

‘Play Time’ Filmi ve Modern Mimarlık Kuramlarına İlişkin Eleştirel Bir Deneme

‘Play Time’ Movie and a Critical Essay on Modern Architecture Theories

Mehmet ŞENER, Yrd. Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, E-posta: germinal_msener@yahoo.com
Oya ŞENYURT, Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, E-posta: oyas026@gmail.com

Anahtar Kelimeler:

Modernizm, Modern
Mimarlık, Jacques
Tati, Komedi Filmi,
‘Play Time’ .

Öz

Jacques Tati sineması, gerek dünya sinema tarihinde, gerek de mimarlık (tarihi) sinema ilişkisi bağlamında çok önemli bir yere sahiptir. Tati’nin 1967 yılında çektiği ‘Play Time’ filmi de, mimari ve kentsel unsurlar üzerine şekillenir ve dönemine bu çerçevelerden ışık tutan bir filmidir. Tati, gerçek hayat ve toplumsal konular üzerine odaklanan bir hicvetme anlayışı üzerine komedi sinemasını inşa eder. Benzer bir yaklaşımla Tati bu filmde, 1960’ların Paris’inde toplumsal olaylar paralelinde gelişim gösteren modernleşme ve modern yaşam anlayışının birey ve şehir hayatına olumsuz etkilerini inceler. Bu durumun ortaya çıkmasında, o dönem modern mimarlık uygulama ve kuramlarının ciddi bir etkisi olduğu göz önüne alındığında, Tati’nin filminde de bunlar üzerine çok sayıda gözlem ve eleştiri yer alır. Bu makalede, Tati’nin ‘Play Time’ filmi üzerinden yapılacak mekânsal analizler doğrultusunda modern mimarlık ve şehircilik kuramları üzerine eleştirel bir bakış getirilmektedir.

Keywords:

Modernism, Modern
Architecture, Jacques
Tati, Comedy Film,
‘Play Time’ .

Abstract

The Jacques Tati cinema has a very important place in both the world cinema history and the (architectural) history cinema relationship context. The film ‘Play Time’ he shot in 1967, is also based on architectural and urban elements and illuminates its period from these frameworks. Tati builds his comedy cinema on a lampooning perspective focusing on real life and social issues. In this framework, Tati examines the negative impacts of modernization and modern life comprehension on human and city life of Paris in 1960s in this film that occurred together with the social issues realized in the city. Since the significant impacts of modern architecture applications and theories of the period on the formation of this situation are considered, many observations and critics take place in Tati’s film about these issues. Accordingly, a critical perspective is brought on modern architecture and city planning theories in this article in accordance with the spatial analysis made on Tati’s film; the ‘Play Time’.

Giriş

‘Play Time’ (Oyun Zamanı); Rus kökenli Fransız sinemacı Jacques Tati (Tatischeff) (1908-1982) tarafından yönetilen 1967 tarihli bir Fransız - İtalyan ortak yapımı komedi filmidir. Film Türkiye’de son olarak Mart 1991’de, 10. Uluslararası İstanbul Film Festivali’nde yönetmenin diğer filmleriyle birlikte gösterilmiştir. 155 dakika süren filmin ilk yayın tarihi, 16 Aralık 1967’dir. Dorsay, “Jacques Tati, sinemadaki yolunu baştan beri kesinlikle seçmişti: Güldürü” der ve ayrıca “Sadoul’a göre, Tati’nin Max Linder’den beri en büyük Fransız komedyeni” olduğunu aktarır. Yönetmen, filmlerinin ana kahramanlarını çoğunlukla Fransız orta sınıfından seçmiştir. (Dorsay, 1986: 143). Gençlik yıllarında Racing Club’de rugby oynarken, arkadaşlarını eğlendirmek için oynadığı sözsüz oyunlar büyük ilgi uyandırınca Tati, Paris kabarelerinde çalışmaya başlamıştır (Teksoy, 2005: 333). Oskar Tenis Şampiyonu (1953), Dünyaya Dönüş (1938), Postacılar Okulu (1938), Tatil Günü (1949), Bay Hulot’un Tatili (1953), Amcam (1958), Oyun Zamanı (1967), Trafik (1971) ve Geçit (1973) yönetmenin filmleri arasında yer almaktadır.

Jacques Tati’nin bu makalede ele alınacak olan 1967 tarihli ‘Play Time’ (Oyun Zamanı) filmi, yönetmenin Paris kenti üzerinden gerçekleştirdiği bir modern mimarlık eleştirisi üzerine kuruludur. Modern mimarlık ve kent planlaması yaşamın her yönünü derinden etkileyerek, özellikle 1950’li yıllardan sonra pek çok kent gibi Paris’te de bazı yapısal değişimlere sebep olmuştur. Bu makalede, 1960lı’ yılların Paris’inde modern yaşam ve teknolojinin gündelik hayata yönelik etkilerini, dönemin modern mimarlık ve planlama anlayışını merkeze alarak hicveden ‘Play Time’ filmine ilişkin mimari ve mekânsal analizler gerçekleştirilmiştir; bu analizler doğrultusunda da modern mimarlık ve şehircilik kuramlarının eleştirel bir yaklaşımla ele alınması amaçlanmıştır.

Yöntem

Ortaya çıkış ve gelişimi çok farklı tarihsel bileşen ve bağlamlar sonucu gerçekleşen ‘modernizm’ ve ‘modern mimarlık’, özellikle 20. yüzyılın ilk yarısından 80’li yıllara kadar olan süreçte, başta Batı ülkeleri olmak üzere çok sayıda ülkenin şehir planlanması ve mimari yapılarının belirlenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu çerçevede, örneğin modern mimarlığın en önemli isimlerinden olan Le Corbusier’in ilk kez 1947 yılında CIAM VI’da ortaya koyduğu gridal kent planlaması düşüncesinin uzantısı olarak çok sayıda bina ve kent bu tasarım anlayışı ile şekillenmiştir. Bir başka önemli modernist mimar, Mies Van Der Rohe’un tasarım bazında ilk kez 1921 yılında ortaya koyduğu ve sonrasında Amerika’da 1930’lu yıllardan itibaren çelik, beton ve cam gibi yapı malzemeleri ile çok sayıda uygulaması gerçekleşen gökdelen tasarımları ile birlikte, modern mimarlık kuramları pek çok şehrin kentsel ve mimari dokusunu en fazla belirleyen unsur olarak ortaya çıkmıştır (Avermaete, 2005: 58-59). Bunun yanında, modern mimari içerisinde önemli bir yer teşkil eden kübist mimarinin ifade biçimini yansıtan ‘enternasyonal üslup’ ise özellikle İkinci Dünya Savaşı’nı takip eden süreçte birçok gelişmiş ülkenin mimarlığını ve kentsel dokusunu somut anlamda etkilemiş ve değiştirmiştir (Frampton, 1992: 248).

Jacques Tati, burada genel hatlarıyla ele alınan modern mimarlık yaklaşımlarından Mies Van Der Rohe'un tasarımlarına dayanan cam yüzeyli, çok katlı prizmatik yapıları 'Play Time' (Oyun Zamanı) filminde eleştirel bir gözle ele almıştır. Paris'teki cam yüzeyli prizmatik yapılar ve işlevsizlikleri üzerinden gerçekleştirilen bu eleştiri, onun erken modernist mimarların belirledikleri modern mimarlık tanımlarına bir tepki geliştirdiğini göstermektedir. Bu yaklaşım, indirgemeci bir modernizm eleştirisi değil, tüm dünya kentlerinde kopyaları olan ve başlangıcı Mies Van Der Rohe'un Lake Shore Drive Apartmanları'na dayanan cam yüzeyli prizmatik yapı inşa alışkanlığına yönelik bir tepkidir. Her iklim ya da fiziksel çevreye uygun olmayan bu yapılar, tüm insanlığın konut sorununun ya da kamusal yapı eksikliğinin çözümü olarak erken modernistlerce ortaya konulmuş ve pek çok kentte taklit edilmiştir. Tati bu noktada, hem üslup hem de malzeme eleştirisini; Engels'in 1844'te İşçi Sınıfının Durumu adlı eserinde yer alan; "Burjuva sınıfının bina ve kamusal yapılarının en güzel, en etkili olanları bile tek kullanımlık: Hızla değerden düşüp sermayeye çevrilebiliyor, eskimek üzere planlanıyor, toplumsal işlev bakımından Mısır Piramitleri, Roma su kemerleri, Gotik katedrallerden çok, çadır ve kampinglere benziyorlar" düşüncesi üzerinden geliştirir (Berman, 2011: 142). Bununla birlikte Marx, modernliğin katı kurumsal çekirdeğini "üretim, tüketim ve insan ihtiyaçlarının uluslararası, kozmopolit nitelik kazanması" olarak tasvir eder (Berman, 2011: 130). Pek çok ülkede örnekleri olan cam prizma yapıların, toplumların her türlü ihtiyacını karşılamaya yönelik bir yapı olarak sunulması modern mimarının erken modernistlerce belirlenmiş katı kurumsal çekirdeğine ilişkin bir tanıdır ve Tati de esas itibarıyla bu noktaya dikkat çeker. Filmde Amerikalı turistlerin kendilerini ülkelerindeymiş gibi hissetmeleri ve kentlerdeki aynılığa ve benzeşmeye vurgu, toplumların varsayılan ortak ihtiyaç ve alışkanlıklarının tek tip yapılarla giderilmesine yönelimle ilişkilidir. Tati'nin tavrı bu noktada modern mimarlığın körü körüne ve eleştirisi yapılmadan kabullenilmesine bir karşı çıkıştır. Dolayısıyla, modernizmi "insanlarca biçimlendirilemez, değiştirilemez, kapalı ve yekpare bir yapı olarak" algılamayan bir modernizm anlayışı ile 19. yüzyıl düşünürlerine daha yakın bir duruş sergiler (Berman, 2011: 40). Filmin çevrildiği 1960'ların çalkantılı atmosferinde, Berman'a göre, "modernliğin nihai anlamı üzerine geniş çaplı ve yaşamsal bir düşünce ve tartışmalar yığını" içinde olumlu, olumsuzlayıcı ve çekimser gruplar bulunmaktaydı (Berman, 2011: 47). Berman'ın görüşü ekseninde bakıldığında Tati, bu grupların dışında yer alır ve sadece "sorgulayıcı" olarak tanımlanabilir.

