

**MİMARLIK SİNEMA İLİŞKİSİNİN
SOKAK MEKÂNI ÜZERİNDEN İNCELEMESİ**

Tahsin Erbil İNCE

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ŞUBAT 2007
ANKARA**

Tahsin Erbil İNCE tarafından hazırlanan MİMARLIK SİNEMA İLİŞKİSİNİN SOKAK MEKÂNI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ adlı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından oy birliği ile Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR

Üye : Doç. Dr. Zeynep ULUDAĞ

Üye : Yrd. Doç. Dr. Esin BOYACIOĞLU

Üye : Yrd. Doç. Dr. İnci BASA

Üye : Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU

Tarih : 05/02/2007

Bu tez, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada orijinal olmayan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını ve metin içerisinde yapılan çevirilerin aksi bildirilmedikçe tez sahibi (müellifi) tarafından yapıldığını bildiririm.

Tahsin Erbil İNCE

**MİMARLIK SİNEMA İLİŞKİSİNİN
SOKAK MEKÂNI ÜZERİNDEN İNCELEMESİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

Tahsin Erbil İNCE

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Şubat 2007**

ÖZET

Bu çalışmada mimarlık ve sinema arasındaki etkileşim genel olarak incelenmiş ve bu etkileşim içerisinde en önemli yere sahip olan mekânın sinemada kullanımına değinilmiştir. Sinemanın hayatı anlattığı ve hayatın da sokaklarda yaşandığı ve şekillendiği düşüncesinden hareketle, kamusal bir mekân olarak sokak, filmlerden mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin hem genel hem de özel yönleriyle okunabileceği bir araç olarak seçilmiş ve sokağın sinemada kullanımının anlatımı ile çalışma genişletilmiştir. Bu iki görsel sanat arasında var olan etkileşimleri örneklemek adına Beşinci Element, Dünyada Bir Gece ve Piyanist filmleri incelenmiş ve bu filmlerdeki sokak mekânı üzerinden okuma yapılmaya çalışılmıştır.

Bilim Kodu : 802.1.099
Anahtar Kelimeler : Sinema mimarlık, film mimarlık, sinema mekân, sinema sokak
Sayfa Adedi : 145
Tez Yöneticisi : Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU

**THE RESEARH OF ARCHITECTURE CINEMA RELATION
OVER THE STREET SPACE**

(M.Sc. Thesis)

Tahsin Erbil İNCE

**GAZI UNIVERSITY
INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY**

February 2007

ABSTRACT

In this study, the interaction between architecture and cinema has been researched in general and the usage of the space, which has the most important place in this interaction, in cinema has been mentioned. Thinking that the cinema is using life as a subject and the life has been lived and shaped in the streets, the street, which is a public space, has been chosen as a tool that the relation between architecture and cinema can be read with both general and particular sides from the films. In addition, the work has been widen by telling the usage of street in the cinema. The films, The 5th Element, Night on Earth, and Pianist are studied to give examples about the interactions between these two visual arts and it is tried to make reading over the street spaces in these films.

Science Code : 802.1.099

Key Words : Cinema architecture, film architecture, cinema space, cinema street

Page Number: 145

Adviser : Inst. Dr. Adnan AKSU

TEŞEKKÜR

Çalışmalarım boyunca değerli yardım ve katkılarıyla beni yönlendiren Hocam Öğr. Gör. Dr. Adnan AKSU'ya, yine kıymetli tecrübelerinden faydalandığım hocam Prof. Dr. Tayyibe Nur ÇAĞLAR'a ve La Cambre Institute Superior d'architecture'da sürdürdüğüm çalışmalar boyunca danışmanım olan Catherine WARMOES'e, ayrıca Mimar Levent BALCI'ya, manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan çok değerli arkadaşım Nil Ece BEKEN ve aileme teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ	ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ	x
RESİMLERİN LİSTESİ	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR	xvi
1. GİRİŞ	1
2. MİMARLIK SİNEMA ETKİLEŞİMİ	5
2.1. Yöntemsel-Terminolojik Etkileşim.....	6
2.2. Sinemanın Mimarlığa Deneysel Bir Ortam Sunması.....	15
2.3. Eğitsel Etkileşim	19
2.4. Akımlar.....	23
2.5. Film ve Mimarinin Belge Olma Nitelikleri	27
2.6. Ortak Eleman Kullanımı.....	30
2.7. Mimarlık Sinema Etkileşiminden Elde Edilen Çıkarımlar.....	37
3. SİNEMADA MEKÂN KULLANIMI	39
3.1. Sinemada Mekânın Oluşturulması	44
3.1.1. Mevcut mekânın kullanımı	44
3.1.2. Kurgusal mekânın yaratılması.....	48
3.2. Sinemada Mekânın Kullanım Biçimleri	49

Sayfa

3.2.1. Mekânın fon olarak kullanımı	50
3.2.2. Mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanımı	50
3.2.3. Mekânın asıl eleman olarak kullanımı.....	51
4. SOKAK VE SİNEMA	54
4.1. Sokağın Tanımı ve Seçilme Nedeni	54
4.2. Sokağın Sinemada Kullanımı.....	64
5. MİMARLIK SİNEMA İLİŞKİSİNİN ÖRNEK FİLMLERDEKİ SOKAK MEKÂNI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ	70
5.1. Beşinci Element (The Fifth Element)	70
5.2. Piyanist (Pianist).....	77
5.3. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	95
5.4. Mimarlık Sinema İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden Yorumlanması.....	115
6. SONUÇ	119
KAYNAKLAR.....	122
EKLER	128
EK-1 Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü	129
ÖZGEÇMİŞ.....	145

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 5.1. İncelenen filmlerdeki mekân kullanımları	116

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Çerçeveselenen Mekân, Le Corbusier.....	9
Şekil 2.2. Senaryolar: Alfred Hitchcock’ un Psycho filminden.....	10
Şekil 2.3. Parc de La Villette.....	12
Şekil 2.4. Parc de La Villette üç sistem	13

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Play Time.....	17
Resim 2.2. Metropolis.....	24
Resim 2.3. Villa Savoye, Architectures d' aujourd' hui	25
Resim 2.4. Play Time.....	27
Resim 2.5. The Southwark kenar mahallesi (Housing Problems).....	29
Resim 2.6. Londra bölgesi planının açıklanması (Proud City)	29
Resim 2.7. Hiroşima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour).....	32
Resim 2.8. 1950 dönemi atölye; ressamlarla yapılan efekt.....	36
Resim 2.9. Casino(1995) bilgisayar efekti öncesi görüntü	36
Resim 2.10. Casino (1995) bilgisayar efektli görüntü	36
Resim 3.1. Before Sunrise.....	45
Resim 3.2. Play Time.....	47
Resim 3.3. Beşinci Element (The Fifth Element).....	49
Resim 3.4. The Matrix	50
Resim 3.5. I Robot	51
Resim 3.6. Before Sunset.....	52
Resim 4.1. Sokak oluşumu.....	58
Resim 4.2. Hiroşima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour).....	58
Resim 4.3. Before Sunset.....	60
Resim 4.4. Sır Çocukları	60
Resim 4.5. Batı Yakası Hikayesi (West Side Story)	68

Resim	Sayfa
Resim 5.1. Beşinci Element (The Fifth Element)	72
Resim 5.2. Beşinci Element (The Fifth Element).....	72
Resim 5.3. Beşinci Element (The Fifth Element)	73
Resim 5.4. Beşinci Element (The Fifth Element).....	73
Resim 5.5. Beşinci Element (The Fifth Element)	74
Resim 5.6. Beşinci Element (The Fifth Element).....	75
Resim 5.7. Beşinci Element (The Fifth Element).....	75
Resim 5.8. Beşinci Element (The Fifth Element)	76
Resim 5.9. Beşinci Element (The Fifth Element).....	76
Resim 5.10. Piyanist (Pianist)	78
Resim 5.11. Piyanist (Pianist)	79
Resim 5.12. Piyanist (Pianist)	80
Resim 5.13. Piyanist (Pianist)	80
Resim 5.14. Piyanist (Pianist)	81
Resim 5.15. Piyanist (Pianist)	81
Resim 5.16. Piyanist (Pianist)	82
Resim 5.17. Piyanist (Pianist)	82
Resim 5.18. Piyanist (Pianist)	83
Resim 5.19. Piyanist (Pianist)	84
Resim 5.20. Piyanist (Pianist)	84
Resim 5.21. Piyanist (Pianist)	85
Resim 5.22. Piyanist (Pianist)	85
Resim 5.23. Piyanist (Pianist)	86

Resim	Sayfa
Resim 5.24. Piyanist (Pianist)	86
Resim 5.25. Piyanist (Pianist)	87
Resim 5.26. Piyanist (Pianist)	87
Resim 5.27. Piyanist (Pianist)	88
Resim 5.28. Piyanist (Pianist)	88
Resim 5.29. Piyanist (Pianist)	89
Resim 5.30. Piyanist (Pianist)	89
Resim 5.31. Piyanist (Pianist)	90
Resim 5.32. Piyanist (Pianist)	90
Resim 5.33. Piyanist (Pianist)	91
Resim 5.34. Piyanist (Pianist)	91
Resim 5.35. Piyanist (Pianist)	92
Resim 5.36. Piyanist (Pianist)	92
Resim 5.37. Piyanist (Pianist)	93
Resim 5.38. Piyanist (Pianist)	93
Resim 5.39. Piyanist (Pianist)	94
Resim 5.40. Piyanist (Pianist)	94
Resim 5.41. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	96
Resim 5.42. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	97
Resim 5.43. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	98
Resim 5.44. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	98
Resim 5.45. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	99
Resim 5.46. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	99

Resim	Sayfa
Resim 5.47. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	100
Resim 5.48. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	101
Resim 5.49. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	101
Resim 5.50. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	102
Resim 5.51. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	102
Resim 5.52. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	103
Resim 5.53. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	103
Resim 5.54. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	104
Resim 5.55. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	104
Resim 5.56. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	105
Resim 5.57. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	105
Resim 5.58. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	106
Resim 5.59. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	106
Resim 5.60. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	107
Resim 5.61. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	107
Resim 5.62. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	108
Resim 5.63. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	108
Resim 5.64. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	109
Resim 5.65. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	109
Resim 5.66. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	110
Resim 5.67. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	110
Resim 5.68. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	111
Resim 5.69. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	111

Resim	Sayfa
Resim 5.70. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	112
Resim 5.71. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	112
Resim 5.72. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	113
Resim 5.73. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	113
Resim 5.74. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	114
Resim 5.75. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	114
Resim 5.76. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	115
Resim 5.77. Dünyada Bir Gece (Night on Earth).....	115

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış bazı simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklama

CIAM

Congr s International de l'Architecture Moderne

IDHEG

Institut des hauts  tudes cin matographique

RIBA

Royal Institute of British Architects

1. GİRİŞ

Tüm sanatlar, tarih içerisinde birbirleriyle ilişki kurmuştur ve bu ilişkileri, zaman içerisinde değişiklikler içermekle birlikte, farklı kişiler ve nedenlerle hep irdelenmiştir. Mimarlık da bu tarih içerisinde kimi zaman heykelle, kimi zaman müzikle, kimi zaman resimle ilişki içerisinde olmuştur ve bu ilişkiler üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Yedinci sanat olarak belirtilen sinemanın icadı ile de mimarlığın ilişki kurduğu yeni bir sanat dalı daha ortaya çıkmıştır. Sinemanın icadından günümüze kadar geçen - ki diğer sanatlara bakıldığında çok kısa gözükür - bu süre içerisinde mimarlık, sinema ile olan ilişkisinde çok yol kat etmiştir.

Mimarlık gerek diğer sanatlarla, gerekse diğer disiplinlerle hep bir arada ve etkileşim içinde olmuştur. Diana Agrest, uzunca bir süre mimarlık için resmin önemli bir referans olduğunu; ancak bu referansın zaman içinde özellikle kentsel alandan konuya yaklaşıldığında, zaman ve mekân içinde ortaya çıkan, gelişen ve daha karmaşık bir sistem olan film kadar verimli olmadığını görüldüğünü söylemektedir. Bu noktada filmin mimariye yaklaşılabilir başka bir alan haline geldiği söylenebilir [Agrest, 1993]. Aykut Köksal da 15. yüzyıl ressamlarının perspektifle birlikte mekânın sırrına erdiklerini, mimarlığı tanımlayan boyutları buyrukları altına aldıklarını ileri sürerken yanıldıklarını; ancak çağın sanatı olarak yorumladığı sinemanın gerçekten mekânın sırrına erdiğini ve mimarlığı tanımlayan boyutları buyruğu altına aldığını belirtmektedir [Köksal 1994]. İpek Türeli'ye göre de sinema; yeni kent mekânının baskın algısını kendi teknikleri ile sinemasal mekân olarak yeniden üreterek, çizim, resim gibi temsiliyet teknolojileri arasında tarihsel yerini almıştır. Sinemanın fotoğraf dışındaki sanatlardan ayrıldığı nokta, artık insan eli ile bakış arasına makinenin girmiş olmasıdır. Vertov'un dediği gibi, kamera bizim için görmektedir. Bu da insanın ölçüsü olduğu mekân ve onun perspektifsel temsili anlayışından çok farklıdır. Sinemanın başlangıç dönemine denk düşen, gelişen şehir ve modern yaşam tarzında da kentin ve mimarlığın makinelerin ölçeğinde üremekte ve üretmekte olduğu görülmekte ve bu iki sanatın paralellikleri bu ortak dönem içerisinde karşılıklı etkileşimlerle gelişim göstermektedir [Türeli, 2001].

Literatüre bakıldığında var olan bilgilerin daha çok makale bazında olduğu ve oluşturulan kitapların da bu makalelerden oluştuğu; mimarlık sinema ilişkisine genel olarak belirli filmler ve konu başlıkları altında değinildiği görülmüş ve genel olarak bu konunun irdelendiği kaynak sayısının azlığı dikkati çekmiştir. Ana dilde bu konuya değinen kaynakların sınırlı sayıda oluşu da karşılaşılan diğer bir zorluk olmuştur. Yapılan çalışma ile literatürdeki bu eksikliğin kapatılmasına katkı sağlamak amaçlanmıştır. Bu konunun, daha çok araştırılması ve geliştirilmesi gereken bir konu olduğu da pek çok kişi tarafından belirtilmektedir.

Katherine Shonfield, filmleri görsel, kavramsal ve yöntemsel yönleriyle mimarlık alanına taşıdığını söylediği kitabında bu konuda şöyle demektedir [Shonfield, 2000];

“Filmler her gün şehirlerde, binalarda ve odalarda oluşturulmakta ve her gün mimarlar ve şehir planlamacılar şehirler, binalar ve odalar hakkında kararlar vermektedirler. Ustalıkları aynı konuya adreslenmiştir; ancak farklı dünyalarda yaşamaktadırlar”.

Ancak bu durum son zamanlarda değişmiş, mimarlık ve sinema arasındaki etkileşime olan ilgi ivmelenerek artmıştır. Meydana gelen bu ilgi artışına paralel olarak, yapılan çalışma ile mimarlık ve sinema arasında var olan bu ilişkiye geniş bir bakış açısıyla bakılarak, bu konudaki araştırmalara bir katkı sağlamaya çalışılmıştır. Yapılan çalışmada, önemi gün geçtikçe artan ve üzerinde daha çok çalışma yapılması gereken mimarlık sinema ilişkisine değinilmiş ve seçilen filmlerdeki sokak ögesi üzerinden bu özellikler okunmaya çalışılmıştır.

Sokak, sinemanın da konu olarak aldığı bir mekân olarak, hem sinemanın hem de mimarinin özelliklerinin okunabileceği ve her iki sanat tarafından kullanılan, yaratmaya çalışılan etkileri ve bu çalışmada konu edilen ilişkileri hem özel hem de genel bağlamda yansıtabilecek bir öge olarak belirlenmiş ve seçilmiştir. Sokak içinde barındırdığı mimari, sosyal, psikolojik, politik ve tarihsel birçok özelliği ile mimarlık sinema ilişkisinin filmler üzerinden okunmasında önemli bir araç olarak ortaya çıkmıştır.

Konunun ele alınışında belirli bir dönem, film, yönetmen, mimar ya da akım seçilmeden genel olarak inceleme yapılmaya çalışılmıştır. Bu noktadan hareketle çalışmada genelden özele doğru bir yöntem izlenerek anlatılmaya çalışılan ilişki, üç ana başlık altında incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, mimarlık ve sinema etkileşimine değinilmiş ve bu etkileşime neden olan etmenler belirlenerek hangi yollarla bu etkileşimin gerçekleştiği, mimarlığın bu etkileşimden ne şekilde fayda sağladığı ya da sağlaması gerektiği, mimarlık ve sinema arasındaki bağı kuran bu etmenlere mimarlığın nasıl bir bakış açısıyla yaklaşması gerektiği belirlenmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın üçüncü kısmında, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkide en önemli etmen olan mekânın sinema ile olan ilişkisi detaylı olarak incelenmiştir. Bu noktada sinemanın mekânı kullanım şekilleri ve mekânı oluşturma biçimleri alt başlıklar halinde anlatılarak konu derinleştirilmiştir. Sinemanın mekâna dair bu kullanım ve oluşturma biçimlerinin mimari açıdan ikinci bölümde saptanan etkileşim biçimlerine yansımaları üzerinde durulmuş ve mekânın bu farklı kullanımlarından ikinci bölümde belirtilen başlıklardan hangilerine dair daha uygun çıkarımlar yapılabileceği belirtilmiştir.

Çalışmanın dördüncü kısmında, kamusal bir mekân olan sokağın özelliklerine genel olarak değinilmiş ve bu çalışma kapsamında mimarlık sinema etkileşimini incelemek için araç olarak seçilme nedeni anlatılarak, sokağın sinemada kullanımı vurgulanmıştır. Sokağın özellikle mekânın ön planda kullanıldığı kenti ve kentteki yaşamı izleyiciye aktaran filmlerden mimarlık adına okuma yapmak adına kullanılabilecek bir mekân olduğu belirtilmiş ve sokak ikinci ve üçüncü bölümlerde anlatılmak istenen ilişkilerin belirlenmesi adına bu çalışma kapsamında önemli bir araç olarak seçilmiştir.

Çalışmanın son bölümünde ise Beşinci Element (The Fifth Element), Dünyada Bir Gece (Night on Earth) ve Piyanist (The Pianist) filmleri üzerinden mimarlık ve sinema arasındaki ilişki, filmlerdeki sokak mekânı üzerinden değerlendirilerek

okunmaya çalışılmıştır. Filmlerin seçiminde, bugüne kadar üzerinde birçok makale yayımlanmış olan ve mimarlık sinema ilişkisine çok net örnekler olan Metropolis (1926), Taxi Driver (1976), Playtime (1967), Blade Runner (1982) gibi filmler özellikle seçilmemiş; her filmin mimarlıkla etkileşim içinde bulunduğu düşüncesinden hareketle filmler belirlenmiştir. Ancak bu seçim yapılırken filmlerden mimarlık ve sinema arasındaki etkileşime neden olan unsurların yoğun biçimde okunabileceği ve filmlerden okuma yapmak için belirlenmiş olan sokağı barındıran filmler seçilmiştir. Filmlerden Beşinci Element'in (The Fifth Element) geleceği, Dünyada Bir Gece'nin (Night on Earth) çekildiği zamanı ve Piyanist'in (The Pianist) geçmişi temsil ederek üç zaman dilimini örneklemeleri de diğer bir seçim nedeni olmuştur.

Mimarlık sinema ilişkisi denildiğinde; bu iki sanatı bir araya getiren, birbirlerinden etkilenmelerine ve birbirlerini kullanmalarına neden olan etkenler akla gelmelidir. Bu birliktelik, hem mimarlık hem de sinemanın kendini geliştirmesi adına önemli bir yere sahiptir. Sinemanın mimarlıktan son derece yoğun bir biçimde yararlandığı görülmektedir ve mimarlığın da sinemadan aynı ölçüde yararlanmasının gerekliliği bu tez kapsamında ortaya konulmaya çalışılmıştır. Mimarlığın sinemadan yararlanmasının bir yolu olan film okumalarında, özellikle kenti ve kent yaşamını içeren filmlerden, sokak üzerinden okuma yapıldığında daha verimli sonuçlar alındığı da örnekler üzerinden belirlenmeye çalışılan diğer bir konu olmuştur.

2. MİMARLIK SİNEMA ETKİLEŞİMİ

Sinemanın icadıyla başlayan mimarlık sinema ilişkisi, günümüze kadar farklı şekillerde gelişerek sıkı bir bağa dönüşmüştür. İki sanat dalı da birbirlerinden etkilenmiş ve birbirlerini kullanmışlardır. Bu etkileşim genelde düşünülenin aksine sadece sinemanın mimarlığa etkisi şeklinde olmayıp, iki yönlü olarak gelişmiştir ve sinemanın başlangıcından günümüze kadar farklı şekillerde kendini göstermiştir. Mimarlığın yoğun bir biçimde sinema tarafından kullanımı doğal bir sonuç olarak mimarlığın bundan farklı boyutlarda geri besleme sağlamasını beraberinde getirmiştir. Bu nedenle yapılan her filmin gerek görsel, gerek düşünsel olarak mimarlığa katkı sağlayacak bilgiyi içinde barındırdığı söylenebilir.

Mimarlık sinemaya göre çok uzun bir geçmişe sahiptir. Bu nedenle mimarlığın diğer sanatlarla ve bilimlerle kurduğu ilişkilere bakıldığında, sinemayla ilişkisi daha başlangıç aşamasındadır denilebilir. Ancak bu kısa sürede sinema, kendine has özellikleriyle mimarlıkla arasında sıkı bir bağ kurmuştur. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişki 1895'te ilk filmin gösterimiyle başlamıştır. Anthony Vidler, tüm sanatlar içinde mimarlığın film ile en ayrıcalıklı ve zor ilişkiyi kurduğunu söylemiştir. Doğrusunu söylemek gerekirse her filmde mimari vardır. Dear'ın aktarımına göre, Richard Ingersoll da bu konuda; mimarlığın, hemen hemen her filmin gizli öznesi-konusu olduğunu söylemektedir [Dear, 1994]. Film, mimarlığın anlatılabileceği en uygun görsel sanat olarak görülmektedir. Bu bağlamda mimarlık ile sinema arasındaki ilişkinin bilindik mimarının bir fon olması ya da; filmin içeriğine destek olmasından daha karmaşık bir yapıda olduğu anlaşılmaktadır [Agrest, 1993].

Arredamento Mimarlık 2001 Kasım sayısında, mimarlık ve sinema arasındaki ilişkilerin üç güzergâhta biçimlendiği vurgulanmıştır. Birinci güzergâh; Batman filmindeki Gotham City'de ya da Truman Show filminde görülebilecek sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlamasıdır. İkinci güzergâh; sinemanın “gerçek” mimari mekânları, kendi sanal evreninde yeniden üretmesidir. Üçüncü güzergâh da; sinemanın, kendi olay kurgusu

içinde, bir kişilik olarak mimarı ve mimarlık etkinliğini konu almasıdır. Mimar Babam ve Fountainhead filmleri bu kategoriye örnek verilebilir. Öte yandan, sinemanın gerçek mimari mekânı yeniden üretişi konusunun, 1920’lerde Vertov’un “kamera-göz” kavramından beri teknik düzeyde ve aynı yılların modernistlerinden bu yana ise halkla ilişkiler bağlamında mimarlık dünyasını meşgul ettiğinden bahsedilmektedir [Tanyeli, 2001].

Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşime neden olan birçok konu başlığı bulunmaktadır. Bu etkileşim tek yönlü olmadığı gibi etkilendikleri konu başlıkları da kendi içlerinde birbirlerinden etkilenmekte, bu nedenle ayrı başlıklar altında ele alınsalar da birbirleriyle iç içe oldukları ve aslında birbirlerinin özelliklerini de içlerinde barındıkları unutulmamalı ve bir bütünün parçaları olarak değerlendirilmelidirler.

2.1. Yöntemsel-Terminolojik Etkileşim

Gerek sinema gerekse mimarlık, üretim süreçlerinde benzer aşamalardan geçer; uygulama aşamasına kadar benzer yöntemler kullanırlar. Her iki sanat da zihinde başlar, kâğıda aktarılır, parçalar oluşturulur ve bütün elde edilene dek değişiklik geçiren parçalar sonuçta birleştirilerek ürün ortaya çıkarılır. Bu benzerlik kimi mimarlar tarafından özellikle vurgulanmaktadır.

Sinemanın kullandığı görsel dilin temel parametrelerine bakıldığında; çerçeve, kamera açıları, bakış açısı, perspektif, çekim ölçekleri, ışık-renk ve zaman ile karşılaşılır ki bunların çoğunun mimarlığın da kullandığı terimler olduğu görülür [Çinici, 1996]. Sinemada kullanılan montaj, senaryo, çerçeveleme gibi birçok sinemaya ait terminolojinin gün geçtikçe daha çok mimar tarafından kullanıldığı görülmektedir. Sinemaya ait bu terminolojilerin mimariye aktarımı yalnızca kuramsal bazda kalmamakta, aynı zamanda bu terimlere karşılık gelen yöntemlerin mimari sürece aktarıldığı; ya da onlara karşılık gelen mimari yöntemler üzerinde çalışıldığı görülmektedir.

Örneğin; Arthur Lubow, The New York Times Magazine dergisindeki yazısında mimarlık ve sinemanın birbirlerinden farklı olduklarından daha çok benzer olduklarını söyleyen Koolhaas'ın, mimarlığı bir yönetmenin film yaptığı ruh haliyle yaptığını ve yapılarının senaryo gibi metne dayalı olduğunu söylemektedir. Koolhaas yazıda, olayların dikkate alınması gerektiğini ve olayları ilginç, duygu ya da gizem yaratan bir yolla inşa etmek gerektiğini belirtmiştir. Vriesendorp'un da belirttiği gibi, insanların hareket ettiği yol ve insanlar için bırakılmış olan olasılıklar yani yapının tecrübe edilmesi planlanmıştır. Yapıda nereye çıkılacağı ve nereden bakılacağı aslında bellidir. Mekân ve mekânın bir sahne gibi nasıl kullanılacağı önceden düşünülmüştür. Vriesendorp, Koolhaas'ın mekânı gördüğü zaman neler olacağını da gördüğünü belirtmektedir [Lubow, 2000]. Ancak sinemadan farklı olarak, gerçek hayatta bu deneyimler düşünülen aksine gelişebilmekte ve genelden farklı kullanımlar oluşabilmektedir. Sinema mimarisi ve mimarlığın etkilendiği bu nokta farklılık göstermektedir. Gül Kale de filmlerin mimari mekânları başarıyla gösterebilmesini, mimarlığın farklı bakışlara, deneyimlere açık olmasına bağlamakla birlikte, mimari tasarım sırasında belirli bir senaryo çıkış noktası olsa da, ortaya çıkan mekânlarda nasıl yaşanılacağının kontrol edilemeyeceğini; her mekânın belirlenmiş bir işlevi ve belirli bir rotada kişiyi mekan içinde dolaştıran sirkülasyon alanları olsa da, bu mekânların her zaman değişik görüşlere, farklı hareketlere açık yerler olduğunu vurgulamaktadır. Kamusal mekânlarda insanların benzer şekillerde hareket etmesinin, toplumsal kurallar, hızlı tüketim gibi sosyal nedenlerden dolayı oluştuğunu ve bu alanlarda bile bireylerin hissettiklerinin, mekânla kurdukları ilişkilerin, orada olma nedenlerinin farklılığı nedeniyle olumlu veya olumsuz kişisel deneyim alanlarının bulunduğunu belirtmektedir [Kale, 2001].

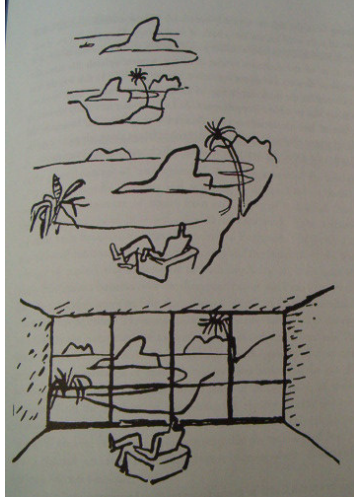
Sinemasal görüntü ve deneyim Jean Nouvel'in mimari çalışmalarında önemli bir ilham kaynağı olarak görülmektedir. Kester Rattenbury'nin yazısında aktardığı gibi Jean Nouvel'e göre mimarlık, sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olmaktadır. Bir yapının tasarlanması ve okunması da ardışık bölümler halinde olmaktadır. Bir bina inşa etmenin zıtlıkların ve bağlantıların sonuçlarını önceden düşünmeden ve araştırmadan geçtiğini belirtmektedir. Mimarın yapısında kesme ve montaj, çerçeveleme ve açıklıklarla çalıştığını; kendisinin de alan derinliği ile

çalışmayı ve mekânı onun elverdiği koşullarda okumayı sevdiğini dile getirmektedir. Bundan dolayı tüm yapılarında bulunabilecek olan geçişlerin zorunlu noktalarından bakıldığında farklı sahnelerin, düzlemlerin eklentileri okunaklıdır [Rattenbury, 1994].

Sinema ve mimarlığın kullandığı ortak diğer bir terim de çerçevelemedir. Çerçeve çekimin her bir anıdır. Filmde çerçeve içine ne giriyorsa o an o görülmektedir. Bir nesnenin çerçeve içinde algılanışı doğal konumundaki algılanışından farklıdır. Bir obje ya da konu, çerçeve içerisine alınarak sunulduğunda, ona belli bir mekânsal tanımlama getirilmiş olmaktadır [Çinici, 1996]. Gerçek hayatta insanın çevreye, yaşama, mimariye, insanlara bakış açısı ve mekânı deneyimlemesi bir alışkanlık haline gelmiş, monotonlaşmıştır. Filmlerde ise bu durum tersine döndürülmekte ve o monotonluk içinde kaybolan özel anlar, yaşamlar ve mekânlar özel olarak seçilip çerçeve içine alınmaktadır. Her gün geçilen bir sokaktaki kaldırımda ayakkabı boyayan bir sokak çocuğu, ya da hiç girilmeyen çıkmaz bir sokak çerçeve içerisine alındığında; çerçeve dışında kalan mekânın kaybolmuş ögesi olmaktan kurtulup artık odak noktası olmuştur. Çerçevelenen görüntüde, önceden tespit edilen belirli kısımlar kullanılmakta, gösterilmek istenmeyen şeyler bu çerçevenin dışında bırakılmaktadırlar.

Bu yöntemin mimarlık alanında kullanımı, karşılığını Le Corbusier’de bulmaktadır. Le Corbusier, yatay şerit pencereleri destekleyerek bunları manzarayı yakalayan ve dışarıyı içeriye alan çerçeveler olarak kullanmaktadır. Pencere önünden geçen bir izleyici için dışarıdaki görüntü ile filmsel bir etki yaratılmış olacağını belirtmektedir. Fotoğraf ve sinemanın etkilerini gören ve bunları kullanan Le Corbusier için ev, artık dışarıya uzanmış bir kamera, pencere de onun merceğidir. Le Corbusier, bu dönem eserlerinde görme ve gözlemlemeyi bir temel tasarım kriteri olarak ele almaktadır. Le Corbusier, Paris’teki Beistegui Evi’ni (1929–1931) yalnızca görmek ve izlemek için tasarlamış, görmenin kendiliğinden bir eylem olmadığını vurgulamak için her şeyi bir çerçeve içine almaya çalışmıştır. Le Corbusier, neye bakılması gerektiğini önceden saptayarak herhangi bir şeyin değil, bakılan şeyin görülmesini istemekte, bunu da çerçeveleme ile sağlamaktadır [Kahraman, 2002]. Bu noktada mimar bir

yönetmen gibi çerçevenin sınırlarını belirlemiş ve mimaride kullanıcı ile sinemadaki seyircinin mekânı algılayışına benzer şekilde müdahale etmiştir (Şekil 2.1).

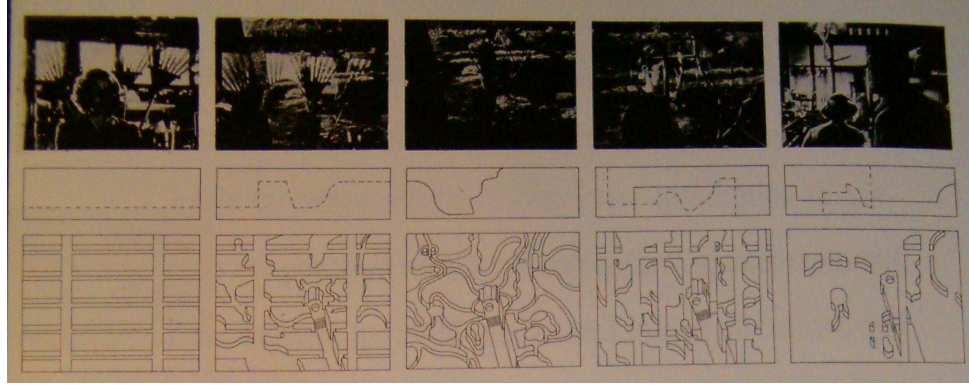


Şekil 2.1. Çerçevlenen Mekan, Le Corbusier [Vidler, 2001]

Sinemada gerek filmin yapım sürecinin, gerekse de filmin kendisinin mimariye etkide bulunabildiğinden bahsedilebilir. Buna en iyi verilebilecek örnek Tschumi'dir. Tschumi, hem sinemanın kullandığı montaj gibi yöntemleri mimaride kullanmakta hem de filmlerdeki oyuncuların hareketlerini kullanarak yapılarını şekillendirmektedir. Sinema için önemi büyük olan mekân, eylem, hareket ve olay onun mimari çalışmalarının hareket noktasıdır. Kimi çalışmasında, film karakterlerinin mekân içindeki hareketlerini katılaştırarak duvarlara ve de daha sonrasında mekânlara dönüştürmekte; kimi çalışmasında ise montajda olduğu gibi bir bütünü parçalara ayırıp daha sonrasında düzenlemelerle yeniden başka bir düzen ortaya koymaktadır.

