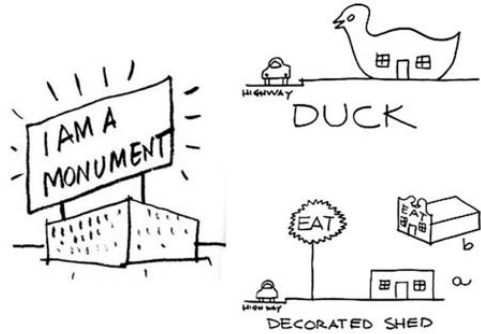


KURGU OLARAK MİMARİ

Mehmet Akder

Bir miktar ayrılık ve mesafe olmadan ilişki de olmaz. Biz de mimari ve sinemayı birbirlerinden ayırarak ilişkilendirmeye çalışalım. *Ayırarak ilişkilendirmek* mimari bir tavidir. Mimari ve sinemanın en çarpıcı ayrımı dil ile olan ilişkileridir. Sinema edebiyata sıkı sıkıya bağlıdır. Filmin nihai amacı kendisini anlatmaktır. Mimari için durum farklıdır; mimarlığın edebiyat ile ilişkisi **Victor Hugo**'ya göre matbaanın bulunmasıyla bitmiştir. Matbaadan, kitaptan önce hikâyeler, kanunlar, tarihi bilgiler hepsi genellikle tapınaklar olmak üzere uygun yapıların duvarlarına yazılıyordu veya resmediliyordu. Başka deyişle taş yazılıyordu. Kitap, edebiyatı ve türlü anlatıları insanlara ulaştırmak için çok daha uygun bir araçtı. Mimari; kendini asla bir filmin, kitabın anlattığı gibi anlatamaz. Gerçi bir iki deneme de yok değildir.

Mimaride form arayışı özellikle rasyonalizm etkisinde işlev ile ilişkilidir. **Jean-Jacques Lequeu**'ye ait inek formundaki ahır binası işlevini oldukça açık sergilemektedir. Ayrıca semantik ve semiyolojinin mimari araştırması olarak ele alınabilir.



Benzer yaklaşımlar yüzyıllar sonra postmodern zamanlarda **Robert Venturi** ve **Denise Scott Brown** gibi mimarlar tarafından irdelenmiştir. Ördek şeklindeki restoran bu çabaların çok iyi bilinen örneklerindedir. Üzerinde anlaşılmiş diller

mimari ile pek iyi çalışmaz. En iyi ihtimalle yapıları nesneye dönüştürdüklerini düşünüyorum. Çünkü mimari nesnelerin ilişkisini dil haline getirir. Nesneden kastım zemin, duvarlar, kubbe, kolonlar vs. Yapı, başı sonu olan bir olay örgüsü anlatmaz. Bunun bir sebebi de yapının sıklıkla hikâyenin ta kendisi olmasıdır. Mimari, aktif bir anlatıcı olmakta zorlanır. Antik Yunan tapınakları mitolojinin ta kendisidir. Apollon'u arabasıyla güneşi çekerken göremezsiniz ama tapınağını bugün bile görebilirsiniz. Piramitler firavunların öbür dünyaya geçişini kolaylaştırmak için yapıldı.

Hikâyelerde, mitlerde, romanlarda olay örgüsünü kuran ve hikâyeyi aktaran olgu; kurgudur. Kurgunun mimaride yeri var mıdır? Türkçe'de "kur" kökünden türetilmiş olan kelime sadece edebi eserler için kullanılmaz. Örneğin oyun kurarız veya hayal kurarız hatta sofralar kurarız, hatırlayabildiğim kadarıyla çadır da kurarız. Ancak oyunlar bozulabilir ve hayaller yıkılabilir, sofralar dağılabilir, çadırlar da uçabilir... Yani kurgu asla mutlak, genel geçer, *a priori* veya teorik bir şey değildir. En azından bu metin için öylesi bir konuma yerleştirmiyorum zira mutlak olan her şey kaybolmaya başlar. Kurgu; yaptığımız için olan, sebebi kendinden menkul bir şeydir. Maalesef tamamen yalan olabilir. Merak edenler için İngilizce karşılığı *fiction* kelimesi Latince *fictus* kelimesinden türemiştir *-to form-* oluşturmak anlamına gelir.

