



Article Info	RESEARCH ARTICLE	ARAŞTIRMA MAKALESİ	
Title of Article	Body-Space Interaction in the Context of the Cinematographic Representation of the Space		
Corresponding Author	Abdullah YÜCEL Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü abdullahyucel@yvu.edu.tr		
Received Date	14.11.2020		
Accepted Date	07.12.2020		
Author / Authors	Abdullah YÜCEL Hikmet Selim ÖKEM	ORCID: 0000-0002-1934-5477 ORCID: 0000-0002-5873-1442	
How to Cite	YÜCEL, A. ve ÖKEM, H. S., (2020). Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi, Kent Akademisi, Volume, 13, Issue 4, Pages: .688-700.		

Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi

Abdullah YÜCEL¹
Hikmet Selim ÖKEM²

ABSTRACT:

This study, which examines the relationship between architecture and cinema phenomenologically, focuses on the interaction of the body with the urban space in the context of the representation of space through cinema. The answer to the question of how the audience's who is physically still in the cinema, sight identifies with the space. In this context, the presentation styles of the urban space in the cinema were examined. It has been determined as a hypothesis that the participation of the audience will increase with the recording of the experienced urban space that 'bare fact' from life in the cinema. The sense of sight has a tactual feature and this has been associated with the hypothesis. In this context, the urban and cinematic space experience of the body are examined. As a method, the direct and interrelated meanings of the concepts of body, space, and cinema were explained in the context of movement. Their change in the historical process has been examined. Solutions were sought with the concepts of touch, movement, experience. Urban space experience is explained through examples of 'Architecture without Architect'. It has been associated with the work of Bernard Tschumi. The cinematic experience was examined through the manifesto and films of director Dziga Vertov. The samples were interpreted with the hermeneutic method. In the research, it has been observed that solutions can be produced in the context of the relationship between architecture and cinema. In order to increase audience participation in cinema, the audience must have acquired a real-life 'consciousness' of the space they watch. Ponty refers to it as 'experience, memory'. This situation enables the audience to perceive and touch the experiential space presented in the cinema beyond sensing it. In daily life, while the body becomes active with the effect of the urban space that allows for experience, the audience becomes identified with the space they watch in cinema.

KEYWORDS: body, urban space, cinema, movement, touch

¹ Yıldız Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, abdullahyucel@yvu.edu.tr

² Yıldız Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, okem@yildiz.edu.tr

ÖZ:

Mimarlık ve sinema etkileşimini fenomenolojik olarak inceleyen bu çalışma, mekânın sinema aracılığıyla temsili bağlamında bedenın kentsel mekânla girdiği etkileşimi konu almaktadır. Sinemada fiziksel olarak hareketsiz olma durumunda kalan izleyicinin, görme duyusu üzerinden mekânla nasıl özdeşleşebileceği sorusunun cevabı aranmıştır. Bu bağlamda sinemada kentsel mekânın sunum biçimleri sorgulanmıştır. Deneyime olanak tanıyan kentsel mekânın, sinemada yaşamın içinden ‘olduğu gibi’ aktarılmasıyla, izleyici katılımcılığının artacağı hipotez olarak belirlenmiştir. Görme duyusunda dokunsal bir bileşenin gizli olduğu savı ile hipotez ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda bedenın kentsel ve sinemasal mekân deneyimi incelenmiştir. Sinemada bedenın mekânı izleyerek deneyimlemesi, görme duyusu ile ilişkilendirilirken kentte bedenın mekânı fiziksel olarak deneyimlemesi ise dokunma duyusu ile ilişkilendirilmiştir. Araştırmada yöntem olarak beden, mekân, sinema kavramlarının dolaysız ve birbiriyle olan ilişkisel anlamları hareket bağlamında açıklanmıştır. Tarihsel süreçte geçirdikleri değişim incelenmiş, bedenın edilginleştiği, kentsel mekân dokusunun tekdüzeleştiği, sinemanın gerçeklikten uzaklaşarak hikâyeleşmiş kurgusal bir yapıya büründüğü görülür. Dokunma, hareket, deneyim kavramları üzerinden sorunlara çözüm aranmış, bedenın mekânsal deneyiminin kuramsal althığı oluşturulmuştur. Kentsel mekân deneyimi, ‘Mimarsız Mimarlık’ kapsamında değerlendirilebileceğimiz örnek mekânlar üzerinden açıklanmıştır. Tasarımlarında ‘hareket’i en büyük girdi olarak kullanan Bernard Tshumi’nin bedenın mekânsal deneyimine olanak tanıyan çalışmalarıyla ilişkilendirilmiştir. Sinemasal deneyim ise izleyici katılımcılığını önemseyen, mekânı yaşamın içinden olduğu gibi çeken yönetmen Dziga Vertov’un manifestosu ve filmleri üzerinden incelenmiştir. Yapılan tüm incelemeler, sanatsal bir yapının anlam ve değeri sorunu tartışmalı olabileceği düşüncesiyle yorumbilim (hermeneutik) yöntemle yorumlanmıştır. Çalışmada, bedenın edilginleşme ve kentsel dokunun tekdüzeleşme problemine mimarlık ve sinema ilişkisi bağlamında çözümler üretilebileceği görülmüştür. Sinemada, izleyici katılımcılığının artabilmesi için izleyicinin izlediği mekâna karşı gerçek hayatta bir ‘bilinç’ edinmiş olması gerekir. Maurice Merleau Ponty’nin ‘yaşantı, hafıza’ olarak adlandırdığı bu durum, izleyicinin sinemada sunulan deneyimsel mekânı duyumsamasının ötesinde algılamasını, dokunmasını sağlar. Gündelik hayatta, deneyime olanak tanıyan kentsel mekânın da etkisiyle beden etkinleşirken sinemada ise seyircinin izlediği mekânla özdeşleştiği ifade edilmiştir.

ANAHTAR KELİMELER: beden, kentsel mekân, sinema, hareket, dokunma

“Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi”

GİRİŞ:

Görsel algıya dayalı olan mimarlık ve sinema, kendi çalışma alanları içerisinde birbirinden faydalanır. İnsan-çevre arasındaki ilişki üzerinden incelenen beden-mekân etkileşimi de bunlardan biridir. Günümüzde kullanılan mekânların ve kullanılma biçiminin etkisiyle sinema, giderek izleyici bedenini dışlayan bir araca dönüşmektedir.

Beden ve mekânın tarihsel süreçte geçirdiği gelişim incelendiğinde ‘hareketsizleşme’ doğrultusunda değişim geçirdiği görülür. Nitekim hareketsizlik, bedenın mekân deneyimini gerçekleştirebilmesinde en büyük engellerdendir. ‘Bireycilik ve hızlanma’ ya yönelik talep, bireysel özgürlük isteklerini tetikler. Toplumsal bir varlık olma özelliğini gittikçe yitiren bireysel beden, hareketsizleşme yahut hızlanma odaklı bir hareketlilikle ‘edilgin’leşmektedir. Kentsel mekân dokusu ise ‘tekdüze’leşme yönünde bir değişim içindedir. Ulaşımın hızlanmasına ve mekânın hızlı üretilmesine yönelik kaygı, kentlerde oluşan monotonluğun önemli sebeplerindendir. Bu kentlerde; boşlukta, serbestçe dolaşma arzusu ve imkânı olan beden, kentsel mekânın duysal niteliklerini yok saymaktadır. Birey, hareket edebilse de dokunamama sorunu yaşar. Beden ve mekân etkileşimini temsil eden sinema da dolayısıyla tüm bu değişimlerden etkilenmiştir. Bedenın kentsel ve sinemasal mekânı kullanma biçimi birbirinden farklıdır. Kentsel mekâna bizzat dokunabilme imkânı olan beden, sinemada fiziksel olarak pasif kalmak durumundadır. Sinemada, görme duyusu üzerinden oluşan duyumsama, algılama, dokunma³ halleri üzerinden izleyici, mekânla etkileşim kurar. İzlediği mekâna karşı geçmişte oluşan bir yaşantıdır, bedeni mekânla özdeşleştiren. Yaşanan kentsel mekânın barındırdığı bu potansiyel, sinemada ‘yaşamın olduğu gibi’ çekilmesiyle izleyiciye aktarılabilir. 21.yy. sineması

³ Çalışmada ‘dokunma’ kavramı, özne olan bedenın, nesne ile gerçekleştirmiş olduğu tensel ilişkilerin, sonraki bir zaman diliminde görme duyusu aracılığıyla bedende oluşturduğu etki anlamında kullanılmıştır. Juhanni Pallasma’nın “Tenin Gözleri” adlı eserinde kullanmış olduğu ‘dokunsal’ kavramıyla direkt ilişkilidir.

ulaşmış olduğu gelişim düzeyine rağmen gerçek mekânın barındırdığı potansiyeli yok sayan bir yaklaşım içindedir. İzleyici bedeninin ötekileşmesinde etkili olan bu durum, problemin önemini vurgular niteliktedir.

