

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

Merve Özkaynak Yolcu^{1*}

Amasya Üniversitesi

merveozkaynakyolcu@amasya.edu.tr

ORCID No: 0000-0002-1423-6749

Submission Date: 27.08.2023 / Acceptance Date: 30.08.2023

ÖZET

Tarihsel süreç içinde gelişip büyüyen ve geçmişten günümüze yaşayan uygarlıkların izlerini taşıyan kentler; toplumsal, kültürel ve sosyal mekanlardır. Toplumsal kimliğinin izlerinin yansımaları ise kentteki fiziksel çevredir. Fiziksel çevredeki konut alanları, ticaret alanları, kamusal alanlar, kültürel miras alanları, köprüler ve anıtlar gibi yapısal bileşenlerle, meydanlar, sokaklar, caddeler, rekreasyon alanları ve parklar gibi kentsel açık alanlar fiziksel çevreyi oluşturmaktadır. Kentlerdeki mekanların, imgelerin ya da izlerin toplumun hafızasında yer etmesi ise kentsel bellek olarak tanımlanmaktadır. Bu kapsamda Calvino "Görünmez Kentler" isimli kitabında farklı malzemelerden, imgelerden ve göstergelerden oluşan elli beş kenti betimleyerek anlatmıştır. Çalışma kapsamında bu kitaptaki kentlerin öğrencilerin belleğindeki izlerinin belirlenmesi amacıyla stüdyo deneyimi oluşturulmuştur. Stüdyo deneyiminde kentsel imgelerden yola çıkılarak görünmez olan ve betimlenen Calvino'nun kentlerinin görselleştirilmesi hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda öğrencilerin hazırladıkları Armilla, Bauci, Fillide, Sofrania, Smeraldina, Zaira, Zenobia ve Zora kenti olmak üzere toplam sekiz kentin dijital modelleri kentsel bellek bağlamında incelenmiştir. Sonuç olarak, öğrencilerin kentleri görselleştirirken Calvino'nun betimlediği yerleşimin malzeme özellikleri, renkler, çatı şekilleri, bina formları, ışık, mimari ve sanatsal detaylar, yerleşim yeri gibi yere özgü nitelikleri ve kent imgelerini yansıttıkları belirlenmiştir.

ANAHTAR KELİMELE

Calvino, Görünmez Kentler, Kent İmgesi, Kentsel Bellek, Kentsel Kimlik.

* Sorumlu yazar.

ABSTRACT

Cities that have developed and grown in the historical process and carry the traces of civilizations living from the past to the present; social, cultural and social spaces. The reflection of the traces of its social identity is the physical environment in the city. The physical environment consists of structural components such as residential areas, commercial areas, public spaces, cultural heritage sites, bridges and monuments, and urban open spaces such as squares, streets, avenues, recreation areas and parks. Urban memory is defined as the places, images, or traces in the cities in the memory of the society. In this context, Calvino described fifty-five cities composed of different materials, images and signs in his book called "Invisible Cities". Within the scope of the study, a studio experience was created in order to determine the traces of the cities in this book in the memory of the students. In the studio experience, it is aimed to visualize the cities of Calvino, who is invisible and depicted based on urban images. For this purpose, the digital models of eight cities, Armilla, Bauci, Fillide, Sofrania, Smeraldina, Zaira, Zenobia and Zora, prepared by the students, were examined in the context of urban memory. As a result, it was determined that while visualizing the cities, the students reflected the characteristics of the settlement described by Calvino, such as material properties, colors, roof shapes, building forms, light, architectural and artistic details, and city images.

KEYWORDS

Calvino, Invisible Cities, Image of the City, Urban Memory, Urban Identity.

GİRİŞ

Kentler, günümüz dünyasında insan topluluklarının sayıları giderek artan bir biçimde yöneldiği yaşam alanları olarak karşımıza çıkmaktadır. Kent; yönetsel, nüfus yoğunluğu, ekonomik ve toplumsal olmak üzere birtakım ölçütlere göre tanımlanmaktadır (Keleş, 1993). Tarihsel süreç içinde sürekli olarak değişip dönüşerek oluşan katmanlar, kentteki sosyal ilişkiler ve mekanın toplumla ilişkisi kent içindeki farklı deneyimleri, anıları ve yaşanmışlıkları beraberinde getirmektedir. Şensoy (2017) deneyim ve mekan arasındaki etkileşimin mimarlık ve bellek ilişkisini ortaya çıkardığını ifade etmektedir. Rossi (2006) kent ile kentli belleğinin ve kimliğinin oluşmasının toplumdaki sosyal ilişkilere bağlı olduğunu ifade etmiştir. Aslında kent yalnızca fiziksel bir çevreden oluşmamakta, aynı zamana kentte yaşayan birey ve toplumun oluşturduğu toplumsal, sosyal ve kültürel kimliğin de bir ürünüdür. Kentin yapısal kimliği bu biçimde şekillenir ve gündelik yaşamın dili yani kentlinin kimliği kent ile etkileşimle doğar ve değişir.

