

PARİS, DÜŞLER, TUTKULAR VE KAOS

Can Öktemer

III. Napolyon devrinde **Baron Haussmann**, imparatorun karşısına ihtişamlı bir projeye çıkar. Projeye göre Paris yıkılıp yeniden inşa edilecektir. İnşa sürecinde kentin esas sahipleri, köylüler, çiftçiler şehrin en ücra köşesine götürülecektir. Modern devrin ilk kentsel dönüşümcüsü olan **Haussmann**'ın bu planına göre Paris modern dünyanın ihtiyacını karşılayacak şekle dönüşecektir. Sanayi Devrimi sonrası oluşmaya başlayan burjuvazi gönül rahatlığıyla bulvarlarda kahvelerini yudumlayacak, geniş meydanlarında aylıklık edecek, pasajlarda dolaşacak, sık mağazaları, vitrinleri izleyecektir. **Haussmann**'ın ortaya koyduğu yeni kent tahayyülünden hareketle şehir, maket kent gibi yeniden inşa edilir. Böylelikle Paris modern dünyanın başkenti haline gelir. Turizmin yavaş yavaş ticari bir alt kola dönüşmeye başladığı yıllarda ziyaretçisi de artar. Sinemanın keşfi, kenti arzu nesnesi halini daha da pekiştirecek; masalsı ve romantik hale bürünecek. Şehir bir ayaklanma (Paris Komünü), iki dünya harbi yaşayacak ama bir şekilde ayakta kalacak ve **Haussmann**'ın ortaya koyduğu perspektifi sürekli geleceğe taşıyacaktır. O perspektif de Paris'in meta kent haline gelip masalsı bir "kartpostal"a dönüşmesidir. Bu noktada şehrin esas kimliği ise yavaş yavaş sisler altına kalacaktır.

Paris'in üzerine giydirilen bu masalsı imgeyi besleyen, dönüştüren ve dünyanın tamamı için yerleşik bir kültürel kod haline getiren ise hiç kuşkusuz sinemadır. Başta Hollywood olmak üzere ana akım sinemanın önemli türlerinden romantik komedi filmlerinin ana yerleşkesi bir şekilde Paris olur. Dolayısıyla bugün hiç Paris'e gitmeyenler için bile şehre dair akla ilk gelen romantizm ve Eyfel Kulesi'dir. Bu yerleşik temsilin dışına çıkan nadir filmlerden biri **Jacques Tati**'nin 1967 yapımı *Play Time* (Oyun Vakti) adlı filmidir. Bu doğrultuda yönetmen, şehri romantik ve masalsı atmosferden uzak bir kadrarla seyircinin karşısına çıkarır. Peki, filmde gördüğümüz Paris nasıl bir yerdir?

‘Herkes herkesleşiyor’

Jacques Tati’nin film boyunca yanıtını aradığı bu soru aslında hikâyenin ana meselesidir. Modernizm ve teknolojik fırtınaya kapılmış, kimliğini, varoluşunu kaybetmiş bir Paris imgesi sunar bize yönetmen. Modernizm sonrası meta haline dönüşmüş yapılara, sokaklara, caddelere dair eleştiri kartlarını açık tutarak oynar oyununu. En çok da mimari sorgu alanına girer. Yeni olan mı makbuldür yoksa eskiyi koruyarak mı bir gelecek oluşturulmalıdır? 19. yüzyılda ilk nüveleri atılmaya başlayan ve hızla tüm büyük kentleri ele geçirecek mimari¹ yapıya dair sorgulamaya girişir Rus asıllı Fransız yönetmen. Bu da nedir? Çok katlı gökdelenler, alışveriş merkezleri kentin geçmişinden tek bir iz bile taşımayan tekdüze apartmanlardır. Üstelik kent trafik istilasındadır. Kamusal alan iktidar tarafından her an denetlenmektedir. En nihayetinde muktedirlerin hafızasında Paris Komünü yerini korumaktadır. Kent planı öyle pat diye isyan çıkabilsin diye tasarlanmamıştır. Filmin yayınlamasından hemen bir sene sonra patlak verecek 1968 isyanından sonra kamusal alan yeniden şekillenecektir. Bugüne hepimizin her an gözetlendiği paranoyak bir kent imgesine dönüşecektir.