Mimarlık ve sinema üzerine yapılan çalışmalarda beden sinemasal mekânla etkileşiminin incelendiği görülür. Sinematografinin hareketli görüntü oluşturma potansiyeli vurgulanmış, sinemanın güçlü bir temsil aracı olduğu çokça işlenmiştir. Bu çalışmada, kameranın sağladığı hareket kabiliyeti dolayısıyla ‘hareket’ kavramının büsbütün sinematografi ile ilişkilendirilmesi eleştirilmiştir. Sinematografi, izleyici katılımını hareketli görüntü, montaj, kurgu vs. gibi salt teknik özelliklerle sağlayamaz. Sahnelenen mekân da bunda etkilidir. Deneyimlenerek oluşan ya da deneyime olanak tanıyan kentsel mekân, içinde potansiyel hareket barındırır. Mekân, deneyimlenme sonucunda bedene ait anılar biriktirir. Beden de mekâna karşı, belleğinde ‘bilinç’ oluşturur. Oluşan bilinç, film izlerken hem görsel hem de dokunsal olarak bedenleşir. Sinematografinin, mekânı temsil edişinin önemi, bu bağlamda vurgulanmıştır. Yaşanan mekânın ‘yaşamın olduğu gibi’ çekilmesiyle izleyici üzerinde oluşturduğu etki, çalışmanın özgünlük alanı olarak tanımlanmıştır.

Amaç, sinemada kullanılan mekân ile izleyici katılımı ilişkisini ortaya koymaktır. Sinemada izleyicinin kendi ruh haline girmesi, filmde kendinden bir şeyler bulması doğru mekânsal kurguların oluşturulmasıyla ilişkilidir. Bu bağlamda izleyiciyi, her daim için olduğu, kentsel mekânların içinde biriken olaylara yerleştirmek hedeflenmelidir.

Algılanan mekânın anlamını belirleyen şey, algılayan beden mekânla aynı dünyada ve mekânı deneyimlemiş olmasıdır. Gündelik hayat deneyimleriyle oluşan mekânlar, içinde devinim barındırıp hareketli algılanma potansiyeline sahiptir. Bu mekânların Henri Lefebvre’nin algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân gruplaması içinden yaşanan(temsil) mekân ile olan kuramsal ilişkisi değerlendirilmiştir. Yaşanan mekân, beden deneyimiyle ‘kendiliğinden oluşan’ ve ‘Mimarsız Mimarlık’ kapsamında değerlendirilen kentsel mekânlar ile ilişkilendirilmiştir. Bedenin dokunarak deneyimleyebildiği bu mekânların sinema perdesine ‘olduğu gibi’ aktarılmasıyla izleyicide dokunsal bir etki bırakacağı savunulmuştur. Maurice Merleau Ponty, beden deneyim yoluyla dünyaya kurduğu zamansal ve mekânsal sentezlerin beden üzerinde ‘yaşantı, hafıza’ oluşturduğu yönünde fenomenolojik⁴ bir anlayış geliştirmiştir. Sinemanın da tıpkı fenomenoloji gibi izleyici bedenini yaşanan mekâna indirgeyen bir temsil olabileceği durumu sorgulanmış, Ponty’nin kuramsal bağintısıyla ilişkilendirilmiştir.

Sinemanın mimarlıkla kurduğu ilişki, hareket ve mekân boyutlarını içermesi sebebiyle diğer disiplinlerden ayrışır. Kamera, mekân içinde dolaşarak izleyiciye deneyim için gerekli olan hareketi sağlarken, farklı biçimlerde mekânı algılama imkânı da verir. İçinde potansiyel hareket barındıran mekânların kullanılmasıyla birlikte izleyici katılımı daha da artar. Beden, mekân, sinema arasındaki bu ilişki hareket bağlamında incelenmiştir. Kavramların dolaysız ve birbirleriyle olan ilişkisel anlamları açıklanmıştır. Beden, kentsel mekânı beş duyu organıyla fiziksel olarak deneyimleyebilirken sinemasal mekânı görme duygusu üzerinden deneyimleyebilmektedir. Her iki deneyim de örnek vakalar üzerinden incelenmiştir. Büsbütün beden deneyimiyle oluşan, Mimarsız Mimarlık pratiğiyle oluşan kentler, kentsel deneyim kapsamında ele alınmıştır. Mimarlığı eylem, devinim ve mekân üzerinden tanımlayan Bernard Tschumi’nin kuramsal bağintısıyla bu konu desteklenmiştir. Nitekim deneyimsel mekânın da içinde barındırdığı çelişkiler, düzensizlikler, Tschumi’ye göre eyleme dönüştürülmek üzere kullanılabilen potansiyeller olarak değerlendirilir. Sinemasal deneyim kapsamında ise gündelik hayatı tüm gerçekliğiyle kayda alan Dziga Vertov ve bağlı olduğu Rus Devrim Sineması dönemi incelenmiştir. Konstruktivizm akımından beslenen Vertov, deneyimsel mekânın barındırdığı hareketin yanı sıra yapısal malzemenin verdiği hareketi de önemser. Konstruktivist yönetmen Vertov ile dekonstruktivist mimar Tschumi’nin ‘hareket’ odaklı bağdaşıklığı, araştırma yönteminin tutarlığı açısından önemlidir.

Bu alanda yapılmış çalışmaların bulguları incelendiğinde, kentsel mekânın sinemada özne konumunda anlam bulduğu görülür. Sinematografik görüntüler aracılığıyla, mekânsal duyumsama bağlamında çıkarımlar yapılması gerektiği çokça yazılmıştır. Mesela, aidiyetini kentle hatta bedeniyle kuramayan karakterlerin kentlerde huzursuzluk içinde yaşadığı Yeşilçam Sineması’nda sıkça aktarılan bir durumdur. Filmlerde kullanılan kentlerin oturma, yürüme,

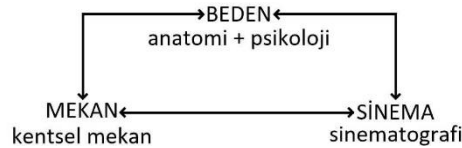
⁴20. yüzyılın ilk çeyreğinde görülen bilimlerdeki ve düşüncedeki genel bunalım içinde doğup gelişen bir felsefe akımıdır. Husserlci fenomenoloji, bu bağlamda, Metafiziki sona erdirerek somut yaşantıya dönmek ve böylece tıkanmış olan felsefeye yeni bir başlangıç yapmak iddiasıyla ortaya çıkmıştır. (URL 1)

dokunma vb. bedenın gündelik hayat deneyimlerini mümkün kılmadığı su götürmez bir gerçektir. Fakat yapılan çalışmalarda bedenın fiziksel mekânla olan bu temassızlığı pek işlenmemiştir.