Tschumi, mimarlığın artık izole bir disiplin olmadığını belirtmekte; sinemada bulunan montaj biçimlerinden çok etkilendiğini söylemektedir. Senaryo denen alıştırmalarda (Manhattan Transcripts) filmlerden parça parça alıntılar yaptığını ve genellikle mimarlar tarafından kullanılan kompozisyon ilkeleri yerine montaj ilkelerini koyarak mimari ilişkiler bulmaya çalıştığını belirtmiştir. Bu senaryolardan

ilki Hitchcock'un Psycho'sudur (Şekil 2.2). Bir film tekniği, mimari bir teknikle yer değiştirmiştir. Bu örnekte Manhattan bloklarının geometrik dikdörtgen dokusu tamamen başka bir şeye dönüşmeden önce, Central Park'ın organik konturlarıyla iç içe girer. Bu senaryoda sinema sistemi ve mimarlık sistemi arasında bir neden sonuç ilişkisi vardır [Pelissier ve Tschumi, 1999].



Şekil 2.2. Senaryolar: Alfred Hitchcock'un Psycho filminden [Pelissier ve Tschumi, 1999]

Eisenstein, montaj ve mimarlığın kurduğu ilişkinin yalnızca bir benzerlik olmadığını söylemekte; mimarinin montajın prensiplerine sahip olduğunu ve bu nedenle aslında mimarinin filmin atası olarak görülmesi gerektiğini belirtmektedir. 1930'ların sonlarına doğru montaj üzerine yaptığı bitirilememiş çalışmasının bir parçası olan "montaj ve mimarlık" adlı yazısında iki farklı yoldan bahsetmektedir. Bunlardan birincisi sinemasal olandır. Burada seyirci, bir grup eşya arasında aklından hayali bir yolu takip eder ve bunu yaparken seyirci sabittir ve görüntü onun önünden geçer. İkinci yol mimari yoldur. Seyirci dikkatlice düzenlenmiş, kendi hisleriyle incelediği görüntülerin arasında hareket eder. İşte bu gerçek hareketten, hayali harekete geçiş nedeniyle Eisenstein mimarlığı filmin atası olarak tanımlamaktadır. Buna ek olarak da resmin bir objenin her yönüyle sunumunu gerçekleştiremediğini, bunu kameranın yapabildiğini ve bu yeteneğin tartışılmaz atasının da yine mimari olduğunu belirtmektedir [Vidler, 2001].

Mimarlık tarihi içinde form ve fonksiyona ilişkin birçok söylem geliştirilmiş, modernizmde bu, form fonksiyonu izler şeklinde yorumlanmıştır. Tschumi; fotoğraf, sinema ve videonun, form ve fonksiyon arasındaki etkinin karşılıklı olmasının yerine, en uyarıcı formların bazen en beklenmedik kullanıcının ani dürtüsüyle gerçekleşen ve bina yapımına başkanlık eden programlamada olmayan çeşitli kullanımlara izin veren formlar olduğunu gösterdiğini söylemektedir.

Jean-Luc Godard, sinema hakkında şaşırtılmayı sevdiğini belirtmekte ve ileride neler yapılacağı bilindiğinde, yapının değerinin kalmayacağını düşünmektedir. Eğer bir performans tamamıyla yazılırsa, onu filme almanın anlamsız olacağını söylemektedir. Godard bu konuya şöyle bir soru sorarak fikrini belirtmiştir [Pelissier ve Tschumi, 1999];

“Sinema edebiyattan sonra geliyorsa sinemanın kullanımı neden?”

Tschumi’ye göre de film senaryosu üzerine söylenen bu sözler mimari program için de kullanılabilir [Pelissier ve Tschumi, 1999]. Yapının tasarım aşamasında mekâna dair tüm kullanımlar ortaya kesin bir şekilde konmamalı, mekân kullanıcının farklı kullanımlarına olanak tanınmalıdır. Aslında mekânın sınırları ne kadar tanımlı olursa olsun insan bu mekânı kendi isteği doğrultusunda yorumlayacak ve o ölçüde kullanacaktır. Bu noktada Tschumi’nin yaklaşımıyla bu durum daha olanaklı ve bilinçli hale gelmektedir.

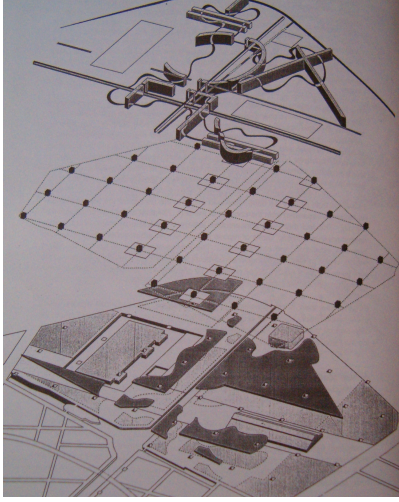
Tüm bu söylemlerin ışığında söylenebilir ki; mimarlık ve sinema, yöntemsel ve terminolojik bir etkileşim içine girmiştir. Bu etkileşim sonucu, sinemanın mimari tasarımda etken bir rol oynadığı ürünün elde edilmesinde, ilham kaynağı olarak değer kazandığı da söylenebilir. Özellikle Parc de La Villette bu konuda verilebilecek önemli bir örnek olarak ortaya çıkmaktadır (Şekil 2.3).



Şekil 2.3. Parc de La Villette [Örs, 2001]

Tschumi, parkın tasarımını anlatırken sinemaya ait terminolojiyi maksimum düzeyde kullanmış ve sinemaya ait yöntemlerin karşılığını parkın yapımında kullanarak mimarlık sinema etkileşimini gözler önüne seren eserlerden birisine imza atmıştır. Üst üste bindirme (superimposition), yan yana koyma (juxtaposition), sekans, kesme, hareket, olay, program Tschumi'nin tasarımını anlatırken kullandığı kelimelerden bazılarıdır.

Tschumi bu tasarımında; noktasal, çizgisel ve yüzeysel aktivitelere karşılık gelen üç sistemi üst üste bindirerek farklı parçalardan bir bütün elde etmiştir (Şekil 2.4). Bu superimposition'a karşılık gelmektedir. Noktalara karşılık gelen folie'lerin yerleşimi de juxtaposition'a denk gelmektedir. Gridal bir düzen içinde yerleştirilen her bir folie birbirinden bağımsızdır ve farklı kullanım biçimlerine karşılık verebilecek şekilde oluşturulmuşlardır. Belirli bir programa değil, kullanıcının hareketlerine ve düşüncesine göre şekillenmektedirler.



Şekil 2.4. Parc de La Villette üç sistem [Tschumi, 2000]

Tschumi'nin park içindeki ana yaya sirkülasyonlarını belirleyen, hareketi sinemadaki sekansa paralel olarak yansıtan, çizgiler sistemindeki film şeridinden esinlenerek hazırlanan sinematik promenede tasarımın önemli kısımlarından birisidir. Sinematik promenada, sekansın her bir parçası sayılan çerçevelerin karşılığı bahçelerdir. Tschumi, literatürde ve sinemada, çerçeveler ya da sekanslar arasındaki ilişkilerin geri dönüşler, kesmeler ve dağıtmalar gibi yöntemler sayesinde başarıyla yönetilebileceğini ve bunun mimarlık ya da peyzajda olmamasını gerektirecek bir neden olmadığını belirtmektedir. Parkta iki bahçe sekansı arasındaki kesmenin oluşumunu sağlamak için, kesişen ağaç sıralarının barındırdığı anlamı kullanmasını örnek olarak göstermektedir [Tschumi, 2000].

Tschumi'nin sinemaya ait bu terimleri kullanması ve benzetmeler yapmasının ardında, Tschumi'nin hareketi mimarinin temel yapılarından biri olarak ele alması yatmaktadır. Hareketin sinemada karşılığı sekansta görülmektedir. Aslı Örs'ün de belirttiği gibi, Tschumi'nin mimarlığı ele alışının sekanlar arası ilişki ya da ilişkisizlik üzerine kurulu olduğu söylenebilir. Programatik ve mekânsal olarak belirlediği sekanlar birbirleriyle alakasız durabilir, birbirlerini destekleyebilir veya tam aksi yönlerde davranabilir. Sabitlenmiş birtakım anlamları kırabilmek için bu sekanlar arasındaki hareketi ortaya çıkartmak gerekmektedir. Örs'ün aktarımıyla

Tschumi'ye göre herhangi bir sekansın anlamı, mekân/olay/hareketle kurduğu ilişkide açığa çıkmaktadır. Yani herhangi mimari bir durumun anlamı mekân, hareket ve olayla kurduğu ilişkiye bağlıdır.

Yine sinematografide görüntülerin kimi zaman karartılmasına, kimi zaman açılmasına kimi zaman da bulanıklaştırılmasına ait bir terim olan alan derinliğinin, Jean Nouvel'e ait bir proje olan Victoria binasında dar yapı alanı problemine çözüm olarak, doğal-yapay ışıklar arası etkilerle bir alan derinliği elde etme amacıyla mimarlıkta kullanıldığı görülmektedir. 1905'e ait bir başka yapının cepheleri korunup yeni yapının ardına alınmış; bulanık ve dondurulmuş bir film karesi etkisi yaratılmıştır. Aynı zamanda tüm ışık etkileri; filtreler, çift yüzeyler, mekânsal geri çekilmeler ile değişebilir kılınmıştır. Bu şekilde sinemaya ait alan derinliği binada değişken etkilerle sağlanmış olmaktadır [Örs, 2001].

Bu konuda verilebilecek diğer bir örnek olan Coop Himmelb(l)au'nun Dresten'de yaptığı UFA Sinema Merkezi yapısı, yalnızca film izlenen bir yer değil aynı zamanda kentle iletişim kuran bir araç olarak tasarlanmıştır. Coop Himmelb(l)au, yapının tamamen cam yüzeyi ile iç-dış ayırımı yapılmasına rağmen, fuayenin şehirle bağlantısının kesilmediğini ve filmdeki çerçeveleme gibi fuayenin sınırlarının belirlendiğini belirtmektedir. Bununla birlikte, çerçevenin sekansla kurduğu ilişkide olduğu gibi fuayenin de şehirden ayrı olmadığı savunulmuştur. Yapının içerisinde dolaşan rampalardaki insanlar aynı zamanda izleyen ve izlenen konumundadırlar. Bu kişilerin hem yapı içinden hem yapı dışından izleyenleri olduğu gibi, kendileri de rampalar aracılığı ile farklı bakış noktalarından ve perspektiflerden fuayeyi ve şehri görme olanağına sahiptirler.

Coop Himmelb(l)au'nun istediği, fuayedeki ziyaretçilerin kendilerini filmin içinde gibi hissetmesidir ve bunu sağlayacak olan da yapının sinematografik mekânının konstrüksiyonudur. Düz bir sinemasal imajın kesmeler, kamera hareketleri ve değişen bakış açılarıyla, mekânsal derinliğe ulaşabildiğini belirtmekte ve bu durum, projede kendini rampalarda, merdivenlerde ve platformlarda göstermektedir. Bazen hiçbir yere varmayan rampa ve merdivenlerle farklı bakış noktaları, perspektifler,

yakın-uzak, alçak-yüksek, dar-geniş zıtlıkları elde etmek amaçlanmış; kameranın hareketi ve farklı çekim perspektif ve ölçekleri örnek alınmıştır. Yarattığı hareketle mimari sekans özelliği taşıdığı belirtilen rampalarda hareket eden kişiler, bu farklı görüntüleri montajda olduğu gibi bir araya getirerek, zihinlerinde mekânı farklı şekillerde oluşturmakta; mekânı farklı yönleriyle deneyimlemiş olmaktadır. Mekândaki hareketi sağlayan diğer bir unsur da yapı yüzeylerine yansıtılan sinematografik görüntülerdir. Bu görüntüler sinema salonlarındakinin aksine farklı bölgelerden hareket halinde olan kişiler tarafından algılanmaktadır [Widman ve Robnik, 1994].

Sinema ve mimarlığın kullandıkları görsellik, hareket, montaj, çerçeve, kesme, kompozisyon, ışık, mekân, ses ve sayılabilecek daha pek çok ortak terminoloji ve bu terminolojinin gösterdiği yönetsel benzerlikler, ortaya çıkarılan ürünlerde, iki sanatın birbirleriyle etkileşime girmesini ve bağ kurmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Örneklerden de görüldüğü üzere, aynı terimler farklı mimarlarca farklı şekillerde yorumlanmakta, farklı ürünler ortaya çıkmakta ve oluşan ürünler mimarlık sinema ilişkisine farklı noktalardan ışık tutmaktadır.

2.2. Sinemanın Mimarlığa Deneysel Bir Ortam Sunması

Dietrich Neumann, filmlerde mimarların hava koşulları, sözleşme kuralları ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak, saf mimarlık yapabildiklerini belirtmiş ve filmi mimarinin ne olabileceğine dair ideal bir zemin olarak görmüştür [Mahdesian, 2006]. Luis Bunuel de filmlerin mimarların en cesur rüyalarının sadık birer tercümanı olacaklarını söylemiştir [Bunuel, 1996].

Sinema, var olmayan bir mimariyi yaratabilmek için kullanılabilen bir ortam olmakla birlikte, mevcut mimarinin farklı kullanıcılar ya da farklı kullanım amaçları için kullanımını gözler önüne serebilecek ve yapıların, gelecek nesiller ya da durumlar karşısında ne şekillerde yeniden kullanılabileceğini gösterebilecek bir ortam olarak ta görülmelidir. Mevcut mimariyi oluşturduğu yaşam biçimiyle sorgulayabilecek, onun gelecekte meydana getirebileceği sorunları ortaya çıkarabilecek veya yenilikçi

mimarilerin ütopik filmler ile ne yöne doğru gittiğinin ya da gidebileceğinin üzerine tartışma ortamı yaratabilecek bir ortam olarak sinema, mimarlara yeni bir platform sunmaktadır.

Bu duruma en iyi örneklerden birisi Jack Tati'nin modernizmi komik bir dille eleştirdiği filmleridir. Tati her zaman modernizasyona ya da modern mimarlığa karşı olmadığını ısrarla belirtmiştir. IDHEG'deki öğrencilere, tam anlamıyla ve etkili bir şekilde kullanılıp iyi getirileri olacaksa, modern mimarlığa karşı olmadığını söyleyerek, aslında modernizme ya da onun getirilerine değil, onun algılanış biçimine ve kullanımına dair gördüğü hatalara karşı olduğunu göstermektedir. Tati yaptığı filmlerde, bir yönetmenden çok bir mimar gibi çalışarak, Mon Oncle'da (1958) bir evi, daha sonrasında ise Playtime'da (1967) tüm bir şehri planlamıştır. Mon Oncle (1958) gösterime girdikten sonra Jack Tati, bir sonraki filmi için aklında bir şey olmadığını açıklamış ve bir film çekmek yerine bir bina yapmak istediğini eklemiştir. Yaptığı yapının mükemmel olmasa da yinede iş görür nitelikte olduğunu belirtmiştir. Bu sözlerinden on yıl sonra Tati, tam yapmak istediği film olarak tanıttığı ve yapım aşamasında psikolojik ve finansal olarak çok zorlandığını belirttiği Playtime (1967) filminde de aynı Mon Oncle (1958) filminde olduğu gibi modernizmi eleştirmiştir. Filmdeki taşlamanın aslında yaşanılan yer hakkında değil, onun nasıl yaşandığı hakkında olduğu, Tati'nin sözlerinden anlaşılmaktadır (Resim 2.1). Çok büyük kitleler tarafından izlenmese de filmin modern mimarlığa ve modernizme getirdiği eleştiri ile bu konuda bir tartışma ortamı açtığını söylemek yanlış olmayacaktır [Marie, 2001].



Resim 2.1. Play Time [Neumann, 1996]

Sinemanın sınırsız dünyasında yaratılan bazı mimari ürünler aynı zamanda mimarlara ilham kaynağı olabilmekte, hatta sinemanın iki boyutlu dünyasından gerçek yaşama aktarılabilir hale gelebilmektedirler. Özellikle ütöpik filmlerin bu konuda oldukça büyük bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Filmler, yalnızca mimari için değil, mimarinin içinde bulunduğu ve kabul gördüğü sosyal düzen için de büyük bir alıştırma platformu oluşturmaktadır. Zamanında ütöpik olan, filmlerdeki birçok öge, bugün yavaş yavaş hayatın bir parçası olmuştur; gökdelenler, büyük otoyollar, otomatik ev aletleri, otomatik açılan kapılar, akıllı binalar. Mimarinin hayali gerçeğe dönüştürme sanatı olduğu düşünülürse, sinemada var olan hayallerin bir gün mimarlık tarafından gerçeğe dönüştürülmesine şaşırılmamak gerekir.

Tschumi'nin film yönetmeni Eric Rohmer ve aktör Boris Karlof ile bir gece buluşmasında yaptıkları konuşmaların sonucunda, sabaha karşı dört sularında Frankenstein filminin karakterlerinin yaptığı hareketler ve bunların iz düşümlerinin duvarlara ve mekânlara dönüştürülmesi ile bir yapı ortaya çıkmıştır. Boris Karlof'un ortaya çıkan bu yapının kendi evi olabileceğini söylemesi ile bir hareket diyagramının nasıl mimariye dönüşebileceği önerisi ortaya atılmıştır. Bu örnekten,

filmin tasarımının şekillenmesinde birebir ilham kaynağı olarak kullanılabildiği de görülmektedir [Tschumi, 2000].

Bu noktada verilebilecek diğer bir örnek de Disneyland olacaktır. Bu ve benzeri mimari mekânlar filmin iki boyutlu dünyasını üçüncü boyuta taşıyarak gerçek hayata aktarmıştır. Mekân, sinemanın değiştirilemez ve yönetmenin isteğine bağlı, perdeden algılanan çerçeve içi görüntü durumundan çıkarak, istenilen şekilde algılanabilmekte, istenilen süre ve hızda deneyimlenebilmektedir. Gerçeğe dönüşen bu mekânda çizilebilecek ve uygulanabilecek senaryolar sonsuzdur. Donald Albrecht, Las Vegas'ta da benzer örnekleri görülebilecek bu tür mekânların insanlar tarafından filmin deneyimlenmesiyle aynı ruh hali içinde deneyimlendiğini ve insanların kendilerini imajın içinde gibi hissetmeleri nedeniyle zaman ve mekân hislerinin değişikliğe uğradığını söylemektedir [Albrecht, 1994].

Ayrıca bu konu, Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner başlığı altında, 1996 yılında California ve Almanya'da açılan sergilerde ortaya konmaya çalışılmıştır. Sanat ve mimarlık tarihçisi ve aynı zamanda sergi müdürü olan Dietrich Neumann, filmlerin modern mimarlığın gelişiminde büyük rol oynadığını ve yeni fikirlerin oluşumu ile bu fikirlerin genel kabulü için yol göstermede yardımcı olduğunu belirtmiştir [Mahdesian, 2006].

Sinema, mimarlığın sınırlarından bağımsız olarak yaratabildiği mekânlar nedeniyle mimarların yaratıcılıklarını ön plana çıkartan ve daha özgür tasarımlar ortaya çıkarmalarına olanak sağlayan bir yapıdadır. Sinemanın mimarlara sunduğu bu ortam yaratılan mekânların ve bu mekânlara ilişkin getirilen yaşam önerilerinin tartışılabileceği bir platform olarak görülmelidir. Aynı zamanda daha önceden de belirtildiği gibi koşullar uygun olduğunda sinema da gerçekleştirilen bu denemeler gerçek hayata aktarılabilmektedir.

Filmler üzerinden yapılan tartışmalar aynı zamanda mimari için çıkarımları beraberinde getirmektedir. Bugün pek çok film kenti ve kent yaşamındaki olumsuzlukları beyaz perdeye aktarırken aynı zamanda mimarinin içinde

bulundurduğu sosyal, kültürel, ekonomik parametreleri de tartışmaktadır. Bu nedenle çeşitli filmlerin ele aldığı konular, aslında mimarlığın da tartışması gereken konular olarak yorumlanmalı ve yapılan eleştirilerden ve yorumlardan mimarlık adına pay çıkartılmalıdır.

2.3. Eğitsel Etkileşim

Sinemanın hem yapılan film okumalarıyla, mekânın algılanması ve mekân anlam ilişkisinin kavranması açısından hem de mekân yaratma teknikleri açısından kullanılan elemanların ve yöntemlerin kavranması açısından mimarlar için eğitsel bir yöne sahip olduğu söylenebilir. Buna ek olarak sinemanın, toplumun mimarlığa ve mekâna olan farkındalığını artırma ve mekânın daha bilinçli kullanımı adına bilinçlendirici bir rolünün olduğu da görülmektedir.

Bu iki sanatın ürün elde etmede kullandıkları yöntemler ve geçirdikleri süreçler karşılıklı olarak eğitimde kullanılmalarını da olanaklı kılmıştır. Mimarlık ve sinema arasındaki ilişki, mimarlık eğitiminde son dönemde kullanılan bir konu olmuş ve mekânın algılanması ve yaratılmasında bir araç olarak kullanılmıştır. Pallasmaa; sinemanın şiirselleştirilmiş mimarisi üzerinde çalışmanın, mimarlara, hayatın ve mimarların kendi sanat formlarının sembolik ölçülerini yeniden keşfetmeleri için yardımcı olacağını belirtmiştir.

Dünyada birçok mimarlık okulunda en büyük ilgi sinema üzerinedir. Daha ustalıkla ve daha duyarlı bir mimarlık keşfetmek üzere filmler üzerinde çalışılmaktadır. Ayrıca en çok kabul gören bugünün öncü isimlerinden; Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(l)au ve Jean Nouvel, mimariye yaklaşımlarının oluşumunda sinemanın önemini itiraf etmişlerdir [Pallasmaa, 2001]. Agrest ve Tschumi, filmsel sunum çalışmasını ve film tekniklerini kullanmayı şehirdeki mimariyi tecrübe etme yolu olarak önermişlerdir [Nesbitt, 1996]. François Penz, mimarların filmlerden ve film yapımcılarıyla işbirliğinden öğrenecekleri çok şey olduğunu ve bu çalışmanın interdisipliner yapısının, iki disiplinin de yaratıcı çalışmalarına hız katacağını belirtmiştir [Penz, 1997].

Yine birçok ülkede, sinema ve mimarlığı konu alan paneller, konferanslar ve festivaller düzenlenerek iki sanat arasında var olan bu etkileşime dikkat çekilmeye çalışılmaktadır. Brüksel’de 2006 yılında ilki düzenlenen ‘‘Festival Du Film D’Architecture’’ bunlardan biridir (Bkz. EK-1). Bu çaba ile yalnızca her iki mesleğe mensup kişilere değil bu sanatlara ilgi duyan pek çok insana, hatta sinemanın insanları çeken yapısı ve dünyanın dört bir yanındaki insanlara, mimariye göre daha hızlı ve yaygın ulaşabilmesi özelliği ile mimariyle hiç ilgilenmemiş kişilere kadar ulaşabilmesi sağlanmaktadır. Benzer bir örnek olarak; RIBA’nın, mimarlığın iyi ve övgüye değer bir dal olduğunu halka inandırmak ve bir yandan da yeni merkez bürolarının reklâmını yapmak için daha çok çaba harcama kararı alması ile şekillenen film gösterimleri verilebilir. Bu sayede insanların topluluklar halinde bu gösterimlere katılımları sağlanmıştır [Matheou, 1999]. Bu şekilde hem insanların gerçek hayatta geçip gittikleri, hem de filmlerde bakıp göremedikleri mekânlara olan farkındalıkları arttırılmaktadır. İster meslek içi ister meslek dışı olsun, herkese bu konuda çok yönlü bir bilgi aktarımı sağlanmaktadır. Filmlerden hem iki sanat dalı adına hem de Tati örneğinde olduğu gibi toplumun bilinçlenmesi adına pek çok ders çıkarmak mümkün olmaktadır.

Sinemanın mekânın algılanması ve deneyimlenmesi ile mekânın anlamsal içeriğinin kavranması konusunda da eğitici bir rol üstlendiği görülmektedir. Sinemanın mekânın deneyimlenmesinde sağladığı fayda; gidilemeyi görme, yapılamayanı yapma, mekâna dair farklı bakış açıları yaratma, insan gözünün yerine kameranın geçmesiyle kazanılan farklı biçimlerde mekânı algılama imkânını vermiştir. Farklı bir deyişle; normal koşullar altında mekânın deneyimlenmesi hep sınırlı, günlük koşuşturmalar arasında basit ve yüzeysel kalmaktadır. Sıradanlaşan mekânsal deneyimler, çoğu zaman var olan birçok mekânsal olgunun algılanamamasına neden olmaktadır. Sinema bu özellikleri bulmakta ve özellikle kullanarak bunların yeniden deneyimlenmesini sağlayarak, bu mekânlara olan farkındalığı arttırmaktadır.

Başka bir bakış açısıyla, mekân normalde insan ölçeğinde görülür ve ona göre değerlendirilir. Normal yaşantıda mekânların algılanışı yer seviyesinden ve gözler aracılığıyla olmaktadır. Aynı zamanda düşünce olarak mekâna bakış açısı kişiseldir

ve mekânın değerlendirmesi bu bakış açısına göre farklılık gösterir. Ancak sinema, mekânın deneyimlenmesinde tam anlamıyla farklı bir dünya açmış olur. Kameranın gözüün yerine geçmesi ile kameranın mekânı deneyimlemede vereceği bakış açısı, fiziksel ve anlamsal olarak sınırsızdır. İzleyici filme ön yargısız olarak baktığından, görülenler yönetmenin vermek istediği fikir çerçevesinde, ayrı bir bakış açısıyla sunulur. Mekân yönetmenin istediği şekilde, sınırlandırılmış olarak yeniden izleyici tarafından deneyimlenmiş olmaktadır. Bir şehir kuş bakışı görülebilir, tüm şehir tek karede algılanabilir, ya da tam tersi bir karıncanın gözünden küçük bir oda, şehir edasıyla yeniden deneyimlenebilir. Bu noktada, insanın algılayamayacağı bakış noktalarından tamamen farklı bir ölçekte mekân algılanmış olur. Buradan hareketle, çocuklar için yapılacak bir anaokulunun ölçeği düşünüldüğünde, dünyaya çocuk gözüyle bakan bir filmin hem psikolojik açıdan hem de mekânı algılayış açısından mimarlara yararlı olacağı söylenebilir. Filmin öğrenim aşamasında olan genç mimarlara, kent, mekân, ışık, zaman, hareket ve ölçek gibi kavramların kavranması ve mekâna ait özelliklerin görsel olarak zihinde canlandırılması açısından büyük yarar sağlayacağı açıktır.

Mimarlıkla ilişkilendirilen filmlere bakıldığında bazı filmlerin öne çıktığı görülmektedir. Bu filmlerin de genellikle kent yaşamını içerdiği belirlenmiş ve içlerinden belli başlı birkaç kentin sıklıkla kullanıldığı görülmüştür. Bu kentlerde sadece söz konusu kentlerin sunumu yapılmamış; aynı zamanda bu filmler, sinema sanatının şekillenip gelişmesine, sinema akımlarına ve teorilerine örnek teşkil etmişler, sağladıkları görüntüler aracılığıyla belli bir çağın sosyal ve siyasal yaşam ideolojisini sergilemişlerdir. Aynı zamanda bu tür filmler, Kracauer'ın çalışmalarında olduğu gibi, belirli sosyolojik veya felsefi ifadeleri göstermeye yarayan bir araç şeklinde kullanılabilir ve film analizleri üzerinden bir toplumun genel bakış açısı açığa çıkartılmaya çalışılabilir [Öztürk, 2002]. Akbal Süalp de bu konuda şöyle demiştir [Süalp, 2004];

“Kentın temsili, bir filmde, bir romanda, ya da şiirde yeniden temsili, bize temsilin siyasi, felsefi ve sanatsal tüm düzeylerdeki katlarını, birbirinin içine geçmiş zarflarından çıkarak analiz edebilmemizde yardımcı olur; bir bilme biçimi yaratır”.

Mimarlık için de durum farklı değildir; aynı yolla film üzerinden bir toplumun belirli bir çağda mimariyi ne şekilde yorumlayıp, kullandığı hakkında okuma yapılabilir.

Aslına bakılırsa, sinemanın mimarlık eğitiminde kullanılmasının yanı sıra, mimarlık eğitimi de sinema sektöründe oldukça gerekli görülen bir durum olmuştur. Önemli yönetmen, yapımcı, sanat yönetmeni ya da set tasarımcılarına bakıldığında, birçoğunun geçmişlerinde mimari üzerine çalışma yaptığı ya da eğitim gördüğü görülmektedir. Asıl mesleği mimar ya da iç mimar olan isimler sinema sektöründe çalışarak yaratıcılıklarını sınırlar olmadan kullanma imkânı bulmuşlardır. Yapılan çizimlerde artık yalnızca mekân değil, onun nasıl deneyimlendiği belirtilmekte, bakış açıları ve olaylar da işaretlenmektedir. Örneğin, Stanley Kubrick ile çalışmış olan Ken Adam, on beş yaşındayken filmi onun aklına koyan kişi olan yönetmen Vincent Korda ile tanıştığını ve onun tavsiyesine uyarak önce mimarlık eğitimi aldığını söylemektedir. Bu işe gerçek anlamıyla girdiğinde, mimarlık eğitimi geçmişinin değişik dönem stilleri ve fonksiyonel-kabul edilebilir setler yapmada kolaylık sağladığını söylemektedir. Martin Scorsese, Clint Eastwood gibi isimlerle çalışmış, Henry Bumstead; Pier Paolo Pasolini, Feerico Fellini, Terry Gilliam ile çalışmış Dante Ferretti; Francis Ford Coppola, Polanski gibi isimlerle çalışmış Dean Tavoularis; Peter Greenaway ile çalışmış olan Ben Van Os; Martin Scorsese, Terry Gilliam ile çalışmış olan John Beard; Luc Besson ile çalışmış olan Dan Weil gibi sinema sektöründe çalışan kişilerin geçmişine bakıldığında mimarlık eğitimi aldıkları ya da daha öncesinde mimari üzerine çalıştıkları görülecektir [Ettegui, 1999]. Aslında mimarların diğer sanat dallarında çalışması ve birikimlerini aktarması mimarinin çok yönlü doğasından gelmektedir ve sinemadan önce var olan tiyatro için de mimarlar hizmet vermişlerdir. Buna örnek olarak da; Hans Poelzig'in eşi heykeltıraş Marlene Poelzig ile Paul Wegener'a ve Andrei Andreiev'in Robert Weine'e daha önceden tiyatro yapımcılarına hizmet ettikleri gibi setler tasarlayan birçok mimar gösterilebilir [Vidler, 2001].

2.4. Akımlar

Gerek sinema gerekse mimarlık farklı disiplinlerle ve sanatlarla birlikte çalışmakta ve bu bağlamda onlardan etkilenmektedirler. Tarih içinde bu disiplin ve sanatlarda meydana gelen akımlar da hem sinemada hem de mimarlıkta yansımalarını bulmuşlardır.

Akımlar yönünden bakıldığında, tüm sanat dallarının birbiri ile ilişkili olduğu gerçeğiyle birlikte, oluşturdukları akımların da birbirini tetiklediği görülmektedir. Örneğin sinemanın giderek önem kazandığı ve güçlendiği dönemler, ekspresyonizm ve modernizm akımlarıyla çakışmaktadır ve mimarlık sinema etkileşiminin bağlarının bu dönemde kuvvetlendiği görülmektedir. Doktor Caligari'nin Muayenehanesi (Das Kabinett des Dr. Caligari (1920)) filmi sinemada ekspresyonizmin ilk örneğidir ve ekspresyonizmin resim ile mimari formlarından etkilenmiştir. Caligari, korku atmosferinin oluşturulduğu ilk film olmuştur ve bunu sağlayan en önemli etken dekordur. Dekor yalnızca olaylara fon olmaktan çıkmış, olayın önemli bir parçası haline gelmiştir [Gilles, 1986]. F. Lang'ın en tanınmış filmi olan Metropolis (1926) filmi de bu tür ekspresyonist filmlerdendir (Resim 2.2). Aynı zamanda filmde, mimari olarak "Neue Sachlichkeit" yani yeni nesnelciliğin izleri görülmektedir. Şehrin baskın ve ütöpik görüntüsü arasında zıtlık yaratan bu mekanlar çok rahatlıkla seçilebilmektedirler [Rutsky, 2002]. Alman Ekspresyonist Sineması'nda, modern mimarlık ve kent yoğun biçimde kullanılmış ve modern mimarlığın yayılmasına etkide bulunmuştur.



Resim 2.2. Metropolis [Neumann, 1996]

1920'ler aynı zamanda ürbânizmin realist ve ütöpic çağıdır. Bu dönemde Walter Gropius, Le Corbusier gibi sanatçı-filozof mimarlar modern projeler üretmektedirler. Metropolis (1926) filmi de ütöpic ürbânizm, New York'un ürbânizmi, Gropius' un Bauhaus stili ve asma bahçeli zevk şehri Babil ile tranik Berlin den esinlenerek üretilmiştir. Mehmet Öztürk bu konuda şöyle söylemektedir [Öztürk, 2002];

“Mekanik endüstriyel uygarlığın bir zaferi şeklinde görülebilecek olan “Metropolis” in rasyonel mimarisi, armonik simetri ve geometrik stilizasyonu gayri insani olarak ortaya çıkmıştı”.

Daha önce de değinildiği gibi önceden film yapımcıları sinemanın bu mimari yönünden çekinseler de modernizm yarattığı yapılarla ve oluşturduğu sosyal çevreyle yönetmenlerin ilgi duyduğu bir konu olmuştur. Vidler'in kitabında aktardığı üzere, Mimar Robert Mallet-Stevens bu konuda 1925'de şöyle bir açıklama yapmıştır [Vidler, 2001];

“Sinemanın modern mimarlık üzerindeki belirgin etkisi inkâr edilemez; diğer taraftan, modern mimarlık kendi estetik yönünü sinemaya aktarmaktadır”.

