

CELAL ABDİ GÜZER İLE SINEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR SÖYLEŞİ

Gülbin Paytar, Süheyla Tolunay, Emre İşlek

Süheyla Tolunay (ST): Abdi Hocam, öncelikle Sekans Sinema Kültürü dergisi Sinema ve Mimarlık İlişkisi dosyası kapsamında söyleşi talebimizi kabul ettiğiniz ve bizi ODTÜ Mimarlık Fakültesi'nde misafir ettiğiniz için teşekkür ederiz. ODTÜ Mimarlık mezunu Gülbin Hanım'a da bize söyleşi teklifiyle geldiği ve sizinle görüşmemize vesile olduğu için teşekkür ederiz. Sizden kısaca bahsedecek olursak, lisans derecenizi 1982'de ODTÜ'den aldıktan sonra yüksek lisans ve doktora çalışmalarınızı yine ODTÜ'de tamamladınız. İngiltere'de New Castle upon Tyne Üniversite'sinde mimarlık eleştirisi üzerine doktora çalışması yaptınız, ders verdiniz. Halen ODTÜ'de mimarlık eleştirisi üzerine ders vermekte, dördüncü sınıf proje stüdyosu yürütücülüğü yapmakta, eleştiri yazıları yazmakta, kentsel ve mimari projeler yapmakta ve ayrıca Türkiye'deki mimarlara dair bir arşiv oluşturmak amacıyla mimarlarla söyleşiler yapmaya devam etmektedir. Bütün bunlara ilave olarak da mimarlığın farklı disiplinler/alanlarla olan ilişkisi üzerine kitaplar derliyorsunuz. Bunlardan bir tanesi de 2023 yılında Fol Yayınları'ndan çıkan *Sinema ve Mimarlık* kitabı. Kitap, derleme bir kitap ve on bir makaleden oluşuyor. Kitaba katkı sağlayan yazarlar genel olarak mimarlık ve sinemanın birbirlerinden yararlanma, birbirlerini etkileme ve birbirleri üzerine söz söyleme biçimlerine odaklanıyor, diyorsunuz önsözde. "Sinemanın Mimarlık Üzerine Söyledikleri: Bir Eleştiri Biçimi Olarak Sinema" makalenizde de bütün yazılara altlık oluşturuyor ve sinema-mimarlık ilişkisini çok geniş bir çerçevede irdeliyorsunuz. Bu girizgâhtan sonra sözü Gülbin Hanım'a bırakıyorum.

Gülbin Paytar (GP): *Kitapta mimarlık öğrencisi olarak ve daha sonraları mimarlık bölümünde öğretim görevlisi olarak sinema ile ilişkisini anlatıyorsun ve hatta bir dönem sinema ve mimarlık ilişkisi üzerine ders*

açtığından söz ediyorsun. Bu konuda belli sayıda tez çalışması yapıldığını da anlıyoruz. Bugün mimarlık eğitiminde sinema derslerinin geleceği ne durumda?

Abdi Güzer (AG): Aslında ben ODTÜ’de öğretim görevliliğimin ilk yıllarında açtım sinema ve mimarlık ilişkisi üzerine olan dersimi. Derse benim yanımda Ece **Acarlar** da yarı zamanlı olarak geliyordu. Ece, Boğaziçi Tarih’ten mezun olduktan sonra Fransa’da sinema okumuş, dolayısıyla sinemanın içinden biriydi. Sinemayla ilgili arka plan tartışmaları Ece üstleniyor, ben de mimarlıkla ilgili kısa metrajlı filmlerin üretildiği atölye çalışmalarını ilgilendiriyordum. Çok sayıda kısa film ürettik, sinemayı mimarlık ve tasarımın bir parçası haline getirmeye çalıştık.

ST: Peki, Mimarlık Fakültesi’nde sinema ve mimarlık ilişkisi üzerine bir ders açma fikri nasıl çıktı?