Ancak mimarinin kurgu ile ilişkisi o kadar açık değildir. Sinema ile mimarinin mümkün ilişkilerinden birisinin de kurgu ile olan bağları olduğunu düşünüyorum. Bu bağı göstermeye çalışırken inşa edilmiş veya edilmemiş yapılardan bahsedeceğim, fikirlerimi sanat tarihçilerinin metinleriyle destekleyeceğim... Bunlar sizi aldatmasın... Az sonra okuyacağınız metin tamamen kurgudur. Ancak gerçekçi bir kurgu. Rus biçimciliğinin kurucularından **Viktor Şklovski**, gerçekçiliğin özünün alışkanlığı kırmak olduğunu söylüyor. Yani bireyi, görmeye alışkın olduğu için aslında göremediği şeyleri görmeye zorlamak" (Karatani)¹. Biz de mimaride kurguyu arayarak sinema ile ilişkisine dair göremediğimiz şeyleri görmeye çalışacağız.

¹ Köjin Karatani (2004) *Derinliğin Keşfi; Modern Japon Edebiyatının Kökenleri*, Metis Yayınları, sayfa 44.

Tasarım vs. Kurgu

Mimaride “kurguyu” bulmak için “tasarımla” hesaplaşmamız gerekir. İki kavramı birbirinden tam anlamıyla ayırmak mümkün mü bilmiyorum ancak bu kavramlar için yaratıcılığın farklı biçimleridir diyebiliriz. Örneğin roman yazmak yaratıcı bir eylemdir ama roman *tasarlanmaz*.

Tasarım daha ziyade Endüstri Devrimi'ne ait bir kelimedir. Tasarım; diğer yaratıcı süreçlerden farklı olarak bir hedefe, işleve ihtiyaç duyar. Tasarım nesneye ihtiyaç duyar. Sanayi Devrimi öncesi tasarım zanaatın doğal bir parçasıydı. Ancak Sanayi Devrimi sırasında özellikle rasyonalizm ve bilimsel ilerlemeler ile tasarımın üretimdeki yeri değişecektir. Aynı şekilde malzeme de tasarlanabilir hale gelecektir. Yapı malzemeleri de bu değişimden payını alacaktır. Sanayi Devrimi'ne kadar duvar örgüsündeki taş, kayanın formunun değiştirilmesi ile oluşturulur. Maddeyi malzeme yapan formdur. Sanayi Devrimi ile artık malzeme üretilen bir şey haline gelecektir. Standartları olan bir malzeme. Taşıyıcı strüktürler örneğin demir köprülerin profili vidası perçini vs. biçimleri işlevlerine göre hesaplanarak oluşturulur... Tasarım hesaplanabilir olduğunda çok çığgın bir resim çıkar karşımıza. Artık tasarlanan nesnelerin işlevi ve formu arasında zorunlu bir ilişki vardır. Bu nesnelere zorunlu olarak güzeldir, bütündür. Demir köprülerin mühendisleri bu yapıları sanat eseri olarak nitelendirirler.



Bu konu *Beethoven'ı Anlamak* (*Copying Beethoven*, Agnieszka Holland, 2006) filminde **Beethoven**'in ruhsuz bularak parçaladığı demir köprü ile sinemada kendine yer bulmuştur. Ancak tasarım kapalı bir formdur. Yani kendisini oluşturan kısıtları terk etmek istemez. Görevini, işlevini yerine getirdiği sürece mutludur, anlam ile ilgilenmez. Anlam aynı müzik gibi tasarlanabilir bir şey değildir. Anlamın

işlevi yoktur. Ancak, *anlamak* ilişkilendirmenizi sağlar, ilk önce kendimizle sonra toplumla ve kentle ilişkilendirmemizi sağlar. Kurgu en yalın haliyle anlamlandırma çabasıdır. (LeGuin)