İpek Türeli de modern mimarlığın sinema ile kurduğu ilişkiyi şu sözlerle dile getirmiştir [Türeli, 2001];

“Sinema, fotoğraf ve diğer temsiliyet teknolojilerinin hakkıyla anlatamadığı modern mimarlığı ifade etmiş, yayılmasına ve yorumlanabilmesine olanak sağlamıştır. Elle tutulur nesnelerin olmadığı durumlarda, mimarlıkta modernite düşünceleri – övgü veya korkuların ifade edilmesi şeklinde – bu ortamın- ışık ve gölgesi, ölçek ve hareketi ile- somutlaşmıştır”.

Aslında bu dönemde sinema ve mimarlığın birbirlerinden karşılıklı olarak yararlandığı söylenebilir. Aralarındaki ilişki yalnızca etkilenme olarak gelişmemiş, birbirlerinin etkileyici yanlarını görerek bunu iki taraf da bilinçli olarak kullanmıştır. Örneğin, CIAM üyesi olan Le Corbusier, Pierre Jeanneret ile birlikte 3000 kişi tarafından izlenen “‘Architectures d’ aujourd’ hui’” adlı filmi yapmıştır (Resim 2.3). Aslında bu dönemde sinema; konut, konut problemleri, villa ve kentsel ölçüde konut projeleri konusunu yaymak için uluslararası bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır [Janser, 1997].



Resim 2.3. Villa Savoye, Architectures d’ aujourd’ hui [Janser, 1997]

Anlaşılabileceği üzere daha çok mimariden sinemaya doğru olan bu etkileşim mimarinin ortaya koyduğu yapıların fiziksel niteliklerinden çok bu yapıların ortaya çıkardığı sosyal ve psikolojik çevre ile çıkış noktası mimarlık olan akımlar yönünde olmaktadır. Sinemanın mimarlığa ilham kaynağı olması gibi mimarlık da sinemaya hem belgesel filmlerde mimari nitelikleriyle konu olmuş; hem de yaratılmış mimari çevrenin yarattığı toplum ve sosyal durumlar ve bu yapıları çevredeki insan ilişkisi ve davranışları Metropolis (1926), Taxi Driver (1976) gibi pek çok filmde yönetmenler tarafından ele alınarak konu edilmiştir.

Tati' nin Playtime (1967) ve Mon Oncle (1958) adlı eserlerinin özellikle modernizmi ele aldığından daha önce bahsedilmişti. Modernizmle gelen yeni mimari üslubu ve onun getirdiği sosyal durumları ve yaşayışı komik bir dille eleştiren bu filmlerde Tati, bir mimar gibi yapıları kendi tasarlamış ve hatta Playtime'da (1967) tüm bir şehri oluşturmuştur. Modern mimarlık bu iki filmin doğmasını sağlamıştır. Tabi ki bu filmlerden mimarlık adına da birçok çıkarım olmuştur. Filmlerin yapıldığı döneme bakıldığında; Tati 1958 yılında Mon Oncle filmini bitirmiştir ve bu dönem savaş sonrası yapılaşmanın ve büyük bir konut programının yürütüldüğü bir dönemdir. Tati Mon Oncle (1958) filminde karakter Hulot'un yaşadığı yeri, işini, ailesini ve arkadaşlarını göstermek istemiştir. Hulot Paris'in eski mahalle bölgesinde otururken; kız kardeşi ve eşi şehrin yeni bölgesindeki modern bir evde oturmaktadır. Bu durum, aynı zamanda mimarinin ve şehrin içinde bulunduğu durumu yansıtan bir kurgu olarak ortaya çıkmaktadır. Kentin eski banliyö bölgelerinden biri olan, St. Maur'da inşa edilen Hulot'un evi tamamen terzi işi mimarlık olarak isimlendirilmiş bir şekilde, Tati'nin yüksekliği ve hacmine göre inşa edilmiştir. Tati bu yolla, mimarlığın insan ölçeğinde olması gerektiği düşüncesini yalın bir şekilde ifade etmiştir. Bunun yanında Tati, Villa April'i, yani kız kardeşinin evini ise çok farklı bir şekilde tasarladığını belirtmektedir. Tati, evin tasarımı için mimari dergi ve kitapların toplandığını, makas ve yapıştırıcı yardımıyla bir montaj yaptığını belirtmiştir. Bir dergiden pencereyi, diğerinden pergolayı, başka birinden, olduğundan büyük gösterecek bir patikayla, bahçeyi kestiğini ve mimari bir "pot-pourri" efekti vermeye çalıştığını belirtmiştir. Ortaya çıkan ürün, mimarlık kitaplarında sıkça rastlanılmasına neden olacak kadar önemli bir etkiye sahip olmuştur. Tati, Playtime'da (1967) ise daha radikal davranarak tüm bir şehir oluşturmuştur. Burada da yine modern mimarlığı; renkler, sesler, modernizmin getirdiği yeni malzemeler (özellikle cam) ve tabi ki mimari ile yorumlamıştır (Resim 2.4). La Defense bölgesindeki ofis binalarının ilki olan Esso binası Tati'nin setlerinde kullandığı yapılara ilham kaynağı olmuştur [Penz,1997].

Örneklerden yola çıkarak, akımların kaynağı ne olursa olsun her iki sanatın da bu akımlardan etkilendiği söylenebilir. Bunun temel nedeni de her ki sanatın da kaynağının yaşam olmasıdır. Biri yaşama katkı sağlayan mekânları, yapıları, kentleri

oluştururken diğeri de bu mekânları, yapıları, kentleri vermek istediğı mesaj doğrultusunda kullanmakta ya da yorumlamaktadır. Var olan yaşama etkide bulunan her akım, karşılığını doğal olarak mimarlık ve sinemada da bulmaktadır.



Resim 2.4. Playtime [Ede ve Goudet, 2002]

2.5. Film ve Mimarinin Belge Olma Nitelikleri

Mimarlık ve sinema birer tarihi kanıt, belge olarak dikkat çekmektedir. Bu dokümanter nitelik, her iki sanata karşılıklı bir etkileşim alanı açmış olur. Her yapı yapıldığı tarihi yansıtan bir ayna gibidir. Dönemin sosyal, kültürel, dini özelliklerinden, bölgenin coğrafi ve iklimsel koşullarına birçok özelliğini içinde barındırır. Bu özellikler sinema tarafından olmazsa olmaz özellikler olarak ortaya çıkar ve filmlerde mimarının verdiği bu bilgilerin kullanımını zorunlu kılar. Yapılan filmin inandırıcılığı; kullanılan mimariye, kıyafetlere, müziklere ve mekânı kullanan ve şekillendiren insan davranışlarına göre başarılı ya da başarısız olur.

Mimarinin sinema tarafından bu şekilde kullanımı, gerek iç gerek dış mekânların gerçek hayatta birçok kere filme alınmasına ve bu nedenle de var olan mimariyi belgelemek adına filmlerin çok büyük bir kaynak olarak ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu fayda, yalnızca özellikle mimariyi konu alan dokümanter filmlerde

değil, hemen hemen gerçek mekânların kullanıldığı her film için geçerli bir durum olmaktadır.

Dokümanter sinema, sinemanın icadıyla birlikte kendi örneklerini vermeye başlamıştır. Lumière kardeşlerin mevcut durumu olduğu gibi kaydedip sunduğu filmlerle, insanlar ilk defa normal günlük hayatlarını yeniden görme imkânını bulmuşlardır. Lumière kardeşlerin filmleriyle Paris, cadde ve bulvarları ile vagabonlarıyla aynı zamanda sinematografik bir sunum, canlı bir dekor haline gelmiş; Méliès'in fantastik imajiner filmlerine kadar dokümanter sinemanın sahnelerini oluşturmuştur. Méliès, Lumière kardeşlerden farklı olarak kamerayı teknik ve eksiksiz olarak gerçekliğin yeniden canlandırmasının bir aracı olarak kullanmayıp; kameranın ilk kullanım amacından sapmış, yani realiteyi yeniden kaydetmeye değil, fantastik olanı yaratmaya çalışmıştır. Reel kent ve hayali kent o dönemlerden itibaren sinemasal bir dekor ve film anlatısının temel öğelerinden biri haline gelerek bir yandan sinemaya hizmet ederken bir yandan da mimarlık arşivine katkı sağlayacak eserlere dönüşmüşlerdir [Öztürk, 2002].

Dokümanter filmler, özellikle savaş döneminde devletler tarafından desteklenerek halkın bilinçlendirilmesinde ve yeni konut birimlerinin tanıtılmasında öne çıkmıştır. Şehir planlama aşamasında filmler, bir nevi deney aracı olarak kullanılmışlardır. 2. Dünya Savaşı'nın erken yıllarında, danışma bakanlığı Londra merkez film yapım firması olan Strand Films'i şehir planlama hakkında kısa belgeseller yapmakla görevlendirmiştir. İngiltere'de olduğu gibi 1930'ların sonuna kadar Amerika'da da şehri ve şehrin sorunlarını ele alan filmler yapılmıştır [Gold, 1997]. Bu dönemde yapılan bazı filmler mevcut konutları ve problemlerini ele alırken bir kısmı da savaş sonrası yeniden yapılandırmaya; sağlıklı konutlar, okullar ve yeşil alanlara dair halkı bilinçlendirmeye ve moral vermeye yönelik bilgiler aktarmaktaydı. Hazırlanan projeler ve maketler üzerinden görsel olarak şehirlerde uygulanacak yeni mimari ve oluşacak sosyal yapı tartışılıyordu. Örneğin, *Housing Problems* (1935) adlı film kenar mahallelerdeki mevcut durumu yerinde görüntülemiş ve bu dönemin mimarisini ve konut problemlerini belirlemiş; *When We Built Again* (1942), *A City*

Reborn (1945), Proud City (1945) gibi filmlerde de savaş sonrasında şehirlerin nasıl olacağına dair bilgi verilmeye çalışılmıştır (Resim 2.5 ve 2.6) [Bullock,1997].



Resim 2.5. The Southwark kenar mahallesi (Housing Problems) [Bullock,1997]



Resim 2.6. Londra bölgesi planının açıklanması (Proud City) [Bullock,1997]

Modernleşmeyle birlikte ortaya çıkan kültürel ve sosyal değişimler, kültürel yapılanmalardaki dönüşümlerle birlikte, toplumsal belleğin anımsanan imgelerinde de köklü değişikliklere neden olmuşlardır. Bu yeniçağda fotoğraf ve film, gündelik olayları en ince ayrıntısına kadar gösterebilme ve kaydetme özellikleri ile her türlü imgeyi taşımak ve insanlara iletmek için kullanılan yeni araçlar olmuşlardır. Sinema ile gelen hareketli görüntü, insanların modern dünya ile kurduğu ilişkiye farklı bir boyut kazandırmıştır. Sinema, modern yaşamın hızla iç içe geçen imgelerden oluşan yapısını göstermek için çok uygun bir sanat biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Bu yeni yaşam tarzı kentlerde dinamik yapıyı, geçici karşılaşmaları ve yeni bakış açılarını beraberinde getirmiştir. İnsanlar içinde bulundukları çağın özelliklerini tam olarak

kavrayamamakta fakat onun içinde hareket etmekteydiler. Yeni yaşam biçimine adapte olmaya çalışan insanların algılamaya çalıştığı hızla akıp giden modern kent imgeleri, insanların çevresinde olup bitenlere anlam verebilmesi için süregelen temsil araçlarından farklı bir ifade biçimine gereksinim duyduğunu ortaya koymaktaydı. Bir modern sanat biçimi olan sinema, ilk çekilen filmlerden başlayarak kent hayatının imgelerini gözler önüne sererek hem mevcut durumu belgeleyerek ortaya koymuş, hem de gelecek dönemler için kılavuzluk görevini üstlenmiştir [Kale, 2004].

Bununla birlikte belgesel filmler birçok şehri, yapıyı, ya da mimarı konu alarak onlar hakkında birçok bilgiyi izleyiciye aktarmakta ve hem yapıların hem de mimarların dile getirdiklerinin kalıcılığı sağlanmaktadır. Bunun için filmin illa belgesel olması gerekmemekte, pek çok film için; “kent için belgesel nitelikte bir film olan” şeklinde ibareler kullanılabilir. Filmlerde yer alan her gerçek mimari öge, film sayesinde arşivlenmiş olmaktadır. Bu noktada sinema, fotoğraf sanatının mimari ile olan ilişkisine benzer bir ilişki kurmaktadır.

Sinema, reel kentin ilk filmlerdeki o sunumundan bu güne kadar, farklı türde pek çok filmde rastlanılan bu belgesel nitelik ile mimarının tanınmasına ve yayılmasına katkıda bulunmaktadır. Paris, New York, Londra gibi kentlere ilk ziyarette bile yabancılaşma çekilmemesinin nedeni; zaten daha önceden resimlerde, romanlarda, tarih kitaplarında ya da sinemada mutlaka ziyaret edilmiş olması olarak gösterilmektedir.

2.6. Ortak Eleman Kullanımı

Sinema ve mimarlık, ürünlerini oluştururken bazı ortak elemanlara ihtiyaç duyar ya da bu elemanlardan etkilenir. Bunlar ışık, mekân, model, ses, doğa, insan, vb. elemanlardır. Ancak bu elemanları kullanım amaçları ve şekilleri benzerlikler göstermekle birlikte zaman zaman farklılık göstermektedir. Örneğin, sinema insanı hem bir oyuncu olarak kullanır hem de ona hizmet eder. Mimarlık da insana hizmet eder. Aynı zamanda insana hizmet ettiği için insanı bir ölçüt olarak kullanır.

Mimarlık ve sinemanın ışığı kullanımı da hem benzer hem farklı kullanımlar gösterir. Her iki sanatta da ışık, mekânı yaratmada etkilidir. İstenilen mekân etkisini yaratmak için ışık kullanılır ya da istenmeyen ışık etkileri engellenmeye çalışılır. Her iki sanat için de ışık vazgeçilmez ve dikkat edilmesi gereken bir elemandır. Aynı zamanda ışık verilmek istenen bir düşünce için de her iki sanatta kullanılmaktadır. Sinemadaki psikolojik ve görsel algı, ışık yoğunluğuyla yakından ilgilidir. Aydınlatma biçimleri sinemada, film türlerine ve içeriklerine göre değişiklikler gösterir. Örneğin; komedi filmlerinde genelde daha yumuşak ve yaygın bir aydınlatma, korku filmlerinde ise kontrast aydınlatma bu işlevi yerine getirir. Aydınlık çekimler, heyecan, coşku ve iyimserlik; az aydınlık çekimler korku, gizem ve tehdit; çok kontrast aydınlatma dramatik; düşük kontrastlar ise sakin, hatta melankolik ifadelerle bağdaştırılmaktadır. Işığın geldiği yönde verilmek istenen etki de önemli rol oynamaktadır [Çinici, 1996]. Bir örnek vermek gerekirse, yine mimarlık için birçok görsel bilgiyi içinde barındıran ve Hiroşima sokaklarında geçen Hiroşima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour) adlı film siyah beyaz olmasına karşın, ışığın filmde önemli bir öge olduğu görülmektedir. Gece kentin sokaklarında dolaşan oyuncunun gördüklerinden seyirciye aktarılan kent manzaraları, New York'u çağrıştıran ışıklı tabelalar, kentin gece yaşantısını gözler önüne sererken, aynı zamanda ışığın bahsedilen ruhsal ve zihinsel etkiler için de kullanıldığı görülmektedir. Otelin kapısının aralığından sokağa doğru sızan ışığın verdiği davetkâr ve sıcak görünüm, karakterin o anda yaşadığı duygu ve düşüncelerle izleyicinin zihninde birleşerek verilmek istenen düşünce bütünlüğü sağlanmaktadır (Resim 2.7).



Resim 2.7. Hiroşima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour) [Alain Resnais,1959]

Işığın sinemada kullanımı, özellikle gece yaşayan kentlerin sunumlarında ortaya çıkmaktadır. Öyle ki bazı kentlerde gece yaşantısı daha çok ön plana çıkmaktadır. Örneğin, Patricia Kruth'a göre New York'un mimarisini en iyi ifade eden şey şehrin ışıklarıdır. New York'ta geçen pek çok filmde, New York'un gece ışıldayan gökdelenleri ve ışıklı reklâm panoları kullanılmış; ancak bu ışıklara farklı anlamlar yüklenmiştir. Bir filmde ışıklar bu cazibe merkezini yüceltmek için kullanılırken; başka bir filmde, Scorsese'nin Taxi Driver (1976) filminde olduğu gibi, bu yapay ışıklar kâbusla eşdeğer tutulabilmektedir. Gecenin ve ışığın etkisini arttırmak için çoğu zaman yağmurun kullanıldığı görülmektedir ve ıslak sokaklardan yansıyan ışığın ekrandaki etkisi mekânın algısını değiştirmektedir. Aslında bu ıslaklık yalnızca ışığın etkisi için değil, yönetmenin düşüncelerini yansıtmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Örneğin, Scorsese için bu yağmur New York'un günahlarından temizlenmesi için durmadan yağmaktadır [Kruth, 1997]. Kameraman Sven Nykvist ışık için şöyle demektedir [Boorstin, 1990];

“Işık yumuşak, rüya gibi, yalın, canlı, ölü, parlak, sisli, sıcak, koyu, sert, sıçrar gibi, azalan, düz, eğimli, tensel, hafif, sınırlı, zehirli/kötü, sakın, soluk olabilir ”.

Işıkla benzer etkilere sahip diğer bir ortak eleman da renktir. Renk mekânın algılanmasını ışık gibi olumlu ya da olumsuz olarak farklı şekillerde etkilemektedir. Boorstin ışık ve renk arasındaki ilişki için şöyle demektedir [Boorstin, 1990];

“Ressamlar boya ile aydınlatır, kameramanlar ışık ile boyarlar ”.

Hem mimarlık hem de sinema için rengin ve ışığın etkisi önemlidir. Mekânın etkisi renk ve ışıkla birlikte anlam kazanır. Bir mekânın rengi insan üzerinde farklı etkiler yaratmaktadır. Renk, sinemaya girişi ile birlikte filmde vazgeçilmez bir elemana dönüşmüştür. Örneğin, özellikle Fransız filmlerinde görülen kırmızı kıyafetli bayanlarda, Londra’nın kırmızı telefon kulübelerinde ve çift katlı otobüslerinde kırmızının belirleyici ve dikkat çeken özelliğinin kullanımında, ya da sarı taksileriyle ve renkli reklâm panolarıyla New York veya rengârenk Bollywood filmlerinde, rengin hareketi ve canlılığı destekleyen kullanımıyla, rengin sinema için ne denli vazgeçilmezler arasına girdiği görülmektedir.

Her iki sanat dalının kullandığı diğer bir eleman da modellerdir. Ancak mimarlık modeli gerçeğe ulaşmak için bir araç olarak kullanırken, sinema modeli izleyiciye gerçek olarak sunmaktadır. Gerek maket modellemede, gerekse sanal modellemede bu durum böyledir. Aynı zamanda ölçek olarak bu modellerin algılanışı da farklı olmaktadır. Mimari modeller her zaman küçük örnekler olarak kalmaktadır. Ancak sinema modelleri setlerde bire bir boyutlarına kadar taşınabilmektedir. Bu modeller o an için gerçekten deneyimlenebilmektedir. Özellikle bilim kurgu filmlerde karşılaşılan bu modeller sinemanın ilk yıllarından bu güne kadar kullanılagelmiştir.

Mimarlık ve sinemanın ilgi alanına giren diğer bir ortak eleman da ses olmuştur. Sesin sinemaya girişi, 1927’de çekilen, şarkıcı Al Jolson’un oynadığı Caz Şarkıcısı (The Jazz Singer) filmi ile olmuştur [<http://www.mtsu.edu>, 2006]. Bu günden sonra ses sinema için önemli bir unsur haline gelmiştir. Seslerle korku, mutluluk, heyecan, hüzn vb. duyguların aktarımı kolaylaşmıştır. Örneğin, Tati’nin modernizmi ele aldığı Mon Oncle (1958) ve Playtime (1967) filmlerinde, sesin mimariyle birlikte kullanımıyla, sözlerin gereksiz kalması; ya da Before Sunset (2004) filminde, pencereden sokağa yansıyan müzikle birlikte karakterlerin sokakta dans etmesi ve müziğin mekânı dönüştürmesi, sesin film için ve mekânı algılamak ve şekillendirmek için ne denli önemli bir öge olduğunu göstermektedir. Görme duyusu olmasa da işitme duyusu nerede bulunduğu hakkında bilgi vermeye devam edecektir. Kapalı

alandâ, açık alanda, sokakta, kilisede, ofiste, mutfakta ya da sinemada, nerede olunduğu ya da olunabileceği hakkında bilgiler görölme de algılanabilmekte, etraftaki mekâna ilişkin fikir sahibi olunabilmektedir [Boorstin, 1990].

Sinemada sesin icadı aynı zamanda istenmeyen seslerin oluşturduğu problemleri de beraberinde getirmiştir. Mimarlıkta ise bu durum, sesle kurulan ilişkinin genelde ön sıralarını almaktadır. Sesin engellenmesi, ya da istenilen şekilde duyulması mimarının üzerinde çalıştığı bir konu başlığı olmuştur.

Daha pek çok örneği bulunabilecek bu ortak payda içerisinde mekân, bu iki sanatın kesiştiği en önemli konu başlığı olmuştur. Bu noktada mekânın sinemada kullanımının, mimarlık sinema ilişkinin daha iyi kavranması ve kamusal bir mekân olan sokağı ele almadan önce, ayrı bir başlık altında daha detaylı irdelenmesi gerektiği düşünülmüştür.

Ortak eleman kullanımının getirdiği diğeri bir sonuç da; her iki sanatın teknolojik gelişmelere bağılı olarak gün geçtikçe artan bir paydaya sahip olması ve bu paydada yer alan etmenlerin gelişimi ile ürünlerinde daha iyi sonuçlar ortaya çıkarmaları ve birbirlerine olan katkılarını arttırmalarıdır. Hem mimarlık hem de sinema, teknolojiye bağılı olarak kendilerini geliştirmekte ve mekân yaratmadaki etkinliklerini arttırmaktadırlar. Sinemada ilk yapılan örnekler yalnızca var olanı kaydetmekten ibaretken; yeni yapılan filmler, teknolojik gelişmelerin bir sonucu olan sanal ortamlarda yaratılan mekânlarla, izleyiciyi var olmayan mekânlara götürebilmektedir. Bu da mimarının sinemadan daha etkin biçimde yararlanmasını sağlamaktadır.

Bunun yanında, mimaride de teknolojinin gelişimi daha fazla isteğe cevap veren yapım tekniklerini ve mekâna ait ürünleri arttırmış; bu sayede ütöpik filmlerde görölme mekânlar birer birer gerçek hayatta yer edinmeye başlamıştır. Yaratılan bu mekânların ütöpik filmlerdeki örneklerine benzemesi, belki de bunların zaten sinema tarafından bilinçaltında var edilmesi ve mümkün olduğunda da var olan bu bilginin gün ışığına çıkarak gerçeğe dönüşmesi olabilir.

Teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan diğer bir olgu da çizim programlarıdır. Hem mimarlar hem animatörler aynı programları kullanarak yeni ve farklı mekânlar yaratmaya başlamışlardır. Artık mimarlar da bir yönetmen edasıyla tasarımlarını önce modelleyip, bunlarda meydana gelen hava koşulları, insan sirkülasyonu, deprem gibi yapının karşılaşılabileceği etkileri önceden simule edip, sonuçlara göre yapı üzerinde değişiklik yapabilmektedir. Bu programlar sayesinde aynı bir yönetmen gibi bina içerisinde bir dolaşım şeması çizerek bina içinde gezilebilmekte, geri beslemeler ile yapı yenilenebilmekte ve tekrar tekrar bunu deneyimleyerek yapıya dair eksikler giderilebilmektedir.

Sinemaya bakıldığında; gerçek mekânların olduğu gibi kullanıldığı sinemanın ilk yıllarından mekânların tamamen dijital ortamda yaratılabildiği bu günlere kadar sinema filmlerinde mekân kullanımının, teknolojik gelişmelerden de faydalanarak sürekli bir değişim içinde olduğu görülmektedir. Ses, renk, hareketli çekim yapabilen kameralar, çeşitli perde genişlikleri, derinlemesine görüntü tekniği (deep-focus) gibi mekânın ele alınış biçiminde değişikliklere sebep olan yenilikler, mekânın tüm ayrıntılarını görüntülenebilir hale getirmiştir. Oyuncuların mekân içindeki hareketleri serbestleşmiş; eskiden yapılması cesaret isteyen, dublör gerektiren sahneler, önce setlerde ardından bilgisayarın film sektörüne girişiyle oluşturulan sanal mekânlarda, hızlı ve güvenli bir şekilde, gerçeğini aratmayacak görüntü kalitesinde ekranlara gelebilir hali almıştır. Sinemanın ilk yıllarında, maketlerle ya da ressamilar tarafından çizilerek filmlere aktarılan karelerle oluşturulan ve teknolojiye paralel olarak gelişen özel efektler ile mekânsal sorunlar aşılabilmekte, gerçekte var olmayan mekânlar günümüzde bilgisayarlar yardımı ile yaratılabilmektedir (Resim 2.8, 2.9, 2.10). Bu sayede, sinema dilinin bir ögesi ve yönetmenin elindeki en önemli anlatım araçlarından birisi olan mekânın, daha esnek ve daha etkili bir görsel araç haline geldiği görülmektedir [Atalar, 2005].



Resim 2.8. 1950 dönemi atölye; ressamlarla yapılan efekt [Vaz ve Barron, 2002]



Resim 2.9. Casino(1995), bilgisayar efekti öncesi görüntü [Vaz ve Barron, 2002]



Resim 2.10. Casino (1995), bilgisayar efektli görüntü [Vaz ve Barron, 2002]

Son yıllarda teknolojide meydana gelen gelişmelerle sanal mekânların deneyimlemede gerçek mekânın algılanışına yaklaşma çabası ürünlerini vermeye başlamıştır. Üç boyutlu sinemaların sayısı hızla artmakta ve özel IMAX kamerası ile çekilen üç boyutlu filmlerle insanların mekânları deneyimlemelerine çok farklı boyutlar kazandırılmaktadır. 3D sinemaların daha ileri safhası olan 4D sinemalarda da filmin beş duyudan yalnızca ikisine hitabeden yapısı kırılarak, mekânın algısındaki diğer parametreler de filmin sunumuna eklenmekte ve filmde yaratılmak istenen gerçeklik hissi en üst düzeye getirilmeye çalışılmaktadır.

2.7. Mimarlık Sinema Etkileşiminden Elde Edilen Çıkarımlar

Mimarlık sinema etkileşimi başlığı altında belirlenmiş olan bu maddeler mimarlık ve sinemanın kuramsal ve kılğısal bağlarını oluşturmaktadır. Her iki sanatı birbirini kullanmaya, birbiri üzerine düşünmeye ve birbirini dönüştürmeye iten bu etmenler bu iki sanatın birbirleriyle olan bağının gün geçtikçe daha sıkı ve girift bir yapı almasına neden olmaktadır.

Mimarlık üzerinde meydana gelen değişiklikler, aynı zamanda sinemanın değişimini de beraberinde getirmektedir. Değişen mimarinin meydana getirdiği yeni yaşam biçimleri ya da değişen yaşam biçimine uyum sağlayan mimari, sinema tarafından kullanılmak ya da konu alınmak zorunda kalmaktadır. Bu noktada sinema tarafından bu mimariye ya da yaşama alınan tavır ve ya getirilen eleştiriler mimarlığın bu eleştirilerden pay çıkartmasına ve kendine geri besleme ile yol çizmesine olanak tanımaktadır. Bu durumun tersi de geçerlidir. Bir yandan sinema geçirdiği değişim ile mekâna dair yeni deneyimleme imkânları yaratırken diğer yandan sinemanın mekâna dair özgürce aldığı kararlar, mimarinin ufkunu genişletmesine olanak tanımaktadır. İki sanatın ortak paydasını oluşturan bu etmenlerin aynı zamanda birbirlerinin gelişimine hız kattıkları da söylenebilir.

Her iki sanat da birbirlerinden yararlanmaktadır. Bu noktada sinema mekâna ve dolayısıyla mimariye mecburdur. Ancak mimarinin böyle bir mecburiyetinin olmaması mekân üzerine bu denli düşünen, mimarlık ile birçok noktada yolları

kesişen ve bu kesiştikleri noktalarda mimarlık adına pek çok faydaya sahip olan sinemadan yararlanmamasına neden değildir. Mimarlık sinemadan belki de olmazsa olmaz derecesinde yararlanmalı onu sinemanın mekânı kullandığı gibi her yönüyle kullanmalıdır. Bu bölüm içerisinde mimarlığın sinemayla olan ilişkisine neden olan etmenler anlatılmış; ancak mekânın, bu ilişkinin kilit taşı olması nedeni ile, detaylı bir şekilde incelenmesi açısından ikinci bir ana başlık altında ele alınması uygun görülmüştür.

3. SİNEMADA MEKÂN KULLANIMI

Resim, tiyatro, edebiyat, fotoğraf, sinema gibi sanatların çoğu mimariyi içermektedir. Mekânı yaratmaya ya da anlatmaya çalışırlar. Mekân sinemada ve diğer sanat dallarında bir araçken mimaride sanat mekânı yaratmak için kullanılır. Bu özellik sinemasal mekânı mimari mekândan ayıran önemli özelliklerden biridir. Sinema da amaç mekân tanımlamak ya da yaratmak değildir. Mekân amaca ulaşmak için kullanılan bir araç niteliğindedir. Mekân; senaryo, müzik, ışık ve aktörler gibi kaçınılmaz elemanlarından biridir.

Bu farklara rağmen mekân, sinema ve mimarinin ortak konusudur. Roman, müzik, şiir ya da resim mekândan bağımsız düşünülebilir; ancak film düşünülemez. Mimari elemanlardan bağımsız bir film bugüne kadar yapılamamıştır. Derek Jarman'ın Wittgenstein (1993) filminde olduğu gibi bazı yönetmenler bunu denemiş; ancak bu filmde bile, eğer ki ışık mimari bir eleman sayılırsa, bu gerçekleştirilememiştir [Kaçmaz, 1996]. Daha önceden belirtilmiş olduğu gibi, filmin çekim aşamasında kullanılan çerçeveleme, ışık ve çekim ölçeği gibi pek çok kararın alınması ile zaten filme dair mekânın sınırları belirlenmiş olmaktadır. Mimarlık da mekân yaratma sanatı olarak ele alınırsa, sinema ile bu konuda çok önemli bir bağ kurduğu ve her filmin içinde mimariyi ilgilendiren bir unsur (mekân) bulunduğu söylenebilir. Anthony Vidler bu konuda şöyle demektedir [Vidler, 2001];

“Mimarinin setlerin yapımındaki belirgin rolü (ve mimarların kendi kendilerine bu girişimde istekli katılımı) ve filmin eşit belirginlikteki kendi mimarisini ışık ve gölge, ölçek ve hareket içinde inşa etmedeki becerisi, başlangıçtan beri bu iki “mekânsal sanat” arasındaki ortak kesişime izin vermiştir”.

Pallasmaa'nın da belirttiği gibi, her filmin mimari görüntü içerdiği söylenebilir. Bunun için binaların gösterilmesi şart değildir; çünkü zaten her imajda bir mekân etkisi bulunmaktadır. Her olay yaşandığı mekâna göre farklı anlamlar içermektedir. Bir öpüşme ya da cinayet sahnesinin yatak odasında, banyoda, asansörde ya da kütüphanede olması farklı etkiler yaratmaktadır. Her olay kendi özel anlamını, yaşandığı günün zamanına, yerine, havaya, ortamdaki seslere göre içinde

barındırmaktadır. Aynı şekilde her mekân, kendi tarihini ve olaylarla ilişkilendirilmedeki sembolik bağlantılarını içinde taşır. Sinemasal bir olayın sunumu bu nedenle mimari mekândan, yerden ve zamandan ayrılamaz. Pallasmaa, bu yüzden her yönetmenin senaryoya özgün bir mekân yaratmak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân olabildiğini belirtmekte; ayrıca bunu yaparken yönetmenin, mimarlığın profesyonel disiplininin bağımsız olduğunu ve bu durumun sinema mimarisini asıl önemli kılan durum olduğunu söylemektedir.

Pallasmaa mekânın ve yerin deneysel imajlarının hemen hemen her filmde bulunduğunu ve en güçlü sinemasal mimarinin, genellikle binaların ve istisnai mimari değerlerin mekânlarının özel anlatımlarında değil normal olayların sunumlarında gizlendiğini söylemektedir. Sinemasal mimarinin, özel zihinsel durumları anımsattığını ve sürdürdüğünü; film mimarisinin belirli sinemasal öykünün esasına ve yönetmenin niyetine göre değişen; terörün, acının, kararsızlığın, can sıkıntısının, yabancılaşmanın, refahın, aşırı mutluluğun mimarisi olduğunu belirtmektedir. Mekânı ve mimari imgeyi belirli duyguların amplifikatörleri olarak yorumlamaktadır [Pallasmaa, 2001].

Sinemada mekân, bir temsil olarak mimari mekânın tüm özelliklerini taşıyamamaktadır. Mimarlık; görme, duyma, koklama, dokunma ve hatta tatma olmak üzere beş duyuya hitap etmektedir. Objelerin mekân içindeki konumları, uzaklık ve hiyerarşileri, renkleri, yüzeyleri, dokuları, ilişkileri, gölge ve keskinlikleri, ses, müzik ve akustik, mekânı yaratmakta ve tariflemektedir. Diğer taraftan kamera bu duyuların yalnızca ikisini alabilmektedir; resimleri ve sesleri. Jarvie bu konuda şöyle demektedir [Jarvie, 1987];

“Filmleri koklayamaz, dokunamaz ve tadamayız; ama kesinlikle onları gördüğümüz gibi duyarız”.