Bu bağlamda, Tati'nin "sorgulayıcı" tavrı esas alınarak, erken modernistlerin kuramlarının çizdiği katı sınırlar üzerine olan tartışma; prizmatik yapılar, mobilya-nesneye yabancılaşma, inşaat malzemesi, konut mahremiyeti eleştirisi ve inşai sorunların analiz edilmesi yöntemleri ile makalede ele alınmıştır. Bu noktada altı çizilmesi gereken husus da, makalede modernizm ya da moderniteye dair genelleyici ya da kategorik bir yaklaşım sergilemeden ve farklı modernite algılarının da mevcudiyetinin farkındalığı üzerinden bir perspektif geliştirme amacının güdülmüş olmasıdır. Bu çerçevede, o dönemde birçok şehri şekillendiren modernist mimarlık uygulama ve kuramlarının dar çerçevesi eleştirilmekte ve bunun da gerçek anlamda modernizmin ifade ettiği geniş kapsamlı ve karmaşık anlamı karşılamakta yetersiz kalacağı üzerine bir bakış açısı ortaya konulmaktadır.

Jacques Tati Sinemasına İlişkin Genel bir Tarihsel Değerlendirme

Fransa yalnızca kamuya açık ilk gösterinin yapıldığı bir ülke değil, aynı zamanda dünya sineması içinde seçkin bir yeri olan, özgün bir sinemanın yaratıldığı, sinema sevgisi ve bilgisinin toplum genelinde oldukça yaygınlaştığı bir ülkedir (Dorsay, 1988: 7). Geçmişine ve köklerine rağmen, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerikan sinemasının ezici rekabetine karşı Fransız sineması mücadele vermek durumunda kalmıştır. Bu rekabetten kazançlı çıkan Fransız sineması, köklü kültür birikiminin desteğiyle beklenmedik kadar kısa bir süre içinde iç pazarı yeniden ele geçirdiği gibi, yabancı pazarlarda da ilgi çekmeye başlamıştır. Bu gelişmede devletin sinemayı desteklemesinin büyük katkısı olmuştur. Buna karşılık sinemada yeni eğilimlerin Fransa'yı etkilemesi İkinci Dünya Savaşı'ndan on yıl sonra gerçekleşecektir. "Yeni Dalga" akımı olarak da ifade edilen bu yeni türün Fransa'da ortaya çıkmasından önce ve hemen savaş sonrasında İkinci Dünya Savaşı öncesindeki çizginin devamlılık gösterdiği söylenebilir (Teksoy, 2005: 327-328). İkinci Dünya Savaşı öncesi Fransız Sineması, doğurduğu akımların (öncü sinema, izlenimci sinema, şiirsel gerçekçilik) dâhilinde ve haricinde oldukça karamsar, toplumsal ve psikolojik sorun ve gerçeklere açık bir sinemadır (Scognamillo, 1997: 81). Özellikle, René Clair, Julien Duvivier, Jean Renoir gibi önemli yönetmenlerin savaş sonrası çalışmaları eski çizgisinde sürmüştür. Ancak, eskilerin yanı sıra, savaş sonrasında değişen toplumsal gerçeklerine eğilen yeni yönetmenler de ilk filmlerini çevirmeye başlamışlardır. Jacques Becker, Jean-Pierre Melville, Claude Autant-Lara, René Clément, Henri-Georges Clouzot, André Cayatte gibi yönetmenler Fransız sinemasının "klasik" anlayışının sınırlarını zorlayan filmlere imza attılar. Robert Bresson ile Jacques Tati ise daha özgün filmlerin yönetmenleridirler (Teksoy, 2005: 327-328).

Yukarıda ifade edilen dönüşümleri, bağlamsal bir çerçevede ve toplumsal gerçeklikler paralelinde de ele almak lazımdır. 'Play Time' başta olmak üzere, Tati'nin filmografisini, çekildiği dönemin Fransa'daki toplumsal ve siyasi gelişmeler ile kentlerin bu çerçevede geçirmiş olduğu değişimler paralelinde de okumak gerekir. Çünkü filmdeki eleştirel dilin odaklandığı Paris kentine dair tüm unsurlar da, "50'li ve 60'lı yıllarda Fransa'nın yaşadığı ekonomik ve siyasal gelişmeler" paralelinde sanayideki modernleşme sonucu ortaya çıkan "hızlı kentleşme" ve "kentsel doku ve ilişkilerdeki köklü değişimler" üzerinden şekillenir (Yılmaz, 1997: 56-57). Örneğin, bu dönemde Paris'te gerçekleşen hızlı büyüme ve nüfus artışı, merkezdeki eski yapıların yerini iş merkezi, yüksekokul gibi modernizasyonun gerektirdiği yapılara bırakması ile sonuçlanmıştır. Betonlaşma, diğer tüm şehirlerde olduğu üzere ilişkilerin değişime uğraması ve daha birçok hususa dair hicvetme hali filmde mevcuttur. Bu durum, kent, mimari ve şehrin modernizasyonunun birey ve toplum hayatına olumsuz etkilerinin eleştirisi üzerine kurulu bir komedi anlayışıyla yansıtılmaktadır (Yılmaz, 1997: 56-57).

Komedi türünde bir sinematografisi olması ve anlatım unsuru olarak parodi ve güldürü-hiciv sanatını kullanması ile birlikte, Tati filmlerinin o dönem Fransa'sında gerçekleşen köklü değişimler üzerine odaklanan ve başını Jean-Luc Goddard'ın çektiği sinema anlayışına da paralellikler arz eden yönler barındırdığı görülür. Farklı tür ve yönetmenler nezdinde, farklı şekillerde gerçekleştirilmiş olmakla birlikte, Tati gerçek hayatın üstte belirtilen çerçevede dönüşümünü ele alma üzerine temellenen

bir sinematografik yaklaşımı kendi güldürü sinemasına adapte eder ve filmlerinin ana temasını da, söz konusu durumları hicvetme ve sorgulama üzerine kurgular. Bu noktada, Makal'ın da ifade ettiği üzere, Tati'nin "klasik öykü ve anlatım kalıplarını erkenden terk eden radikal adam" kimliğinin, "Godard ve diğer yeni dalga rejisörlerinin yeni anlatım ve arayış çizgisiyle" buluşmalarını sağladığı ya da en azından Tati'den yol göstericilik bağlamında ciddi anlamda etkilendikleri iddia edilebilir (Makal, 1995: 97).

Sinema tarihi bağlamında ifade ettikleri göz önüne alındığında, Jacques Tati ve 'Play Time' filminin gerek Fransız, gerek de dünya komedi sineması içinde işgal ettiği farklı yer üzerinde durmakta fayda vardır. Dorsay, 1988'e değin üretilen Fransız ve dünya güldürü sinemasını "daha çok popüler, kitleye yönelik, kimi zaman inceliklerle, kimileyin ise, her ülkenin popüler güldürü filmlerinde olduğu gibi düzeysiz, kaba öğelerle dolu bir güldürü" olarak tanımlar ve "genel görünüm içerisinde artık yaratıcı, kişilikli yönetmenlerden söz etmeye olanak yok" ifadesiyle de durumu ortaya koyar. Jacques Tati sinemasını ise, birey ve toplumu esas alan 'gerçek' durumları hicvetme üzerine dayanan eleştirel komedi anlayışı ve kendine özgü "mekanik mizansen"ler üretme üzerine kurguladığı sinematografisi ile bu ortam içerisinde farklı ve özgün bir yerde konumlandırır (Dorsay, 1988: 189-191). Dolayısıyla, sadece güldürmeye koşullanmış bir sinema dili tercihi yerine, toplumsal durumlar üzerine biçimlenen eleştirel bir anlayış çerçevesinde bir komedi sineması üretme tercihinin, Tati sinemasının eksenini teşkil ettiğini ve bu yönüyle de diğer birçok örnekten ayrıldığını söylemek yanlış olmayacaktır.