Tati, kamerasını bir an bile olsun Paris’in sembol yerlerine sokmadan anlatır hikâyesini. Hemen hemen üç yılda tamamlanan “Tatville” adı verilen dev bir setin içinde gezinip dururuz film boyunca. Dışarıdan içerinin, içeriden dışarının çırılçıplak görüldüğü dış cephesi camlı yapılar, apartmanlar filmin başrolü olarak ortaya konur.

¹ “19. yüzyılda Endüstri Devrimi ile başlayan gelişmeler, ekonomik, toplumsal, kültürel alanlarda, dolayısı ile mimarlık dünyasında önemli bir eşik noktası oluşturmuştur. Mimarlık düşüncesinde tarihsel, yerel ve kültürel referanslardan arınmış, çağın gereklilik ve koşullarına uygun rasyonel bir tutumun yerleşmesini gerektirmiştir. Ancak, ilk dönemlerinde tarihsel üslupların egemenliğinden arınmayı hedefleyen Modern Mimarlık, zamanla kendisi bir üslup olmaya başladığı gerekçesiyle sorgulanmaya başlanır.” Aylin Atacan, *Modern Mimarlıkta Yabancılaşma Sorunu; Jacques Tati Filmleri*, 2012 Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi

Film gri renklerin ağır bastığı, yerlerin ciladan parladığı, adımını atanın “garç, gurç” sesler çıkardığı, herkesin neredeyse tek renk giyindiği, tertemiz bir havaalanında başlar. Havaalanında her odadan başka bir kimlik ve meslek grubundan insan çıkar. **Play Time** daha açılış sekansıya seyircisine nasıl bir dünya sunacağını açık eder. Öyle ki havaalanından hareket edene denk nerede olduğumuzu bile söylemez. Kamera ABD’den gelen turist kafilesini taşıyan otobüsün içine girip yol üstünde göreceğimiz Paris yazısına denk, herhangi bir yerde olabileceğimizi hissettirir. **Tati**’nin bu tavrı filmdeki tavrını da açık eder bir yandan. Küreselleşen dünyada artık herkes herkeştir, her yer her yere benzemektedir. Bu aynılık söz konusu Paris olunca seyirciye bir anlamda ters köşedir. İşte, tam bu noktada aynılığı bozacak Mösyö Hulot sahneye girer. Hulot, üzerinde krem rengi pardösüsü, ağzında piposu, şapkası ve şemsiyesiyle mevcut kalabalığın tam dışındadır. Elindeki şemsiyesini yere düşürüp, hatırı sayılır bir gürültü çıkardıktan sonra film tarafından bir anlamda çember dışılığı vurgulanır. Hulot karakteri üzerinden bireyin mekâna, yaşadığı yere yabancılaşması, mekanikleşmiş bir dünyanın ortasındaki çaresizliği ortaya konur. Bu anlamda kırsal kesimden gelen Hulot ve modern Paris üzerinden bir ikilik kurulmuş olur. Paris kendi geçmişine, yapısına ihanet etmiştir. Hulot ise eski Paris’i ve Paris’in taşıdığı romantik duruşu temsili eder bir yandan.

Filmin net bir olay örgüsü yoktur daha doğrusu **Tati** bunlar ilgilenmez. Birey ve mekân ilişkisine odaklanmaya çalışır. Mekâna nasıl yabancılaştığımızı didikler durur. Modern birey kendi inşa dünyanın misafiri konumundadır artı. Seyirciyi Mösyö Hulot ve ABD’li turist kafilesinin peşine takarak kent turuna çıkarır. ABD’li turistler Paris’in kendi evlerine benzediği için mutludurlar. Taşradan gelen Mösyö Hulot’nun ise kafası karmaşıktır. Labirente dönmüş yapıların içinde kaybolup durur. Ne işini yaptırabilir ne de yapıdan çıkabilmektedir. Üstelik uyum sağlayamadığı bu şehir kendisine neredeyse düşmanca davranmaktadır; bir anlamda yeni kent tahayyülü bireyi döve döve eğitir. Hulot, deri koltuğa oturur. Koltuktan tuhaf sesler gelir. Adımını attığı parkelerden tuhaf sesler gelir, lokantaya gider tuhaf masa dizilimi, kalabalık ve kaostan yemek bile yiyemez. Bu tuhaf ortama en hızlı ABD’li turistler adapte olmuştur. Kahkahalar eşliğinde yemeklerini yerler, purolarını, şampanyalarını içerler. Tüm dünyanın kendi dünyalarına benzemesinden ötürü şımarık bir gurura sahiptirler.