AG: Şöyle çıktı; 1980’lerin başında bir grup mimarlık öğrencisi olarak “Mimarlık Öğrencileri Buluşması” kapsamında Danimarka’nın Aarhus kentine gittik. Orada mimarlık fakültesinin içinde bir film atölyesi vardı ve yaz okulunda mimarlıkla ilişkili bir film atölyesi düzenlenmişti. Biz de bu atölye çalışmasına katıldık. Atölyenin başında sinemadan çok iyi anlayan biri vardı, onun desteğiyle **Unknown City** adında kısa metrajlı bir film yaptık. O atölyede şunu yapıyorlardı: Yıl 1984-85, o zaman 3D yok, maketlerin içinde küçük kameralar vardı. Onlarla gezilmesi, maketlerin insan gözünden çekilmesi veyahut birtakım projeksiyonların üst üste getirilmesi gibi tasarıma destek verici şeyler yapıyorlardı. Bir de bu düzeni, altyapıyı kurduktan sonra mimarlık öğrencilerini de bu tekniklerle yakınlaştırıyorlardı. Ben de buna benzer bir şeyi acaba burada yapabilir miyiz diye düşündüm. Ve böyle bir şeye başladık. Ama teknik altyapılar çok sınırlı, cep telefonunun bile olmadığı bir dönemden bahsediyoruz. Benim ısrarımla ODTÜ Mimarlık Fakültesi’ne demirbaş olarak Sony’nin taşınan kameralarından alındı. Ve birkaç sene arka arkaya çok güzel atölye çalışmaları yaptık, kısa metraj filmler yaptık ve onları da ODTÜ’de gösterdik. Çok heyecan vericiydi. Fakat sonra Ece İstanbul’a taşındı, ben de doktora araştırması için İngiltere’ye gittim, ders kesintiye uğradı. Döndükten sonra da devam etmedim. Ama üzerime yapışan “sinemayla ilgilidir” etiketi nedeniyle benim uzmanlık alanım olmamasına rağmen yavaş yavaş öğrenciler bu konuda benimle tez yapmaya başladılar. Birkaç tane tez çıkınca bu işi sürdürmeye devam ettim. **Gül Kaçmaz**, sinemayla ilgili tez yapan ilk öğrencimdir. Bu böyle uç uca eklendi, işin içine edebiyat girdi bir yandan. Edebiyat

ve mimarlık ilişkisi üzerine tezler yapıldı. Sonra sinema ve edebiyatı mimarlıkla birleştiren tezler yapıldı. Böyle kendi kendine bir havuz oluştu.

ST: *Şu anda devam etmiyor o zaman, sinema mimarlık ilişkisi üzerine olan dersiniz?*

AG: Şu anda doğrudan sinema üzerine bir ders vermiyorum ama sinema örnekleri hem stüdyo derslerimin hem de mimarlık eleştirisi dersimin tamamlayıcı parçası. ODTÜ bünyesinde Görsel İşitsel Sistemler Araştırma Merkezi (GİSAM) var. Orada sinemayla ilgilenen çok kişi var. Mimarlık ve sinema üzerine doğrudan bir ders olmasa da yüksek lisans ve doktora düzeyinde epey çalışma var.



ST: *Sinema ve mimarlık birbirini çok besleyen iki alan. Yurt dışında bazı mimarlık okullarında örneğin Cambridge Üniversitesi'nin Mimarlık bölümünde "video - bilgisayar - animasyon" dersi, proje için önemli bir yere sahipmiş. François Penz mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi tarihsel boyutta inceliyor ve dijital teknolojideki ilerlemelerle elde edilen yeni tasarım araçlarının kullanımını mimarlık öğrencilerine öneriyor.*

AG: Bu ilişki giderek daha organik hale geldi. Demin konuştuğumuz birtakım dijital tekniklerin gelişmesiyle filmlerin mekânlarını bilgisayar ortamında gerçekçi