'Play Time' Filminin Sinematografik Özellikleri

'Play Time' filminde, çita gibi bacakları ve dümdüz beliyle bir boru gibi yükselen arketip Tati karakteri, Les Vacances de M. Hulot (1953) ile sinemaya girmiştir. Bay Hulot rolündeki Tati, sesli sinemada Chaplin veya Keaton ile aynı derecede saf pandomim komedisi canlandırıyor hissi verir. Tati, Chaplin'den farklı olarak, önemsiz karakterlere önemli "gag"ları cömertçe verir (Bordwell, 2003: 404). Tati'nin hedefi çağdaş yaşam ve onun makineleşmesidir. Çok az bulunur bir gözlem gücü, "gag" yaratma yeteneği ve komiğe karşın bir şiir duygusuyla Tati, başı çeşitli makinelerle, buluşlarla veya modern yaşamın kendisiyle derde giren insanları anlatırdı. Dorsay'a göre, Tati'nin "birkaç filmde kullandığı Bay Hulot tipi, kendi halinde, dalgın, başına bir sürü iş gelen ama komik duygusunu, Chaplin'in tersine kendi çabasıyla, inisiyatifiyle değil, kendisine karşın, olaylara müdahale etmeyerek, alabildiğine edilgen kalarak yaratan bir tipti" (Dorsay, 1986: 143). Tati, göz kamaştırıcı bir mizah alanı ve izleyicinin her ana dikkat etmesini isteyen bir "oyun vakti" yaratmak için renk, 70 mm film ve stereofonik ses kullanarak hiçbir masraftan kaçınmamıştır (Bordwell, 2003: 404). Tati'nin özgünlüğü, sinema endüstrisinin sınırlarını zorlaması, o dönem için alışıldan daha fazla dış çekim kullanması, küçük ekiplerle çalışması ve kişisel bir çizgi izlemesinden kaynaklanmıştır (Dünya Sinema Tarihi, 2003: 405). Filmlerinde çok az konuşma olması Tati'nin yapıtlarını sessiz sinema güldürüsünün arılığına, yalınlığına ve evrenselliğine yaklaştırıyor, buna karşılık filmlerinin ses bandını (müzik, çeşitli gürültüler, sesler vs.) büyük bir özenle hazırlıyordu (Dorsay, 1986: 144). Yvette Béro, Jacques Tati'yi "yenileme"nin en başarılı

ve son zamanlarda yeniden keşfedilen ustalarından biri olarak görür. Tüm çalışmalarında komik dilinin temeli olarak bu yöntemi eksiksiz biçimde uyguladığından söz eder. Bu tarz “yenileme/yineleme”nin tüm komedi biçimleri için karakteristik olduğu ve Bergson’dan bu yana gülmenin temel olarak, durumların sakarca davranışlar üzerindeki gücünü fark ettiğimizde mekanik tepkilerin ısrarlı uyanışından doğduğu bilinmektedir (Bíro, 2011: 155).

Tati’nin sinemasını, “sessiz ve sesli film, vodvil ve modern çağ arasında bir köprü” kuran, “görsel duyarlılıkların” son derece ön planda olduğu ve bahse konu “görsel ve işitsel yoğunluk nedeniyle tekrar görülmesi gereken pek çok sahne barındıran” bir sinema olarak nitelemek mümkündür. ‘Play Time’ filminde zirveye çıkan bu yaklaşımla, en bildik tabirle, sadece güldürme amacı güden bir komedi filminden ziyade; izleyiciyi aktif olarak düşünme ve sorgulamaya iten oldukça “yoğun mizansenlerden oluşan zengin bir izleme deneyimi” sunulur (Schneider, 2006: 470).

Mekânsal Analizler ve Bulgular

Filmdeki “Prizmatik” Kamusal Yapılar ve “Kutu Mekânlar”

Popülerliğinin gücüne inanan Tati, her şeyini en cesur deneyi olan ‘Play Time’ (1967) filmine yatırdı (Bordwell, 2003: 404). Tati’nin bu filmde kendini ifade etme biçimi olarak mimari ve kentsel öğelere ağırlık vermesi nedeniyle yepyeni bir set kurularak oldukça maliyetli bir film ortaya çıkarılmıştır. Bu çerçevede, nesnel, acımasız ve steril bir dünyanın yer aldığı, vahşice düz hatlı dekorlardan oluşan soğuk bir fütürist kent olan “Tativille” inşa edilmiştir. “Setin kendi yolları ve elektrik sistemleri olması, ofis binalarından birinde çalışan bir asansör dahi düşünülmesi ve bir şeyi olduğundan daha büyük göstermek için özenle inşa edilen perspektif hilelerinin kullanılması” bahse konu kente dair dikkat çekici hususlardır (Schneider, 2006: 470). Tati’nin 1958 yılında çektiği ve çağdaş yaşamın uyumsuzluk ve saçmalıklarını inceden inceye gösterdiği Amcam (Mon Oncle) filminde çizdiği dünyaya dair söyledikleri aslında ‘Play Time’ da dâhil olmak üzere tüm filmlerinde anlatmak istediği hususlara birebir karşılık gelir; “Bu film, bireyin savunmasıdır; ne sistemleştirmeyi ne de mekanizasyonu seviyorum. Ben otobanlara, yollara, havaalanına ve çağdaş yaşamın kurumlarına değil, eski mahalleye, huzurlu bir köşeye inanıyorum. İnsanlar, çevreleri geometrik çizgilerle çevriliyken başarılı olamazlar” (Makal, 1995: 98).

Mavi bulutların altında dikdörtgen prizması biçimindeki bir yapının görüntüsü ile başlayan filmde, beyaz kukuletalara sahip iki rahibenin parlak granit yer döşemeleri üzerinde yürüyüşü ve temizlik görevlisinin yerlerdeki toz ve kirin peşine düşen titizliği; steril bir ortamda bulunulduğunu düşündürür (Fot. 1). Parlak granit ya da başka pahalı inşaat malzemesini kullanan ve mekanlarına bakanlara fotoğrafik netlik veren Mies van der Rohe gibi modernistlerin soğuk ve düzgün formlarla çalışmaları ve sterilize edilmiş ameliyat odalarını andıran iç mekanları (Rasmussen, 1994: 81, 146) ile bu ilk sahnenin ilişkisi doğrudan kurulmaktadır. Bu sahne erken modernistlerin kuramlarına görsel bir giriş dersi niteliğindedir. Giyimleri ile çeşitli meslek gruplarından olduğu anlaşılan kişiler,

sahnenin sağında yer alan prizmatik kabinlerin içine girip çıkıyorlarken kaybolmuş hissi verirler. Bir rahip, bir çiçekçi, öğrencileri ile bir öğretmen ve gazeteciler, içinde bulunan bu prizmatik binanın bir havaalanı olduğu mesajını uzun bir süre sonra verir. "Sayın başkan geliyor" söylentileri içinde birkaç gazetecinin etrafını sardığı ufak tefek, kısa boylu fötr şapkalı adamın seyircinin dikkatini çeken tek yönü, çantasına iliştirilmiş havaalanı kartının bir rüzgârgülü gibi sağa sola dönmesidir. Aynı anda hava alanına gelen Amerikalı kadın turist kafilesine rehberlik eden kişi, onları yürüyen merdivenlerden geçirerek eski bir otobüse bindirmek için çaba sarfetmekte ve turistlerin iki otele götürüleceği bilgisini şoföre vermektedir.