Boyer (1994) toplumun kolektif belleğinde sosyal ilişkileri düzenleyen alışkanlıkların mimariyle ilişkili olduğunu belirtirken; Forty (1999) bu ifadeyi destekler nitelikte, kentleri oluşturan yapıların aynı zamanda toplumun belleğini de oluşturduğunu belirtmiştir. Bu kapsamda bellek mekanları olarak tanımlayan Nora (2006); belleği tetikleyen, belirli bir dönemin kültürel yapısını anlatan ve toplum üzerinde etkili olan değerleri ifade etmiştir. Kentteki tüm parçalar toplumun yaşam tarzlarını, biçimlerini ve hafızalarının somut yapısını tanımlamaktadır. Kentsel mekanların deneyimlenmesinde, mimarlık ürünleri ile olan iletişim toplumun belleğinde yeni imgeler oluşturmaktadır.

Italo Calvino'nun öznenin yaşantı sırasında içinde bulunduğu bağlamda kendisi ve çevresiyle ilgili yazdığı ve sonradan anıya dönüşerek belleğin içinde sakladığı öykü izlerinin sürüldüğü mekan-yazın okumalarından, bireysel belleğin ardından toplumsal belleği sosyal ve kültürel çevresiyle ilişkilendiren kent toplumbilimi okumalarına kadar mekansal çözümleme çerçeveleri kolektif belleği ortaya koymaktadır.

Kentsel mekanda yer hissini sosyalleşme ve kültürleşme süreci sonunda ortaya çıkan bir nitelik olarak değerlendiren ve yerin ortak sosyal anlamına ulaşmaya çalışan bu retrospektif okumalar kolektif belleğin (döngüsel-devingen) sürekliliğine ilişkin verilerin takibi açısından önem taşımaktadır (Pamir, 2001). Calvino (2002) Görünmez Kentler kitabında, mimari yapıların bir kentin biçimlenişinde etkili olduğunu ve geçmişle geleceğin birlikte var olması gerektiğini vurgulamıştır. Yer hissi ve yaşanmışlık kavramlarına değinerek, hafıza ve kent imgeleri arasındaki ilişkinin bir bütün olduğunu ifade etmiştir. Calvino kitabında farklı anlamlar taşıyan elli beş şehri göstergeler, kentsel ve zihinsel imgeler üzerinden betimlemiştir. Bu kapsamda çalışmada Calvino'nun "Görünmez Kentler" kitabını okuyan öğrencilerin zihninde oluşan kentlerin görünür hale getirilmesi hedefinden

yola çıkılarak; Amasya Üniversitesi Tasarım MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü öğrencilerinin betimlenen kentler arasından seçtikleri bir kentin tasvir edilen imgeler ve göstergeler üzerinden animasyonlarının yapılması amaçlanmıştır.

KENTSEL BELLEK VE İMGE

BELLEK VE KENTSEL BELLEK

Bellek insanın varoluşunu belirli bir zaman dilimi ve mekandaki bütünlüğü içinde sürdürülebilir olarak algılamasına imkan vermektedir (Yeşilyaprak, 2008). Sürekli olarak birbirinin üzerine eklenerek çoğalan anıların görünürlük kazandığı düzlemi ifade eden bellek kavramı, anın temsillerinin mecrası olarak tanımlanmaktadır (Serim, 2006). Anderson ve Schooler'e göre bellek, daha önemli olan bilgiyi kaydedecek şekilde evrimleşmiştir (Binder, 2005). Bellek olarak tanımladığımız kavram ise deneyimlerin, algıların, anıların, tekrar hatırlanmak üzere biriktirilmesi ve depolanması durumudur. Bu kavram, geçmişin saklama ve yeniden üretme yetisi olarak da açıklanabilir (Öymen & Pulat, 2009). Bellek kavramı bireysel ve kolektif bellek olmak üzere iki kategoride incelenmektedir. Bireysel bellek, toplumun içinde bulunduğu olaylardan etkilenecek birey ölçeğinde önemli olduğu düşünülen nesne veya mekansal çevre hafıza da depolanır. Kolektif bellek ise; bireylerin bir araya gelerek oluşturduğu toplumun hafızasında yer eden bir olgudur (Cihangiroğlu, 2019). Bireysel bellek kişilerin iç dünyalarındaki kişisel hatıralarıyla ilişkiliyken, kolektif bellek daha dışsal ve ulusal düzeydedir (Halbwachs, 2018).

Kent ise zaman içinde gelişip büyüyen ve geçmişten günümüze olan tarihsel süreç içindeki birikimleri taşıyan toplumsal mekanlardır. Rossi (2006) kentleri geçmişin izini doğrudan taşıyan maddi artifaktlar olarak tanımlarken, her şehrin bir ruhu olduğunu ve bu birikimlerin kent belleğinin bir parçası olduğunu ifade etmiştir. Pierre Nora (2006) belleği unutmama-hatırlama

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

diyalektiğine açık bir kavram olarak tanımlarken, belleğin mekanla ilişkisini hafıza mekanları olarak belirtmiştir. [Light \(2004\)](#) kent belleğinin sosyal gruplar ve topluluklar için kamusal kimliğin korunmasında büyük bir anlam taşımakta olduğunu belirtirken, [Halbwachs \(2018\)](#) fiziksel çevrenin tarihsel kimliğinin kolektif hafızayı oluşturan toplum içinde birbirine bağlılık geliştirdiğini ifade etmektedir.

