etmiştir:

“Mekan üreticilerinin daima bir temsile göre hareket ettiklerini, ‘kullanıcılar’ın ise kendilerine dayatılan, temsil mekanlarına az çok dâhil olmuş ya da bu mekan içinde doğrulanmış şeye maruz kaldıklarını kabul etmek gerekir.” [9]

Mekanı yaşanan kılan, bedenin hareketli etkileşimine tanıdığı imkandır. Bu hareketin illa mekanı bir biçime sokma zorunluluğu yoktur. Beden ile sürekli bir etkileşimin gerçekleşmesidir esas olan. Yani mekanı tanımlayan yüzeyler, bedensel hareketin etkileşim düzeyini belirler. İki boyutlu, plana indirgenerek tasarlanan mekanlar, bu içerikten kopuktur. Dolayısıyla harekete olanak tanınmasından ötürü yaşanan mekan, etkileşimin sağladığı değişime açık olandır. Gündelik hayatta bedenin hareketli deneyimine imkan tanıyan kentsel mekanlar, kendine özgü dokusuyla tekdüzelikten en uzak mekanlardır. Bu dokular statik olmayıp topoğrafyası, içinde barındırdığı yapıları, canlı-cansız varlıklarıyla sürekli bir devinim halindedir.

Bedenin etkin hali ile kentsel mekanın harekete imkan tanıyan yapısının birbiriyle cazip ilişkisi, algılamanın kolayca gerçekleşmesini mümkün kılar. Böylece fiziksel gerçekleşen hareket, bedenin zihinsel olarak da aktif olmasını sağlar. Beden, fizyolojik ve psikolojik yapısıyla bir bütün halinde etkinleşir. Algılamanın anlamı, bedenin mekan ile girdiği bu bütünsel etkileşimde saklıdır. Hareket, sağladığı bu algılama imkanıyla, üçüncü boyutu kavrama, mesafeyi hesaplama, ayırt etme, kendi varlığını algılayarak potansiyellerinin farkına varma gibi bedene bir çok yeti kazandırır.

3.1.1 Hareketli Bedenin Kentsel Mekanı Yaşaması

Çalışmanın bu bölümünde, bedenin fiziksel olarak hareketli bir şekilde etkileşime girebildiği kentsel mekan ile izlerken fiziksel anlamda hareketsiz bir şekilde etkileşime girme durumunda olduğu sinemasal mekanın ilişkisel birlikteliği ele alınmıştır. Her iki deneyim de bedenin tek taraflı, 'kullanan' pozisyonda gerçekleştirdiği 'hareketsiz' etkileşim ile mekanla bir bütün halinde 'katılan' pozisyonda olduğu 'hareketli' etkileşim üzerinden değerlendirilmiştir. Kentli bedenin gerçekleştirdiği hareketli deneyim, fiziksel etkileşimle; izleyici bedeninin gerçekleştirdiği hareketli deneyim ise zihinsel etkileşimle bağdaştırılmıştır.

Mekana karşı katılımcı değil salt kullanan pozisyonda olan beden, kentsel mekandan ve içinde barındırdıklarından kopuktur. Bu durum kentin, değerini yitirmesine neden olurken bedeni de çevresinden soyutlayıp bireyselleştirir. Sonuçların beden ve mekanı direkt etkilediği bu sürecin tetikleyicisi, yine beden ve mekandır. Hareketin, bedeni her zaman etkin kılacağı yahut kentsel dokuyu tekdüze bir dokuya bürünmekten sakındıracağı söylenemez. Nitekim hızlanma odaklı hareket, bedeni duyarsızlaştırarak edilginleştirir. Çalışmada kastedilen hareket, bedenin serbestçe, hiçbir dirençle karşılaşmadan dolaşmasından ziyade engellere karşı direnç göstererek, bilinçli yapılandırır. Mekan açısından değerlendirdiğimizde ise 'dirençten kurtuluş'¹ olarak niteleyebileceğimiz, bedenin bireysel talepleri doğrultusunda şekillenen mekanlar, bedene sınırsız hareket imkanı tanıyor gibi görünse de bu durum şüursuzca yapılan hareketten öteye geçememektedir. Kentlinin amaçsızca hareket ettiği bu mekanlar, fonksiyonel olmayıp genellikle monoton bir dokuya sahiptir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, çalışmada kastedilen kentsel mekan, bedene sınırsız hareket imkanı tanıyan alanlardan ziyade bedenin katılımcı bir kentli olacak şekilde bilinçli hareket edebildiği mekanlardır.

Kentsel mekanın içinde yapılan bilinçli hareket, mekanla gerçekleştirilen etkileşimde direkt rol oynar. Kentin oluşumunda etkili olan bu doğal etmenler, sürecin sadece planlamacılara yüklenemeyecek kadar çok bileşenli olduğunu gösterir. Semt, mahalle, cadde, komşuluk, sokak, yapı gibi hiyerarşik bakımdan

¹ Richard Sennett, 'Ten ve Taş [18]' kitabında 'dirençten kurtuluş' kavramını kullanarak kent tasarımcılarının ve film yönetmenlerinin ürettikleri eserleri hareketsizlik bağlamında eleştirmektedir.

kentin üst ölçekten alt ölçek birimlerine kadar tüm birimler bir bütün halinde bu etkileşimin parçasıdır. Bu bağlamda beden, kenti kullanmanın yanında, onun oluşum sürecine dahil olarak katılımcısı olmalıdır. Nitekim kentsel mekanlar gibi belli bir kişi ya da işleve hizmet etmekten ziyade kolektif hareketin çoğunlukta olduğu, kamusal nitelikteki mekanlar, anlamını beden hareketleriyle katılımcı olduğu süreçlerden geçerek kazanır. Barındırdığı yaşantılar, hareketin içinde kapsanmış olup Juhanni Pallasmaa'nın da sıklıkla belirttiği gibi nihilist (hiçlik) bir anlayışla değerlendirilemez. Bu mekanların salt somut bir biçimde algılanma zorunluluğu olmayıp, tıpkı bir hayvanın içgüdüleriyle mekanda hareket etmesi gibi kentli bedenin hislerinin de etkili olduğu mekanlardır.¹

3.1.2 Hareketsiz Bedenin Sinemasal Mekanı Yaşaması

Sinema, izleyicinin fiziksel anlamda hareketsiz kalma durumunda olduğu bir mekansal deneyim sunar. Bu bağlamda fiziksel hareketin yoğunlukta olduğu kentsel mekanlardan ayrılır. Sinemada gerçekleşen fiziksel hareketlilik, iskelet – kas sisteminin görme ve işitme organlarıyla olan bağlantısıyla sınırlıdır. Dolayısıyla sinemada bedeni izlediğiyle hareketli etkileşime sokan, deneyime olanak tanıyan mekanın ve hareketli görüntünün bir araya gelerek izleyicide oluşturduğu zihinsel hareketliliklerdir.

Hareketli görüntü karşısında fiziksel anlamda zaten hareketsiz olan beden, zihinsel hareketliliğe de giremeyince katılımcı olmaktan ve izlediğiyle etkileşime girmekten uzaklaşır. İzlenen filmin anlamsal değeri azalırken, izleyici olan beden de giderek daha fazla edilginleşmektedir. İzleyicinin ve izlenenin etkilendiği bu durum, bedenin gerçek hayattaki hareketsizliğiyle de direkt ilişkilidir. Beden ve mekanın geçmişten günümüze geçirdiği değişimler, izleyicinin sinemasal mekanla girdiği etkileşimi de doğrudan etkilemektedir. Üstelik teknolojik gelişmelerin sinemanın barındırdığı potansiyelleri güçlendirerek izleyiciyi etkinleştirmesi beklenirken uyuşturan, hissizleştiren bir yönelime soktuğu da görülür. Rahatının bozulmasından kaçınan sinema izleyicisi ise 'huzur içinde' yaşama isteğinden dolayı bilerek ve isteyerek masalımsı kurgusal sinema filmlerini tercih eder olmuştur. Nitekim uyuşma, kısa

¹ Lewis Mumford, 'Tarih Boyunca Kent [12]' kitabında, antik dönemde insanların deneyimleyerek biçimlendirdikleri kentleri yaşama biçimini, hayvanların içgüdüsel hareketleriyle ilişkilendirmektedir.

süreliliğine de olsa bedeni bilinçsiz bir duruma sokarak gerçekliğin uyarıcı etkisinden uzaklaştırır. Sennett, kentsel mekan ve sinemanın zaman içinde geçirdiği değişimlerle tetiklediği bu olumsuz durumu şöyle özetlemiştir:

“Mühendis engelsiz, çaba ya da dikkat göstermeden hareket edilecek yollar tasarlar; yönetmen, insanların pek fazla rahatsız olmaksızın herhangi bir şeye bakmalarını sağlamanın yollarını araştırır.” [18]

Sinema, izleyicisinin bilincine etki ederek izleme anında ve sonrasında uyuşukluktan uzak, etkin bir zihinsel katılım sağlayacağı bir biçim ortaya koymalıdır. Nitekim gerçek hayatta bir mekanı kavramak için mekanın içinde hareket etme olanağını, hareketli görüntü potansiyeliyle mekanın içinde bulunmadan sağlayabilen yegane temsil aracıdır, sinema. Fakat kentsel mekanda yaşanmış olan hareketli deneyimler gözetilerek oluşturulan sinemasal mekanların, her zaman için izleyeni etkin kılacağı veya filme anlamsal değer katacağı da söylenemez. Sinematografinin tüm olanaklarıyla durumu destekler nitelikte kullanılması gerekir. Sinemanın barındırdığı teknik imkanları asıl amaç haline getirip sınırsız kullanarak bu imkanın oluşturulabileceği düşüncesi, bir yanılsamadır. Aksine izleyicinin hiçbir etkiyle karşılaşmadan rahatça anımsadığı mekanlar, bedenin zihinsel hareketlilik kazanmasını engelleyerek edilginleşmesine neden olur. Belirtilmek istenen, seyircinin hiçbir engelle karşılaşmaksızın izleme edimini gerçekleştirmesinden ziyade gerçek imgelerin de kullanılarak sinemanın, bedeni bilinçli bir deneyime sokmasıdır. Kentsel mekanın barındırdığı gerçekliğin izlerini, kısıtlamalarını sunan sinemasal mekan ve bu izleri taşıyan etkin beden, sinema sektörü için tehdit unsuru olarak görülmemelidir. Kentin, barındırdığı engellerle bir bütün halinde anlam kazandığı düşünüldüğünde, sinemada kentin bu engellerden yoksun, ‘mükemmel’ bir görüntü içinde sunulmasının izleyiciye zihinsel bir hareketlilik katacağı söylenemez. Gerçeklikten uzak, ‘kusursuz’ bir şekilde oluşturulan sinemasal mekanlar, zihinsel anlamda izleyiciyi etkin kılamaz. İzleyici ve izlenen arasında yabancılaşmaya neden olan bu durum, sinemasal mekanın anlamını yitirmesine, izleyicinin de edilginleşmesine yol açmaktadır.

3.2 Mekansal Farkındalık İçin Dokunma

Dokunma, bir nesnenin bedene etkisi sonucu, derideki alıcıların uyarılması ile doğan duyumdur [30]. Dokunma duyusu aracılığıyla şeylerin cisimsel varlığı fark edilir. Ten, dokunan ve dokunulan arasındaki geçişlilik için bir engel değil aksine geçişliliği mümkün kılandır. Şeyler birbirlerinin tenine geçerek, dahil olurlar.¹ Dolayısıyla nesne olan şey, epitel doku barındırmasa da cisimsel yapısıyla insan vücudunun bir eki veya uzantısı olarak, onun bütüncül tanımına dahil olur. Dokunma, insan yaşamının henüz ilk zamanlarında biçimlenir. Diğer duyular, daha sonra gelişir. Bu duyuların sonradan edindikleri anlam, dokunarak gerçekleştirilmiş olan ilksel deneyimle kazanılır. Antropolog Ashley Montagu'nun dokunmanın ilkselliğiyle ilgili bilimsel kaynaklara dayanan görüşü şu şekildedir:

"Ten en eski ve en duyarlı organımızdır, ilk iletişim aracımız ve en etkili koruyucumuz. Gözümüzün saydam ağ tabakasının üzerinde bile dönüşüme uğramış bir deri katmanı vardır. Gözlerimiz, kulaklarımız, burnumuz ve ağızımızın atası dokunmadır. Dokunma diğer duyulara dönüşerek farklılaşmıştır; dokunmanın öteden beri 'duyuların anası' olarak değerlendirilmesi bu olgunun tanınması gibi görünmektedir." [55]

Vücudun büyüdüğü gelişmesi ve tarihsel süreçteki gelişmelerin beden üzerindeki etkileri görme duyusunun, dokunma duyusu üzerindeki baskınlığını arttırmıştır. Her iki duyunun oldukça etkin rol oynadığı kentsel ve sinemasal mekan deneyimi, bu durumdan direkt etkilenmektedir. Çalışmada sinemasal ve kentsel mekan deneyimlerinin iç içeliğinin, baskın duyu olan görme ile bastırılmış olan dokunma duyusunu kaynaştırdığı vurgulanmıştır. Ponty, görme ve dokunmanın bir aradalığını şöyle ifade eder: *"Her görünür, dokunulur olandan yontulmuştur, her dokunsal varlık bir şekilde görünürlüğü adaydır."* [5].

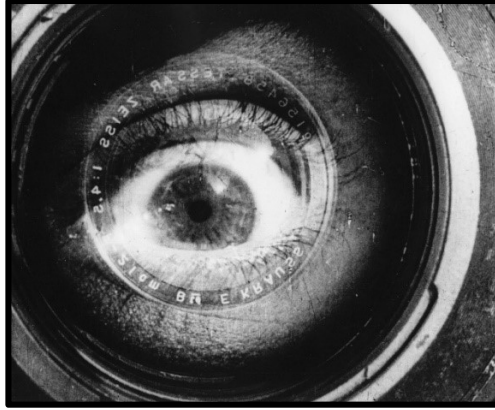
Mekansal deneyimde, görmenin baskın etkisi, eleştirilecek bir durum olarak değerlendirilebilir fakat dokunma duyusuyla birlikte işlediğinde daha güçlü bir etki

¹ M. M. Ponty, 'Göz ve Tin' kitabında, *"Vücut mademki görmekte ve hareket etmektedir, şeyleri kendi etrafında çember halinde tutar, onlar kendisinin bir eki veya bir uzantısıdır, onun tenine geçmişlerdir, onun bütüncül tanımına dâhildirler. [17]"* ifadesiyle dünyanın vücudun kumaşından yapıldığını vurgulamıştır.

oluşturduğu görülür. Örneğin taş dokulu, kırıklı bir dokuya sahip sokak duvarı veya pürüzsüz, doğrusal bir duvar arasında girilen etkileşimde görme ve dokunma duyuları birbirine yardım eder. Bu duyuların mekansal deneyimin gerçekleşmesindeki etkin rolü, bilimsel kaynaklarca da desteklenmektedir:

“Bir nesneyi algıladığımızda onu uzayda bir yere yerleştiririz. Mekan algısının oluşmasında bütün duyu organları rol oynar. Görme ve dokunma duyularının etkisi diğer duylardan daha fazladır.” [42]

Görme duyusunun önemli duyularımızdan olmasının sağlam temelleri vardır. Görme, dış etkenlere açılmanın ilk olanağını sunar. Optik sinir, diğer duyu organlarını açık ara geride bırakacak bir hızda, dış etkenlere karşı edindiği derlemeleri, beyne iletme becerisine sahiptir.¹ Gözün bu potansiyeli, sanat dallarında da karşılık bulmuş; modern dönemde göz, birçok yöntemle güçlendirilmiştir. (Şekil 3.2)



Şekil 3. 2 Sine Göz - kameralı adam filmi, 1929 [56]

Teknolojik gelişmelerin sinemaya, hızın ise kentsel mekana baskın gelmesi, bedeni etkileşime girdiği nesnenin tensel varlığından koparır. Bu durum pozitivist (olgucu) bir yaklaşıma bürünen gözü ortaya çıkarır. Çünkü dış etkenleri beyne en hızlı ileten duyu olduğundan, aşırı hız artışına da uyum sağlayabilen tek duyudur. Gözün bu denli baskın oluşunda başlıca etkenlerden olan hızlanma odaklı gelişim, bedenin mekan

¹ Pallasmaa 'Tenin Gözleri [19]' kitabında optik sinirin iletileri aktarma hızını Jay (1994)'den şu şekilde alıntılanmıştır: “Optik sinir, kulaktaki salyangoz sinirinin sahip olduğunun 18 katı kadar sinir ucuyla ve 800 bin lifiyle, inanılmaz miktarda enformasyonu, diğer tüm duyu organlarını açık ara geride bırakan bir hızda beyne aktarma yetisine sahiptir.”

ile ilişki kurmasını engellemektedir. Bu bağlamda mekanın teninden kopuk bir görme, bedende mekana dair bir bilinç oluşturmadağı için görmenin keskinliğı bastırılmalıdır. Dokunma, beden-mekan arasında gerçekleşen görsel etkileşimi doğrulayarak daha güçlü kılar. Dolayısıyla ‘optik görsellik’¹ yerine ‘dokunsal görsellik’², bedeni mekan ile etkileşime sokan bir potansiyel taşır.

Dokunan ve dokunulan arasında engel gibi duran ten, aslında dokunanın ve dokunulmanın bedenselliğini kurarak ikisinin birbiriyle etkileşimini sağlayandır. Bu bağlamda dokunma duyusu aracılığıyla özne olan beden, nesneyi kendi için numune yaparak, onun üzerinden kendi tensel farkındalığını kazanır. Nitekim dokunma, tüm duyular arasında nesnenin somut varlığını hissettiren en güçlü duydur. Özne bu sayede nesneyle aynı mekanda yer aldığını ve dolayısıyla kendi konumunu kavrar. Şeylerin cisimsel yapısıyla ilişkili olan ten, dokunmanın ve dokunulmanın ortak kaynağıdır [6]. Bedenin sahip olduğı tensel yapı, kendi farkındalığına varması için dokunma eyleminin başlı başına etkili olabileceğini gösterir. Zira beden her hangi bir şeye ihtiyaç duymaksızın da dokunma deneyimini kendi vücudunda gerçekleştirebilir. Vücuduna dokunarak kendini sırasıyla dokunan ve dokunulan olarak tanır. Bedenin kendini bu şekilde dokunulur olarak keşfetmesi, beraberinde çevresindeki diğer dokunulurlara açılmasının olanağını doğurur. Nitekim toplumsal bir varlık olan insanın çevresiyle etkileşimi, beden aracılığıyla gerçekleşir. Dokunarak kendini tanıdığı gibi mekana dokunarak onu da tanır. Dolayısıyla dokunabilen etkin beden, yaşayan beden ile dokunulabilen mekan ise yaşanan mekanla ilişkilendirilebilir. Beden, temas ettiğı mekanı dönüştürerek, devindirir. Bedenin bizzat temasa geçtiğı bu mekan, tekdüzelikten uzaktır. Gözle görüldüğü gibi dokunularak da deneyimlenebildiğı için aynı zamanda tutarlıdır. Böylece estetik görüntü, dokunmayla doğrulanınca ahlaki olanla bir bütünlük yakalar. Ahlaki düzen mekanın işlevselliğıyle ilgilidir. Bedenin teması düşünölmeksizin gerçekleşen işlevsiz mekanlar, pratik sakıncalara, ötekileşmelere neden olur. Bu ise yaşamayan beden ile yaşanmayan mekanı doğurur.

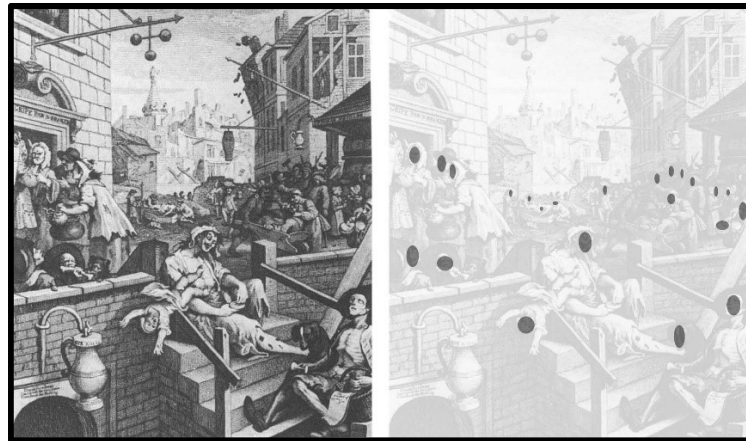
¹ ‘Optik görsellik’ kavramı, bedenin gerçekleştirdiğı eyleme zihnin eşlik etmediğı bir ilişkiyi temsil etmektedir.

² Ponty felsefesinde bedenin dünyayla olan tensel birlikteliğı üzerinden türetilen ‘dokunsal görsellik’ kavramı, bedeni mekanla devinim içine sokan bir potansiyeli ifade etmektedir.

Dokunma, bedeni kendi işlevinde, salt görerek değil zihinsel olarak da algılayabildiği bir ahlaki düzen içine sokar. Özne ile nesnenin birbirlerinin cisimsel yapısından karşılıklı bir şekilde kopuk olduğu, salt görme odaklı, bilişimsel sistemlerle oluşan mekanlar algılanamaz. Nitekim algı, “*Bedenin dünyayla ve şeylerle birlikte içinde bulunduğu, bu tuhaf ve bir o kadar cazip ilişkidir.*” [6]. Algılama, zihnin her zaman yapması gereken bir görev gibi düşünülemez. Bu imkanı sağlayan, yaşanan yerin duyumsanır ve algılanır oluşudur. Bedenin mekana dair oluşan duyumlarına karşın mekan da bedene algılarını vererek bu eylemi gerçekleştirir. Dolayısıyla algılamanın gerçekleşmesinde beden ve mekan arasındaki dokunsal temasın rolü oldukça fazladır.

3.2.1 Kentli Bedenin Kentsel Mekana Dokunması

Kentsel ve sinemasal mekanın ilişkisel birlikteliğini inceleyen çalışmanın bu bölümünde, bedenin tensel teması üzerinden kentsel mekanla ve deneyimlerken temassız kalma durumunda olduğu sinemasal mekanla girdiği etkileşim incelenmiştir. Her iki deneyim de bedenin tek taraflı, ‘kullanan’ pozisyonda gerçekleştirdiği, ‘temassız’ etkileşim ve mekanla bir bütün halinde, ‘katılan’ pozisyonda olduğu, ‘temaslı’ etkileşim üzerinden değerlendirilmiştir. Kentsel mekanla girilen temas, fiziksel etkileşimle, sinemasal mekanla girilen temas ise görme duyusu üzerinden gerçekleşen zihinsel etkileşimle bağdaştırılmıştır.



Şekil 3.3 ‘Gin Lane’, 1751 [18] - bedensel temas analizi¹

¹ William Hogarth’a ait “Gin Lane” gravürü üzerinden, bedenlerin birbiri ve çevreleriyle gerçekleştirdiği tensel ‘temassızlık’ analiz edilmiştir. Şekil 3.3’te, Hogarth’a ait resim kopyalanıp soluklaştırılarak uygun bir

Kentsel mekanla temassız olan beden, katılımcı olmayıp mekan ve içinde barındırdıkları ile etkileşim kurmaktan uzaktır. Bu durum mekanın değerini azaltırken, toplumsal bir varlık olan insan bedenini de bireyselleştirir. William Hogarth'ın 1751 tarihinde, kentte yaşayan insanların ne birbirlerine ne de kentin barındırdığı diğer şeylere dair bedensel bir duyuma sahip olmayan, edilgin bedenleri resmettiği 'Gin Lane' adlı çalışması, durumu temsil eden önemli bir eser olarak gösterilebilir (Şekil 3.3). Resimde yer alan bedenler ne dokunabilmekte ne de dokunulabilmektedir. Beden ve mekanın direkt etkilendiği bu duruma yol açan, tıpkı hareketsizliğin doğurduğu sonuçları tetikleyen etkenlerde olduğu gibi yine beden ve mekandır. Tarihsel süreçteki gelişmelerin bu sorunu daha sistemli bir boyuta taşıdığı görülür. Teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklarla ortaya çıkan otomasyon sistemleri, insan elinin değmediği, dolayısıyla hissedilmeyen bir yaşama neden olabilmektedir. 'Ten ve Taş' kitabında Richard Sennett durumu şu şekilde ifade eder:

"Dokunma duyusu yoluyla yabancı bir şeyi ya da birini hissetme riskine gireriz. Teknolojimiz bu riskten uzak durmamızı sağlar." [18]

Dokunma duyusunun bedeni her koşulda etkin kılacağı veya kentsel dokuya hareket katacağı da söylenemez. Öyle ki bazı kent örnekleri, bedenin 'dirençten kurtuluş'unu dokunma duyusu aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Bedenin hiçbir uyarıcıyla karşılaşmaksızın serbestçe temas ederek gerçekleştirdiği dokunma deneyimi, bedenin duysal tepkilerini azaltarak, edilginleşmesine neden olur. İfade edilmek istenen dokunma, bedenin hiçbir engelle karşılaşmadan temas edebilmesinden ziyade engelleri hissederek ve onlara karşı koyarak, bilinçli gerçekleşendir. Etkilere karşı tepki oluşturmayan, bedenin bireysel isteklerine yönelik şekillenen mekanlar, her ne kadar bedene sınırsız temas imkanı tanıyor görünse de bedeni, bilinçsizce yapılan dokunma deneyiminden öteye geçirememektedir. Anlamsal içerikten uzak bir şekilde gerçekleşen bu tip eylemlerin amacı olmadığından, beden ve mekan arasında ahlaki kopuşa neden olup genellikle mekanda tekdüzeliğe yol açar.

altlık haline getirilmiştir. Vücudun baş kısmını temsil eden daireler, temassızlık halini görünür kılmaktadır. Bedenin asgari oranda, mecburiyetten gerçekleştirdiği temasların bile bedenin etkinleşmesinde ve çevresine karşı duyarlı olmasında etkili olamadığı görülmektedir.