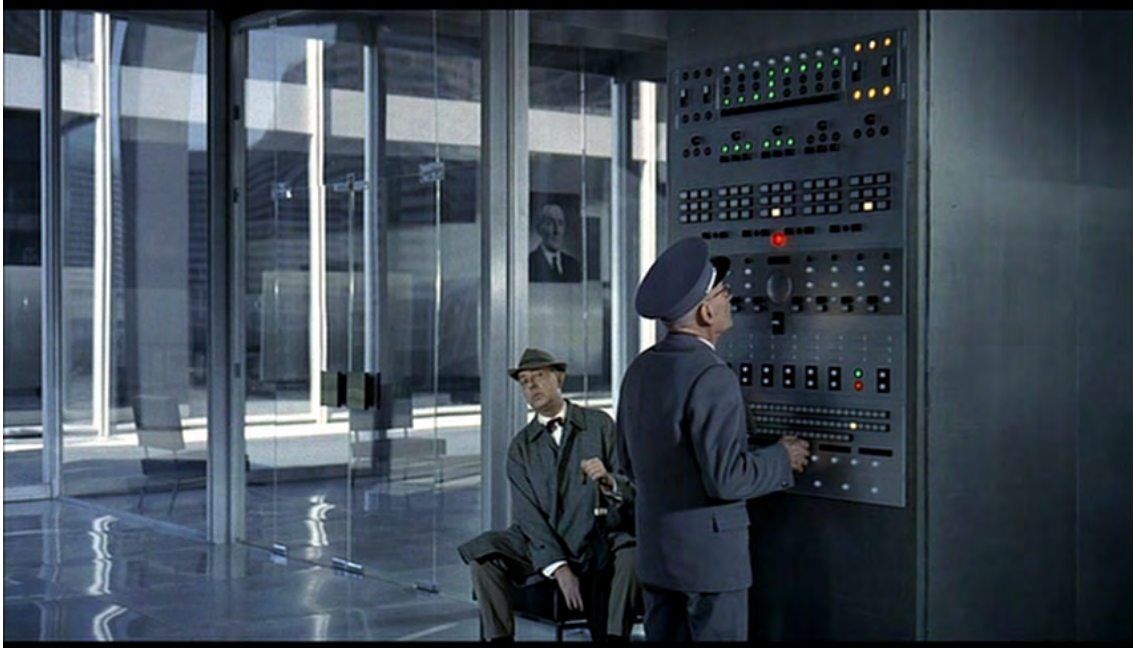
Fotoğraf 1: Havaalanındaki rahibeler parlak granit taşların üstünde kayarcasına yürürler. Sağdaki panolardan birinin arkasında tuvalet yer alır. Ancak bu steril ortamda diğer kutuların hangi amaçla yapıldığına ilişkin fikir yürütmek güçtür.

Hava alanının prizmatik modern binası bir kez daha uzaktan gösterilerek, bundan sonraki benzer yapılar için seyirciye bir ön bellek oluşturmak amaçlanmıştır. Otobüse bindirilen Amerikalı turistler, prizmatik ve yüksek binaların arasından kenti gezmeye başladıklarında; gerçekte, Amerika'da örnekleri bulunan çok katlı ve cam cephele ofis binalarından pek farklı bir mimari görememenin ve ülkelerindeki yapılara olan benzerliğin kanıksamışlığı içinde, trafikte duran otobüsten inerek yapıların fotoğrafını çekmeye başlarlar (Fot. 2). Bu durum, ziyaretine geldikleri Paris'in tarihi ve turistik yerlerinin sadece söz konusu modern yapılardan ibaret olduğu hakkında bir inanmışlık doğurur. Uluslararası Üslup'un tüm dünya ülkelerini kapsayan evrensel bir mimarlık yaratmasına ve kültürlerin tek tipleştirilmesine inanmışlık Amerikalı turistlerin ülkenin tarihi yapılarına yönelmesinden çok, yeni inşa edilmiş olanlara ilgi göstermesi ve turist otobüsünün film boyunca bu yeni kent dokusundan ayrılamaması ile sonuçlanır.



Fotoğraf 2: Paris'teki çok katlı prizmatik binalar Amerikalı turistlerin dikkatini çeker.

Bahse konu binalardan biri içerisinde, ‘Play Time’ filminin başrol oyuncusu Hulot (Jacques Tati), görüşme yapmak istediği kişinin odasına ulaşmak için bina görevlisi ile diyalog içerisinde. Görevli, elindeki kâğıtlarla yapıda bulunan bir kolonun içine gömülmüş bir dolabın kapağını açarak pek çok düğmenin bulunduğu bir düzeneğe ulaşır (Fot. 3). Düğmelere basar ve mikrofona bazı sayılar söyleyerek anlaşmaya çalışır. Fütüristik bir yaklaşımla bugün “akıllı bina” olarak nitelendirilen bir düzenlemeyi hatırlatan, ancak ne için yapıldığına dair bir muğlâklık hissi veren bu düzenek, görevlinin “Ne idüğü belirsiz bir sürü düğme” teşhisi ile daha da kuvvetlenir. Diğer taraftan, uzun bir koridordan ofis görevlisine doğru yürüyen Kauffman, ancak ofis görevlisinin yaktığı sigaranın bitmesine yakın Hulot ve görevliye ulaşabilir. Modern binaların camlı cepheleri ile sınırlanan üstten yapay aydınlatmalı uzun koridorların eleştirisi çarpıcı biçimde yapılmıştır (Fot. 4). Erken modernistlerin mimarlıktaki işlevsellik şiarı ile ofis binalarında tasarladıkları bu uzun ince koridorların çizgiselliğinin zaman kaybı ve sıkıcılık yaratması dışında bir anlamı olmadığı görülür. Prizmatik kütlelerde hemen her şey insanları çizgisel bir harekete mecbur bırakır. Çizgiselliğin aşıldığı kent mekânlarında ise bu kez kapalı bir eğrisel çizgide “dolap beygiri” gibi dönüp duran ve hattı kıramayan otomobillerin yarattığı trafik yoğunluğuna dikkat çekilir (Fot. 5).



Fotoğraf 3: Kolona gizlenmiş panelin içindeki pek çok düğme, günümüzün akıllı binalarının yönetilmesine benzer bir algı yaratır.



Fotoğraf 4: Ofis binasındaki uzun koridordan Kauffman'ın gelişi.



Fotoğraf 5: Çizgiselliğin aşıldığı kent mekânlarında ise bu kez kapalı bir eğrisel çizgide “dolap beygiri” gibi dönüp duran ve hattı kıramayan otomobillerin yarattığı trafik yoğunluğuna dikkat çekilir.

Hulot’a yol gösteren Kauffman, onu binanın içinde yer alan camdan bir prizmanın içine alarak beklemesi gerektiğini söyler ve cam mekâna açılan bir kapıdan bir başka odaya girer (Fot. 6). Cam prizmalar gibi görüntülenen kamusal binaların algılanmayı kolaylaştıran ve yön duygusunu keskinleştiren etkilerinin olmaması, Hulot’un sürekli bina içindeki prizmatik kutular arasında kaybolmasını sağlayacaktır. Cam odada yalnız kalan Hulot, cam duvarlarda asılan ve şirket kurucuları olduğu tahmin edilen kişilerin fotoğraflarını inceler. Kromaj deri koltuklar ve sehpa; hava alanındaki mekânlarda da dikkat çekildiği gibi, kaygan ve parlatılmış bir zeminde yer almaktadır. Bekleme odasında ayağı kayan Hulot’un mekândaki yer döşemesine ilişkin deneyimi ile sabitlenen bu kanı; Hulot’un koltukların sağlamlığından emin olmak için yoklaması ve deneyimlemesi ile sürdürülmüştür. Modern kromaj iskeletli deri koltuklara olan güvensizlik, Hulot’un oturduğu koltuğun minderinin balon gibi sönmelenmesi ve ayağa kalkınca yeniden eski haline gelmesi ile pekişmiştir. Paltolu, fötr şapkalı, şemsiyeli ve pipolu Hulot, kimi zaman filmdeki diğer insanlarla birbirine karıştırılacak kadar benzer kıyafetlere ve dolayısıyla görünüşe sahip olmakla birlikte; bir müfettiş gibi girdiği mekânları titiz bir yaklaşımla kabullenir.



Fotoğraf 6: Hulot'un Kauffman'ı cam prizma içinde bekleyişine ilişkin sahne. Kromaj ve deri koltuklar, şirket sahiplerinin fotoğrafları ve Hulot'un meraklı bekleyişi.

Bununla birlikte, Kauffman ile yapacağı görüşmeyi bir türlü gerçekleştirememesinin sebebi, tıpkı filmdeki insanlar gibi mekânların da birbirine benzerliği nedeniyle kaybolması ile ilişkilidir. İç içe geçmiş kutular ve mekân içinde mekân; erken modernistlerin “bölücü duvarlardan ve oda”nın tasarım unsuru olmasını belirleyen rolünden vazgeçmesi sebebiyledir. Bina içinde sürekli kaybolunmasına, cam duvarlar sebebiyle iç-dış algısının yaratılamamasına ve Mies'in ünlü “akan mekân” görüşüne bir eleştiri getirildiği görülür. Bir rüyada ya da sürrealist bir ortamda gibi, sürekli Kauffman'ı kaybeden Hulot, arama sırasında farkında olmadan açık bir kapıdan küçük bir odaya girdiği anda odanın kapısının kapanarak asansöre dönüştüğü bir mekânda yukarı katlara istemeden çıkar. Modern mimarının sürprizli mekânları doğru bir işlevsel algı yaratmanın önüne geçer ve istem dışı davranışları gerçekleştirmek üzere özneler üzerindeki yaptırım ve yön duygusunu kaybettirir. Üst katlarda kaybolan Hulot, Kauffman'ı arayışını odalar arasında sürdürürken, yanlışlıkla bir toplantı odasının kapısını açarak tümü birbirine benzer giyimli adamların ona soran gözlerle bakışı ile karşılaşır (Fot. 7). Binadaki bir toplantı odasının, bir bekleme salonundan veya bir sergi mekânından farkı yoktur. Hemen hemen her yer cam duvarlarla sınırlanmış ve eşdeğer durumdadır. Hulot'un mekânlar arası kayboluşu mekân kimliğinin okunamamasından kaynaklanır. Hulot'un bu kayboluşları kanıksadığı bir anda galeriden aşağı göz attığında, genişçe bir mekânın içine ızgara plana uygun olarak yerleşmiş üstü açık kutular ve Kauffman'ın bu kutular arasındaki koridorlarda dolaşması dikkatini çeker. Büyük bir mekân içinde yer alan üstü açık kutular küçük çalışma mekânlarıdır. Hulot'ın baktığı yönden bu kutuların ön tarafları bir kütüphane kartoteksi gibi görünmekte ve kutular üstten bakılmadığında bir dolaba benzemektedir. Bu görü, Kauffman'ın kartoteks kutularına benzeyen düzeneğin kapağını açarak bir

zarf almasıyla desteklenir. Kauffman'ın zarf aldığı kutunun gerisinde yer alan mekânın içindeki bir müşteri, zarfı alarak başka bir "kutu mekân"a geçen Kauffman ile bir telefon görüşmesi ile bağlantı kurabilmektedir (Fot. 8).