Sinema, bedeni algılayan ve algılanan olarak hem özne hem de nesne konumunda var eder. Bedenin kentsel mekâna dair oluşan yaşantılarını sinemada izlemesi, bu durumun en önemli tetikleyicilerindedir. Kentsel ve sinemasal mekânın bu iç içeliğinden dolayı bedenın her iki mekânla etkileşiminin incelenmesi, araştırmanın bir diğer özgünlük alanını oluşturur. Gündelik hayatta kentlerde pasifleşen bedenler ile sinemada izlediklerinin de etkisiyle edilginleşen bedenlerin sorununun ‘deneyimleyememek’ olduğu vurgulanmıştır. Deneyimsel mekân, bedenın dokunma duyusuna etki eder. Beden, fiziksel olarak etkinleşir. Bu mekânların sinemada sunumu ise izleyicide görme duyusu üzerinden dokunsal bir etki oluşturur. Mekân ile izleyici özdeşleşir. Filmlerinde yaşanan mekânı, yaşayan bedeni gerçek halleriyle kameraya alan yönetmen Dziga Vertov ve bireyci beden yerine toplumsal bir varlık olan bedenın işlenmesini önemseyen devrim sineması, araştırma ile doğrudan ilişkili bulunmuştur. Günümüze başarıyla ulaşamamış olsa da Dziga Vertov ve filmlerinin sinema üreticileri için örnek bir pratik niteliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

1. Beden, Mekân, Sinema İlişkisi

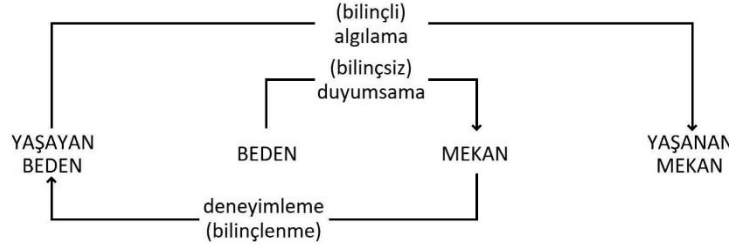
Sinemada kullanılan mekânlar üzerinden gidildiğinde, deneyimsel, gerçek mekânın sinemada temsil biçimi ve izleyicide oluşturduğu etkinin filmlerde gereği kadar önemsenmediği görülür. Beden; yaşayan, algılayan ve anımsayan bir özne olarak mekânı oluşturan ve aynı zamanda içinde kaydedendir. Sinemada mekân deneyimi, bedenın bir tür algı deneyimidir. Sinema, bedenın geçmiş deneyimlerini anımsamasını ve bunun üzerinden yeni deneyimler üretmesini sağlar. Bu doğrultuda beden, mekân, sinema kavramlarının dolaysız anlamlarının yanında ilişkisel anlamlarının da değerlendirilmesi gerekir (Şekil 1).



Şekil 1: Beden, Mekân, Sinema İlişkisi

Araştırmada kastedilen; hareket eden, duyumsayan, algılayan insan bedeni olsa da kentlerin şekillenmesinde canlı cansız tüm bedenler etkilidir. Kendi dışındaki diğer varlıklara erişimi mümkün kılan ve mekânın bir parçası olan beden, yaşayan(etkin) ve yaşamayan(edilgin) olarak gruplandırılmıştır. Öznenin bir nesneyi tamamen keşfedebilmesini hareket sağlar. Nesne üzerindeki bu hareketli deneyim, öznde nesneye karşı anılar biriktirir. Husserl’in ‘bilinç’ ve Ponty’nin ‘hafıza, yaşantı’ olarak belirttiği bu durum, bedenın bir şeyi algılayabilmesinin gereğesidir. Bedenin yaşantılar üzerinden anılar biriktirip bu anılar üzerinden mekânı algılayabilmesi, yaşayan bedenle mümkün olur. Hareket, deneyim için gerekli iken bedenın mekânı duyumsaması için şart değildir. Deneyimlemeyen beden duyumsar fakat kendinde duyumsanana karşı bilinç oluşmadığı için algılayamaz. Bu tip beden nesneye karşı bir bilinç oluşturamadığı, yaşantı biriktiremediği için yaşamayan beden olarak belirtilmiştir. Edilginlik, bedende dışlanma ve hissizlik oluşturur. Böylece katılımcı olamama ve iletişim kuramama hali, toplumsal bir varlık olan bedeni bireyselleştirir.

Kolektif hareketli bedene olanak tanıdığı için araştırma kapsamında kentsel mekânlar incelenmiştir. Organik ve mekanik düşünme arasındaki tezat gibi kentsel mekân üretiminde de bir ayrışmadan söz edilebilir. Kendi dışındaki nesnelere işbirliği içinde oluşan mekânla; kendi yasası, kendi düzeni olan, tasarlanarak oluşan mekân. İlki deneyimlenerek oluştuğu için yaşanan mekândır. İkincisi ise bedenın deneyimine olanak sağlaması durumuna göre belirlenir. Yaşanan mekân, içinde bedenın bulunduğu, duyularıyla algıladığı, dinamik, somut olandır. Lefebvre’nin tanımıyla; “Kullanıcının mekânı, temsil edilen değil, yaşanmış mekândır. Yetkililerin (mimarlar, şehirciler, planlamacılar) soyut mekânı karşısında, kullanıcıların her günkü edimlerinin mekânı somut bir mekândır. Yani öznelidir. Hesapların değil ‘öznelere’ mekânının bir kökeni vardır.” (Lefebvre, 2014: 364). Yaşamayan mekânlar ise tekdüze yapıyla toplumsal pratiğin vazgeçilmez bir parçası olan deneyimi yansıtamaz. İçinde bulunan topluluğu sorumluluk ‘yük’ünden uzaklaştırır, rahatlık vadeder. Sonuçta bedeni bireyselleştirir.



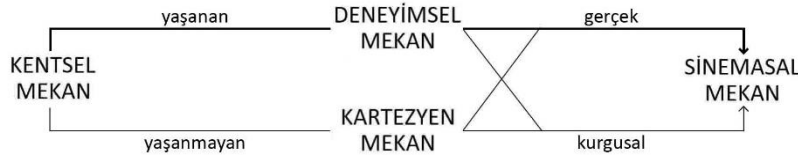
Şekil 2: Yaşayan Beden ve Yaşanan Mekânın Oluşumu