Kentin oluşumu, salt planlamalara, mekanikleşmeye dayalı gelişen alışkanlıklara indirgenemeyecek kadar çok bileşenlidir. Beden, kentin en üst biriminden en alt birimine kadar birbiriyle bağlantılı olan her bir yapısının oluşum sürecine dahil olmalıdır. Nitekim bu birimler, anlamını bedenle girdiği etkileşimden kazanır. Gerçekleşen etkileşimin bedene has oluşu, kentsel mekanın barındırdığı anlamın özgünlüğünü ortaya koyar. Bedenin bu mekanlara karşı zihninde barındırdığı yaşantılar; girdiği temaslarla kapsanmış olup, anlamdan ve değerden yoksun bir şekilde değerlendirilemez. Salt görünür haliyle anlaşılma gibi bir zorunluluğu olmayıp diğer duyular ve duyguların da etkisiyle algılanan mekanlardır.



Şekil 3. 4 'Beer Street', 1751 [18] - bedensel temas analizi¹

William Hogarth'ın 1751 tarihinde, kentte yaşayan insanların kentle ve birbirleriyle etkileşim içinde olduğu etkin bedenleri resmettiği 'Beer Street' adlı gravür çalışması, durumu temsil eden önemli bir eser olarak gösterilebilir (Şekil 3.4). Resimde yer alan bedenler hem dokunabilmekte hem de dokunulabilmektedir. Yukarıda Hogarth'a ait gravür çalışmalarında görüldüğü üzere bedenlere ait uzuvların işaretlenerek noktaların birbirine olan yakınlık ve uzaklık ilişkisi üzerinden 'temaslı' ve 'temassız' oldukları durumlar incelenmiştir. 'Beer Street' adlı çalışmadaki işaretli noktaların birbirine yakınlığı, temas halinde oluşu yaşayan bedeni ve yaşanan mekanı gösterirken; 'Gin Lane' adlı çalışmadaki noktaların

¹ William Hogarth'a ait "Beer Street" gravürü üzerinden bedenlerin birbiri ve çevreleriyle gerçekleştirdiği tensel 'temas' analiz edilmiştir. Şekil 3.4'te Hogarth'a ait resim kopyalanıp soluklaştırılarak uygun bir altlık haline getirilmiştir. Bedenlerin kafa, el, kol, bacak bölgesini temsil eden daire ve çizgilerle tensel temas görünür kılınmıştır. Bedenin olabildiğince, bilinçli gerçekleştirdiği temasların etkinleşmesinde ve çevresine karşı duyarlı olmasında etkili olduğu görülmektedir.

birbirine uzak ve kayıtsız oluşu ise yaşamayan bedeni ve yaşanmayan mekanı temsil ettiği söylenebilir (Şekil 3.3, Şekil 3.4).

3.2.2 İzleyici Bedenin Sinemasal Mekanı Dokunsaması

Kentsel mekan deneyimi, mekanda bulunmaya, mekanı duyularla algılamaya bağlıdır. İzleyicinin deneyimlerken fiziksel anlamda temassız kalma durumunda olduğu sinemasal mekanlar ise fiziksel etkileşimin yoğunlukta olduğu kentsel mekanlardan bu bağlamda farklılık gösterir. Sinemada gerçekleşen fiziksel deneyim görme ve işitmeye sınırlıdır. Bedeni izlediğiyle etkileşime sokan daha ziyade zihinsel etkileşimdir. Dolayısıyla izleyici bedeninin sinemasal mekanla zihinsel anlamda temassız oluşu, izlenir olana karşı katılımcı olmasını engeller. Bu durumun tetikleyicisi olan, izleyicisiyle etkileşime girmekten uzak mekanlar, görüntünün sanatsal değerini azaltırken bedeni de edilginleştirir. Teknolojik gelişmelerle beraber sinemanın kazandığı mekan oluşturma potansiyellerinin bedeni etkinleştirmekten ziyade uyuşturmaya yönelik kullanımı, hissedilemeyen görüntüleri doğurmuştur. Juhanni Pallasmaa'nın da ifade ettiği gibi:

“Bilgisayarın, en azından günümüzde, tasarım sürecinde oynadığı rolü göz önüne aldığında, ciddi kaygılarım olduğunu ifade etmek isterim. Bilgisayarlı görüntü üretimi tasarım sürecini edilgin bir görsel manipülasyona, retinal bir yolculuğa dönüştürerek çok duyulu, eş zamanlı ve eş güdümlü imgelemedeki muhteşem yeteneğimizi köreltme eğilimindedir.” [19]

Hem izleyicinin hem de izlenir olanın olumsuz etkilendiği bu durumun tetikleyicisi sadece sinema temelli sorunlar değildir. Gerçek hayatta bedenin mekana temas edememesinin de direkt etkisi olduğu söylenebilir. Beden ve mekanın gerçek hayattaki etkileşimlerinin süreç içinde geçirdiği değişimler, sinemasal mekan deneyiminin niteliğini de dolayısıyla etkilemiştir.

Geçmişte yaşanmış dokunsal deneyimler üzerinden oluşturulan sinemasal mekanların, izleyeni her koşulda etkin kılacağı yahut yapıta sanatsal değer katacağı söylenemez. Aynı şekilde görsel efekt, ışık, ses, oyuncu gibi yapay olarak nitelendirebileceğimiz bileşenlerin, izleyicilerin sınırsız kullanımına sunulmasıyla, bedenin izlediği mekanla bir direnç göstermeden temas kurması da beklenemez.

Nitekim izleyicinin hiçbir engelle karşılaşmaksızın serbestçe anımsayabildiği mekanlar, bedenın duyuşal reaksiyonunu engelleyerek, edilginleşmesine neden olur. Çalışmada vurgulanmak istenen, izleyicinin hiçbir uyarıcıyla karşılaşmadan izlediğiyle serbestçe temas kurmasından ziyade sinemada yaşanan mekan, gün ışığı, doğal ses, rol yapmayan oyuncu gibi imgelerin de etkisiyle bedenın izlediği şeyi bilinçli bir şekilde hissetmesidir. Evet, izlenen görüntü dokunulup koklanamaz; ama görüldüğü ve işitildiği gibi hissedilebilir. Oluşan his, bedenın duyumsadığı şeyden olması, ona katılmasıdır. Nitekim beden; görünür, dokunulur oluşuyla tüm izlediklerini görebilir, dokunsayabilir. İzleyici, gördüklerini bu sayede kendisiyle ve yaşadıklarıyla ilişkilendirebilecektir. Görüntüler oluşturulurken belirtilen hususlara dikkat edilirse, izleyici her ne kadar salt görme edimini gerçekleştiriyor gibi görünse de zihin bu görme deneyimine eşlik eder. Böylece bedenın etkin olduğu, izlediğiyle devinime geçtiği dokunsal nitelikte bir görsel deneyim gerçekleşmiş olur. Gündelik hayatın gerçekliğiyle iç içe olan mekanların, içinde barındırdığı engellerle bir bütün halinde anlam kazandığı düşünöldüğünde, sinemada biçimsel ‘kusursuzluğun’ izleyicinin dokunsamasını, mutlak anlamda sağlayacağı söylenemez. Gerçekçiliğin barındırdığı anlamsal içerikten uzak bir şekilde oluşturulan görüntüleri izleyen kişide oluşan zihinsel deneyim, izleyicide bir amaç oluşturamaz. İzleyici ve izlenen arasındaki bu ahlaki kopuş, sinemanın anlamını yitirmesine, izleyicinin de edilginleşmesine yol açar. Nitekim izleyicisinin dokunmaya dair duyarlarını yükseltmesi, bir sinema yapıtının sanatsal değerini belirleyen önemli bir etkidir.

3.3 Bedenin Mekan Deneyimi

Deneyim, yaşamışlıklara dair oluşan bir tür olgudur. Deneyimin oluşmasında hareketin üretim kaynağı konumunda olan beden, doğrudan etkili iken çevresel etmenler ise dolaylı olarak etkilidir. Deneyim, sözlük anlamı olarak, “*Duyu organları aracılığıyla dışarıdan, duygular yoluyla içeriden elde edilen bilgidir.*” [30]. Denemek kelimesinden türeyen bir kavram olup, bireyin geçmiş yaşantıları sonucu edindiği tecrübeleri de ifade eder. Bedenin duyuşal, duygusal, eylemsel hareketleriyle ilişkili olduğu için sürekli olarak değişen durumları ifade eden, muğlak bir kavramdır.

Önceki bölümlerde ifade edildiği üzere hareket ve dokunma da çok boyutlu anlamsal içeriğe sahip, net ifadelerle aktarılamayacak ölçüde muğlaklık içerir. Bu bağlamda deneyimin kavramsal içerik bakımından zor anlaşılır olmasında hareket ve dokunma ile direkt ilişki içinde oluşunun da etkisi olduğu söylenebilir. Nitekim deneyimleyen beden ile deneyimlenen mekanın çok boyutlu anlamsal içeriğe sahip oluşu, mekansal deneyimin kesinlik barındıran sözcüklerle ifade edilmesini neredeyse imkansız hale getirmektedir. Deneyim, yaşantıya dönüşmeden evvel beden hareketleriyle nesneyi tüm açılardan çevrelediği, ona dokunduğu bir keşif sürecinden geçer. Beden, var olduktan itibaren hareket ve dokunma aracılığıyla çeşitli keşiflerle nesnelere dair ağırlık, yumuşaklık, doku, ısı gibi özelliklerine göre değerlendirebilme yeteneği kazanır. Mesela bir çocuk, çember çevirme oyunuyla, oyuncağını vücudunun bir uzantısı yapar; böylece kemikleri, kasları, elleri, teniyle bir bütün halinde topoğrafyayı deneyimleyebilir.

Bedenin mekan deneyimi, diğer nesnelere karşı gerçekleştirdiği deneyimden bazı yönleriyle farklılık gösterir. Çünkü mekan, hemen kavranamayan zahiri sınırlara sahiptir. Dolayısıyla mekansal deneyim, mekanın barındırdıklarından ziyade deneyimleyen beden hareketlerine, duyumlarına da bağlıdır. İskelet-kas sistemi ve tensel mevcudiyeti üzerinden gerçekleştirilen hareketli ve dokunsal etkileşimler mekanın yeniden üretilerek deneyimlenmesini sağlar. Deneyime olanak tanıyan mekan, somutluğunu beden gerçekleştirdiği bu etkileşimler üzerinden kazanır. Heidegger'in de ifade ettiği gibi iki boyutlu, matematiksel ifadeler mekansal deneyimi yansıtamaz.

“Matematik, mesafeyi ortaya koyarken ister XY düzleminde ister Z düzleminde olsun aynı mantıkta inceler. Aynı olarak değerlendirir. Matematiksel olarak aynı olsalar da, insan deneyiminde birbirinden hayli farklıdırlar. Heidegger’e göre bu tür kanıtlar matematiksel ölçümün mesafeyi kavramakta yetersiz kaldığını gösterir. Onun için mekan ve yer önce ve öncelikle matematiğe göre değil insanın inşa ve iskân deneyimine göre kavranmalıdır.” [7]

Beden, kendi bütünsel varlığına, deneyimlediği şeyin içinde kalarak, onu anlamlandırdıktan sonra ulaşır. Kentsel mekanlar, içinde yürünebilir, oturulabilir,

dokunulabilir olmasıyla bedenın yoğun bir şekilde deneyimleyebildiđi alanlardır. Kentli mekana girer, hareket eder, duyumsar ve ayrılır. Mahalleye, sokakla bütünleşen beden, mekana temas ederek gerçekleştirdiđi deneyimi yabancılaşma deđil, aidiyet duygusu içinde gerçekleştirir [57]. Bu etkisiyle kentsel mekan, varlığı açığa çıkaran önemli bir araçtır.

Bedenin gerçekleştirdiđi mekansal deneyim çeşitlerinden fiziksel deneyim, bedenın sahip olduđu tensel yapı ve iskelet-kas sistemiyle mekanın içinde bulunarak onunla bizzat etkileşime girmesidir. Bir diđer deneyim çeşidi olan zihinsel deneyim ise bedenın mekan içinde bulunmadan, geçmiş yaşantılarının etkisiyle, mekanı hissedip özdeşleşerek hareketli algılamasıdır. Fiziksel deneyim beden üzerinde zihinsel deneyimden daha etkili gibi görünse de bu durum her zaman için geçerli olmayabilir. İnsanlar, gündelik hayatta kentin bazı farkına varamadığı potansiyellerini, sanatsal bir yöntem aracılığıyla keşfedebilir. Çünkü biçimsel yapısıyla birlikte duyumsadığımız kentsel mekan, gündelik hayat içinde bazı yönlerini gizleyebilmektedir. Bu durumda beden, zihinle kavrayabilir (Şekil 2.13). İletişim, bilgi aktarımı, değişimler gibi hayatın birçok aşamasının hızlanma odaklı gerçekleşiyor olması, mekansal deneyimleri de farklılaştırabilmektedir. Aşırı hız içerisinde hareketli ve dokunarak deneyim imkanının giderek zorlaşması, beraberinde bu durumun teknolojik araçlarla, görme duygusu üzerinden zihinsel olarak da sağlanabileceđi görüşünü oldukça kuvvetlendirmiştir. Bu bağlamda kentsel mekan, fiziksel etkileşim alanlarının yanında bedenın algısal kavrayış potansiyeline de hitap edebilecek zihinsel deneyim alanları olarak değerlendirilmelidir. Nitekim içinde yürünebilir, dokunulabilir; dışarıdan ise izlenebilir, hissedilebilir özellikleri ile çok boyutlu deneyime açıktır. Böylece beden, kentsel mekanı gerçek hayatta yaşayarak fiziksel deneyim, sinemada ise izleyerek zihinsel deneyim elde eder.

Bedenin mekanı deneyimleme seviyeleri farklılık gösterir. Edward Relph'in, kategorize ettiđi üzere mekanın içinde olup dışındaymış hissine bürünülebileceđi gibi dışında olup empatik olarak içinde de hissedilebilir [35]. Dolayısıyla mekan, hem içinde hem de dışında bulunularak deneyimlenebilir. Kentsel mekan deneyimi, bedenın mekanın içinde bulunarak gerçekleştirdiđi bir deneyimdir. Ancak içindelik

hissini veren sadece bedenin fiziksel anlamda mekanın içinde olması değil, aynı zamanda mekanın deneyime olanak tanınmasıdır. (Şekil 3.5)



Şekil 3. 5 Edward Relph'in mekansal deneyim seviyeleri

Sinematografi, gündelik hayatta bedenin kentsel mekanla etkileşim içindeyken mekanı deneyimleme imkanı olmayan yönlerini ortaya çıkarabilecek önemli bir aygıttır. Farklı çekim yöntemleri ve kurgusal düzenlemelerle izleyicinin gerçekten oradaymış gibi duyumsamasını sağlayabilir. Zihinsel olarak bedenin ilgisini, duygusal bağlılığını arttırarak mekanın içinde olmadan içindeymiş hissi doğurur (Şekil 3.5). Bedenin kentsel mekandaki deneyimlerinin etkisiyle belleğinde biriken yaşantılar, sinemada izleyiciyle buluşma anında bir deneyime dönüşerek, hem görsel hem de dokunsal olarak bedenleşir. İzleyici, mekanın bir parçası haline gelir. Sinemada izleyicinin fiziksel anlamda durağan gerçekleştirdiği bu deneyim, hareketli görüntü aracılığıyla dinamik bir deneyime dönüşerek, oluşan yanılsamanın gerçek bir mimari deneyime yakın olabileceğini göstermektedir [58].

KENTSEL VE SİNEMASAL ÖRNEKLER ÜZERİNDEN OLAY İNCELEMESİ

Beden, kentsel mekan ve sinemanın hareket ve dokunma kavramları üzerinden incelendiği bir önceki bölümde ideal bir kentsel ve sinemasal mekan deneyimi için beden dokunma ve hareket etme edimlerini gerçekleştirilmesi gerektiği ifade edilmiştir. Her iki mekan deneyiminin de bir bütün halinde işlediği görülmüştür. Özellikle mekanın sinematografik temsili hususunda beden kentsel mekanla girdiği etkileşimin etkisinin ne denli önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda çalışmanın bu bölümünde kentsel ve sinemasal mekan deneyimleri ortak müşterekler üzerinden incelenmiştir.

4.1 Yaşayarak Kentsel Mekan Deneyimi

4.1.1 Kentsel Mekanı Fiziksel Olarak Yaşamak

Kentsel mekan deneyimi, aşamaların beden-mekan boyutunda gerçekleştiği, eylemlerin her ikisini de karşılıklı etkileşim içinde tuttuğu bir süreçtir. Görme duyusu üzerinden gerçekleşen kentsel mekan etkileşimlerinin artışı, mekanın varoluşunun hareket ve dokunmayla birlikte ele alınması gerekliliğini doğurmuştur. Kent, biçimsel dokusuyla olduğu kadar, insan yaşamına ilişkin deneyimlere olanak sağlamasıyla da bu süreci desteklemelidir. Atilla Yücel, ‘varoluşsal mekan’ kavramı üzerinden durumu şu şekilde değerlendirmiştir:

“‘Varoluşsal mekan’ olan ve mekanın ‘ne kendi dışında bir nesne, ne de bir iç deneyim’ olduğu, insan için esas mekan, toplumsal yaşamın içinden geçtiği, toplumca kabul edilmiş kültürel şemalara uygun biçimde kavrandığı ‘varoluşsal mekandır.’” [59]

Kent, beden yaşadığı ve toplumca da kabul edilen anları ne kadar çok barındırırsa, kentsel deneyim de o denli ayrıcalıklı ve çeşitli olur. Yaşanan kentsel mekanın

hareket ve dokunmaya olanak saęlayan bu deneyimsellięi, ‘an’ diyebileceęimiz biręok eylem kesitinin bir araya gelmesiyle oluřmaktadırdır. Dolayısıyla ięerisinde bedeninin gndelik hayat deneyimlerini barındıran ‘an’ların oluřturduęu kentsel mekanlar, bilim, sanat ve felsefenin inceleyip kullanabileceęi bir potansiyel doęurur. Kentsel mekanlar, bu ve benzeri biręok potansiyeli barındırması dolayısıyla ęalıřmanın bu blmnde incelenmeye alınmıřtır. Kentler, duyuları besleyerek beden zerinde srekli bir etkiye sahiptir. Nitekim gndelik yařam, duyuların bu geliřimiyle anlam bulur. Geliřen duyular sayesinde beden hareketlenir; kaslar glenir; grme ve dokunma duyularının birlikte deneyimleme kapasitesi artar. Bylece kent, yařayan bedeni mmkn kılarak daha da etkinleřmesini saęlar. Tuęba Elmacı, ortaya ıkan etkin bedeni řyle niteler: “*Kentin zorladıęı yařamlar, o zorlu mcadeleden daha da marjinal bireyleri retmiřtir.*” [60]. Bedenin etkin olmasına bu denli olanak saęlayan kentsel mekanlar aynı zamanda bedeninin mekansal deneyimleriyle srekli bir btnlk halinde kendini yenileyerek oluřturur. Bu baęlamda sreęlerin beden-mekan btnlę iinde geręekleřmedięi, yanlış planlama sreęleriyle oluřan kentler, yařamayan bedeni ortaya ıkarır. Bilhassa tasarlanarak oluřan kentlerin deneyime olanak tanıyan mekanları bnyesinde barındırması, titiz ve sabırlı bir planlama sreciyle mmkn olur. Bu baęlamda seilen bazı rnekler zerinden kentsel mekanların planlama kriterlerine dair nemli grlen noktalara dikkat ekilmeye alıřılmıřtır.

Bedenin mekan ile iliřkisini sinematografik temsil zerinden inceleyen bu alıřmada, kentsel mekanın seilmesindeki bir dięer etken ise gndelik hayatta olduęu kadar sinemasal bir mekan tr olarak da olduka potansiyel barındırmasıdır. Kentsel mekanın dięer mekanlara oranla barındırdıęı bu g, biręok sanat dalının ilgisini ekmeyi bařarmıřtır. Sinemada da kentsel mekanın sadece bir dekor olarak deęil, doęru kurgulandıęında dięer bileřenleri de anlamlandıran bir imge olduęu grlr. Bu baęlamda kentin sinemada bazı ynetmenlerce adeta bir ana karakter nitelięinde kullanıldıęı grlr.

Deneyim, sadece mekanın, ykmllklerini yerine getirmesiyle saęlanamaz. Kentsel deneyim, kentliyle birlikte geręekleřen kolektif bir olaydır. Kentsel mekanın yařayan bedeni var edebilmesi iin barındırması gereken zellikler olduęu gibi

yaşanan mekanın mümkün olabilmesi için de kentli bedenin bazı tutum ve davranışlara sahip olması gerekir. Bu durumda sorulacak soru, kent bedeni etkiler de; kentli, mekanı nasıl etkiler? Bu bağlamda kentli bedenlerin, kendi bireysel dünyalarına kapanarak deneyime olanak tanımayan mekanların içinde kayıtsız bir huzur, dirençsiz bir tavır içinde olması sorgulanmıştır. Kent, toplumsal bir varlık olan bedenin, kendine karşı dirençli bir katılım göstermesini ister. Esas olan, hareketleriyle yaşanan mekanı oluşturan yaşayan bedendir. Kentli bilinçli tercihleriyle katılım sağlayıp direnç göstererek, kentsel mekan deneyiminin gerçekleşmesinde aktif rol almalıdır.

4.1.2 Deneyimle Oluşan Kentsel Mekanlar

Kentsel mekanlar tasarlanırken düşünülen belli başlı yanlışlardan biri, kentin engelsiz bir şekilde kullanılması istencidir. Matematiksel hesaplar, sonsuz erişebilirlik ve estetik güzellik saplantılarının süreci yönlendiren ana etmenler olması, kenti tasarlayan profesyonel otoritenin kendi düzenini, kurallarını kentliye empoze ettiği bir tasarım ortamını doğurur. Oysa deneyime olanak tanıyan kentler, tarihsel süreç içinde geçirdikleri değişimlerle hâlihazırda bedenin mekansal deneyimine dair önemli referanslar vermektedir. Dolayısıyla kentin oluşum sürecinde sil baştan anlam ve eylemlerle, geçmişi arkada bırakarak ilerlenebileceği düşüncesi, eksik bir görüştür. Kentlerin bu ve benzeri düşünceler doğrultusunda tasarlanması, beraberinde mekansal sınırların salt somut yüzeylerle belirlenmesine, deneyime olanak tanıma anlamında ise soyut bir eğilim içine girilmesine neden olabilmektedir. Bu bağlamda deneyime olanak tanıyan geleneksel yahut modern kentlerin barındırdığı hareketli dokunun bilinçli bir tercihten ziyade tesadüfler sonucu olduğu yanlışması, tasarımcılar başta olmak üzere kentsel tasarım sürecinin birçok paydaşının düştüğü bir yanıştır. Elbette kentsel mekan, toplumsal ilişkiler kadar toprağın mülkiyetine dair değerler de içermektedir. Toplumsal deneyimin gerçekleştiği bu mekanlar aynı zamanda hammadde ve enerji akışının sağlandığı, üretimin gerçekleştiği, ticaretin yapıldığı çok yönlü yerlerdir. Kentlerin şekillenmesinde bu ve benzeri tüm faktörler etkilidir. Bu bağlamda kentsel tasarım sürecinin tek paydaşının kentli olmadığı, üreticiler, hizmet birimleri ve bürokrasinin de söz sahibi olduğu göz ardı edilmemelidir. Son yıllarda gerçekleşen kentsel

tasarım projeleri incelendiğinde, bu realitenin ya büsbütün eleştirildiği ya da tek önemli olarak görüldüğü, dengesiz bir tasarım ortamının oluştuğu izlenimi doğmaktadır. Realiteler atlanmaması gereken bir durum olarak değerlendirilmesi gerekirken tasarımcıların büsbütün teknik paydaşların taleplerine yönelik hareket ettiği, kullanıcıların ise dayatılan mekanlarda yaşamaya zorlandığı tasarım anlayışı ise en sık yaşanan durumdur. Tasarım sürecinde gündelik hayat, yaşamak, deneyim, duyumsama gibi kavramların yerini teknik hesapların ve bilişim teknolojilerinin aldığı görülür. Bu bağlamda değerlendirildiğinde kent tasarımında esas kaygı, tüm paydaşlar gözetilerek beden-mekan etkileşimini mümkün kılmak olmalıdır. Mimarlar, şehir plancılar 'deneyim' kavramına, süreci tıkayan, muallak bir yakıştırmadan ziyade çözülmesi gereken bir kavram olarak yaklaşmalıdır. Aslında bu sadece mimarlığın ve şehir planlamanın değil her türlü anlamlı sanatın en önemli görevidir. Anlamlı kent tasarımı, kentliyi kendi bedensel varlığının farkına vardırarak mekanı tinsel¹ varlığıyla deneyimlemesini sağlamalıdır. Nitekim Ponty'nin de bedenin dünya ile girdiği etkileşimi mümkün kılması bağlamında tanımladığı kentsel mekan, bedenin gerçeklikle ilişkisini, kendilik duygusunu güçlendirmek içindir. Kentsel mekan, yaşanan mekandır. Yaşanan mekan ise matematiksel temsili daima aşar. Kesin, niceliksel ifadeler onu oluşturmada ve aktarmada tek başına yeterli değildir. Nitekim mekan, içinde hareketi başlatıp, yöneterek ve örgütleyerek hareketin her bir aşamasını barındırır. Hareket dolayısıyla oluşan deneyim, mekanın bedene sağladığı eylemleri yansıtır. Dolayısıyla mekanı mekan yapan bedene sağladığı eylem kapasiteleridir.

Tasarlandıkları sınırların ötesinde, kullanıcının hareketleriyle dönüşen kentsel mekanların ipuçları, Oğuz Emre Bal'ın da yaptığı çalışmada yöntem olarak kullandığı üzere çeşitli örnekler üzerinden araştırılarak tespit edilebilir [61]. Bedenle etkileşime girerek deneyime olanak tanıyan kentsel mekanlar, bu çalışmada farklı şekillerde oluşan iki çeşit kent üzerinden incelenmiştir. Birincisi, mimarsız mimarlık kapsamında değerlendirebileceğimiz, kendiliğinden oluşmuş kentlerdir. İkincisi, belli bir tasarımcının tasarlayarak oluşturduğu kentlerdir. Her iki yönetime ait

¹ Ponty felsefesinden alıntılanan bu kavram ile mekanın görünür somutluğundan ziyade deneyimlenmesiyle kazandığı anlam kastedilmektedir.

incelenen kent örnekleri, bedenin deneyimine olanak tanınması durumu dikkate alınarak seçilmiştir.