Fotoğraf 7: Ofis binasındaki şeffaf toplantı salonu



Fotoğraf 8: Ofis binasında kaybolan Hulot'un galeriden "ofis kutuları"na bakışı.

Dolayısıyla, erken modernistlerin kent planları ve tasarım yaklaşımları olarak belirlediği ızgara plan düzenleri, kişiler arası iletişimi ortadan kaldıran mekanik araçlar olarak bir eleştiriye uğrar. Gridlere hapsedme halinin erken modernist mimarlardan Le Corbusier tarafından övgüyle savunulduğu bilinmektedir. Le Corbusier, 1935 yılında New York'a yaptığı geziyi değerlendirdiği "Katedraller Beyazken" adlı yazısında Amerikan kentlerini makinaya benzeterek, "Amerikan kentleri makinadır, ızgara cadde makinası ve gökdelen makinasıdır; bunların içinde bizler temiz, boş ve özgürüzdür" der. Le Corbusier'e göre, "Caddeler birbirleriyle dik açı yapar ve düşünce özgürleşir" (Sennett, 1999: 194). Izgaraların belirlediği kutusal bölüntüler filmde, ofiste dolaplarla ayrılan çalışma mekânları olarak belirlenmiş ve çalışanlarla müşterilerin birbirleriyle olan yüz yüze iletişimlerine getirdiği engeller nedeniyle eleştiri konusu haline getirilmiştir. Aynı zamanda ofis kutuları ile yerden kazanç sağlama işinin mimari tasarıma oyun karıştırdığı hakkında bir görüş geliştirilmektedir. Bu arada Hulot, Kauffman ile görüşme yapacağı yere bir daha geri dönememekle kalmaz, film boyunca bulunduğu büyük cam cephelere sahip, içinde sergi olan bir başka yapının önünde kendini bulur. Sergiyi kısa bir süre için gezmeye hazırlanır ve Kauffman'ı beklediği yerde incelediği kromaj koltukları, Omega marka saatleri sergide görür. Ancak yanlış yerde olduğunu anlayıp tam çıkmaya hazırlanırken çok sayıda iş adamının sergi kapısından içeri girmesiyle kalabalığın hızına kapılarak sergiye yeniden dâhil olur.

Sergi Mekânındaki Mobilya Tasarımlarında ve Diğer Ürünlerde Yabancılaşma

Bu sergi binasının terası, kentteki tüm yüksek, prizmatik ve modern dünyaya ait yapıların bir arada görülmesini sağlayan bir konumdadır (Fot. 9). Amerikalı turist kafilesi otobüslerinden inerek sergi binasına doğru yönelirken, bir taraftan da plazaları tarihi bir eser hassasiyeti ile fotoğraflamaktadırlar. Bu turist kadınlardan sadece Elizabeth, plazalar arasında, bir kaldırım kenarında kalan çiçekçiyi, bilindik olan ve tüm dünyayı saran uluslararası mimarlık örneklerinden ayırıştırarak fotoğraflamaya çalışır. Bu noktadan sonra, Hulot ile Elizabeth'in diğer karakterlerden farklı ve birbirlerine benzer yönleri sahip olduğu dikkat çeker.

Çağdaş mimarlığın bir kenti nasıl bir labirente dönüştürdüğü vurgusu yanı sıra filmde, beton binalar, cam vitrinler, plastik bölmeler ve otomatik kapıların da kentte yaşayanları sanki yapay birer insana dönüştürdüğü düşüncesi aktarılır. Ayrıca, 'Play Time'da tüketim toplumuna yöneltilen eleştiri, yönetmenin diğer filmlerine göre daha yoğundur. Sergide yer alan Amerikan malları ve kentte Amerika'nın öncülüğünde gelişen uluslararası mimarlık üslubunun geliştiği yerin Paris olduğu, yazılı ifadelerden daha etkili olarak, film boyunca cephesi cam kaplı binalardaki tarihi bina yansımalarının seyirciye sunulması ve "yeni" adına yok edilen "eski"yi hatırlatması şeklinde ifade bulur. Camdaki yansımalar dışında, Paris'in tarihi yapılarının ve sokaklarının saf dışı bırakıldığının altının çizilmesi de gerekir. Bununla birlikte, Avrupa mimari kültürünün tüketilmesine ilişkin bazı izlere de rastlanmaktadır. Özellikle sergide kırık bir Grek sütununun kopyasının çöp kutusu olarak kullanılması dikkat çeker. Ses geçirmeyen kapıların standına yolu düşen Hulot'u, "Slam Your Doors In Golden Silence" sloganı karşılar. Hulot sergiyi gezerken dosya çalan bir adamla karıştırılır. Kapıların tanıtım standındaki masanın çekmecesinde dosyanın çalındığını gören görevlinin standtan ayrılması ve diğer görevlinin gelmesi

nedeniyle böyle bir karışıklık ortaya çıkar. Bu durum modern mimarlığın tek tipleştirme eğiliminin mekânları ve insanları birbirine benzeştirme tehlikesini ön plana getirdiği gibi, sessiz sinemadaki film sahnelerinde süreklilik gösteren aksaklıkların veya sakarlıkların modern bir versiyonu olarak da yorumlanabilir. Dosyayı çalan kişiyi gören asıl görevli yeniden sahneye dâhil olduğunda hata yapıldığı ve Hulot'un haksız yere suçlandığı ortaya çıkıyorsa da; Hulot bu noktadan sonra stant görevlisi gibi sergiyi gezen kişilerin yardımına koşar.

'Play Time'da özellikle modern ofis mobilyaları ve kullanımlarına ilişkin eleştiriler dikkat çeker. Havaalanında rezervasyon yapan kişinin, panonun altından sadece hareket eden ayakları ve sandalyenin tekerlekleri görünür. Gerçekte tekerlekli sandalye ile memur, masanın bir sağına bir soluna oturduğu yerden çizgisel bir hareket geliştirmektedir. Hızın modern dünyanın çalışma ortamına oturuşu sandalye dolayısıyla girmesi düşüncesiyle ilişkili bu sahne, zaman ve mekân kullanımından tasarruf sağlanmasına ilişkin tasarım düşüncesini vurguladığı için ilgi çekicidir.



Fotoğraf 9: İkinci Dünya Savaşı sonrasında Fransa'da kentlerdeki prizmatik gökdelenlerin üretimi, 'Play Time'daki modern mimarlık eleştirisini haksız çıkarmayacak boyuttaydı (Kaynak: Price, Roger, 2012).

Modern Mimarlığın Yansıması ve Yansıtıcısı "Cam"ın Hükümranlığı

Modern mimarlığın ortaya çıkardığı geniş cam açıklıklar filmde sıklıkla eleştiri konusu haline getirilmiştir. İçerisi ile dışarı arasındaki ayrımın yapılmasını engelleyen cepheleri şeffaflaştırma eğilimi; hem Mies'in içerisi ile dışarı arasındaki ayrımı

muğlâklaştıran “akan mekân” görüşüne, hem de camın pratik hayatta dışarı ile içerisi arasındaki görsel sınırı kaldıran yönünün tehlikelerle dolu olabileceğine ilişkin yönüyle gündelik yaşam bağlamında eleştirilmiştir. Söz gelimi Kauffman’ın camı algılamayarak burnunu çarpması, erken modern dönem gündelik hayatının yaşam pratiği içinde bir inşaat malzemesi olarak kullanımı yaygınlaşmış “cam”ın kültürel işlevi hakkında düşünmememizi sağlar. Hulot’un restoranın cam kapısını görmeyerek kafasını kapıya çarpması ve camın kırılması, ancak sanki bir cam kapı varmış gibi elinde kalan kapı kulpu ile kapıyı açıp kapaması; “cam” malzemenin işlevini indirgeyen ciddi bir eleştiri olarak görünür. Restoran sahnesinde kapı görevlisinin Hulot’un yaptığı bu hareketi tekrar etmesi ve mekâna gelen diğer kişilerin cam kapının varlığı olmasa da kapıdan geçiyormuş hissine kapılması; cam malzemenin varlığı ile yokluğu arasında önemli bir farklılık yaratmaması yönüyle malzemenin değerine yönelik indirgeyici bir yaklaşımı ihtiva eder. Ancak diğer taraftan, cam yanılması yaratan ve görevlinin elinde duran kapı kulpları yüzünden restorana gelen misafirlerin, görevlinin kapıyı açmasını beklemeleri ironiktir.

