



SİNEMA VE MİMARLIK
Celal Abdi Güzer, der.

(Ankara: Fol Yayınları, 2023, 311 p.)

ISBN: 978-625-8242-94-2

KİTAP ELEŞTİRİSİ: SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE KURGUSAL MEKÂN, TARİHSELLİK VE SANAT

EKİN PİNAR*

“Farklı disiplin alanlarının ortak derdi alanlarından başka alanlara, başka alanlardan da kendi alanlarına bakarak olup bitenleri farklı referanslarla anlamak, anlatmak eleştirel bir duyarlılığa zemin oluşturmaktır” (Güzer, 2023, 31). Celal Abdi Güzer’in ortaya koyduğu bu tez, kitaba başlığını veren iki araştırma konusu alanın arasındaki kesişmelere ilişkin yeni bir soluk getiren bir derleme çalışma olan *Sinema ve Mimarlık*’ın tartışmalarını şekillendiriyor. Kitapta bir araya gelen yazarlar, mimarlık ve mimarlık tarihi, sinema ve medya çalışmaları, sanat teorisi ve tarihi ve eleştirel teoriyi kapsayan çoklu disiplinler perspektiflerden sinema ve mimarlık alanları arasındaki etkileşimlere yaklaşmak için çeşitli yöntemler ortaya koyuyor ve bu arakesitin ortaya çıkardığı çok yönlü sorularla yeni bakış açıları sunarak boğuşuyorlar. Bu bakımdan kitap gelecekteki araştırmacılara kendi özel ilgi alanlarına, vaka çalışmalarına ve

bulgularına uyarlanabilecek yararlı metodolojiler ve yaklaşım biçimleri sunuyor.

Mimarlık ve sinema alanları arasındaki ilişkilere odaklanıp inceleyen çalışmalar önemli bir süre boyunca temsil sorunsalı çerçevesinde mimarlık ve mekânsal ilişkilerin sinemadaki yansımalarına ağırlık verdiler. Disiplinlerarası olma amacıyla yola çıkmalarına rağmen konu hakkındaki çalışmaların önemli bir çoğunluğu konuya ağırlıklı olarak ya mimarlık ya da sinema çalışmalarının perspektifinden diğer alanı ihmal pahasına yaklaştılar (örneğin bkz. Froehlich, 2018; Lu ve Penz, 2011; Rhodes ve Garfinkel, 2011; Koeck, 2013). Bu araştırmaların önemli ve hala gözlemleyebildiğimiz bir diğer sorunu ise filmlerin arka planlarında görünen setlerin ve ortamların tasarımını ön plana alıp mizansenin diğer unsurları, kurgu, sinematografi ve sesin sinematik mekân ve yer temsillerine nasıl katkıda bulunduğunu

* Department of Architecture, Faculty of Architecture, METU, Ankara, TÜRKİYE.

göz ardı etmeleri oldu. Sinemanın şekil verdiği mekânsal temsillerin tarihsel, sosyal ve kültürel ayrımlarının yanı sıra biçimsel ve üslup tekniklerinin de film sanatında mekânsal anlatıyı nasıl organize ettiklerinin üstünde duran çalışmalar ise istisnai örnekler olarak kaldı (örneğin bkz. Vidler, 1992; Bruno, 1993; Wojcik, 2010). Mimarlık ve sinema çalışmaları arasındaki kesişimin filmlerde mekânın temsili ile sınırlı olmadığı ve gösterim pratikleri ve mekânlarının tarihsel bağlamda nasıl şekillendiğinin de bu alanın önemli bir unsurunu oluşturduğunun keşfi ise daha yakın tarihlere dayanıyor. Bu önemli keşfe dayalı olarak yapılan çalışmalar sinemanın ilk yıllarından (hatta öncesinden) itibaren gözlemleyebildiğimiz farklı gösterim mekânları ve bu alanlarla beraber şekillenen çeşitli izleyici deneyim, ritüel ve sosyal ilişkilendirmelerini inceliyor. Aynı zamanda iki disiplinin arakesitine dair ortaya çıkan bir diğer araştırma konusu ise sinemanın üretildiği mekânlara odaklanarak bu mekânların mimarisine ve film içinde resmedilen mekânlarla olan ilişkisine yoğunlaşıyor (örneğin bkz. Jacobson, 2015; Jacobson, 2020).