Belli bir tasarımcısı olmadan kendiliğinden oluşan kentler, yirminci yüzyılın başında yaşamış kent bilimcileri tarafından organik kentler olarak nitelendirilmiş ve şöyle tanımlanmıştır: *“Doğması, büyümesi ve yaşamının sona ermesi bir canlı varlığına kıyasla benzeyen kentsel yerleşim yeridir.”* [30]. Geleneksel kentlerde sıklıkla görülen organik doku, görsel odaklı olmayıp bedenin tensel özünü ilişkilidir. Toplumu biçimlendiren ahlaki değerler ve hukuk sistemine bağlı, iklim ve topoğrafyayı dikkate alan, doğa-beden dengesini gözetten, tekdüzelikten uzak ancak rastlantısal da olmayan bir kurguya sahiptir. Düzensiz gibi görünse de kentsel mekan dokusu, içe dönük yaşama biçimini mümkün kılan ve yanındakine göre biçim alan doğallığa sahiptir. Nitekim bu doğallık, gündelik hayatta bedenin görmeyi ummadığı bir şeyi keşfetmenin gücünü barındırdığı için yaşayan beden ve yaşanan mekanın ortaya çıkmasında direkt etkilidir. Toprak, iklim, bitkilerin vs. gündelik hayattaki etkin rolü, kentlinin genel hayat görüşüne ve beden sağlığı üzerine olumlu etki etmektedir. Geleneksel kentlerin organik dokusu toplumsal, ekonomik, coğrafi, inanç, kültürel ve siyasal değerlerin bileşkesi olarak tanımlanabilir. Gelir, sosyal statü gibi belli başlı sıfatlara göre ayırım gözetilmediği için değişik tip ve büyüklükteki yapılar bir arada bulunabilmektedir.¹ Bu kentlere dair geliştirilen ‘düzensizlik’ eleştirilerine karşı Lewis Mumford, şu şekilde cevap vermiştir:

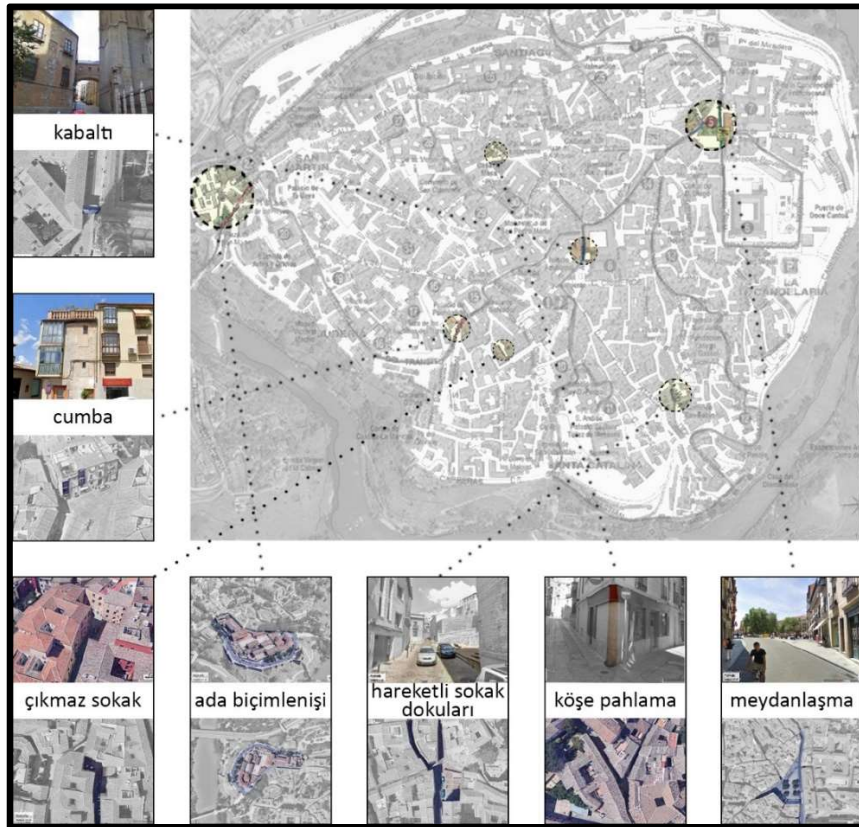
“Organik planlarda salt biçimselcilik ve düzeni, amaçlılıkla; düzensizliği de akıl karışıklığı veya teknik yetersizlikle karıştırıyorlar. Ortaçağ’daki kentler bu biçimselci yanılsamayı yalanlar. Bu yerleşim birimleri bütün o çeşitliliklerine rağmen evrensel bir modele sahiptir; aralarındaki ayrılıklar ve düzensizlikleri genellikle makul olmakla kalmaz, pratik ihtiyaçlarla estetik anlayışı harmanlamaları bakımından aynı zamanda inceliklidir de.” [12]

¹ Kentsel planlama anlayışında, aynı tip konutların aynı ada içerisinde hatta alt bölgede olması yönünde benimsenen anlayış, toplumdaki farklı demografik grupların etkileşimsizliğinin önemli tetikleyicilerinden biri olarak gösterilebilir. Nitekim bu durum kentsel ve mimari biçim anlamında tek tip, monoton bir dokunun oluşmasını tetiklemektedir. 2015-2019 yılları arasında Mi’mar Mimarlık müellifliğinde tasarlanan ‘Kuzeyşehir Kentsel Tasarım Projesi’ nde bu sorun ele alınmıştır. Bu yaklaşımın toplumsal etkileşimi ve kentsel doku hareketliliğini arttıracığı öngörülmüştür.

Zengin tarihi mirasıyla, dünya genelinde en yaygın dinlerden Müslümanlık, Hristiyanlık, Musevilik'in izlerini günümüze taşımayı başarmış bir kent olmasıyla Toledo, kendiliğinden oluşan kentlerin önemli örneklerindendir. Madrid'in 80 km güneyinde, üç tarafı Tajo Nehri ile çevrili, engebeli bir arazi üzerine kurulan kent, dar, dolambaçlı, çıkmaz, hareketli vs. sokak dokularıyla geleneksel kentlere dair birçok morfolojiyi bünyesinde barındırmaktadır. (Şekil 4.1), (Şekil 4.2)



Şekil 4. 1 Toledo kentine tepeden bakış [62]



Şekil 4. 2 Toledo kent dokusu analizi¹

¹ Toledo kent dokusu analizinde, beden-mekan etkileşimiyle oluşan kentsel ve mimari ölçekte alanlar incelenmiştir. Vaziyet planı, yakın plan ve üç boyutlu görsellerle alanlar analiz edilmiştir.

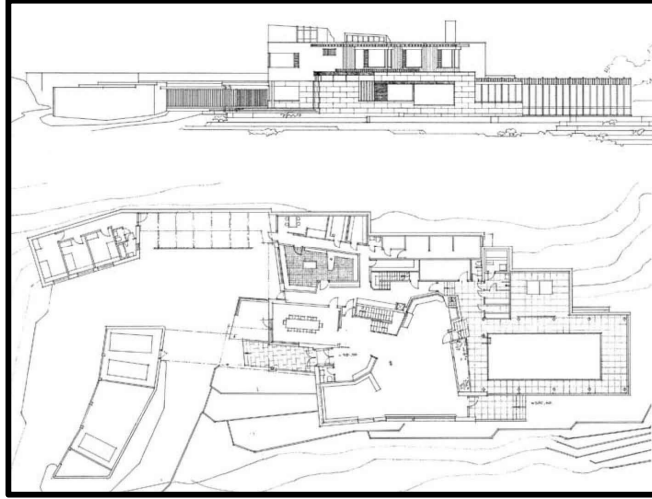
Toledo, taşıtların hızlanmasına yönelik arterler yerine kentlinin yaşam dolu, hareketli deneyimini gözetken beden odaklı sokak ve caddelerden oluşur. Sınıf ayrımının gözetilmediği bu kentlerde, her bir yapı çevre verilere göre şekil almaktadır. Topoğrafyayla uyumlu bir şekilde oluşan bu kentlerdeki ada biçimlenişi, topoğrafyanın düz olduğu yerlerde daha tanımlıyken eğimli alanlarda tanımlanamayan çokgen formlar görülür. Bu kentleri oluşturan yapılar, tekil anlam kazanma gibi bir uğraş içine girmeden malzeme, biçim ve işlevleriyle kentsel mekanın bir parçası olma eğilimindedir. Konutların ön cephesinde 100-150 cm kadar çıkmalar (cumba), odanın bir anda kentle ilişki kurmasını ve kentin bir parçası olmasını sağlar. Bu tarz çıkmaların daha da uzayıp sokağın karşısındaki yapıyla birleşerek köprü oluşturduğu 'kabaltı'lar da kentsel mekanla oldukça iç içe bir işleyişe sahiptir. Toledo'daki bu kabaltılar, İspanya'nın yaz sıcaklarından bunalan insanlara serinleme imkanı verir. Altı boş olduğu için de iç mekanın iklimsel hava kalitesini olumlu yönde etkiler. Bu tür kendiliğinden oluşan kentlerin biçimlenmesinde beden etkisi sadece insan varlığı üzerinden olmamıştır. Geçmişte at arabalarının sokaklardan rahat dönüş yapabilmesi için köşe yapılarının zemin katlarındaki keskinliğin pahlandığı görülür. Organik dokulu geleneksel kentlerin birçoğunda bu ve benzeri beden-mekan etkileşimiyle oluşan biçimler, Toledo'da da oldukça fazla olup günümüze değin varlığını koruyarak gelmiştir. (Şekil 4.2) John Berger, deneyime olanak tanıyan şeylerin genelini kastederek Toledo kenti özelinde, kentlerin kendine has dokusunu rüyasında gördüğü bir sır üzerinden şöyle ifade etmiştir:

"Sır, baktığım şeyin (bir kova su, bir inek, yukarıdan görünen Toledo gibi bir şehir, bir meşe ağacı) içine girmek ve girdikten sonra da görünümünü daha iyi hale getirecek şekilde onu yeniden düzenlemektir. Daha iyi, onu daha güzel ya da daha uyumlu yağmak anlamına gelmiyordu; meşe ağacını, tüm meşe ağaçlarını temsil edecek şekilde daha tipik yapmak demek de değildi; yalnızca inek, şehir ya da su kovasını daha görünür bir biçimde 'biricik' olabilsin diye daha kendisi yapmak demektir." [63]

4.1.3 Deneyime Olanak Tanıyan Kentsel Mekanlar: Parc de la Villette

Tasarım süreci organik şekilde gelişmemiş olsa da tasarlanarak oluşup deneyime olanak sağlayan kentler de çalışma kapsamında değerlendirilmiş ve incelenmiştir. Bu noktada akla, “Kentli bedeni deneyimlemeye teşvik eden doku, biçim vs. tasarlanarak nasıl oluşturulur?” sorusu gelebilir. Elbette cevap, geçmişte yaşayan insanlar kendi çağlarında ne yapmışsa onu birebir kopyalamak değil aynı şeyleri, kendi çağımızda kendi deneyimlerimizle yapmaktır. Nitekim o kentler de kendi geçmişlerini kopyalayarak oluşmamış; beden-mekan etkileşiminin ürünleri olup akılcı, yararlı, esnek, çevreye saygılı bir tutumla gerçekleştirilmiştir. Geleneksel kent oluşumunda etkili olan bu yaklaşımlar, kentsel tasarım süreç ve yöntemleri ile harmanlandığında, beden-mekan etkileşimi bağlamında bazı gelişmelere yol açabilir. Bu gelişmelerden belki de en önemlisi, mimarların kentsel tasarım sürecinin başından sonuna kadar her aşamada yer alması gerekliliğinin tüm paydaşlarca kabul edilen bir anlayış olarak hakim kılınması olacaktır. Nitekim kentli bedenin yapıyla, biçimle, yapısal elemanla, malzemeyle etkileşimi, halihazırda uygulanan kentsel tasarım süreçlerinin üst ölçek karar aşamalarında önemsenmeyen bir durum olduğu görülür. Oysa bu kararların üst ölçek kararlarını da doğrudan etkilediği, sonradan eklemelerle sağlanamayacağı, görülen bir gerçektir. Örneğin kentsel mekan biçimlerinin bedende oluşturduğu algısal etkiler üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan ve şehir planlama bölümünden evvel Frank Lloyd Wright’ın öğrencisi olarak mimarlık eğitimi de alan Kevin Lynch’in kentsel tasarım anlayışının şekillenmesinde geçirdiği eğitim süreçlerinin etkili olduğu görülür. Şehir planlama eğitimi almadan evvel aldığı mimarlık eğitimi ve hocası Wright’ın kinestetik ve dokusal mimarlığı Lynch’in tasarım anlayışının şekillenmesinde oldukça etkili olmuştur. Salt genelden özele bir yaklaşımla değil bilakis insan ölçeğinden başlayarak özelden genele yaklaşımı daha sık kullandığı ama aynı zamanda tasarım süreci boyunca her iki tasarım yaklaşımı arasında gelgitlerin yaşandığı bir tasarım modeli geliştirmiştir. Üretim süreci boyunca bu tarz yöntemlerin kullanıldığı kentlerde, mimari yapı ölçeğinde alınan kararlar, kentsel mekan ile kentli beden arasındaki ilişkinin sağlanması hususunda oldukça önem arz eder. Dolayısıyla kentsel mekanla bir bütün oluşturacak ve onu yönlendirecek yapıları tasarlamayı amaç edinen mimarlara bu çalışma kapsamında özellikle dikkat

çekmek istenmiştir. Frank Lloyd Wright, Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Alvar Aalto, Juhani Pallasmaa, Louis Kahn, Le Corbusier, Erich Mendelson, Hans Scharoun, Steven Hall, Peter Zumthor, Glenn Murcutt gibi birçok mimarın tasarım anlayışında, mekansal deneyimin çokluğu önem taşır.



Şekil 4. 3 Alvar Aalto'nun 'Villa Erica' tasarımı, 1970 [64]

Örneğin Alvar Aalto'nun eserlerinde, kullanıcı bedeninin yapı ile salt görsel ilişkiden ziyade dokunsal etkileşime de girdiği görülür. İnsan bedeninin tensel ve zihinsel yapısını tanıtmaya dayalı olan Aalto mimarlığı, kassal ve dokunsal deneyimleri uyandıran hareketli biçimler, çeşitli ritimler, devinimler içerir. Villa Erica çizimlerinden de anlaşıldığı üzere mimar, projelerinde topoğrafyaya uyum sağlayan, biçim-işlev uyumunu gözetten bir anlayışa sahiptir. Farklı yükseklik, malzeme, boşluklar vs. ile kullanıcıya çeşitli deneyimler sunar. Bu hareketli deneyimler, bedeninin mimari yapıyı sürekli bir devinim halinde yaşamasını sağlar. (Şekil 4.3)

Bedenin deneyimlemesiyle görsel anlamda çelişki ve düzensizliklerin ortaya çıktığı mekanları, devinime dönüştürmek için bir potansiyel olarak değerlendiren bir diğer mimar Bernard Tschumi, sinemasal teknikleri mimarlık ile ilişkilendirmesinden dolayı çalışmanın kapsamıyla en ilişkili mimar olarak değerlendirilmiştir. Sinemada görüntüler ve sekanslar arasındaki geçişlerde kullanılan montaj tekniklerinin mimarlıktaki karşılığını aramıştır. Tasarım yöntemini konstrüktivizmin temelleri üzerine oturtan Tschumi'nin dekonstrüktivist mimar Peter Eisenman'dan oldukça etkilendiği görülür. Tıpkı Eisenman'ın tasarımlarını oluştururken benimsediği gibi

ne tam gerçekçi (kurguda kökeni veya sonu olmayan)¹ ne de tam kurgusal (gerçekte kökeni veya sonu olmayan)² değerlendirmesinde bulunulamayan Tschumi, yapılarını hem gerçekçi hem de kurgucu bir yaklaşımla tasarlamıştır. Kendiliğinden oluşan kentlerin barındırdığı gerçeklikleri yorumlayarak eserlerine yansıtan mimar, tasarladığı biçimlerin kullanıcı bedeni üzerindeki etkisiyle özellikle ilgilenerek temelde dışavurumcu³ (exspresyonist) mimarının mantığını yinelemiştir. Mimarlığı salt fiziksel mekan olarak değil mekan, olay, hareket kavramları üzerinden tanımladığı görülür. Kuramını temellendirdiği görüş, devingenliğin doğurduğu bir takım biçimsel çelişkileri potansiyel olarak değerlendirerek kullanıcının hareketli deneyimine olanak sağlayacak şekilde dönüştürmektir. Mimari mekanı, iç ve dışı ayıran yüzeylerle tanımlanan bir alandan ziyade bedenin eylemlerini yönlendiren, devingen biçim ve işleve sahip mekanlar olarak değerlendirmiştir. Mimarlıkta biçim ile işlev arasındaki kopuşa karşı durmak amacıyla başta “Kopmalar” (Disjunctions) kitabı aracılığıyla olmak üzere mimarlık hayatı boyunca sıklıkla bu ilişkiyi vurguladığı görülür. ‘Çağdaş Mimarlar Dizisi’ içinde Bernard Tschumi mimarlığını anlatan kitapta kullanılan ifadelerin bu bağlamda kapsayıcı olduğu söylenebilir:

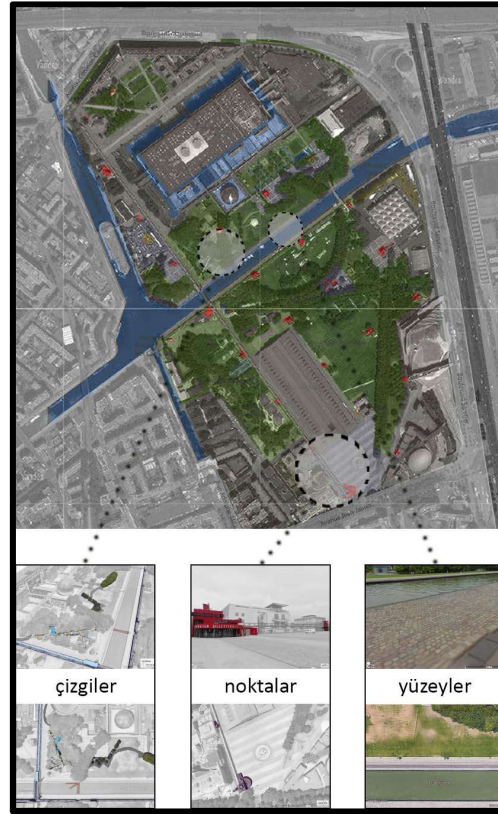
“Biçim ile işlevin, program ile bağlamın, strüktür ile anlamın kaynaşması. Bu karşılıklı ilişkilerin altında yatan şey, kendi özerkliği yapının biçimsel özerkliğine yansıyan, birleştirilmiş, merkezileştirilmiş ve kendini üreten bir özneye duyulan inançtır.”[65]

Yaşamı yansıtmak için sıklıkla tekrarladığı ‘devinim’ kavramını, esnek kullanım olanağı verdiği için sanayi dönemi malzemeleri üzerinden başarılı bir şekilde aktardığı görülür. Konstrüktivizmin geometrik ve biçimsel deneylerinden oldukça etkilenen Bernard Tschumi, 1982 yılında düzenlenen Parc de la Villette mimari proje yarışmasında ödül alan tasarımıyla dekonstrüktivizm akımına önemli etkileri olmuştur.

¹which has no origin or fiction. [77]

²which is seen to have no origin or end in reality. [77]

³ 20. Yüzyılın başında ortaya çıkan mimari akım, form ve işlevin birlikteliğini önemsemektedir. Dışavurumcu akım, tarihsel referansları birebir yansıtmayı reddetse de büsbütün kopuk olmadan onu yorumlama çabası içinde olmuştur.



Şekil 4. 4 'Parc de la Villette' projesi analizi¹

Tschumi, projelerinde oluşturduğu strüktürel, çizgisel hareketlerle, mekanı tamamen bedeninin deneyimine sunar. Parc de la Villette projesi, doğal ve kurgusalın sürekli olarak yeni deneyimler sunduğu bir kültür alanıdır. Klasik kent parkı anlayışına karşı bir görüş geliştirilerek tasarlanan proje, 21.yy. kentlerinde olması gereken park modelini sunmaktadır. Biçim ve düşünceyi bir araya getiren parkta, Tschumi'nin olay, mekan, hareket üçlemesinin eşzamanlı yürütüldüğü görülür. Olay; indirgeyici ve biçimsel açıdan sınırlayıcı kent parklarında bulunmayan, yaşantıları ortaya çıkaran devinimlerdir. Özgürlük hissini ortaya çıkaran birçok aktivite ve etkinliğe ev sahipliği yapmasıyla bu durum sağlanmıştır. Mekan; bu devinimlerin gerçekleştiği yerdir. Hareket ise çizgiler, yüzeyler, noktalarla bedeninin dolaşımı için sunulan önermeleri temsil eder. Yüzeyler, yeşil alanları temsil etmektedir. Kullanıcının isteğine göre şekillenen alanlardır. Çizgiler olarak nitelenen alanlar, yaya yollarına ve yolların uzantısı niteliğindeki ağaçlık alanlara karşılık gelmektedir.

¹ Parc de la Villette kent parkı analizinde, bedeninin devinimlerine olanak tanıyan Tschumi'nin ifadesiyle çizgiler, noktalar, yüzeyler incelenmiştir. Vaziyet planı, yakın plan ve üç boyutlu görsellerle bu alanlar analiz edilmiştir.

Bu alanlar kullanıcıya monoton bir deneyimden ziyade sürprizlere açık, devingen bir hareket imkanı sağlar. Noktalar ise belli akslar boyunca yerleştirilen yapıları temsil etmektedir. Beden ile etkileşimden uzak, tekdüze mekanlara ivme ve devinim kazandırmayı hedefleyen Tschumi, amaçsız, sürekli bir düzen içinde gelişen biçimlere, noktalarda tasarladığı yapılar üzerinden meydan okumaktadır. Bu yapıların programı bile mimar tarafından net belirtilmemiştir. Park bir bütün halinde uygun revizyon ve yenilemelerle farklı kombinasyonlara açıktır. Doğal (gerçek) ve yapay (kurgusal) olan şeyler sürekli bir yapılanma durumundadır. Böylece büsbütün deneyimle oluşmamış olsa da tasarlanan kentsel mekanların da bedenın mekansal deneyimine olanak sağlayabileceğini gösteren en iyi örneklerdendir. (Şekil 4.4)

4.2 Yaşantılarla Sinemasal Mekan Deneyimi

4.2.1 Sinemasal Mekanı Zihinsel Olarak Yaşamak

Sinemasal mekan deneyimi, aşamaların izleyici-görüntü boyutunda gerçekleştiği, yaşantıların etkisiyle izleyicinin izlediğiyle fiziksel ve zihinsel etkileşim içinde olduğu bir süreçtir. Sinema, hareketli görüntü potansiyelinin yanında, gerçekleşmiş deneyimler üzerinden oluşan yaşantılara da dokunarak, bu süreci daha etkili hale getirebilir. Görme odaklı, bedenın izlerken fiziksel anlamda pasif kalmak durumunda olduğu bir deneyim ortamına sahiptir. Böylece sunulan mekan ile bedenın gündelik hayat deneyimlerinin ilişki içinde olması gerekliliğini vurgular niteliktedir. İzleyici, mekanın dışında olsa bile izlenen mekana karşı duygusal bir bağlılıkla 'empatik içindelik' hisseder (Şekil 3.5). Bu his, izleyenin fizyolojik ve psikolojik durumuna bağlıdır. Salt fiziksel ve matematiksel değişkenlere indirgenemez.

Mekanda bizzat bulunamama hali, fiziksel ve zihinsel deneyimin kaynaşmasını sağlar. Sinemada görme ve işitme duyularıyla gerçekleştirilen fiziksel deneyime ek olarak, algılama yoluyla zihinsel deneyim de gerçekleşir. Geçmişten var olagelen beden ve mekanın ilişkisini bir arada tutan sinema, algılama yoluyla bu deneyimlerin sürekli üretilmesini ve saklı kalmasını sağlar. Algılanan şey, bedenın

gerçekleştirdiği yaşantılarla ne denli ilişki içinde olursa sinemasal deneyim de o denli ayrıcalıklı olur. Bu yaşantıların hareketli ve dokunarak gerçekleşmiş olması ise izleyicinin algıladığı şeyi aynı zamanda dokunsamasını sağlar. Beden, sinemasal mekanı deneyimleyerek, onunla özdeşleşir. Işıl Baysan Serim'in de ifade ettiği üzere bu bağlamda sinemada mekansal kurguların oluşturulması önem arz eder:

“Sinemanın amacı insanı hep üzerinde ya da içerisinde gezine geldiği ama bedeninin her daim içkin olduğu zamansal ve mekansal katmanların, yarıkların, çatlakların arasında/içinde biriken olayların içine sokmak, yerleştirmektir.” [21]

Görme duyusu üzerinden gerçekleşen mekansal deneyimin, fiziksel ve zihinsel etkileşimi bir araya getirmesi dolayısıyla, analitik olarak ele alınması oldukça zordur. Üstelik gerçekleşen deneyimin, yaşayan beden ile yaşanan mekan arasındaki geçişliliği sürekli olarak devam ettiren dokunma ve hareket kavramlarıyla ilişkisi, durumu daha da muğlaklaştırır. Sinemasal mekanın içermesi gerektiği varsayılan tüm bu özellikler, ayırt edilmesini zorlaştıran şeylerdir. Dolayısıyla açıklamaya elverişli olmayan, indirgemeci herhangi bir yaklaşım, deneyimin barındırdığı karmaşıklık ile ilgili izleyiciye herhangi bir ipucu veremez. Salt görme odaklı, bedenin gündelik hayat deneyimlerinden kopuk temsil yöntemleriyle mekansal deneyimin anlaşılması beklenemez.