Buradan yola çıkılarak, mekânın sinemada görüntü ve sese dönüştürüldüğü söylenebilmektedir [Kaçmaz, 1996].

Belkıs Uluoğlu'nun belirlediği üzere, algılama ve varlık bağlamında özne nesne ilişkileri; özneye, olaya, mekâna, kurguya bakış bağlamında mimarlığın sinemaya, sinemanın mimarlığa etkileri; gerçeklik-sanallık ilişkileri gibi mimarlıkla sinemayı bir araya getiren, pek çok konu başlığı olduğu bilinmektedir [Uluoğlu, 2001]. Bununla birlikte, ışık, gölge, temsiliyet, tasarım, dekor vb. daha birçok konu başlığı saymak da mümkündür; ancak mekân, mimarlık ve sinema arasında var olan ilişki içerisinde en etkili kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ilişki, sinemanın mimarlıkla olan en somut ve en sıkı bağı olarak da yorumlanabilir. Michael Dear'ın aktarımında Henri Lefebvre mekân için şöyle demektedir [Dear, 1994];

“Mekân hiç bir zaman boş değildir; her zaman bir anlam içerir”.

Sinema da mekânın bu özelliğini kullanır.

Sinema; mekânı, mimariyi, zamanı, kişiyi, bir nesneyi, bir hikâyeyi, bir düşüncüyü, bir duyguyu kısaca her şeyi tasvir edebilir. Sinema tarafından tasvir edilen şeyler izleyici tarafından gerçek olarak algılanmaktadır; ancak bu algı normal koşullar altında onun bir yorum ya da sunum olduğunun bilinci altında gerçekleşir [Carroll, 1988]. Bu noktada sinemasal mekânın mimari mekânın sunumu olduğu söylenebilir. Sinemada mekân, bire bir aktarılsa bile, mimari mekânın bir kopyası değildir. Bu onun yorumlanmış halidir [Kaçmaz, 1996].

Pallasmaa mimarlık ve sinema arasındaki mekâna dayalı birlikteliği şöyle ifade etmektedir [Pallasmaa, 2001];

“Hem mimarlık hem de sinema yaşanan mekânı açıklar. Bu iki sanat dalı, hayatın ayrıntılı görüntülerini yaratır ve arabuluculuk eder. Aynı yolla yapılar ve şehirler, kültür şeklini ve belirli yaşam biçimini yaratır ve muhafaza eder. Sinema, yapıldığı zamanın ve resmettiği dönemin kültürel arkeolojisini aydınlatır. İki sanat dalı da var olan mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar; ikisi de hayat durumlarının deneysel sahnelerini yaratır”.

Filmde her olay mekâna ve mekânsal ilişkilere göre şekillenmektedir. Bu nedenle mimarinin sinemayı var ettiği iddia edilebilir. Karakterler mekâna gider, gelir ya da kalır. Mimari formlar karakterleri, toplumu, zamanı filmde sembolize ederler. Karakterlerin kullandıkları mekânlar, kimlikleri ve sosyal statüleri hakkında bilgi verirler [Kaçmaz, 1996].

Nijat Özon, sinemadaki görüntünün başlıca öğelerinden olan mekânın görevinin, toplumsal çevrenin çerçevesini oluşturmak ve filmin havasını yaratmak olduğunu söylemektedir. Her film türünün kendine göre havası olduğunu ve mekânın bu havayı yaratmanın başlıca öğesi olduğunu vurgulamaktadır [Özon, 1984].

Mimarlıkta mekân, zaman yaratmada etkilidir. Tasarlanan zaman değil mekândır. Zamandaki değişiklik mekânı tanımlar. Mekân, zaman içerisinde bir andan başka bir ana gitmek olarak betimlenir [Kaçmaz, 1996]. Francastel mekânın zamanla olan ilişkisini şöyle tariflemektedir [Heath, 1986];

“İçinde hareket ettiği ve kendisini ifade ettiği mekânı yaratan insanın kendisidir. Mekânlar toplumlar gibi doğarlar ve ölürler. Mekânlar yaşarlar, bir tarihleri vardır”.

Sinemada ise zaman, mekânın elde edilmesinde önemli bir faktördür. Sinemada hem mekân hem de zaman tasarlanır. Mekânın belirlenmesi ve oluşturulması zamana bağlıdır; aynı zamanda oluşturulan mekân zamanın kanıtıdır. Bir filmde mekândaki değişiklik zamanı, zamandaki değişiklik de mekânı dönüştürmektedir. Sinema, mekânın olduğu gibi zamanın da sanatıdır [Bordwell and Thomsen, 1986].

Sinemada mekân, gerçekçiliği yakalamak için kullanılan bir elemandır. Mekân, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirler. Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekânları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan mekânı dönüştürebilmektedirler. Ancak yönetmenlerin kendilerine tanıdıkları bu özgürlük, farklı sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. Washington’ da çekilen No Way Out (1987) adlı filmde Kevin Costner metroya George Town’dan biner; oysa en azından o kentte oturanlar orada öyle bir durak olmadığını bilirler. Yine kullanılan

bir metro da Washington'da değil Baltimor'dadır. Bu filmin gerçekçiliğini zedeleyen bir unsura dönüşür [Şenyapılı, 1998].

Erkut Atalar, sinema filminin, durağan deneyimi kameranın hareketi ile dinamik bir deneyime dönüştürerek mimarlığın zaman-mekân niteliğini gösterdiğini ve hareketli görüntünün yarattığı bu yanılsamanın gerçek bir mimari deneyime yakın olduğunu belirtmektedir [Atalar, 2005]. Hatta bazı filmlerde bu durum gerçekte yapılamayacak deneyimler de olanaklı hale getirmektedir. Diğer sanatların ötesinde, sinema filmlerinde mekân, gerçek hayatta olduğu gibi zamanın içinde değişiklik göstererek algılanır ve zaman-mekân birlikteliği ile mekânın dördüncü boyutu yakalanmış olur. Aykut Köksal, sinemanın dördüncü boyutu yakalamanın ötesine geçtiğini; seyircinin kamera aracılığıyla fiziksel bir katılımda bulunduğunu; kameranın seyircinin yerine devinim geçirdiğini ve böylece kameranın, dolayısıyla seyircinin kendi devinimiyle mekânı boyutlandırıldığını söylemektedir [Köksal, 1994]. Bu nedenle Köksal'a göre sinema, sonsuz boyuta kadar ulaşan bir olanağa sahiptir. Murray Grigor, binalar hakkındaki bilgilerin genellikle yalnızca cephelerin (resim olarak bina), ya da formların (heykel olarak bina) görülmesiyle elde edildiğini, bu noktada fotoğraf sayesinde büyük mimari eserlerin beklentileri karşıladığını belirtmektedir. Yalnızca filmin mekâna dair esas ölçüleri ve hacmi verebildiğini, mimariyi kavrayabilmek için mekânda hareket etmek gerektiğini; yapıları deneyimlemek için yapının içinde ya da dışında yürümenin, içinden geçmenin, köşelerden dönmenin ve bakmanın gerektiğini, bununla birlikte de perspektiflerin açığa çıktığını, ölçeğin değiştiğini, derinlik boyutunun farklılaştığını, detayların incelenebildiğini söylemektedir. Kameranın mekânda dolaşarak bir yol izlemesi, mekânın deneyimlenmesinde gerekli görülen bu etmenlerin karşılığını izleyiciye sağlayabilmektedir [Grigor, 1994].

Buradan yola çıkarak, mekânı deneyimlemede sinemanın mimarlık ile yarıştığı veya onunla birlikte çalıştığı fikri öne sürülebilir. Sinema, mimarlık ürünü olan mekânı kullanmakta, değiştirmekte, farklı ortamlarda yeniden üretmektedir [Atalar, 2005]. Filmlerde kullanılan mimari imgeler mekâna dair ayrıntılarla birlikte yaşamın dışarıda bırakılan yönlerini görünür hale getirmektedirler. İzleyenlerin zihinlerinde var olan imgelerle yeni imgeler birleşerek bir kurgu oluştururken, bireylerin dünya

ile kurdukları ilişkinin de sınırları genişletilmiş olmaktadır. İzlenen görüntüler sadece mekânı farklı yönleriyle sergileyen ya da onu kopyalayan imgeler değil; kendini algıya ve tasarıma açan, mekâna başka gözlerle bakabilmeyi, başka bir ifadeyle; mekânı farklı algılayabilmeyi sağlayan imgelerdir [Kale, 2004].

Bu iki sanatın mekânın deneyimlenmesinde farklılaştığı nokta; filmin izleyici üzerinde oluşturduğu yönlendirici etki ve önceden belirlenmişlik durumudur. Örneğin, Gotik bir kilisenin deneyimlenmesine bakıldığında, statik mekân kendi özellikleriyle kişiyi yönlendirmektedir. Işık ve gölge hareketin yönlendiricisi konumundadır ve kişiyi merkez noktasında tutarak eksen boyunca hareketi sürekli kılarak kişiyi mihraba doğru yönlendirir. Mekânın deneyimlenmesi belirli bir zaman içerisinde olmakta, ancak kişi bakacağı yönü ve süresini kendisi belirlemektedir. Sinemada ise bu durum söz konusu değildir. Süre ve hareket önceden belirlenmiş ve istenilen rota çizilmiş, görülecek kısımlar seçilmiştir [Johnson, 1974].

Sinema ürün yaratmada kullandığı en önemli eleman olan mekânı kendi amaçları doğrultusunda oluşturmak zorundadır. Sinemanın kendi dünyası için oluşturduğu bu mekânlar yine sinemanın kendi ihtiyaçları doğrultusunda değerlendirilecek ve kullanılacaktır. Hem mekânın oluşturulması hem de mekânın kullanımı farklı kriterler ve ihtiyaçlar nedeniyle değişiklik göstermekte ve bu kullanımlar sonucu elde edilen ürünler mimarlık adına farklı şekillerde yarar sağlamaktadır.

3.1. Sinemada Mekânın Oluşturulması

Sinema, kendi için gerekli olan mekânı iki yolla oluşturur. Bunlardan ilki var olan-mevcut mekânı kullanması, ikincisi ise kurgusal mekânı yaratması şeklindedir.

3.1.1. Mevcut mekânın kullanımı

Sinemada gerekli mekânın oluşturulmasında ilk olarak akla gelen ve daha ilk filmlerden bu güne kadar pek çok filmde kullanılan teknik, mevcut mekânların kullanımı olmuştur. Sırf bu amaçla büyük şirketler özellikle sinemanın ilgi odağı

olan büyük şehirlerin-metropollerin bulunduğu yerlerde kendilerine yer edinmişlerdir. Filmlerin inandırıcılığını etkileyen önemli etkenlerden biri olan mekânın gerçek hayattan alınması, filmin inandırıcılığını arttırmaktadır. Ancak bazı filmlerde, filmin sürekliliğinde gözetilmeyen ayrıntılar, tam tersi etkiye de neden olabilmektedir.

Bu tür filmleri kendi içerisinde de ayırmak mümkündür. Mekânın farklı şekillerde üretildiği, kullanıldığı ve değerlendirilebileceği söylenebilir. Mevcut mekânlar, olduğu gibi içinde barındırdığı yaşamla bire bir kaydedilebilir, mekân korunup barındırdığı yaşam oyuncular tarafından canlandırılabilir, aynı mekânda çok farklı bir yaşam önerisi ve mekân kullanımı oluşturulabilir ya da mekân bütünüyle değiştirilerek farklı bir mekân etkisi için filmin içeriğine uygun olarak düzenlenebilir.

Mevcut mekân, günün koşullarına uygun olarak oyuncular tarafından bir sahne olarak kullanılabilirdiği gibi, mekânda var olan gerçek yaşam birebir kayıt da edilebilir. Lumière kardeşlerin yaptıkları ilk filmler bu türe güzel bir örnektir. Aynı zamanda pek çok filmde görülen kent görüntüleri de bu tür çekimlerdir. Var olan hayat tüm boyutlarıyla filmin bir parçası olmaktadır (Resim 3.1).



Resim 3.1. Before Sunrise [Linklater, 1995]

İkinci bölümde de anlatıldığı gibi, bu tür filmlerin mimarlık adına bir belgesel niteliği taşıdığı söylenebilir. Çünkü bir yandan kentin/mimarının bu günkü kullanımına ilişkin bilgiler vermekte ve bu durumun tartışılabilirliğine olanak sağlamakta; bir yandan da gelecek için belge niteliği taşımaktadırlar. Gelecekte bu şekilde oluşturulmuş bir film, izleyicileri için belki o zaman var olmayacak yapılar ve kullanımlar hakkında önemli bilgiler sağlayabilecektir. Özellikle bu tür filmler yeniden yapım çalışmalarına ciddi bir kaynak teşkil etmektedirler. Örneğin, İstanbul Beyoğlu'nda çekilen filmler tarih sırasına göre sıralanıp izlendiğinde Beyoğlu'nun geçirdiği değişimlere de ulaşılmış olunacaktır. Belki yapılar aynı kalacak ya da içlerinden bazılarının yok olduğu görülecektir; ancak özellikle sosyal ve kültürel değişimle birlikte gelen mekânın kullanımına dair değişiklikler, eğer birebir aktarım söz konusu ise rahatlıkla okunabilecektir.

Mevcut mekânların farklı bir başka kullanım tipi de; özellikle tarihi değere sahip mekânların yapıldıkları dönem koşullarına göre kullanıldığı filmlerde görülmektedir. Bugün artık kullanım şekillerini yitirmiş olan ve zamanının kriterlerine göre düzenlenmiş mekânların yeniden kimliklerini kazanmalarını ve amacına uygun kullanımını sağlayan bir film türüdür. Bu tür filmlerde hem sinema mevcut yapıların tarihsel kimliklerini filmlerinde bir araç olarak kullanır, hem de izleyiciler yapıları gerçek yapılış amaçları ve kullanım şartlarında deneyimleme fırsatı bulmuş olur. Yeşilçam filmlerinde sıklıkla karşılaşılan köşkler, kaleler, surlar, saraylar bunlara verilebilecek örneklerdir.

Bunun dışında maliyet, ulaşım, güvenlik, iklim şartları, gerekli izinler gibi nedenlerden dolayı var olan mekân, setlerde yeniden oluşturularak klonlanabilir ya da mekân kullanımı tamamen değiştirilerek mekâna dair yeni bir kullanım önerisiyle karşılaşılabılır (Resim 3.2).



Resim 3.2. Play Time [Neumann, 1996]

Pek çok filmde artık bugün var olmayan birçok mekânın kullanıldığı görülmektedir. Eskiden var olan bu mekânların yeniden oluşturulması ve bunların yeniden sunumu bu mekânların görsel olarak yeniden izleyenler tarafından deneyimlenmesini olanaklı kılmaktadır. Bununla birlikte bu mekânlar yalnızca kitaplardan ve fotoğraf karelerinden görüldüğü şekliyle kalmamakta; mekânların kullanımları ve o dönem içerisinde mimarinin ne şekilde değerlendirilip nasıl yorumlandığı gibi pek çok konuda görsel ve işitsel bilgi aktarmaktadır. Bu bilgilerin kesin kanıtlar taşımadığı aşîkârdır. Filmin konusuna ve verilmek istenen mesaja bağlı olmakla birlikte; yönetmen mutlaka o mekânlara müdahale edecek ve kendi bakış açısını, kendi vermek istediği etkiyi bu mekânlara enjekte edecektir. Ancak yeniden var edilen bu mekânlar, kullanılan dönem kıyafetleri, müzikleri, araçları, eşyaları ve o mekânı yaşar konuma getirecek her türlü elemanıya, o mekânın yaşanışı ve kullanımı hakkında bilgi vermektedir.

Bunu izleyiciye en iyi yansıtabilecek olan mekân da dördüncü bölümde detaylı bir şekilde incelenmiş olan sokak olacaktır. Çünkü gerçek yaşam sokaktır ve sokağın barındırdığı yaşam zamanının bire bir tanığıdır. Mekân, mekândaki müzik, kıyafetler dönemi yansıtan sokak karesi olmadan yeterli olamayacaktır. Yapılar, taşıtlar, insanların sokağı kullanımı ve buna benzer birçok öğenin film karelerinde yer

edinmesi gerekmektedir. Filmdeki bir sokak karesi izleyiciye, olayın geçtiği zaman, yer, mimari ve sosyal yapı, kamusal-özel mekân ilişkileri, insan ilişkileri ve siyasi yapı hakkında birçok bilgi verirken aynı zamanda izleyenleri olaylara ve konuya hazırlamaktadır. Dönem hakkında hiçbir bilgisi olmayan bir insanın konuyu anlaması zor olacağından bu bilgilerin izleyiciye aktarılması gerekmektedir. Mimarlık adına film incelendiğinde, o dönemde kullanılan mimari yapılar, sistemler, malzeme, yapıların kullanımı ve kamusal-özel mekân ilişkileri gibi pek çok konuda bilgi sahibi olunabilmektedir.

3.1.2. Kurgusal mekânın yaratılması

Bu tür bir mekân oluşumu, sinemanın başlangıcından bu yana birçok örnek vermiştir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Blade Runner (1982), Taş Devri (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekân kullanımları görülebilmektedir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekân anlayışının dışına çıkılarak, o zamana özgü yepyeni bir mimari ve yaşam tarzının oluşturulduğu görülmektedir. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini / değişebileceğini / değişmesi gerektiğini göstermektedir.

Zamanın koşullarına bağlı olarak sosyal ve fiziksel her türden kısıtlamadan bağımsız olarak yaratılan bu mekânlar, daha önceden bahsedilen ilham kaynağı olma özelliğini de içinde barındırır. Aynı zamanda mimarlara set tasarımcısı ya da yönetmen unvanıyla çalıştıklarında sınırsız bir yaratma ortamı sağlamaktadır. Yapılan filmlerde karşılaşılan farklı yaşam koşullarına hizmet eden mimariler, mimarlığın farklı disiplinlere, çevresel etmenlere ve sosyal yapıya olan bağımlı da kanıtlar niteliktedir (Resim 3.3).



Resim 3.3. Beşinci Element [Besson, 1997]

Bu özelliklere ek olarak, bu tür filmler, bugün ilk örneklerine rastlanabilecek mekân türlerinin, ileride şehri, sokağı yani yaşamı ne denli değiştirebileceğinin önceden hazırlanmış birer simülasyonu olarak da görülebilir.

Bu tür filmlerin bir kısmı gelecekteki sosyal yapıyı, şehirleri, mimariyi betimlerken bunun gerçekleşip gerçekleşmeyeceği bir miktar da mimarlara bağlıyken, bir kısım hayali ürünler de iş adamları tarafından aranan bir mekân olarak ortaya çıkmakta ve bu mekânlar otellere, eğlence parklarına dönüştürülerek hayali mekânlar gerçek hayata mimarlarca transfer edilmektedir. Buna verilebilecek en iyi örnek de daha önce de belirtilen Disneyland olacaktır.

3.2. Sinemada Mekânın Kullanım Biçimleri

Mimarlık, mimari özellikler ve nitelikler üzerine özel dikkat ya da vurgu olmadan sadece olayların yer aldığı fon olmaktan, diğer bir uç olan neredeyse filmin arkasında ilham veren bir güce dek, farklı koşullarda sinema içerisinde yer almıştır [Agrest, 1993]. İncelenen filmlerden mekânın üç şekilde kullanıldığı görülmektedir. Mekân ya sadece fonda kalmış, ya tamamlayıcı bir eleman olarak kullanılmış ya da filmin vazgeçilmezlerinden biri olmuştur.

3.2.1. Mekânın fon olarak kullanımı

Çoğu filmde mekân arka plandadır. Olayların arkasında bir fon olarak kullanılır. Aktörlerin arkasındaki boşluğu doldurur niteliktedir. Çoğu yönetmen, mekânın temsiliyle ilgili kaygı duymamakta ve yararlı bir eleman olarak mekânı kullanmamaktadır. Bu tür filmlerde mekân anlatım aracı olarak kullanılmaz ve bu tür filmler, izleyiciye herhangi bir mekânsal mesaj vermekten çok uzaktır. Filmde kullanılan mekânlar olmazsa olmaz nitelikte değildir ve fondaki mekândan çıkan ya da mekâna giren öğeler filmin gidişatında herhangi bir değişim yapmayacaktır. Zaten genelde bu tür filmlerde kamera oyunculara odaklandığından arka görüntüler flue olacaktır. The Matrix (1999) filmindeki araba içinden alınan görüntüler, bu tür bir çekime verilebilecek bir örnektir (Resim 3.4).



Resim 3.4. The Matrix [Wachowski, 1999]

3.2.2. Mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanımı

Mekânın diğer bir kullanım şekli de tamamlayıcı öğe olarak kullanımıdır. Bundan kasıt, yönetmenin vermek istediği etki ya da düşüncüyü ifade etmesinde mekânı diğer elemanlar gibi kullanmasıdır. Mekân, izleyicinin olacak olaylara hazırlanması için de kullanılır. Gösterilen her mekân olacak olaylara bir ipucu niteliği taşır. Karanlık bir sokağın vereceği tedirginlik hissi, boş bir evde gıcırdayarak açılan bir kapının vereceği korku hissi gibi duygulara ve zihinde var olan simgeleşmiş durumlara mekânın çağrışımı yoluyla ulaşılmış olur. Herhangi bir konuşma geçmeden, verilmek

istenen duygu ya da düşünce mekân üzerinden izleyiciye aktarılır. Mekân, asıl ifadenin anlatımında çoğu zaman sesin de yardımıyla tamamlayıcı bir eleman olur. Mekânın izleyicinin zihninde oluşturduğu duygu ve düşünceler filmin akışını sağlayan bir eleman olarak kullanılır. *I Robot* (2004) filminde Will Smith'in canlandığı dedektif Spooner'ın içki içtiği barın bulunduğu binanın 2035 Chicago'sunda yüksek gökdelenlerin arasındaki ölçeği ve görüntüsüyle verdiği anlam karakterin kişiliğini ve görüşünü bire bir yansıtmaktadır (Resim 3.5). Şirket binasının kent içindeki konumu ve ölçeği de içinde barındırdığı fonksiyonu ve şehrin üzerindeki baskınlığını gözler önüne sermektedir.



Resim 3.5. *I Robot* [Proyas, 2004]

3.2.3. Mekânın asıl eleman olarak kullanımı

Mekânı ön planda kullanan eleman grubu içinde yer alan yönetmenler, mekânı ortaya çıkarmakta, analiz edip değiştirmektedirler ve filmlerinde mimarlığı ve mekânı temsil etmekle ilgilenmektedirler [Kaçmaz, 1996].

Mekânı ön plana alan filmlere bakıldığında özellikle kentle ilgili olan filmlerin öne çıktığı görülmektedir. Bu tür filmlerden daha önce de bahsedildiği gibi kente, zamana kentteki sosyal yaşam tarzına, kentin mimarisine, kentin geleceğine dair

ipuçlarına ve sorun-çözüm ilişkilerine kadar birçok bilgi edinmek mümkündür. Aynı zamanda mekânın asıl eleman olarak kullanıldığı bu filmlerde mekân, bir başrol oyuncusu gibi ekranda yerini almıştır. Mekân filmin ayrılmaz bir parçasıdır. Vidler'in aktardığı üzere, Robert Mallet-Stevens'in bu konuda mimarlığın yalnızca set olarak sinemaya hizmet etmediğini, aynı zamanda bir oyuncu olarak rol aldığını belirtmesi de bu konuyu destekler niteliktedir [Vidler, 2001]. *Before Sunrise* (1995), *Before Sunset* (2004), *Metropolis* (1926), *Playtime* (1967), *Taxi Driver* (1976), *Sır Çocukları* (2003) gibi filmlerden kent mekânını ya da mekân etkisini çıkartmak mümkün değildir. Örneğin; *Before Sunrise* ve onun devam filmi olan *Before Sunset* filmleri Viyana da geçmektedir ve filmlerde gerçekleşen her olay sokağın kendisinden gelmektedir. Karakterler Viyana sokaklarında dolaşırken izleyici de onlarla birlikte yürümekte ve kenti deneyimlemektedir. Film izlenirken, Viyana sokaklarına, sokağı oluşturan yapılara ve sokağın kullanımına dair pek çok bilgi izleyicilere aktarılmış olmaktadır (Resim 3.6).



Resim 3.6. *Before Sunset* [Linklater, 2004]

Mekânın izleyici üzerinde kurduğu etki film boyunca sürekliliğini korur. Mehmet Öztürk'ün René Clair'in *Paris Damları Altında* (1930) filmi için söyledikleri, bu konuyu destekleyen bir örnek niteliğindedir [Öztürk, 2002];

“R. Clair’in Paris’i, kötü insanlara ve olaylara rağmen, mutluluk ve zevk şehridir. R. Clair için Paris dekorunda bir delikanlı, genç bir kadın, bir sokak, bir kafe, parlak bir gökyüzü, gelen bahar ve açan çiçekler eşsiz film malzemeleridir. R. Clair, bu figürlerin ahenkli bir kompozisyonundan klasik bir film yaratmıştır. Sinema konseptini kentlerin sokak ve kitlesinde bulan Kracauer’a göre, filmin karakterleri Paris hayatının yanında ikinci plandadır. Paris’in gündelik hayatı, fiksiyonun reel motorudur ve filmin aksiyonu Paris’te geçiyor değildir, tersine Paris’in kendisi aksiyon rolünü oynamaktadır... Alman ekspresyonizminin tırtıklı özelliksiz çamurlu ve çirkin sokaklarına karşılık, Clair’in sokakları duygu yüklüdür ”.

4. SOKAK VE SİNEMA

Mimarlık ve sinema ilişkisini ve bu ilişkinin en sıkı bağlantı noktası olan mekânın sinema da kullanımını, filmlerdeki sokak üzerinden incelemeyen önce, sokağın barındırdığı özelliklerin ve bu özelliklerin sinema ile kurduğu ilişkilerin değerlendirilmesi gerektiği düşünülmüş ve iki ana başlık altında anlatılmaya çalışılmıştır.

4.1. Sokağın Tanımı ve Seçilme Nedeni

Sokağa iki şekilde bakmak mümkündür. Birincisi, sokağı fiziksel özellikleri ile ele alıp ona göre değerlendirip tanımlamak ve sınıflara ayırmak; ikincisi ise, onun taşıdığı anlamsal, sosyal, kültürel, ekonomik durumları değerlendirerek yorumlamak olacaktır. Bu çalışma kapsamında yapılacak olan, sokağın genel fiziksel özelliklerine değinmenin ötesine geçmeden, herhangi bir sınıflandırmaya girmeden, sokağı anlamsal içeriğiyle birlikte ele almak ve sokağın sinemada kullanımını örnekleyerek film incelemelerine ışık tutmaktır.

Sokağın sözlük anlamına bakıldığında, Büyük Larousse'da bir yerleşim biriminde, iki yanı evler, dükkânlar vb. ile çevrili, gidiş geliş açık yol olarak tanımlandığı görülmektedir. Sokak aynı zamanda evin dışı, dışarısı olarak da tanımlanmaktadır [Nadir, 1986]. Sokağa iki gözle bakılabilir. Birincisi; bir yol ya da ulaşım mühendisi olarak sokağı yolun özel bir durumu olarak ele alıp; iyi bir sokağı, iyi bir yol yapmak olarak değerlendirmek ve kenti iyi bir yolun tamamlayıcı ögesi olarak almaktır. İkinci bakış açısı ise; bir kent planlamacısının bakış açısıyla binaların gruplanmasını, mekânların düzenlenmesini ve birbirleriyle fonksiyonel ilişkilerini tasarlayarak ulaşımı da iyi bir yer elde etmede tamamlayıcı bir fonksiyon olarak kullanmaktır. Örneğin; modernizmde sokağa bakış, ilk yaklaşıma daha uygundur; ancak daha sonrasında sokağın kentsel, çok fonksiyonlu tanımı yeniden yükselişe geçmiştir [Marshall, 2005].

David Crouch sokağın görüntüsü için şöyle söylemektedir [Crouch, 1998];

“Kültürel eylemler, hayatın sıradan köşelerinden sokağa dökülürler; kültürel eylemlerin sayısız yeri sokaktan görünür hale gelir ve sokak görüntüsünün bir parçasını oluştururlar. Sokağın sınırları benzer biçimde mekânların çevrelerinden içine doğru birleşir. Her bir eylem ve yer sokağın görünümüne katkıda bulunur”.

Sokağın görüntüsünü oluşturan bu parçalı yapı sokağın içinde barındırdığı arada olma durumuyla ilişkilidir. Sokak görüntüsünün altında yatan bu parçalı ve yoğun bilgi, sokağa daha dikkatli bakmayı gerekli kılmaktadır. Stanford Anderson’a göre, sokağın ortam içindeki kamusal ve özeli, kişisel ve kurumsalı, hareket ve yeri, inşa edilmiş ve edilmemiş, mimarlık ve planlamayı kesiştiren orta yeri; insanlara bu fiziksel ortam ve onların sayısız iç ilişkilerinde eş zamanlı dikkat vermeyi gerektirmektedir [Anderson, 1978].

Sokaklar insan hareket ve iletişim ağlarının önemli parçalarıdır. Anlaşmazlıkların, çözümlerin, özelin, kamusalın, kısacası kentsel her oluşumun karşı karşıya geldiği bir arenadır. Sınırları onu oluşturan yapı bloklarıyla sonlanmaz, onların içine sızar ve sonsuz kesişimler yaratır. Bu kesişimler de meydana gelen alışverişler sokağı canlı tutar. David Crouch’a göre sokaklar başlı başına kültürel pratiğin ve insanların şehir hakkındaki bilgisinin yerleridir. Çünkü sokaklar aktivite yerlerini, kültürel pratik yerlerini birbirine bağlar. Kaçışı olanaklı kılar ve başka bir yere ya da kişiye geçiş için bir basamaktır. Günlük kültürel hayattaki mükemmel ya da sıradan her türlü yeri birbirine bağlar. İnsanlar sokaklarda tanışır ya da randevularından kaçabilirler [Crouch, 1998].

Spiro Kostof, mimari kimliklerinin ötesinde her sokağın ekonomik bir fonksiyonunun ve sosyal öneminin varlığına dikkat çekmektedir. Sokağın geleneksel amaçlarını; trafik, malların değişimi, sosyal değişim ve iletişim olarak belirlemekte ve bu üçünün, sokağın formuna bağlı olarak ayrılmazcasına ilişkilendiğini söylemektedir. Sokak yapısı tarafından cesaretlendirilen ve ev sahipliği yapılan sosyal randevunun karışık bölümleri olduğunu belirtmektedir. Joseph Rykwert’in anlatımına göre, insan hareketleri ve insan ilişkileri kurumsallaştırılmıştır. Bu nedenle, sokağın tarihinin hem kapsayan hem de kapsam hakkında olduğu belirtilmektedir [Kostof, 1992].

Sokak sadece ulaşım anlamına gelmez, aynı zamanda sosyal ifade için bir arena anlamına da gelir. Nicholas R. Fyfe, sokakları sosyal karşılaşmaların ve politik protestoların alanı, egemenliğin ve direnişin mevkisi, eğlencenin ve korkunun yeri olarak tanımlamaktadır. Ancak bu durumun önemi zaman içinde değişiklikler göstermiştir. Fyfe'ın Lash ve Friedmann'dan aktarımına göre; modernistler için sokak, içinde yaşanan bir yerden çok, A'dan B'ye gitmek için bir mekândır. Sokağı yaşam dünyasından sisteme çıkartmaktadır. Postmodernistler için ise sokak, Fyfe'a göre, yeni kentsel yaşam tarzını büyütmek ve tamamlamak için tasarlanan bir mekândır ve sistemden yaşam dünyasına geri getirilmiştir [Fyfe, 1998].

Jane Jacobs'a göre sokaklar ve onların kaldırımları, bir şehrin en önemli kamusal mekânları ve en hayati organlarıdır. Bir şehir düşünüldüğünde akla ilk onun sokaklarının geldiğini ve eğer bir şehrin sokakları ilginçse, şehrin de ilginç; sıkıcıysa şehrin de sıkıcı gözükeceğini belirtmektedir [Jacobs, 1996]. Bu noktada sokağın fiziksel şeklini belirleyen sokak tasarımının yanında sokağa asıl kimliğini verenin onu oluşturan yapılar olduğu unutulmamalıdır. Yapıların sokağa bakan yüzleri sokağı şekillendirmektedir. Aslında yapılar tasarlanırken aynı zamanda sokak da tasarlanmış olmaktadır.

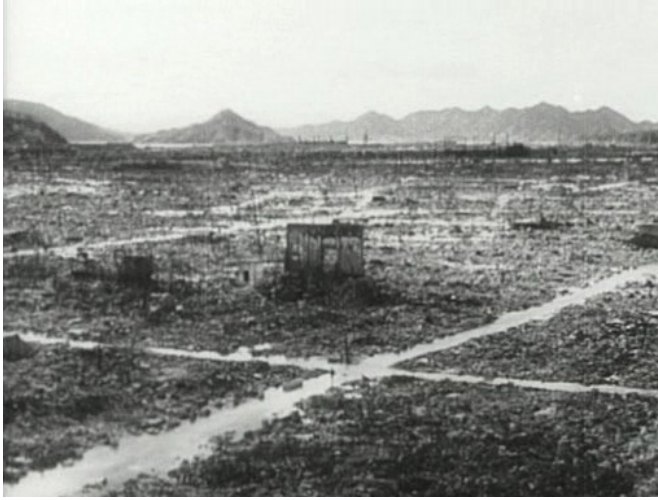
Sokaklar, insanların birlikte yaşamaya başladığı, toplumsal yaşamın benimsendiği zamandan bu yana, ortak yaşam, paylaşım, ulaşım ve hareketliliğin ortaya çıktığı kamusal mekânlardır. Loretta Lees'e göre kamusal mekânlar sosyal, kültürel, ekonomik ve sembolik fonksiyonlarına göre ve belki en önemlisi değişik topluluklar tarafından onlara verilen anlamlarına göre değişiklik göstermektedirler [Lees, 1998]. Birçok toplumda çok önemli bir materyal olarak görülen sokak, toplumun birçok sosyo-kültürel kodunu özetlemekte, açıklamakta ve çoğaltmaktadır [Agrest, 1993]. Bu noktada sokağın kamusal mekân özelliği olmadan şehirden bahsedilemeyeceği söylenebilir. Spiro Kostof, sokak denildiğinde ilk akla gelenin, göz önünde olan sokağın pratik ihtiyaçları olduğunu; ancak sokağın esas gerçeğinin politik yönü olduğunu söylemektedir. Ayrıca sokağın toplumu strüktüre ettiğini, şehrin çalışmalarını sergilemeyi üstlendiğini ve toplumun genel ritüelleri için zemin sağladığını da belirtmektedir [Kostof, 1992].