Babil Kulesi sizce bir tasarım mıdır? Tanrılara ulaşacak kadar yüksek bir kule inşa edilmiştir ve sonuçları ağır olmuştur. Farklı diller ortaya çıkmış ve insanlar birbirlerini anlayamaz hale gelmiştir. Bir mitin içinde yer olsa da hiç inşa edilmemiş bile olsa çok ilginç bir şekilde yapıların var olmak için inşa edilmiş olması gerekmez ve sinema bunun farkındadır. Özellikle bilim kurgu filmlerinde hiç inşa edilmemiş birçok yapıya rastlarız. Mimarının iki tane “gerçek” ögesi vardır. Birincisi malzemedir zira duvarların içinden geçemeyiz. Dolayısıyla malzeme, başka deyişle madde gerçektir. Bu gerçeklik düzeyine bayağı gerçeklik diyelim. Diğer bayağı gerçeklik ise yerçekimidir. Yapı yerçekimi sayesinde ayakta durur. Örneğin duvar



Sonsuz Sütun.
(İlhan Koman, 1975)

örgülerinde taşların derzlerinin şaşırtılması yer çekimi ile uyumlanmadır. Kemer forum, kubbe, tonoz bunların hepsi yerçekimi ile uyum arayışıdır. Yapıların betimlemelerinde akslardan bahsedilir. Düşey ve daha sonra yatay akslar. Bu akslar yapının yerçekimi ile uyumlanırken beliren akslardır. Yapıların ilk aksı her zaman dikey akstır çünkü biz yerçekimini bu yönde tecrübe ederiz. Yere bıraktığımız taşın düşerken bıraktığı iz düşey akstır. Yani dik açı doğada tecrübe edilebilen bir açıdır. Babil Kulesi'ne geri dönecek olursak tanrılara ulaşan şeyin kule değil de düşey aks olduğunu düşünebiliriz. Aksın bir ucunda Tanrılar öbür ucunda faniler vardır. Aks onları ilişkilendirir. Ancak yer çekimi sonsuzdan gelip sonsuza giden görünmez bir çizgi değildir. Aks esas olarak mimarının kurgusudur. Yerçekimini görünür kılma aracıdır. Apollon miti nasıl güneşi çektiği arabası şeklinde görünüyorsa aks da mimarının mitidir, kurgusudur. Mimari yer çekimini anlamlandırır ve bu anlamın oluşması için yapıların inşa edilmesi gerekmez. Bilim kurgu filmlerindeki birçok hayal ürünü yapı da inşa edilmemiş olmalarına rağmen, gerçek olmadıkları halde var olabilirler. Bu şekilde hikâyenin gerçek parçaları haline gelirler. **İlhan Koman**'ın *Sonsuz Sütun* isimli heykeli Babil kulesini hatırlatır.

Tasarımın ne olduğunu daha iyi anlamak için modern mimariye göz atmamız gerekir. **Le Corbusier** ile mimarlık herhalde tam manası ile rasyonalizm ile barışını yapacaktır. **Le Corbusier**'nin mimari tasarım ve teorisine katkısı büyüktür. Sanayi Devrimi estetiğini kutsar. Mimari artık bir makinedir. Aynı şekilde mimaride işlev ve formu birbirine zorunlu biçimde bağlamak ister, bu konuda yalnız da değildir. **Adolf Loos** ve **Mies Van Der Rohe** gibi isimler fonksiyonun önemini ve kurucu öge oluşunu vurgularken bir yandan mimaride sadeleşme/rasyonelleşme öne çıkmaktadır. Sonuçta süsün de suç ilan edilmesiyle gerçekten mimari için yeni bir çağ başlar. **Le Corbusier** form ile işlevi, insan vücudunun ölçülerini esas alarak birbirine bağlamaya çalışacaktır. Örneğin mutfak planlanırken tezgâh boyutları, birbirlerine olan mesafeleri dolaşım alanlarının genişlikleri hep insan vücudunun ölçülerine göre tasarlanır. Mutfak artık bir yemek makinesidir.