Belli bir biçime indirgeyerek, görme duyusunun yoğun kullanımı üzerinden algılanamayan, hareket ve dokunma temelli mekansal deneyim, özel bir yöntemle algılanabilir olduğunu gösterir. Geleneksel, temsil yöntemleri olan iki boyutlu plan, kesit, görünüş vs. mekanın biçimsel tanımında önemli rol oynar; ancak deneyimin barındırdığı muğlaklığı tam anlamıyla aktaramaz. John Berger, deneyimsel olanın barındırdığı muğlaklığın, aktarılırkenki zorluğunu şöyle ifade eder:

“Üçüncü boyut, sandalyenin gövdesinin elle tutulur karşılığı, en azından duyularımız açısından varoluşumuzun kanıtıdır. Söz ile dünya arasındaki farkı oluşturur. Kaçınılmaz olarak ancak bir tek bakış açısından bir görünüş olan çizimimde o sayısız farklı açıya da işaret edebilmeyi umuyorum.” [63]

Beden ve mekan arasındaki karmaşık ilişkiler, zaman içinde gerçekleşen devinimlerle oluştuğu için anlaşılması da zaman boyutunu ortaya çıkaran hareketle mümkündür. İlişkilerin anlamını yitirmeden, başarılı bir şekilde aktarılabilmesi için içinden, farkında olunmadan yakalanması gerekir. Dolayısıyla mekanın barındırdığı bu potansiyellerin ve x,y,z düzlemlerine dair esas ölçülerin kavranabilmesi; içinde hareket ederek, köşelerden dönerek, detaylarını inceleyerek mümkündür. Kamera mekanda dolaşarak, bu etkileşimlerin karşılığını verebilmektedir. Bu bağlamda sinematografi, diğer temsil yöntemlerinden farklı olarak hareketin kendisini kaydeder. Hareketli görüntü olanağıyla, mekanın biçimsel yansımasından ziyade barındırdığı esas şeyleri aktarır. İnsan gözünün yerine kameranın geçmesiyle, mekanın deneyimlenmesi hususunda sağladığı fayda beraberinde, deneyimlenmesi zor açılardan bile insan gözüne mekanı deneyimleme imkanı verir.

Sinemada, kayda alınan hareketli görüntüye, kurgu ve montaj aşamalarında farklı tekniklerle müdahalelerde bulunulabilir. Görsel efekt, ses, ışık, renk gibi düzenlemeler yerinde ve ayarında kullanıldığında, sinematografinin mevcut hareketli görüntü gücünü destekleyerek ona daha da güç katar. Bu teknikler, ne zaman izleyicinin gerçeklikle olan bağlarını zayıflatmaya yönelik bir tavra bürünse, sinemanın mevcut gücünü aşağı çektiği görülür. Gerçekleri daha geniş bir çerçeve ve yöntemle kavratılabilirken, izleyiciyi uyuyan, gerçeklerden uzaklaşan bir hale sokabilmektedir. Tarihsel süreç içinde birçok yönetmen, sinematografin bu şekilde kullanımını açıkça reddetmiştir. Bu anlamda sinematografiye dönük yapılan eleştirel yaklaşımlar, aygıtın kendisinden ziyade kullanılmasıyla ilgilidir.

İnsan gözünün kamerayla karşılaştırıldığında yapabileceklerinin sınırlı olduğu düşünüldüğünde, sinematografinin mekansal deneyimi aktarmada iyileştirici etkisi yadsınamaz. Geliştirilen çekim yöntemleriyle, gündelik hayatın içinde hızla akıp giden gerçekleri, betimleyerek kaydedip görüntüleyebilen bir araçtır. Gündelik hayatta, kentin barındırdığı bu hareket çeşitliliği de dokunsal bir güç oluşturarak, sinema tekniklerini destekler. Sinema ve kentin bu denli ilişki içinde oluşu bir araya gelerek bütünsel bir anlam verebileceklerini gösterir. Sinematografik araçlar gerçek olan kentsel mekan deneyiminin bütün süreçlerini ortaya çıkarabilecek yetkinliğe sahiptir. İzleyici katılımcılığını sağlayabilmesi, geçmiş ve şimdiyi bir araya

getirebilmesi bakımından gerçek bir mekan deneyimiyle çarpıcı benzerlikler taşır. Hatta olağan bir gözün göremeyeceği gerçekleri, sinemasal yöntemlerle destekleyerek gösterir. Hileli olmayan bu yöntemlerin amacı gerçek olanın kavranışını estetik bir şekilde olabildiğince mümkün kılmaktır. Örneğin göz, retina bölgesine düşen görüntüyü çok kısa bir süre de olsa tutabilmektedir. Sinematografik bir yöntem olan phi-efekti, art arda gelen görüntüleri hızlı bir şekilde ekrana yansıtılarak çakıştırır. Önceki görüntünün izleyicide oluşturduğu etkiyi, bir sonrakinin algılanışıyla birleştirir. Tıpkı bu örnekte olduğu gibi kameranın yatay ve düşey hareketleri, çeşitli montaj teknikleri gibi sinemada çokça kullanılan teknikler, deneyime olanak tanıyan mekanın sinemada aktarılabilme gücünü daha da arttırır.

4.2.1.1 Yaşanan Kentin Sinemada Sunumu

Deneyime olanak tanıyan mekanın sinemada sunumu, izleyici katılımcılığı açısından oldukça değerlidir. Mekanın içinde bizzat bulunmadan, izleyerek gerçekleşen deneyimin anlamı, gerçek olanla kurduğumuz etkileşimde gizlidir. Çünkü bu deneyimin temelinde bulunan varlık insandır; ve insan hem kendini hem de nesneleri deneyimle tanır. Öyleyse sinemasal deneyim, izlenir olanın izleyenle bütünleşmesidir. Çünkü gerçekleşen algıda söz konusu olan şey, izlenir olanla akrabalığımıza dair bir anlamın yakalanmasıdır. Akrabalığı açığa çıkaracak olan şey ise izleyicinin izlediği şeyden uzak düşmediği, deneyimsel olan üzerine kurulmuş bir bağlıdır. Gerçekleşen algıya esas anlamını veren, deneyimleyerek edindiğimiz yaşantılardır. Bu bağlamda deneyime imkan tanıma olanağı ve çeşitliliği en fazla olan kentsel mekanın sinemada sunumu, izleyicinin bilincine etki ederek yaşantıları ortaya çıkarabilir. Ancak burada önemli olan, *“doğru mekansal elemanlarla, doğru mekan kurgularının oluşturulmasıdır. Böylelikle izleyicide istenilen algısal etkilerin bırakılması sağlanacaktır.”* [66]

Deneyime olanak tanıyan kentsel mekanlara başarılı bir şekilde yer veren sinema filmleri, izleyicinin görme ve işitme dışındaki diğer duyularını da etkinleştirerek onu izlenen mekanın bir parçası yapar. Nitekim yaşanan kentsel mekanlar, sıradan bir görüntü olarak değil, hareketli ve dokunsal özülle de deneyimlenir. Bu bağlamda fenomenolojik bir temsil aracı olarak sinema, deneyimsel olanı sıradan bir imge olarak değil anlam taşıyan ve anlamlandırılan bir varlık olarak kabul etmelidir.

Çünkü bu mekanlar, iki boyutlu yöntemlerle tam anlamıyla aktarılamaz. Kentsel mekan, barındırdığı deneyimlerden dolayı sahip olduğu karmaşık yapısıyla bütünsel bir görünüm sergiler. Sinema, gerek sunduğu kentsel mekanın barındırdığı bu potansiyellerden gerekse de güçlü bir temsil yöntemi olmasından dolayı kentin sokak, cadde gibi birimleri iç içe olacak şekilde başarılı yapıtlar ortaya koyabilmiştir. Deneyimsel olan kentsel mekanın muğlaklığını anlaşılır bir şekilde aktarabilmenin yanı sıra ona estetik bir değer de katabilmiştir. Geçmişten bugüne Potemkin Zırhlısı (1926), Kameralı Adam (1929), Paris Damları Altında (1930), Citizen Kane (1941), Milano'da Mucize (1951), Venedik'te Ölüm (1971), Berlin Üzerinde Gökyüzü (1987), Cennetin Çocukları (1996) gibi birçok film, sinemanın deneyime olanak tanıyan kentsel mekanı başarılı bir şekilde aktarabildiğini göstermiş; bu tür kentsel mekan kullanımlarının filmlerin değerini arttırdığı görülmüştür.

4.2.1.2 Sinemada Gerçekliğin Sağladığı İmkan

Sinema tarihi boyunca, sunulan mekan başta olmak üzere tüm bileşenler, gerçeklik ve hayal arasında adeta sürekli bir biçimde uzlaşamama durumunda olmuştur. Bu durum beraberinde çeşitli akımları, manifestoları, film biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Gerçek olanı yansıtan belge filmlerin kurmacayla, kurmaca filmlerin de gerçeklikle bir bütün olduğunda, bu değerlerin ortaya çıktığı, gelinen süreçte görünen bir gerçektir. Nitekim tam bu noktada sinemanın gücünü, gerçek olanla estetik olanı bir araya getirmesinden aldığı söylenebilir. Dolayısıyla gerçekliğin sahip olduğu güzelliğin, sinematografik tekniklerle geliştirilen estetik güzelden daha iyi olduğu kıyaslaması, her zaman geçerli olmamıştır. Sinema, gerçekliğin izleyiciyi ayıltan yönünü, estetik bir kurgusal düzenle ortaya çıkarmayı başarabilir. Gerçeklik ve kurgusal yapının birbirini bu şekilde desteklemesi olumlu iken ne yazık ki gerçek olan, kapitalizmin dolaylı etkisiyle eğlence sektörüne feda edilmektedir. İster gerçekçi ister kurmaca olsun kentlinin bizzat içinde bulunarak deneyimlediği kentsel mekan deneyimini, sinemanın izleyiciye birebir yaşatması zaten imkansızdır. Deneyime olanak tanıyan, gerçeklikten kopuk olmayan mekanın, sinematografik yöntemlerce desteklenerek izleyiciye aktarılmasıyla bu olumsuz

etkinin azaltılması gereken yerde, sunulan mekanın gerçeklikten uzak bir şekilde izleyiciyi uyuşturmaya yardımcı olan bir imge olarak kullanıldığı görülür.

Sinemada izleyicinin bizzat mekanın içinde olamamasından kaynaklı olumsuz durum, her ne kadar kurgusal tekniklerle mekanın sunum biçimleri iyileştirilerek azaltılmaya çalışılsa da izlenir olanın asıl anlamı hayatın içinden yakalanır. Bu çalışmada kastedilen, sinematografinin sonsuz iyileştirici bir aygıt olarak kullanılmasından ziyade gerçek ve deneyimsel olanın yaratıcı dışavurumunu ortaya çıkaracak kadar iyileştirici olmasıdır. Sinematografinin sınırsız olanakları ne kadar kullanılırsa kullanılsın; gerçeklerden uzaklaştıran, deneyime olanak tanımayan sinemasal mekanların sunumuyla bu aktarımın gerçekleşmesi mümkün değildir. Nitekim bir yönetmen, bir şeyi gerçek dünya ile karşılaşma deneyimi üzerinden ifade etmenin dışında, başka türlü nasıl ifade edebilir ki? Zeynep Direk'in, Ponty'nin *"Dünya bendedir, ben dünyada [5]"* ifadesi üzerinden bedenın gerçek dünyayla ilişkisine dair yorumu şu şekildedir:

"'Dünya bendedir, ben dünyada' derken Ponty, dünyanın bana, şu anki algımın ufkunda, hatırlanamayacak bir geçmişten gönderdiklerini taşıyan bu hafızadan söz etmektedir. Dünyadan almış olduğumdur bu." [6]

Sinema ile bir şey gerçeğe dönüşmez; sinemada gerçeğe dönüşen gerçeğin ta kendisidir. Görüntüyü kaydetme işi sınırlı yüzeylere sahip stüdyoların ötesine, gerçeklerle dolu olan hayatın içine uzanır. Bu şekilde oluşan görüntü ile gerçek aynı doğrudan belirlediği için izleyiciyle özdeşleşir. Türk yönetmen Engin Ayça ile İskoç film yapımcısı John Grierson'un, belge sineması üzerinden konuya dair yaklaşımını, Gizem Çalışır şu şekilde aktarmıştır:

"Gerçeğin yaratıcı işlenmesi. Yalnız, dikkat edelim Grierson 'actuality'¹ diyor, 'reality'² değil, yani belgesel sinemanın ele aldığı gerçek, 'actuality'dir; haberin yaratıcı bir biçimde işlenerek yeniden üretilmesini kasteder Grierson. Yaratıcılık, yaratıcı işleme bütün sinema sanatı için geçerli olan ortak bir özellik olduğuna göre belgesel sinemayı, diğer sinema alanlarından, özellikle

¹ Türkçe anlamı: hakikat

² Türkçe anlamı: gerçeklik

de 'konulu, oyunculu' filmlerden ayıran, Grierson'a göre bu 'actuality' yanısıdır. "Bizim tasarımıımız dışında olan (olmuş olan), bizim karışmadığımız, yönlendirmediğimiz olayların (yaşamın) işlenmesidir." [67]

Peki, gerçek diye nitelediğimiz her şey gerçekten gerçek midir? Bu çalışmada kastedilen, Ponty'nin ifade ettiği beden ile aynı tene sahip dünyanın gerçekliğidir. Mekanikleşmeye dayalı, hızlanma odaklı gelişen, yaşamayan bedeni ortaya çıkaran, yaşanmayan mekanların olduğu gerçeklik değil! İzleyiciyi saran, aslında hareketleriyle ve tensel temaslarla içinde yer aldığı mekanın gerçekliğidir. Bu derinliğin etkisiyle izleme eylemi, sıradan olmaktan çıkıp izleyicinin özdeşleşerek gerçekleştirdiği bir sinemasal deneyime dönüşür.

4.2.1.3 Sinemada Yaşayarak İzleme

Her türlü yaratıcı sanat, sanatseverlerle özdeşleşebilmeyi gerektirir. Başarılı sanat eserleri, çeşitli uyaranlar aracılığıyla bedeni içine çeker. Sinema da kentsel mekan kullanımı üzerinden gündelik hayat deneyimlerine dair çeşitli uyaranlar sağlayarak izleyicisini kendine çekebilmektedir. Sinemada, izleyici dokunamasa bile izlediğini zihninde hissederek dokunsayabilir. Pallasmaa bu durumu, bir yüzücünün suyun akışını teninde hissetmesine benzetir [19]. Vücut ve zihnin iç içe bir yapı sergilemesiyle izleyici, kendini izlenir olanın zamansallığına (hareket) ve mekansallığına (tensel yapı) ait hisseder. Kentsel mekan kullanımı üzerinden sinemada bu özdeşleşmenin başarılı bir şekilde gerçekleştirilebildiği görülür. İzlendiğinde salt görsel bir imge olmaktan öteye geçemeyen sinemasal mekanlar ile barındırdığı yaşantılar üzerinden algılanan kentsel mekanlar örnek filmler üzerinden karşılaştırılarak bu durum daha net anlaşılabilir.

Filmlerin yaşanarak izlenmesinde mekan etkisinin ne ölçüde etkili olduğuna vurgu yapacağı düşüncesiyle, her iki filmin de olay örgüsünün 'sözde' aynı kentte geçmesinden dolayı, Georg Wilhelm Pabst'ın sinemada önemli bir yeri olan, 1925 tarihli 'Neşesiz Sokak' filmi ile Max Ophüls'ün 1950 tarihli 'Aşk Çemberi' filmi incelenmiştir. Pabst, filminde Viyana'nın kentsel bileşenlerini tüm gerçekliğiyle aktarırken, Ophüls'ün, Viyana'nın sokak ve caddelerini büsbütün stüdyo ortamında oluşturarak yansıttığı görülür. (Şekil 4.5, Şekil 4.6)



Şekil 4. 5 'Neşesiz Sokak', 1925 - gerçek mekan kullanımıyla Viyana [68]



Şekil 4. 6 'Aşk Çemberi', 1950 - stüdyo mekan kullanımıyla Viyana [69]

Gerçek ve kurgusal mekan kullanımının en açık örneklerini sergileyen bu filmler üzerinden, sinemada mekan kullanımının izleyici üzerindeki etkisi görülebilmektedir. Pabst, 'Neşesiz Sokak' filminde aktarmak istediği mesajı, kentin en doğal halini kullanarak etkili bir şekilde vermiştir. Nitekim Viyana kenti, doğal dekoruyla zaten sinemasal bir alandır. Viyana'nın sanatsal eserlere ilham kaynağı olmasında, kullanıcısına tanımış olduğu kentsel mekan deneyiminin önemli etkisi vardır. Geleneksel kent dokusunun hakim olduğu eski diye niteleyebileceğimiz şehir ile tasarlanarak oluşan yeni şehrin, bütünsel bir yapı oluşturacak şekilde bedeninin mekan deneyimini esas aldığı görülür. Bu yönüyle Avrupa'nın hızlanma odaklı, deneyime olanak tanımayan birçok yeni kent alanlarından ayrıldığı söylenebilir.



Şekil 4. 7 ‘Neşesiz Sokak’, 1925 - paralel montaj tekniği [68]¹

Neşesiz Sokak filminde kentsel mekanların barındığı potansiyeller, aktarılmak istenen duyguyu destekleyecek şekilde kullanılmıştır. Böylece filmde kentsel ve sinemasal birliktelik sağlanarak, güçlü bir etki oluşmuştur. Bu bağlamda Mehmet Öztürk’ün, ‘Neşesiz Sokak’ filmine dair,

“Georg Wilhelm Pabst’ın sinema sanatında önemli bir yeri olan ünlü yapıtı Neşesiz Sokak, Viyana’daki sefalet ve sefahatin tezathıgını, montaj tekniğinin sağladığı olanaklarla gösterdi.” [1]

değerlendirmesi oldukça değerlidir. (Şekil 4.7)

‘Aşk Çemberi’ filminde ise sunulan hayat, Viyana’nın gerçekliğini unutturmaya yöneliktir. Kentin izleyiciyi uyuşturacak nitelikte bir imge olarak sunumu, aşk’ın verdiği afyon etkisiyle bağdaşması için yapılmıştır. Kentsel mekanın uyarıcı etkisinin bu büyüğü bozacağı düşüncesiyle, film büsbütün stüdyo ortamında çekilmiştir. Oysa Viyana, barındırdığı mekanlarla aşk hayatına ilişkin önemli bir işleve de sahiptir. Kent, sosyal etkileşimin ve aşk’ın yoğun biçimde yaşandığı, kapalı ve açık mekanın ara kesitindeki mekanlarıyla yoğun bir dokuya sahiptir [1]. Gerçek olanın uyarıcı etkisi, filmin baş döndürücü büyüsunü tehdit eder niteliktedir. Dönme hareketleri, danslar ve sembolik bir figür olarak kullanılan dönme dolap, filmin bu baş döndürücülük etkisini yoğun şekilde destekleyen imgelerdir. (Şekil 4.8)

¹ Çalışmada film sahneleri, art arda gelen 3-4 görüntünün film şeridi halinde sunulması şeklinde aktarılmıştır. Böylece tek bir görüntünün verdiği mesajın rastlantısal olabilme ihtimali, öncesi ve sonrasında gelen görüntülerle desteklenerek ortadan kaldırılmıştır.



Şekil 4. 8 ‘Aşk Çemberi’, 1950 - dönme hareketinin vurgulanması [69]

4.2.2 Gerçeklerin Sinematografik Sunumu: Rus Devrim Sineması

Rus Devrim Sineması, çalışma kapsamında vurgulanan sinemasal mekan deneyimini, başarılı yönetmen ve film örnekleriyle uygulamış bir dönemdir. Dönemin dünya genelindeki sinema gelişmelerinin de Sovyet Sineması’nın yöneliminde ve gelişiminde etkili olduğu görülür. Sinemanın henüz yayılmaya başladığı, Devrim Sineması’nın ortaya çıkmadığı 20.yy.ın başında, en güçlü teknolojiler Avrupa ve Amerika’da bulunduğu için bu ülkelerin sinemanın ilerleyişinde direkt etkili olduğu görülür. Sinemayı kendi ideolojilerini destekler nitelikte kullanmışlardır. Nitekim sinema Amerika’da, kapitalist sermayenin destekleyicisi olarak eğlence odaklı bir gelişim göstermiştir. Dünya savaşlarının ülkelerin ekonomisine etkisi, sinema sektörüne de direkt yansımıştır. Eğlence odaklı sinema gelişimi, Avrupa’da ise savaşın getirdiği ekonomik sıkıntılardan dolayı sonradan uygulanmak üzere bir düşünce olarak gelişmiştir. Ekonomik anlamda dönemin açık ara en iyi ülkesi olan Amerika, böylece sinemanın gelişiminde en yetkin söz sahibi olmuştur. Fransız düşünür Jean Boudrillard’dan yaptığı aktarmada Öztürk, dönemin Amerika’sının sinema anlayışını şu cümleyle ifade eder: “*Ölümüne kadar eğlenmeyi seven Amerikalılar için film, eğlenmek demektir.*” [1].

Sinemanın büsbütün bir eğlence aracı olarak görüldüğü Amerika’da filmler, kurgulanarak estetize edilirdi. 1900lü yılların başında kurulan Hollywood, dönemin etkisiyle büyük gelişme gösterdi. Gerçek ve deneyimsel olanın izleyici üzerindeki uyarıcı etkisinden duyulan rahatsızlık, mekanların bile büsbütün kurgusal üretilmesine neden olduğu görülür. Amerikan sineması, bazı başarılı örnekler vermiş olsa da genellikle masalımsı kurgusal mekanlar aracılığıyla izleyiciyi gerçek

hayattan koparıp uyuşturan filmlerin çoğunlukta olduğu örnekler sergiledi. Gündelik hayatın keşmekeşinden uzaklaşmak isteyen sinemaseverler, bu filmleri büyük bir hazla izlemiştir. Bu dönemde sinema, Amerika’da özel sektörü desteklemek için kullanılan bir araç iken Sovyetlerde ise sinemanın devlet eliyle desteklendiği ve toplumsal yarar için kullanıldığı görülür. Birinci Dünya Savaşı’nın sonunda birçok devletin yönetim biçimi değişikliğe uğradı. İmparatorluklar yerini ulus devletlere bıraktı; komünizm, kapitalizm, sosyalizm, liberalizm gibi ideolojiler doğdu. Ekim 1917’ye gelindiğinde, Rusya’da Bolşeviklerin ayaklanmasıyla Sovyet Devrimi gerçekleşti. Temeli, 19.yy.ın sonlarında ortaya çıkan sendikal hareketlere dayanan devrim, kapitalizmin yıkıcı etkisine karşı gelişen ilkeler doğrultusunda şekillendi. Bu hareket bir yandan işçi odaklı iken diğer yandan toplumun düzen içinde işleyebilmesi için hiyerarşik yapıların varlığını da desteklemekteydi. Lenin önderliğinde ilk ve en büyük sosyalist devlet kurularak, sinemanın da etkisiyle sosyalizmin etkisi tüm dünyaya yayıldı.

Devrim dolayısıyla ortaya çıkan ideolojiyi yaymak için geleneksel film biçimlerinden ziyade yeni bir bağlam geliştirmek gerekiyordu. Yeni oluşacak olan, devrimi tüm benliğiyle yaşayan Sovyet insanını ve endüstriyel kent ile etkileşimini estetik bir tavırla ortaya koymalıydı. Halkın tırnaklarıyla kazıya kazıya elde ettiği zafer ve sonrası, aynı doğrultuda sunulmalıydı. Bu bağlamda ‘yaşayan beden’ ve ‘yaşanan mekan’ gerçekleşen direnişi yansıtmada önemli imgeler olarak görüldü. Nitekim sinema, Amerika, Rusya fark etmeksizin dünyanın her yerinde propaganda aracı olarak kullanılmaktaydı. Rusya’da da bizzat Lenin’in desteğiyle sinema, sanatsal ve endüstriyel anlamda gelişim gösterdi. Öztürk’ün aktardığı üzere Lenin, yapmış olduğu bir açıklamada, “*Sinema, bizim için sanatların en önemlisidir. [1]*” diyerek sinemanın devlet eliyle desteklendiğini açıkça ifade etmiştir. Dönemin sanatçıları, bu doğrultuda yenilikçi deneylere yönelmiştir. Endüstriyel ve kentsel odaklı gelişim gösteren bir toplum yapısının, sinematografik sunum teknikleri ile bağdaştırıldığı görülür. Devrim yönetmenlerinin asıl amacı, bir şeyi salt görüntülemekten ziyade Sovyet toplumunun ve kent yapısının barındırdığı potansiyelleri sinematografik bir biçimde aktarmaydı. Böylece Devrim Sineması, kurmaca ile gerçekliği bir araya getirmeyi başardı. Dziga Vertov’un hızlı montaj tekniği başta olmak üzere sinema teknikleriyle devrim, coşkulu bir şekilde sunuldu. Montajın hızlı özelliği, devrimin

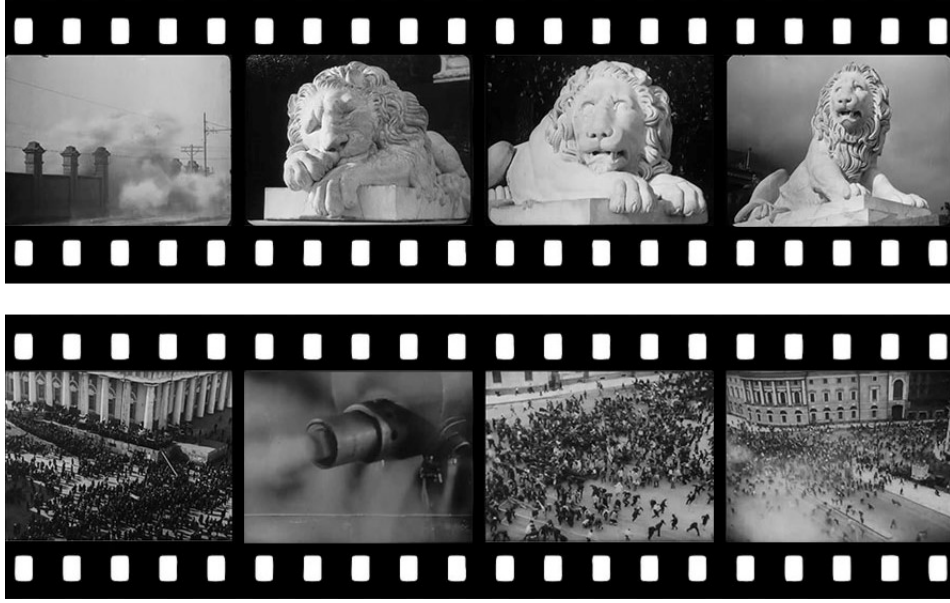
toplumda oluşturduğu hareketlilikten gelmekteydi. Öztürk'ün konuya dair değerlendirmesi oldukça önemlidir:

“Sinemanın ruhu, Sovyetlerde zamanın ruhuna bağlı kaldı. Aslında zamanın ruhuna bağlı olmak sadece Sovyetlere özgü değildir. Sinema ve genel olarak sanatın bir karakteridir bu.” [1]

Dönemin sinema yönetmenleri, Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Dziga Vertov'un yanı sıra, tüm sanat dallarında zamanın ruhuna bağlı gelişmeler yaşanmıştır. Sovyet Devrimi'nin önemli edebiyatçılarından Vladimir Mayakovski de Sovyet toplum yapısından oldukça etkilenerek, eserlerini oluşturmuştur. İnsan odaklı gelişen toplum yapısı, beraberinde biçim ve işlev uyumunu getirmiş; bu durum Mayakovski'yi oldukça etkilemiştir. Vlada Petric'in aktardığı üzere Mayakovski, döneme ve sinemaya bakışını şu dizelerle ifade eder:

“Sizin için sinema gösteridir / Benim için dünyaya bakış / Sinema, hareketin kılavuzu / Sinema, edebiyatın gelişimcisi / Sinema, estetiğin yok edicisi / Sinema, korkusuzluk / Sinema, sportmen / Sinema, fikirlerin dağıtımıcısı.” [25]

Sinema, dönemin ruhunu en iyi aktaran araçtır. Başarılı devrim yönetmenleri, dönemin gündelik hayat pratiklerini ve kentsel yapısını, sinematografik tekniklerle kullanılması gereken pratikler olarak ele almıştır. Mesela Pudovkin, filmlerin salt çekilerek oluşturulamayacağını, deneyime olanak tanıyan gerçek hayatın kayda alınan görüntüleri ile bu görüntülerin bir araya getirilip kurgulanması sonucu oluştuğunu savunur. Eisenstein ve Vertov ise sinemanın temsil gücünü, montaj teknikleri üzerinden yansıttıkları görülür. Vertov hızlı montaj, Eisenstein ise atraksiyonlu montaj tekniğini geliştirmiştir. Eisenstein, seyirci üzerinde şok etki oluşturarak dönemin politik anlayışına dair izleyicide bilinç oluşturmaya amaçlamıştır. Bu yöntemle birbiriyle alakası olmayan görüntülerin sıralanarak belli bir anlam kazandığı, izleyici üzerinde farklı psikolojik etkiler oluşturduğu görülür. (Şekil 4.9).