veya gerçekçi olmaya yakın bir şekilde tasarlamak mümkün olduğu için bir sürü mimar bu alana kaymaya başladı. Epey bir alt tasarım alanı haline geldi. Bir de -kitapta da çok bahsediyorum- kesişen zeminleri var. Üç noktada kesişme var. İlki; üretim yöntemleri, demin konuştuğumuz eskiz, eskizin dönüştürülmesi, *snopsis* süreci, *storyboard* süreci. Bu arada *storyboard* sürecini bir miktar bizim eskiz sürecine benzetiyorum. İkinci aşamada anlama ve anlatma yöntemlerinde birtakım benzerlikler var. Benzer “izm”leri kullanıyoruz, dil diyoruz mesela. Bunlar sadece sinema ve mimarlıkta değil sanatın pek çok dalında kesişen gramerler, ortak noktalar. Üçüncü olarak da sonuç ürünün eleştirilmesi ve değer bulmasıyla ilgili bir ortak zemin var. Eleştiri dediğimiz alan, mimarlık eleştirisi dediğimiz ya da sinema eleştirisi dediğimiz alan yine bazı ortak benzerlikler ve referanslar barındırıyor. Bunun kesişme noktası büyük bir sanat şemsiyesi ama kendine özgü farklılıkları var. Bu üç ayrı alan da kesişince ister istemez organik bir bağ oluşuyor. Örneğin mimarlıkta kullandığımız simetri, dil bütünlüğü, süreklilik, kontrast gibi pek çok kavramın aslında diğer sanatlarda karşılığı var. Aslında çoğunun kökü edebiyat. Dil dediğiniz zaten, edebiyattan başlayarak geliyor ve biz de edebiyat eleştirisine benzeterek bir eleştirel zemin oluşturmaya çalışıyoruz. O açıdan birtakım ortaklıklar var.

Emre İşlek (Eİ): Kitaptaki makalenizde sinema ve mimarlık arasındaki sayısı oldukça fazla olan ortaklıktan en çok eskiz-storyboard benzerliği ilginç gelmişti bana. Gülbin Hanım’la da sohbet ederken eskizin konusu geçmişti. Eskiz artık mimarlık öğrencileri tarafından kullanılmıyor. Ders verdiğim disiplinler arası stüdyolarda çocukların eskiz ve çizim yapamadığını görüyorum. Eskizin bir düşünce biçimi olduğunu anlatıyorum, şaşırıyorlar.

AG: Çok haklısın.

ST: Bazı yönetmenler de artık storyboard kullanmadığını ifade ediyor ama bazıları mutlaka storyboard kullandıklarını çünkü bu sayede filme daha hâkim olduklarını söylüyorlar. Siz de kitabınızda mimar bir öğrencinizin sinema alanına kaydığından, bir öğrencinizin de filmler için dekor-mekân tasarladığından bahsediyorsunuz.

AG: Evet. Bir tane de tez öğrencim var, kitapta da yazısı var, **Ayça Akay**. O mesela İstanbul’daki **Kubrick** sergisinin mimarisi, tasarımı ve proje koordinatör

asistanlığını üstlenmişti. Ben **Kubrick**'in yurtdışındaki bazı sergilerini gezdim, orada mimarların **Kubrick**'le beraber çalışarak yaptıkları eskizler ve çizimler var.

Eİ: ODTÜ'de öğrenciler eskiz yapıyorlar mı?

AG: Azaldı giderek. 3D her şeyi çok kolaylaştırdı ve alıştılar ona, tasarımı 3D ile hemen ayağa kaldırdıkları için 3D'yi ve *render*'ı (gerçekçi görüntü) biraz eskiz gibi kullanıyorlar artık aslında.

Eİ: Tabii bu programlar düşünsel süreci atlayarak sadece sonuca hızlıca ulaşmak için kullanıldığında öğrenciye bir şey vermiyor ne yazık ki.

AG: Vermez tabii.

Eİ: Öğrenciler eskiz yaparken yaşadığı süreci bu programlarda yaşayamıyorlar, eskiz yaparken aynı zamanda düşünüp, kendi çizimlerinden geribildirim alıyorlardı, bir nevi diyalog kuruyorlardı kendi tasarımlarıyla.

AG: Eskiz eleştirel bir düşünce biçimidir. Çünkü üst üste koyup karşılaştırarak neyin olup neyin olmayacağını, alternatifleri şeffaf biçimde bir arada görürsün. O süreç başka bir yere evriliyor. Bir de *rendering*'de şöyle bir problem var; hazır çok kütüphane var. Seni tipolojik ve klişe olana yönlendiriyor. Öğrenci malzeme kütüphanesini açıyor, orada ne varsa onu kullanıyor. Onun dışında kendisi bir şey yaratmak için bir şey yapmıyor. O eleştirel düşünceyi, tipolojik düşünceye doğru itiyor.