[Halbwachs \(2018\)](#), toplumların kolektif belleklerini oluşturan inançlarını ve yaşadıkları bir anının hafızada yer edindiği mekanlar olduğunu belirtmiştir. Mekanlar aracılığıyla toplumun kentsel bellek birikimleri oluşmaktadır ([Pamir, 2001](#)). Anıtlar, mimari yapılar, donatılar, vasiyetnameler, arşivler, törenler ve ritüeller bellek mekanlarıdır. Bellek mekanları onları oluşturan bireylerin yanı sıra, onları hatırlayan anımsayan diğer nesillerin de hafıza mekanlarıdır ([Acar Ata & Başar, 2021](#)). Kentte bulunan anıtlar, sivil mimari elemanları, konutlar, meydanlar, köprüler ve yollar gibi fiziksel çevre kentlinin belleğinde bir olay, yer ya da kişilerin izlerini barındırarak bellek oluşturmaktadır. Kişilerin bir araya gelerek, etkileşim içerisinde oldukları ortak yaşam alanlarında kolektif bellek oluşturan toplumlarda birbirine bağlılık duygusu oluşmaktadır.

Mimarlık ve kentsel koruma disiplininde, özellikle mimari mekan ve zaman disiplininde mekânsal belleğin sürdürülebilirliğine ilişkin çağlar boyunca tartışmalar, teoriler ve eğilimler ortaya çıkmıştır ([Acar Ata & Başar, 2023](#)). [Shaukland'a \(1996\)](#) göre; geçmişi olmayan bir kent, anıları olmayan bir insanın yoksulluğuna benzemektedir. Calvino'nun "Görünmez Kentler" isimli kitabında belirttiği gibi kentler bireysel deneyimlerin, anıların ve ortak geçmişin paylaşıldığı takas mekanlarıdır ([Calvino, 2002](#)). Kitapta bir kente hem kişisel hem de kolektif hafıza açısından bakılırsa, kentsel belleğin iyileştirici ve koruyucu özelliği hem bugüne hem de geleceğe rehberlik eden iki yönlü bir olgu olduğu ifade edilmektedir.

İMGE VE KENT İMGESİ

Gerçekliğin zihin üzerindeki yansıması olarak ifade edilen imge kavramı (Keser, 2009); sosyal ihtiyaçlar doğrultusunda kurulan iletişim biçimlerinden birisidir (Ergül, 2021). Montgomery (1998) ise imgeyi bireysel etkileşim ve hislere göre mekânın algılanmasıyla oluşan bir değer” olarak tanımlamaktadır. İmgeler insanoğlunun hayatında 30 bin yıldır yer almakta ve imgelerle etkileşim içinde çeşitli tanımlamalar ve etkileşimler kültür tarihini oluşturmaktadır. Gombrich’e (1976) göre; yaklaşık 15 bin yıl önce İspanya’da Lascoux Mağarası’nda görülen hayvan çizimleriyle anlatılan imgelerin gerçek dünyadaki fiziksel güçlere karşı insanları koruduğuna inanıldığını belirtmiştir. Bu iletişimin kökeni çağın günümüze göre görece daha sinirli teknolojik imkanlarıyla yaratılmış bir toplumsal etkileşimdir. Teknolojik gelişmelerin ardından bu imgelerin yeniden iletişim dilimize kazandırılması emoji, simge ve diğer semboller üzerinden okunabilir (Ergül, 2021). Mitchell (1986) sözcüklerin imgelerden benzerlik, taklit ve andırma olarak farklılıklarını belirtmiştir.

Lynch (1960); çevresel imge bileşenlerini kimlik, yapı ve anlam olarak üç bileşene ayırarak kent kimliğini; bir nesnenin tanımlanmasını ve diğerlerinden ayırt edilmesini sağlayan, tekliği ve özgün olma halini ifade eden kavram olarak tanımlamıştır. Bir toplumun örf, adet, gelenek, görenek gibi kültürel özellikleri, inanç yapısı ve yönetim biçimi gibi özelliklerinin oluşturduğu kültürel kimlik toplumdan topluma farklılık göstermekte ve eşsiz hale gelmektedir. Mekanın toplumu, toplumun ise mekanı şekillendirdiği yaşam alanlarında kentsel imgeler üretilmektedir. Italo Calvino’nun (2002) belirttiği gibi, kentler yaşayan birey ve toplum için birer takas mekanı olup, yalnızca ticaret amaçlı takas değil, aynı zamanda hikayelerin, alışkanlıkların, yaşanmışlıkların ve anıların takas mekanlarıdır.

Kentsel imge ve kimlik olgusu ilk olarak görsel olarak öne çıkan, doğal, coğrafi, kültürel ürünler ve sosyal yaşam normlarını kapsayan çok geniş bir

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

tanımı içermektedir. Kentsel kimlik ve kentsel imgeler uzun bir süreçte kazanılan çeşitli bileşenlerden meydana gelmektedir (Ulu & Karakoç, 2004). Kentsel mekanlar ise; kentlilerin mekana aile belleğin izlerinin yaşatıldığı ve bellekte yer alan kentin toplumsal kimliğinde yaşanmışlıklarla kentsel imgeler oluşturulmaktadır. Toplumsal hafızada üretilen kentsel imgeler, simgesel ve göstergesel kodlarla kentsel belleğin üretimini sağlamakta ve geleceğe aktarılmaktadır (Aytaç, 2007). Bu kapsamda Italo Calvino (2012) kent ve simge ilişkisini “Geometrik rasyonellik ile insan yaşamlarının iç içe geçmiş yumağı arasındaki gerilimi dile getirmek açısından bana daha geniş olanaklar sunan, daha karmaşık bir simge, kent simgesidir” şeklinde tanımlamıştır.