Ayrıca, “cam” bu filmde kentteki eski mimarlık ürünlerinin de bir yansıtıcısıdır. Bu anlamda, Eiffel Kulesi, Sacre Coeur, Arc de Triomphe ve eski otobüslerin yansıtıldığı, ancak erken modernist yapı grupları içinde bunların cama yansımaları ile görünür hale getirildikleri bir yeni mimari kültür salgını, filmde “cam” malzeme üzerinden tanıtılmıştır. Bir inşaat malzemesi olarak “cam”, modern mimariyi ve kültürü eline geçirmiştir. Özellikle, şeffaf cepheli plazaların akşam görünür hale gelmesi, tüm ışıkların açık bırakılması ile mümkündür; bu anlamda da plazalar bir gece lambası gibi akşamı yaşayan kente dâhil olurlar.

Konut ve Yapı Mahremiyetine İlişkin Eleştiriler

Esas itibarıyla, ‘Play Time’da tüm yönleriyle mercek altına alınan ve eleştirilen ‘modern’ ve ‘mekanize’ yaşamın unsurları, Tati’nin 1958 yılında çevirdiği Amcam (Mon Oncle) filminin bir devamı niteliğindedir. ‘Play Time’da daha büyük ölçekte, modern kent ve toplumsal yaşantı hicvedilirken, Mon Oncle filminde ise, hikâyenin geçtiği Villa Arpel üzerine, -yine mimarlık unsurları da bol miktarda kullanılıp,- odaklanarak konut ve aile yaşamında modern yaşantının getirdiği açmazlar konu edilir. Cündioğlu’nun tanımıyla “çağdaş bireyi özgürleştiren zindan” olarak sembolize edilen filmin geçtiği ana mekân olan Villa Arpel, “zamanın ruhu ve akli” ve “modernliğin iç çelişkisi” konseptleri çerçevesinde, o dönemin çok etkin bir unsuru olan ve mimari de dâhil yaşamın pek çok yönünü etkileyen uluslararası üslubu, bireysel yaşantı ve konut ölçekli bir yaklaşımla hicveder (Cündioğlu, 2013). Öte yandan, ‘Play Time’, çok geniş bir spektrum içerisinde bir ‘modernleşen dünya’ eleştirisi yaptığı için, konut ve mahremiyete dair bu anlamda çok derinlikli tespit ve eleştiriler içerir.

Filmde modern yaşamın gereklerine ilişkin eleştiriler Hulot’un akşam Schneider adında ordudan tanıdığı bir arkadaşının ultra modern döşenmiş evine konuk olmasıyla başlar. Bu konutun cephelerinin tümüyle şeffaf ve sokaktan içerinin izlenmesine olanak veren bir yapıda olduğu görülür. Hulot ile konuşmalarında, Schneider, evi ve arabası ile övünmektedir. Çağdaş yaşam eleştirisi içinde otomobilli yaşama ilişkin göndermeler;

insanın kendini hareket adına hareketsizliğe, sıkıntıya (bazen cezaevine) ve kaosa soktuğu makine-sistem üzerine kurgulanmıştır (Makal, 1995: 99). Sıra ile park etmiş arabalara filmin bazı sahnelerinde yer verilmesi; Fransa’da otomobil sayısının 1960-1975 arasında üç kat artış göstermesinden kaynaklanır (Price, 2012: 324). Bununla birlikte, modern mimarlık ve makine ilişkisinin kurulduğu yegâne örnek teşkil etmesi açısından da prizmatik yapıların mekanikliği ile bağlantısı filmde doğrudan kurulabilmektedir. Schneider’in zemin kattaki dairesinin yanında yer alan bir başka daire de benzer biçimde dıştan izlenebilir durumdadır (Fot. 10). Giddens’a göre, gözetim aygıtları, modernliğin yükselişiyle kapitalizm ve endüstriyalizm gibi bir kurumsal boyuttur (Giddens, 2004: 63). Evlerin gözetlenebilir hale gelmesi, gözetime konu olan toplulukların siyasal alandaki etkinliklerinin denetimi dışında yönetsel güce de işaret eder. Mimaride cam malzeme sayesinde gerçekleşen bu dolaylı denetim filmde, sık sık kamu yapılarında gerçekleşen faaliyetlerin izlenmesinin de olanaklı olduğunu göstermektedir.

Schneider’in dairesindeki kromaj koltuklar ve minimalist tarz ilk dikkat çeken unsurlardır. Hem bir lamba hem de sigaralık olan çift işlevli eşyalar zaman ve yerden kazancı sağlar. Gerçekte, modern mimarların her yapı ögesinin tek işlevli olmasına ilişkin katı görüşlerine karşılık, Robert Venturi ve diğer postmodernist mimarların çift işlevlilik konusuna sıcak bakmaları, bu lamba-sigaralık ile simgelenmiştir (Venturi, 2005). Bir başka simge ise doğrudan yapı ögesine referans verir. Restoran sahnesinde Hulot’un elinde harita ile yol tarifi soran bir kişiye, kolona gizlenmiş ilkel bir navigasyon aletini tanıtmayı; Robert Venturi’nin çift işlevlilik kuramına bir gönderme gibidir.

Bununla birlikte Schneider’in konutuna yeniden dönecek olursak; bu dairedeki duvara gömülü televizyonun simetriği yan dairede de vardır ve sokaktan bakıldığında her iki daire sakinleri tek bir dairede ve aynı hareketleri yapıyormuş izlenimini verir. Televizyonun evlerdeki varlığına dikkat çekilmesi, Fransız tarihinde –görece- refahın artmasıyla ilişkilidir. Ferahlama ve fiziksel konforun artışıyla değişen yaşam tarzlarıyla aile yaşamında odak noktasını oluşturan yemek masasının yerini televizyon almıştır (Price, 2012: 324). Dıştan görüntülenen iki konutta da televizyonun varlığına rağmen yemek masasının görülmemesi bu açıdan anlamlıdır. Gerçekte Schneider’in yanındaki daire, Kauffman’a aittir. Aynı mobilyalar ve minimalist tarz ile gözünü televizyondan ayırmayan bir topluluk, erken modernistlerden Le Corbusier’in kentsel çevre veya iklimten bağımsız olarak dünyanın her yerine inşa edilebilecek bir yapı tipini savunması ve Marseille’de ilk Cité Radieuse’un inşası bağlamında, Fransa’daki erken modern mimarlık kuramlarının tasarım kararlarındaki uzantıları niteliğindedir (Paris 1900-2000: 7, 56). Bilindiği gibi işlevselciler, kent sorunu ve proleter kitlelerin siyaset yaşamına adım atması nedeniyle, “asgari ev”, inşaatın standartlaşması, sanayileşmesi ve nicel sorunların çözüme kavuşturulması için mücadele etmişlerdi. Avrupa’da formüle edilen ve başını Fransız mimar Le Corbusier’in çektiği bu hareket uluslararası boyuta ulaşmıştır (Zevi, 2015: 116, 124). Gerek mobilyalarda gerekse dekorasyondaki bu benzerlik ve tek tipleşme davranışlarda mekanikleşme ve benzeşmeyi sağlamaktadır. Tek biçimciliğin Tati tarafından eleştirisi, sinemadaki yöntemlerden olan “yinelemeler” yoluyla modern yaşamın kısıtlı seçeneklerinin ve çevresel koşullarının hastalıklı hale geldiğini anlatır (Biro, 2011: 158). Diğer taraftan görsel dünyanın baskın karakterini besleyen televizyonun “beyaz cam” olarak müptelalık yaratması ve yapı cephelerindeki camın sokaktan içeriyi

izlemek için bir sahneye dönüşmesi filmde vurgulanır ve “izleme”/”gözetleme” kimi zaman toplumu birleştirici bir etmen olarak sunulur. Söz gelimi, bir bütün gün boyunca birbirleri ile karşılaşamayan ve mekân algısını yitirmelerine neden olan prizmatik ve karışık planlı binalarda kovalamaca oynayan Hulot ve Kauffman en sonunda bir şovun gerçekleştirildiği ve sahne olarak kullanılan cam cepheli bir yapının önünde bu şovu izlerken karşılaşır.



Fotoğraf 10: Schneider ve Kauffman’ın karşılıklı dairelerinin sokaktan görüntüsü. Kişiler tek bir mekânda toplanmış ve birbirleri ile iletişim halinde gibidir.