Bedeni mekândan ayrı, saf bir özne gibi mekânı da bedenden ayrı, saf bir nesne gibi düşünmemizi alkoyacak şekilde beden ve mekân arasında bir ilişki vardır (Şekil 2). Bedenli olmak, mekânda olmanın imkânı iken mekân da beden üzerinde varlığını mümkün kılar. Ponty, görünmez olan idealitedir, görünür olan ise duyumsanırdır, der (Ponty'den aktaran Direk, 2003: 10) Dolayısıyla görünür olan beden ve mekân, birbiri için aynı zamanda duyumsanırdır. Beş duyardan en az birini, kendi varlığını diğerinin varlığına katmak için kullanırlar. Beden, mekânı düşüncede anlamlandırmadan önce duyularıyla ilksel bir ilişki kurar. Dokunarak kurulan ilişki, bedenın mekâna fiziksel müdahalesini mümkün kılan olarak diğer duyulardan ayrılır. Somut olarak mekânı oluşturmada ve şekillendirmede diğer duyulardan daha etkilidir. Mekân ise bedenın yer edinmesine, deneyim oluşturmaya, mekânla ve diğer nesnelere iletişim kurmasına olanak sağlar. Mekân, insan bedenının kulak, burun, deri, dil ve iskelet-kas sistemini ayrı ayrı etkileyebileceği gibi aynı anda da etkileyerek, çok boyutlu duyuşsal bir durum oluşturabilir. Fakat beden ve mekân arasındaki etkileşim tarihsel süreçte bu şekilde gelişmemiştir. Ortaçağ, barok, Fransız Devrim'i ve sanayi gibi beden-mekân etkileşimine direkt etki eden dönemleri barındıran Avrupa tarihi incelendiğinde, kentlerde dokunun giderek tekdüzeleştiği ve bedenın edilginleştiği görülür. Antik çağdan ortaçağa kadar çeşitliliğin ve farklılığın zenginlik olarak görüldüğü, hayatın yaratıcı dışavurumunun önemsendiği, beden merkezli, ihtiyaca göre şekillenen mekân anlayışı hâkim olmuştur. At arabaları ve yük arabalarının kullanımına öncelik tanıyan, hızın mekâna baskın geldiği barok dönemde bedenın mekân deneyiminin azalmaya başladığı görülür. Bedenın bu pasifliğini kaldırmak amacıyla Fransız Devrimi'nin de etkisiyle bedene tanınmak istenen sınırsız yetkiler, mekânsal anlamda devasa, ölçeksiz sonuçlar doğurmuştur. 19.yy.'da kapitalizmin de etkisiyle sırf düzgün, eşit bölmeli yollar sağladığı için ızgara planı sisteminin yaygınlaştığı görülür. Kentlerin seri yapılaşmasını mümkün kıldığı için tercih edilen bu sistem, deneyime olanak tanıyan geçmiş dönemlerdeki vasfını giderek yitirmiştir. 19.yy.'da bedenın deneyimleme ihtiyacına engel olan en önemli etken 'rahatlık ve konfor' isteğidir. Bedende oluşturduğu bireysel özgürlük talepleri, bedenın toplumsal bir varlık olmaktan uzaklaşmasına ve etkileşim içinde olduğu kentsel mekânların da değerini yitirmesine sebep olmuştur. Kapitalizmin güçlenen etkisiyle bireycilik ve tasarlama hazzı, bedenın mekân içerisinde ıssızlaşmasına neden olmuştur. Planlama süreçleri, nesnesinden kopuk kartezyen⁵ bedeni ve öznesinden kopuk 'kartezyen mekânı'⁶ ortaya çıkarmıştır. Bu gelişmeler sonucunda, bedenın potansiyelinin ortaya çıkarılması ve mekânın hareketliliğinin oluşturulması gerektiği görülmüştür. Aksi halde yaşayan beden ve yaşanan mekân yok olacaktır.

Sinema, kurguyu izleyiciye aktarabilmek için mekâna ihtiyaç duyar. Mekânın anlamını gerçek yaşamda deneyim belirlerken sinemada, izleyicinin geçmiş deneyimleridir belirleyici olan. Dolayısıyla deneyimlenmiş veya deneyime olanak tanıyan mekân, yaşanan, içkin ve algılanabilir olmalıdır. Bu mekânlar, izlenen sahnenin inandırıcılığını artırır; izleyiciye yaşanmış olan yer duygusunun aktarımını sağlar. Gerçeği yansıttığı için belge niteliği de taşır. Gerçeklikten uzak, deneyime olanak tanımayan kurgusal mekânlar ise yaşanmayan, aşkın olmalıdır. Set ortamında veya sanal ortamda oluşturulan bu mekânlar, bulunduğu zamanla ilişkili olma zorunda değildir. Her türlü 'kısıtlama'dan bağımsız olarak 'yeni bir yaşam' anlayışı sunar. Gerçek mekân bile kurgusal olarak üretim ve gösterim sürecinden geçtiğinde yeni bir şey olarak bedenle ilişki kurar (Şekil 3). Çevresel etmenlerin kontrol edilme zorluğundan dolayı doğal mekân kullanımı azalmaktadır. Kurgusal mekânın sağladığı rahatlık, yaygın kullanılmasındaki önemli etkenlerdendir. Bu gerçek gözetilerek mekânın tasarlayıcısı olarak profesyonellerin yönlendirici olması gerekir.

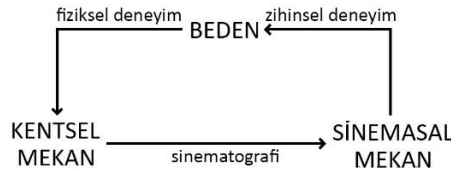
⁵ Descartes'in geliştirdiği bu sistem, her türlü bilgidan şüphe duyarak bütün yanılgılardan kurtulup sağlam bir temelde en doğru ve kesin bilgiye ulaşmayı amaçlamaktadır. (URL 2)

⁶ Kartezyen mekân, nesnelere ve insanlar arasındaki yakınlık-uzaklık ilişkisinin analitik cebirsel yöntemlerle, genişlik, uzunluk ve derinlik olarak soyutlandığı üç boyutlu mekân kavramıdır. (Dervişoğlu, 2008: 34)



Şekil 3: Kentsel Mekânın Sinemada Sunumu

Sinema ve kentin birbirini kullanarak oluşması, kentsel mekânın sinemada temsilini önemli hale getirmiştir. Ponty, somut ve duyumsal olanın klasik olarak düşünüldüğünün tersine bilimsel zihnin er geç aşacağı basit bir dış görünüş sayılamayacağını söyler (Ponty, 2005: 16). Gündelik hayat deneyimiyle oluşan kentsel mekânın sunumu karmaşık, kaotik bir durumdur. İki boyutlu olarak tanımlanamayan kent; barındırdığı ilişkiler, üçüncü boyut ve zaman içinde geçirdiği dönüşümle anlaşılır. Geleneksel temsil yöntemleri olan plan, kesit, görünüş, perspektif, vb. ile aktarıldığında eksiklik oluşur. Bu noktada yeni yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Sinema; belirlemeler ve açıklamalardan ziyade betimlemelerle kentsel mekânın verdiği anlamın hayatın içinden yakalanmasına olanak tanır. Böylece sinematografik üretim, izleyiciyle bedenleşir. Kentsel mekânın algılanması sağlanmış olur. Rus Devrim Sineması'nda sinematografiyi bu amaçla kullanan Vertov, Eisenstein, Pudovkin, vb. başarılı yönetmenler bulunur. Kitlesele hareketi ortaya çıkarma amacı güden bu dönem, kentsel mekân-sinema ilişkisi bağlamında önemlidir. 20. yy.'ın başlarında ortaya çıkan sinema, süreç içinde evrensel birçok olayla karşılaşmış, farklı ülkelerde farklı şekilde gelişme göstermiştir. Rusya'da 1917 yılında gerçekleşen Sovyet Devrimi sonrasında yeni yönetim, Rus Devrim Sineması'nın oluşmasını ve gelişmesini desteklemiştir. Devrim, çarlık rejimine karşı ortaya çıkan kitlesele bir harekettir. Devrim sinemasında 3 Descartes'in geliştirdiği bu sistem, her türlü bilgiden şüphe duyarak bütün yanılgılardan kurtulup sağlam bir temelde en doğru ve kesin bilgiye ulaşmayı amaçlamaktadır. (URL 2) 4 Kartezyen mekân, nesnelere ve insanlar arasındaki yakınlık-uzaklık ilişkisinin analitik cebirsel yöntemlerle, genişlik, uzunluk ve derinlik olarak soyutlandığı üç boyutlu mekân kavramıdır. (Dervişoğlu, 2008: 34) bireysel beden yerine toplumsal beden kullanılarak bu durum çokça vurgulanmıştır. Çalışmada toplumsal bir varlık olarak nitelenen yaşayan beden, devrim sinemasındaki bedenle ilişkilidir.