Güzer'in derlediği *Sinema ve Mimarlık* kitabı bu çok potansiyelli kesişim mecrasına, mimarlık ve sinemayı birbirleri için iki alanı da daha önce işlenmemiş yönleriyle anlamaya uygun eleştirel birer zemin oluşturmaları yönünden ele alarak, taze bir soluk getiriyor. Her ne kadar şimdiye kadar konu hakkında Türkiye'de yapılmış tatmin edici miktarda çalışmalar (özellikle de yüksek lisans ve doktora tezleri) olsa da, özellikle sayısal teknolojilerin yaygınlaşmasıyla aralarındaki önemli ilişkiler ağının iyice su yüzüne çıktığı bu disiplinlerarası ara kesite dair Türkçe'de yazılan ve farklı bakış açılarını bir araya getiren bir derleme olarak kitap ulusal literatüre kayda değer bir katkıda bulunuyor. Güzer'in dile getirdiği gibi "kitabın kurgusu öncelikli olarak yazarların uzmanlık alanı olan mimarlık, kent, tasarım, ve sanat alanlarından sinemaya bakmayı" amaçlıyor. Belki de bu sebeple, ana akım ve kurgusal filmlerin incelemeleri öne geçiyor ve kitaba konu olan alanda yapılan çalışmaların çoğunun "mimarlık kökenli yazarlar" (Erk, 2023, 69) olduğu yanılışı kaynakçaları hayli sınırlıyor; buna

rağmen mekânın çok boyutluluğunu farklı ölçekler arasında gidip gelebilen açılardan inceleyebilmeleri bakımından da makaleler alanda çalışma yapacak olan herkese iyi bir kaynak sağlıyorlar.

Kitapta yer alan makalelerin çoğunluğunun odaklandığı ve mimarlığın sinemada temsili konusunun önemli bir boyutunu teşkil eden baskın bir konu fiziksel ve kurgusal mekanlar arasındaki çok yönlü ilişki ve bu ilişkinin keskin hatlarla belirlenmesinin imkânsızlığı. "Kurgusal ve Fiziksel Mekân Arasındaki Süreklilik ve Kopuşlar: Kubrick Üzerinden Okumalar" da Ayça Akay'ın (2023, 89) tanımladığı gibi "[ö]ncelikli olarak mimariye atıfta bulunan 'fiziksel mekan' (...), sinemaya geçiş sürecinde yalnızca gerçeklikle ilişkilendirilebilecek, tektonik veya strüktürel olarak tabir edilebilecek mimari vasıflarla değil, bunun olasılığı veya özelliğiyle de bağ kurar," bu şekilde kurgusal mekan üretilir, ancak ikisi arasındaki ilişki zıtlıklara dayanan bir ilişki değildir. Yine bu ilişkiden yola çıkan Gül Kaçmaz Erk'in makalesi "Görünür Kentler ve Analog İkizleri," sayısal/dijital ikiz kavramının izini sinemanın kurgusal ancak gerçek fiziksel şehirlere dayalı mekân tasvirlerinde sürerek, bu temsillerin 'analog ikiz' kavramıyla anlaşılabilirliğini öne sürüyor. Benzer şekilde Türkan Nihan Hacıömeroğlu'nun "Gerçekliğin Yanılsamaları: Sinemada Kent ve Mekânın Yeniden Üretimi" başlıklı yazısı kurgusal mekânların çoğunluğunun melez yapılınsından yola çıkarak bu mekânların mimarlık disiplini için zenginleştirici potansiyeline dikkat çekiyor. Ekin Pınar ise "Sinemasal Mekan ve Toplumsal Cinsiyet Üzerine Notlar" da sinemasal mekan ile gerçek mekan arasındaki birbirini dönüştürmeye ve değiştirmeye açık çift yönlü ilişkileri toplumsal cinsiyet ve mekan arasındaki yapısal bağları vurgulayarak inceliyor. Bu bağlamda, kitaptaki makaleler Homay King'in (2005, 152) "görsel medyaya ve onun illüzyonları ve kopyaları yayma potansiyeline karşı kartezyen güvensizlik," olarak değerlendirdiği handikaptan uzak durarak bu muğlak ilişkiler silsilesine dikkat çekmeleri açısından önem arz ediyorlar (1). Buna bağlı olarak mekânın, mekânsal yaşam ve üretimin ve mekânın temsillerinin durağan değil dinamik yapılanmalar