Leppert (2002) imgeleri tanımlarken, madenler gibi kazı çalışmalarında ortaya çıkarılan somut veriler olmadığını vurgulayarak, belirli bir kültürel ortamı yansıtan ögeler olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda kültürel kimliğe sahip kentler ise gösterge ve imgeler alanıdır (Aslanoğlu, 1998). Teknolojik gelişmelerle kentteki imge ve göstergeler ise dijital boyuta evrilmiş ve günümüzde kentler küresel enformasyon kenti imgesi olarak tanımlanmaktadır (Tankut, 2002). Kentler artık imgelerine yatırım yapmaya başlamış ve Lohmann'ın (1997) tanımı ile dijital kent kavramı kullanılmaya başlamıştır.

GÖRÜNMEZ KENTLERİ DİJİTALLEŞTİRMEK

CALVİNO'NUN GÖRÜNMEZ KENTLERİ

Italo Calvino (1972) tümdengelim dayalı kavramsal bir çerçeveye sahip olan “Görünmez Kentler” üzerinden, kentsel bir okuma sunmaktadır. Kentsel mekâna ait imgeler, sosyal göstergeler üzerinden kurgulanarak bozulma ve çürüme, yoksulluk, yabancılaşma, ötekileştirilme, alt-kültürler ve sınıfsal eşitsizliklere dair göstergeleri ortaya koymaktadır (Doğan & Doğan, 2018). Kitapta kullanılan kentsel bağlamda illüstrasyonlar ve kavramsal diyagramlar

yoluyla, mekanlar kurgulanmış, tasvir edilmiş ve soyutlama işlevlerine karşılık gelmektedir. Düşünce ve hayal gücü ile kendine özgü bir dizge yaratırken, hatırlama ile mekân arasında organik bir bağ kurmaktadır. Zihinsel imgeler ise çağrışımlar ve hayal gücü, hafızanın aktarımında etkin rol oynamaktadır (Gürleyen, 2020).

“Görünmez Kentler” isimli kitap Moğol İmparatoru Kubilay Han ile gezgin Marco Polo arasında geçen diyaloglardan oluşmaktadır. Kitap göstergeler üzerinden kurgulanan elli beş kentin betimlenmesinden oluşmaktadır. Marco Polo Kubilay Han’a kentleri camdan, demirden, bakırdan, topraktan veya bambudan gibi pek çok malzemelerle tasvir ederek, ruhtan, inançtan, hayalden ve rüyadan yapılmış kentler olarak farklı imgeler kullanarak anlatmaktadır. Kitapta kentlerin tasvirinde; kentler ve anı, kentler ve arzu, kentler ve göstergeler, ince kentler, kentler ve takas, kentler ve gözler, kentler ve ad, kentler ve ölümler, kentler ve gökyüzü, sürekli kentler, gizli kentler olmak üzere on farklı kategori kullanılmıştır.

GÖRÜNMEZ KENTLERİ GÖRÜNÜR KILMA

Bu çalışmada Calvino’nun “Görünmez Kentler” kitabında birbirinden farklı anlamlar taşıyan ve göstergeler üzerinden betimlenen kentlerin, bireylerin zihinlerinde ne şekilde oluştuğunu belirlemek amaçlanmıştır. Bu kapsamda Amasya Üniversitesi Tasarım MYO’da Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü öğrencilerinin zihinsel imgelerinde oluşan mekanları tasarımları beklenmiştir. Çalışma kapsamında Calvino’nun göstergeler ve izlerinin SketchUP programı kullanılarak modellemeleri ve animasyonlarının oluşturulması istenmiştir. Bu kapsamda öğrencilerin hazırladıkları Armilla, Bauci, Fillide, Sofrania, Smeraldina, Zaira, Zenobia ve Zora kenti olmak üzere toplam sekiz görünürleştirilen kent örneği aşağıda verilmiştir:

Armilla Kenti

Calvino (2002); Armilla kentini duvarı, tavanı ve döşemesi olmayan, evlerin yerine yükselen su borularından oluşan bir kent olarak tanımlamıştır. Kentin ya yarım kaldığından ya da yıkıldığından bahsetmiştir. Kentte yalnızca su tesisat boruları, lavabolar ya da banyo küveti ya da fayansların olduğunu belirtmesine rağmen, ıssız bir kent olmayan Armilla'nın su perilerinin yönetiminde kaldığını belirtmiştir. Armilla kentini modelleyen ve animasyonunu oluşturan öğrenci, su borularından oluşan orman ve su perilerin yaşadığı kentin betimlemesini ele alarak, ütöpik bir kent olarak tasarlamıştır (Şekil 1). Betimlenen kent kapsamında öğrenci Armilla kentini, rengarenk daralan ve kalınlaşan su borularına bağlanan klozet, lavabo, küvet gibi elemanları ile kenti görselleştirmiştir.



Şekil 1. Armilla kentinin öğrenci belleğinde modeli.