Kafileden bir tek Jennifer isimli turist kentin kendisini aramaktadır. **Tati**, onun gözünden Paris'in kayıp kimliğini sorgular. Jennifer'ın etrafa doğrulttuğu meraklı gözlerle Eysel Kulesi'nin camdan yansmasını görürüz mesela. Tüm mekanların, insanların tek tip griye boyandığı bir ortamda Jennifer heyecanla sokak ortasındaki çiçekçinin fotoğrafını çeker mesela. Onun bu sözleri **Chris Marker**'ın *Güneşsiz* (Sans Soleil, 1983) filmindeki "banallığın çekiciliği" sözünü hatırlatır. **Marker**'ın Tokyo seyahatlerinde dikkatini çeken neon aydınlatmalı binalar değildir, O, kamera gözünü sokaktaki kimonolu insanlara, kedi heykellerine ve bugün için arkaik kalmış bir takım dini ritüellere yöneltir. Orada bize dair hakiki bir şeyler vardır çünkü. **Tati**'nin Parisi'nde her şey o kadar aynıdır ki, sokağın ortasında sıradan çiçekçi sıradanlığı kırabilmektedir. **Jacques Tati**, tüm bu anları neredeyse söze başvurmadan imgeyle, sinemasal bir dünya kurarak anlatır.

Paris Sıkıntısı adlı romanda **Charles Baudelaire**'in karakteri şehrin içinde, pasajların etrafında kalabalığın içinde gönlünce kaybolup durabiliyordu. 1960'ların sonunda **Jacques Tati**'nin unutulmaz tiptemesi Mösyö Hulot ise bırakın kaybolmayı şehrin tam ortasında camdan yapıların içinde neredeyse çırılçıplak bir şekilde kalakalmıştır. Artık kaybolmak mümkün değildir. Artık sokaklar bilindik Paris'e ait değildir. Hulot, basit bir evrak işi için geldiği Paris'te her yerin her yere benzediği yapıların içinde labirent içindeymiş gibi dolaşır.



Modern kentlerin en büyük iddiası insana sunduğu özgürlük vaadindeydi. Lakin geldiğimiz noktada kentler, çarpık kent planlaması, dev gökdelenler, kalabalık, kaos, trafik ve iktidarın sıkı denetimiyle bu noktadan bir hayli uzak. **Jacques Tati**,

Play Time filminde mimarlığı, kent kimliğini ve bireyin özgürlüğünün yitimini çarpıcı bir şekilde ortaya koyabilmiş. Filmin tek eksik yanının Paris'in yerel halkının iştahlı bir 'soylulaştırma' neticesinde kent merkezinden uzaklaştırılmasına dair pek bir şey söylememiş olmaması. Neticede kentin kimliğinin kaybı ve kültürel hafıza aktarımındaki boşlukların ana kaynağı oradan geliyor.

Play Time; kent, mimari ve birey ilişkisi üzerine ironik ve bir o kadar düşündürücü bir yapıt. Bugün bile giderek kaotik ve yaşanmaz hale gelen büyük kentlere dair eleştiri. Doğaya kaçarak bile kurtulamayacağımız bir açmaz. Filmden sonunda aklımızda esaslı bir soru kalıyor: Mimarlık kime hizmet eder? Bireye mi yoksa kapitalizme mi? Bu sorunun yanıtı bulursak ancak yaşadığımız yer hayal ettiğimiz şeye dönüşecek.