Şekil 4. 9 Eisenstein'in saniyeler içinde görüntülediği atraksiyonlu montaj örnekleri [70], [71]

Bir estetik hareket olarak 1920'lerin yaratıcı-yıkıcı etkisi, Potemkin Zırhlısı (1926), Petersburg'un Sonu (1927), Ekim (1927), Kameralı Adam (1929) gibi filmler üzerinden aktarılmıştır. Geline süreçte, sinemada yaşanan tüm gelişmelere rağmen Devrim Sineması yönetmenlerinin yapıtları ve görüşleri halen dünya genelinde oldukça çarpıcı etkileye sahiptir.

4.2.3 'Yaşamın Olduğu Gibi' Kaydedilmesi: Dziga Vertov Sineması

Dziga Vertov, manifestosu, filmleri, görüşleriyle Devrim Sineması'nın başta gelen yönetmenlerindendir. Asıl adı Denis Arkadievich Kaufman olan yönetmen, 1896 yılında Polonya'da doğdu. Lise yıllarında müzik eğitimi alan Vertov, 1915 yılında Petersburg'da Psiko-Nöroloji Enstitüsü'nde okumaya başladı. Kurguya olan ilgisi onu sinemaya yöneltti. 1917 Devrimi'nden hemen sonra Moskova Sinema Akademisi'nde yazar olarak çalışmaya başlayan sanatçı, böylece sinemaya ilk adımını attı. İlk kurgu filmi olan 'Devrim'in Yıldönümü' filmiyle 1919 yılından itibaren filmler üretmeye başladı. Filmleriyle Lenin yönetiminin en büyük destekçisi olan yönetmen, sinemayı propaganda aracı olarak kullandı. 1923 yılında yayınladığı Sine-Göz manifestosu üzerinden ürettiği belge filmler, sinema tarihi açısından önemli gelişmeler sağladı. Film kayıtlarının alınması aşamasında yöntem olarak 'kinok' diye nitelediği kameraman işçiler kullandı. Kentin gündelik hayat akışından

özel anları kayda alan bu işçilerin ilk ve en önemlisi kardeşi Mikhail Kaufman oldu. Filmlerinin kurgu aşamasını ise eşi, Yelizaveta Svilova yönetti. Teorik bakışı olan Sine-Göz yöntemini, 1929 yılında gösterime giren 'Kameralı Adam' filmi ile başarılı bir şekilde ortaya koydu. Devlet eliyle desteklenen sinemayı savunan Vertov, zamanla ortaya çıkan, eğlence odaklı NEP (New Economic Policy) politikalarına karşı eleştirel bir tutum sergiledi. Popülizmin etkisiyle, devlet tarafından da desteklenmeye başlanan NEP, Vertov'u yaklaşımından ötürü dönemin sinemasından dışladı. 1954 yılında hayata gözlerini yuman Vertov, NEP'in karşı tutumundan sonra daha çok, yazdığı hatıralar, günlükler, yazılar üzerinden fikirlerini ifade edebildi.

Dziga Vertov, kayda aldığı görüntüleri, içerdiği şeyler (bedenler, nesneler, hareketler, etkileşimler) ile birlikte ele almıştır. Bu potansiyeli en fazla barındırdığı için de kentsel mekanın, Vertov sinemasında ana karakter niteliğinde varlığa büründüğü görülür. Bedenin mekan ile etkileşimiyle ilgilenen Vertov, deneyime olanak tanıyan mekanların sinemada izleyici üzerindeki dokunsal etkisini oldukça önemsemiştir. Vertov'un filmlerinde kentsel mekanın bu denli önemli oluşuna, gündelik hayatın yoğun etkileşimini içinde barındırması gösterilebilir. Seyirciyi kentsel mekanla özdeşleştiren, sürekli bir devinim içinde tutan bir boyut ortaya koydu. Gündelik hayatın barındırdığı dinamizmin kentsel mekana yansımalarıyla ilgilenen Vertov, aynı zamanda endüstriyel hayatın topluma yansımaları ve bedeninin makinelerle ilişkisini ele aldı. Ona göre aslolan, bütün yönleriyle fark edebileceğimiz, gündelik hayat içindeki beden ve mekandı. Böylece filmlerini, devrimin getirdiği potansiyelleri 'yaşayan beden' ile gündelik hayatın içinde 'yaşanan mekan' üzerine kurarak yapılması gerekenin bu olduğunu vurgulamıştır. Bu bağlamda, savunduğu görüşü en iyi aktarabileceği film türü olarak 'belge-filmi' seçmiştir.

"Biz sinemanın asıl işlevinin belgelerin, gerçeklerin, hayatın, tarihsel süreçlerin kayda geçirilmesi olduğunu düşünüyoruz." [24]

Vertov, eğlendirme ve kâr amacı güderek oluşturulan filmleri; senaryo çerçevesine sıkışarak oluşan, dram-film türleriyle ilişkilendirir. Kendi yapıtlarını ise sinemasal dramdan farklı olacak şekilde, gündelik hayatı kaydettiği görüntüleri kurgulayarak

oluşturmuştur. Vertov'un gerçekliğe bakışı, sinemadaki klasik yaklaşımlardan farklıdır. Nöropsikoloji üzerine aldığı eğitimin de etkisiyle, filmlerini psikolojik bir yaklaşım olan 'davranışçılık'¹ ile ilişkilendirmiştir. Bu bağlamda kentte yaşanan gerçek hayatı, salt seyircide oluşturduğu duygulardan ziyade gözlemlenebilir ve öğrenilebilir olduğunu düşünerek sanatına yansıtmıştır. Onun için sinema, sadece gerçekleri aktarmaktan ziyade benimsediği ideolojiyi, sinematografik tekniklerle destekleyerek yansıttığı bir temsil aracıdır. Yapıtlarında ele aldığı gerçekler, yorumlanıp kullanılarak devrimi yansıtır niteliktedir. Dolayısıyla filmleri yenilikçi ve deneysel olduğundan, 'yaratıcı avangart belge film' olarak nitelenebilir. Sinematografinin bu devrimci kapasitesini Sine-Göz manifestosunun temelini oluşturacak şekilde kullanmıştır.

Vertov, sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılagelen geleneksel film biçimlerini reddederken izleyicinin uyuşmadan, bilinçli katılım sağlayabildiği yeni bir biçim ortaya koydu. Kinoklar tarafından kayda alınan görüntülerden, izleyiciyi eğlendirerek uyuşturanları değil uyararak bilinçlendiren görüntüleri seçmiştir. Doğrudan doğruya gündelik hayatta etrafımızı saran gerçeklerle ilgilenmiş; filmlerinde mekan, oyuncu, senaryoyu vs. bu doğrultuda aktarmıştır. Elbette sinemada, deneyime olanak tanıdığı takdirde gerçek de kurgusal olan da değerlidir. Örneğin izlerken aynı zamanda deneyimlenebilen başarılı sinema yapıtlarında, oyuncunun iyi rol yapmasının bir değeri olduğu gibi Vertov'un oyuncu olmayan, doğal haldeki insanları, başarılı bir şekilde kayda aldığı yöntemin de değeri başkadır. Her ikisinin de ayrı zorlukları vardır. Biri oyuncu odaklı gelişirken diğesinde etkili olan sinematografıdır. İkisinin de kurgusal bir yapı sergilediği düşünüldüğünde, duygulardan yoksun bir aygıt olan sinematograf üzerinden gerçekleştirilen yöntemin uygulanabilirliği ve sürekliliği daha olasıdır. Çünkü her ne kadar iyi rol de yapsa bir insanın duygu ve düşüncelerinden büsbütün bağımsızlaşması çok zordur. İnsanların maskesiz olduğu, rol yapmadığı bir anda kayda alınması, seyirci üzerinde oldukça etkilidir. İzleyenler, perdede kendilerine dair şeylerle karşılaşır. Kayda alınan kişinin düşüncelerini okuyarak, bu sayede onunla özdeşleşebilir. Vertov, filmlerinde rol yapmaktan kaynaklı oluşan sorunları

¹ Davranışçılık akımı, gözle görülebilen davranışların incelenmesini savunan psikoloji kuramıdır.

çözebilmek için filmin konusunu ve tüm bileşenlerinin ilgisini başka şeye yöneltir. İlgi doğal yahut yapay yöntemle başka yöne çekilmişken kaydı almıştır. ‘Sine-Göz’ kitabında durumu şöyle bir örnek üzerinden aktarır:

“Bir keresinde bir stüdyoda yönetmen oyuncuya ‘Kestik!’ dediği anda çekim yapmaya başlamıştım. Oyuncu kendini rolüne kaptırmıştı, başka hiçbir şey ile ilgilenmiyordu ve henüz kendine gelmemiş olduğu, bize dikkat etmediği bir anda onu filme aldım. Bu an, yönetmenin o ana kadar çektiklerinden çok daha iyiydi ve yönetmen benden bu parçaları istedi. Bizim, ilgiyi başka yöne çekmekle kastettiğimiz şey, işte bu.” [24]



Şekil 4. 10 ‘Kameralı Adam’, 1929 - kinokların, taşınamayan kamerayı taşıma yöntemi [56]

Vertov, filmin oluşum sürecini bir yapının inşa sürecine benzetmektedir. Bu süreci, aynı şeylerin tekrarıyla değil gerçekleri yaratıcı bir şekilde dönüştürerek gerçekleştirmiştir. Onu en çok etkileyen şey, gündelik hayatın akışı içindeyken görüntülerin ‘yakalanma’ ihtimalidir. Tekrarı mümkün olmayan bu sahneleri, stüdyo ve dekorlara ihtiyaç duymadan çeken Vertov, görüntünün kayıt ve kurgu aşamasında kullanılan tüm makine ve yöntemlerin sınırını zorlamak durumunda kalmıştır. Bununla da yetinmeyip gündelik hayatta karşılaşılan engellerin üstesinden gelerek, taşınamayan kamera ve mikrofonu taşıyarak, iç mekanda kullanmak üzere üretilen kameraları dış mekanda kullanarak yeni açılımlar getirmiştir (Şekil 4.10). Günlüğünde belirttiği üzere taşınabilir ses kayıt cihazının bir an önce üretilmesi için de çalışmalar yapmıştır [24]. Eldekilerle yetinmeyip sürekli yenilik peşinde olması sinemaya yön veren bir yönetmen olarak anılmasını sağlamıştır.

4.2.3.1 Gündelik Hayatın Sineması: Sine-Göz Manifestosu ve Kameralı Adam Filmi

Vertov, seyircinin izlerken zihinsel deneyimine olanak tanıyacak mekanın, gerçek hayattan kaydedilen görüntüler üzerinden aktarılabilceğini düşünür. Bu doğrultuda 1923'te, yöntem olarak belirlediği, gerçeklerin sine kaydı olan Sine-Göz manifestosunu ilan eder:

"Ben gözüm. / Mekanik bir göz. / Ben, size dünyayı yalnızca onun bakış açısıyla yansıtan makine. / Artık insanın devinimsizliğinden kurtulacağım. Sürekli hareket halindeyim. / Nesnelere yaklaşıp, uzaklaşıyorum. Üzerlerine süzülüp aralarından geçiyorum.

...

Dramatikleştirilmiş sinema insanlığın afyonudur. / Kahrolsun beyazperdenin ölümsüz kralları ve kraliçeleri, yaşasın öncülerin sıradan hayatlarında ve tezgâhlarının başındaki çekimleri. / Kahrolsun burjuvazinin düzmece senaryoları. / Yaşasın hayatın kendisi. / Dramatik sinema kapitalistlerin elinde öldürücü bir silahtır.

...

BİZ

Biz kendimizi çöplüklerden bolca malzeme toplayan paçavracı sinemacı sürüsünden ayırt edebilmek için 'Kinoks' olarak adlandırıyoruz. / Bu küçük panayır tüccarlarının alışverişleriyle 'Kinoksların gerçek sineması' arasında herhangi bir benzerlik yoktur.

...

SİNEMA-GÖZ

'Sinema-Göz' sinema analizidir. / 'Sinema-Göz' 'uzakların kuramı'dır. / 'Sinema-Göz' perdede bağıntılılık kuramıdır.

...

'Sinema-Göz' aşağıdaki hususları amaçladığından birbirini tamamlayan tüm bu tanımlamaları içermektedir. Çünkü 'Sinema-Göz': Tüm sinema olanaklarını, / Tüm sinema buluşlarını, / Tüm yöntem ve metotları, / Tüm gerçeği bulmaya ve göstermeye yararlı şeyleri amaçlar. / Gizli çekimin amacı, 'gizli çekim' değil, kişilerin maskesiz makyajsız, oynamadıkları bir anda, alıcı tarafından yalınlaştırılmış düşüncelerini, alıcı göstermek olmalıdır." (Ek B)

İnsan gözünün, gündelik hayatın akışı içinde fark edemediği ya da göremediği şeyleri perdeye yansıtma, Vertov'un özellikle tercih ettiği bir yöntemdir. Yönetmen, Sine-Göz manifestosuyla, gerçekleri ortaya çıkarmak için sinematografinin bütün imkânlarını kullanmak gerektiğini savunmuştur. Gerçekliği temsil ederken kendi bakış açısını, Sine-Göz manifestosuyla özgün bir biçimde ortaya koyar. Neye karşı olduğunu, neyi desteklediğini, herhangi bir soru işareti oluşturmadan belirtir. Ortaya konan net ifadeler sadece sanatsal bir ifade aracı olan sinemaya yönelik değildir. Yaşayan beden, yaşanan mekana yönelttiği bakışla, beden gerçek hayatta deneyimlediği kentsel mekanlara karşı da yeni bir bakış geliştirir. Sinemasal mekan deneyiminin mümkün olabilmesi için beden gerçek mekan deneyimini yaşamış olması gerektiğini anlatmaktadır. Tarihsel süreçte beden, mekan ve sinemanın hareket bağlamında sırasıyla edilginleşme, tekdüzeleşme, dışlaştırma gibi olumsuz yönde evrilmelerine göndermede bulunarak, yeni bir beden, mekan ve sinema anlayışı ortaya koyar. Vertov, Sine-Göz'de ifade ettiği tüm bu görüşleri, büyük bir özgüvenle ve iddialı bir şekilde aktarır. Bunu sağlarken de Sine-Göz'ü asla hileli tekniklere, sanatsal drama dayandırmamıştır. Seyircinin izlerken güven duyabileceği görüntüleri perdeye yansıtmıştır. Üstelik bu etki sadece Sovyet toplumunda değil dünyanın herhangi bir yerindeki izleyiciyi de etkileyebilecek evrenselliği barındırır. Nitekim çalışmaları, en az Sovyet Rusya kadar Berlin gibi Avrupa'nın öncü sinema kentlerinde de memnuniyetle karşılanmıştır. Çünkü sine-göz, her ne kadar Sovyet Devrimi'nin etkisiyle ortaya çıkmış olsa da gerçekliği bilimsel, sinematografik, psikolojik ve mekansal verilere dayandırarak aktaran nesnel bir yaklaşımdır. Dolayısıyla sadece 1920'leri değil 20. ve 21. yy'ı etkileyebilecek nitelikte, kapsayıcı bir deneysel çalışmadır.

Biyolojik olarak insan gözü, duylar arasında en karmaşık ve becerikli organdır. Ancak bedenın bazı bileşenlerinin yapabileceklerinin sınırlı olması, gözün bu potansiyelini tam anlamıyla kullanamamasına neden olur. Örneğin küçük bir detayı göremediği gibi bir şehri kuşbakışı izleyebilmekten de yoksundur. Hayatın hızlı akışı içinde bazı şeyleri kaçırabildiği gibi dikkatsizliğinden ötürü de göremeyebilir. Vertov, kameranın hareket olanağı sayesinde, insan gözünün zayıflığını örtecek şekilde Sine-Göz'ün, gerçekleri ortaya koyabileceğini savunur. Böylece insan algısıyla teknolojiyi birleştirerek insan gözü ile kamera merceğini iç içe geçirir (Şekil 3.2). Bunu yaparken, insan gözüyle sanki aynı ortamda, aynı gerçekliğin içindeymiş gibi kamera merceğini kullanır. Kentsel mekanı kayda almayı ve kurgulamayı birkaç aşamada gerçekleştirir. İlk olarak konu belirlendikten sonra kaydın yapılacağı alana giderek gözlem yapmaktır. Bedenin fiziksel anlamda bizzat katılımcı olduğu gerçek mekan deneyimi de gözetilerek çekim yapılacak alan incelenir. Dokunarak, hareket ederek gerçekleştirilen gözlemlerden sonra tespit edilen görüntülerin, zihinde tasarlanması aşaması gerçekleşir. Bir sonraki aşamada, alana kamerayla gidilir. Oluşan fikirler Sine-Göz manifestosunun bakış açısıyla yeniden değerlendirilerek kayıt gerçekleşir. Bu aşamada, kentsel mekanın gerekliliklerine ve gerçeklik etkisini yitirmemeye dikkat edilir. Vertov'un sunduğu sinemasal deneyim, izleyicinin gün ışığını, doğal sesleri, kentliyi kısacası 'yaşamı olduğu gibi' gördüğü karmaşık bir deneyimdir. Böylece Vertov filmlerinin kayıt aşaması, başta dram olmak üzere aksiyon, komedi, gerilim, korku, aşk, doğaüstü film türlerinden ayrılır. Ansızın, gizli, uzaktan, yüksekte, devinim halindeyken, kişilerin dikkatini doğal veya yapay yollarla başka tarafa yönlendirerek soğukkanlılıkla, sabırla, dikkatle gerçekleştirdiği çekimler, sanatının özgünlüğünü ortaya koyan tekniklerdir. İlk çekimler tamamlandıktan sonra kesin kurgu aşamasına geçmeden evvel saptanan eksik çekimler de giderilir. Ardından filmin sürekliliğinin sağlandığı, tüm verilerin yeniden düzenlendiği kesin kurgu aşamasına geçilir. Vertov'un statik görüntüleri dinamik hale getirdiği hızlı montaj aşaması bu bölümde gerçekleşir. Hızlı montajı desteklemek ve güçlendirmek amacıyla Phi-efektini sıklıkla kullandığı görülür. Phi-efekt, gözümüzün retinada oluşan görüntüyü kısa süreliğine (saniyenin yüzde biri) tutabilmesi üzerine geliştirilmiş bir yöntemdir. Böylece bir görüntü, kendinden sonrakiyle bir bütün halinde algılanır. Yönetmen, doğrudan ilişkili olmayan

görüntüleri hızlı montaj tekniğiyle art arda getirip ilişkilendirerek sanatsal bir ifade ortaya koyar. Böylece Vertov'un Sine-Göz manifestosu doğrultusunda oluşturduğu filmler, ilk gözlemle başlayıp kesin kurguya kadar bütün aşamaların bir bütün halinde olduğu, aşamalar arası gelgitlerin yaşandığı bir süreç halinde işler.

Vertov, filmlerini çoğunlukla insanların kentsel mekanla girdiği etkileşim üzerine kurmuştur. Aynı zamanda sanayi dönemi elemanlarını kadraja alarak Sine-Göz'ü, makinelerin hareketleriyle ilişkilendirir. Benimsediği çekim anlayışı üzerinden Vertov, kentlerin hızlanma odaklı gelişerek, tekdüzeleşmesine olan eleştirisini sanatına yansıtmıştır. Bu durumun yaşamayan beden ve yaşanmayan mekanı oluşturduğuna dair eleştirisini dolaylı veya doğrudan bir şekilde filmlerinde görebildiğimiz Vertov, kentsel mekandaki hareketleri ön plana çıkarır. Kentteki hareketleri ön plana çıkarabilecek nitelikteki mekanik araçları filmlerinde estetize eder. Bu bağlamda Sine-Göz manifestosuyla bir diğer amaç olarak ilan ettiği Sovyet konstrüktivizmini yansıtmaya çabasını, sinema tekniklerini konstrüktivist hareketle ilişkilendirerek ortaya koyar.



Şekil 4. 11 'Kameralı Adam', 1929 - film afişi [72]

Vertov'un Sine-Göz manifestosuyla sinemaya dair teorik bakışını ve yaşadığı zamanı yansıtan en konstrüktivist çalışması, gerçekleri yüzde yüz sinema dilinde sunmaya

yönelik bir girişim olan ‘Kameralı Adam’ (1929) filmidir (Şekil 4.11). Sovyet toplumunda hikâye, ideolojiyi tahkir eden olarak görülür. Vertov’un hikâye anlatmadan afyonsuz bir sinema yapıtı olarak kayda aldığı Kameralı Adam, Sine-Göz yönteminin Sine-Hakikat ilkesiyle birleştiği bir filmidir. Gerçekliğin asıl değerini yitirmemek için yapay olan ile gerçek olanın farkı özellikle anlaşılır kılınmıştır. İnsan gözünü kameranın merceğiyle birleştirerek gerçekleri, barındırdığı potansiyeller üzerinden vurgular (Şekil 3.2). Filmdeki görüntüler bir gösteri sunmaktan ziyade yaşayan beden ile yaşanan mekanın bir temsili niteliğindedir. Belge-film türünde bir yapıt olan Kameralı Adam, klasik belgesel filmlerde olduğu gibi görüntülerin salt yan yana sıralanmasıyla oluşmamaktadır. Üretim mantığının tüm sahnelerle işlendiği, matematiksel hesapların etkili olduğu bir biçime sahiptir. Filmde kent ve içindekiler birleşerek birbirlerine dair referanslar içerir. Film, izleyen kişi perdede görüntülenen görüntüyle beraber kadraj dışını da zihninde canlandırabilmektedir. Vertov, filmde gerçekliğin aktarım biçimini şöyle ifade eder: “Kameralı Adam filmi, gerçeklere dair yüksek bir matematiğin ürünüdür.” [24].

Film, seyircinin dikkatini tırmalamadan izlenmeyi sağlayan aktarım tarzına meydan okumaktadır. Vertov, izleyicinin olası dalgınlıklarını önlemek adına sinemanın hatta kendi yöntemi olan Sine-Göz’ün dahi temel akışını yapıbozuma (dekonstrüksiyon) uğratar. Dolayısıyla görüntülerin vermek istediği anlamı içermesiyle yetinmeyip, izlenir olanın zihinsel idrakimizi belirlemesini amaçlar. Görüntünün görünür somutluğunun yanında seyircinin algılayıp özdeşleşmesinde etkili olan görünmez bileşenleri de perdeye yansıtır. ‘Yaşamı Göründüğü Gibi’ değil ‘Yaşamı Olduğu Gibi’ aktarma bağlamında bir tavır ortaya koyar.¹ Öyle ki filmlerini oluştururken görüntüleri hayatın içine karışarak kaydeden kinoklarını, Kameralı Adam filminin bazı bölümlerinde üçüncü kişinin bakış açısıyla temsil ederek göstermiştir. (Şekil 4.10, Şekil 4.12). Film, sahip olduğu tüm bu teknik özelliklerle beraber aynı kaygıyı güden sanatçılar için de yol gösterici bir rehber niteliğindedir. Devrimin ümit ettiği bir pratik olan, yaşayan bedenin ve yaşanan mekanın mümkün olabileceğini sinema

¹ Dziga Vertov ‘yaşamın görüldüğü gibi’ kayda alınmasını, görüntünün salt biçimsel olarak değerlendirildiği, izleyici bilincinin önemsenmediği kayıt yöntemleri ile ilişkilendirmiştir. Vertov’un bu bağlamda izleyicinin yaşantıları üzerinden çağrışımlarda bulunabileceği görüntüleri kayda alarak, bu yöntemi ‘yaşamın olduğu gibi’ kayda alınması olarak nitelendirmiştir.

aracılığıyla göstermiştir. Sine-Göz manifestosunun pratik karşılığı niteliğinde deneysel bir çalışma olan bu filmin barındırdığı fikirler, Sovyet Rusya'nın ötesinde evrensel değer taşır. Paris, Berlin gibi Avrupa'nın kültür kentlerinde büyük ilgi gören film, Petric'in de ifade ettiği üzere: "Kameralı Adam filmi, sonunda sessiz dönemdeki en yenilikçi başarı olduğuna dair hak ettiği onayı almıştır." [25].