olduğunun altını çizdiği derlemenin konuya dair yaptığı önemli katkılardan birisini teşkil ediyor. Ancak makalelerin birçoğunun sık sık değindiği sinemasal mekânı sadece görsel ve işitsel yollarla deneyimleyebildiğimiz ve bu deneyimsel farkın kurgusal mekânı fiziksel mekândan ayırdığı iddiası tartışmaya açık ve literatürde bu konuyu karşı açıdan ele alan birçok çalışma mevcut (örneğin bkz. Sobchack, 1992; Marks, 2000). Bu bakımdan Ahmet Turan Köksal'ın "Sinestezi, Kalorifer, Metafor, Alegori, Körlemesine Çizim, Benlik, Projeksiyon, Gerçek Ölüm, Beyin ve Mekân" başlıklı deneysel olarak tanımlayabileceğimiz metni bu duyuşsal ayrımları sinestezi kavramı çerçevesinden tekrar ele alışı sebebiyle bu konuya kitaptaki makalelerin çoğundan farklı bir perspektif sunuyor.

Kitaptaki bir dizi makalede su yüzüne çıkan bir başka kayda değer mesele de sinemanın mimarlık tarihine olası yaklaşımları ve bu yaklaşımların bize tarih yazımına dair ne kazandırabileceği. Lale Özgenel ve Aylin Atacan'ın (2023, 228) "Hareketli İmajlar – Sessiz Anlatılar: Erken Dönem Sinemasında Antik Kent ve Mekân Temsilleri" başlıklı makalesinde belirttiği gibi "[s]inema ve tarih ilişkisi üzerine üretilen modern argümanlar tarihsel gerçekler üzerinden bir anlatı oluşturma açısından iki medyanın ne kadar benzer olduğunu kanıtlamaya" çalışır. Özgenel ve Atacan erken dönem sinemada oluşturulan ve kolektif belleğin bir parçası haline gelen antikite imajlarını Pompei şehri ve sinemasal temsilleri üzerinden ele alırlar. Bu metin sinema ve mekân ilişkisini sadece film düzlemindeki temsiller üzerinden değil temsilin gerçekleştiği gösterim alanlarının tarihiyle de (antikitenin özellikle on dokuzuncu yüzyılda temsil bulduğu panorama, diorama, pyrodram gibi mecralar) ilişkilendirerek değerlendirmesi bakımından alana ayrıca dikkate değer bir katkıda bulunuyor. Yeni tarih yazım yöntemlerinin, hem temsilde nesnellik ve hakikat olasılığına dair şüpheyi, hem de geçmişle daha samimi ve yaratıcı ilişki kurma şekillerini ön plana çıkarıyor oluşu sinemasal temsil biçimlerinin tarihe dair bize ne söylediği ve söyleyebileceği sorularının gündeme gelmesine sebep oldu. Aynı zamanda, tarih yazımının geçmişle zorunlu olarak şimdiki an

