



SİNEMADA TASARIM YOKTUR THERE IS NO DESIGN IN CINEMA

Ayşe E. COŞKUN, *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*

Ayşe N. EREK, *İstanbul Teknik Üniversitesi*

Bildiri Özeti

İnsan yarattığı yapay dünyasında varlığını yarattığı nesnelere sağlıyor. Sinema dünyasını kendi kurgusal yapısı doğrultusunda gerçek dünya kodlarıyla yarattığımız ve algıladığımız bir alt-yapay dünya olarak tanımladığımızda, ortak nesnelere dünyası ile ilişkili olarak şu sonuca ulaşabiliyoruz: bir nesnenin gerçek dünyada var oluş sebebi ile sinema dünyasında var oluş sebebi arasındaki farklılık nesnenin yaratılması aşamasındaki her türden ilişkiyi, kriteri ve nesnenin var olma gerekliliklerini doğrudan etkiler. Nesne-insan (kullanıcı), nesne-çevre, nesne-nesne, nesne-zaman ilişkileri gerçek dünyada bir nesnenin yaratılması, "tasarlanması" sürecinde yaratılma kriterlerinin doğduğu ilişkilerdir. Gerçek dünya gereksinimleri ve gereklilikler nesnelere var eder, bu ilişkiler nesnelere tasarlayanlar tarafından süzülerek *işlevler* ortaya konur ve nesne şekillenir. Bu noktada işlevin içeriğinin ne olacağı amaç doğrultusunda tanımlanacaktır.

Sinemada insanlar, olaylar ve nesnelere ya da bunlar gibi gerçekliğe ait soyut kavramlar kurgulanmakta diğer bir deyişle temsil edilmektedir. Bu bağlamda temsil edilme, gerçekliğin herhangi bir ortamda yaratılma süreci olduğu kadar yaratılan ürünleri de içerebilmektedir. Bu, gerçekliğin yalnızca nasıl temsil edildiğini değil aynı zamanda bu temsil düzleminin izleyenin algılama süreçleri sonucunda nasıl ortaya çıktığını da kapsamaktadır. Dünyanın bütünleşmiş bir temsili olmadığı kabulüyle, bu ilişki bir sosyal yapı içinde işlevlik kazanmakta, nesne ile ilişkide bir süreksizlik ortaya çıkmaktadır. Temsil düzleminde anlam, olaylar ve nesnelere kavramsal bir sistem içinde birbirleriyle ilişkileriyle belirlenmektedir. Gerçek dünyada sıcak kahve içmek için kullanacağımız bir fincan ile kurgu dünyasında kahve içilen bir fincan arasında ne türden bir ilişki iki nesnenin ortaklığını kanıtlayabilir? Sinemada bir nesnenin yegâne kullanıcısı yönetmen midir? Sinema dünyası nesneye dair bu ilişkileri nasıl kullanmaktadır? Sinema kurgusundaki kullanıcı, çevre, zaman ilişkileri hangi kriterlerle filtre edilmektedirler? Ağırlığını, maddesini, kokusunu deneyimlemediğimiz nesnelere buldukları kurgu bağlamındaki rolleri gerçek hayattaki rollerinden ne kadar farklıdır?

Sunuşumuzda, nesnenin, sinema düzleminin bütününden bağımsız olmadığı bir bakışla bu anlatım dili içinde yaratılan nesne deneyimleri, sinemada nesne – işlev ilişkisinin süreksizliği, sinemada tasarımın taşıdığı / ürettiği işlevler, izleyicinin görsel algısının bu süreç dahilinde aldığı aktif rol ve yaratılan deneyim üzerinden tartışmaya açılacaktır.

Anahtar Sözcükler: *nesne, işlev, temsil, görsel algı*



Abstract

Taking cinematic space as a field of experience reproducing the structures of the real world, one can draw the following conclusion: the conditions that govern an object's existence in the real world and in the cinematic world respectively lead to fundamentally different criteria for their creation. Object/human, object/environment, object/object, object/time relations give rise to the criteria according to which the design process occurs.

A film may comprise the events or the abstract concepts of reality as well as the objects. This representational space is not only a product of the processes of creation but is also constituted by the perception of the viewer. Due to the inherently incomplete representation of the world where every relation to an object gains meaning within certain social structures, the filmic field of presentation is basically characterised by discontinuity with respect to its object. The question thus arises: What are the structural relations that hold between the cinematic representation of a certain object – for instance a coffee cup - and the appearance of the same object in immediate perception? How do the two orders of presentation diverge in ways which we cannot necessarily experience with each of our senses?

In our presentation we will consider the experience of objects in cinematic space, the discontinuity of the form/function relation, the functions created by design and the role of the viewer in this process, using various supporting examples from the world of cinema.

Keywords: *object, function, representation, (visual) perception*