Şekil 4. 12 'Kameralı Adam', 1929 - kinoklar ve gündelik hayat [56]

Vertov Kameralı Adam'ı, Emil Jannings ya da Charlie Chaplin filmlerindeki gibi oyuncu odaklı değil filmin kameramanlarından Mikhail Kaufman'ı kayda alarak oluşturduğunu belirtir. Böylece filmde kameramanın, gündelik hayatı kayda almasına dair enstantaneler sunarak izleyicinin farkındalığını arttırmayı hedeflemiştir. Bu karelerde aynı zamanda endüstriyel araçların kentsel mekanla bütünleşmesine vurgu yapılmaktadır. Vertov, endüstriyel malzeme ve teknikleri filmde kullanarak konstrüktivizmin beden ve kentsel mekan ile uyumunu sıklıkla vurgular. Yaşayan bedeni ve yaşanan mekanı destekleyen konstrüktivist hareketlerin sinemada sunumu, izleyici üzerinde de uyarıcı etkiye sahiptir. (Şekil 4.12)



Şekil 4. 13 'Kameralı Adam', 1929 - kavisli hareketler [56]

Vertov ve kurgudan sorumlu Svilova (eşi), karelerin ilişkisini belirlemek adına 'çekim senaryosu' yazmak yerine filmi, grafik ve görsel öğelerle kurgulamışlardır (Ek B). Bu görüntüler, filmin genel anlamını vurgular nitelikte bir araya getirilmiştir.

Cadde çekimlerinde yayaların, araçların ve binaların birlikte gerçekleştirdiği devinimleri vurgulamak amacıyla yatay ve kavisli kamera hareketleri yapılmıştır. Şekil 4.13'te Kaufman'ın, görüntüyü hareket halindeki trenin eşiğinde oturarak kayda aldığı görülür. Kameramanın sanki az sonra çarpacağını belirtircesine, perdede bir anda rayların ortasında bir direk belirir. Dolayısıyla gerçekleştirilen kamera hareketleriyle sahnenin barındırdığı anlam ve çekim esnasındaki tehlikeli durumlar aktarılarak izleyici katılımcılığının arttırılması hedeflenmiştir. (Şekil 4.13)



Şekil 4. 14 'Kameralı Adam', 1929 - yıkıcı çağrışımsal montaj tekniği [56]

Kameralı Adam filminde anlaşılması zor, soyut kavram ve düşüncelere yapılan vurgular, birbiriyle alakalı olmayan ama genellikle aynı şeye göndermede bulunan görüntülerin, montaj tekniği kullanılarak bir araya getirilmesiyle sağlanır. Vertov'un 'yıkıcı çağrışımsal montaj' olarak adlandırdığı ve Eisenstein'in 'atraksiyonlu montaj' tekniği ile de oldukça benzerlik gösteren bu yöntemin bir diğer amacı, beden ve kentsel mekan etkileşimi üzerine farkındalık oluşturmaktır. Yaşayan bedenin kentsel mekanla girdiği etkileşimde ortaya çıkan devinimin barındırdığı kaos, yıkıcı çağrışımsal montaj tekniğiyle başarılı bir şekilde aktarılmıştır. (Şekil 4.14)



Şekil 4. 15 'Kameralı Adam', 1929 - tekdüzelik ve baskıcı otoriterliğe tepki [56]

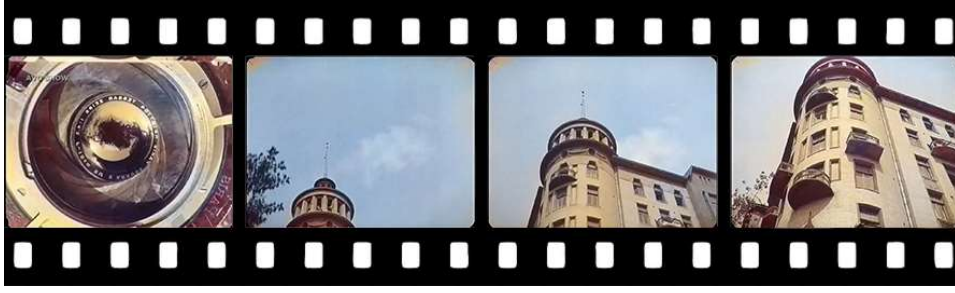
Sovyetler birliğinin sınıf ayrımına, burjuvalara karşı tepkisinin çeşitli ifadelerle aktarıldığı filmde, mimari yapıların düşüncüyü destekleyecek şekilde kurgulandığı

görülür. Şekil 4.15’de görüntülenen mimari yapının simetrik ve baskın formu, bürokrasiyi temsil etmektedir. Çeşitli animasyon teknikleriyle görüntüye müdahale ederek Sovyet devriminin, otoriter yönetimin baskıcı etkisini kırdığı vurgulanmaktadır. Yönetmen, bu görüntüler üzerinden aynı zamanda kentsel mekanın tekdüzeliğine karşı eleştirel tutumunu yansıtarak yaşanan mekan ve yaşayan bedene doğru izleyicide dolaylı bir yönlenim sağlamaktadır. (Şekil 4.15)



Şekil 4. 16 ‘Kameralı Adam’, 1929 - uyuşturan değil uyandıran sinematografi [56]

‘Gerçeklerin yüksek matematiği’ olarak Kameralı Adam filmini tanımlayan Vertov, görüntülerin aktarımında sıradan bir ifadeye başvurmamıştır. Sinematografinin gerçekleri yansıtmadaki gücünü vurgulayan yönetmen, izleyiciyi uyuşturan sinemaya karşı tepkisini çeşitli ifadelerle göstermiştir. Şekil 4.16’ da alkolün sarhoş edici etkisini, sinemanın izleyiciyi uyuşturan etkisiyle ilişkilendirdiği görülür. Filmde bu durumu aktarırken önce, Kaufman’ı büyütüp kentsel mekan üzerinde hakim bir pozisyona getirerek sinematografinin barındırdığı güce göndermede bulunur. Ardından gelen meyhane sahnesiyle sarhoş insanların bardaklara alkol dolduruluşu görüntülenir. Bardağın büsbütün kadrja alındığı sonraki görüntüde, bardağın içinde, doldurulan alkolün etkisiyle, ezilmiş pozisyonda Kaufman ve kamerası belirir. Doldurulan alkolün etkisiyle zor anlar yaşayan kameramanın az sonra kamerasıyla birlikte ayağa kalkarak bu etkiden kurtulduğu görülür. Bu sahneler, tıpkı alkolün bedeni fiziksel olarak uyuşturduğu gibi eğlence odaklı gelişen sinemanın da zihinsel olarak uyuşturduğuna dikkat çekmektedir. NEP sinemasına karşı Vertov’un başkaldırısının bir çeşit temsili olarak değerlendirilebilir. (Şekil 4.16)



Şekil 4. 17 ‘Kameralı Adam’, 1929 - insan gözünden mekan deneyimi [56]

Filmin önemli bir diğer özelliği, birçok sahnenin insan gözünden çekilmesidir. Sine-Göz manifestosuyla hedeflenenin kameranın merceği ile insan gözünü birleştirmek olduğunu aktaran Vertov, kayda aldığı görüntüler üzerinden izleyici katılımcılığına etki etmeyi hedeflemiştir. Üstelik kameranın sabit olarak kayda aldığı pan, tilt, zoom gibi objektif hareketlerinin yanı sıra kamerayı büsbütün hareket ettirerek de (dolly) sıklıkla mekanı kayda alır. Böylece tıpkı gerçek hayatta bedeninin kentsel mekanı ya da mimari bir yapıyı deneyimlediği gibi sinemasal mekan deneyimi oluşturur. Şekil 4.17’ de görüldüğü üzere, bedeninin mimari bir yapıya uzaktan yaklaşırken ki deneyimini, adeta bir şaryo üzerinde tüm aşamaları kayda alarak gösterir. Uzaktan yapının üst kotlarına odaklanan bakış açısı, yaklaştıkça yapının bütününe kavratmaktadır. (Şekil 4.17)



Şekil 4. 18 ‘Kameralı Adam’, 1929 - beden-mekan etkileşimi [56]

Vertov, çoğu filminde olduğu gibi Kameralı Adam filminde de kentli bedeni, kentsel mekan ya da bir yapıyı en doğal haliyle deneyimlediği anda kayda aldığı görülür. İzleyicinin yaşantıları üzerinden geçmiş deneyimlerine göndermede bulunarak sinemasal mekanla özdeşleşmesini sağlayan bu görüntüler, beden-mekan etkileşimini temsil eder. Bu etkileşimin oluşturduğu kaotik durum aynı zamanda sinematografinin ve endüstriyel kentin potansiyeline çağrışım yapmaktadır. (Şekil 4.18)



Şekil 4. 19 ‘Kameralı Adam’, 1929 - ‘yaşamın olduğu gibi’ çekimi [56]

Sine-Göz ilkelerinden hareketle ‘yaşamı olduğu gibi’ kayda alan Vertov, endüstriyel araçların, mimari yapıların, insan bedenlerinin etkileşimini kentsel mekana kattığı değer bağlamında filmde fazlasıyla işlemektedir. Şekil 4.19’ da görüldüğü üzere tanımsız denebilecek büyüklük ve düzlükte bir meydan, bu etkileşimleri görmek için altlık olarak kullanılmıştır. Hızla çeşitli yönlere koşuşan insanlar ve araçların birbirine paralel ve dik hareketleri kayda alınmıştır. Kentli beden hareketleri, sanayi dönemi araçlarının çalışma mekanizmasıyla bağdaştırılmıştır. Arka planda yer alan mimari yapıların oluşturduğu silüet de bu hareketliliği kendi içinde yansıtmaktadır. Dolayısıyla ‘yaşamı görüldüğü gibi’ çekmenin tek başına yeterli olmadığı ancak beden, mekan ve sinematografin bir bütün halinde kullanılarak ‘yaşamın olduğu gibi’ aktarılmasıyla izlenir olanın izleyicisiyle özdeşleşebileceği görülür. (Şekil 4.19)



Şekil 4. 20 ‘Kameralı Adam’, 1929 - final sahnesi [56]

Kameralı Adam’ın final sahnesinde, deneyime olanak tanıyan endüstriyel kentin ve sinema tekniklerinin insan algısı üzerindeki etkisi perdeye aktarılır. İnsan gözünün kameranin merceğiyle iç içeliğinin vurgulandığı bu sekansta, gerçek hayatta yaşanan kentsel mekan deneyiminin, sinemasal mekan deneyiminin oluşmasında etkili olduğu fikri hakimdir. Filmin kapanış bölümünde, kentli beden, kentsel mekan,

gündelik hayatın akışı, endüstriyel araçlar senkronize bir şekilde filmin tematik anlamını vurgulamaktadır. (Şekil 4.20)

Dziga Vertov, Kameralı Adam filminin yanı sıra çekmiş olduğu diğer filmlerle de Sine-Göz manifestosunun ilkelerini hayata geçirmeyi başarmıştır. Kinopravda ve Kinoglaz serileri (1922-1925), İleri Sovyetler! (1926), On Birinci Yıl (1928), Coşku-Donbas Senfonisi (1930), Lenin'e Dair Üç Türkü (1934), Ninni (1937) gibi belge filmler, Rus yönetmenin önde gelen eserleri arasında yer alır (Ek B).



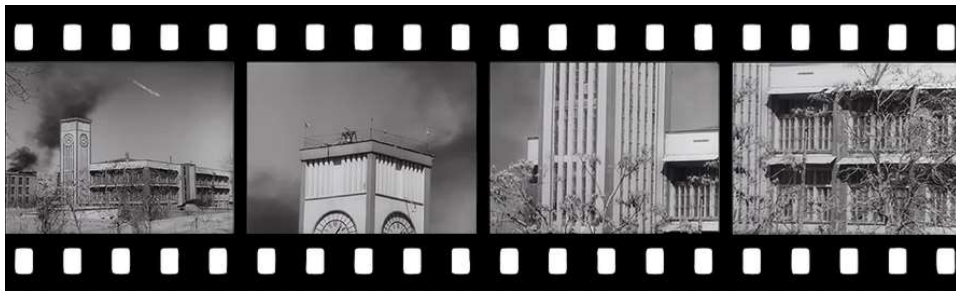
Şekil 4. 21 'On Birinci Yıl', 1928 - bedeninin mimari yapıyla etkileşimi [73]

1928 yılında gösterime giren 'On Birinci Yıl' filmini Vertov, Kameralı Adam'a kadar çektiği tüm Sine-Göz filmlerinin sinema dili açısından en üstünü olarak nitelendirmiştir. Görsel algıya dayalı çekilen film, Vertov'un tabiriyle 'gözün dili, belgesel dil ve sosyalist dil' ile işlenmiştir. Seçmiş olduğu bu ifade dilini, bedeninin kentsel ve mimari mekanlarla etkileşimini yansıtan görüntülerle destekleyerek izleyiciye aktardığı görülür. Şekil 4.21' de görüldüğü üzere Sovyet devriminin getirdiği kolektif hareket anlayışı, gündelik hayat içindeki pratikler dolayısıyla oluşan beden ile mimari yapı arasındaki etkileşimlerin kaydedilmesiyle aktarılmıştır. Yapının altındaki kabaltıdan akan su ile insanların çamaşırlarını ve hayvanlarını yıkadığı görülür. Yine aynı görüntüde yapının ön terasında bulunan insanların, izleyici olarak gerçekleştirilen eylemle iç içe olduğu görülür. Mimari yapı, dış mekan, farklı eylem içindeki bedenler bir bütünlük oluşturacak şekilde bir aradır. (Şekil 4.21)



Şekil 4. 22 'Coşku', 1930 - sesin sinemada uyarıcı etkisi [74]

Vertov'un 1930 yılında gösterime giren Coşku filmi, sesli haber filminin ilk örneğidir. Ayrıca oyuncusuz, sesli haber filmlerinin de öncülüğünü yapan bu film, dış mekanda çekilen sesli ve gürültülü haber filmlerinin zeminini hazırlamıştır [24]. Sesin sadece stüdyo koşullarında kaydedilebileceği, sesli belgesel film çekiminin imkansız olduğu varsayımlarına karşı gelen Vertov, bu varsayımların oluşmasında etkili olan ses kayıt cihazı, mikrofon gibi taşınamaz araçları dış mekana çıkarıp yürüterek üstesinden gelmeye çalışmıştır. Vertov, sinemada kullandığı görsel teknikleri, doğal seslerle destekleyerek filmin seyirci üzerindeki etkisini bir kat daha arttırmayı hedeflemiştir. Endüstriyel araçların, kilisedeki çanın, saatin vb. sesini Sine-Göz'ü destekleyecek şekilde kullandığı görülür. Filmde ses, bir orkestra şefinin batonu sallamasıyla başlamaktadır. Ardından gelen kilise çanı ve çanın uyarıcı sesi, sinemada uyuşan seyirciyi ayıltan bir temsil ifadesidir. Bir sonraki görüntüde ise sarhoşların mayışmış olduğu görüntüler, NEP seyircisine yapılan bir gönderme olarak yorumlanmıştır. (Şekil 4.22)



Şekil 4. 23 'Lenin'e Dair Üç Türkü', 1933 - mimari yapının sinema teknikleriyle aktarımı [75]

Azerbaycan, Türkmenistan, Özbekistan halklarının Lenin'e dair türkülerinin kaydedildiği 'Lenin'e Dair Üç Türkü' filmi 1933 yılında gösterime girdi. İnsan bedenlerini rol yapmadan kayda almanın önemine vurgu yapılan filmde Vertov'un

yaşayan beden ve yaşanan mekan vurgusu diğer filmlerine kıyasla oldukça fazladır. Yaşayan beden ve yaşanan mekanın olağan gözün bakış açısıyla kavranmasının zor olduğunu ancak özel sinemasal tekniklerle desteklenerek yakalanabileceğini vurgulamaktadır. Vertov, gerçekliğin sadece insan gözüyle görülen bir şey olduğu fikrinin, mikroskobik canlıların araştırılmasıyla bilimsel olarak da çürütülmüş olduğunu söylemektedir [24]. Mimari yapıların da barındırdığı anlamın çıplak gözle direkt anlaşılamayacağından sinema teknikleriyle gerçek anlamın ortaya çıkarılabileceğini ifade etmiştir. Şekil 4.23’ te görüldüğü üzere mimari bir yapının düşey ve yatay formları, kameranın pan ve tilt hareketleriyle vurgulanarak izleyiciye kavratılmıştır. (Şekil 4.23)

4.2.3.2 Sinemasal Deneyim İçin Bilinçli Seyirci

Dziga Vertov’un Sine Göz manifestosuyla arttırmayı hedeflediği izleyici katılımı, filmlerinde kullandığı tekniklerin yanı sıra seyircinin de barındırması gereken özelliklerle mümkündür. Bedeni, dünyada olmanın bir aracı olarak gören Ponty’nin geliştirdiği düşünce üzerinden değerlendirildiğinde, sinemada seyirci bedeninin gerçekleştirdiği sinemasal mekan deneyimin özü, gerçek hayat deneyimidir. Bu bağlamda Zeynep Direk’in Ponty felsefesi üzerinden elde ettiği tespit oldukça değerlidir:

“Şeylerle ilişkimizin ifadesi, kimi zaman, onları yeniden üretmekle olur. Aslında, bütün bu yeniden üretim ya da algımın dünyayı bana temsil edişi, bunca zamandır peşine düşülmüş sonsuzluk düşüncesini de sakatlamaktadır. Nicedir sonsuzluk uğruna dünyanın değeri aşağı çekilmişti. Ponty, aşkın bir ruh anlayışıyla ezilen bedeni değer kaybından kurtardığı gibi, dünyayı da kendi yapısı içinde kendi değerine teslim etmektedir.” [9]

Kapitalist sermayenin desteklediği eğlence odaklı sinemanın temel etkileme yöntemi olan uyuşturma, seyirciyi bir süreliğine gerçek hayattan koparır. Nitekim gündelik hayatın kargaşasından kaçmak isteyen seyircilerin de bu tür sinema yapıtlarını özellikle tercih ettiği görülür. Vertov, uyuşturan filmler ile uyuşan seyirciler arasındaki bu danışıklı dövüşe karşıdır. Bilinçsizleştiren sinemaya ve bilinçsiz seyirciye karşı tepkisini şöyle ifade etmiştir:

"Bütün önerilere boyun eğen bilinçsiz bir kitleye değil bilinçli insanlara ihtiyacımız var. Yaşasın gören gözlere ve duyan kulaklara sahip olan sağlıklı insanların sınıf bilinci!" [24]

Vertov, filmlerinin seyirci üzerindeki etkisini test etmek için önceden hiç film izleme deneyimi yaşamamış ya da çok az yaşamış köylüleri seçmiştir. Hem gerçek hayatı yaşayan hem de hareketli görüntüye karşı fitratı bozulmamış olan bu seyircilerin, gerçeklikle bağlantısı olmayan, yapay görüntülere karşı güvensizlik duyduğunu gözlemlemiştir. Filmlerini izleyecek olan seyircilerin tümünü bu tip köylülerden seçme şansı olmadığı için de seyircilerinden beklentisinin çok büyük olduğunu ısrarla belirtmiştir. Sinemada her gösterilene boyun eğen seyirci değil yansıtılan görüntünün çağrışımsal yapısına katılan seyircinin filmlerindeki asıl anlamı yakalayabileceğine inanır. İzleyicisinden tüm entelektüel birikimini kullanarak filmin barındırdığı ideolojik, politik, sosyolojik vurguları, bedensel ve kentsel gerçekleri kavramasını beklemektedir. Vertov, ürettiği filmlerin sinemaseverlere ulaşamadığına yönelik eleştirilere, tıpkı döneminin edebiyatçılarından Mayakovski'nin eserlerinin anlaşılabilmesi için okurlarından beklediği anlayışa yakın bir cevap vermiştir:

"Eğer NEP seyircisi öpücük ve cinayet dramalarını tercih ediyorsa, bu illa da bizim yaptığımızın yetersiz olduğu anlamını taşımamaktadır; bu pekala seyirci kitlesinin anlama açısından hala ehliyetsiz ve yetersiz olduğu anlamına da gelebilir." [25]

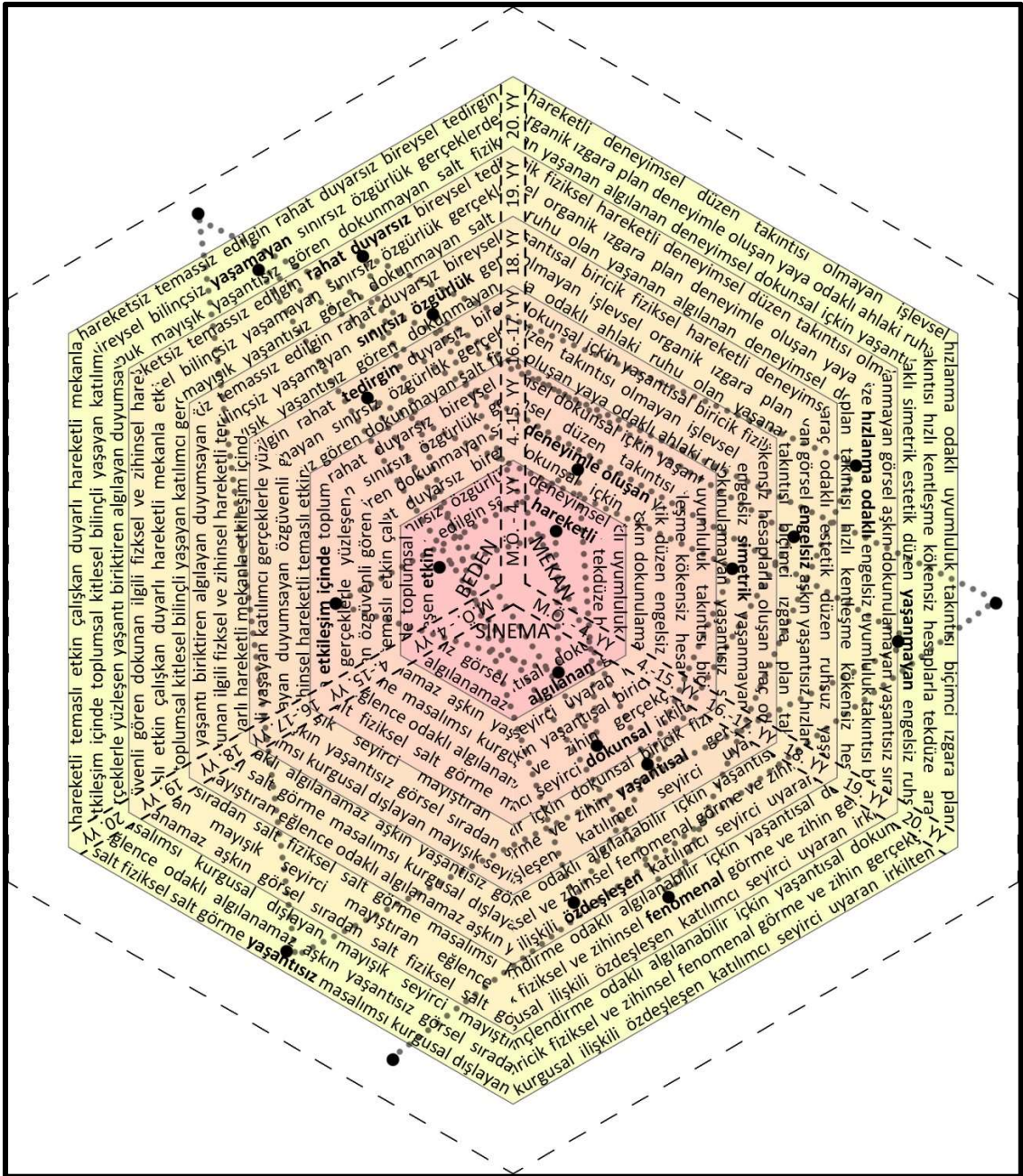
Vertov'un belge filmleri diğer filmlerle kıyaslandığında seyirciyi kent hayatına daha çok kattığı görülür. Ancak gerçekleri yorumlayarak elde ettiği sunuş tekniği, seyircide nahoş bir panzehir etkisi de oluşturabilmektedir. Böylece kapitalist sermayenin talepleri doğrultusunda gelişen eğlence odaklı sinemaya karşı bir tutum sergilemiştir. Bilinçsiz bir şekilde yapılan film izleme eyleminin izleyici bedenini daha da edilginleştirdiğini vurgulamış; sinemada izlenir olanla özdeşleşebilmenin, seyirci algısının silkelenerek uyarılmasıyla mümkün olabileceğini savunmuştur.

Kentsel mekan deneyimlerinde hareketli ve dokunarak yapılan etkileşimin azalması, bedenın mekanla algısal ilişki kurmasını da zorlaştırmaktadır. Gerçekleştirilen mekansal deneyimde, bedenın fiziksel ve zihinsel yapı anlamında bir bütün halinde incelenmesi, mekanın ise barındırdığı görsel ve algısal anlamların birbiriyle ilişki içinde olması gerekir.

Beden ve mekanın çeşitli bağlamlar tarafından belirlenmeye açık, çok anlamlı, muallak olması, mekansal deneyimin salt bilimsel ya da iki boyutlu geleneksel yöntemlerle tamamen anlaşılamayacağını gösterir. Gündelik hayatın başrolünde yer alan beden ve kentsel mekanın birbiriyle etkileşimi, belirlenmeye açık fenomenlerden oluşmaktadır. Bu fenomenlerin açıklanabilmesi de dolayısıyla fenomenolojik bir temsil aracıyla mümkün olabilmektedir. Beden, mekan, sinema disiplinlerinin birbiriyle ilişkisinin incelendiği çalışmada, fenomenolojik bir temsil aracı olarak değerlendirilen sinema üzerinden bedenın gerçek hayatta kentsel mekan ile girdiği etkileşim incelenmiştir.