ST: Animasyon filmlerinde de 3D modeller ve malzemelerden oluşan kütüphaneler var örneğin.

AG: Tasarım, ister sinema olsun, ister roman olsun, ister mimarlık olsun, aslında çok seçenekli bir dünyada ne yapacağına karar vermek olduğu kadar, belki de daha çok neyi geride bıraktığımızdır. Onun için bir yarışmada ya da başka bir şeyde aslında karar verilmiş şey aynı zamanda elenmiş şeyleri de temsil ediyor. Teorik olarak yaklaşıldığında, sinemada da mimarlıkta da başka sanatlarda da tasarım en az iki şeyin bir araya getirilerek yeni bir anlam üretilmesi söz konusu. İşte iki insan karşılaşıyor, bisiklet yolda gidiyor, güneş doğuyor... Mimarlıkta da bir duvarla başka bir duvar ya da yer bir araya geliyor, en basit hali bu. Ondan sonra buna yeni elemanlar eklendikçe iş karmaşık hale gelmeye başlıyor. Şimdi ben diyorum ki teorik olarak baktığımızda bu alternatiflerin bir aradalığı için matematiksel olarak, geometrik olarak sonsuz seçenek var. Yani aslında teorik olarak çok zor bir iş,

sonsuz sayıdaki alternatif arasından seçmek. Bunun için iki şeye dayanıyoruz. Bir tanesi; dayanak noktalarımızı arttırıyoruz. Örneğin benim kişisel bir pozisyonum var, ben minimalistim, şu malzemeleri asla kullanmam, benim yapılarım şöyledir diyerek kişisel bir pozisyon atayabiliyorsunuz. Veya var olan bir pozisyona angaje olabiliyorsunuz. Bunu yönetmenler de yapıyor. Sonuçta bu pozisyon bir kere eleme etme işini hızlandırıyor. İkincisi ideolojik bir boyut katıyorsunuz, yani tarzla ilgili değil ama ben dünyayı şöyle görüyorum, şöyle düşünüyorum, bunun peşinden gidiyorum, bununla süreklilik kuruyorum diye. Bir de şu çok önemli, teorik olarak sonsuz dediğimiz alternatifler anlamsal olarak sonsuz değil.

ST: Edebiyatta da anlamsal olarak alternatiflerin sonsuz olmaması benzeri bir şey okudum geçenlerde. Hakan Bıçakçı Alakalı Filmler kitabında Georges Polti'nin bir çalışmasına değiniyor. Polti, The Thirty-Six Dramatic Situations (Otuz Altı Dramatik Durum) kitabında dünya üzerinde sadece 36 konu olduğunu, tüm hikâyelerin de bu 36 maddelik listedeki temaların kombinasyonundan ibaret olduğunu iddia ediyor.

AG: Aynı şey mimarlık ve sinemaya da adapte edilebilir ama sonuçta anlamsal farka odaklanıyoruz biz. Ama en son temsiliyet aşamasında, yani üçüncü aşamada iki yapı birbirine hiç benzemese bile -işte tipolojik dediğim benim- anlamsal olarak aynı şeyi söylüyor olabilir. Yani kent içi apartmanlara dikkatli baktığınızda her birinin cephesi farklıdır, büyüklüğü farklıdır, yüksekliği farklıdır ama aynı yaşam tarzını empoze eder, aynı kurguya sahiptir, dili üç aşağı beş yukarı benzerdir. Bunu aslında sinemada da görüyoruz. Öykü farklılaşıyor belki ama özellikle dijital platformlarda yayınlanan çok sayıda dizinin de, ısmarlanmış filmin de bu tipolojik kurguya oturtulduğunu düşünüyorum. Mimaride de öyle. Bir alışveriş merkezine gidiyorsunuz, dünyanın neresine giderseniz gidin büyük benzerlikler taşıyor.