Besleme Makinesi (*Modern Times*, Charlie Chaplin, 1936)

Rasyonalizm mimaride soyutlama ile formal olarak çok iyi geçinir. Soyutlama geometrik formları tercih eder. Örneğin piramitler oldukça soyut bir formdur. Sinemada form ile soyutlamaya pek yer yoktur. Mimari için soyutlama, nesneyi dıştan kavramaktır. Sinema bizi canla başla içine almaya çalışır. Ancak sinema renk ile soyutlama yapabilir. Renk mimarinin doğal parçalarından birisidir. Malzemenin neredeyse her zaman rengi vardır. Cam gibi şeffaf malzemeler renksiz kabul edilebilir. Sinema bu konuda mimari kadar şanslı olamamıştır. Renkli filmleri 1900'lerin başında görmeye başlıyoruz. Aslında sinema daha sonra ulaşması gereken bir soyutlama düzeyine daha en başta razı olmak zorunda kalmıştır. Renk olmayan bir dünya mimari için mümkün olmayan bir soyutlamadır.



Angel-A (Luc Besson, 2005)

Mimari; renk ile büyük yüzleşmesini 19. yüzyılın ortalarında, Yunan mimarisi üzerinden gerçekleştirecektir. Yunan mimarisi hatta antik Yunan medeniyeti, kendisini yaratırken Avrupa için en önemli referanslardan birisi olmuştur. Mimariden fazlasıdır, “Avrupa” kültürünün önemli parçalarından birisidir. **Johann Joachim Winckelmann** Yunan mimarisi ile ilgili fikirlerini şu sözlerle açıklamıştır ya da kutsamıştır da denebilir: “Antik Yunan mimarisinin soylu sadelik ve sakin ihtişamı”. Soylu sadeliğin bir bölümü Yunan mimarisinin monokrom yani beyaz olmasından kaynaklanır. Ancak **Jacques Ignace Hittorff** kısa bir süre sonra bu yargının doğru olmadığını gösterecektir. Yunan mimarisi ne beyazdır ne de sade. Yunan mimarisi boyalıdır ve renklidir. Mermer sanıldığı gibi *olduğu gibi* kullanılmamıştır. Heykeller gibi yapılar da boyalıdır.



RESTITUTION
DU
TEMPLE D'EMPÉDOCLE
A SÉLINONTE,
ou
L'ARCHITECTURE POLYCHROME
CHEZ LES GRECS.
PAR J. J. HITTORFF,
ARCHITECTE.

Un grand et savant artiste (Hittorff) a voulu rendre
au monde moderne le temple grec tel qu'il était
avant les siècles. Il a étudié les monuments
grecs les plus beaux, les plus anciens et les
plus élevés, et a fait un plan qui est
le plus exact qui ait été fait.

AVEC UN ATLAS.

PARIS,
LIBRAIRIE DE FIRMIN DIDOT FRÈRES,
IMPRIMERIE DE L'UNIVERSITÉ, RUE JACOB, 56.
M DCCC LI.



Ancak **Winckelmann**'ın bakış açısı her zaman gücünü koruyacaktır. Yunan mimarisini anlatmanın yanı sıra yapılması gerekeni de tarifler. **Mies Van Der Rohe**'nin meşhur “az daha çoktur” (*less is more*) sloganının **Winckelmann**'ın görüşleriyle örtüşmesi tesadüf değildir. Bugün bile birçok kişi Yunan mimarisinin esasen renkli/boyalı olduğunu bilmez. Bunların arasında mimarlar da olduğundan emin olabilirsiniz. Bunun sebebi **Winckelmann**'ın Yunan mimarisine dair “kurgusu”nun gerçeğin ta kendisinden daha gerçekçi olmasıdır. Kurgu çok kuvvetli ve aktif bir araç haline gelebilir. Mimarının en keyifli mitlerinden biri Yunan mimarisinin beyaz olmasıdır. Mimari kendi mitlerini yaratır.

Toparlamak gerekirse işlev ve form arasında zorunlu bir ilişki yoktur. Başka bir deyişle mimari bir araç değildir. Kendine karşı dürüst bir mimar ancak niyet ettim bu binanın kütüphane olarak kullanılmasına diyebilir. Aslında işlev ve nesnesi arasında da zorunlu bir ilişki yoktur. Elinize aldığımız sağlamca bir taşla çivi çakabilir, bir çekiçle çukur kazabilirsiniz. Tasarımın kriterleri her zaman değişebilir. Mimari, form ve işlev arasındaki çatlaktan nefes alır. İşlev ile formu bağlamak için kurguya muhtaçtır. Bu kurgu mimariyi türlü anlatılar ve sinema ile ilişkilendirecektir. **Le Corbusier**'nin modern hayatı, modern mekânları hep kurgudur.