Bauci Kenti

Calvino (2002); Bauci kentini bulutların üstünde görünmeyen, ince direklerin taşıdığı bir kent olarak tasvir etmektedir. Merdivenlerle yukarıya çıkılan kentin üst kısmında her şey bulunduğu için kentliler üst kısmı

kullanmaktadırlar. Bu kapsamda öğrenci Bauci kentini, bulutların üstünde merdivenlerle çıkılan ütöpik bir kent olarak tasarlamıştır (Şekil 2). Animasyonda farklı boyutlarda mekanlar yer alırken, kentin merkezinde ise yaşayanların kullanabilecekleri alışveriş alanı yer almaktadır.



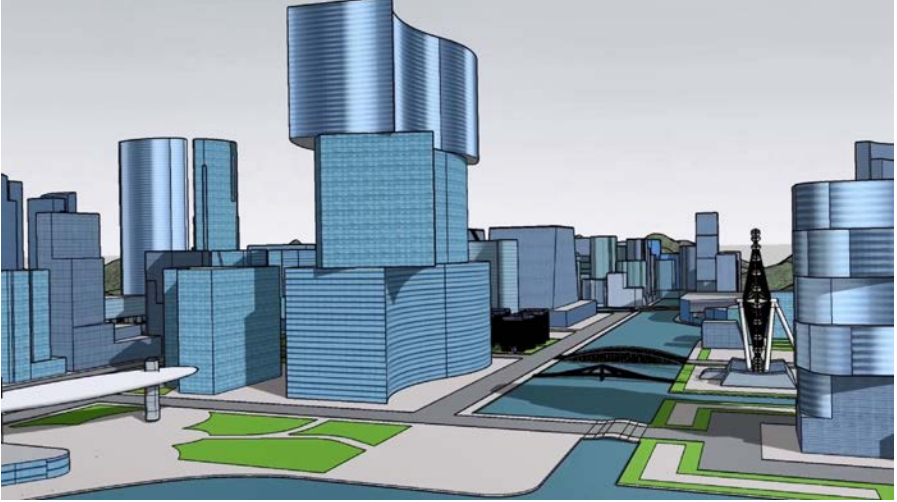
Şekil 2. Bauci kentinin öğrenci belleğinde modeli.

Fillide Kenti

Calvino (2002), Fillide kentini kanalların üzerinde yer alan kavisli, üstü kapalı, kirişli, işlemeli, asma köprüler gibi çeşitli binbir türlü köprü olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Fillide’de çift kanatlı kemerli pencereler, dar ve sivri kafesli pencereler, konik, üstlerinde aypencere ya da gülpencereler gibi çeşitli pencerele sahip yapılar bulunduğunu ve iri çakıllar, büyük karo taşlar, parke taşlar, küçük taşlar, beyaz mavi seramik levhalar gibi çok çeşitli yer döşemelerinin olduğunu betimlemiştir. Öğrencinin tasarladığı Fillide kentinin animasyonu için hazırladığı model incelendiğinde (Şekil 3); içinden kanallar geçen kentte yüksek katlı rezidanslar olduğu görülmektedir. Kanallar üzerinde asma, kavisli, üstü kapalı ve trabzanları işlemeli köprüler tasarlanmıştır. Fakat çeşitli pencereler ya da döşemelerin modelde yer almadığı görülmektedir. Öğrencinin belleğinde kent yalnızca çeşitli köprüler

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

ve yüksek katlı yapılar olarak yer edinmiştir. Ayrıca öğrenci kenti ütopyik bir kent olarak değil, modern ve yeni inşa edilen yüksek katlı rezidans ve gökdelenlerden oluşan şehir olarak görünür hale getirmiştir.



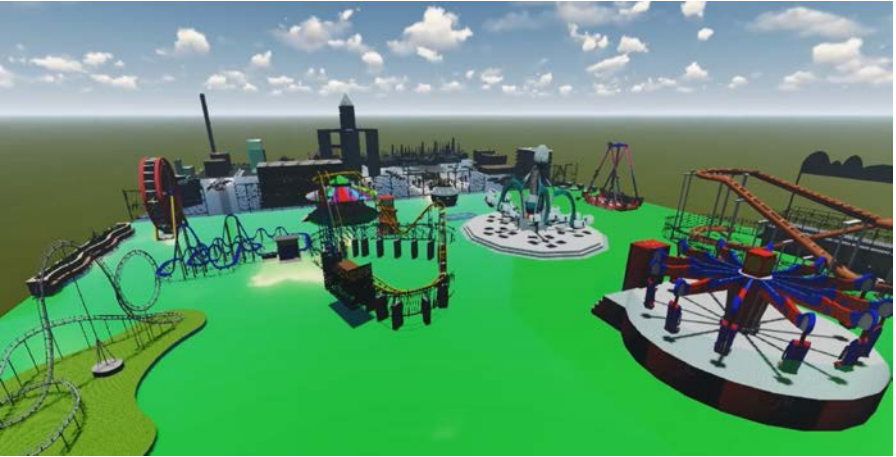
Şekil 3. Fillide kentinin öğrenci belleğinde modeli.

Sofrania Kenti

Calvino'nun (2002), Sofrania kenti iki yarım kentten oluşmaktadır. Kentin yarısı fabrikalar, bankalar, büyük binalar, okul ve mezbahadan oluşurken, diğer yarısında dönme dolap, hız treni, atıklarınca ve sirk çadırından oluşmaktadır. Bu kapsamda öğrencinin modellediği Sofrania kenti incelendiğinde; hastane, fabrika ve büyük binalardan oluşan şehrin bir yarısını karanlık ve bulutlu ve koyu renkler kullanılarak tasarladığı görülmektedir (Şekil 4). Öğrencinin belleğinde kentin diğer kısmı olan lunapark ise canlı ve neon renkler kullanılarak daha eğlenceli olarak yer ettiği görülmektedir (Şekil 5). Bir kentten diğerine geçerken ışık, müzik ve ritim değişerek farklılığı ortaya koymuştur.