Beden, mekan, sinemanın incelendiği bu çalışmada olduğu gibi interdisipliner kavramların ortak bir tema çerçevesinde incelenmesi, akademik çalışmaların kalıcılığını arttırmaktadır. Beden-kentsel mekan, beden-sinema, kentsel mekan-sinema ilişkisinin tarihsel süreç içinde geçirdiği değişim ele alındığında, giderek kentli bedenın edilginleştiği, kentsel mekan dokusunun tekdüzeleştiği, sinemada ise bilhassa mekan kullanımı üzerinden oluşturulan masalımsı kurgusal yapılarla seyirciyi dışlayan örneklerin ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada hareketli ve dokunma olarak belirlenen ortak bağlam çerçevesinde beden, mekan, sinema kavramlarının dolaysız ve ilişkisel anlamları araştırılmıştır.

Tablo 5. 2 Tezde kullanılan kavramların tarihsel süreç içerisindeki ilişkisi



Felsefik, mimari, sinemasal kaynaklar hareket ve dokunma bağlamında tematik yöntemle okunmuş; Ponty'nin 'yaşayan beden', Lefebvre'nin 'yaşanan mekan' ve 'algılanan mekan' kavramları üzerinden ideal bir beden, kentsel mekan, sinema tasavvuru yapılmıştır. Bedenin gerçek hayatta mekanı yaşayabilmesi için bilinçli hareket edebilmesi, tensel etkileşimde bulunabilmesi gerekir. Ancak tarihsel süreç içinde bedenin giderek bireyselleşerek edilginleştiği görülür. Engelsiz ve hızlanma

odaklı bir yaşam arayışındaki bedenlerin, sınırsız özgürlük arzuladığı görülmektedir. Bu durum, bedenin direnç göstermeden deneyimleyebileceği kentsel mekanları doğurmuştur. Nitekim Fransız Devrimi'nin etkisiyle kitlesel hareketi mümkün kılmak adına bedene tanınmak istenen özgürlük için mekana tanınan özgürlüğün birbiriyle çelişmesi, beden-kentsel mekan kopukluğunu yansıtan en önemli örneklerdendir. Bedeni özgürleştirmek amacıyla yapılan bu girişim ölçeksiz, yaşanmayan mekanları doğurmuş; toplumsal bir varlık olan bedenin bireyselleşmesinin nedenlerinden biri olmuştur. Mekan, yaşanabilmesi için ya deneyimle oluşmalı ya da deneyime olanak tanınmalıdır. Deneyimle oluşma imkanı olmayan kentler, geleneksel kentlerin barındırdığı potansiyelleri dikkate alarak tasarlanabilir. Dolayısıyla çeşitli fenomenlerden oluşan bu mekanlar da ancak sinema gibi fenomenolojik temsil araçlarıyla ideal bir şekilde aktarılabilir. Sinemanın sunduğu görüntünün izleyici katılımcılığını arttırabilmesi için sunulan mekanın izleyicinin gerçek hayatta gerçekleştirdiği yaşantılarla ilişkili olması gerekir. Dolayısıyla kurgusal yapının gerçekliği bastırmadan destekleyerek ön plana çıkarması izleyici katılımcılığı açısından oldukça önemlidir. Lumiere kardeşlerin hareketli görüntü aracılığıyla gerçekleri olduğu gibi yansıtarak başlattıkları film serüveni, zamanla teknolojik ve toplumsal gelişmelerin etkisiyle değişime uğramıştır. Stüdyo, ses kaydı, görsel efekt vs. gibi kurgusal yapıların da kullanılmasıyla sinemada kurgusal olanın gerçeklikle ilişkisi tartışılan bir konu haline gelmiştir. Gerçeküstücülük, Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga gibi akımlar, sinemada gerçeklik ve kurgusallığın ideal birlikteliğini bulma arayışında olmuştur. Dünya savaşları gibi birtakım toplumsal olayların da etkisiyle insanların eğlence odaklı sinemayı daha çok tercih etmesi durumu, gerçekliğin barındırdığı deneyimselliği yok sayan kurgusal yapıların artışıyla ilişkili görülmüştür. (Tablo 5.1)

Disiplinlerarası kavramların bir arada incelendiği çalışmada, öncelikli olarak sağlam bir kuramsal altyapının oluşturulması gerektiği görülmüştür. Hareket ve dokunma bağlamında yapılan tematik okumalar sonucunda; beden, mekan, sinema disiplinlerine dair elde edilen veriler analiz edilmiştir. Bedenin fiziksel ve zihinsel yapılan vurgu dolayısıyla kentsel ve sinemasal mekan deneyimi bir arada incelenmiştir. Fiziksel etkileşimin yoğun olduğu gerçek hayattaki deneyimlerimiz

kentsel mekan deneyimiyle ilişkilendirilerek hem mimarsız mimarlık pratiğinde deneyimle oluşan hem de tasarlanarak oluşup deneyime olanak tanıyan kentsel mekan örnekleri incelenmiştir. Seçilen örnek kent okumasından hareketle, günümüz kentsel tasarım anlayışı birbiriyle karşılaştırılmış ve aynen sinemadaki gerçeklik duygusunun yitimi gibi kentlerde de mekan duygusunda bir gerçeklik yitimi olup olmadığı tartışmaya açılmıştır. Nitekim yoğunlukla görme duyusu üzerinden gerçekleştirilen mekansal deneyimin yetersizliği, dokunarak ve hareketli gerçekleştirdiğimiz kentsel mekan deneyiminin önemini ortaya koymaktadır. Çünkü mekanla zihinsel etkileşimlerimiz, gerçek hayat deneyimlerimizle direkt ilintilidir. Mimarsız mimarlıkla oluşan kentlerin beden deneyimini görünür kılacak nitelikte barındırdığı özel dokular, hem geçmişe dair izleri hem de günümüz kent ihtiyaçlarını bir arada karşılayabilmektedir. Deneyimle oluşan bu kentlerin sunduğu yorum olanakları kapsamında, insanın bedensel varoluşuna dair geçmişten gelen değerlerini, sırasıyla kent, donatı, mimari ölçekte devam ettirilebileceği görülmüştür. Tasarlanarak oluşup deneyime olanak tanıyan kentler, mimar Bernard Tschumi ve Parc de la Villette projesi üzerinden incelenmiştir. Tschumi ayrıca sinemasal teknikleri projelerinde kullanması dolayısıyla bu çalışmanın kapsamıyla en ilişkili mimar olarak değerlendirilmiştir. Kentsel mekan deneyimi için belirlenen örnekler incelenerek sinemada izleyici deneyiminin sağlanabilmesi için mekan seçimi ve kullanımına dair okuyucuda belli bir fikir oluşturulması hedeflenmiştir. Bu bağlamda gerçek hayattaki yaşantıların etkisiyle görme duyusu üzerinden ekseriyetle zihinsel gerçekleşen mekansal etkileşimler, sinemasal mekan deneyimiyle ilişkilendirilmiştir. Sinemanın mekanın verdiği anlamı hayatın içinden ve olduğu gibi aktarabilme potansiyeli, fenomenolojik bir temsil aracı olarak değerlendirilmesinde etkili olmuştur. 1920'li yıllarda sinemada gerçeklik ve kurgusal yapı üzerine yapılan deneysel çalışmaların fazlalığından dolayı bu dönem tezin kapsamıyla oldukça ilişkilidir. 1917 yılında Rusya'da gerçekleşen Bolşevik Devrimi ve sonrasında yaşananların tüm gerçekliğiyle başta sinemacılar olmak üzere dönemin sanatçıları tarafından yansıtılması, Rus Devrim Sineması döneminin incelenmesinde etkili olmuştur.

İdeal her türlü mekansal deneyimin özünde yaşayan, etkin bir beden vardır. Bedenin gerçekleştirdiği hareketli ve tensel etkileşimler, mekanı yaşamasında önemli etkiye

sahiptir. Üstelik zihinsel gerçekleşen deneyimlerde, bu etkileşimlerin o an gerçekleşmesi zorunluluğu da yoktur. Geçmişte yaşanan mekansal deneyimler, daha sonra farklı bir zaman, mekan ve olay esnasında zihinsel deneyimler üzerinde etkili olabilmektedir. Çünkü salt fiziksel bir yapıda olmayan beden, zihinsel olarak yaşantılarıyla sürekli bir etkileşim halindedir. Zihinsel deneyimin gerçekleşmesinde mekanın algılanabilir oluşunun gerekliliği salt bedene indirgenemeyecek kadar çok boyutludur. Mekanın da bedenin duyularını yeterince besleyecek şekilde yaşanabilir olması gerekir. Bu bağlamda yaşanan mekana dair hareketli, dokunsal, yaşantısal, toplumsal, biricik vs. gibi özellikler gündelik hayatta deneyimlediğimiz kentsel mekanlar ile oldukça ilişkilidir. Çalışma kapsamında incelenen beden, mekan, sinema disiplinlerinin etkileşimini en iyi yansıtan mekan çeşidi olarak kentsel mekan görülmüştür. Kentsel mekanların tarihsel süreç içinde görme merkezli gelişiminden dolayı hareketli ve dokunma odaklı gelişen mekanların deneyimselliği oldukça önemli bir konu haline gelmiştir. Nitekim seçilen mekanın fiziksel anlamda deneyime olanak tanıyor oluşu, bedenin zihinsel mekan deneyimini özdeşleşerek gerçekleştirmesinde de etkilidir. Gerçek hayatta deneyimlenen kentsel mekanın beden üzerinde geçmiş, şimdi, gelecek zaman boyutunda fiziksel ve zihinsel etkiler oluşturma potansiyeli vardır. Dolayısıyla deneyimle oluşan, deneyime olanak tanıyan kentsel mekanlar, yaşayan bedenin oluşmasında oldukça etkilidir.

Mimarsız mimarlık pratiğiyle oluşan vernaküler mimarinin barındırdığı potansiyeller üzerinden günümüz kentsel planlama anlayışı için de çıkarımlarda bulunulabilir. Bu kentlere dair tesadüfi ve düzensiz olduğu yönündeki yüzeysel eleştiriler, geleneksel kentin barındırdığı asıl potansiyellerin görünmesini de engelleyebilir. Nitekim kentli ile etkileşime girmekten yoksun olan kentler, bunun bir göstergesidir. Mimar Bernard Tschumi ve Parc de la Villette projesi hem tasarlanarak oluşup deneyime olanak tanması hem de sinemanın potansiyellerinden faydalanarak tasarlanmasından dolayı çalışmanın kapsamıyla en ilişkili örneklerden biri olarak değerlendirilmiştir. Kent ve sinemadaki devingenliğin bedenin mekan deneyimine etkisini inceleyen Tschumi'nin bu araştırmayla oldukça ilişkili olduğu söylenebilir. Mimar, çelişkileri çözülmesi gereken bir problem olarak değil, kullanılması gereken bir potansiyel olarak

değerlendirir. Mimarlığı salt biçim-işlev ilişkisine indirgmeden mekan, olay, hareket çerçevesinde tanımlamıştır. Mekanın bedenın eylemleriyle ele alınması gerektiğini vurgulayan Tschumi, bu durumu tıpkı sinemada sekansların bir araya gelirken kurdukları ilişki, çakışma, devingenlik ile ilişkilendirir. Sinemada kameranın devingen objektifi aracılığıyla bedenın fiziksel hayattaki devinimlerinin gerçeğe yakın bir şekilde temsil edilebiliyor oluşu, Tschumi'nin benimsediği tasarım yaklaşımının önemini ortaya koymaktadır.

Zihinsel deneyimin gerçekleşebilmesi için fiziksel deneyimin ön koşul niteliğinde olduğu vurgusu dolayısıyla çalışmada kentsel mekan deneyimi ile sinemasal mekan deneyimi birlikte incelenmiştir. İdeal bir sinemasal mekan deneyimi için gerçek hayatta yaşayan bedenın yaşanan mekana karşı etkin bir şekilde yaşantı oluşturması gerekir. Bedenın hareketli ve dokunarak deneyimlediği bu mekan ve türevleri izleyicinin duyumlarını uyarır. Yaşantıların etkisiyle zihinde kaydolan bilincin sinemada ortaya çıkarılması, izleyici katılımcılığını arttırır. Seyirci izlediği şeye dokunamasa da dokunsayarak zihinsel bir hareketlilik yaşar. Sinema, üstelik mekansal deneyimin barındırdığı muğlaklığı en iyi aktarabilen temsil araçlarından. Hareketli görüntü olanağıyla deneyimsel mekanın barındırdığı devinimi, tüm gerçekliğiyle, bir bütün halinde fenomenolojik olarak aktarabilmektedir. Görme duyusuyla direkt algılamamanın zor olduğu, hareket ve dokunma ile ilişkili kentsel mekan; ancak sinema gibi hareket, zaman, mekan boyutunu içeren araçlarla gerçekçiliğini yansıtabilir. Sinema ve mimarlığın bu etkileşimi, her iki disiplinin kullandığı teknik ve yöntemlerle birbirlerini beslemesini sağlamıştır. İkisi de mekanın algılanabilmesi için yaşayan beden ve yaşanan mekanı konu edinir. Bu bağlamda sinemanın potansiyellerinin mimari tasarım süreçlerinde kullanılmasına örnek teşkil etmesi bakımından Bernard Tschumi ve Parc de la Villette projesi önemli bir örnektir. Sinemada filmlerin oluşturulurken mimarlığın kullanılmasına örnek olarak ise Rus Devrim Sineması yönetmenlerinden Dziga Vertov'un Sine-Göz manifestosu ve filmleri gösterilebilir.

1917 yılında gerçekleşen Bolşevik Devrimi'ni yansıtan en önemli imgeler; hareketli, katılımcı, toplumsal vs. bir şekilde elde edilen bir zafer olması dolayısıyla 'yaşayan beden' ve bu eylemin kentle iç içe gerçekleşmesi dolayısıyla 'yaşayan mekan' dır.

Üstelik bu olayın hareketli mekanizmalara ve biçimlere olanak tanıyan endüstriyelleşmenin gündelik hayatta yaygınlaştığı bir zamana denk gelmesi, ideolojik olarak belirlenen ‘yaşamak’ kavramının konstrüktivizmle ilişkilendirilmesinde etkili olmuştur. Bu durum dönemin tüm sanat dallarında olduğu gibi sinemada da karşılık bulmuş, Rus Devrim Sineması adıyla tarihe geçmiştir. Tüm bu özellikler dolayısıyla kentsel ve sinemasal mekan deneyimini ilişkili bir şekilde kullanan devrim yönetmenlerinden Dziga Vertov’un manifesto ve filmleri çalışmanın içeriğiyle oldukça ilişkilidir. Yönetmen, devrimin gerçekleşmesinde başat rol oynayan yaşayan beden ve yaşanan mekana karşı filmlerinde farkındalık oluşturmuştur. Aktardığı görüntülerin izleyicide etkin bir zihinsel deneyim oluşturabilmesi için geçmişte yaşanmış gerçek hayat deneyimleriyle ilişkili olması gerektiğini düşünür. Dolayısıyla filmler aracılığıyla sinemasal deneyime yönelttiği bakış üzerinden kentsel mekan deneyimine karşı da yeni bir bakış geliştirmiştir. Gündelik hayatın barındırdığı potansiyelleri ‘olduğu gibi’ kayda alıp sinematografinin olanaklarıyla yaratıcı bir şekilde dönüştürerek sinematik açılımlar ortaya koymuştur. Vertov’un temsil ettiği sinemada, gerçeklikten uzak kurgusal mekanlar izleyiciyi edilgin bir görsel etkileşime sürüklemektedir. Vertov, belge film yöntemiyle izleyicinin bilincine etki ederek seyirciyi uyuşturacak görüntülerden sakınmıştır. Bu bağlamda ‘yaşamı görüldüğü gibi’ değil ‘yaşamı olduğu gibi’ aktarma yönünde bir tavır geliştirdiği görülür. ‘Gerçeklerin yüksek matematiği’ olarak nitelediği ‘Kameralı Adam’ filmi, belge film türünde önemli bir deneysel örnektir. Filmde gündelik hayat, kentsel mekan ve sinema bir bütün halinde filmin üretim mantığını desteklemektedir. Çevresine karşı edilgin değil etkin beden, sabit bir stüdyo değil gündelik hayatta yaşanan mekan ve sanatsal bir ifade oluşturacak şekilde hazırlanmış kurgu ve montaj teknikleri ile ideal bir sinemasal mekan deneyiminin oluşabileceğini göstermiştir. Vertov, ayrıca bu deneyimin mümkün olabilmesi için her türlü düşünce önünde boyun eğmeğe hazır değil bilinçli bir seyircinin olması gerektiğini de vurgulamıştır [24]. Sinemada zaten fiziksel anlamda pasif olmak durumunda kalan izleyicinin zihinsel olarak etkinleşmesi, mayısmadan bilinçli bir şekilde izlenir olanla özdeşleşmesiyle mümkün olabilir. Bu bağlamda Vertov’un mekanın sinematografik temsili bağlamında beden-mekan etkileşimini aktarma biçimi örnek bir pratik

niteliğindedir. Yönetmen Vertov ve bağlı olduğu Rus Devrim Sineması dönemi, mimarlık ve sinema ilişkisi üzerine yapılacak çalışmalar için uygun bir örnek alan sunmaktadır. Mimar Bernard Tschumi ve yönetmen Dziga Vertov'un eserlerini üretirken sinema ve mimarlık disiplinlerini birlikte ele almaları, kentsel ve sinemasal mekan deneyiminin ilişkisel birlikteliğini göstermektedir. Tschumi, sinemada sekanslar arası geçişlerin anlamının mimari mekanda bedeninin mekan, olay, hareket ile kurduğu devinimsel ilişki ile açığa çıktığını savunur. Hareketli ve dokunarak gerçekleşen eylemleri, mimariyi oluşturan temel yapılarından biri olarak ele alır. Oluşan devinimi sinemadaki sekanslar arasındaki geçişle ilişkilendirir. Vertov da tıpkı Tschumi gibi hareketi, filmlerinin odak noktası yapmıştır. Sinematografinin sağladığı hareketli görüntü ve çeşitli montaj teknikleriyle gerçek hayattaki deneyimsel mekanın daha etkili bir şekilde izleyiciye aktarılabilceğini gösterir. Kurgusal yöntemlerle destekleyerek oluşturduğu dinamizmi, gerçek hayatta kentsel ve mimari mekanın barındırdığı hareketle ilişkilendirmiştir. Dolayısıyla tasarımları hakkında ne tam kurgusal ne de tam gerçekçi değerlendirmede bulunulamayan her iki sanatçı, hem kurgusal hem de gerçekçi bir yaklaşımla sanatlarını icra etmiştir.

Deneyimle ve tasarlanarak oluşmak gibi farklı yollardan aynı olguyu ortaya çıkartan kentlerin sunduğu yorum olanakları kapsamında, insanın bedensel varoluşuna dair geçmişten gelen değerlerini, sırasıyla kent, donatı, mimari ölçekte devam ettirilebileceği görülmüştür. Bu durumun, tıpkı çalışmanın bir diğer inceleme alanını oluşturan sinemada, 'olduğu gibi' aktararak kentin tüm gerçekliğiyle algılanmasını sağladığı söylenebilir. Dolayısıyla kentteki incelikleri algılayabilen kişilerin sinemasal mekana dair söylemleri de bu doğrultuda geliştirilebilir. Gerçek hayattaki mekan deneyimleriyle sinemada izleyerek gerçekleştirilen mekan deneyimlerinin ilişkisel birlikteliğine vurgu yapan bu çalışmada, izleyicinin hareketli ve dokunarak edindiği yaşantılar üzerinden bu yönde üretilmiş filmleri sorgulamasına vesile olabileceği görüşü çıkartılmıştır. Bu bağlamda çalışma, görme duyusu üzerinden etkin bir deneyim için tıpkı sinemadaki gibi mekan deneyimi kurgulamanın nasıl etkili olabileceğine yönelik ileride yapılacak çalışmalara tartışma ortamı açmıştır.

- [1]Öztürk, M., (2014). Sine-Masal Kentler, Modernitenin İki “Kahramanı” Kent ve Sinema Üzerine Bir İnceleme, Doğu Kitapevi, İstanbul.
- [2]Sarıgül, S. S., Allmer, A., (2018). Tekerlekli Sandalyenin Sinemasal Rolü: Koolhaas’ın İzinden Bir Ev Yaşamı, Sanat ve Tasarım Dergisi, Ankara, 22: 227-253
- [3]Öztürk, S., Kılıç, İ. Ö., (2017). Woody Allen Sinemasında Bir İletişim Mekanı Olarak Banklar, Akdeniz İletişim Dergisi, Antalya, 27: 182-200
- [4]Lemoine, L., (2008). Koolhaas’ın Ev Yaşamı, <https://www.youtube.com/watch?v=5T0VGV8DaMA&list=PLQzifEyR-H4p2Jz65w8K0JBTG0wb-bSB5&index=4> , 30 Mart 2021
- [5]Ponty, M. M., (2017). Algının Fenomenolojisi, çev: Sarıkartal, E., Hacımuratoğlu, E.,İthaki Yayınları, İstanbul.
- [6]Direk, Z., (2003). Dünyanın Teni, Merleau-Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler, Metis Yayınları, İstanbul.
- [7]Sharr, A., (2013). Mimarlar İçin Heidegger, çev: Atmaca, V.,Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- [8]Ballantyne, A., (2012). Mimarlar İçin Deleuze & Guattari, çev: Ögdül, R.,Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- [9]Lefebvre, H., (2014). Mekanın Üretimi, çev: Ergüden, I.,Sel Yayıncılık, İstanbul.
- [10]Rasmussen S. E., (2013). Yaşanan Mimari, çev: Erduran, Ö.,Remzi Kitapevi, İstanbul.
- [11]Lefebvre, H., (2010).Gündelik Hayatın Eleştirisi II, çev: Ergüden, I., Sel Yayıncılık, İstanbul.
- [12]Mumford, L., (2007). Tarih Boyunca Kent: Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği, çev: Tosun, T., Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- [13]Bektaş, C., (1981). Kimin bu Sokaklar, Alanlar, Kentler, Alan Yayıncılık, İstanbul
- [14]Cansever, T., (2010). Osmanlı Şehri, Timaş Yayınları, İstanbul
- [15]Tschumi, B., (2018). Mimarlık ve Kopma, çev: Tümertekin A., Janus Yayıncılık, İstanbul.
- [16]Berger, J., (1999). Görme Biçimleri, çev: Salman, Y.,Metis Yayınları, İstanbul.
- [17]Ponty, M. M., (1996). Göz ve Tin, çev: Soysal, A., Metis Yayınları, İstanbul
- [18]Sennett, R., (2002). Ten ve Taş, çev: Birkan, T.,Metis Yayınları, İstanbul.
- [19]Pallasmaa, J., (2020). Tenin Gözleri, çev: Kılıç, A. U.,Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- [20]Bazin, A., (2011). Sinema Nedir?, çev: Şener, İ., Doruk Yayınları, İstanbul