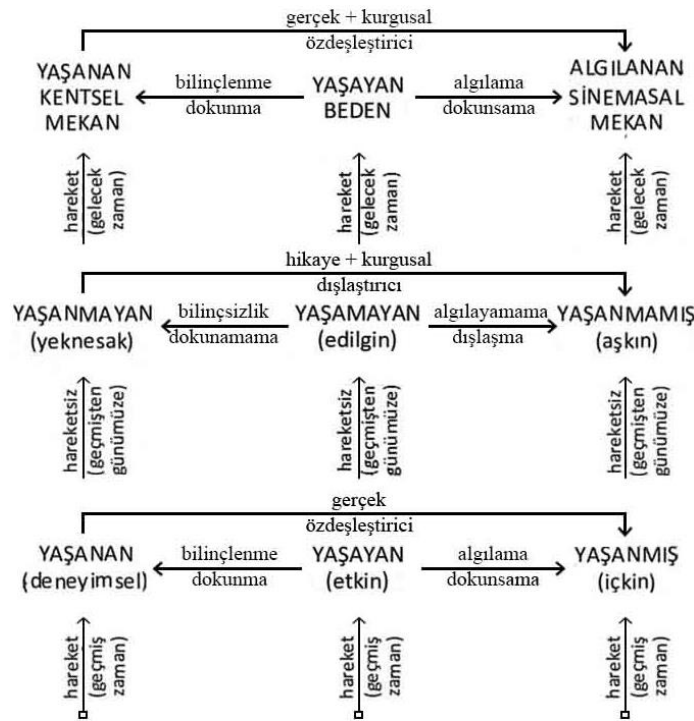
Şekil 4: Deneyimlenen Mekânın Sinemada Sunumu

Beden, gerçek hayatta kentsel mekânı fiziksel olarak deneyimlerken sinemasal mekânı zihinsel olarak deneyimler (Şekil 4). Sinemada görme duyusu üzerinden gerçekleşen bu deneyim, bir algı deneyimidir. Sinema aracılığıyla beden, kendini bir gören olarak görür. Bu durum bedeninin algılanan ve algılayan olduğunu ispatlar. Bedenin sinemadaki mekânı algılayabilmesi için özel bir hazırlık yapması gerekmez. İzlenen mekânın duyumsanır ve algılanır oluşu yeterlidir. Direk, yapmış olduğu değerlendirmede, "Ponty için algı, bilincin işlevlerinden ve ödevlerinden biri değildir, çünkü bu dünyada olmak var olanın bütüncül durumunu ifade eder. Dünyanın duyumsanır ve algılanır oluşu dünyayı bana mevcut kılar (Direk, 2003: 140)." der. Teknolojik gelişmelerin henüz başında ortaya çıkan sinema, ilk yıllarında doğal mekânı, mevcut haliyle çokça kullanmıştır. Filmlerin gerçekçiliğini arttıran bu durum, Lumiere Kardeşlerin ilk toplu film gösterisi olan Trenin Gara Girişi (1895) filminde de görülür. İzleyiciler, tünelden çıkan trenin kendilerine doğru geldiğini görünce kaçırlar. Böyle bir deneyimi ilk kez yaşamalarının etkisi yadsınamaz olsa da ekrandaki görüntünün bu duruma engel olmayacak kadar gerçek olduğu da kaçınılmazdır. Teknolojiyle birlikte sinemada mekân oluşturma yöntemleri gelişmiştir. Kurgusal mekânların, bilişim teknolojileri aracılığıyla daha ekonomik ve hızlı oluşturulabilmesi nedeniyle, ütopyik mekânların yanı sıra gerçek mekânlar da kurgusal olarak üretilir olmuştur. 1950'lere kadar sinemada gerçek olanın değerini yitirmeden kurgusalla birlikte olabileceğine yönelik birçok tartışma yaşanmıştır. Sinemacılar Gerçeküstüçülük, Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga gibi akımlarla gerçek ve kurgusalın harmanlanabileceğini öne sürmüştür. Ancak sinema, zaman içinde izleyicinin özdeşleşemediği sinemasal mekânları doğurmuş, aşkın bedeninin ortaya çıkışını hızlandırmıştır. Bu bağlamda aynı kentte çekilmiş olan, George Wilhelm Pabst'ın "Neşesiz Sokak" (1925) filmi ile Max Ophüls'ün "Aşk Çemberi" (1950) filmi,

karşılaştırmalı olarak incelendiğinde, gerçek ve kurgusal mekânın izleyici üzerindeki etkilerini açıkça ortaya koyabilecek örnekler olduğu görülür. Pabst, “Neşesiz Sokak” filminde, kentin yoksul kesimi ile zenginleri arasındaki ayrımı, hayatın bütün acı gerçeklerini barındıran gerçek bir mekân üzerinden yani Viyana sokaklarında anlatmıştır. Ophüls ise ‘aşk’ın izleyiciyi uyuşturan etkisini, gerçek mekânın izleyiciyi irkilterek bozacağı düşüncesiyle, “Aşk Çemberi” filmini büsbütün stüdyo ortamında çekmiştir. İzleyiciyi gerçeklerden kopararak eğlendirme amacı güden bu ve benzeri filmlerin, İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra günümüze sayıca artarak geldiği görülür. Fakat sinemanın güçlü bir temsil yöntemi oluşu, bu olumsuzluğun üstünü nispeten örtbilmiştir. Bu konu hakkında Tarkovsky’den yaptığı alıntıda Ala, sinemanın, insanın gerçeği daha geniş çerçevede kavrama ihtiyacına karşılık verdiğini ancak sinemanın 20.yy.’nin tinini dışlaştırma aracı olarak varlığa geldiğini belirtir (Tarkovski’den aktaran Ala, 2014: 48).

2. Bedenin Mekân Deneyimi

Beden, mekân, sinema arasındaki ilişki incelendiğinde sırasıyla; edilginleşme, tekdüzeleşme, aşkınlık olarak belirlenen problemlerin çözümü için hareket bağlamında ‘deneyim’ esastır (Şekil 5). Fiziksel ve zihinsel olarak farklı şekillerde gerçekleştirilebilen mekânsal deneyim, duyu organlarının işleyişinde de farklılıklar oluşturur.



Şekil 5: Kavramsal İlişki Şeması

Dokunma duyusu, beden ile mekân arasındaki netliği kaldıran geçişli, kaotik bir haldir. Dokunan beden ile dokunulan mekân bu sayede birbirine geçer. Ponty, öznenin bedenle kurduğu tanımlanamaz ilişkide dokunma duyusundan çokça bahseder. Zeynep Direk, “Ponty’nin düşüncesinin bir muğlaklık düşüncesi oluşu, dünya ile insan arasında kurduğu dokunma ilişkisinden ileri geliyor belki de; çünkü dokunma, özne-nesne ilişkisinin getirdiği çift kutupluluğu ve kesinliği sürekli olarak bozan geçişli bir haldir (Direk, 2003: 142).” diye yorumlar. Dokunmayla nesne keşfedilir. Öznenin nesneye dokunması, fiziksel bir hareketle mümkündür. Dolayısıyla hareketsiz, edilgin bedenler, dokunarak etkinleşir. Kentte bedeninin kentsel mekâna dokunarak gerçekleştirdiği bu fiziksel etki, mekânı tanımasını sağlar. Dokunsal farkındalık, görme duyusu üzerinden zihinsel olarak da gerçekleşebilir. Görmede gözün optik olarak mekânla kurduğu ilişkiye ek, dokunsal bir ilişki mevcuttur. Yaşanmış deneyimleri öne çıkaran bu ilişki, bedeni etkin olarak mekânla devinim içine sokan bir potansiyel taşır. Bu konu hakkında Juhani Pallasmaa, görmede dokunsal bir bileşen var olduğunu belirtir (Pallasmaa, 2020: 74). Beden, dokunulur olma özelliğiyle kendisinin de içinde olduğu tüm dokunulurları sinemada, izleyerek bünyesine alabilir. Ponty, bedeninin duyumsadığı şeyden olmasını bir ‘katılma’

olarak adlandırır. Sinemada izleyici tarafından algısal olarak gerçekleşen katılma, bedenın mekânla özdeşleşmesini sağlar. Oluşan algı, nedensellik ilkesiyle açıklanamaz. Kurulan ilişki bambaşkadır. Sinema, fenomenolojik bir yöntemle bu muğlaklığı aktarabilme potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla sinemanın asıl amacı, izleyiciyi her daim içkin olacağı, dokunulurluğunu hissedeceği, özdeşleşebileceği zamansal ve mekânsal katmanların içine yerleştirmek olmalıdır.