Sokağın bir kültürü vardır. Bu kültür sokağın içinde bulunduğu kentle ve sokağın kullanıcılarıyla şekillenmektedir. Bazı kaynaklarda sokak kültürünün yok olduğundan bahsedilmekte ve eskiden sokağın sosyal sınıfların ve sosyal kullanımların karıştığı bir yer olduğu söylenmektedir. Geçmişteki sokakların tarifi yapılırken, aynı zamanda sokağın kamusal ve sosyal yapısına ve anlamına ilişkin beklentileri gözler önüne serilmektedir. Sokakların dinsel/resmi törenlerin, ticaretin, eğlencenin, anlık olayların ve insanların gözlem sahnesi olma özelliği vurgulanmaktadır. Geçmişin sokağının fiziksel ve manevi yönden düzensiz olmasının yanında kentliliğin hem okulu hem de sahnesi olduğu belirtilirken, aslında sokağın üstlendiği asıl görevleri açıkça belirtilmektedir [Kostof, 1992].

Sokakların insanları hem fiziksel hem de kültürel olarak yönlendirdiği söylenebilir. Kent yaşamında gidilecek yere ulaşmak için sokaklar kullanılır. Sokakların biçimine, geometrisine uygun olarak hareket edilir; sokaktan herhangi bir bahçeye sıçrayarak, diğer bir mekâna ulaşmak yerine, sokakların izleri takip edilerek gidilecek yere varılır. Bu da insanların toplumda uyum içinde yaşamaları için bazı izlere, biçimlere uyması gerektiğini göstermektedir. Hatta bu izler ve biçimler insanları ulaşılması hedeflenen noktalara, mekânlara, yapılara götürmektedir [Turan, 2005]. Sokakların oluşumu aslında mekânlar arasındaki bağlantının bir sonucu olarak ortaya çıkmakta, zaman içerisinde gelişerek sokak yapısı oluşmaktadır (Resim 4.1). İnsan hareketlerine daha uyumlu olan organik sokak biçimlenmeleri, modern kentlerin oluşumuyla yerini gridal sokak düzenine bırakmış olsa da sokakların kentler üzerindeki izleri gibi toplumun sokak üzerinde ki izleri silinmemiştir (Resim 4.2).



Resim 4.1. Sokak oluşumu [Rykwert, 1978]



Resim 4.2. Hiroshima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour) [Resnais, 1959]

Sokaklar aynı zamanda evlerin bahçesi gibidir. Sokaklarda bir aidiyet hissi vardır, olmalıdır. Jane Jakobs, sokakları denetim altına almak için; sokakların gerçek sahibi denilebilecek gözlerin sokakların üzerinde olması gerektiğini, kaldırımların bol ve sürekli kullanıcılarının olması gerektiğini söylemektedir. Sokağın üzerindeki gözlerin, yani yapılardan kaldırımları izleyen insanların sayısını arttırmak gerektiğini belirtmektedir.

Bu aitlik hissi aynı zamanda sokaklarda sosyal bölünmeleri de beraberinde getirmektedir. Örneğin, varoş sokakları insanların sosyal tutkularını güçlendirmektedir. Bir üst seviyeye çıkma, daha büyük ev, daha büyük bahçe isteği oluşmaktadır. Daha iyi bir sokak çok önemlidir. Yeni bir sokak adresi, kendi kendine saygının bir sembolü haline gelmiştir. Sokak yalnızca bir aileye değil, bir gruba hizmet eden kamusal bir alan olmasına karşın; komşulukların türü, kendine saygı konusunda önemlidir [Moughtin, 1992]. Sokağın aitliği aynı zamanda sokağın kullanıcılarına da bağlı olduğu sosyal grubu her dakika anımsatmaktadır.

Cliff Moughtin'e göre sokak, şehir içindeki fiziksel yapısının yanında aynı zamanda sosyal bir olgudur ve kimin sahip olduğu, kimin kullandığı, kimin kontrol ettiği durumlarına göre analiz edilebilir. Moughtin, yapılış amaçları değişen sosyal ve ekonomik fonksiyonları olduğunu belirttiği sokağın, aynı zamanda üç boyutlu fiziksel bir forma sahip olduğunu; kimi durumları engellerken, bazılarını da olanaklı kıldığını; binalar arasındaki diğer sokaklarla ve şehrin içinde bağlantıyı sağladığını söylemektedir. Bağlantı olarak insanların hareketini yaya ya da araçlı olarak kolaylaştırdığını; ancak asıl etkili olduğu insanlar ve gruplar arasındaki iletişim ve etkileşimi kolaylaştırma özelliğinin en az hissedilen özelliği olduğunu vurgulamaktadır. Onun anlamlı fonksiyonunun, aynı zamanda onun günlük etkileşim, dinlenme, sohbet, eğlence ve geleneksel törenler için bir yer olması özelliğini de içinde barındırdığını belirtmektedir [Moughtin, 1992].

Mekânı asıl eleman olarak kullanan filmlerin çoğunun kenti veya kentin oluşturduğu sosyal durumları ele aldığına daha önce değinilmiştir. Sinemanın yaşamı konu aldığı ve yaşamın önemli bir bölümünün sokakta yaşandığı düşünülürse bu sonuç normaldir. Aynı düşünceden hareketle bu çalışmada mimarlık ve sinema arasındaki ilişkinin en geniş kapsamda değerlendirilebileceği mimari öge olarak sokak seçilmiştir.

Sokak, kelime anlamı ile kamusal mekânı genel olarak betimleyen bir kelimedir. Sokak kelimesinin altında, cadde, meydan, yol gibi diğer kamusal mekânlar da görülebilmektedir. Sokaklar, kent karakterini ve kent kimliğini de belirleyen önemli

unsurlardandır. (Townscape elements) Agrest'e göre kamusal mekânlar kentsel çevre içerisinde en önemli elemanlardır ve kentsel metni çözümleyen anlam biçimleri olarak görülebilirler. Bu yerleri yığın olarak karakterize etmenin mümkün olduğunu belirtmektedir. Bu yerleri, kendi içyapıları tarafından belirlenen limitlerinin içinde çeşitli sosyal ve kültürel kodların belirli bir kombinasyonunun bulunabileceği oluşumlar olarak görmektedir. Bunun en çok belirginleştiği yerlerden biri sokaktır [Agrest, 1993]. Bu sosyal ve kültürel kodlar, sinema tarafından sıklıkla kullanılır. Bu nedenle sokaklar, kentlerin ele alındığı ya da çeşitli düşüncelerin kentler üzerinden işlendiği filmlerin ayrılmaz bir ögesi olmuşlardır. Bir filmde aşk sokakta yaşanırken diğer bir filmde sokak cinayet mahalline dönüşmüştür (Resim 4.3 ve 4.4)



Resim 4.3. Before Sunset [Linklater, 2004]



Resim 4.4. Sır Çocukları [Sayman ve Güven, 2003]

Filmlerdeki sokak incelendiğinde, aynı zamanda kent, mimari, mekânların ne şekilde kullanıldığı, olayın geçtiği zaman, politik yapı öğrenilebilir; kentteki sosyal durumdan, karakterlerin bu ortam içindeki durumuna birçok konu hakkında bilgi sahibi olunabilir. Sokak, özellikle kentin filmin ayrılmaz bir parçası olduğu filmlerde dikkat çekmektedir. Bu yüzden sokağın sinema ile ilişkisi incelenirken sinemanın kentle ilişkisine de değinmek gerekmektedir. Kentin görüntüsüne bakıldığında bu görüntünün fiziksel olarak beş temel elemana bölündüğü görülebilir. Bunlar; yollar (paths), kenarlar (edges), bölgeler (districts), noktalar (nodes) ve işaret noktalarıdır (landmarks) [Lynch, 1972]. Sinemada da bu elemanların kullanımıyla kentlerin görüntülerinin izleyicilere aktarımı söz konusudur. Kimi zaman geleceği tasvir edilen bir kentin imajını yaratmada, kimi zaman olayın geçtiği coğrafyayı belirtmek için “landmark”lar kullanılırken, kimi zaman da kentin bir bölgesi ve o bölgede yaşanan olaylar başlı başına filmin konusu olmuştur. Independence Day (1996) filmindeki Ayasofya Cami İstanbul’u, Sin City’deki (2005) Crysler binası New York’u, birçok filmde rastlanabilecek Eiffel kulesi Paris’i ve kanalların Venedik’i izleyicilerin aklında çağrıştırmaları ve bu görüntülerin hafızalarda oluşturduğu imajlar ve çağrışımlar kullanılmaktadır.

Mark Shiel’in en önemli kültürel form olarak tanımladığı sinema ile sosyal örgütlenmenin en önemli biçimi olarak tanımladığı şehrin gelecekle, yine Shiel’e göre, 19. yüzyılın sonlarından itibaren birçok düzeyde birbirine bağlanmıştır. Bu bağlantı sinemanın şehrin özel mekânlarını ve yaşamlarını ele alması ile temasal, sinemanın kendine has özellikleriyle şehrin farklı, karmaşık mekânlarını ve sosyal durumlarını yakalaması ile biçimsel ve şehrin kültürel ekonomisini değiştirmesi ile de endüstriyel olarak kendini göstermiştir. Film ve şehir arasındaki bu bağlar ve doğurduğu sonuçlar, doğal olarak sinema, sosyoloji ve mimarlık çalışmalarına konu olmakta ve incelenmektedir [Shiel, 2001].

Kent ve sinema uzun zamandan beri yakın ve çok yönlü bir ilişki içinde olmuştur. Ticari sinemanın nüfusun yoğunlukta olduğu büyük kentlere gidişine neden olan ekonomik etmenlerin ve sinema binalarının başlı başına önemli bir mimari tarz olarak görülmesinin dışında bu ilişkinin en önemli yönleri, filmlerin içeriklerinde

yerini almıştır. Birçok yorumcu, sinemanın, metropollerin arka planında çoğunlukla kendi anlatısını yarattığını ve böylece “kent sanatı” olarak kendi başına geliştiğini iddia etmekte; buna sebep olarak da, önemli film stüdyolarının, genellikle, Los Angeles, New York, Londra, Paris, Berlin, Roma gibi büyük kentlerde ve bunların çevrelerinde kurulmaları gösterilmektedir. Kentin çeşitli ve sürekli değişen çehresinin, kurgusal film için sahne ve dekor olarak sunduğu olanaklar, ilk film yapımcılarının ilgisini çekmekteydi; ancak sessiz sinemanın bu döneminde mekân, izleyicilerin ruhlarını etkisi altına alamıyor, Larry Ford’un dediği gibi, şehir yalnızca fon olarak sahnede duruyordu.

Savaş arası dönemde bu durum değişiklik göstererek, 1920’lerde Berlin ve Hollywood’da yapılan filmler edebiyat, resim, tiyatro ve toplumsal bilimlerde hali hazırda var olan kente yönelik entelektüel düşmanlığı yansıtmaya başlamışlardır. Film yapımcıları, kentten hem büyülenmekte hem de tiksiniyorlardı ve bu yeni benzetmeleri beraberinde getirmişti. Kentler için yeni tanım; kapalı, aşırı kalabalık, gürültülü ve gergindi. Gerekğinde kentin bunaltıcı havası, taşra kasabalarının düşsel görüntülerinin de eklenmesiyle desteklenirken, küçük bir azınlıktaki film yapımcısı kentin kültürel ve estetik erdemlerini övse de çoğunluk yüzeye çıkmaya hazır, kötü bir yeraltı yaşamıyla tanımlanan ve hayat şartlarındaki devasa zıtlıklarla kutuplaşmış kentlerde yaşanan suç, ihtiras ve entrikaları anlatmakla ilgilenmekteydi.

Sesin sinemaya gelişinin kısmi etkileri ve iletişim teknolojisinin sınırlı olanakları nedeniyle film yapımcıları sinema stüdyolarının çatısı altında inşa edilen sahnelerin ve dış set kullanımının kısıtlayıcılığından kurtulamamışlar ve bu nedenle de bu tür sahneler nadiren doğal mekânlarında çekilmişlerdir. Bu nedenle sinsi ve düşman kentin yaratılışı, ya set tasarımcılarının dikkatli çalışmalarıyla ortaya çıkmış ya da çoğunlukla restoran veya araba camlarından aktarılan görüntülerde ima edildiği kadarıyla kalmıştır. Bu dönemde mekândan çok zihinsel durum ön plana çıkarılmış; ancak 1940’ların sonlarında yeni-gerçekçi sinemanın ortaya çıkışıyla durum değişmiştir. Film yapımcılarının, aynı havanın mekânda da etkili bir biçimde yaratılabileceği inancı desteklenmiştir [Gold, 2004].

Daha geniş bir şekilde bu ilişkiye bakıldığında kentlerde meydana gelen mimari ve sosyal değişimlerin aynı zamanda sinemada da değişimleri beraberinde getirdiği görülmektedir. Örneğin batıdaki kent 19. yüzyıl ortalarına kadar 17. ve 18. yüzyılların aristokratik anlayışını sürdürmüş ancak meydana gelen değişiklikler kenti, düşünce yapısını ve kent pratiğini tamamen değiştirmiştir. Kentsel toplum ile kırsal toplum arasında bir karşıtlık meydana gelmiştir. Ortaçağ kentlerinin yerini kuralcı ve baskıcı yeni kentler almaya başlamıştır. 19. yüzyıl modern kentini, psikolojik şokların ve sürprizlerin yaşandığı bir yer, bir baş döndürme makinesi olarak tanımlayan Kevin Robins'e göre, tehdit olarak algılanan düzensizlik ve parçalanmaya karşı kent plancılığı düzen ve bütünleşme anlamına gelmekteydi. Kentin ve insanların geçirdikleri bu değişim sinemaya yön vererek aynı zamanda oluşacak filmlere de konu olmuştur. Örneğin, Metropolis (1926) filmi, bu yeni düzeni gözler önüne seren bir film olarak ortaya çıkmıştır.

Günümüze gelindiğinde de durum değişmemiştir. Kent yine sinema filmlerine konu olmaya devam etmektedir. Ancak Paul Virilio'ya göre artık coğrafi bir kentlilikten bahsedilemez. Bugün telekomünikasyonla kent her yerdedir; dünya kentidir. Robins'in Virilio'dan destek alarak değerlendirdiği günümüz kenti küresel ölçeğe taşınmıştır. Yerel bütünlüğü parçalanmış, olmayan yer haline gelmiştir. Gerçekliğini kaybeden kent şimdi gerçek olmamayı, gerçeksizleşmeyi yaşamaktadır. Postmodern söylemlerde ise kent hiper-gerçeklik, sanal gerçeklik benzetim kavramlarıyla ele alınmaktadır. Bunun sinemaya yansması da The Matrix (1999) filminde görülebilmektedir. Filmde şehrin nerede olduğu belli değildir ya da her yerdedir; ya da hiçbir yerde yoktur. Şehir fonda algılanmaz [Öztürk, 2002].

Hangi zaman diliminde olursa olsun sinema, hem var olmak için finansman olarak şehrin olanaklarına hem de gerek içerik gerekse ortam olarak kentin görseelliğine bağlı olmuştur. Bu bağıllık ile mimari geçmiş, İpek Türeli'nin dediği gibi temsiliyet biçimlerinde olduğu gibi zeminde değil, oyuncu olarak sinema filmlerinde rol almıştır. Film ve şehrin tarihleri birbiri içine geçmiş, kent filmsel form ile şekillenmiş, kentler yapılarıyla, sokaklarıyla, barındırdığı yaşamlarla sinemaya hizmet etmiş ve sinema da bunun karşılığını fazlasıyla vermiştir. Böyle bir durumda

sinemanın kentten bağımsız çalışabileceğini düşünmek mümkün değildir. Kent filmde yorumlanarak tekrar yorumlanabilir bir öge olarak ortaya çıkmaktadır [Türel, 2001]. Kentin sinemayla kurmuş olduğu bu ilişki içinde, sokağın anlatılan fiziksel ve anlamsal özellikleri ile sinemada önemli bir yer edindiği görülmektedir.

4.2. Sokağın Sinemada Kullanımı

Sokaklar, gerek anlamsal gerek fiziksel özellikleriyle filmlerde sıkça görülen bir mekân olmuştur. Sokak, daha önce de belirtilen mekânın sinemadaki kullanımı özelliklerini taşımakla birlikte, sokağın özgün yapısı ile farklılaşan kullanımları da içinde barındırmaktadır. İster fon, ister tamamlayıcı öge, ister aktör olarak filmde yer alsın, doğru şekilde kullanıldığında, izleyiciye gerçeklik hissini veren ve mimarlara ikinci bölümde değinilen konularda fayda sağlayan önemli bir elemandır.

Kamusal mekân olarak sokak, izlenilen her filmde bulunmamasına rağmen, çoğu filmde bir şekilde kendisini gösteren bir öge olmuştur. Özellikle kentlerin ve kentlerdeki yaşamın konu alındığı; ya da çeşitli düşüncelerin kentler üzerinden incelendiği filmlerde sokağa rastlanmaktadır. Sokak, kamusal bir mekân olarak sinema ve mekân başlığı altında incelenmiş olan farklı şekillerde kullanılmıştır. Kimi zaman yönetmenin anlatmak istediği düşünceye-konuya paralel olarak çerçeve içerisinde bir fon olarak, kimi zaman bir mekândan bir mekâna geçişi anlatmak ve vurgulamak adına bir geçiş elemanı olarak, kimi zaman ise tüm olayların geçtiği, oyuncu kadar filmin ayrılmaz bir parçası olarak filmde yerini almaktadır. Sokak, yukarıda belirtilen özellikleri ile kentin, mahallenin, toplumun, karakterlerin ve düşüncenin bir temsilcisi olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Karakterleri görmeden önce gösterilen bir sokak sahnesi ile karşılaşılacak karakterler izleyicinin kafasında şekillenmeye başlayacaktır. Bu görüntüye ters bir durum oluştuğunda ise bu izleyiciyi şaşırtacak, karakter için endişelendirecek ya da kendisine yeni sorular sormasına neden olacaktır.

Sokaklar farklı yönetmenler tarafından farklı amaçlarla, farklı şekillerde, kimi zaman gerçek halleriyle, kimi zaman konuya uyarlanarak, kimi zaman ise olmayan ya da

farklı bir sokağın yerine kullanılmışlardır. Bu kullanımlar arasından bir kısmı özellikleri ile bir döneme ve sinemaya ismini vererek “sokak sinemasını” oluşturmuştur. Pabst’ın Neşesiz Sokak (1925), Karl Grüne’nin Cadde (1923), Leopold Jessner’in Arka Merdiven (1921), Burno Rahn’ın Fahişelerin Trajedisi (1927), Joe May’in Asfalt (1928) gibi sokak filmlerinde kentsel mekânların sunumları yapılmıştır. Mehmet Öztürk, genel olarak sokak filmlerinde, yaşama sevincinin olmadığı, karamsar, çaresiz, hüznü verici bir psikolojik atmosfer sunularak dünyanın kaotik ve tiranik bir yöne sürüklenişinin gösterildiğini belirterek bu filmlerdeki sokakların hem şahsi hem gayri şahsi, bir nevi kendi içinde bir kişilik olduğunu söylemektedir. Sokakların kişilikleri görünüşleri gibi karmaşık, dolambaçlı, güvensiz, korku verici ve karanlıktır. Bu anlaşılmaz ve karmaşık ruhun bir figürü olarak ortaya çıkmaktadır. Yaratılan kişilik Berlin, Nürnberg, Münih’tir; başka bir ifadeyle Nazi Almanya’sıdır. 1920’lerde 15 dolayında film, sokak ve büyük kentin yoksulluğunu ele almıştır. Robert Wiene’nin Doktor Caligari’nin Muayenehanesi (1919) ve Fritz Lang’ın M. Kent Bir Katil Arıyor (1931) filmleri de bu dönemin diğer önemli sokak filmleridir [Öztürk, 2002].

Sokaklar toplumlara, coğrafyaya göre farklılıklar göstermektedir. Ancak filmlerde farklı sokakların farklı amaçlarla ve farklı yerleri betimlemek adına kullanıldıkları da görülmektedir. Sokaklar olduğu gibi değil, istenildiği gibi yönetmen tarafından izleyiciye gösterilebilmektedir. 1979 yılında çevrilen Tess filminin yönetmeni Roman Polanski, Leslay adlı bir köyün, karakterin doğduğu yere çok iyi uyduğunu; bu nedenle sokağa bakan camların tümünün değiştirilip, İngiliz tarzı çerçeve takıldığını ve TV antenlerinin kaldırıldığını, telefon ve elektrik tellerinin de yükseltildiğini Roman adlı kitabında belirtmiş ve bu sayede Emmminster’in kusursuz bir kopyasını oluşturduğunu söylemiştir. Yönetmen var olan gerçek sokağa müdahale etmiş, onun bugünkü durumunu değiştirmiş ve farklı bir sokak yaratmıştır. Ancak bunu izleyicilere yansıtırken de yeni haliyle, gerçek olan sokağı başka bir sokak olarak ikinci kez değişime uğratmıştır. Sinemadaki sokak fiziksel değişimin yanında sanal bir değişime de uğramıştır.

Gerçek hayatta sokağın deneyimlenmesi genellikle yürüyerek olmaktadır. İnsan sokakta yürürken özgürdür. İstenilen yöne, istenilen hızda gidebilir, durulabilir, oturulabilir. Sokak tüm özellikleriyle hissedilebilir. Sokağın dokusunu oluşturan döşeme kaplamasının sert ya da yumuşak oluşundan sokağı oluşturan yapıların içlerinden gelen seslere kadar pek çok özellik algılanır ve sokağın nasıl bir sokak olduğuna, o sokakta nasıl yürümek gerektiğinden nasıl konuşulması gerektiğine kadar pek çok konuda karar verilir. Filmlerde ise sokaklar, karakterlerin gözünden veya onları da sokakla birlikte içine alan çerçeve içinden, bir aracın camından, ya da pencereden bakan birinin gözlerinden izleyiciye aktarılır. Sokak, yönetmenin karar verdiği çerçeve içinden, istediği şekilde görülür; ancak daha önce de belirtildiği gibi, iki duyu ile hissedilir. Bunun yanında, seyirciye perdeden aktarılan bilgiler, o sokağın kokup kokmadığı gibi diğer bilgileri de hissedilmese de iletebilmektedir. Sinemada sokağın algılanması yalnızca yönetmenin çizdiği güzergâha bağlı kalmaktadır. Bu nedenle normalde sokağın/mekânın algılanışındaki özgürlük, sinemada izleyicinin elinden alınmıştır denilebilir.

Sokaklarda hareket vardır. Yayalar, satıcılar, işyerleri, taşıtlar sokaklarda sürekli bir hareketin nedenleridir. Bu hareketlilik, sürekliliği ve hareketi temel alan sinemada bir anda birçok bilginin izleyiciye aktarılabileceği, izleyicinin gerçeklik hissini arttıran bir öğe olarak ortaya çıkmaktadır. Juhani Pallasmaa, filmdeki bir sokağın ya da caddenin, ekranın kenarında sonlanmadığını; izleyicinin etrafını sokaklardan, yapılardan ve yaşamdan oluşan bir ağ gibi sardığını belirtmektedir. Bu da insanın hayal gücü ile mekânı yeniden oluşturduğunu göstermektedir [Pallasmaa, 2001].

Bununla birlikte sokağın bu durdurulamaz hareketi, filmin çekim aşamasında bozulmaktadır. Sokak, ardı ardına, aynı şekilde deneyimlenir, sokaktaki zaman durdurulur, montajlanır. Gerçek hayatta asla karşılaşamayacak bu olay, yönetmenin istediği kullanım gerçekleşene kadar devam eder. Bu, zamanın ve mekânın sinemada kullanımı ve mekânın deneyimlenmesi noktalarında önemli bir unsurdur.

Özel mülkiyet ve özel dünyanın bittiği noktada sokak ve sokak yaşamı başlamaktadır. İnsanın sosyalleşme sürecinin önemli mekânlarından olan sokak,

toplumdan topluma, coğrafyadan coğrafyaya farklılık göstermektedir. İnsanlar sokaklarda toplumu oluşturur. Demokrasi sokakta başlar. Çocuklar sokaklarda hayatı öğrenir, deneyim kazanırlar [Turan, 2005]. Filmlerde de sokağın bu öğretici özelliği filmlerin konusu olarak ortaya çıkmakla beraber, bu özellik çoğu filmin repliklerinde kendini göstermiştir. Özellikle, o sokaklarda yaşamadan öğrenilemeyecek, kendine has kuralları olan özel sokaklar, film endüstrisinin kullanılan konuları olmuşlardır. Çetelerin barındığı, zencilerin ya da Çinliler'in yaşadığı mahalleler; ya da çingenelerin yaşadığı İstanbul mahalleleri gibi özelleşmiş, kendi içine kapalı olan sokakları barındıran bölgeler yönetmenlerin arayışlarına ev sahipliği yapmışlardır. Öyle ki bazı filmler, yalnızca bir sokağı ve içinde geçen olayları anlatmıştır. Ağır Roman buna verilebilecek bir örnektir. Olaylar İstanbul'un tehlikeli sokaklarından olan Kolera sokağında geçer. Karakterler ve sokak birbirini şekillendirir. Ağır Roman kentin bilinen bölgelerinin değil, Anadolu'dan göç etmişlerin, Ermenilerin, Rumların, çingenelerin yaşadığı Dolapdere'de başlayıp biten bir İstanbul romanıdır aslında ve 1997'de filme aktarılmıştır. Üstün Akmen'in bir makalesinde Ağır Roman filminin West Side Story ile benzerliği vurgulanmıştır. Filmde Anadolu'dan göç eden bir ailenin öyküsü anlatılırken arka planda kabadayılar, eşcinseller, travestiler, hayat kadınları gibi birçok kişilik, bizzat kendilerinin koyduğu yasalarla yaşamlarını sürdürmektedir ve sokak tüm bu olayların olduğu yegâne mekândır.

Öztürk, sinema sokak ilişkisini şu sözlerle ifade etmiştir [Öztürk, 2002];

“Sinema, sokak ve cadde kültürüyle her zaman iç içe olmuştur. Sinema, bu yanıla aynı zamanda kamusal bir fenomendir. Sokak ve kentsel karmaşa ile canlılığı seven Jean-Luc Godard'ın filmleri de buralardan kendine sinematografik materyal sağlamış; sokak ve caddelerin canlılığı da, Siegfried Kracauer'ın “site-sine” anlayışının önemli bir noktasını oluşturmuştur. Modernitenin mekanizmasını bulvar ve caddelerde bulan Marshal Berman da, önemli pek çok sanatsal-edebi, sinematografik ve çağdaş “popüler” müzik-üretim bu mekânlardan beslendiğini ve sözü edilen sanat formlarının bu mekânları kristalize ederek ifade ettiklerini ortaya çıkarmıştır”.

Sokak ve şehir, gangster filmlerinde de hem film karelerinde hem de isimlerinde kendini göstermiştir. Big City Shadows (1932), Scarlet Street, (1945) The Street

With No Name (1948), Cry of The City (1948), The Naked City (1948), City Across The River (1949), Dark City (1950), Night And The City (1950), Where The Side Walk Ends (1950), The Asphalt Jungle (1950), Down Three Dark Streets (1954), The Naked Street (1955), While The Sleeps (1956) filmleri verilebilecek örneklerdir [McArthur, 1997].

Sokaklar üzerinde yaşayan insanlar tarafından sahiplenilirler. Sokağın kullanıcıları sokağı şekillendirir ve kendi mekânını oluşturur. Cengiz Bektaş sahiplenme konusunda şöyle demektedir [Bektaş, 1996];

“Kentine sahip çıkmayan mahallesine, mahallesine sahip çıkmayan sokağına, sokağına sahip çıkmayan evine sahip çıkamaz”.

Örneğin, bu durumun çıkardığı bir zıtlık sorunu; West Side Story filminde sokağın iki farklı grup tarafından sahiplenmek istenmesinde görülebilmektedir (Resim 4.5).



Resim 4.5. Batı Yakası Hikayesi (West Side Story) [Robbins ve Wise, 1961]

Sokaklar simgelerle doludur. Heykeller, çeşmeler, tabelalar, trafik işaretleri, reklâm panoları, duraklar, vb. anlam yüklü işaretler sokağı kullanan insanları etkiler ve yönlendirir. Sokak, kullanan kişiyi toplumsallaştırma amacıyla bir noktaya kadar edilgen kılar ya da bunun için çaba harcanır. Bunun yanında ağaçlar, bitkiler, malzeme cinsi ve dokusu, su elemanları da mekânsal hissin oluşmasında önemli rol üstlenirler [Turan, 2005]. Bir filmde özellikle gösterilen bir tabela ya da sokak işareti bir olayın olacağının habercisi olarak ortaya çıkar; ya bir kaza olur ya da ileride bu

işarete bağlı bir olay gelişir. Günlük hayatta sokağın insanların üzerinde bıraktığı bilgi ve alışkanlıklar sinema tarafından kullanılırlar. Bu sokağın fiziksel özelliklerinin bir kullanımıdır.

Mekânsal etkilerinin ve sosyal olayları içinde barındırmasının yanı sıra sokaklar, ayrıca ulaşım akslarıdır. Bir noktadan diğerine ulaşmak için genellikle sokaklar kullanılmaktadır. Evden dışarı atılan ilk adımla birlikte gerek ulaşım amacıyla, gerekse diğer amaçlarla olsun insan kendisini sokakta bulmaktadır. Sokağın bu özelliği, filmlerde sokağın bir mekândan ötekine geçiş elemanı olarak kullanılmasına neden olmaktadır. Karakterlerin sokağa çıkmasına gerek kalmadan birkaç saniye gösterilen sokak karesi bile mekânın değiştiğini izleyiciye anlatmaya yetmektedir.

Sayılan bu kullanım örnekleri ışığında söylenebilir ki; kent yaşamının önemli bir parçası ve kentliliğin belirtilerine ev sahipliği yapan bir mekân olarak sokak, sinemanın icadından bu yana, gerek gerçek yaşamdan alınmış gerekse de setlerde oluşturulmuş kopya ve kurgularıyla birçok filmde yer almıştır. Sokak, değinilen özellikleri ile başta mimarlık olmak üzere birçok sanat ve disiplin için ortak arşiv niteliği taşımaktadır. Bu ortak arşivden faydalanan sinema eserleri de aynı özelliğe sahiptir ve sokak, bu nedenle çalışma kapsamında incelenen filmlerden, mimarlık adına çıkarım yapabilmek adına önemli bir araç olarak belirlenmiştir.

5. MİMARLIK SİNEMA İLİŞKİSİNİN ÖRNEK FİLMLERDEKİ SOKAK MEKÂNI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Bu bölümde, çalışmanın ikinci kısmında belirlenen mimarlık sinema etkileşimine neden olan etmenlerin daha somut bir şekilde ortaya konması; bu ilişkinin en önemli noktası ve bağı olan mekânın, sinemada kullanım ve oluşturulma biçimlerinin filmler üzerinden tespit edilmesi ve bu kullanımlardan mimarlık adına ne şekilde çıkarımlar yapılabileceğinin örneklenmesi amaçlanmıştır. Bu noktada, filmlerin incelenirken dördüncü bölümde özellikleri ve sinema ile bağı aktarılan sokak mekânı üzerinden okuma yapılmaya çalışılmıştır.

Beşinci Element (The Fifth Element), Piyanist (The Pianist) ve Dünyada Bir Gece (Night on Earth) filmleri bu çalışma kapsamında özellikle sokak mekânını içermeleri ve yukarıda belirtilen okumaların yapılabileceği, mekânı ön plana alan filmler olmaları nedeniyle seçilmişlerdir.

5.1. Beşinci Element (The Fifth Element)

Yönetmen: Luc Besson

Senaryo: Luc Besson, Robert Marc Kamen

Görüntü Yönetmeni: Thierry Arbogast

Filmin konusu

İsmi Yunan simyasının dayandığı maddeler olan ateş, hava, su ve topraktan alan “Beşinci Element”, ünlü Fransız yönetmen Luc Besson’dan, çeşitli filmlere referans gönderen, 23. yüzyılda geçen iyi ve kötü mücadelesinin anlatıldığı bir film. Filmde 2259 yılının New York şehri ana mekân olarak seçilmiş. Dünyadaki yaşamın sona ermesine neden olacak güce karşı emekli asker ve New Yorklu taksi şoförü Korben Dallas (Bruce Willis), binlerce yıllık uykudan uyanarak insanlığı “Mutlak Kötü”den

kurtarma görevini üstlenen Leeloo (Milla Jovovich) ile tesadüfen karşılaşınca, karmaşık olayların içine girmekte ve kendisini dünyayı kurtarmak için büyük bir mücadelenin içinde bulmaktadır.