Mimari sadece tasarlamaz, esas olarak kurgular. Binaların inşa edilmesi için çizilen projeler mimarının kendisi değildir. Mekân tasarlanabilir bir nesne değildir, mekân ancak kurgulanabilir. Ritim hem sinema hem mimaride temel mekânsal ve bir yandan zamansal kurgu aracıdır. Müzik, mimari, film bu kurgu ile bağlanabilir.



Taxi Driver (Martin Scorsese, 1976)

Ancak, kameranın kendi ritmi, kolonların ritminden çok farklıdır. Mekân kurgulanırken mekânın içindeki akışı da kurgular. Mekânların bir araya gelişi yani mekân kurgusu kameranın hareketi için belirleyicidir. Kameranın hareketi anlatımın, hikâyenin önemli bir parçasıdır. Sinemanın mimari ile en net ilişkisi burada kurulur. Kamera mimarının mekânsal kurgusunu hikâyenin bir parçası haline getirebilir. Hatta bu mekân kurguları tekrar edebilir. Örneğin simetri, kesinlikle tasarım değildir, açıkça kurgudur. Karakterlerin aynaya bakarak kendi kendine konuştukları sahnelerde simetri hikâyenin anlatımına dâhil olur,

aynı Babil kulesi gibi... Bu simetrik sahneler bize karakterin içinde hiç de simetrik olmadığını gösterir. Çelişki, yüzleşme, isyan simetri ile yüzleşmeye dönüşür. Mimaride simetrinin anlamı genelde çok farklıdır. Kompozisyonda ve strüktürde denge ve belli durumlarda ihtişam.

O zaman şöyle mi demeli; mimarinin kapalı formu açılmalıdır? **Alois Riegl**'e göre zaman; mimariyi açar, eskiterek açar, kırıp dökerek açar, acımasızca açar ve böylece mimari gerçek bir sanat eserine dönüşür. Aynı şekilde mimariyi oluşturan kurguyu biraz olsun sezebilirsek, bulup çıkarabilirsek aynı şekilde mimari, kırılıp dökülmeden, bizim mimari form bizim için açılacaktır. Dokunulmaz ve tamam olmaktan çıkıp, bize ait hale gelecektir. Sinemada mimariyi -arka plan veya özel efekt olarak bile olabilir- anlatısına dahil edecekse kurgulamaya mecburdur. Kurgulandıkça mimari açılacaktır.

Kaynakça

- Alois Riegl (2015). Modern Anıt Kültü. İstanbul: Daimon Yayınları.
- Arnheim Rudolf (2007). Görsel Düşünme. Çev. Rahmi Ögdül. İstanbul: Metis Yayınları.
- Arnheim Rudolf (1984). The Dynamics of Architectural Form. Los Angeles: University of California Press.
- Barker Stephen (2003). Matematik Felsefesi. Çev. Yücel Dursun. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Özer Bülent (2009). Kültür Sanat Mimarlık. İstanbul: Yem Yayınları.
- Heiddeger Martin (1997). Building, Dwelling, Thinking, "Rethinking Architecture". Derleyen: Leach Neil. London: Routledge Press.
- Köjin Karatani (2006). Metafor Olarak Mimari. Çev. Barış Yıldırım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Köjin Karatani (2008). Derinliğin Keşfi. Çev. Devrim Çetin Güven. İstanbul: Metis Yayınevi.
- King Jerry (2006). Matematik Sanatı. Çev. Nermin Arık. Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Lakoff George- Johson Mark (2005). Metaforlar: Hayat, Anlam ve Dil. Çev. Gökhan Yavuz Demir. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Leland M. Roth (2007). Understanding Architecture, Architecture. Colorado: Westview Press.
- Worringer Wilhelm (1985). Soyutlama ve Özdeşleşim. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Veronica Biermann, Barbara Borngasser Klein, Bernd Ever, Christian Freigang. (2006). Architectural Theory: From the Renaissance to the Present. Cologne: Taschen.