Modern Tasarımların Teknik Kırılganlığına İlişkin Bir Eleştiri: İşlevsizliğine ve Mimarsız Kullanılamamasına Rağmen Modern Bir Restoran

Filmin bundan sonraki bölümlerinde uzun bir zaman aralığını içeren restoran sahnesi, bu görselliği kuvvetli modern mimarlık düşüncesini teknik yönleriyle ele alarak, aslında ne kadar kırılgan olduğunu bize gösterir. Mimar öznenin kullanım anında mekânı sürekli kontrol altında tutması, bu yapıların mimarsız kullanılamayacak kadar toplumsal yarar düşüncesini dışlamış, avangart bir yaratının sınırlarının zorlandığı ürünler olduğunu düşündürür. Tadilatı devam eden restorantta işlerin bitmemesi ve sürekli aksaklıkların ortaya çıkması ve modern mimarinin işlevsel çözümleri hedeflemesine rağmen işlevsizliği; Hulot’un sakarlıklarına bir temel oluşturmuş gibidir. Misafirlerin restoranta akın etmeye başladığı anda sahnenin önündeki dans pistinde bulunan yer karosu oradan geçen bir kişinin ayağına yapışır, bu durum farkedildiğinde karonun yeniden yerine yapılandırılması sağlanır. Gerçekte, modern mimariyi yaratan yeni inşaat malzemelerinin daha yapı eskimeden kullanılamaz hale gelmesi (Roth, 2000: 635) erken modern mimarinin en

önemli sorunlarından biridir. İşlevsel sorunların boyutu ile cam cephelerin görsel etkileri arasında büyük fark bulunmaktadır. Sözgelimi, mutfaktan açılan servis penceresi bir balık tabağının geçmesine izin vermeyecek ölçüde dardır. Tüm bu aksaklıkların kullanım anında ortaya çıkması ise; mimarı yapı içindeki faaliyetle birlikte inşaatı sürdürmeye zorlar. Aksaklıklar bununla da kalmaz, restoranın üç kenarındaki basamakla yükseltilmiş kısımların rıhtlarında bulunan aydınlatma araçlarının tutukluk yaptığı ve tekme ile çalıştığı; ayrıca elektrik kaçağı yüzünden garsonları çarptığı görülür. Erken modernistlerin teknik yönden kusursuz ve makine gibi işleyen binalar inşa etme hedeflerinin ne kadar geçersiz halde olduğu, bu sahne ile vurgulanır. Ancak buna rağmen tasarım hep sıra dışı ve farklının peşindedir, öyle ki; işlevsel açıdan insanlara zarar verse bile bundan taviz verilmez. Restoranda yer alan sandalyelerin arkalıklarının restoranın simgesi olan “taç” biçiminde tasarlanması ve oturan kişilerin sırtlarına damga gibi bu amblemin izlerinin çıkması; modern mimarlık ve sanatta bu avangart tasarım ısrarının bir eleştirisi olarak ortaya çıkar. Modern sanat anlayışında, vasat insanda olmayan bir yaratıcılık gücünün bulunması beklendiğinden, sanatçının ya da tasarımcının kendi yaratıcılığını en üst düzeyde göstermesi (Turani, 2006: 171) ve bu bağlamda kendine özgü formlar ve içerikler yaratma beklentisi sonucunda, kimi zaman işlevsellik ve konforu göz ardı eden sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Restoranda gerçekleşen tüm aksiyonlar esnasında karşı köşedeki Drugstore’a giren Hulot, seyircinin gece vakti cam cepheli Drugstore’un içinde tek tek masalara yaslanmış yalnız insanlara dikkatinin çekilmesini sağlar. Edward Hopper’ın 1942 yılında yaptığı Gece Kuşları (Nighthawks) tablosu, sayısız roman okurunun ve film seyircisinin gözünde, 1930’ların ve 40’ların Amerikası’nda yaşayan yalnız ve yorgun kent sakinlerine ilişkin belli bir imaj yaratır (The 20th Century Artbook, 1996: 210).

Hopper’ın bu ünlü resmi, işte o imajın tuvale yansımış halidir. Gerçekten de sinemayla Hopper’ın resimleri arasında bariz bir etkileşim vardır. Hopper’ın sinematografik özellikleri güçlü resimleri nedeniyle, pek çok yönetmenin farklı bir “Amerikalılık” duygusu yakalamak adına onun resimlerinden etkilenmiş olmaları mümkündür (Thompson, 2014: 191). Gece Kuşları adlı tabloda yer alan Amerikan toplumundaki yalnız, umutsuz insan grubunun fotoğrafik netliği, Drugstore’un dıştan görüntüsüne ilişkin sahnede de yerini alır. Bu kadar cam cepheli ve şeffaf bir yapının, içteki ile dıştaki arasında ciddi bir yarıklık açtığını düşündüren bu görüntü fazla uzun sürmeden, Hulot kendini tekrar restoranda bulur.

Restorana 50 kişi yerine 120 kişinin gelmesi, mekân kapasitesinin aşılmasına, bununla birlikte, hem yemek servisinin aksamasına hem de mekânın zaten işlevsel yönden eksik olan taraflarının daha da göze batmasına yol açar. Restoranda kalabalık arttıkça işlevsel sorunlar baş göstermeye devam eder, masaların arası geçişi engelleyecek kadar darlaşır, döşemedeki derzlerin arası açık olduğu için kadınların ayakkabılarının ince topukları derzlerle takılır. Restoran girişinde bulunan kolona her gelen çarpar ve salon gereğinden fazla ısınır. Asılı meyveleri almak için zıplayan Hulot yüzünden restoranın tavanındaki paneller çöker ve salon bir harabeye dönüşür (Fot. 11). Sorunlu elektrik tesisatı, sigortaların atmasına neden olur. Bu durum, Corbusier’in literatüre geçen Villa Savoye’daki yaşanamazlığını hatırlatır (Botton, 2009: 71-74). Villa Savoye’in sahipleri

gibi, filmde de bazıları mekânı terkederken bazıları eğlenceye devam eder, ancak son panel de devrilince; orkestra da müziği kesmek zorunda kalır. Bardaki taburelerin rahatsızlığı ve bunların üzerinden düşen kişilerin durumu da ilgi çekici noktalardan biridir. Özellikle tabureden düşen sarhoşların, tabureyi ters çevirerek içine girmesi “küfelik” olmalarının bir belirtisi gibidir.



Fotoğraf 11: Restoran'ın tavanında yer alan ahşap panellerin çökmesine ilişkin sahne.

Sabaha kadar restoranda süren partinin sonunda Drugstore'a giden Hulot, Elizabeth ve diğer turistler burada da bir inşaat çılgınlığı ile karşılaşır. Bundan sonrasında Hulot ve Elizabeth kalabalık gruptan ayrılarak yarı açık bir markete girerler. Markette her şeyin İngilizce olması, Fransızca için bir tehdit olarak görülmekte ve marketi gezenler diğer kişiler tarafından eleştirilmektedir. Bu durum, filmin çekildiği dönem Fransa'sı ile ilişkilidir. 1970'lere gelindiğinde düşünürler, tüketim toplumunun değerlerinden, özellikle de Amerikan pop müziğinin ve filmlerinin derin istilasından ve İngilizce'den alınan sözcüklerin yaygın kullanımından öğrendiklerini sıkça dile getirirler (Price, 2012: 325). Amerikan kültürünün sadece yapılarla değil gündelik hayata ilişkin başka ürünlerle de Fransa'ya girmesi, Hulot gibi diğerlerinin de yabancılaşması anlamına gelmiştir. Hulot tüm bu gelişmelere “Fransız kalarak” filmdeki modern dünyaya ve mimarlığa ilişkin eleştirinin geliştirilmesine yardımcı olmuştur. Elizabeth ile gittiği açık markette, tüm film boyunca camdan yansımalarını izleyebildiğimiz Paris'teki tarihi yapıların baskılarını içeren bir eşarbi, Elizabeth'e hediye etme imkânı bulur. Amerikalı turistler Paris'in tarihi yapılarını yerinde görmek yerine, sadece simgelerini içeren ve Amerikan mimarlığının sergilendiği, hiç de yabancılık çekmedikleri bir ülkede gezi fırsatı bulmuşlardır. Bu

noktada film, küreselleşmenin erken sinyallerini veren bir modern mimarlık eleştirisi olarak mimarlık tarihi açısından önem kazanır.