Şekil 4. Sofrania kentinin yarısının öğrenci belleğinde modeli.



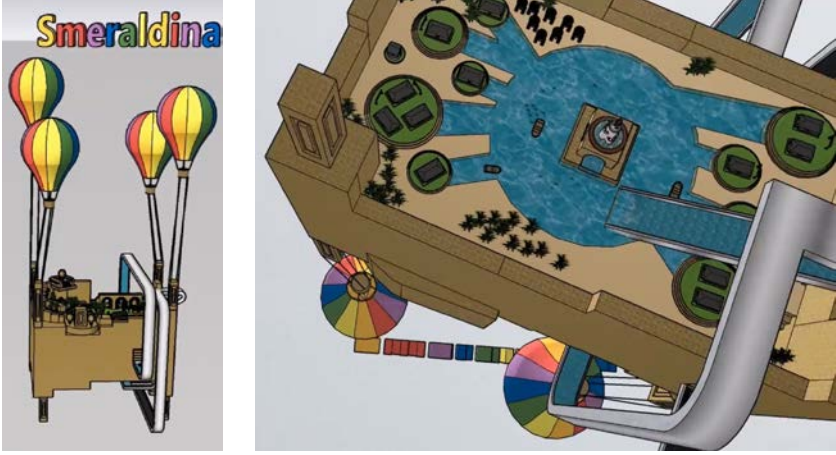
Şekil 5. Sofrania kentinin diğer yarısının öğrenci belleğinde modeli.

Smeraldina Kenti

Calvino'nun (2002) alttan ve üstten geçen kanal etrafında su ve karayolundan oluşan kenti Smeraldina, su ve kara şehri olmak üzere iki kentten oluşmaktadır. Öğrenci ise bu kenti kara ve su bölgesi olmak üzere birbirine ters ama tekne ile ulaşımın sağlandığı bir su kanalıyla bağlanan iki kenti tasvir etmiştir (Şekil 6 ve Şekil 7). Bu kapsamda tasarladığı ütopyik şehir uçan bir kent

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

olup, su ve kara arasında kıvrımlı yollardan oluşmaktadır. Öğrenci iki kent tasarlayarak birbirinden farklı iki kenti kanallarla bağlamış ve kentsel imgeleri birleştirmiştir.



Şekil 6. Smeraldina kentinin su bölgesinin öğrenci belleğinde modeli.



Şekil 7. Smeraldina kentinin kara bölgesinin öğrenci belleğinde modeli.

Zaira Kenti

Calvino (2002), Zaira kentinden merdivenli yollardan oluşan ve çatıları kurşun levhalı evlerden oluştuğunu bahsederken, aslında kentin özelliklerini yansıtan özelliklerin toplumun yapısını yansıttığını ifade etmiştir. Anılar kenti olan Zaira, kraliçenin düğün alayı güzergahından, saçak üzerinde yürüyen kediye, iskelede duran harp gemisinden, birbirlerine çeşitli kent hikayeleri anlatan yaşlı amcalara kadar geçmişe dair pek çok anıdan oluşmaktadır. Bir kentin kimliği yapısal çevrenin yanı sıra kültürel yapısıyla da şekillenmektedir. Zaira kentiyile kentin imgelerinden olan toplumun gelenek-görenekleri, örf-adetleri, dini yapıları, anıları ve geçmişinden meydana gelen kentsel bellek mekanları tasvir edilmiştir. Öğrencinin tasarladığı Zaira kentinin animasyonu için hazırladığı model incelendiğinde (Şekil 8); deniz kenarında bir kent olduğu, iskeledeki savaş gemisi, kraliçenin düğün konvoyunun geçeceği sokakta donatılan süslemeleri ve iskeleye oturmuş kraliçeyi tasvir etmiştir. Öğrenci Zaira kentini anılarla tasvir etmeye çalışarak, kentin bellek mekanlarını ifade etmeye çalışmıştır.



Şekil 8. Zaira kentinin öğrenci belleğinde modeli.

Zenobia Kenti

Kurak toprak üstüne kurulmuş olan Zenobia kentini Calvino, uzun kazıklar üzerinde yükselen ve seyyar merdivenlerle birbirine bağlanmış farklı

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

yüksekliklerde bambu evlerden oluşan kent olarak belirtmiştir. Kent konik çatılı cam köşk, su varilleri ve rüzgargüllerinden oluşmaktadır. Kent birbirinin bir parçası olarak gelişmiş ve aynı kent planına sahip olarak büyümüştür. Bu kapsamda öğrencilerin Zenobia kentini farklı şekillerde modelledikleri görülmektedir. Bunlardan birincisinde öğrenci (Şekil 9) çölün ortasında inşa edilmiş, bambu sütunların üzerinde yükselen ve birbirine asma köprülerle bağlanan yapılardan oluşan bir kent modellemiştir. Bu projede farklı katmanlardan oluştuğu ve evlerin konik çatılı olduğu görülmektedir. Bu kapsamda öğrencinin kentin yapısal kimliğini projesinde yansıttığı görülmektedir.