Deneyimin koşulsuz şartı olan hareket; edilginlik ve tekdüzelikten kurtulmanın en temel yoludur. Hareket; öznenin nesne ile arasındaki mesafeyi, üçüncü boyutu, kendini ve nesneyi tanımasını sağlar. Beden de mekânla etkileşime girdiğinde onu büsbütün kavrayabilmek için deneyime ihtiyaç duyar. Mekânı tüm açılarıyla keşfedebilmesi içinözne olan bedenın hareketli deneyimliyor olması gerekir. Dokunarak deneyimleme ise beden ve mekânın birbirine karşı tensel farkındalığını oluşturur. Nitekim Direk, Ponty felsefesi üzerine yaptığı incelemede “Şeylerin tensel varlıklarıyla ilişkiye geçtiğimizde, onların bütünlüğüne varmak için gereksinim duyulan düşünsel kuşbakışımın ilk aşaması olan bedensel deneyimi edinmekteyizdir. Bedenimizin hareketiyle şeyi çevreleyerek, ona dokunarak, düşüncemizle kuşatacağımız nesneyi keşfe çıkarız (Direk, 2003: 146).” der. İki boyutlu hareket (plan, kesit, görünüş, perspektif...), bağlamından kopuktur. Bu sadece bir izdir. Bedenin gündelik hayatta oluşturduğu kentsel hareketler ise gerçektir. Bu hareket, yaşayan bedenın dokunarak deneyimlemesini mümkün kılar. Dokunabilen hareketli beden, kentsel mekânı deneyimleyerek yaşar. Yaşanan deneyim, bedende mekâna dair yaşantılar oluşturur. Beden, mekâna dair oluşan bu bilinci kaydeder. Sinemada fiziksel olarak hareketsiz olan beden, zihinsel deneyim gerçekleştirir. Yaşantıların etkisiyle bedende kaydolan bilinç, izleyiciye, izlediği şeye karşı katılımını arttıracak zihinsel bir hareketlilik yaşatır. Sinemada, mekân başta olmak üzere oyuncu, kurgu, montaj, ses, ışık vs. tüm etmenler izleyiciye bu imkânı oluşturmalıdır. Kendi bedenimiz dâhil olmak üzere tüm duyumsanırlar deneyimle birbirini var eder. Deneyimin sözlük anlamı, “Duyu organları aracılığıyla dışarıdan, duygular aracılığıyla içeriden elde edilen bilgi (URL 3).” dir. Fakat mekânsal deneyim, kesinlik barındıran sözcüklerle tespit edilemez. Bilhassa yaşanarak oluşan mekânların kaydedilemeyen, zahiri sınırları vardır. Bu mekânlar, deneyimlenerek tanınır. Lewis Mumford bu durumu, insanın karışık geçitler ve çıkmaz sokaklar arasında, yolunu herhangi bir rehberden çok, içgüdüleri sayesinde bulması, şeklinde ifade eder (Mumford, 2007: 202). Kentsel mekân, içinde yürünebilir, oturulabilir, dokunulabilir, bedene kolektif hareket özgürlüğü sağlayabilir olması gibi özellikleri sayesinde çok yönlü algısal deneyime en açık mekândır. Sinemada sunulan kentsel mekânın izleyici tarafından deneyimlenmesi, bedenın bu mekânsal deneyimleriyle doğrudan ilişkilidir. Sinema, izleyicinin gerçek mekânla olan ilişkisi üzerinden mekânı sunan fenomenolojik bir temsildir. Beden, kentte yaşananla, sinemada ise izlenenle iç içedir. Kentte fiziksel yaşayarak kentsel deneyim, sinemada izleyerek sinemasal deneyim elde eder.

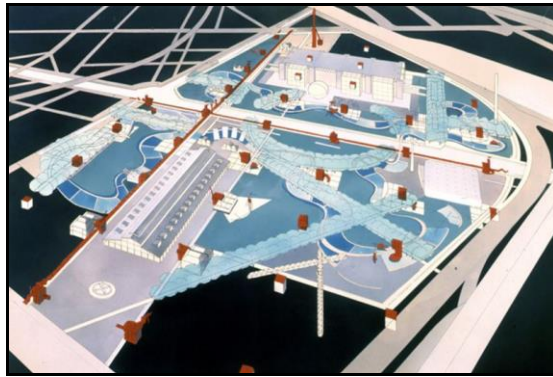
Platon’un, Atina’nın esas hayatını, organik yapılaşmanın getirdiği çelişki, düzensizlik gibi potansiyellerini yok sayarak, ilkel kenti yeniden düzenleme isteği, kentler açısından sonun başlangıcı olarak değerlendirilebilir. Nihayet günümüzde kentlerin fiziksel olarak büyümesi, mekânsal deneyim anlamında barındırdığı potansiyelden daha fazla önemsenir olmuştur. Kentsel deneyim; bedenın mekânı kuşatan, her taraftan görmeyi mümkün kılan hareketinin verdiği bir imkândır. Bedenın kentsel mekânla kurduğu ilişki ise onu kuşatmış olmanın verdiği şeyden daha fazlasını verir. Kendini tanıdığı gibi onu da tanır. Gündelik hayat deneyimleriyle yaşanarak, kendiliğinden oluşan kentler, belli bir tasarımcısı olmamasına rağmen bu ilişkiyi fazlasıyla barındırır. Mimarısız Mimarlık kapsamında değerlendirilen bu kentlerin her bir süreci, beden ve kentsel mekânın bütünleşmesiyle gerçekleşmiştir (Şekil 6). Mumford, planlarındaki farklılıkların tarihsel süreçler sonucu oluştuğu bu kentsel mekânlar için, “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 (Mumford, 2007: 371).” yakıştırmasını yapar. Organik bir şekilde oluşmamış olsa da deneyime olanak sağlayan modern mimarlık örnekleri de araştırma kapsamında değerlendirilebilir. Nitekim çelişkileri, düzensizlikleri harekete dönüştürmek için bir potansiyel olarak değerlendiren dekonstrüktivist mimarlar Peter Eisenman, Bernard Tschumi ve eserleri ilk akla gelenlerdendir. Tasarımları hakkında ne tam gerçekçi (kurguda kökeni veya sonu olmayan)⁷ ne de tam kurgusal (gerçekte kökeni veya sonu olmayan)⁸ değerlendirmesinde bulunulamayan her iki mimar, eserlerini hem gerçekçi hem de kurgucu bir yaklaşımla tasarlamışlardır. Örneğin Park De La Villette projesi, doğal ve kurgusalın sürekli olarak yeni deneyimler sunduğu bir kültür alanıdır. Tschumi, projelerinde oluşturduğu strüktürel hareketle, mekânı tamamen bedenın deneyimine sunar. Nitekim bu projede yapıların programı bile mimar tarafından net belirtilmemiştir (Şekil 7).