Filmin değerlendirilmesi

“The Fifth Element” (1997) bilimkurgu olarak Metropolis (1926) filminde hayal edilen dünyanın bir benzerini ve bir aşama üstünü sunmaktadır. Constantin Doxiadis, geleceğin şehirlerini belirleyici kılan beş element olduğunu belirtmektedir. Bunlar doğa, insanoğlu, toplum, binalar ve ağlardır. Aslına bakılırsa bu noktalardan herhangi birinde meydana gelen değişikliğin diğerlerini de etkilediği görülmektedir [Doxiadis, 1997]. Filmlere bakıldığında, her iki filmde de bu elemanların değişimiyle geleceğin değiştirilmesi söz konusudur. Filmde özellikle doğanın değişerek yeni yapılaşmaya neden olan vadilerin olduğu görülmekte, yapılarda görülen değişiklikler ve ulaşım sistemindeki farklılık dikkati çekmekte; ancak toplumda meydana gelen değişikliğe Metropolis (1926) filminde olduğu gibi değinilmemektedir. Ancak topluma dünya dışı canlıların katılımı da bu kategoriye dahil edilebilecek bir unsur olarak görülebilir. Metropolis (1926) geleceği gökdelenlerle ve şehirde uçan uçaklarla tasvir ederken; artık ulaşılan bu durumun daha ilerisi olan süper yüksek yapıların, uçan arabaların, katmanlı taşıt trafiğinin olduğu ve yaya ile sokağı barındırmayan bir şehir izleyiciye sunulmaktadır (Resim 5.1). Sokaklar, sokağı oluşturan yapıların ve eylemlerin değişmesiyle yok olmuştur. Yapılardan çıkınca ilk karşılaşılan şey sokak değil boşluktur artık. Gerçek sokaklar şehrin en alt katmanında ve karanlık izbe bir durumda kalmış ve yaşam üst kotlara taşınmıştır. Burada sokak diye tabir edilemeyecek boşluk, insanlara var olan yaşantıdan farklı bir fon göstererek, kurgunun gerçekliğine inandırmada bir araç olarak kullanılmıştır (Resim 5.2). Bunu yaparken de Taxi Driver (1976) ve Night on Earth’de (1991) görülen taksi, günlük hayatı ve değişimleri sunan sokağı izleyiciye sunarken, tanıdık bir öge olarak kendini göstermektedir. Aslında taksi, New York sokaklarının bir simgesi, ayrılmaz bir parçası niteliğindedir ve geleceğin New York’unda da bu bellek kullanılmış ve varlığını korumuştur.



Resim 5.1. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]



Resim 5.2. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]

Teknolojinin mimarlık ve sinemaya etkisinden daha önce de bahsedilmişti. Filmde kullanılan mekânların sanal ortamda oluşturulmuş olmasının yanında film, teknolojinin insan yaşamına getirilerini gözler önüne seren bir yapıya da sahip. Motorlu araçların icadı ile birlikte, araçların kent yaşamına dahil olması ve sokak yaşantısını bir daha geri dönüşü olmayacak biçimde değiştirmesi gibi, bu filmde de uçan araçların farklılaşan bir ulaşım ağını oluşturması ile yapılar arasındaki sokak bağının ne şekilde değişiklik geçirdiği/geçirebileceği görülmektedir. Filmde ulaşımın bugünkü mevcut durumun aksine yalnızca yatayda değil düşeyde de etkinlik kazandığı görülmektedir (Resim 5.3 ve 5.4).



Resim 5.3. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]



Resim 5.4. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]

Metropolis (1926) filmine ilham kaynağı olan New York, bu film de belki çok da uzak gözükmeyen bir geleceğe ışık tutmaktadır. Günümüzde artık gelişen teknoloji ve yapım teknikleri sayesinde Tokyo için planlanan gökyüzü şehri (Sky City) gibi yüzlerce kattan oluşan gökdelen projeleri ve düşey kentler planlanmakta ve şimdilik uçan arabalar olmasa da bu yapılara helikopterlerle hatta uçaklarla ulaşım öngörülmektedir. Öngörülen gökdelenlerde, filmdeki dikey ulaşımın ilk adımları olabilecek daha hızlı ve özel asansörler tasarlanmaktadır. Yalnızca güç gösterisi olmaktan çıkıp, artan nüfus karşısında belki de zorunluluğa dönüşen yükselme arzusu sonucu oluşan bu yapıların, ara kotlarda durak noktaları oluşturma zorunluluğu da bugün görülebilen bir başka durumdur. Bugün şehirlerde yeraltında oluşturulan mevcut zemine alternatif zeminler, artık yüksek yapılarda uçan platformlarla kendini göstermektedir. Filmde pek çok örneği görülebilecek bu platformlarda gerçeklik hissini azda olsa zedeleyebilecek bazı unsurlar göze çarpmaktadır. Bu yükseklikte

yapıların arasındaki rüzgâr etkisi bilinen bir durumdur. Ancak üstü açık gezinti ve geçiş alanlarının yani yaya alanlarının bu yüksekliklerde olabilirliği tartışılır bir noktadır (Resim 5.5).



Resim 5.5. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]

Daha önce de belirtildiği gibi sinema mekânı yaratırken mimarlığın kısıtlamalarından bağımsız olarak çalışmaktadır. İşte bu nedenle ilham kaynağı olmaya yatkındır; ancak mimarinin zorluklarından ve gerçekliklerinden, var olan düzen içinde bir film yapılıyorsa, uzaklaşmak filmin inandırıcılığını etkileyecektir.

Filmdeki diğer bir nokta, filmin gelecekte de olsa mekânının belirlenmiş olmasıdır. Olaylar New York, Manhattan'da geçmektedir. Filmin içerisinde görülen bazı yapılar bunu izleyiciye göstermektedir. Örneğin, bunun en büyük kanıtı Brooklyn Köprüsü'dür. Daha önce de belirtilmiş olduğu gibi, Lynch'in gruplandırmasındaki "landmark" kategorisindeki bu tür simgesel yapılar, filmlerin mekânı belirtmekte kullandıkları en önemli elemanlardır (Resim 5.6).



Resim 5.6. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]

Filmde arkeologun evinin klasik yapısının kişiliği ve mesleğiyle birebir örtüştüğü görülmektedir (Resim 5.7). Aynı zamanda filmde klasik mekânların zengin ve lüks yaşam tarzını betimlediği de görülmektedir. Özellikle uzay gemisinin odaları ve konser salonunun mimari özellikleri bunu gösterir niteliktedir (Resim 5.8 ve 5.9). Bu durum mekanın yüklendiği ya da başka bir ifadeyle mekana yüklenen anlamın sinema tarafından kullanımını gösterir niteliktedir. Mekânın bu şekilde kullanımı, üçüncü bölümde belirtilen mekânın yardımcı eleman olarak kullanımına bir örnek teşkil etmektedir.



Resim 5.7. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]



Resim 5.8. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]



Resim 5.9. Beşinci Element (The Fifth Element) [Besson, 1997]

Geçmişinde peyzaj tasarımcılığı ve mimarlık olan ve bu filmin “Production Designer” görevinde olan Dan Weil, filmde geleceğin New York’unu oluşturmak için bir araştırma stüdyosunda bir yıl çalışıldığını belirtmiş ve kullanılacak telefonlardan, New York’un geçirebileceği değişikliklere kadar her şeyin düşünüldüğünü söylemiştir. Ana fikir olarak bir tasarım stilini dikte etmeden ve gerçeklik hissinden kopmadan bir gelecek tasarlamak istemişlerdir. Gerek küçük ayrıntılarda gerekse kentin genelinde, basit ve temel unsurların kalmasını ve bu temel özelliklerin üzerine geliştirmeler yapmayı seçmişlerdir. Taksi ve polis arabaları uçmaktadır; ancak temel görünimleri aynıdır. Bununla birlikte Manhattan için yarattıkları gelecek de benzerdir. Şehrin gridal yapısı ve mevcut durum korunmuştur. Şehrin gelişiminin yer üstünden değil, yeraltından devam edeceği öngörülmüştür ki Paris’teki kent gelişiminin bu yönde olduğu eklenmiştir. Yaratılan senaryoya göre

sular çekilmiş ve oluşan vadilerde yeni yerleşimler oluşmuştur. Dan Weil bu konuda şöyle demektedir [Ettegui, 1999];

“Şehirler gelecekte değişecekler ancak zaten orada var olanın üzerinde oluşacaklar”.

5.2. Piyanist (The Pianist)

Yönetmen: Roman Polanski

Senaryo: Ronald Harwood

Görüntü yönetmeni: Pawel Edelman

Filmin konusu

Piyanist (2002), İkinci Dünya Savaşı sırasında Varşova gettosunda saklanarak hayatta kalmayı başaran Yahudi piyanist Vladislav Szpilman'ın gerçek hayat öyküsünü anlatmaktadır. Almanlar Polonya'yı işgal ettiğinde yirmi sekiz yaşında olan Szpilman, ülkesinin önde gelen genç yeteneklerinden biri olarak Varşova Radyosu'nda çalışmakta, bir yandan da konserler vermekte ve bestecilik yapmaktadır. İşgal sonrasında yaşam alanları gittikçe kısıtlanan Yahudiler, trenlere bindirilerek toplama kamplarına yollanmaya başladıkları zaman, Szpilman önceden tanıdığı bir görevli tarafından sıradan çıkarılır. Tüm ailesini kamplarda yitiren Szpilman (burada Polanski'nin annesinin Auschwitz'te öldüğünü ve babasının Mauthausen kampından kurtulduğunu belirtmekte yarar var), savaşın sonuna kadar çeşitli Polonyalılar tarafından korunarak, sıklıkla açlıktan ölüm sınırında, Varşova'nın kurtarılmasını bekler. Kendisini hayatları pahasına koruyan insanlar arasında bir de Alman subay vardır [Behlil, 2003].

Filmin değerdendirilmesi

Savaş esnasında bombalanan Varşova'dan geriye pek eski bina kalmamış olması, çekimlerin yapıldığı Almanya'da film için büyük setler inşa edilmesine yol açmıştır. Bu filmde sokaklar; korkunun, baskının, zulmün ve ölümün sokakları olarak görülmektedir. Filmin başından sonuna kadar sokakların üç kez şekil değıştirdiği söylenebilir. Savaşın başladığı ilk dönemde korkuyu ve bekleyişi, ikinci kısımda zulümle acıyı ve savaş zamanında kaçışı, yalnızlığı ve ölümü simgelemektedir. Sokağın anlamı film içinde sürekli değışmektedir. Kamusalığın ve eşitliğin sembolü olan sokak bir anda Yahudiler için zulmün ve ölümün mekânı olmaktadır. Sokaklardaki eşitlik sona ermektedir. İşaretlenen Yahudiler sokaklarda aşağılanıp, kaldırırmda yürüme hakları dâhil her türlü hakları ellerinden alınmaktadır (Resim 5.10 ve 5.11). Filmde sokak hem konuyu vurgulayıcı sahneler olarak; hem de kurgunun geçtiği mekân olarak görülmektedir.



Resim 5.10. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.11. Piyanist [Polanski, 2002]

Filmin başında gösterilen 1939 tarihli Varşova görüntüleri ile olayların mekânı ve zamanı izleyicilere belirtilmekte ve filmin ilerleyen sahnelerinde yeniden kullanılacak olan şehrin bu görüntüleri ile gelişen olaylar vurgulanarak şehrin ne şekilde renk değiştirdiği gözler önüne serilmeye çalışılmaktadır. Bununla birlikte gösterilen gerçek görüntülere, ardından gelen sahnelerdeki mekânlara gerçeklik hissini vermek adına da başvurulduğu düşünülebilir. Aslında filmin içinde kullanılan bu görüntülerle, filmin mimari açıdan belgesel bir nitelik taşıdığının bir kanıtı gözler önüne serilmektedir. Savaş sonrasında neredeyse tamamı yok olmuş bir şehirde geçecek bir film için, o şehre ait bilgiler ve görüntüler olmadan böyle bir filmin yapılması da imkânsızdır. Bu görüntüler sayesinde seyircilere, mekânın 1939 Varşova'sı olduğu ispatlanmış olmaktadır ve o dönem mimarisinin çekilmiş film üzerinden görülerek Almanya'daki setlerde yeniden oluşturulmasıyla, bir zamanlar var olan bu mekânların izleyiciler tarafından yeniden deneyimlenebilmesi sağlanmıştır (Resim 5.12-17).



Resim 5.12. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.13. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.14. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.15. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.16. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.17. Piyanist [Polanski, 2002]

Filmden mimariye ve sosyal yaşama dair pek çok ipucu alınabilmektedir. Özellikle, bir dönemi konu alması ve gerçekçi bir yaklaşıma sahip olması nedeniyle filmden doğrudan çıkarımlar yapmak mümkün olacaktır. Örnek vermek gerekirse; o dönemde yapılan yapıların yığma teknikle yapıldığı, sokaklarda at arabaları, tramvaylar, arabalar ve bisikletlerin bir arada dolaştığı, yayaların kaldırımları kullandığı, gibi bilgilerle birlikte; yolların, kaldırımların kaplamalarından sokak lambalarının biçimine kadar daha detaylı pek çok özellik saymak mümkün olacaktır. Filmin

dekorlarının oluşturulma aşamasında, var olan gerçek görüntülerden bu mimari ve sosyal özelliklerin seçilerek, değişimin birer tanığı ve kanıtı olarak film içinde kullanıldıkları görülmektedir. Savaş ile yalnızca siyasi, sosyal olarak değil, mimari olarak da kentin ve yaşamın ne denli değişikliğe uğradığı film üzerinden okunabilmektedir. Film, büyük mimari akımların doğumuna neden olan en büyük etkenlerden biri olan dini/siyasi kararlar ve yönetimler olduğu gerçeğine, bu gerçeğin farklı bir boyutta kentleri ve kent yaşamını ne denli değiştirebileceğine ve bir kentin tarihinin nasıl son bulup nasıl yeniden oluşacağına dair önemli bir örnek teşkil etmektedir. Film, mimarinin kenti ve kent yaşamını şekillendirerek hayatı oluşturmasının, aynı zamanda kentin kullanıcılarının da kenti ne şekilde kullandığı ve yaşanırlı kıldığı bir göstergesi olarak görülebilir. Film, yaratılan bir mekânın yaşaması için asıl gerekli faktörün insan olduğunu da hatırlatır niteliktedir. Mekân ne amaçla oluşturulmuş olursa olsun o mekânın kullanımı mekânın algısını kökten değiştirmektedir (Resim 5.18).



Resim 5.18. Piyanist [Polanski, 2002]

Filmin ilerleyen bölümlerinde, Yahudilerin konulduğu getto kısmındaki sokağın duvarla bölünüşü de önemli bir sahne olarak akıllarda yerini almaktadır. Sokaklar, daha önce de değinildiği gibi, aslında birer sınır niteliği de taşımaktadır. Sokaklar bölgeleri, insanları ve taşıtları birbirinden ayırır ve aynı zamanda kamusalla özel

arasında da bir sınır noktası, bir kesişimdir. Filmin bu kısmında, aslında görünmez olan bu sınırlar, örülen duvarlarla açıkça ortaya konmaktadır. Sokakların bu bölünmüşlüğü fiziksel olarak duvarları aşan üst geçitlerle ve sokaklar arasında oluşturulan sınırlarla kontrollü olarak, duvarlarda açılan deliklerle kaçak olarak ve izleyici için genelde pencerelerden görülen diğer taraf görüntüleriyle aşılmaktadır (Resim 5.19-24).



Resim 5.19. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.20. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.21. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.22. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.23. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.24. Piyanist [Polanski, 2002]

Sinemanın ve mimarinin ortak konusu olan ışığın ve rengin bu filmde önemli rolleri vardır. Filmde olaylara paralellik gösterirler. Filmin genelinde gri tonlar seçilmiş, karanlık ve ıslak sokaklar savaşın karanlık yüzünü gösterir nitelikte kullanılmıştır. Savaşın etkilerinin çok da hissedilmediği noktalarda, renkler ve ışık bir anda değişmekte ve bu durum kendini renk ve ışıkla ifade etmektedir (Resim 5.25 ve 5.26).



Resim 5.25. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.26. Piyanist [Polanski, 2002]

Önemli bir görsel öge olan ışığın, bazı sahnelerde özellikle tamamlayıcı eleman olarak vurgulamalar için kullanıldığı da görülmektedir. Örneğin, piyanistin Alman kumandana piyano çaldığı sahnede, yukarıdaki küçük pencereden karanlık odaya süzülen ve piyanistin ellerine düşen ışık tesadüfî değildir (Resim 5.27 ve 5.28).



Resim 5.27. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.28. Piyanist [Polanski, 2002]

Filmde önemli mimari öğelerden birisi de pencerelerdir. Pencereden sokağa bakmanın boyutu değişiklik göstermektedir. Sokağa bakmak her defasında bir ölümü ve kötü bir olayın olacağını izleyiciye haber verir niteliktedir. Sokaklar savaşa tanıklık etmekte ve filmin sonunda savaşın o yıkıcı gücü yıkılmış bir şehir ve sokak üzerinden gözler önüne serilmektedir. Sokağa çıkma yasağının olduğu ve iletişimin olmadığı bu kaçak yaşamda, dünya ile piyanistin tek bağlantısı pencere ve pencerenin baktığı sokak olarak gözükmektedir. Filmin başından itibaren pencereden

aktarılan sokak sahneleri piyanistle birlikte izleyicilere savaşın ne duruma geldiği hakkında bilgi aktarmaktadır (Resim 5.29-36).



Resim 5.29. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.30. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.31. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.32. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.33. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.34. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.35. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.36. Piyanist [Polanski, 2002]

Hayatın sokakta yaşanması gibi, bu filmde ölüm de sokakta kendini göstermektedir. Gün geçtikçe sokaklar kamusal özelliğini kaybetmiş, cinayetler sokaklarda, gözler önünde işlenir hale gelmiş ve cesetler sokaklarda birikmeye başlamıştır. Bu ölümler yalnızca insanların değil, kentin de ölümünü beraberinde getirmiş, kamusallığın ve özgürlüğün bittiği sokaklarla birlikte kent de yok olmuştur. Piyanistin yalnızlığı ve bir kentin yok oluşu, filmin başında görülen caddenin yıkık dökük kalıntıları ile izleyicilere bir balyoz etkisiyle gösterilmiştir.

Filmde tekrar edilen bir sokak sahnesi de dikkati çekmektedir. Piyanistin sürekli gittiği kafenin bulunduğu sokağın mevsimler içinde dönüşümü izleyiciye geçen zamanı tarif eden bir unsur olarak görülmektedir (Resim 5.37-40).



Resim 5.37. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.38. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.39. Piyanist [Polanski, 2002]



Resim 5.40. Piyanist [Polanski, 2002]

Filmde mekânların aynı zamanda verilmek istenen duygu ve düşünceleri aktarıp destekleyen bir unsur olarak kullanıldığı görülmektedir. Piyanistin yok olmuş şehrin yıkıntıları arasındaki duruşu yalnızca yıkılmış bir kenti değil; kendi yalnızlığını, çaresizliğini ve hayata dair her şeyi yitirmiş bir kenti tasvir etmektedir. Savaşın karanlık yüzünü anlatmak için söze gerek kalmamakta, gösterilen mekânlar zaten her şeyi özetlemektedir.

5.3. Dünyada Bir Gece (Night on Earth)

Yönetmen: Jim Jarmusch

Senaryo: Jim Jarmusch

Filmin konusu

Film bir gece içinde aynı saatlerde beş ayrı şehirdeki beş taksi şoförünün başından geçen kısa olayları anlatmaktadır. Los Angeles’da filmler için doğal yetenekler arayan ajans görevlisi taksi şoförü kızın oyunculuk için uygun olduğunu düşünür; ancak o taksi şoförlüğü kariyerinden vazgeçme konusunda isteksizdir. New York’ta göçmen bir taksi şoförü ile kenar mahalleye gitmek isteyen yolcunun yaşadıkları ve taksi şoförünün hem şehirde hem de farklı kültürde kaybolmuşluğu konu edilmiştir. Paris’te taksi şoförünün önce müşterileri ile yaşadığı tartışma ve ardından kör bir kızı alarak kör olmak ve hayat hakkındaki konuşmaları sunulmaktadır. Roma’da ilginç kişilikli bir taksi şoförü hasta bir piskoposu alır ve onunla geçmişte işlediği günahlar hakkında konuşmaya başlar; ancak piskoposun öldüğünün farkına varmadan konuşmasını sürdürür. Helsinki’de sarhoş fabrika işçilerini alan taksi şoförü onlarla aşkın, hayatın ve ölümün adaletsizliği hakkında evlerine kadar dertleşir.

Filmin değerlendirilmesi

Elizabeth Mahoney, filmi mekânın avant-garde olmayan, öykülü “gerçekçi” film çerçevesinde, alışıldık alansal paradigmaya güvenilebileceğimizi umduğumuz bir film olarak tanımlamaktadır. Filmin post modern kenti gösterdiğini, filmin eklektik olma eğilimini farklılık ve ötekiliğin, kentsel mekânın ve kadınsı figürlerin, hiper-geleneksel figürlerin üstünü örterek sergilediğini iddia etmekte; kentte yaşamının homojenliği ve eşzamanlılığı merkezinin ilgi konusu olduğunu ve filmde bunun bir kutlamaya dönüştüğünü vurgulamaktadır [Mahoney, 2004].

Night on Earth (1991), daha önce bahsedilmiş olan; filmin yalnızca fonu olmayıp; aynı zamanda, olayın geçtiği sokaklar ve şehir hakkında bir belgesel niteliği taşıdığı filmlerdendir (Resim 5.41). Filmin her bir bölümünde hikâyeye başlamadan önce gösterilen sahneler, izleyiciye olayların geçeceği şehir ve sokakları ile ilgili birçok bilgi vermektedir. Her şehir sokaklarıyla tariflenmekte ve sokaklar taksinin içinde geçen hikâyelerle izleyiciye sunulmaktadır. İlk bakışta Roma sokakları dar, karanlık, tek yönlü; Helsinki sokakları karlarla kaplı, aydınlık ve geniş; New York sokakları gridal düzende, başıboş kalmış, pis ve tehlikeli; Los Angeles sokakları da tek katlı yapıların oluşturduğu sakin, bakımsız birer izlenim vermektedirler (Resim 5.42). Film içinde bu sokaklara ait daha birçok ayrıntı, taksi içinden bir fon olarak ve taksi dışında çerçeve içinden izleyiciye aktarılmaktadır.



Resim 5.41. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.42. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Bu filmin, zaman-mekân kavramını dünya üzerinde örnekleyen bir film olduğu söylenebilir. Mimarinin zamana ve mekâna bağlı farklı oluşumları ve kullanımları film üzerinden rahatlıkla okunabilmektedir. Dünya üzerinde zaman aynı olsa da coğrafi farklılıklardan dolayı, saat ve gece gündüz farkları bulunmakta ve yaşam aynı zaman diliminde insanlar için farklı gelişmektedir. Bununla birlikte aynı zamanda iklimler de değişiklik göstermekte, iklimlerle birlikte mimari de etkilenmektedir.

Taksilerin geçtikleri sokaklardan edinilen, şehrin ve mimarinin birebir görüntüleridir. Görülen sokak tabelaları, dükkânlar, arabalar, insanlar, sokağı oluşturan yapılar, parklar, heykeller ve daha birçok imge izleyicinin aklında o şehre ait genel bir fotoğraf oluşmasını sağlayacaktır. Öncelikle her şehrin dünya üzerindeki konumu ve saati belirtilmekte, ardından şehrin kısa tanıtım görüntüleri verilmektedir. Bu görüntüler içerisinde kentin içinden de saati gösteren bir çerçeve yer almaktadır (Resim 5.43 ve 5.44).



Resim 5.43. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.44. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Kentler tek tek ele alınırsa, Los Angeles kentinin merkezinde birçok gökdelen bulunmaktadır; ancak filmde bu gökdelenlere rastlanmamaktadır ve bu da izleyiciye aracın kentin çevresinden dolaştığını göstermektedir. Bu kısımdaki yapıların da genellikle yüksek yapılar olmayışı ve hizmet sektörüne ait (restoran, benzinlik vb.) olması nedeniyle bu yolların kenti havaalanına, banliyölere ya da diğer şehirlere bağlayan bir yol olduğu anlaşılmaktadır. Kentin ikliminin, tropik sayılabilecek

ağaçların yaşamasına elverişli olduğu ve belki de bu nedenle yapıların genellikle teras çatılı oldukları görülmektedir (Resim 5.45 ve 5.46).



Resim 5.45. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.46. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Great Western Forum binası filmin bu kısmında en dikkat çekici yapı olarak belirlemektedir (Resim 5.47).



Resim 5.47. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

New York' a bakıldığında, Scorsese'nin Taxi Driver (1976) filminde olduğu gibi New York'un çekici yanı değil, görünmeyen ya da başka bir deyişle görülmek ve gösterilmek istenmeyen arka sokakları gösterilmektedir. Filmde Brooklyn'e gitmek isteyen bir yolcuyu şehrin o kısmını bilen hiçbir taksici almamaktadır. Aslında bu tarzda yapılan pek çok filmde, polislerin dahi gitmek istemediği sokakları barındıran mahalleler konu alınmış ya da kullanılmıştır. Şehirden kopan ve şehirden ayrı yaşayan mekânlardır bu mekânlar ve bu farklılığın yönetmenleri buralarda film çekmeye yönelttiği söylenebilir. Bölümün açılışında Beşinci Element filminde de görülen Brooklyn Köprüsü görülmekte ve filmin ilerleyen kısmında özellikle vurgulanmaktadır. Taksi, Broadway ve Times Square'den geçerek kentin arka sokaklarına doğru ilerler. Şehrin bilinen yüzünden bilinmeyene doğru bir geçiştir bu. Kentin başıboş kalmış, karanlık ve pis sokaklarına dikkat çekilmek istenmiştir (Resim 5.48-53).



Resim 5.48. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.49. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.50. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.51. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.52. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.53. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Üçüncü durak Paris'tir. Paris'in görüntüleri arasında Guimard'ın Art Nouveau metro istasyon girişi kente ait bir simge olarak perdede yerini almaktadır. Yapıların eskiliği ve bakımsızlığı gösterilirken, sokaklar temizdir. Paris'in simgelerinden metro istasyonu seçilmiştir. İzleyicinin Paris'te geçen her filmde karşılaşmaya alışık olduğu Eiffel Kulesi görünürde yoktur (Resim 5.54-57).



Resim 5.54. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.55. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.56. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.57. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Roma'ya gelindiğinde dar, karanlık, ıslak sokaklarla karşılaşılmaktadır. Ulaşım araçları kente uyum göstermek zorunda kalmıştır. Arabalar genelde bu sokaklardan geçebilmek için küçük, yollar tek yöndür. Sokakların açıldığı küçük meydanlıklar dikkati çekmektedir. Taksi şoförü, sokaklarda sokak lambası olmayışından yakınmaktadır. Aslında gece algılaması güç olan, bir nevi görünmez sokaklar, aracın ışığı ile izleyenlere aktarılabilmekte; farlar, sokağı algılamak için bir fener görevi görmektedir. Aracın geçtiği ve aydınlatığı yerler dışında bazı yerleri algılamak

imkânsızdır. Sokakları oluşturan yapıların eski ve bakımsız olduğu görülmektedir. Bu kentin simgesel yapısı olarak “Colosseum” filmdeki yerini almıştır. Taksinin geçtiği sokakların çoğunun asfalt olmadığı da ayrı bir detay olarak belirlenebilir (Resim 5.58-63).



Resim 5.58. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.59. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.60. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.61. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.62. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.63. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

Roma'dan sonraki durak olan Helsinki'de gösterilen ilk sahneler izleyiciye buranın bir liman kenti olduğunu göstermekte, bölgenin önemli yapılarından olan tren garı ve saat kulesinin görüntüsüyle birlikte mekân ve zaman sabitlenmektedir. Mevsimin kış olduğu görülmektedir. Kış koşullarının mimariye etkisi kendini dik çatılarda göstermektedir. Taksinin katedralin bulunduğu kentin önemli mekânlarından olan meydana girişi ile taksinin meydanda attığı tur boyunca izleyiciye meydanın bir panoramasının sunulduğu görülmektedir. Yapıların yunan mimarisinden etkilendiği

görülmektedir. Yunan alınlar ve sütunlar bunun kanıtı olarak görülebilmektedir. Taksi şehrin geniş ve karla kaplı yollarından ilerlerken taksinin daha önceden kat ettiği yollar izleyenlere tekrar, ancak aksi yönden gösterilmiş olmaktadır (Resim 5.64-77).



Resim 5.64. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.65. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.66. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.67. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.68. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



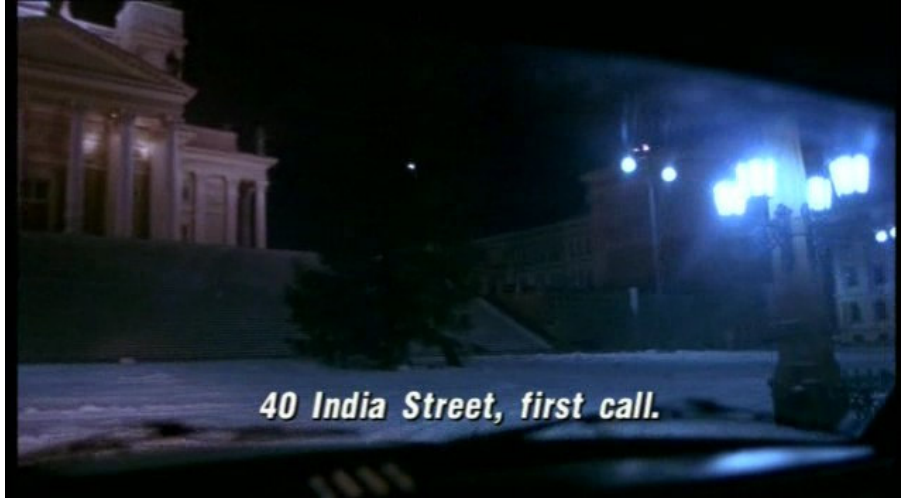
Resim 5.69. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.70. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.71. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.72. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.73. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.74. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.75. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.76. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]



Resim 5.77. Dünyada Bir Gece (Night on Earth) [Jarmusch, 1991]

5.4. Mimarlık Sinema İlişkisinin Örnek Filmler Üzerinden Yorumlanması

Örnek filmler üzerinden de görüldüğü gibi mimarlık ve sinema arasında sıkı bir bağ kurulmuştur. Bu bağın en önemli elemanının mekân olduğu görülmektedir. Mekânın gerek görüntüsü gerek verdiği anlam ile filmlerin ayrılmaz bir ögesi olduğu anlaşılmaktadır. Film, mekânı dolayısı ile mimariyi bu denli yoğun kullanırken mimarlığın da bu kullanımdan bir karşılık alması ve sinemayı kendi çıkarları

doğrultusunda kullanması gerekmektedir. Bu iki sanatın birbirlerinden ne şekilde faydalandığının/faydalanabileceğinin daha rahat anlaşılması adına genel olarak filmler üzerinden bir örnekleme yapılabilir.

İncelenen filmlerden elde edilen sonuçlar, mekanın filmlerdeki kullanımlarını ve oluşturulma biçimlerini kavramak adına istatistiksel olarak değerlendirildiğinde, çizelgede olduğu gibi bir tablo ile karşılaşılmaktadır (Çizelge 5.1).

Çizelge 5.1. İncelenen filmlerdeki mekân kullanımları

	Nigh on Earth	The 5th. Element	The Pianist
<i>Mekânın Kullanım Biçimi</i>			
Fon olarak kullanım	Var	–	–
Tamamlayıcı eleman olarak kullanım	Var	Var	Var
Asıl Eleman olarak kullanım	Var	Var	Var
<i>Mekânın Oluşturulma Biçimi</i>			
Mevcut mekân kullanımı	Var	–	Var
Kurgusal mekân kullanımı	–	Var	–

Tablodan da anlaşılacağı gibi, bir filmde mekânın farklı şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Bir filmde mekân her üç kullanım şekliyle kullanılabildiği gibi yalnızca fon olarak ta kullanılabilmektedir. Bu, oluşturulan filmde elde edilmek istenen etkiye ya da filmin üretim şartlarına göre değişiklik göstermektedir. Örneğin, hem Dünyada Bir Gece (1991) filminde hem de Piyanist (2002) filminde mevcut mekânın kullanıldığı belirlenmiş; ancak bu kullanımların mekânın oluşturulma şekli yönünden farklılık gösterdiği görülmüştür. Dünyada Bir Gece (1991) filminde gerçek kent mekânları kullanılırken Piyanist (2002) filminde mekânların setlerde yeniden üretimi söz konusudur. Filmlerde mekânların filmin ihtiyaç duyduğu görsel ve etkisel ihtiyaçlara göre belirlenmiş olduğu ve mekânın bilinçli bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan mekânların filmlerdeki görevlerinin değişiklik

göstermesi, mimarlık adına filmlerden okuma yapıldığında, farklı getiriler elde edilmesini de beraberinde getirmektedir. Her filmin konusu ve buna bağlı olarak da mekânı kullanım biçimleri farklılık göstermekte, bu nedenle her filmde mimarlık adına aynı derecede yararlanılamamakta; ancak mekânın filmin vazgeçilmez bir ögesi olması nedeni ile her film mimarının ilgi alanına girmektedir.

Mimarlık adına filmler üzerinden örnekleyici birkaç çıkarım yapmak gerekirse; ikinci bölümde anlatılmış olan mimarlık sinema etkileşimi filmler üzerinden incelendiğinde; filmler içinden Dünyada Bir Gece (1991) filminin gerçek kent mekânlarının kullanılması nedeniyle en çok belgesel nitelik taşıyan film olduğu görülmektedir. Filmde izlenen beş ayrı şehrin mimarisine, yaşam koşullarına, yapıları şekillendiren iklim yapısına ve insan ilişkileri ile mekânın üstlendiği anlamsal değerlerin izleyicide bıraktığı şehre dair izlenimlere ulaşılabilmektedir.

Her biri kendi içinde kısa filmler olarak değerlendirilebilecek parçaların izleyiciye ardı ardına belirli bir kurgu ile sunulması ile farklı mekânların izleyici tarafından üst üste deneyimlenmesi ve buradan da izleyicinin mekâna ve zamana ilişkin bir çıkarım yapması sağlanmaktadır. Bu parça bütün ilişkisi Tschumi'nin folilerinde olduğu gibi her bir parçanın kendi başına üstlendiği anlamla, parkın içinde birlikte oluşturdukları anlam gibi görülebilir.