Eİ: Tüketici davranışlarını, karlılığı maksimize edecek şekilde düzenlemek üzere...

AG: Aynen öyle... Sonuçta bir fizibilite, bir yatırım verimliliği, tüketici davranışı var. Aslında bu tipolojinin dışına çıkmak risk almak anlamına geliyor. Sinemada da mimarlıkta da. Sinemada bu çok açık görülüyor. Birtakım bakanlıkların, vakıfların fonlarıyla çekilen gişe filmi dediğimiz ısmarlama filmler var. Bunlar yeni tipolojileri deniyorlar. Aslında baktığınız zaman binaların da biçimsel olarak büyük farklılıkları olmasına rağmen anlamsal olarak çok büyük farklılıkları yok. İşte cam kule yapıyorsunuz, ortada bir çekirdeği var, herkes etrafında kendi düzenlediği

ofislerde yaşıyor. Ama hayata dokunma anlamında o yapı size bir şey katmıyor ama görsel bir obje olarak, bir pazar değeri olarak var. Sonuçta mimarlık bir pazar değeri oluşturuyor, bu farklılaşmalarla yapay bir kimlik oluşturuyor. O nedenle aslında mimarlık tarihi içinde çok sayıda özel evden bahsedilir. Mesela **Frank Lloyd Wright**'ın *Falling Water*'ı, **Mies van der Rohe**'nin *Cam Evi*, **Le Corbusier**'nin *Villa Savoye*'u, **Richard Meier**'in evleri gibi. Nüfusların barındırıldığı müthiş bir yapı stoğunun olduğu bir dünyada aslında nerden geliyoruz da bir tane adamın kendine yaptırdığı eve odaklanıyoruz? Çünkü orada bu tipolojik baskı bireysel ilişkilerle azaltılmaya çalışılıyor. Bir şekilde bir fonlama meselesinin içine düşüyoruz. Bu nedenle önemli? Teorik olarak yaklaşıldığında sanat tarihi, mimarlık eleştirisinin bu tekil ölçekli yapılarla çok da fazla ilgilenmiyor olması lazım çünkü topluma, kente doğrudan dokunan, dönüştürücü gücü olan yapılar değil. Ama öte yandan da mimarlık tartışmasını sürükleyecek bir cesaret zemini oluşturan yapılar...

ST: Sizin Uğur Tanyeli'yle olan sohbetiniz çok ufuk açıcıydı.¹ Mimarlar, dünyayı değiştirebilir mi? Yoksa sadece çevrelerini mi anlamalılar? Aynı soruları sinema için de sorabiliriz.

AG: Şimdi burada iki fark var iki alan arasında. Elbette ikisi de bir üretim ama bir yapı herhangi bir yere yapıldıktan sonra onu alıp taşıyamazsınız, eğip bükemezsiniz ve o yapı, dünya var olduğu sürece etkileyen bir nesne olarak kalır. Bir film belki de hiç seyredilmez, rafa kalkar veya onunla ilişki kurmak zorunda değilsiniz. Yani ben yoldan geçerken, önünden geçerken, içine zorunlu olarak girdiğimde bir yapıyla kendi kurgulamadığım bir ilişkiyi kurmak zorundayım.

Eİ: Zorunlu bir ilişkiye tabi tutuluyorsunuz aslında.

AG: Hele ki kent merkezindeki yapılar için, silüeti etkiliyorlar. Sinemada bir filme ister giderim, ister gitmem.

ST: Maruz kalmayabilirsiniz yani.

AG: Maruz kalmayabilirsiniz. Dolayısıyla mimarlığın böyle bir dünya üzerinde seçime dayalı olmaksızın kalıcı iz bırakma özelliği var.

Eİ: Diktatörce bir durum sayılabilir.