⁷which has no origin or fiction. (Hays, 1998: 585)

⁸which is seen to have no origin or end in reality. (Hays, 1998: 585)



Şekil 6: Deneyimlenerek Oluşan Kentsel Mekân, Kuzguncuk (Gülersoy, 2015)



Şekil 7: Deneyime Olanak Taniyan Kentsel Mekân Parc De La Villette (URL 4)

1.1. Sinemasal Mekân Deneyimi Üzerine Dziga Vertov Sineması'ndan Bir Okuma

Lumiere kardeşlerce ilk defa toplu bir film gösterimi için kullanılmış olan sinematografi, “görüntüleri film üzerine almaya ya da göstermeye yarayan aygıttır (URL 3).” Bu aygıt, hareketli görüntü sunması nedeniyle mekânı en güçlü temsil eden araçlardandır. Kameranın mekânda dolaşabiliyor olması, mekânsal deneyim için gerekli görülen hareketi verir. İzleyiciye sinemasal mekânı deneyimleme şansı oluşturarak izleyiciyi mekânın bir parçası yapar. Bu bağlamda değerlendirildiğinde deneyimle oluşan ya da deneyime olanak tanıyan mekânların sinemada sunumu, izleyici algısı bakımından oldukça önemlidir. Ponty'nin tıpkı yaşayan bedeninin dünyadaki deneyim alanı olarak belirttiği ‘fenomenal alan’ gibi sinematografi de izleyiciye, görme duyusu üzerinden gerçek hayattaki deneyimleriyle bağlantı sağlar. Ponty bu durumu, dünyanın benim bedenimi yansıttığını, etime geçtiğini, dünya ile etim arasında bir birbirine geçme, birbirine el koyma ilişkisi olduğunu söyleyerek, dünyanın ifade edilme isteğini et aracılığıyla karşılar. Onun anlatımında, dokunulur ve görünür olan da dokunmaya ve görmeye muktedir hale gelir (Direk, 2003: 148). Gerçek mekânın vermiş olduğu deneyimsel etkiye karşın masalımsı kurgusal mekân anlayışı, mekânın izleyici üzerindeki etkisini ve dolayısıyla sinemanın mekânı temsil etme gücünü azaltmaktadır. Dziga Vertov, sinemanın henüz ilk yıllarında en fazla bir ya da iki film izlemiş olan köylüler üzerinden yaptığı çalışmalarda, fitratı bozulmamış, yaşayan bir beden izleyici olarak perdedeki yapay hayatlara karşı güvensizlik duyduğunu gözlemlemiştir. Bu konuyla ilişkili, Zeynep Direk'in, Ponty felsefesi üzerinden tespiti de oldukça değerlidir. “Şeylerle ilişkimizin ifadesi, kimi zaman, onları yeniden üretmekle olur. Aslında, bütün bu yeniden üretim ya da algının dünyayı bana temsil edışı, 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 (Direk, 2003: 148).” der. Sovyet görüşünde hikâye, ideolojiyi tahkir eden olarak görülür. 1917 Ekim devriminde, halkın turnaklarıyla kazıya kazıya, burjuvaya karşı savaşarak elde ettiği özgürlük, tüm gerçekliğiyle dönemin sanat dallarında karşılık bulmuştur. Nitekim sinemada da öncelikli amaç, gerçek hayatı sinematografinin tüm bileşenleriyle yansıtmak olmuştur. Beden, kentsel mekân, kamera, montaj, kurgu vs.

Devrim Sineması'nın bu hareketi aktarmada kullandığı en önemli imgelerdir. Dönemin yönetmenleri: Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Dziga Vertov vs., sinematografiyi bu çerçevede kullanmışlardır. Sinema tarihi incelendiğinde kentin sinematografik sunumunun deneysel örnekleri, özellikle 1920'lerde gerçekleştirilmiştir. Bu yıllarda birçok Sovyet filmografik yapıtın ortaya çıktığı görülür (Ishevszkaya, 2018: 19). Dönemin Sovyet yönetimi, halka sosyalizm ile çarlığı anlatmak üzere, yurdun dört bir tarafını dolaşan 'agit tren'ler hazırlatmıştır. Vertov'un ilk film yapıtlarını, agit trenler üzerinde dolaşıp köylülere hitap edecek şekilde, Ekim Devrimi'ni gösterime alarak oluşturduğu söylenebilir (Ishevszkaya, 2018: 20). Sine-Göz yöntemi, bu çalışmaların başında gelir. Sine-Göz deneyimi, insan gözünün bakış açısından 'yaşamı olduğu gibi' çeken, kaydeden ve bu doğrultuda sonuçlara ulaşan bir film yöntemidir. Hikâye anlatmadan afyonsuz, gerçekçi bir sinema sunan Vertov, sinematografiyi, gerçekleri örten değil açığa çıkaran bir araç olarak değerlendirmiştir. Sine-Göz manifestosunda belirttiği gibi "Hakikati üretmiyorum, hakikatin kendisini çekiyorum (URL 5)." ifadesi, kentsel hayatın gündelik, akışkan ritmini göstermek olarak ifade bulmuştur. Seyirci-sinema özdeşleşmesini sağlayan sinemasal koşullara ek olarak izleyicinin de barındırması gereken özellikler ve sorumluluklar vardır. Her türlü düşünce önünde boyun eğmeye hazır, bilinçsiz olan değil bilinçli olan seyirciyi dileyen Vertov'un seyircisinden beklentisi büyüktür. Seyircinin film karşısında duyarlarını keskinleştirmesi gerektiğini savunan Vertov, "Yaşasın, gören gözlerle ve duyan kulaklara sahip olan sağlıklı insanların bilinci (Vertov, 1984: 80)!" diyerek bu durumu vurgulamıştır. Gerçekleri yüzde yüz sinema dilinde sunmaya yönelik bir girişim olan 'Kameralı Adam(1929)' filmi, Vertov'un sinema üzerine yukarıda da belirtilen tüm teorik bakışının bir ifadesidir.

Filmde sinema, bir gösteriden ziyade toplumu, tüm gerçekliğiyle yansıtan bir temsildir (Şekil 8, Şekil 9). Nitekim John MacKay'in Dziga Vertov'un yaşamına ve çalışma hayatına dair kaleme aldığı yapıtı üzerinden yaptığı değerlendirme yazısında Maria Belodubrovskaya, "MacKay'in Vertov'u, zamanının sıradan bir sanatçısı değil, içinde yaşadığı dönemi tüm uygulamalarıyla yansıtan biridir (Belodubrovskaya, 2019: 403)." diyerek bu durumu vurgulamıştır.



Şekil 8: Kameralı Adam (1929), Film Afışı (URL 6)



Şekil 9: Kameralı Adam (1929), Gerçek Bir Gündelik Hayat Sahnesi (URL 7)

'Gerçeklerin yüksek matematiği' olarak filmi tanımlayan Vertov, ister endüstriyel ister doğal olsun hayatın barındırdığı her türlü hareketi sinematografinin olanaklarıyla destekleyerek izleyici algısına sunmuştur (Şekil 10, Şekil 11).



Şekil 10: Kameralı Adam (1929), Sine-Göz (URL 7)



Şekil 11: Kameralı Adam (1929), Gerçeklerin Sinemasal Bir Dille Aktarımı (URL 7)

Sinema, barındırdığı mekân/hareket/zaman boyutları sebebiyle mimarlıkla kurduğu ortaklık açısından diğer disiplinlerden ayrışır. Nitekim mimar Bernard Tschumi de tıpkı Vertov gibi 'hareket'i, eserlerinin temel yapısı olarak ele alır. Mimaride sabitleşmiş birtakım anlamları kırabilmek için sinemadaki sekanslar arası geçişler üzerinden mimari bir anlayış geliştirir. Sinemada bir sekansın anlamının mekân/hareket/olay ile kurduğu ilişkide açığa çıktığını savunan Tschumi, mimari durumun anlamını da bu ilişkiye bağlar (İnce, 2007: 14). Gündelik hayat bu üçlü ilişkiyi oldukça barındırır. Kameralı Adam filminde sekanslar arası geçişlerde sinematografik etkilerle mekân/hareket/olay ilişkisi desteklenmiş, Vlada Petrie' nin de belirttiği üzere Vertov' un filmi sonunda sessiz dönemdeki en yenilikçi başarı olduğuna dair hak ettiği onayı almıştır (Petrie, 2000: 281).