Beşinci Element (1997) filmi ise, teknolojinin mimarlık ve sinema etkileşimine getirisinin en rahat örneklenebileceği film olarak belirtilebilir. Senaryo gereği oluşturulan kurgusal mekânlardan hem ilham kaynağı olarak hem de gelecekte oluşabilecek doğal olaylar ve teknolojik getiriler sonucunda kentin ve mimarının ne şekilde değişebileceğini ortaya koyması bakımından mimarlık adına çıkarım yapılabilir. Oluşan yeni şartlar karşısında önerilen mekânın deneyimlenmesi bugünden yapılabilir. Bu ve benzeri filmlerde daha önceden de belirtildiği gibi mimari öngörüler ortaya konabilir, geleceğe dair bir yaşam önerisi getirilebilir ve bu durumun olmasına veya olmamasına ilişkin tavır alınabilir. Filmler üzerinden mimariye ve onun yönlendirilmesine ilişkin çıkarımlar yapılabilir.

Piyanist (2002) filminde, diğer filmlerde de var olan eğitsel potansiyelin, özellikle mimarinin insana, dinsel ve siyasal yönetimlere bağlı olduğu gerçeğinin ve mekâna dair pek çok özelliğın filmden rahatlıkla okunabilmesi nedeniyle biraz daha öne çıktığı görölmektedir. Bu filmde özellikle mekân anlam birlikteliğı dikkati çekmektedir. Mekânın üstlendiğı anlam, verilmek istenen etki ve düşünce için yoğun biçimde kullanılmaktadır. Belirtilmek istenen fikirler, karakterlerin mekânla kurdukları ilişki içerisinde gizlenmekte ve izleyiciye açıkça söylemek yerine hissettirilmektedir. Sinemanın görsel yönü mekânın anlamsal etkisiyle kuvvetlendirilmektedir. Duyular yer değiştirmekte, sözcükler kullanılmasa da mekânların olaylarda üstlendiğı rol zihinlerde kelimelere dönüşerek metinleşmekte ve verilmek istenen bilgi izleyiciye aktarılmaktadır.

6. SONUÇ

Mimarlık, hem kuramsal hem de kılğısal olarak tarih içerisinde diğ er disiplin ve sanatlarla i  i e olmuş ve bu karmaşık durum, tüm bu disiplin ve sanatların birbirleriyle ilişki kurmasına ve birbirlerinden etkilenmelerine neden olmuştur. Bu tarihsel süreç içerisinde sinemanın kendine önemli bir yer edindiğı gör lmüşt r. Sinema, mimarlığın da i inde olduğı birçok sanat ve disiplinin, kuramsal ve kılğısal  r nlerine etki etmiř ve onlardan farklı boyutlarda etkilenmiřtir. Bu  alıřma kapsamında mimarlık ve sinema arasındaki bu  ift taraflı etkileřim geniř kapsamda anlatılmıř, etkileřime neden olan etmenler tespit edilmiř ve sonu  olarak, incelenen filmlerle bu ilişkilere netlik kazandırılmaya  alıřılarak mimarlığın filmlerden ne řekilde  ıkarımlar yapabileceğı ve sinemanın mimarlığa katkıları vurgulanmıřtır.

Yapılmıř  alıřma ile mimarlık sinema ilişkisine ve bu ilişkideki en önemli etken olan mek nın sinemada kullanımına dair bir kaynak oluřturulmuştur. Ayrıca, sokağın sinemada kullanımının anlatımı ile teze farklı,  zg n bir bakıř a ısı kazandırılmıřtır. Elde edilen sonu lar  er evesinde, mimarlık ve sinemanın birçok konu bařlığında etkileřime girdiğı, bu etkileřimler arasında en etkili rol  mek nın oynadığı gör lm şt r. Mek n,    nc  b l mde belirlenen kullanımlarından ister fon olarak, ister tamamlayıcı eleman olarak, isterse de bařrol oyuncusu gibi filmin ayrılmaz bir par ası olarak kullanılsın, mimarlık adına her t r filmde okuma yapılabileceğı ve mimarlık i in fayda saėlanabileceğı belirlenmiřtir. Bu noktada, filmler  zerinden okuma yapılırken, sokağın kullanıldığı filmlerden, mimarlık adına yapılabilecek  ıkarımın daha verimli olacağı da bu  alıřma kapsamında g r lm şt r. Sokak mek nı, kendi  zel yapısı ile  ok geniř bir yelpazede, yalnızca mimari deėil birçok sanat ve disiplin adına bilgiyi depolayan bir kitap olarak ortaya  ıkmakta ve sinema bu mek nı her kullanımında izleyenler i in bir sayfa  evirmiş olmaktadır. Kentin kullanıldığı filmlerden okuma yapıldığında sokağın bir ara  olarak kullanımının; zaman, sosyal yapı, mimari ve yařam gibi pek  ok bileřenin bir arada ele alınmasına ve elde edilen sonucun t m bu girdiler ıřığı altında deėerlendirilmesine olanak saėladığı ve daha net sonu lara ulařıldığı tespit edilmiřtir.

Mimarlık için sinema öncelikle sınırsız bir mimarlık arşivi olarak görülmelidir. Gerçek mekânların birebir kullanıldığı, özellikle kenti ve kent yaşamını içeren filmlerin bu konuda oldukça önemli olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanında kentler, yapılar ve mimarlar hakkında birçok belgesel film çekilmekte ve bu filmler hem mimarlık arşivine katkı sağlamakta hem de mimarlığın yayılmasına ve tanınmasına olanak tanımaktadır. Sinemanın mimarlığa nazaran daha popüler yapısı, mimarlık üzerine dikkat çekmek ve mimarlığın öneminin vurgulanması açısından önemli bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Bu noktada sinemanın eğitsel yönü de ayrı bir noktaya dönüşmektedir. Filmler, mimarlara; mekânın deneyimlenmesi, mekânın üstlendiği anlam ve sinemada kullanılan yöntemlerin mimarideki karşılıklarının kullanımı gibi noktaların kavranmasında yardımcı olurken, aynı zamanda kullanıcının mimariye ve mekâna olan yaklaşımları adına da ayrı bir bilinçlendirme söz konusudur.

Sinemanın mimarlara sınırsız bir tartışma olanağı sunduğu çalışma kapsamında görülmüştür. Bu platform üzerinde; geçmiş görülebilir, bugün yorumlanabilir, gelecek oluşturulabilir ve tüm bunlar üzerine tartışılabilir. Aynı zamanda sinemaya konu olan kent yaşamı, kent sorunları, insan ilişkileri gibi pek çok konu aynı zamanda mimarlığın ilgi alanına girmektedir. Mimarlık yalnızca yapı yapmakla sınırlı kalmamaktadır. Oluşturulan yapılar sokakları, sokaklar mahalleleri, mahalleler kentleri oluşturmaktadır ve kentin yapısı aynı zamanda kentin yaşamını da belirlemektedir. Bu nedenle sinemada tartışılan pek çok konunun mimarlık tartışmalarını da tetikleyebileceği gerçeği göz ardı edilmemelidir.

Sinema içinde var olan mekân, aynı zamanda mimarinin içinde var olan yaşam gibi şekil değiştirmiştir. Kimi zaman mimarideki değişimin yaşamı şekillendirmesi gibi sinema mekânı kullanarak anlatmak istediği düşünceyi vurgulamış; kimi zamanda yaşamın mimariyi yönlendirmesi gibi, oluşturulan mekân filmin sınırlarını belirlemiş, onun konusu olmuştur. Mekân, bu denli yoğun biçimde sinema tarafından kullanılırken mekânın deneyimlenmesi açısından önemli bir noktaya geldiği de görülmüştür. Mekân sinema tarafından oluşturulurken gerçek veya kurgusal mekânlar farklı şekillerde izleyici tarafından deneyimlenmektedir. Bu deneyimleme

gerçek hayattakinden duyusal olarak eksik olsa da anlamsal olarak daha yoğun olabilmektedir. Bu yoğunluk duyusal eksiklikleri çoğu zaman gidermektedir. Hatta günümüzde teknolojinin bir getirisi olan üç ve dört boyutlu sinemalar ile bu eksiklikler bir nevi kapatılmakta ve gerçek hayatta imkânsız olan mekânsal deneyimler izleyicilere sunulmaktadır.

Sonuç olarak söylenebilir ki; mimarlık ve sinema arasında var olan etkileşim, hem mimarlığın hem de sinemanın gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bu noktada mimarların bu konuya daha çok önem vermesi ve bu konu hakkında çalışmaların yoğunlaştırılması gerekmektedir. Yapılan bu çalışmada görüldüğü gibi sinema; gerek mimarlık arşivi olarak gerekse de ilham kaynağı olarak mimarlığa hizmet etmektedir. Sinema mekânın deneyimlenmesinde sunduğu alternatiflerle bu konuya farklı bir bakış açısı sunmakta; yöntemsel ve terminolojik olarak mimarlık sanatına katkıda bulunmakta; bu kullanımlarla zaman, mekân, anlam, başka bir deyişle mimarlık üzerine kullanıcıların ve mimarların eğitiminde ve mimarlığın yayılmasında büyük bir rol üstlenmektedir. Son olarak da mimarlara önemli bir deneysel ortam sunarak mekânın ve yaşamın sınanmasına ve bu konular üzerinde tartışılmasına olanak sağlamaktadır. Sinemanın mimarlık üzerinde bu denli önemli katkıları varken mimarlık sinema ilişkisi daha bilinçli bir şekilde ele alınmalı ve sinema, mimarlığın daha fazla kullandığı bir sanat haline gelmelidir.

KAYNAKLAR

Agrest, D. I., “Architecture From Without Theoretical Framings for a Critical Practice”, *The MIT Press*, Cambridge, Massachusetts, London, England, 4, 8, 24, 129,130 (1993)

Albrecht, D., “Backlot America: The Impact of Film and Television on Architecture”, *Architecture on Screen: Films and Videos on Architecture, Landscape Architecture, Historic Preservation, City and Regional Planning*, Nadine Covert, Vivian Wick, Elizabeth Scheines, *G. K. Hall & Co.*, New York, xxiii (1994)

Anderson, S., “People in the Physical Environment: The Urban Ecology of Streets”, *On Streets*, Stanford Anderson, *The MIT Press*, Cambridge, Massachusetts ve London, England, 1 (1978)

Atalar, E., C., “Sinema Dili ve Mimari Mekan”, Yüksek Lisans Tezi, *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, 67, 76, 84, 117 (2005)

Behlil, M., “Polanski’nin Holocaust Filmi”, *Altıyazı Aylık Sinema Dergisi*, Mart, 16: 20 (2003)

Bektaş, C., “Kimin Bu Sokaklar, Alanlar, Kentler”, *Tasarım Yayın Grubu*, İstanbul, 15 (1996)

Besson, Luc, “Beşinci Element”, *Saga Film*, Fransa (1997)

Boorstin, J., “The Hollywood Eye: What Makes Movies Work”, *Cornelia&Michael Bessie Books*, New York,17, 20, 39 (1990)

Bordwell, D., Thomson, K., “Film Art: an Introduction”, *Mc Grow-Hill Companies*, New York, 187 (1986)

Bunuel, L., “Introduction”, *Film Architecture: Set Designs From Metropolis To Blade Runner*, Dietrich Neumann, *Prestel-Verlag*, Munich, 7 (1996)

Bullock, N., “Imagining the Post-War World: Architecture, Reconstruction and the British Documentary Film Movement”, *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*, François Penz, Maureen Thomas, *British Film Institute*, London, 53-56, (1997)

Carroll, N. E., “The Cinematic Image”, *Mystifying Movies: Fads And Fallacies in Contemporary Film Theory*, *Colombia University Press*, New York, 96-98 (1988)

Crouch, D., “The Street In The Making Of Popular Geographical Knowledge”, *Images Of The Street: Planning, Identity and Control in Public Space*, Nicholas R. Fyfe, *Routledge*, London ve New York, 160 (1998)

Çinici, A., “Sinemada Sanat Yönetmenliği ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi”, Yüksek Lisans Tezi, *Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul, 3,11 (1996)

Dear, M., “Between Architecture and Film”, Architecture & Film, *Architectural Design*, Maggie Toy , London, 9,13 (1994)

Doxiadis, C., “Ecumenopolis, World City of Tomorrow”, The City Reader, Richard T. LeGates, Frederic Stout, *Routledge*, London, New York, 460, 461 (1997)

Ede., F., Goudet, S., “Playtime”, *Cahiers du Cinema*, 72, 73 (2002)

Ettegui, P., “Production Design & Art Direction Screencraft”, *Focal Press*, London,12, 25, 48, 62, 154, 166, 178, 179, 186, 187,189 (1999)

Fyfe, N.R., “Introduction: Reading The Street”, Images Of The Street Planning, Identity and Control in Public Space, Nicholas R. Fyfe, *Routledge*, London ve New York, 1 (1998)

Gilles, N., “The Arts of the Twenties”, *Rizzoli International Publications Inc.*, Çevirmen Thomas Higgins, New York, 224 (1986)

Gold, J. R., Ward S. V., “Belgesel Film Geleneğinde Kent Ögesi”, Kentte Sinema Sinemada Kent, Nazlım Tüzel, Nurçay Türkoğlu, Mehmet Öztürk, Göksel Aymaz, *Yenihayat Yayıncılık*, İstanbul, 65, 66 (2004)

Gold, J. R., Ward S. V., “Of Plans And Planners, Documentary Film And The Challenge Of The Urban Future1935-52”, The Cinematic City, David B. Clarke, *Routledge*, London ve New York., 59, 62 (1997)

Grigor, “Space in Time: Filming Architecture”, Architecture on Screen: Films and Videos on Architecture, Landscape Architecture, Historic Preservation, City and Regional Planning, Nadine Covert, Vivian Wick, Elizabeth Scheines, *G. K. Hall & Co.*, New York, xxiv (1994)

Heath, S., “Narrative Space”, Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader, Philip Rosen., *Colombia University Press*, New York, 387 (1986)

Jacobs, J., “The Uses of Sidewalks: Safety”, The City Reader, Richard T. LeGates, Frederic Stout, *Routledge*, London, New York, 104 (1997)

Janser, A., “Only Film Can Make The New Architecture Intelligible: Hans Richter’s Die Neue Wohnung and Early Documentary Film on Modern Architecture”, Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, François Penz, Maureen Thomas, *British Film Institute*, London, 43, 44 (1997)

Jarmusch, J., “Night on Earth”, *Kanal D Home Video*, (1991)

Jarvie, I. C. , “Philosophy of The Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics”, **Routledge and Kegan Paul**, New York, London, 154 (1987)

Johnson, L. F., “Film; Space, Time, Light and Sound”, **Holt, Rinehart and Winston, Inc.**, New York, 5 (1974)

Kaçmaz, G., “Architecture and Cinema”, Yüksek Lisans Tezi, **ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü**, Ankara, 13, 14, 24, 38, 45 (1996)

Kahraman, H.B., “Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri”, **Everest Yayınları**, İstanbul, 262, 263, 265 (2002)

Kale, G., “Antonioni’den Godard’a Filmlerdeki Mekân İmgelerinin Duyumsattıkları”, **Arredamento Mimarlık**, 5: 102 (2004)

Kostof, S., “The City Assembled, The Elements of Urban Form Through History ”, **Bulfinch Press Little Brown and Company**, Boston, Toronto, London, 189, 194, 243 (1992)

Köksal, A., “Zorunlu Çoğulluk: Mimarlık ve Sanatta Dilin Süreksizliği”, **ATT Yayınları**, İstanbul, 110-112 (1994)

Kruth, P., “The Color of New York: Places and Spaces in the Films of Martin Scorsese and Woody Allen”, Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, François Penz, Maureen Thomas, **British Film Institute**, London, 73 (1997)

Lees, L., “Urban Renaissance And The Street, Spaces Of Control And Contestation”, Images Of The Street Planning, Identity and Control in Public Space, Nicholas R. Fyfe, **Routledge**, London and New York, 251 (1998)

Linklater, R., “Before Sunrise”, **Tiglon**, (1995)

Linklater, R., “Before Sunset”, **Warner Bros**, (2004)

Lubow, A., “Rem Koolhaas Builds: The world's most influential architectural mind finally has something to show for it ”, The New York Times Magazine, **The New York Times Company**, July 09, (2000)

Lynch, K., “The Image of The City”, **The MIT Press**, Cambridge, Massachusetts ve London, England, 8, 46 (1972)

Mahoney, E., “Parantez İçindeki İnsanlar, Potmodern Kentte Baskı Altında Tutulan Mekân”, Kentte Sinema Sinemada Kent, Nurçay Türkoğlu, Mehmet Öztürk, Göksel Aymaz, **Yenihayat Yayıncılık**, İstanbul, 163 (2004)

Marie, L., “Jack Tati’s Playtime as New Babylon”, *Cinema and The City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Marc Shiel, Tony Fritzmaurice, **Blackwell Publishers Ltd.**, Oxford, Massachusetts, 257, 259 (2001)

Marshall, S., “Streets & Patterns”, **Spon Press Taylor and Francis Group**, London ve New York, 23 (2005)

Matheou, D., “Interface; Laying The Groundwork”, *Sight and Sound*, October, **BFI Press**, London, 28 (1999)

McArthur, C., “Chinese Boxes and Russian Dolls: Tracking the Elusive Cinematic City”, *The Cinematic City*, David B. Clarke, **Routledge**, London ve New York, 29 (1997)

Moughtin, J. C., “Urban Design: Street and Square”, **Butterworth Architecture**, Oxford, 130-133 (1992)

Nadir, A., “Büyük Larousse”, 17. cilt, **Gelişim Yayınları**, İstanbul, 10633 (1986)

Nesbitt, K., “Theorizing A New Agenda For Architecture: An Anthology Of Architectural Theory”, **Princeton Architectural Press**, 135 (1996)

Neumann, D., “Film Architecture: Set Designs From Metropolis To Blade Runner”, **Prestel-Verlag**, Munich, 97, 140, 141, 145 (1996)

Örs, A. D., “Sinematografi ve Mimarlık”, **Arredamento Mimarlık**, 11: 76-79 (2001)

Özon, N., “100 Soruda Sinema Sanatı”, **Gerçek Yayınevi**, İstanbul, 63 (1984)

Öztürk, M., “Sine-Masal Kentler”, **Om Yayınevi**, İstanbul, 12, 13, 27, 32, 77, 80, 81, 89, 90, 117, 140, 141, 143, 147, 159, 160 (2002)

Pallasmaa, J., “The Architecture of Image: Existential Space in Cinema”, **Rakennustieto**, Helsinki, 7, 8, 12, 20, 21 (2001)

Pelissier, A., Tschumi, B., “The Architecture Of Le Fresnoy At The Crossroads Of Three Programs”, *Tschumi Le Fresnoy Architecture in Between*, Cornelia Blatter, Marcel Hermans, **The Monacelli Press, Inc.**, New York, 36, 108, 109 (1999)

Penz, F., “Architecture in The Films of Jacques Tati”, *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*, François Penz, Maureen Thomas, **British Film Institute**, London, 63-67, 125 (1997)

Polanski, R., “Piyanist”, **Özen Film**, (2002)

Proyas, A., “I Robot ”, **Centruy Fox**, (2004)

Rattenbury, K., "Echo And Narcissus", Architecture & Film, *Architectural Design*, Maggie Toy, London, 35 (1994)

Resnais, A., "Hiroshima Mon Amour", *Argos Film, Como Films*, (1959)

Robbins, J., Wise, R., "West Side Story", *Metro Goldwyn Mayer*, (1961)

Rutsky, R. L., "The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism", Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear, Michael Minden, Holger Bachmann, *Camden House*, New York, 229 (2002)

Rykwert, J., "The Street: The Use of Its History", On Streets, Stanford Anderson, *The MIT Press*, Cambridge, Massachusetts ve London, England, 20 (1978)

Sayman, A., Güven, Ü. C., "Sır Çocukları", *Palermo, Atadeniz Film*, (2003)

Shiel, M., "Cinema and the City in History and Theory", Cinema and The City: Film and Urban Societies in a Global Context, Marc Shiel, Tony Fritzmaurice, *Blackwell Publishers Ltd.*, Oxford, Massachusetts, 1, 2 (2001)

Shonfield, K., "Walls have Feelings, Architecture, Film and The City", *Routledge*, London, New York, iv (2000)

Süalp, Z. T. A., "Zamanmekan Kuram ve Sinema, Theoria Dizisi 12", Ali Akay, *Bağlam Yayınları*, İstanbul, 77 (2004)

Şenyapılı, Ö., "Sinema ve Tasarım", *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları*, Ankara, 151 (1998)

Tanyeli, Uğur, "Sinema ve Mimarlık-Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanatın Sanallıkla İfadesi", *Arredamento Mimarlık*, 11: 66 (2001)

Tschumi, B., "Event Cities 2", *The MIT Press*, London, 18, 56, 57, 70 (2000)

Türel, İ., "Sinema ve Kentsel Mekanın Dönüşümü", *Arredamento Mimarlık*, 11: 71, 72 (2001)

Uluoğlu, B., "Ustalıktan Tekniğe, Derinlikten Derinliksizliğe, Duyarlıktan Duyarlıksızlığa", *Arredamento Mimarlık*, 11: 67 (2001)

Wachowsky, A., Wachowsky, L., "The Matrix", *Warner Bros.*, (1999)

Widman, T., Robnik, D., "Coop Himmelb(l)au, The UFA Cinema Centre: Splinters of Light and Layers of Skin Dresden, Architecture & Film, Architectural Design Profile No: 112, Maggie Toy, *Academy Editions*, London, 49-53, 55 (1994)

Vaz, M. C., Barron, C., “The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting”, *Thames&Hudson*, London, 130, 246, 247 (2002)

Vidler, A., “The Explosion of Space; Architecture and the Filmic Imaginary”, *Film Architecture: Set Designs From Metropolis To Blade Runner*, Dietrich Neumann, *Prestel-Verlag*, Munich, 14 (1996)

Vidler, A., “ Warped Space; Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture”, *The MIT Press*, London, England, 63, 101, 102, 119 (2001)

Internet: Mahdesian, L., “Architecture Goes To The Movies”, http://www.brown.edu/Administration/George_Street_Journal/v20/v20n13/film_sets.html (2006)

Internet: Turan, B., “Kamusal Mekan Olarak Sokaklar”, <http://www.bulentturan.com> (2005)

Internet: Middle Tennessee State University, <http://www.mtsu.edu/~smpte/twenties.html> (2006)

EKLER

EK-1 Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü



EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

EDITO

Cette première édition du festival du film d'architecture cherche à promouvoir la rencontre entre le cinéma, l'architecture et l'espace urbain. Autant d'espaces d'innovation plus que jamais indispensable pour réinventer, reconstruire, redéfinir l'urbanisme. L'espace public est le lieu de l'action. Serge Daney le mettait au cœur de l'art cinématographique : « un personnage de cinéma, c'est quelqu'un qui n'appartient jamais à un seul film, qui existe dans d'autres espaces, dans d'autres histoires compossibles ». Et d'ajouter : « Il faut concevoir les usagers d'un espace public comme des personnages de cinéma, comme des "passagers de toutes sortes de hors champs", susceptibles, comme eux, d'être "petits puis grands, près puis loin, présents puis absents" ». A l'ère de la globalisation publicitaire, le cinéma reste un repère privilégié, un contre-modèle possible d'occupation collective, en tant qu'archive constitutive de la mémoire. Car l'espace public aujourd'hui, s'il a un rapport direct avec la matérialité du territoire, doit aussi rendre compte des croisements où imaginaire et réalité se composent et se décomposent pour produire des espaces de références communs.

Le cinéma recèle la possibilité de porter les thèmes architecturaux jusqu'à leurs extrêmes limites. Il permet au spectateur d'expérimenter la pleine force de l'architecture de façon directe et personnelle. Au sens premier du terme, la ville – mais aussi sa représentation – peut également être un décor de cinéma, c'est à dire la ville que l'on n'habite pas encore, que l'on habitera peut-être un jour ou que l'on aurait toujours dû habiter. Le cinéma est une porte d'accès pour l'architecture, une fenêtre pour sa découverte. Ce festival est une promenade en long métrage, de lieux en lieux, de films en films, dans la continuité des différents événements proposés. Nous voulons vous inviter à vous interroger sur l'image de votre ville, sur la pertinence de ce qui vous entoure, sur votre appartenance aux lieux que vous habitez. Bonne promenade donc, et bon festival!

(Nicolas Houyoux - Jean-Marc Sterno)



EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

PERSONNALITES ATTENDUES

Olivier Bastin

Créateur et animateur du bureau d'architecture l'Escaut, Olivier Bastin se fit connaître par des projets de nature et d'échelle très variées qui témoignent de sa double formation d'architecte et de scénographe : restaurant "Le Yen" à Ixelles, Musée de la Photographie à Charleroi, Cyber Théâtre à Bruxelles, Théâtre Marni et, enfin, Nouveau Théâtre National à Bruxelles. L'Escaut se caractérise par son engagement profond à toutes les étapes du projet en veillant à la traduction la plus riche et la plus fidèle des intentions des commanditaires. (Ouverture sam. 25-03 à 20h - Vendôme)

Dominique Bidaubayle

Dominique Bidaubayle a travaillé avec Jacques Tati en co-scénarisant son dernier film non réalisé: *confusion*. Il a participé aux tables rondes sur la restauration du film « Playtime ». Conférence en ouverture du festival avec O. Bastin traitant du rapport direct entre cinéma et architecture. (Ouverture sam. 25-03 à 20h - Vendôme)

Emma Peal

Ce trio, que l'on peut qualifier d'electro clash, allie la puissance du rock, l'élégance de la pop et la sensualité de la dance-music. A haute teneur en guitare, la musique d'Emma Peal enchevêtre boucles addictives, samplings, beat electro, et plages plus atmosphériques. Sans aucun doute, elle est taillée pour le live : mutant et sanguin, Emma Peal semble annoncer un nouveau monde gouverné par le plaisir et la parole libre. Les prestations scéniques, aussi visuelles que soniques, sont toujours jouissives. Projections, strip-tease... les concerts d'Emma Peal tiennent plus de la performance que de la transcription live de leur musique. Une option salutaire à l'heure du tout formaté. D'ailleurs, les Allemands, Belges, Espagnols et Français ne s'y sont pas trompés en les programmant avant leur signature chez Pias. (Clôture ven. 31-03 - Bassin d'orage Flagey, prod. ISAI Victor Horta)

**Jacques Ferrier**

Centralien et architecte, il rentre en France après un séjour à Londres chez Norman Foster, écrit dans *l'Architecture d'Aujourd'hui*, puis fonde sa propre agence en 1990 qui compte aujourd'hui vingt-cinq personnes. Deux grands projets les lancent dans le système des concours publics : le Centre de recherche des matériaux de l'École des mines de Paris, à Évry, et un important projet d'infrastructure urbaine, l'usine des eaux de la SAGEP, à Joinville, tous deux achevés en 1999 et en rupture avec l'imagerie techniciste à la mode à l'époque. Il a récemment été nommé pour le Grand Prix National de l'architecture. (mar. 28-03 à 21h - Bassin d'orage Flagey, prod. ISAI Victor Horta)

Future Systems

Future Systems, mené par Jan Kaplicky et Amanda Levete, est l'un des experts en architecture le plus innovateur et le plus influent au Royaume-Uni: connu internationalement, leur nom est synonyme d'esprit pionnier et de design technologique créatif. Le travail de Future Systems est fortement marqué par le langage figuré, qui a atteint un niveau international avec la seconde place dans la compétition pour la Très Grande Bibliothèque en 1989. Leur travail de conception et construction captive les médias depuis 1990 et leurs expositions récentes, notamment à Londres à l'ICA, ont attiré un nombre sans précédent de visiteurs pour des expositions architecturales. (mer. 29-03 à 21h - Bassin d'orage Flagey, prod. ISAI Victor Horta)

EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Ibos et Vitart

Jean-Marc Ibos et Myrto Vitart font partie de cette génération qui a émergé, en France, grâce au vecteur des concours du PAN ou des Cahiers de la Jeune Architecture. Membres fondateurs de Jean Nouvel & Associés en 1985, ils participent, jusqu'en 1989, aux projets les plus marquants et les plus radicaux de l'agence (l'immeuble de logements "Nemausus", 1987 ; la "Tour sans fin", 1989 ; le Palais des Congrès de Tours, 1989, ...). Leur architecture, qui a gardé de la collaboration avec Nouvel une certaine radicalité, est très ancrée dans le réel. Ni utopique, ni fictionnelle, ni même "virtuelle", elle ne cherche pas ailleurs que dans les choses qui nous entourent le matériau de sa propre expérimentation. (jeu. 30-03 - Bassin d'orage Flagey, prod. ISA Victor Horta)

Bruno Letort

Bruno Letort crée en 1995 le procédé "Rodesco Letort" avec lequel il va, entre autres, composer l'album "Mégalopoles". Il participe à plusieurs albums en tant que directeur artistique ou réalisateur. Depuis 1997, il est le directeur artistique du festival Tapage Nocturne. En 1998, son livre "Musiques Plurielles" sur le rapport de la musique et des multimédias est récompensé par le Prix Montgolfier. Complice de F. Schuiten et B. Peeters dans plusieurs aventures, il est notamment le compositeur du spectacle L'Affaire Desombres, du projet scénographique de La Maison Autrique à Bruxelles, de l'exposition-spectacle « le Transsibérien » et de l'Opéra pictural présenté au Pavillon belge de l'Exposition Universelle de Aichi au Japon. (mer. 29-03 à 19h30 - Théâtre Marni)

Benoît Peeters

Né à Paris le 28 août 1956, Benoît Peeters est licencié en philosophie et fut l'élève de Roland Barthes à l'Ecole Pratique des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Spécialiste d'Hergé, il a publié Le monde d'Hergé et Hergé, fils de Tintin. Il est également l'auteur de plusieurs essais sur Hitchcock, Paul Valéry et Nadar. En 1980, avec son ami d'enfance François Schuiten, il a commencé à travailler au projet des "Cités obscures". Benoît Peeters a également collaboré avec d'autres dessinateurs ainsi qu'avec la photographe Marie-Françoise Plissart et le cinéaste Raoul Ruiz. Il est aussi l'auteur de trois courts métrages, de nombreux documentaires et DVD-vidéo ainsi que d'un film de long métrage, *Le dernier plan*. (mer. 29-03 à 19h30 - Théâtre Marni)

François Schuiten

F. Schuiten est né à Bruxelles le 26 avril 1956. Depuis 1980, il travaille avec l'écrivain B. Peeters à la série "Les Cités obscures". Dessinateur d'innombrables affiches, sérigraphies et timbres-poste, F. Schuiten a aussi collaboré à la conception graphique de plusieurs films. Il a réalisé de nombreuses scénographies dont "la ville imaginaire", "Le Musée des Ombres" et le pavillon "A Planet of visions" de l'Exposition Universelle d'Hanovre qui a accueilli plus de cinq millions de visiteurs... Il est le concepteur du pavillon belge de l'Exposition internationale de Aichi, qui a ouvert ses portes en avril 2005. F. Schuiten a obtenu en 2002 le Grand Prix de la ville d'Angoulême pour l'ensemble de son œuvre, la plus haute distinction européenne du domaine. (mer. 29-03 à 19h30 - Théâtre Marni)

Peter Zumthor

Peter Zumthor exerce dans un premier temps auprès des Monuments Historiques du Canton des Grisons, avant d'ouvrir son agence en 1979. Cultivant singularité et retrait, Peter Zumthor se méfie des théories, leur préférant un enracinement dans la proximité aux choses et à ce qu'elles éveillent comme sensations. La grande attention qu'il porte aux matériaux « naturels », leurs qualités visuelles, tactiles ou olfactives, la précision et la sophistication des mises en œuvres, font du travail de Zumthor un corps concret dans lequel formes, volumes et espaces viennent à exister : « Pour moi, il existe un beau silence du construit que j'associe à des notions comme le détachement, l'évidence. Ne pas représenter quelque chose, mais être quelque chose ». (lun. 27-03 à 20h30 - Conférence dans le cadre du cycle 1 2 3 architecture, prod. ISA La Cambre + Flagey)

EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

CATALOGUE DES FILMS (voir dépliant horaires)

LONGS METRAGES DE FICTION (Flagey, Vendôme)

Bin Jip (Locataires), Kim Ki-duk, 2005, 95'

Cambrioleur bienfaiteur et golfeur passionnel, Tae-suk vit d'une combine qui le voit entrer par effraction dans différents appartements et maisons, afin d'y passer la nuit. Un jour, il s'installe dans une maison aisée où habite Sun-houa, une femme maltraitée par son mari. Un étrange lien aussi puissant qu'invisible semble les confondre...

**Chansons du deuxième étage, Roy Andersson, 2001, 96'**

Un soir quelque part dans notre hemisphere, une serie d'evenements etranges s'enchainent sans logique apparente: un employe est licencie de facon humiliante, un immigré est violemment agresse dans la rue... Parmi ces personnages singuliers se detache Karl, au visage couvert de cendres. Il vient de mettre le feu a son magasin de meubles afin de toucher la prime d'assurance. Cette nuit-la, personne ne reussit a dormir. Le lendemain, les signes d'un chaos imminent commencent a apparaitre. Karl prend conscience de l'absurdite du monde et combien il est dur d'etre humain.

**Deux ou trois choses que je sais d'elle, Jean-Luc Godard, 1967, 90'**

En echo au documentaire « notes pour Debussy de JP Lebel (qui joue Pécuchet dans ce film de Godard), le portrait d'une jeune femme, mère de famille, habitant dans un grand ensemble (ville nouvelle) de la région parisienne, qui s'adonne à la prostitution occasionnelle. A travers elle, le portrait est également celui de la société toute entière.