Şekil 9. Zenobia kentinin birinci öğrenci belleğinde modeli.

İkinci öğrenci Zenobia kentini modellerken (Şekil 10), farklı yüksekliklerde bambu evler ve su depoları tasarlamıştır. Bu yapılar birbirinden farklı malzemede ve renkte olup, çatı formları farklıdır.



Şekil 10. Zenobia kentinin ikinci öğrenci belleğinde modeli.

Üçüncü öğrenci ise (Şekil 11); bir su deposu etrafında yerleşen üç farklı yüksekliklerde bambudan inşa edilmiş evlerden oluşan bir Zenobia kenti modellemiştir. Üçgen kesitli evlerin çatısı düz olarak tasarlanırken, üzerinde rüzgar gülleri bulunmaktadır. Öğrencilerin tasarladığı Zenobia kentleri incelendiğinde, bina formu, çatı şekli, yükseklikleri, su deposu veya rüzgar gülleri gibi kentin kimliğini oluşturan bileşenlerde farklılıklar olduğu görülmektedir.



Şekil 11. Zenobia kentinin üçüncü öğrenci belleğinde modeli.

Zora Kenti

Calvino'nun anılar kenti olarak nitelendirdiği bir başka kent olan Zora kenti imgelerden oluşmaktadır. Nehir kıyısındaki kentte bakır saat, berberin çizgili perdesi, dokuz fiskiyeli çeşme, cam kule, aslan heykelleri, Türk hamamı ve tanrı heykelleri gibi farklı simgelerden oluşmaktadır. Kentin imgeleriyle aynı kalan ve değişmeyen bir kent olduğu belirtilmiştir. Anılarla ve imgelerle donatılmış olan Zora kentinin animasyonu için hazırlanan model incelendiğinde (Şekil 12); öğrencinin nehir kıyısına kurulmuş tarihi kimliği olan bir kentte yükselen bakır saat ve diğer simge yapılar, yol boyunca sıra evler ve amfityatro tasarladığı görülmektedir. Bu kapsamda öğrencinin kentin imgelerini tasarıma aktardığı ve belleğinde kalan mekanların kimlik öğeleri olduğu belirlenmiştir.



Şekil 12. Zora kentinin öğrenci belleğinde modeli.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Kentler kentsel boşluklar ve doluluklar olmak üzere iki ayrı gruba ayrılmaktadırlar. Yollar, sokaklar, caddeler, meydanlar, parklar ve diğer kamusal mekanlar kentsel boşlukları oluşturmaktadır. Kentteki yapıcı çevreyi oluşturan ve insan eliyle inşa edilmiş konutlar, ticaret alanları, kamusal

binalar, tarihi yapılar, köprüler, totemler ve diğer kent imgeleri ise kentsel dolulukları oluşturmaktadır. Bu yapıların yere özgü özellikler taşımasıyla yerleşim alanlarının yerel kimlikleri oluşmaktadır. Kentlerin kimliklerinin toplumdaki yansımaları ve hafızadaki yeri ise kentsel bellek olarak tanımlanmaktadır. Toplumun ya da toplumdaki bireylerin belleğinde kentsel imgelerin yer edinmesiyle mekanın imgelemi oluşmaktadır. Bireylerin anıları, olaylar ve kişiler mekandaki kolektif belleği oluşturarak, kentteki referans noktalarını ve bu değerlere iz taşıyan mekanları oluşturmaktadır. Bu kapsamda kentleri imgeleri, anıları ve bellekteki izleriyle “Görünmez Kentler” olarak ifade eden ve betimleyen Calvino’nun kentlerinin bir stüdyo deneyiminde incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç kapsamında Armilla, Bauci, Fillide, Sofrania, Smeraldina, Zaira, Zenobia ve Zora kenti olmak üzere toplam sekiz kentin imgelerinin bellekte yarattığı izlerinin görselleştirilmesi hedeflenmiştir. Öğrencilerin kent modelleri üzerinden çıktıkları incelendiğinde; yapısal çevre, kentsel boşluklar ve kentteki imgeleri üzerinden görselleştirdikleri görülmüştür. Dijital kentlerde Calvino’nun betimlediği yerleşimin malzeme özellikleri, çatı formları, bina tipolojileri, ışık, renk gibi mimari ve sanatsal detaylarla yerleşim yerlerinin yere özgü niteliklerini ve kent imgelerini yansıttıkları dikkat çekmektedir.

BİLGİLENDİRME

Belirtilen ders kapsamında makalede kullanılan modelleri hazırlayan öğrenciler şu şekildedir: Öğrenci 1: Merve Güney, Armilla kenti (Şekil 1), Öğrenci 2: Mustafa Gönül, Bauci kenti (Şekil 2), Öğrenci 3: Samet İşlek, Fillide kenti (Şekil 3), Öğrenci 4: Furkan Buğra Aymaz, Sofrania kenti (Şekil 4, Şekil 5), Öğrenci 5: Nisanur Kılınç, Smeraldina kenti (Şekil 6, Şekil 7), Öğrenci 6: Zehra Tunç, Zaira kenti (Şekil 8), Öğrenci 7: Barış Gazeloğlu, Zenobia kenti (Şekil 9), Öğrenci 8: Anonim, Zenobia kenti (Şekil 10), Öğrenci 9: Miraç Börekçi, Zenobia kenti (Şekil 11), Öğrenci 10: Barış Erkan, Zora kenti (Şekil 12).