- [21]Baysan Serim, I., (2014). Sinema, Mimarlık ve Kent Üzerine Değınmeler, Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi, İstanbul, 30: 2-9
- [22]Baysan Serim, I., (2014). Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine, Betonart, İstanbul, 41: 44-49
- [23]Baysan Serim, I., (2017). 1917 Ekim Devrimi'nin İki Dispozitifi: Mimarlık ve Sinema, Arredamento Dergisi, İstanbul, 314: 50-64
- [24]Vertov, D., (1984). Sine-Göz, çev: Ergenç, A.,Agora Kitaplığı, İstanbul.
- [25]Petric, V., (2000). Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm, çev: Yamaner, G.,Öteki Yayınevi, Ankara.
- [26]İşler, A. Ş., (2004). Sanat Eğitiminde Disiplinlerarası Tematik Yaklaşım, Milli Eğitim Dergisi, Ankara
- [27]Ulbricht, J., (1998). Interdisciplinary Art Education Reconsidered, Art Education, Oxfordshire
- [28]Baltacı, A., (2017). Nitel Veri Analizinde Miles Huberman Modeli, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Kırşehir
- [29]Yücel, A., Ökem H. S., (2020). Mekanın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekan İlişkisi, Kent Akademisi Dergisi, Ordu, 13: 688-700
- [30]Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü, <http://www.tubaterim.gov.tr/> , 21 Nisan 2020
- [31]İskelet-Kas Sistemi, https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nsan_kas-iskelet_sistemi, 10 Ekim 2020
- [32]Psikomotor Gelişim Nedir?,<https://medium.com/@derssoyna>, 11 Ekim 2020
- [33]Çelik, O. B., (2018). Elit Sporcuların ve Sedanter Bireylerin Psikolojik Dayanaklılık Profilleri, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara
- [34]Hasol,D., (1975). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü,Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- [35]Dervişoğlu, E., (2008). Mekan ve Beden İlişkisi: Mekanın “Bedenle Kavrayış” Üzerinden Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [36]Kaçmaz, G., (1996). Mimarlık ve Sinema: Mekana Dair Bir Temsiliyet İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [37]Sennett, R., (1999).Gözün Vicdanı-Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam, çev: Sertabiboğlu, S., Kurultay, C., Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- [38]Türk Dil Kurumu Web Sitesi, <https://sozluk.gov.tr/> , 22 Nisan 2020
- [39]Deleuze, G., (2004). Sinema-l Hareket-İmge, çev: Özdemir, S., Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- [40]Üstün, E., (2015). Sinematografik Üretim: Mekan ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- [41] Pudovkin, V., (2007). Sinemanın Temel İlkeleri, çev: Özön, N., Bilgi Yayınevi, Ankara.
- [42] Okanlı, A., (2016). Duyum ve Algı Kavramları, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Erzurum
- [43] Ponty, M. M., (2005). Algılanan Dünya Sohbetler, çev: Aygün, Ö., Metis Yayınları, İstanbul.
- [44] Platon, (2007). Yasalar, çev: Şentuna, C., Babür S., Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- [45] Pallasmaa, J., (2007). The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Rakennustieto, Helsinki.
- [46] Trenin Gara Girişi, <https://www.imdb.com/title/tt0000012/>, 9 Kasım 2020
- [47] Gök, C., (2007). Sinema ve Gerçeklik, Sosyal Bilimler Dergisi, İstanbul, 1: 112-123
- [48] Eriyen Mum Resmi, <http://enteresan-bilgi.blogspot.com/2012/08/mum-yannca-nicin-geriye-bir-sey-kalmyor.html>, 01 Ocak 2021
- [49] Ala, M. G., (2014). Mimari Temsilde Hareket imgesi: Gündelik Hayat ve Sinematografi üzerinden Okuma, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [50] Beşışık, G., (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- [51] Bankır, S., (2016). Rakip ve Mahpus Romanlarında Ben ve Öteki İlişisine Fenomenolojik Bir Bakış, RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, Kırklareli, 1: 11-17
- [52] Lascaux Mağarasından Görüntü, <http://randolfs.blogspot.com/2007/04/altamira-and-lascaux-cave-paintings.html>, 24 Kasım 2020
- [53] Diego Velazquez'in "Las Meninas" Tablosu, <https://www.sanatabasla.com/2012/07/nedimeler-las-meninas-velazquez/>, 24 Kasım 2020
- [54] Umberto Boccioni'nin "Unique Forms of Continuity in Space" Heykeli, https://tr.wikipedia.org/wiki/Umberto_Boccioni, 25 Kasım 2020
- [55] Montagu, A., (1972). Touching the Human Significance of the Skin, Perennial Library, Londra
- [56] Vertov, D., (1929). Man with a Movie Camera, <https://www.youtube.com/watch?v=cGYZ5847FiI&t=973s>, 1 Eylül 2020
- [57] Kara, Z., (2013). Kentli Beden: Mardin'de Dokunma Eşikleri, İdeal Kent-Kent Araştırmaları Dergisi, Ankara
- [58] İnce, T. E., (2007). Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekanı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [59] Yücel, A., (1981). Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- [60]Elmacı, T., (2010). Türk Sinemasında Kent ve Öteki, Akdeniz Sanat Dergisi, Antalya. 3: 69-86
- [61]Bal, O. E., (2015). Hareketin Deneyimiyle Anlık Mekan Tasarımı, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [62]Toledo Kentinin Fotoğrafı, <https://www.spain.info/en/destination/toledo/> , 30 Eylül 2020
- [63]Berger, J., (1999).Görünüşe Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar, çev: Somay, B.,Metis Yayınları, İstanbul.
- [64]Jetsonen, J., Jetsonen S., (2012). Alvar Aalto Houses, Princeton Architectural Press, New York.
- [65]Ekincioglu, M., (2000). Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi-Bernard Tschumi, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- [66]Akyıldız, Ö., (2012). Mimari Mekanların Sinemanın Kurgusal Mekanları Üzerine Etkileri, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- [67]Belgesel Sinema ve Toplumsal Hareketler, <https://filmloverss.com/belgesel-sinema-toplumsal-hareketler/>, 20 Kasım 2020
- [68]Pabst, G. W., (1925), Neşesiz Sokak, <https://www.youtube.com/watch?v=7E09ItKHLc4> , 18 Ocak 2021
- [69]Ophüls, M., (1950), Aşk Çemberi, <https://www.youtube.com/watch?v=kZqZqHOJ3U0&list=PLfi6Y2hIfLXbrRzBpozfhP27XX0iYQ8I&index=3> , 18 Ocak 2021
- [70]Eisenstein, S., (1925), Potemkin Zırhlısı, <https://www.youtube.com/watch?v=Ddq09-Ot8nU&t=522s> , 18 Ocak 2021
- [71]Eisenstein, S., (1928), Ekim, <https://www.youtube.com/watch?v=YVuf3T3k-W0&t=230s> , 18 Ocak 2021
- [72]Kamerahı Adam Film Afiş, <https://www.alamy.com/movie-poster-man-with-a-movie-camera-1929-image186148546.html> , 10 Eylül 2020
- [73]Vertov, D., (1928), On Birinci Yıl, <https://www.youtube.com/watch?v=SSve8HNjZ4Y&t=28s> , 18 Ocak 2021
- [74]Vertov, D., (1930), Coşku-Donbas Senfonisi, https://www.youtube.com/watch?v=0_oPp9Yk-eg , 18 Ocak 2021
- [75]Vertov, D., (1933), Lenin'e Dair Üç Türkü, <https://www.youtube.com/watch?v=3I3JwURXpJA> , 18 Ocak 2021
- [76]Dziga Vertov'un Manifestosu: Sine-Göz, <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/08/dziga-vertovun-manifestosu-sinema-goz.html> , 22 Nisan 2020
- [77] Hays, K. M., (1998). Architecture Theory Since 1968, Peter Eisenman, Moving Arrows, Eros and Other Errors: An Architecture of Absence, Columbia Books of Architecture, Newyork.

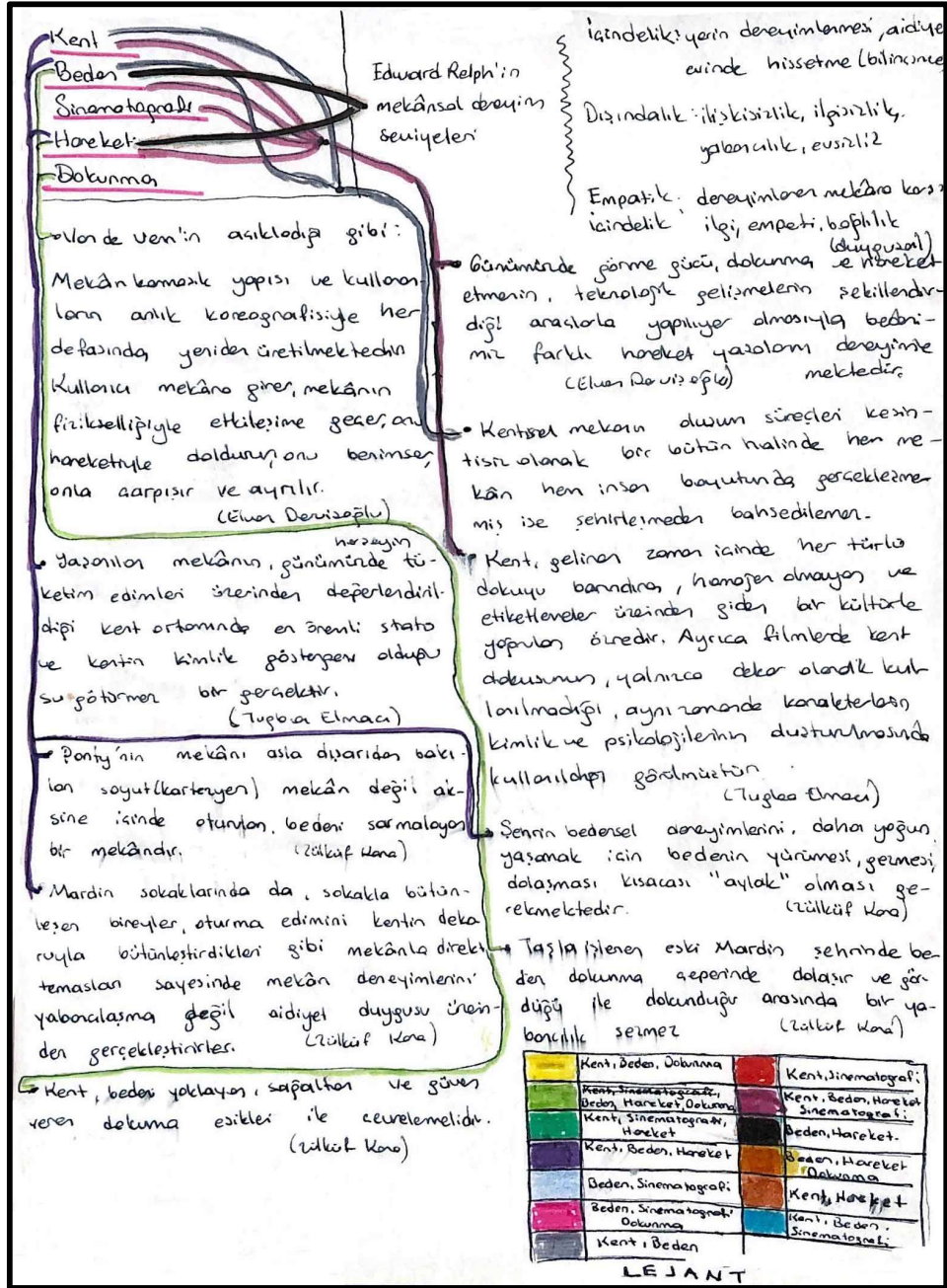
- [78] Ala, M. G., (2014). Mimari Temsilde Hareket imgesi: Gündelik Hayat ve Sinematografi üzerinden Okuma, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

A

ÇALIŞMA YÖNTEMİ

YÖNTEM	YÖNTEM
■ Ötekileştirilmiş bireyin örnek filmler üzerinden kentteki konumunun incelenmesi.	■ Bilim-kurgu sineması ve mimarlık ilişkisi analiz edilmiştir. Bilim-kurgu edebiyatının tarihsel gelişimi incelenmiş. Philip K. Dick'in
■ Marden şehri üzerinden beden-kent incelenesi	5 film üzerinden yakın gelecekteki fiziksel çevreler ⁱⁿ konu incelenmesi yapılmıştır.
■ Woody Allen Sinemasından seçilmiş 12 film üzerinden inceleme	■ Örnek filmler üzerinden mimari mekanların sinemadaki yeri sorgulanmıştır. Mekan ve sinemanın laboratuvar taranması ve tarihsel süreçleri ele alınmıştır.
■ 2000'ler Türk sineması üzerinden "Sanat Sinemasına" bakılmış. "Popüler" film örnekleri dışarıda bırakılmıştır.	■ bedenle kavrayan hareket deneyimiyle dönüş- tüpü kendi sürecini deneyler ve deneyimler olarak sunmak-tadır. Deney = kentte perspektiften bedensel kesifler Deney = bu kesiflerden esinlenerek kavrancının ele alması (yazı ile)
■ "Kadhas (Minor)" Eu Yaroni filmi üzerinden fiziksel, sosyolojik bireyin yaşam mekânını irdelemiştir.	■ Çeşitli sanat - mimarlık disiplinlerinin, algı- duyumu, hareket-devinimi, olay programı olarak ortaya konulan manipülasyon yöntemlerinin beden ve mekan dâhil nasıl yorumlanabileceği somut örnekler aracılığıyla irdelemiştir.
■ Görsel anlatımda mekan-beden ilişkisinin sosyo-kültürel yapıyla olan bağlantısını. Hektik Refik sineması üzerinden incelenmiştir.	■ Muharraf beden kavramı; Bakhtin'in → karnaval, Delan ve Guattari'nin → Organik Beden, Lefebvre'nin → toplumsal mekan üretimi, Debord'un "Çiplak kent" salımları üzerine inşa edilmiş olup hem mimarlık-sanat disiplinleri içerisinde kent yaşamında taşıyıp taşımıştır. Sesi potansiyelleri bu bağlamda ele alınmıştır.
■ İncelenen daha çok sorgulama yapılmıştır	■ Dans üzerinde, bedenin mekan deneyiminin görseli
■ Renessans gibi şehrin ara kavram olarak perdede yansıtıldığı model filmlere referans vererek "mimari şehir inajları" incelenmiştir.	■ Sinematografinin zaman ile bütünleşik yeni bir mekan sunması ve izleyiciyle bu bedne kavuşması
■ Beden sineması üzerinden kente arayüz olarak yaklaşmıştır.	■ Dispotik ^{görsel} ^{beden} ^{mekan} bilim-kurgu filmleri aracılığıyla
■ Sinematik olayların içerdiği beden, başlık ve mekanların John Woo Sineması üzerinden çözümlemek.	■ Sinema-kent ilişkisine genel bir giriş
■ Kırım, Sinema ve Kente dair kavrancının asklonalarını, felsefesi ve mimarların söylemleri üzerinden yapılmaktadır. Mutlak yapılarca vama sorumluluğu güdülmüştür.	■ Beden, deneyim, mekan kavramları laboratuvar çalışması → farklı düşüncelerin fikirleri sayı ortayya konular "Entelektüel" kavramı ile mekânsal deneyim birleştirilmiştir
■ Görseller, literatür araştırmaları ve seçilen filmlerin analizi sonucu elde edilen tüm veriler bir araya getirilip sentez oluşturulmuş ya salıstırılmıştır.	■ Zaman mekan paradoksal ilişkinin tarihsel süreci → film üzerinde okunabilir
■ Kaynak toplanması ve filmlere bakılma ileri ara bölümde yapılmıştır. Wall-Street filmi alınarak kavrancın filmdeki mekânı incelenmiştir.	
■ Sinema üzerinden mekânsal okumalar yapılmıştır. Seçilen filmlerin ara mekânları, mekân-ses duyumsamaları ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir.	

A circular gel electrophoresis image showing two horizontal bands. The top band is orange and the bottom band is dark purple. The lane is labeled with the number '4' in the top right corner.



B

DZİGA VERTOV SİNEMASI

SİNEMA- GÖZ (1923)

"Ben gözüm.

Mekanik bir göz.

Ben, size dünyayı yalnızca onun bakış açısıyla yansıtan makine. Artık insanın devinimsizliğinden kurtulacağım. Sürekli hareket halindeyim.

Nesnelere yaklaşıp, uzaklaşıyorum. Üzerlerine süzülüp aralarından geçiyorum.

Bir yarış atıyla at başı gidiyorum.

Kalabalıkları tüm hızıyla aşıyor, taarruz eden askerlerin önünde gidiyorum. Uçaklarla havalanıp sırt üstü düşünüyorum. Tıpkı çevremdeki bedenler gibi düştüğüm yerden kalkıyorum. İşte ben buyum. Karmakarışık manevralarla dönerken birbirlerinin peşi sıra kaydettiğim hareketleri yığınlar halinde bir araya getiren bir makineyim.

Zamanın ve mekanın sınırlarından bağımsız bir halde, evrenin her noktasına dilediğim şekli veriyorum. Size tanımadığınız bir dünyanın kapılarını aralıyorum. Yolumu dünyayı yeniden değerlendirerek açıyorum.

Dramatikleştirilmiş sinema insanlığın afyonudur.

Kahrolsun beyazperdenin ölümsüz kralları ve kraliçeleri, yaşasın öncülerin sıradan hayatlarında ve tezgâhlarının başındaki çekimleri.

Kahrolsun burjuvazinin düzmece senaryoları.

Yaşasın hayatın kendisi.

Dramatik sinema kapitalistlerin elinde öldürücü bir silahtır. Günlük yaşamımızdaki devrimci uygulamalarımızla bu silahı düşmanımızın elinden alacağız.

Çağdaş sanatsal dramlar eski dünyanın kalıntılarıdır. Bu, devrimci perspektiflerimizi burjuva sosuyla yavanlaştırma girişimidir.

Hayatımızın sahnelenmesine son verin.

Bizleri olduğumuz gibi çekin. Yazarın senaryosu hakkımızda uydurulmuş hikâyelerden başka bir şey değildir.

Her birimiz diğerlerininkini aksatmadan kendi işlerine devam etmelidir. Kinokslar'ın amacı rahatsız etmesizin sizi çekmektir. Yaşasın Devrimin Sinema-Gözü!

BİZ

"Biz kendimizi çöplüklerden bolca malzeme toplayan paçavracı sinemacı sürüsünden ayırt edilemez için "Kinoks" olarak adlandırıyoruz.

Bu küçük panayı tüccarlarının alışverişleriyle "Kinokslar"ın gerçek sineması" arasında herhangi bir benzerlik yoktur. Çocukluk anılarıyla yüklenmiş Rus- Alman psikolojik-dram sineması bize budalalıktan öte bir anlam taşımamaktadır.

Kinoks, büyük ölçüde görkemli bir görüntü dinamizmine dayanan Amerikan serüven filmlerindeki Pinkertonvari sahneye koyuşlardaki yakın çekimlerle, hızlı geçişlere teşekkül eder. Bu iyidir, ama bütünyle düzensiz ve kesin bir devrim araştırmasından yoksun olarak oluşturulmuşlardır. Psikolojik dramlara oranla bir üstünlüğe sahip olmalarına karşın, bunlar herhangi bir temelden yoksun, sıradan yapıtlardır. Kopyanın birer kopyasıdır.

Biz ilan ediyoruz ki, eski romanlaştırılmış, tiyatrolaştırılmış ve diğer filmler cüzamlıdır.

- Onlara yaklaşmayınız!
- Gözlerinizle dokunmayınız!
- Ölüm tehlikesi vardır!
- Buluşucudurlar!

Biz Kinoks sinemasını müzik edebiyat ve tiyatro gibi diğer sanatlardan arıtıyor ve bize özgü bir ritim arıyoruz. Bunu da, ancak şeylerin devinimlerinde bulabileceğimizi sanıyoruz.

Biz sesleniyoruz:

Romanın tatlı kucaklamasından,
Psikolojik romanların zehrinden,
Aşk tiyatrosunun sıkıcılığından,
Kaçın!

Müziğe sırt çevirin,

Kendi ritmimiz ve kendi değerlendirmelerimizle, kendimize özgü araçların arayışı içinde büyük aşamalar kaydederek üçüncü boyuta zamanı da katarak dört boyutlu sinemaya ulaşalım.

Yarının sinema sanatının bugünün sinemasının yansıması olması gerektiğini düşünüyoruz. Sinema sanatının yaşayabilmesi için sinematografi ortadan kalkmalıdır. Bu durumun bir an evvel gerçekleşmesini istiyoruz.

Farklı sanatların bir araya getirilmesiyle oluşan, birçokları tarafından "sentez" sineması olarak adlandırılan bu olguyu reddediyoruz.

Renkler özenle seçilmiş olsa da ürkütücü renklerin karışımı ürkütücü bir renk vereceğinden dolayı beyazı elde etmek mümkün değildir.

Doruklarına varamadıkları sürece, farklı sanatların asli birliğine ulaşamazlar. Sinemamızı, tiyatro ve edebiyatın içine nüfuz etmiş olan her türlü hastalıktan kurtaracağız. Ona nesnelerin deviniminde kendine özgü bir ritim kazandıracğız. Devrimin sanatı sinema, tüm dikkatlerimizi bugünün insanı üzerine yoğunlaştırmamıza hiçbir şekilde mani olmuyor.

Tıpkı makineler gibi insanların da dengesizliği ve düzensizliği bizi utandırıyor.

Gelişmelere ayak uyduramayan insanın filmini çekmeyi düşünmüyoruz.

Makinenin lirizminden tartışılmaz bir şekilde makineleşmiş insana geçeceğiz. Makinelerin ruhunu açığa çıkararak işçinin işliğini, çiftçinin traktörünü, makinisti lokomotifini sevdireceğiz.

İnsanı ve makineyi yakınlaştıracğız.

Yeni insanı yaratacağız.

Beceriksizliklerinden arınmış ve makinenin öz ve biçimindeki gelişmelerin getirdiği zorluklara alışmış bu yeni insan, filmlerimizin ana temasını oluşturacak.

Mekanığın büyümesine kapılmış bu yeni insan, makinenin işlevini yüceltecek kimyasal tepkimelerin harikalarına doğru ilerlerken mekanik ve akkor halindeki araçlar sayesinde şiiirler, senaryolar yazacak.

Bu yeni insan, akan yıldızların, gökyüzü olaylarının ve gözlerimizi kamaştıran projektörlerin devinimini gözlemleyecek.

SİNEMA-GÖZ

"Sinema-Göz" sinema analizdir.

"Sinema-Göz" "uzakların kuramı"dır.

"Sinema-Göz" perdede bağıntıllık kuramıdır.

Saniyede 16 kare görüntüsünü kaldırıyorum. Çünkü bunlar artık hızlı çekimlerin ve hareketli alıcıların görüntüleri yanında basit birer çekim yöntemi olarak kalmaktadırlar.

"Sinema-Göz"ü gözün göremediğini çekebilene, teleskop ve mikroskop gibi sınırsız ve mesafesiz görebilene olanağını sağlayan bir telegöz, bir göz ışını, ani bir görüş olarak tanımlamalıyız.

"Sinema-Göz" aşağıdaki hususları amaçladığından birbirini tamamlayan tüm bu tanımlamaları içermektedir. Çünkü "Sinema-Göz":

Tüm sinema olanaklarını
Tüm sinema buluşlarını
Tüm yöntem ve metotları

JENERİK

Kameralı Adam

Selülit Üzerine Kayıtlı

6 MAKARA

Yapım VUKFU

1929

(Bir Kameraman'ın Günlüğü'nden Bir Kesit)

(365 kr.)

SEYİRCİLERİN DİKKATİNE:
BU FİLM

Kendisini Temsil Etmektedir

Görünen Olayların

SİNEMASAL İLETİŞİM İÇİNDEKİ DENEYİMİ

(629 kr.)

ALTYAZILARDAN YARARLANILMAMIŞTIR

(Altyazısız Bir Film)

(765 kr.)

SENARYODAN YARARLANILMAMIŞTIR

(Senaryosuz Bir Film)

(901 kr.)

TİYATRODAN YARARLANILMAMIŞTIR

(Dekorsuz, Oyuncusuz vs... Bir Film)

(1.061 kr.)

BU DENEYSEL ÇALIŞMA
KENDİNİ TİYATRO VE EDEBİYAT DİLİNDEN
TÜMÜYLE KOPARMA TABANINDA
GERÇEKTEN ULUSLARARASI ÇAPTA
BİR SİNEMA DİLİ YARATMA EĞİLİMİYLE
GERÇEKLEŞTİRİLMİŞTİR

(1.476 kr.)

Deneyimin Yazarı-Süpervizörü

Dziga VERTOV

(1.580 kr.)

Şef Sinematograf

M. KAUFMAN

(1.660 kr.)

Kurgu Asistanı

E. SVILOVA

(1.776 kr.)

DZİGA VERTOV'UN FİLMOGRAFİSİ

- 1918-19, Haftalık Sinema (Film Weekly)
1919, Radonezh'in Sergei'nin Dünyadan Göçüşünden Geri Kalanlar (The Exhumation of the Remains of Sergei of Radonezh)
1919, Devrimin Yıldönümü (Anniversary of the Revolution)
1919, Mironov Vakası (The Mironov Trial)
1920, Tsaritsyn Savaşı (Battle of Tsaritsyn)
1920, Mironov Duruşması (The Trial of Mironov)
1920, Rehber Gemi 'Kızıl Yıldız' (Instructional Steamer 'The Red Star')
1920, Tüm Rusya'nın Büyük Kalinin'i (The All-Russian Elder Kalinin)
1921, Ajit-Tren VTSK (The Agit-Train VTSK)
1921, XIII. Ordunun Askeri, Yoldaş Kozhevnikov (Commander of the XIII Army, Comrade Kozhevnikov)
1921, İç Savaşın Tarihi (History of the Civil War)
1922, S.R. Davası (The Trial of the S.R.)
1922, Depo Bölümü (Department Store)
1922, Sinema-Gerçeği (Film-Truth)
1923, Dün, Bugün, Yarın (Yesterday, Today, Tomorrow)
1923, Bahar Sinema-Gerçeği (Spring Film-Truth)
1923, Çatışmanın Beş Yılı ve Zafer (Five Years of Struggle and Victory)
1923, Bugün (Today)
1923, Goskino Filmin Takvimi (Calendar of Goskino Film)
1924, Karadeniz-Arktik Okyanus-Moskova (Black Sea-Arctic Ocean-Moscow)
1924, Leninist Sinema-Gerçeği (Leninist Film-Truth)
1924, Sovyet Oyuncakları (Soviet Toys)
1924, Humörler (Humoresques)
1924, Siz Bize Hava Verdiniz (You Have Given Us The Air)
1924, Sinema-Göz – Farkında Olunmayanları Yakalayan Yaşam (Film-Eye - Life Caught Unawares)
1925, Köylülerin Yüreğinde Lenin Yaşıyor (In the Heart of the Peasant Lenin Is Alive)
1925, Radyo Sinema-Gerçeği (Radio Film-Truth)
1925, Baltık Filosu Gemisinin Dış Seferi, 'Aurora' Seferi ve Eğitim Gemisi 'Komsomolets' (The Foreign Cruise of the Ship of the Baltic Fleet, the Cruiser 'Aurora' and the Training Ship 'Komsomolets')
1926, Sovyet, İleri! - Şimdi, Geçmişte ve Gelecekte Moskova Sovyeti (Forward March, Soviet! - The Moscow Soviet in the Present, Past and Future)
1928, On Birinci Sene (The Eleventh Year)
1929, Kameralı Adam (The Man with the Movie Camera)
1930, Coşku - Don Basın Senfonisi, (Enthusiasm - Symphony of the Don Basin)
1934, Lenin Üzerine Üç Türkü (Three Songs About Lenin)
1937, Ninni (Lullaby)
1937, Sergo Ordzhonikidze'nin Anısına (In Memory of Sergo Ordzhonikidze)
1938, Kahraman Sovyet Kadınlarının Zaferi (Glory to Soviet Heroines)
1938, Üç Kadın Kahraman (Three Heroines)
1941, A Zirvesi Bölgesinde (In the Region of Peak A)
1941, Kana Kan - Cana Can - SSCB Sınırlarındaki Alman Faşist Saldırganların Suçları (Blood for Blood - Death for Death - Crimes of the German Fascist Invaders on the Territory of the U.S.S.R.)
1941, Ateş Hattında - Belgesel Kameramanları (In the Line of Fire - Newsreel Cameramen)
1942, Size, Cepheye - Kazakistan'ın Övgüleri Cepheye (To You, Front - Kazakhstan's Tribute to the Front)
1942, Ala-Tau Dağlarında (In the Mountains of Ala-Tau)
1944, Gençlik Yemini (The Oath of Youth)
1944, Günün Haberleri (News of the Day)

TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR

Makale Yayını

1. Yücel A., Ökem H. S., (2020). Mekanın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekan İlişkisi, Kent Akademisi, Ordu, 13: 688-700