aracılığıyla bir etkileşim gerektirdiği bu tartışmaların odağına oturdu. Benzer şekilde, "Sinemada Deleuzian Mekân Üretimi: Roma" isimli metinlerinde Asu Beşgen ve Duygu Melek Güner (2023, 175) tarihsel mekanla bu yaratıcı ilişki kurma yollarının altını çizerek sinemanın "geçmiş bugünde bitmez bir dinamizmle" ele alma potansiyelini Gilles Deleuze'un sunduğu kavramlar çerçevesinden irdeliyorlar. Yakın zamanda Mary Louise Lobsinger'in (2016, 136) belirttiği gibi, "[medya teorisine dayanan] yaklaşımları mimarlık tarihine uygulayan tarihçi, kültürel bir yapı olarak mimarlığın önceliğinden, söylemsel süreçlerin etkisi olarak mimari nesneden, biçim veya tipe yönelik bir önyargıdan ve önyargılı teorik yaklaşımlardan veya yorumlayıcı çerçevelerden uzaklaşmaya mecburdur. Bu araştırma tarzı, tekniği kültüre ayrılmaz biçimde bağlayan, mimariye özgü medyal süreçlerin peşine düşer." Dolayısıyla mimarlık tarihi yazımına sunulan yeni yaklaşım açılarının bir bölümü sadece tarih yazımının değil mimarlığın da bir teknik ve medya olarak ele alınmasının gerekliliğini savunuyorlar. "Mimari İmgelerin Sinemadaki Temsili: Renaissance Filminde Şehrin İmgesel İnşası" makalesinde Ayşegül Akçay Kavakoğlu'nun altını çizdiği gibi gerçeklik/sanallık ya da fiziksel/kurgusal mekanlar arasındaki ilişkiler karşılıklı üzerinden değil birbirini şekillendirme ve baştan inşa etme üzerinden ortaya çıkarlar. Bunu hatırlatacak şekilde Kavakoğlu, hem tarihsel hem de fiziksel anlamlarda çok katmanlaşmış bir kurgusal 2054 Paris şehrini başrolle koyan *Renaissance* (2006) filmi üzerinden yarı gerçek yarı kurgusal alanların "hafıza merkezi" olarak işleyerek kendi tarihlerini yaratma olasılıklarından bahsediyor.

Kitaptaki makalelerin öne çıkardığı başka bir önemli bir tartışma da sinemayı bir sanat ve/veya tasarım nesnesi olarak almak üzerinden şekilleniyor. Jale Erzen'in (2023, 271) "Film Sanatı Üzerine," makalesi bu konuyu temel bir noktadan ele alarak "filmin neden ve nasıl sanat olduğunu," sinemanın deneyimsel niteliklerini bir dizi film kuramı ve pratiği üzerinden okuyarak işliyor. Benzer şekilde "Sinemada Bir Protagonist Karakter Olarak: Tasarım" başlıklı metinde Özlem Yalım, sinema sanatının temel

öğelerinden olarak gördüğü mekânsal ve nesnel özelliklerin tasarımının nasıl bir fark yaratma potansiyeli taşıdıklarını ve bu sebeple film üretiminde nasıl giderek ön plana çıktıklarını tartışıyor. Sinemanın sanat ve tasarımla hangi bağlamlarda ilişki kurduğu ve bu ilişkilerin mekânsal potansiyeli doksanlardan beri giderek önem kazanan bir konu. Özellikle çağdaş sanat bağlamında giderek yoğunlaşan bir ilgi gösterilen sinematik olarak tabir edebileceğimiz hareketli görseller hem sanat mekânlarının hem de küratörlük uygulamalarının dönüşümüne sebep oldular. Kara kutu olarak da tanımlanan, sinematik görsellerin sergilenmesine uygun şekilde karartılmış ve ses izolasyonu sağlanmış alanlar, modernitenin beyaz küp olarak adlandırılan geleneksel sergi alanlarının tekrardan düşünülmesi gerekliliğini ortaya çıkardı (Uroskie, 2014). Böyle bir mimari taşınmanın sık karşılaşılan çözümleri geçici olarak beyaz küpün içine inşa edilen minyatür sinema salonlarından ya da ışık ve ses sorunlarını fazla önemsemeden sergi alanı duvarlarının sinema perdesi olarak kullanımından ibaret. Sanatçıların, küratörlerin, tasarımcıların ve akademisyenlerin, hareketli görüntülerin sergi alanlarıyla ilişki kurma ve/veya meydan okumalarına daha fazla ilgi göstermeleri gerektiği de bu geçici çözümlerin yetersizliğinin en öne çıkan sonuçlarından biri. Bu durumun en olumlu yanı ise O'Doherty'nin (1986) belirttiği gibi evrensellik, tarafsızlık ve tarih dışılık iddiaları olan ve mekânsal özellikleri bu bağlamda kanıksanmış beyaz küpün aslında kendi tarihsel çerçevesinin bir ürünü olduğunun gözler önüne serilmesi - elbette ki aynı açıklamayı kara kutunun mekânsallığı için de yapmamız mümkün. Bu bağlamda, son yıllarda sinemasal gösterim mekânlarına dair incelemeler disiplinlerarası boyutlarını daha da genişleterek sanat tarihi ve müze çalışmaları gibi alanları da içine aldı (örneğin bkz. Balsom, 2013; Uroskie, 2014; Butler, 2019). Kitaptaki makalelerin çoğunun sinemayı bir sanat üretimi olarak ele alışı, mekânsal boyutu son dönemde hayli önem kazanmış bu konunun temellerini sorgulamamızı sağlaması açısından yararlı bir tartışmaya olanak sağlıyor.