Sonuç

Jacques Tati'nin dikkatini çeken Paris'teki değişen mimarlık düşüncesinin yaratıcısı olarak pek çok erken modern mimarlık kuramcısından bahsedilmişti. Ancak bunların içinde filmde eleştiri konusu haline gelen modern mimarlık düşüncesinin Paris'teki en aktif üyesinin Le Corbusier olduğu şüphesizdir (Ragon, 2010: 596). Kendinden sonra gelen Fransız mimarların "Corbusier"ci olarak adlandırılmalarına sebep olacak kadar Fransa'da iz bırakan bu mimara rağmen, çağdaş Fransız mimarlığı tıpkı pek çok Avrupa ülkesi gibi vasat düzeyde kalmıştır. Buna rağmen, yoğun cam prizmalar ve yeni malzemelerle üretilen mekânlarla Paris'teki modern mimarlık örneklerine dikkat çeken Tati, modern mimarlığın yaşam biçimlerini eskiye göre farklılaştırmasından kaygı duymuş ve tüm sosyal değişimleri mekân üzerinden irdeleme yoluna gitmiştir. Bu bağlamda Tati örneğin, temelini modernist mimar Mies Van der Rohe'nin 1930'lu yıllardaki tasarımlarından alan ve o dönem Paris'inin ana unsurlarından biri olan işlevsiz ve cam yüzeyle çok katlı yapılar (gökdelenler) üzerine ciddi bir eleştirel dil inşa eder. Modern mimarlık kuramlarını belirli kodlarla (cam cepheleler, prizmatik yapılar, ofis kutuları, deri koltuklar, minimalist konutlar, granit yer karoları vs.) ve yineleyerek seyirciye sunan Tati, sinemadaki yinelemeler ve tekrarlara ilişkin tekniklerle filmin verdiği mesajı pekiştirmiştir. Uluslararası Üslubu ortaya çıkaran görüşleri birkaç madde içinde sunarak, daha sonra bu üslubun ortaya çıkardığı olumsuzlukları, restoran sahnesindeki modern mimariye ilişkin güçlü eleştiriyle birleştirip filmi sonlandırır.

Mimarlığa ilişkin ilk eleştiri maddesi prizmatik formların estetiği ve gridal plan sistemidir. Büro kutuları ve büro binaları, yön duygusunu kaybettiren, çizgisel harekete olanaklı ve insanın doğal hareketini reddeden bu kalıplar; modern mimarların tasarım yaklaşımlarında görülür. Bununla ilişkili olarak ikinci madde, Le Corbusier'in araba ve yapı arasındaki işlevsel bağlantıyı kurma çabasını konu alan ve film boyunca arabalar ve yapıları bir arada gösteren sahnelerde yer alır. Arabaların işlevleri ile yapıların işlevlerini yerine getirmesindeki mekanik bağa dikkat çeker. Diğer bir deyişle, işlev formu yaratır ve işlevsellik makina estetiğinin vurgulanmasına sebep olur. Bu makine estetiği birbirini dik kesen doğruların oluşturduğu dikdörtgen prizmalardır ve estetik bu prizmaların yalınlığında saklıdır.

Üçüncü madde ise tamamen bir inşaat malzemesi olarak cam üzerine temellenir. İnşaat malzemesi olması dışında mimarların pek de dikkate almadıkları camın kültürel anlamı ve kullanımına dikkat çekilmiştir. İç mekândaki cam kutuların arasında kaybolma ve yön duygusunu kaybettiren bir malzeme olarak varlığına dikkat çekilmesi dışında, hem mahremiyet duygusunu ortadan kaldıran bir gözetleme ve kontrol sağlaması, hem de şeffaf olmasına rağmen bir yapının en prestijli noktasında bir kapı olarak konumlanması yoluyla, cam önemli bir simgesel unsur olarak sunulur. Şeffaf olmasına rağmen varlığının anlaşılabilmesi ile tehlike yaratırken, varlığı fark edildiğinde duvar ya da kapı olarak bir eşik belirleyerek aşılması mutlak olan; cam prizmaların yaygınlaşması ve görsel olarak

kanıksanması nedeniyle de hemen her yapıda prestij unsuru bir yapı ögesi olarak kabul edilen “cam kapı”, malzemeye ilişkin algının çok yönlü eleştirisinin yapılmasını olanaklı hale getirir.

Modern mimarlığa ilişkin dördüncü eleştirel odak noktası ise, Uluslararası Üslubu yaratan modern mimarlığın kırılğan bir tekniğe sahip oluşu ve işlevsellik sloganı ile başlayan süreçte yüksek yetenek ve tasarlama gücünün hep daha farklıyı yaratmak adına işlevselliği ortadan kaldırıdır. Görsel olarak haz veren ancak işlevsel olarak kullanılmayan mekânlar, kullanım anında yeni inşaat malzemelerinin gerek kalitesizliği gerekse uygulama şeklindeki başarısızlığı nedeniyle, insanı işlevselliğin görselliğe nasıl kurban edildiği üzerine düşünmeye zorlar.

Kaynaklar

Avermaete, Tom, (2005). *Another Modern; The Post-war Architecture and Urbanism of Candilis-Josic-Woods*, (foreword by) Joan Ockman, Rotterdam: NAI Publishers.

Bazin, Andre, (1993). *Sinema Nedir? Sistem Yayıncılık*, Çeviren: İbrahim Şener, İstanbul: Ekim.

Berman, Marshall, (2011). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, Çeviren: Ümit Altuğ-Bülent Peker, İstanbul: İletişim Yayınevi.

Bıro, Yvette, (2011). *Sinemada Zaman Ritmik Tasarım; Türbülans ve Akış*, İstanbul: Doruk.

Bordwell, David, (2003). “Jacques Tati (1908-1982)”, *Dünya Sinema Tarihi*, Ed.: Geoffrey Nowell-Smith, Çev.: Ahmet Fethi, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Büker, Seçil, (1985). *Sinema Dili Üzerine Yazılar*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Cündioğlu, Dücan, (2013). *Sinema ve Felsefe*, İstanbul: Kapı Yayınları.

de Botton Alain, (2009). *Mutluluğun Mimarisi*, 3. Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Dinçer, Demet, (2009). “Mimar Tati”, *Mekanar, Mekân Araştırmaları*, e-bülten.

Dorsay, Atilla, (1988). *Yönetmenler, Filmler, Ülkeler-2*, Sayı:27, İstanbul: Varlık Yayınları.

Dorsay, Atilla, (1986). *Sinemayı Sanat Yapanlar*, 2.Baskı, İstanbul: Varlık Yayınları.

Dünya Sinema Tarihi, (2003). Ed.: Geoffrey Nowell-Smith, Çev.: Ahmet Fethi, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Frampton, Kenneth (1992). *A Critical History of Modern Architecture* (with 362 illustrations), Third edition (revised and enlarged), London: Thames and Hudson.

Gans, Deborah. (2003). *The Le Corbusier Guide* (Third Edition), Alan Plattus (Introduction by), New York: Princeton Architectural Press.

Giddens, Anthony, (2004). *Modernliğin Sonuçları*, 3. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Jones, Terry, “Mon Oncle Hakkında Röportaj (Mon Oncle DVD)”, *Altyazı Aylık Sinema Dergisi*, (2003 Ekim), *Portre: Jacques Tati Moving Spaces Exhibition (2005) Production Design and Film*.

Makal, Oğuz, (1995). *100 Filmde Başlangıcından Günümüze Güldürü Komedi Filmleri*, Bilgi Yayınevi, Sinema Dizisi:6.

Mies Van Der Rohe ve Gökdelen, (2002). *Modern Mimarlığın Öncüleri Dizisi 2*, İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Monaco, James, (1981). *How to Read a Film*, New York – Oxford: Oxford University Press.

Paris 1900-2000, (2002). İstanbul: Boyut Yayın Grubu.

Price, Roger, (2012). *Fransa'nın Kısa Tarihi*, Çev. Özkan Akpınar, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Ragon, Michel, (2010). *Modern Mimarlık ve Şehircilik Tarihi*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Rasmussen, Steen Eiler, (1994). *Yaşanan Mimari*, 1. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Roth, Leland, M., (2000). *Mimarlığın Öyküsü*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Schneider, Steven Jay, (2006). “Play Time”, *Ölmeden Önce Görmeniz Gereken 1001 Film*, 2. Baskı, Caretta Kitapları 3, Quintet Book.

Scognamillo, Giovanni, (1997). *Dünya Sinema Sanayi*, İstanbul: Timaş Yayınları.

Sennett, Richard, (1999). *Gözün Vicdanı Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam*, Çev.: Süha Sertabiboğlu-Can Kurultay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Teksoy, Rekin, (2005). *Sinema Tarihi 1928-2012*, 2. Baskı, İstanbul: Oğlak Yayınları.

The 20th Century Artbook, (1996), Hong Kong: Phaidon.

Thompson, Jon, (2014). *Modern Resim Nasıl Okunur: Modern Ustaları Anlamak*, 1.BASKI, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Turani, Adnan, (2006). *Çağdaş Sanat Felsefesi*, 5. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yılmaz, Ertan, (1997). *1968 ve Sinema*, 1. Baskı, Kitle Yayınları.

Zevi, Bruno, (2015). *Mimarlığı Görebilmek*, İstanbul: Daimon.

<http://www.nedirnedemek.com/gag-nedir-gag-ne-demek>. Erişim tarihi: 02.01.2016