SONUÇ:

Sinemada sağladığı ekonomik, hızlı, sınırsız, ütopyik mekan tasarımı, ve özellikle rahat dış mekan çekimiyle kurgusal mekan, deneyime olanak tanıyan gerçek mekanın yerine tercih edilir olmuştur. Öyle ki, bedenın mekânsal deneyimi bile kurgusal olarak verilmek istenmektedir. Geçmişten günümüze beden-mekân kopukluğunun giderek arttığı düşünüldüğünde bu durum daha da önemli bir hal almıştır. Sinemada izlenen mekânın anlamını belirleyen, bedenın gerçek hayatta yaşamış olduğu deneyimlerdir. Sunulan mekânın yaşanmış ya da yaşanabilecek olmasının verdiği deneyim imkânı, mekânın tüm gerçekliğiyle beraber kayda alınmasıyla oluşturulabilir. Yaşayan bedeni ve yaşanan mekânı en iyi şekilde inceleyebildiğimiz kentsel mekânlar ise konunun anlaşılabilirliği açısından en uygun mekân çeşidi

olarak görülmüştür. Bu bağlamda, deneyimle oluşan ve Mimersiz Mimarlık kapsamında değerlendirebileceğimiz kentsel mekânlar ve deneyime olanak tanıyan modern yapılar incelenmiştir. Muallak, belirlenmeye açık fenomenlerin oluşturduğu bu mekânların sinematografi aracılığıyla fenomenolojik olarak temsil edilebileceği görülmüştür. Bu noktada akıllara, fiziksel mekânda bizzat dokunulabilen bir nesnenin sinemada dokunulmadan, sırf hareketli görüntüyle nasıl deneyimlenebileceği sorusu gelebilir. Görme duyusunda, gözün optik olarak mekânla kurduğu ilişkiye ek, dokunsal bir ilişki mevcuttur. Yaşantıların izleyicide oluşturduğu bilinç, bedene izlediği mekânı dokunsama imkânı verir. Beden, izlediği mekâna dokunamasa da dokunsayarak onunla özdeşleşir.

19. yy.ın sonunda gösterime girmeye başlayan sinema filmleri, ilk zamanlarda mevcut mekânın kullanımına yönelik bir gelişme göstermiştir. Bu gelişmeleri stüdyo ses kaydı, renkli görüntü, yapay ışık, sahne çekimleri, görsel efekt gibi yeni icatlar takip etmiştir. Lumiere kardeşlerin, gerçeği canlandırmak amacıyla başlattıkları film serüveninin, böylece kurgusal bir yapıya büründüğü görülür. 1930'lu, 40'lı yıllarda mevcut mekâna müdahale edilip edilmemesi noktasında yapılan tartışmalar, kurgusal ve gerçek olanı harmanlayarak bir araya getirmiştir. Gerçeküstüçülük, Yeni Dalga gibi akımlar, gerçek ve kurgusalı bir arada tutmaya çalışsa da sinema, İkinci Dünya Savaşı'ndan itibaren gerçek olanı yok sayan kurgusal bir yapıya doğru yönelim göstermiştir. Nihayet 21.yy. sineması, gerçek mekânın barındırdığı potansiyeli yok sayan bir yaklaşım içindedir. Senaryo, masalımsı kurgusal mekân gibi imgelerin film için en önemli şeyler olduğu yanılması; montaj, kurgu, ses, ışık vs. gibi imgelerin gerçeği aktarmadaki güçlü etkisini de örtmektedir. Kentsel mekânın barındırdığı potansiyellerle birlikte perdeye aktarımının önemsendiği ve sinemanın deneysel örneklerinin yapıldığı 1920li yıllar, sinematografinin her bileşeniyle gerçeği aktarma gücünü kullandığı zamanlardır. Bu etki, 1917 Devrim'ini, tüm gerçekliğiyle, filmlerinde yaşatan Rus Devrim Sineması'nda fazlasıyla görülür. Gerçeklik, günümüzdeki gibi bireylerin rahatlığı uğruna kaçtığı bir durum olarak değil, aksine ideolojiye zarar verdiği için hikâye, yerilen bir durum olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda yaşayan beden ve yaşanan mekânın barındırdığı potansiyelin farkında olan ve onları, 'olduğu gibi' kayda alan devrim yönetmenlerinden Dziga Vertov manifestosu ve filmleri, çalışma kapsamında araştırmaya değer görülmüştür. İzleyici, sunulan mekân ve sunum biçimiyle bir bütün olarak filmlerini oluşturan Vertov, her birinin taşınması gereken özelliklerinin olduğunu, eksikliğinde sinemasal deneyimin eksik kalacağını savunur. İlk olarak yaşamaya dair heyecan duyan, bilinçli, etkin insanlar gereklidir. İkinci olarak kurgusal bir mekâna bağlı kalma zorunluluğu olmadan yaşanan mekânın içinde olmak ve kayda alabilmektir. Üçüncü; kurgu ve montaj aşamasında sinematografinin olanaklarını gerçekleri vurgulayacak şekilde sonuna kadar kullanmaktır. 'Gerçeklerin yüksek matematiği' olarak nitelendirdiği Kameralı Adam filmi, bu özellikleri barındıran deneysel bir örnek niteliğindedir. Etkisini günümüze kadar sürdürememiş olsa da Dziga Vertov sinemasının beden-mekân etkileşimini temsil ediş yöntemi, 21.yy. sineması için örnek bir pratik niteliğindedir.

Etik Standart ile Uyumluluk

Çıkar Çatışması: Yazarlar herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan ederiz.

Etik Kurul İzni: Bu çalışma için etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal Destek: Finansal destek alınmamıştır.

KAYNAKÇA:

Ala, M. G., (2014). *Mimari Temsilde Hareket imgesi: Gündelik Hayat ve Sinematografi üzerinden Okuma*, İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.

Belodubrovskaya, M., (2019). *Dziga Vertov: Life and Work (Volume 1: 1896-1921)*, Abingdon: New Review of Film and Television Studies

Dervişoğlu, E., (2008). *Mekân ve Beden İlişkisi: Mekânın “Bedenle Kavrayış” Üzerinden Değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.

Direk, Z., (2003). *Dünyanın Teni, Merleau Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler*, İstanbul: Metis Yayınları.

Gülersoy, N. Z., Özdemir, Z., (2015). *Kuzguncuk Final Presentation*, İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi, Şehir Bölge Planlama Bölümü.

Hays, K. M., (1998). *Architecture Theory Since 1968, Peter Eisenman, Moving Arrows, Eros and Other Errors: An Architecture of Absence*, Newyork: Columbia Books of Architecture.

Ishevskaya, S., (2018). *The Intertitles of Dziga Vertov's Anniversary of the Revolution*, Abingdon: Studies in Russian and Soviet Cinema

İnce, T. E., (2007). *Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Lefebvre, H., (2014). *Mekânın Üretimi*, çev: Ergüden, I., İstanbul: Sel Yayıncılık.

Mumford, L., (2007). *Tarih Boyunca Kent: Kökenleri, Geçirdiği Dönüşümler ve Geleceği*, çev: Tosun, T., İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Pallasmaa, J., (2020). *Tenin Gözleri*, çev: Kılıç, A. U., İstanbul: Yem Yayınları.

Petrie, V., (2000). *Dziga Vertov: Sinemada Konstruktivizm*, çev: Yamaner, G., Ankara: Öteki Yayınevi.

Ponty, M. M., (2005). *Algılanan Dünya Sohbetler*, çev: Aygün, Ö., İstanbul: Metis Yayınları.

Vertov, D., (1984). *Sine-Göz*, çev: Ergenç, A., İstanbul: Agora Kitaplığı.

(URL 1) <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenomenoloji>, Erişim Tarihi: 14 Kasım 2020

(URL 2) <https://www.felsefe.gen.tr/kartezyen-felsefe-nedir/>, Erişim Tarihi: 14 Eylül 2020

(URL 3) <http://www.tubaterim.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 21 Nisan 2020

(URL 4) <https://www.mimarlarneder.com/single-post/2018/07/05/Bernard-Tschumi>, Erişim Tarihi: 5 Eylül 2020

(URL 5) <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/08/dziga-vertovun-manifestosu-sinema-goz.html>, Erişim Tarihi: 22 Nisan 2020

(URL 6) <https://www.alamy.com/movie-poster-man-with-a-movie-camera-1929-image186148546.html>, Erişim Tarihi: 10 Eylül 2020

(URL 7) <https://www.youtube.com/watch?v=cGYZ5847FiI&t=973s>, Erişim Tarihi: 1 Eylül 2020