**Playtime (version restaurée), Jacques Tati, 1967, 125'**

Des Américaines débarquent à Orly avec l'un de ces voyages en groupes de l'Economic Airline. Elles visitent un Paris ultra-moderne, où toutes les voitures se ressemblent, où tout le monde est habillé de la même façon. Une jeune Américaine remarque cependant un monsieur dégingandé, qui fume la pipe et se prend le parapluie dans les portes. Un drôle d'olbrius cet Hulot. Il va déclencher une série de catastrophe qui redonnera des couleurs à la ville.

**Mon oncle, Jacques Tati, 1958, 116'**

Monsieur Hulot, doux rêveur un rien gaffeur, habite un modeste appartement dans un vieux quartier populaire. Sa sœur, mariée à un riche industriel, vit dans une villa ultra-moderne d'un quartier résidentiel. Elle a bien du mal à comprendre le style de vie de son frère et espère secrètement le marier à une voisine. Mais c'est sans compter sur l'esprit récalcitrant de monsieur Hulot qui, pour rien au monde, ne renoncerait aux flâneries sur la place du marché...



EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

The World, Jia Zhang Ke, 2004, 139'

Dans le parc d'attractions World Park, dans la banlieue de Pékin, les visiteurs découvrent des versions réduites des monuments les plus célèbres du monde qui font fuser les cris d'admiration. C'est dans ce décor de répliques kitsch de la Tour Eiffel, du Taj Mahal et de Big Ben qu'arrivent Taischeng et son amie Tao, qui ont quitté leur campagne. Lui est gardien, elle danseuse dans un groupe folklorique qui donne des représentations pour les touristes. Ils sont unis par leur solitude et leur recherche de vérité.



DOCUMENTAIRES (LM) (CIVA, Théâtre Mercelis, Vendôme)

La cité durable, Jean Vercountère, 2003, 52'

Au moment où l'urbanisation de la planète s'intensifie et où les ressources naturelles s'amenuisent, la manière de concevoir la ville est remise en question. Dans leur état actuel, les cités pèsent lourdement sur l'écosystème. Urbanistes et architectes tentent de trouver des solutions pour construire des villes plus écologiquement correctes. "Un bâtiment est toujours un traumatisme pour l'environnement. Mais il faut que ce soit un beau traumatisme" affirme l'architecte Laurent-Marc Fisher.



Dans la maison radieuse, Christian Rouaud, 2004, 71'

Le Corbusier a construit la "Maison Radieuse" de Rezé, il y a 50 ans. Il s'agissait d'imaginer un habitat collectif qui respecte la vie privée de chacun tout en favorisant les échanges et les contacts, « un village vertical ». La tentation était grande de voir ce que de si belles intentions ont effectivement produit, et ce qu'il en reste aujourd'hui, un demi-siècle plus tard. Une architecture vue par les gens qui l'habitent.



Le Dossier B, Wilbur Leguebe, 1995, 52'

Enquête sur les délires urbanistiques de Bruxelles, inspirée par les travaux de François Schuiten et Benoît Peeters. Ce documentaire nous plonge dans l'univers des *Cités obscures*: utopie, passage secret, parcours initiatique, avec une ville parallèle: Brüssel. Une enquête journalistique, historique et policière, entre documentaire et fiction.



Herzog & de Meuron, Richard Copans, 1999, 51'

Les architectes Jacques Herzog et Pierre de Meuron travaillent ensemble à Bâle depuis 1977. Dans cet entretien, Jacques Herzog, le stratège, analyse avec une rigueur puritaine les bâtiments qu'ils réalisent : le renoncement au geste spectaculaire d'une architecture héroïque au profit de formes minimalistes, respectueuses d'un contexte parfois banal, témoigne de leur engagement dans la discipline.



EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Notes pour Debussy - Lettre ouverte à Jean-Luc Godard, Jean-Patrick Lebel, 1987, 80'

Août 1966 : dans la « cité des 4000 » à peine terminée, Jean-Luc Godard tourne « Deux ou trois choses que je sais d'elle » avec Marina Vlady. Février 1986 : on assiste à la première destruction par implosion de la « barre Debussy », 500 kg de dynamite contre 70.000 tonnes de béton. Remise en scène pour ce documentaire, l'actrice Marina Vlady incarne la parole meurtrie et cependant résistante de la cité. JP Lebel, le réalisateur, est aussi acteur dans le film de Godard 20 ans plus tôt.



Tout communique, Stéphane Goudet, 2005, 58'

Une analyse de Mon oncle de Jacques Tati. Connaissez-vous mon oncle ? Le Jet d'Oh ! ou l'histoire de la fontaine-poisson. Le Retour de Monsieur Hulot sur les liens qui s'opèrent entre Les Vacances de Monsieur Hulot et Mon oncle. Recyclages, sur les liens avec Playtime et Trafic. Entretiens avec Otar Iosseliani, Terry Jones, Henri Gaudin, Jean Nouvel, Dominique Perrault...



DOCUMENTAIRES (CM) (CIVA, Théâtre mercialis)

A propos du bunker, Julien Donada, 1998, 13'

En un long travelling silencieux, la caméra vient lécher les façades des maisons ordinaires et des HLM au milieu desquels surgit soudain la forme monumentale de l'église blockhaus Sainte-Bernadette du Banlay, en périphérie de Nevers. La voix off nous invite alors à repérer les indices analogiques qui empruntent à la fois à un lieu de guerre, le bunker, et à un lieu de paix, l'église.



Atomium in/out, Marie-Françoise Plissart, 2006

Marie-Françoise Plissart nous fait découvrir sous des angles inconnus ce monument déjà tellement photographié. Elle propose un film organique et offre une renaissance à l'Atomium.

A l'intérieur de la structure métallique, les plaques en métal se détachent et tombent. Des hommes suspendus par des câbles accomplissent leur travail de précision. Tout est flottant, en mouvement. Soudain pris de vertige, le spectateur sent le vide sous ses pieds. On ne ressent pas le temps qui passe, ni les différentes saisons.



Casablanca, ville moderne, Sébastien Verkindere, 2005, 55'

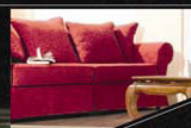
Casablanca nous renvoie aux questions fondamentales de l'urbanisme et de l'architecture au XXIème siècle. Film en forme d'essai et de méditation, explorant à la fois l'histoire et le présent d'une ville née au XXème siècle, où l'architecture n'y est pas abordée sous la forme d'un discours théorique, comme une affaire de spécialistes.



EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Le confort au XXe siècle, Marie Frapin, 2000, 26'

Films publicitaires et photographies d'époque relatent les campagnes publiques d'avant-guerre en faveur de l'hygiène de l'habitat. Plus tard, celles-ci loueront les vertus des "arts ménagers", qui rationalisent les tâches quotidiennes. Aujourd'hui, le confort de l'habitat est associé à une optimisation de l'utilisation de l'espace et de la lumière, comme le rappellent architectes et usagers.



Héron City, Frédéric Guillaume, 2001, 31'

Sur un minuscule bout de territoire, dans un quartier commercial à Bruxelles, se déploient deux visions antagonistes de la vie et de la ville, celle d'un grand groupe financier britannique, et celle des habitants, locataires et squatters.



Innovations, Marie Frapin, 2000, 26'

Les opinions contrastées mais souvent enthousiastes d'habitants, appuyées par des vues choisies de leurs intérieurs, présentent les logements sociaux d'aujourd'hui. Confort optimal pour chacun et bien-être dans le quartier sont les défis que relèvent leurs architectes, grâce à des matériaux, à des techniques et à des agencements étonnants pour ce type de programme.



Lift, Marc Isaacs, 2001, 25'

Un ascenseur dans un immeuble populaire de l'East End londonien. C'est ici que Marc Isaacs s'installe pendant plusieurs jours avec sa caméra. Au début, les résidents sont interloqués, réagissant parfois avec nervosité. Mais rapidement le réalisateur se fait accepter par ceux-ci, qui d'ailleurs finissent par trouver tout naturel de le retrouver là, jour après jour, et d'être interrogé sur leurs rêves, sur leur vie sentimentale, sur leur humeur, sur les petites choses de leurs vies quotidiennes.



La Maison de Jean-Pierre Raynaud, Michelle Porte, 1993, 31'

Face caméra, Jean-Pierre Raynaud parle. Il dit l'histoire de sa maison à la Celle-Saint-Clou. Ses cinq stades, de la première occupation d'un banal pavillon de banlieue, habitation normale d'un jeune couple, à son enterrement de pierres célébré aux Entrepôts Lainé à Bordeaux. Cette évolution a amené très vite un divorce (dans la vie personnelle de l'artiste), puis la transformation et la radicalisation de son travail quand les célèbres carreaux blancs 15/15 ont recouvert l'espace, les meubles, chassé tout élément extérieur à "cette architecture absolue".



La maison pour tous, Michel Quinejre, 2000, 26'

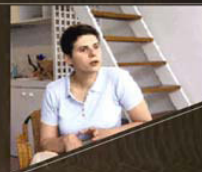
Longtemps jugée peu rentable et peu prestigieuse par les architectes, et pourtant plebiscitée par la majorité des Français, la maison individuelle à prix modique est devenue un produit conventionnel de catalogue, qui nivelle campagnes et périphéries des villes. Architectes et habitants militent ici pour une maison de qualité, personnalisée, inscrite dans le paysage et dans son temps.



EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Qu'est-ce qu'habiter ? Michel Quinejre, 2000, 26'

En donnant la parole tour à tour à des architectes, à des sociologues, mais aussi à des habitants, ce numéro d'"Architectures de l'habitat" explore les liens qui unissent logement et identité. Par des exemples précis de programmes sociaux à Bordeaux et à Paris, où la caméra déambule, il s'agit de donner à voir et à entendre pourquoi et comment un habitat de qualité doit être respectueux de l'individu.



Les Marches du Palais, Samy Szlingerbaum, 1982, 26 min

'Il faut ôter cette hideuse verrue à la face de Bruxelles, égoût d'où s'échappe chaque matin et où revient croupir chaque soir ce ruisseau de vices, de mendicité et de vagabondage'. C'est en ces termes que l'on parlait, à l'époque de Léopold II, de ce qui est aujourd'hui devenu le Mont des Arts. Avant même la construction de la Jonction Nord-Midi, ce discours de la 'détaudification' a aussi servi à rayer le quartier dit des Bas-Fonds 'l'un des quartiers les plus malsains et les plus infects de Bruxelles', pour y implanter la Cité administrative. Et le résultat est le même: il y a aujourd'hui une gare, une voie rapide, des parkings, des bureaux... mais plus d'habitants, un passé historique entièrement sacrifié à un modernisme douteux.



Marolles 2005, Vincent Peal, 2005, 26'

Habitant le quartier populaire des Marolles à Bruxelles depuis de nombreuses années, le réalisateur a filmé au hasard des rencontres et sans aucune mise en scène, ses voisins, sa famille, ses amis afin d'en faire une série de portraits. Un petit chef d'œuvre en avant-première.



Pas de feu sans fumée, Bram Van Paesschen, 2003, 35'

Le plus grand désastre de Bruxelles, le plus grand magasin détruit par le feu dans les années 60. Sa cause n'a jamais été découverte. Dans ce documentaire, le réalisateur Bram Van Paesschen crée sa propre version des événements, impliquant les politiciens locaux, la CIA et le Mossad...



Privé, Nicolas Houyoux, 2002, 4'

Madame et Monsieur Vernelen habitent une des seules maisons préservées au pied du Parlement européen, un des derniers enclos "humain", bien en vue des eurocrates.



COURTS METRAGES DE FICTION (Théâtre Mercelis, Vendôme)

Les fèces de l'architecte, Stefan Liberski, 1999, 4'

Un extrait des "Huit petits contes" réalisés par Liberski dans le cadre de la "Collection JAADTOLY". Hilarant. Stefan Liberski devrait nous honorer de sa présence lors de la soirée de clôture, sous réserve de son emploi du temps chargé.



EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Joséphine, Joël Vanhovebrouck, 2003, 12'

De nos jours, dans un immeuble quelconque de Bruxelles, des hommes et des femmes se croisent. Dans le hall d'entrée. Dans la cage d'escaliers. Dans l'ascenseur. Des hommes et des femmes qui se cherchent, se cherchent l'un l'autre ou se cherchent eux-mêmes, peu importe... Quelquefois, il arrive que, parmi eux, certains finissent par se trouver. Les pannes d'ascenseur, ça peut aider... Mais ce n'est pas toujours une solution. Demandez à Augustin, le concierge. Il vous racontera les aventures de ses locataires.



Los Taxios, Lars Damoiseaux, 1999, 10'

Un couple de touristes hollandais se fait mener par le bout du nez par un chauffeur de taxi illettré mais plein de bon sens et d'humour qui les emmène dans un Bruxelles aussi réel que fantasmagique. Nos deux gogos sont conviés à immortaliser à l'aide de leur Nikon la porte d'Anderlecht qu'on leur fait prendre pour la Monnaie, etc. Les gags se succèdent à toute vitesse devant les spectateurs aussi éberlués que les deux pigeons hollandais.



Monsieur Bolot, Dominique Bidaubayle, 2002, 23'

M. Bolot se rend à la gare maritime pour embarquer sur un bateau de croisière. En chemin, il nous embarque dans la vie moderne.



Pierrot, Dominique Bidaubayle, 1998, 21'

Dans un grand ensemble, Pierrot a rendez-vous avec Pierrette. Mais l'architecture des lieux est telle qu'il a du mal à trouver l'adresse... Quand il revient, le grand ensemble est en réhabilitation. Cette fois, les travaux sont terminés, et enfin...

COURTS METRAGES D'ANIMATION (Théâtre Mercelis)

Le conte des tours, Bruce Krebs, 1989, 3'

Tandis que son père lui raconte une histoire pour l'endormir, un enfant se fait la sienne, revue et corrigée...



Le dos au mur, Bruno Collet, 2001, 7'

Au purgatoire des objets, un petit personnage métallique se remémore son existence. Condamné dès sa naissance à retenir un volet ouvert, sa vie d'homme-tronc n'a été que soumission. Pourtant, il se rappelle avoir cru un jour en l'amour...

EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

Flatlife, Jonas Geirnaert, 2004, 11'

L'histoire de quatre individus et de leurs activités quotidiennes : accrochant une peinture sur le mur, regardant la télévision, construisant un château de cartes et faisant la lessive. Toutes ces actions paraissent innocentes et inoffensives.

Migrations, Constantin Chamski, 1998, 4'

Dans un décor d'architecture dictatoriale, un ange de pierre décide de suivre le vol d'oiseaux migrants.

Obras, Hendrick Dusollier, 2004, 12'

Un voyage dans le temps et dans l'espace évoquant la sauvagerie de la destruction des vieux quartiers de Barcelone, puis leur reconstruction.

Raconte-moi la 6T, Anne Sarkissian, 1999, 5'

Un film d'animation qui raconte l'origine des cités et illustre le regard inconsciemment critique des enfants sur les banlieues, la politique et la société.

Raging Blues, Vincent Paronnaud, 2003, 6'

Dans les années 30, à l'approche de Noël, un promoteur présente au maire un nouveau grand projet immobilier. Au milieu de la foule qui s'active dans les rues de la ville, une femme en haillons, la main tendue, le dos courbé, demande la charité aux passants.

CARTE BLANCHE (Collectif jeune Cinema, France) (Mercelis)

FAUSSE SOLITUDE, Pierre-Yves CRUAUD, 2000, 5'40

A travers Fausse solitude Pierre-Yves Cruaud est prisonnier du malaise contemporain qu'est la vitesse. Il tente en vain de s'acclimater au monde urbain déformé par un rythme de vie invivable. La force centrifuge, développée visuellement tente de le faire disparaître de l'espace de représentation.

L'ŒIL LOURD DU VOYAGE MÉCANIQUE, Augustin GIMEL, 2003, 3'

Paysage rotatif, carte postale en mouvement, le lac Anosy à Antananarivo (Madagascar) considéré comme un espace à entreprendre selon ses propriétés.

JE N'AI PAS DU TOUT L'INTENTION DE SOMBRER, 2002, 4'45

Un rideau monumental de verre et de béton se fend timidement. Entre deux gratte-ciel apparaît une ligne bleue-azur, étrange horizon vertical qui partage l'espace. Peu à peu, l'écart s'agrandit et semble repousser latéralement les architectures.



EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

EXIT, Gérard CAIRASCHI, 2005, 9'35

Il n'existe qu'une seule sortie réelle et définitive du monde, mais innombrables sont les récits et les représentations, passages ou voyages, vers l'autre versant rêvé ou redouté.

Multitudes d'autres mondes imaginaires construits d'images qui nous habitent. Les lieux, les objets et les êtres de notre existence, de notre monde transposé et peuplé de nos rêves.

URBAN SPACES, Paul WINKLER, 1980, 30'

Ce film, dans la tradition avant-gardiste de City Symphony, est le portrait par Paul Winkler de Sidney, Australie, la métropole dans laquelle il vit. Utilisant ses techniques caractéristiques et extraordinaires d'enchevêtrement de caméras, il segmente l'écran en différentes zones d'images, créant des modèles géométriques saisissants dans les scènes urbaines.



LES LIEUX

CIVA – Centre International pour la Ville, l'Architecture et le Paysage

Rue de l'Ermitage 55 Kluysstraat - Bruxelles 1050 Brussel
Tél: 00 32 2 642 24 50 - Fax : 00 32 2 642 24 55
info@civa.be - www.civa.be



THEATRE DE LA CLARENCIERE

20 rue du Belvédère - 1050 Bruxelles
Tél: 00 32 2 640 46 70 de 11h00 à 18h00
www.laclarenciere.be

FLAGEY - STUDIO 5 (Programmation Cinémathèque J. Tati)

Place Sainte-Croix - 1050 Bruxelles
Tél: 00 32 2 641 10 20
Billetterie ouverte du mardi au samedi de 11.00 à 19.00
Fermée les jours fériés
En dehors des heures indiquées, la billetterie est ouverte une heure avant chaque spectacle.
www.flagey.be



THEATRE MARNI

25 rue de Vergnies 1050 Bruxelles
Tél: 00 32 2 639 09 80 - Fax: 00 32 2 639 09 81
info@theatremarni.com - www.theatremarni.com



THEATRE MERCELIS

rue Mercelis, 13 - 1050 Bruxelles
Tél: 00 32 2 515 64 11 - Fax: 00 32 2 515 31 12

CINEMA VENDOME

18 Chée de Wavre - 1050 Bruxelles
Tél: 00 32 2 502 37 00 - Fax: 00 32 2 513 47 38

EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

LES EVENEMENTS

ESQUISSE COMMUNE / NUIT DES ARCHITECTES

L'Institut Supérieur d'Architecture Victor Horta (ULB) organise chaque année un travail/événement particulier regroupant l'ensemble de ses étudiants toutes années confondues, exercice intitulé « Esquisse Commune ». Cet exercice a pour but de rassembler les étudiants autour d'une question commune, dans un lieu emblématique de la Ville porteur de débats architecturaux, devenant ainsi le temps d'une semaine un atelier urbain en contact direct avec la ville.

Cette année, nous proposons de prendre possession d'un espace enterré, sorte de ville inversée, d'espace public inaccessible, à savoir le bassin d'orage de la place Flagey, situé en plein centre de Bruxelles, un lieu stratégique de la vie culturelle Bruxelloise.



Pour prendre possession de l'espace, l'exprimer dans son mouvement, sa sonorité, sa vibration, les étudiants disposeront comme seul outil d'écriture la lumière (artificielle), la projection (photo/vidéos) et le son (l'enregistrement). Ils capteront les images de la ville d'en haut pour les retranscrire et les accentuer dans la ville d'en bas, monde imaginaire et éphémère, espace public d'un soir...

L'esquisse commune débute le vendredi 24 mars 2006 par l'accueil des étudiants et se clôture le vendredi 31 mars 2006 par la nuit des architectes. Cette semaine sera prétexte à recevoir des architectes internationaux tels Jacques Ferrier (F), Jean-Marc Ibois et Myrto Vitart (F), et Future Systems (GB).

INFOS: Bassin d'orage - Demandez le journal de l'Esquisse Commune

VISITE GUIDÉE

Provolution Action: une promenade guidée par Estela Žutic et Gilles Duvivier entre les différents lieux du festival, avec une attention particulière portée sur les zones intermédiaires, qui foisonnent de plantes sauvages, et sur lesquelles précisément ils portent leur attention, en les montrant, en les racontant, en précisant les usages culinaires (un grand nombre d'entre elles sont comestibles!), médicaux, ... En liaison avec l'exposition *Friche Be* organisée par le festival Habiter / Wonen au théâtre Marni. Départ: devant le théâtre Marni, mar. 28 - mer. 29 - jeu. 30 à 14h. Gratuit

Pro Velo: Parcours "jeunes bureaux d'architecture". Une promenade relais entre différents bureaux d'architecture à Bruxelles, avec mini-conférences, dont 360°, d'Ub40, Lab[au], Urban Platform, ... Départ: dimanche 26 mars à 14h devant Pro Velo, rue de Londres - 15, 1050 Bruxelles

LECTURES / CAFE PHILO (La Clarencière)

Dans la confortable salle du théâtre de La Clarencière, lecture de textes se rapportant à la ville et l'architecture par Marc Gooris, dimanche 26 mars à 20h précise, entrée 5€.

Le lundi 27 mars à 20h, Café philo - débat - discussion autour du thème de la ville, animé par Marc Gooris, entrée 5€.



Tous les jours du festival, midi et soir, rendez-vous avec Dany dans notre bar-restaurant préféré: *Le Zonne Klop* - 31 rue de la Paix - 1050 Bruxelles. Plats du jour et salades dégustations.

EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

DEBATS

Au Théâtre Marni, deux grands débats organisé par le collectif *Disturb*, à ne pas manquer. Entrée gratuite.

DISTURB

Mardi 28 mars à 18h: "DE L'ARCHITECTURE POUR LA COMMANDE PUBLIQUE!"

Invités confirmés : *Chantal Dassonville, Bernard Clerfayt, Marie Nagy, Yaron Pesztat, Pascal Smet.*
(modérateurs : Iwan Strauwen, Christophe Mercier)

Jeudi 30 mars à 20h: "QUESTIONS DE REGARDS - ADMINISTRATION DE L'ARCHITECTURE, RESPONSABILITES ET INTENTIONS"

Invités confirmés: *Pierre Blondel, Pierre Hebbelinck, Didier Heymans, Anne Van Loo.*
(modérateurs : Benoit Moritz, Maurizio Cohen)

LIBRES PROPOS

De "jeunes bureaux" d'architecture s'expriment au CIVA. Entrée gratuite.

lundi 27 mars à 18h: LAB[au]. Fondée en 1997, l'agence bruxelloise associe aux travaux d'écriture théorique et de recherche les implications des nouvelles technologies de la communication et de l'information, dans leurs formes de représentation telles que la scénographie, l'architecture, l'urbanisme...

Mardi 28 mars à 18h: Alain Berteau. Architecte de formation, il enseigne le design à l'école nationale supérieure des arts visuels La Cambre. Ses réalisations ont été éditées par des marques telles que BULO, MONTIS, VANGE, WILDSPRIT, FELD, ...

Mercredi 29 mars à 18h: 360°. Le bureau est né de la rencontre entre Sinan Logie et Frédéric Desmidt lors de leur passage au sein du bureau L'Escaut, dirigé par Olivier Bastin. La démarche du bureau 360° se caractérise avant tout par la poursuite de la qualité des relations humaines qui sont les racines de l'architecture.

jeudi 30 mars à 18h: Urban Platform. Né de la volonté d'approfondir les liens qui existent entre l'architecture et la ville, en créant une "plate-forme" ouverte, interdisciplinaire, un lieu d'expérimentation et d'échange, ce laboratoire de recherche a pour objectif prioritaire la création d'espaces architecturaux et urbains nouveaux, de la plus petite à la plus grande échelle.

FESTIVAL HABITER / WONEN

Le Festival Habiter Wonen proposé par des habitants et associations du quartier va croiser pendant quelques jours le Festival du film d'architecture et l'Esquisse commune. Habiter, c'est entretenir un rapport complexe avec son environnement et pouvoir y prendre sa place. L'architecture a là quelque chose à dire. Hors, le quartier, de Flagey à Matonge, est riche d'une grande diversité culturelle. Chacun peut y vivre sa différence. Cette richesse n'est pas pour déplaire. Pour cette raison et pour bien d'autres, le quartier attire. Revers à la médaille, la spéculation crée une forte pression sur les loyers. Dans une ville où le logement social reste confidentiel, cette situation va reléguer les moins nantis. Le Festival Habiter Wonen veut lever le voile sur un quartier, l'agiter et poser des questions. L'une d'entre elle, au croisement des festivals, est celle des immeubles inoccupés. Entre droit à la propriété et droit d'usage, il y a place pour l'image, la réflexion et des actions.

INFOS: Bassin d'orage. Demandez le journal de l'Esquisse Commune

EXPOSITION

TRACES. 1ère édition de la biennale sur le thème de « photographie et architecture ». 31 photographes, plus de 160 images pour évoquer le territoire, la ville, l'architecture à travers leurs épaisseurs humanisées, invisibles, codées, leurs valeurs d'échange, non marchandes, en amont de toute dimension formelle ou esthétique. Du 17/03 au 29/04 2006 à l'Espace Architecture La Cambre, 19bis, Place Flagey 1050 Bruxelles. Du mardi au dimanche inclus - de 11H00 à 18H00 - entrée 2€.

EK-1 (Devam) Brüksel'de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü

CONFÉRENCES

- Peter Zumthor, lundi 27 mars à 20h30, Studio 4, Flagey [prod. ISA La Cambre + Flagey]
- Jacques Ferrier, mardi 28 mars à 21h, bassin d'orage Flagey [prod. ISAI Victor Horta]
- Future systems, mercredi 29 mars à 21h, bassin d'orage Flagey [prod. ISAI Victor Horta]
- Ibos et Vitart, jeudi 30 mars à 18h30, bassin d'orage Flagey [prod. ISAI Victor Horta]
- François Schuiten et Benoît Peeters, mercredi 29 mars à 19h30, théâtre Marni :

LES PORTES DU POSSIBLE, Conférence-fiction musicale. En collaboration avec Bruno Letort. Dans Les Portes du Possible, Schuiten et Peeters évoquent quelques scénarios plus ou moins fantaisistes pour les prochaines décennies : des Rochers habités aux Ecoles du Tri, de la Fracture Funèbre aux Pèlerins de l'Industrie, en passant par les Toitures Nomades, les Nouveaux Echassiers et les Voitures-Cocons... Un regard mi-sérieux mi-amusé sur un futur peut-être pas si lointain.

TARIFS

- 4 euros pour les films et les séances / 3 euros pour les documentaires / Gratuit pour les enfants de moins de 12 ans / PASS : tous les films (sauf Tati) : 20 euros (se munir d'une photo ou photocopie)
- Studio 4 / Studio 5 - Flagey : 7 € tarif plein / INFOS: info@dub40.be, Tél: 02 502 54 40

PARTENAIRES

Grâce au soutien de:

- L'échevinat de la culture, du Patrimoine et de la petite enfance d'Ixelles
- L'échevinat de la participation et de l'information d'Ixelles
- L'échevinat de l'Urbanisme d'Ixelles
- La Communauté Française de Belgique : Ministère de la Culture, de l'Audiovisuel et de la Jeunesse
- Le Ministère du Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale : administration de la Mobilité et des Travaux publics
- La Ville de Bruxelles

- IVG Immobilien
- YTONG
- Pure FM, La Deux



YTONG



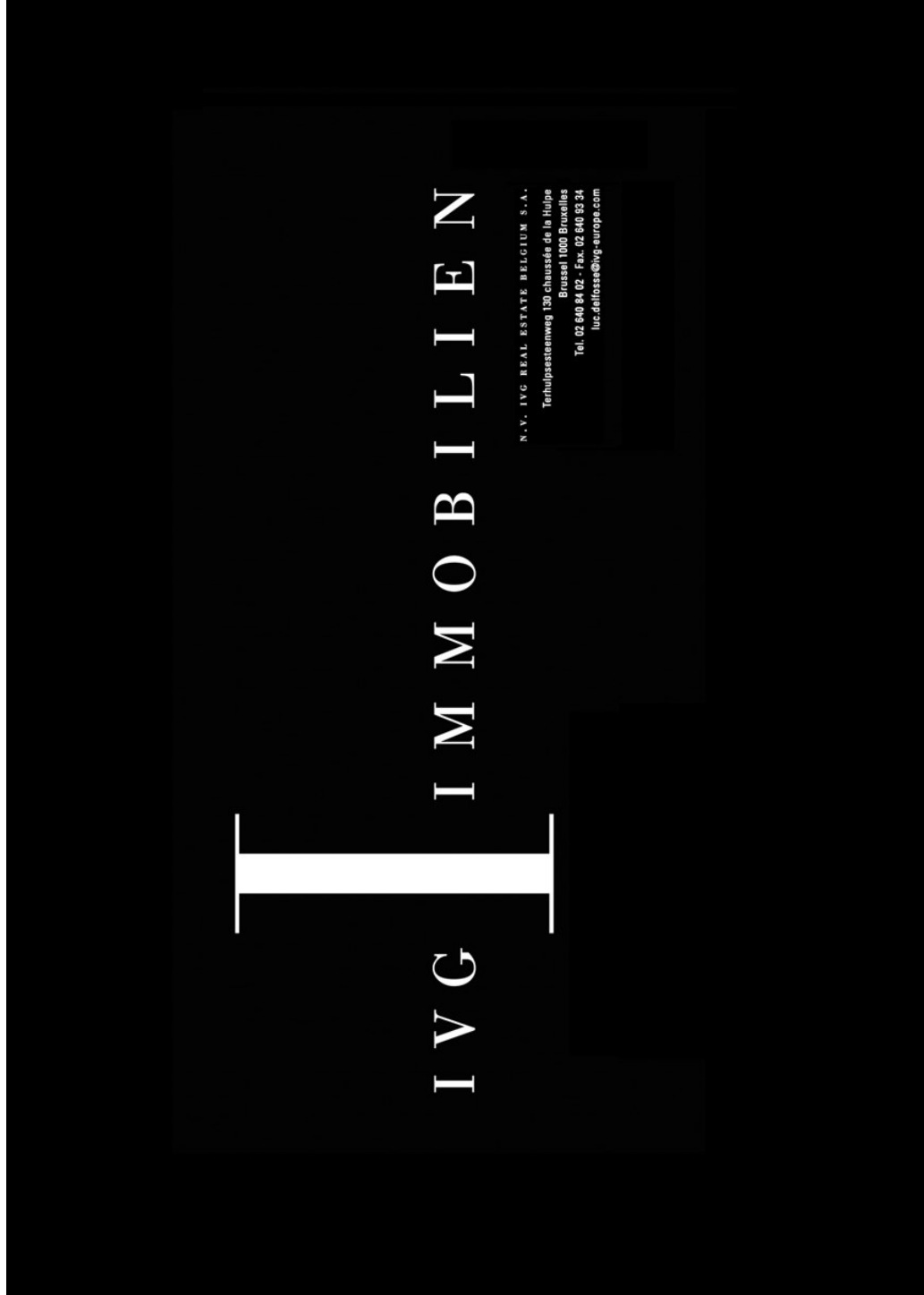
- ISA La Cambre, Cinémathèque Royale de Belgique, CIVA, ISAI Victor Horta

Architecture
La Cambre



Direction générale - Coordination - Medias : Nicolas Houyoux, Jean-Marc Sterno **Programmation :** Nicolas Houyoux **Esquisse Commune :** Jean-Marc Sterno **Affiche - Création graphique :** Teresa Sdravovich **3D - Compositing - Site Internet :** Thierry Cuvelier **Collaborateurs :** Nicolas Taillet, Caroline Van Geluwe, Kerstin Grodde **Remerciement :** Axel Klostermann, Bjorn Andries, Céline Masset, Christian Merlihot, Cinéma Nova, David Tajchman, Didier Kiner, Dominique Nalpas, Doris Cleven, Emilie George, Fabienne Govaerts, Fabrice Marquat, Francis Metzger, Gérard Van Goolen, Inge Huyge, Jane Geerts, Jean-François Pluijgers, Jean-Pierre Brouhon, Jens Aerts, Joëlle Keppenne, Karina Van Driel, Kerstin Grodde, Laurent Troost, Louise Labib, Luc Joulé, Marian Ponnet, Marie-Bernard Schneiders, Maurizio Cohen, Michel Kodeck, Ngoma Madoki, Philippe Branckaert, Philippe Kopp, Raphaël Sevet, Roger Burton, Sandrine Couturier, Stéphane Davet, Stéphane Quinet, Sylvie Dargnies, Theo Sarantoglou, Ultan Guilfoyle, Valérie Vernimme, Yves Rouyet, ... et tous les autres!

EK-1 (Devam) Brüksel’de düzenlenen Mimarlık Filmleri Festivali broşürü



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : İNCE, Tahsin Erbil
 Uyruğu : T.C.
 Doğum tarihi ve yeri : 07.07.1982 Ankara
 Medeni hali : Bekar
 Telefon : 0 (312) 490 25 19
 Faks : -
 e-mail : sewen73@yahoo.com

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /Mimarlık Bölümü	2006
Lisans	Gazi Üniversitesi/ Mimarlık Bölümü	2004
Lise	Çankaya Süper Lisesi	2000

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2005-2005	MNG Targem	Mimar
2005-2006	MEDİ Mimarlık	Mimar

Yabancı Dil

İngilizce

Yarışmalar

1. EAAE AG2R Yaşlılar Evi Öğrenci Proje Yarışması (1.Mansiyon)
2. Archiprix 2004 Bitirme Projeleri Yarışması (Teşvik Ödülü)
3. Eskişehir Tepebaşı Belediyesi Mimari Proje Yarışması (3. Mansiyon)
4. Antalya Konyaaltı Belediyesi Konyaaltı Kent Meydanı Mimari Proje Yarışması

Hobiler

Fotoğraf, Masa Tenisi, Bowling, Bilardo, Yüzme vb.