KAYNAKÇA

- Acar Ata, İ. ve Başar, M.E. (2021). Mimari Miras Yapılarına Önerilen Yeni İşlevlerin Kullanıcı Katılımlı Seçim Sonuçlarının Bellek Aktarımı Bağlamında Değerlendirilmesi: Uluğaç Rum Okulu Örneği. *Humanities Sciences*, 16(2), 89-106.
- Acar Ata, İ. ve Başar, M.E. (2023). Kültürel Mirasın Sürdürülebilirliği İçin Dijital Kentsel Bellek Aktarım Modelinin Uygulanması. *ICONARP Uluslararası Mimarlık ve Planlama Dergisi*, 11(1), 271-292.
- Aslanoğlu, R. (1998). *Kent, Kimlik ve Küreselleşme*, Bursa: Asa Yayınları.
- Aytaç, Ö. (2007). Kent Mekanlarının Sosyo-Kültürel Coğrafyası. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 199-226.
- Binder, T. (2005). Toplum arzuladığı belleği yaratır / Taner Akçam'ın kolektif bellek kavramı. *Virgöl Dergisi*, 85, 11-14, İstanbul.
- Boyer, M. C. (1994). *The city of collective memory: its historical imagery and architectural entertainments*. Cambridge: MIT Press.
- Calvino, I. (2002). *Görünmez Kentler*. (Işıl Saatçioğlu, Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Cihangiroğlu, M. S. (2019). Bellek Mekanlarının Değer Algısı ve Değişimi Üzerine Bir İnceleme: Ankara Tren Garı. [Sanatta Yeterlik Tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Doğan E. ve Doğan, E. (2018). Kent ve Anti-Gösteri: İstanbul'un Sine-Masal İmgeleri. *Sinecine*, 9(2), 111-130.
- Ergül, N. (2021). Göstergebilimsel İmge Analizi: "Muhsinbey Film Afişi Örneği", *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7(44), 1608-1612.
- Forty, A. (1999). *The Art of Forgetting*. Londra: Bloomsbury Academic.
- Gombrich, (1976). *Sanatın Öyküsü*, Ankara: Remzi Kitabevi Yayınları.

- Gürleyen, T. (2020). Hafıza Arakesitinde Yazınsal Mekânın Göstergebilimsel Anlatısı. İdealkent, 11(31), 1789-1811
- Gürleyen, T. (2020). Hafıza Arakesitinde Yazınsal Mekânın Göstergebilimsel Anlatısı. İdealkent, 11(31), 1789-1811.
- Halbwachs, M. (2018). Kolektif hafıza (B. Barış, Çev.). Ankara: Heretik.
- Keleş, R. (1993). Kentleşme Politikası, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Keser, N. (2009). Sanat Sözlüğü, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Leppert, (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi. (İsmail Türkmen, çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Light, D. (2004). Street names in bucharest, 1990–1997: Exploring the modern historical Geographies of Postsocialist Change. Journal of Historical Geography, 30, 154–172.
- Lohmann, W. (1997). Die telematische Stadt-das Pilotprojekt Multimedia Gelsenkirchen”, die innovative Verwaltung, Heft, 2.
- Lynch, K., 1960, The Image of The City, Cambridge: Technology Press.
- Mitchell, (1986). Iconology: Image, Tex, Ideology. Chicago and London: The Universty of Chicago Press.
- Montgomery, J. (1998). Making a city: Urbanity, vitality and urban design, Journal of Urban Design, 3(1), 93-116.
- Nora, P. (2006). Hafıza Mekânları, Ankara: Dost Kitabevi.
- Öymen, N. ve Pulat, G. (2009). Bellek ve mekan ilişkisi üzerine bir model önerisi. İTÜ Dergisi, 2(8), 145-155.
- Pamir, H. (2001), Yer Hissi, XXI Dergisi, Tepe Yayıncılık, 6, 22-27.
- Pamir, H. (2001). Yer hissi. XXI Mimarlık Kültürü Dergisi, 22-27.
- Rossi, A., (2006). Şehrin Mimarisi. İstanbul: Kanat Kitap.

Calvino'nun Görünmez Kentlerine Farklı Bir Bakış: Görünür Hale Getirerek Dijitale Taşımak

Serim, S. (2006). Yapılı Çevre Üzerinden Mimarlık Bilgisinin Üretilmesi: Eleştirel Bir Değerlendirme. (Yayın No. 223697) [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Shaukland, G. (1996). Tarihi Değeri Olan Kentlere Neden El Atmalıyız, Cogito, (8), 23-35.

Şensoy, G. (2017). Bellek Mekânı Olarak Kent ve Kentin Müze Olma Hali. İstanbul: Beykent.

Tankut, G. (2002). Yeniden Tanımlanan Kent, Bilim ve Teknik Dergisi, Ekim-Aralık, 1-15.

Ulu, A. ve Karakoç, İ. (2004). Kentsel Değişimin Kent Kimliğine Etkisi, Planlama, 3, 59-66.

Yeşilyaprak, B. (2008). Eğitim Psikolojisi. Hayat Ağacı Yayınları, 289-299.