Kapsamlılığı, çeşitliliği ve günceli yakalayan tartışmalarıyla tatmin edici

bir kitap olan *Sinema ve Mimarlık*, mimarlık kuram ve tarihi, sinema çalışmaları, sanat tarihi, yeni medya ve kültürel çalışmalar alanlarında çalışan akademisyenlerin ilgisini çekecektir. Kitap, görsellerinin kalitelerinin artırılarak sayılarının çoğaltılmasından fayda görebilir. Ancak kitaba katkı koyan yazarların net argümanları ve anlaşılır üslupları bu eksikliği büyük ölçüde telafi ediyor ve aynı zamanda kitabı mimarlık ve sinema alanlarına odaklanan lisans müfredatı dersleri için de uygun bir kaynak adayı haline getiriyor.

KAYNAKÇA

- BALSOM, E. (2013) *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- BRUNO, G. (1993) *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton University Press, Princeton and Oxford.
- BUTLER, A. (2019) *Displacements: Reading Space and Time in Moving Image Installations* Palgrave MacMillan, Cham.
- FROEHLICH, D.E. (2018) *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*. Birkhäuser, Basel.
- GÜZER, C.A., der. (2023) *Sinema ve Mimarlık*, Fol Yayınları, Ankara.
- JACOBSON, B.R. (2015) *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*. Columbia University Press, New York.
- JACOBSON, B.R., der. (2020) *In the Studio: Visual Creation and its Material Environments*. University of California Press, Berkeley.
- KING, H. (2015) *Virtual Memory: Time-Based Art and the Dream of Digitality*, Duke University Press, Durham and London.
- KOECK, R. (2013) *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, New York and London.
- LOBSINGER, M.L. (2016) Architectural History: The Turn from Culture to Media, *Journal of the Society of Architectural Historians*, 75(2) 135–139.
- LU, A. ve PENZ, F., der. (2011) *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena through the Moving Image*, Intellect, Bristol and Chicago.

MARKS, L.U. (2000) *Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham.

O'DOHERTY, B. (1986) *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, The Lapis Press, Santa Monica and San Francisco.

RHODES, J.D. ve GORFINKEL, E., der. (2011) *Taking Place: Location and the Moving Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis and London.

SOBCHACK, V.C. (1992) *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton.

UROSKE, A.V. (2014) *Between the Black Box and the White Cube*, Chicago University Press, Chicago and London.

VIDLER, A. (1992) *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, The MIT Press, Cambridge and London.

WOJCIK, P.R. (2010) *The Apartment Plot: Urban Living in American Film and Popular Culture, 1945 to 1975*, Duke University Press, Durham and London.

EKİN PİNAR; B.Arch., MA., Ph.D
Received her B.Arch. and MA. from Middle East Technical University. Earned her second MA. and Ph.D. degrees from the History of Art Department at the University of Pennsylvania. Research interests include history of modern and contemporary art and architecture, cinema studies, museum studies, and institutional critique.
epinar@sas.upenn.edu