¹ Youtube.com, "Kalebodur ile Mimarlar Konuşuyor- Abdi Güzer/Uğur Tanyeli (uzun versiyon)" ([bağlantı](#))

AG: Bu, ek bir sorumluluk. Bu sorumluluk, bir yandan sürdürülebilirlik açısından baktığınızda, ben hep şunu söylüyorum, mimarlar işe 1-0 yenik başlıyor çünkü sizin koyduğunuz bir tuğla bile yapılı çevreyi değiştiriyor ve geri alınmaz bir etki yaratıyor. Dolayısıyla bunu nasıl minimize ederiz meselesi var sürdürülebilirlik açısından. Sizin söylediğiniz açıdan da mimarlığın sinemaya veya başka sanat dallarına göre daha karmaşık ve çok girdili bir yapısı var. Bunun içinde ticaret var, yatırım var, güvenlik var, bir biriktirim aracı olma meselesi var, pazar aracı var, kimlik var. Bir bakıyorsunuz dünyanın bir yerinde normal bir binanın 10 katı bütçeyle durup dururken bir şey yapılıyor, dünyanın en yüksek binası yapılıyor, en uzun binası yapılıyor. Çok garip formları olan binalar yapılıyor. Çünkü bunun üzerinden aslında bir kimlik değeri, bir pazar değeri oluşturulmaya çalışılıyor. Ve bu sıradan pazar değerinin üzerine bir artı değer olarak ekleniyor. Bu zaman zaman yapı değil, mimarın kendi kimliği de olabiliyor. **Zaha Hadid'e, Norman Foster'a** iş yaptırdım gibi.

ST: Bizde bir dönem star mimarlara iş yaptırdım böbürlenmesi vardı.

AG: Bu, bir miktar yönetmenler ve sanatçı bazında sinemada da olan bir şey. Dolayısıyla bu, filmin ya da yapının pazarlanmasında doğrudan etkili olan bir şey oluyor. Ama binada şöyle bir şey var. Mesela bir AVM yatırımı yapılıyor, bunun sahibi bir fon.

Eİ: Daha çok para kazanmak için orada.

AG: Fon aslında ne olduğunu bilmediğimiz, binlerce kişinin parasının içinde olduğu, her gün bunların borsada değiştiği bir varlık. Ve bunu korumakla sorumlu olan kişinin de aslında temel hedefi, iyi bir mimari yapı elde etmek değil, mimarlık çerçevelerine bakıldığında. Hedef, en verimli yapıyı elde etmek.

GP: Ya da hedef, en verimli filmi yapmak.

Eİ: Yatırımcılarının zarar etmemesini sağlamak.

AG: Artı risk almamak. Risk almamak dediğimiz zaman da tipolojik yatırımlara gitmek yani daha önceden denenmiş, çalışan işleyen... Yani o yapı Elazığ'da mı yapılıyor, Ankara'da mı yapılıyor, Hong Kong'da mı yapılıyor fark etmiyor. AVM'lerin çalışan modellerinde gördük ki zemin katta dijital mağazalar, en üst katta yemek alanları var. Üç tane büyük markaya büyük yer ayıracaksın, şurada küçük şeyler olacak, ortada bir galeri olacak, içinde gezsün insanlar. Şimdi bu bir tipoloji olarak oturmaya başlıyor.

ST: Buradan da insana, hayata dokunan bir şey çıkması mümkün değil.

AG: Mümkün değil. Yani mimarlık eninde sonunda -bazı özel örnekler dışında- bir meşrulaştırma süreci. Kendi dışında olup bitenlerin yansıması. Yani mimarın binanın cephesinde yaptığı birtakım malzeme seçimleri, oranlar işin özüne yönelik olarak çok minimal şeyler. Aslında bu, mesela Nevzat'la (Nevzat Sayın) yaptığımız bir söyleşide çok öne çıktı.² Tekil yapı ölçeğindeki bir takım özelleşmiş çabalar aslında çok sınırlı kalıyor. Evet iyi bir mimarın iyi bir detay çözmesi, kapı kolunu çok özel yapması, korkuluğunu veya yapı planında yaratıcı olması önemli. Ama kent ölçeğinde yaşamımıza dokunma biçiminde baktığımızda, bütün bu ilişkiler sisteminde baktığımızda, bu yapılar bize ne söylüyor diye sorduğumuzda bu durum başka bir şeye işaret ediyor. Dolayısıyla burada tartışılması gereken mimarlığı meşrulaştırma aracına dönüştüren sürecin kendisi. Öyle baktığımız zaman görüyoruz ki bütün şehirler birbirine benzemeye başlıyor, yüksek yapılar, cam yapılar, AVM'ler birbirine benzemeye başlıyor. Yerle kurulan ilişki, yerellik, kültür, vs. önemsenmiyor. Ama bu sadece mimarlıkla sınırlı bir dönüşüm değil. Yer kavramını da yavaş yavaş yeniden kurgulanabilir bir kavram olarak ele almaya başlıyoruz. Eskiden 80 yıllık bilindik bir mekâna giderken şimdi app'e bakıyorsun, en popüler mekânı sana o söylüyor. O mekân da aslında gerçek anlamda o yerin geleneğini ve tarihini temsil edebilir de etmeyebilir de. Çünkü manipülasyona açık bir ortam. Onun için *Sanat ve Mimarlık* kitabımdaki bir tartışma başlığı da "Kurulmuş Gerçeklik Çağı". *Post truth* meselesini bir basamak ileriye götürüp "Kurulmuş Gerçeklik" olarak tanımlıyorum. Yani sadece gerçeğin sosyal medya ortamında, platformlarda dönüştürülmesi değil, bu dönüştürmenin kasıtlı, çeşitli amaçlara yönelik olarak olması söz konusu. Bu kasıtlı dönüştürülme; politik, ideolojik, kâr amaçlı, kültürel amaçlı olabilir. Bu, bütün sanat dallarını etkiliyor, okunması hem çok kolay hem zor olan organik bağlar oluşuyor. Dijital platformlardaki yapımların tipolojik hale gelmeleri, polisiye dizilerin/filmlerin yerlerinin, karakter seçimlerinin tipolojik olması da buna benziyor.

ST: Fakat her şeye rağmen tekil örnekler görmek iyi oluyor, yani çatlaklardan çıkacak başka iyi örnekler vesile olması açısından da. Mesela benim aklıma gelen örnek Baksı Müzesi, Bayburt'ta yapılan müze. Bahriye Kabadayı Dal, belgeselini çekmişti. Burası büyük finansal sıkıntılar ve türlü

² Youtube.com, "C. Abdi Güzer | MİM | 1. Bölüm" ([bağlantı](#))

zorluklarla yapılan bir müze ve aynı zamanda müze bünyesinde birçok atölye yapıyor ve bölge kadınlarına meslek öğretiliyor, sonrasında da çalışmaları için destek olunuyor.

AG: Böyle istisnai örnekler dünyanın her yerinde var.

Eİ: Peter Zumthor örneğin.

AG: Zumthor'un da birtakım yerel denemeleri var. Ama buradaki mesele bunlar bütünde nasıl bir etki yaratıyor? Buradaki temel sorun, eğer siz ekonomik olarak, sosyal güvence olarak, toplumsal örgütlenme olarak, kültürel olarak belli şeyleri sağlayamazsanız o zaman başka öncelikler olmaya başlıyor. Mesela konut edinme önceliği çok önemli bu toplumda. Siz bir bakıyorsunuz bundan bir sene önce aldığımız 1 milyon liraya kredisini ödediğiniz konut birdenbire 10 milyon lira oluyor, dolayısıyla o yapının nerede olduğu, fiziksel özellikleri, kente dokunma biçimleri, vs. kimsenin umurunda olmuyor. Bunu alabilmek, buna ulaşabilmek her şeyin ötesinde bir değer oluyor. O zaman bunu eleştirel biçimde düşünmeyi, kente dokunuyor mu demeyi bırakıyorsunuz. İstanbul'da Fikirtepe örneğini, Finans Merkezi örneğini görüyoruz. Benim anlayamadığım şeyler. Finans merkezi örneği 90'ların sonunda, 2000'lerin başında İngiltere'de denendi. Hakikaten de finansal yapıları bir araya toplayıp bir finans gücü yaratmak önemliydi. Ama o dönemde online dünya yoktu, henüz oluşmamıştı. İki tane banka bloğundaki çalışanların bir araya gelip de vereceği bir karar, artık dijital ortam üzerinden Hong Kong'dan veya New York'tan alınabiliyor. Bunu fiziksel, mekânsal bütünlük haline getirme mantığını anlamıyorum.

GP: Mimarlığa geçtik, sinemayı bıraktık, her ne kadar çok zevkli olsa da.

ST: Evet, sinema-mimarlık ilişkisi ya da benzerliklerine dönecek olursak buluntu görüntülerden film yapmayı, bazı (eski ya da değil) yapıların dönüştürülmesine benzetiyorum. Film imgeleri her daim başka imgelerle ilintilenmeye, ilişkilene, dönüşüme açık bir yapıya sahip. Yapılar için belki bu ilişkilene ya da dönüşüm daha kısıtlıdır ama yine de mümkün. Mesela İstanbul Planlama Ajansı'nın Florya kampüsünde yer alan bir havuz, toplantı salonuna dönüştürüldü, hatta projesi Venedik Bienali'nde sergilendi.

AG: Giderek bunların sayısı artacak mimarlıkta. Çünkü bu sürdürülebilirlik açısından mimarlığın da gündemine gelecek. Mesela öğrencilerle yaptığımız projelerde de bu esneklik, sürdürülebilirlik meselesini son dönemde öne alarak

gitmeye çalışıyoruz ama şimdi sinemada gelişen dijital yazılımlar, birtakım cep telefonlarının kameralarının inanılmaz hale gelmesi, bunlara efektler eklenebilmesi ve hepsinden önemlisi bunun bir kullanıcı dostu biçiminde bize sunulması söz konusu.

Eİ: Dönüşüm mümkün demişken Kahramanmaraş'ta bir bina dünyanın en çirkin binası seçilmiş. Yıkılması istenmiş ama çok sağlam olduğu için yıkım altı ay sürmüş. Deprem uzmanları "altı ay boyunca binayı yıkmak için çabalayacağınıza binanın çevresindeki apartmanları sağlamlaştırsaydınız depremde yıkılmazlardı" diyor. Keşke yıkılmasaydı da dönüştürülseydi o bina, tüm çevresini dönüştürmeye yönelik örnek bir yapı olabilirdi.

AG: Çok iyi biliyorum o yapıyı, yazmıştım da hatta. Bahsettiğiniz bina İl Özel İdare Binası ve bu bina aslında bir yarışma ile elde edilmiş. Ayrıca çirkin olup olmadığı nerden baktığınıza bağlı olarak değişir.

Eİ: Pompidou'ya da çirkin demişlerdi.

AG: Eiffel Kulesi'ne de. Yani her kentte böyle yapılar var. Buranın yıkılması eleştirel kültürden nasibini almamış olmakla ilgili. Bu yapı çok kolay şekilde dönüşebilir ve yeniden değerlendirilebilirdi. Hatta yapı boşlukları nedeniyle yeşil yapı olmaya çok uygundu.

GP: Çok da dönüştürücü ve tetikleyici bir örnek olabilirdi burası. Bazen tekil örnekler de tetikleyici olabilir. Mesela Buñuel'in filmi için Salvador Dali'nin yaptığı tasarımın bizzat bir sanat ürününe dönüşmesi ve bugün halen sergilere konu olması oldukça kıymetli. Zaten sen de kitapta "Sinema tasarım ve sanat ürününü öykünün içine taşıırken ya da doğrudan kendisi yaparken eleştirel bir konum alır." diyorsun ve doğrudan sanatı konu alan filmlerin toplumun duyarlıklarına katkı sağladığından bahsediyorsun.

AG: Bu etki başka bir şey ama sinemayı radikal biçimde dönüştüren bir şey değildir sonuç itibarıyla. Mimarlıkta da öyle, mesela örnek alınan şeyler vardır. Pompidou Merkezi, mimarlıkta birçok şeyin esin kaynağıdır. Radikal söz söyleyen ender örneklerden bir tanesidir ama bütün dünya onlarla dolu değildir öte yandan.

ST: Söyleşiyi bu eleştirel noktada bırakıp daha fazla zamanınızı almayalım hocam, tekrar teşekkür ederiz bize zaman ayırdığınız için.

AG: Ben teşekkür ederim.

