



**KENTSEL MEKAN BİLEŞENLERİ OLARAK:  
BEDEN, DEVİNİM ve PERFORMANS**

**Ezgi BAŞAR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
MİMARLIK ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**AĞUSTOS 2014**

Ezgi Bařar tarafından hazırlanan ‘‘KENTSEL MEKAN BİLEŐENLERİ OLARAK: BEDEN, DEVİNİM ve PERFORMANS’’ adlı tez alıřması aŐađıdaki jüri tarafından OY BİRLİĐİ ile Gazi Üniversitesi Mimarlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiŐtir.

**DanıŐman:** Do. Dr. Adnan AKSU

Mimarlık Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduĐunu onaylıyorum

.....

**BaŐkan :** Do. Dr. Esin BOYACIOĐLU

Mimarlık Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduĐunu onaylıyorum

.....

**Üye :** Prof. Dr. T. Nur AĐLAR

Mimarlık Anabilim Dalı, TOBB Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduĐunu onaylıyorum

.....

Tez Savunma Tarihi: 05 / 08 / 2014

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli Őartları yerine getirdiĐini onaylıyorum.

.....  
Prof. Dr. Őeref SAĐIROĐLU  
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

## ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Ezgi BAŞAR

05.09.2014

KENTSEL MEKAN BİLEŞENLERİ OLARAK:  
BEDEN, DEVİNİM ve PERFORMANS  
(Yüksek Lisans Tezi)

Ezgi BAŞAR

GAZİ ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
Temmuz 2014

ÖZET

Sanat disiplinleri, kent ve mimarlık arasında giderek daha da görünür hale gelen bağ sürekli, hareketli ve kaçınılmazdır. Kent, tasarımın kitlelere iletim potansiyelleri dolayısıyla bu birliktelikte önemli bir rol oynar. Kentin performatif dönüşümlerini incelemeyi amaçlayan bu çalışma, kendiliğinden gerçekleşen rastlantısal olayları kurgulayarak yeni bir gerçeklik kazandırmayı hedefleyen performans olgusunu irdeler. Kamusal kent mekanları tüm bireylerin ulaşımına imkan sağlamasıyla toplumsal pratiklerin oluşmasında en önemli rolü oynar. Toplumsal hareketlerin, kendiliğinden gerçekleşen rastlantısal performansların ve kurgulanmış kentsel performansların bulunduğu bu alanlar kültürel oluşumun merkezidir. Dolayısıyla kentte değişim/dönüşüm bu noktalarda gerçekleşen etkileşimlerle tetiklenir. Kent kültürü kamusal alanlarda gerçekleşen rastlantısal ve kurgusal performansların birbirleri arasındaki geri dönüşlerle beslenir. Rastlantısal performansları kurgulayan sanatsal oluşumlar kentin bir parçası olarak görünür hale gelmelidir. Böylece yaratılan kurgusal rastlantısal dinamikleri ortaya çıkaracak zeminler yaratacak ve bilginin iki yönlü etkileşimi sürekli hale gelecektir.

Bilim Kodu : 802.1.099  
Anahtar Kelimeler : Beden, devinim, performans, sanat, kent, mimarlık, oyun, rastlantısal performans, kurgusal performans  
Sayfa Adedi : 87  
Danışman : Doç. Dr. Adnan AKSU

COMPONENTS OF URBAN SPACE:  
BODY, MOVEMENT and PERFORMANCE

(M. Sc. Thesis)

Ezgi BAŞAR

GAZİ UNIVERSITY  
GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

July 2014

ABSTRACT

The connection, between art disciplines, city and architecture is constant, vibrant and mandatory. City hosts an important role in this connection for its potentials of transmitting art to the population. This study, aimed to examine performative transformation of the city and the phenomenon of performance that intends to fictionalize spontaneous random events and create a new reality. Urban public spaces play a major role in the formation of social practices by providing access for all individuals. These spaces where social movements, spontaneous random performances and fictional performances come together are the center of cultural formation. Therefore, the interactions in public spaces trigger change/transformation in the city. Urban culture lives on feedbacks of random and fictional performances appear in public sphere. Artistic movements that fictionalize random performances should become visible as a part of the city. Thereby, created fictionality establishes a ground to unveil random dynamics and bidirectional interaction will become continual.

Science Code : 802.1.099

Key Words : Body, movement, performance, art, city, architecture, play, random performance, fictional performance

Page Number : 87

Supervisor : Doç. Dr. Adnan AKSU

## TEŐEKKÜR

Çalıőmalarım süresince bana destek veren deęerli hocalarım Sn. Doç. Dr. Adnan AKSU ve Prof. Dr. Nur ÇAĐLAR'a; hayatım boyunca attığım adımlarda her daim yanımda olan aileme ve tez yazım sürecimde benden yardımlarını esirgemeyen arkadaşım İlker ÇELEN'e teşekkür ederim.

**İÇİNDEKİLER**

	<b>Sayfa</b>
ÖZET .....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	viii
RESİMLERİN LİSTESİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. PERFORMANS SAHNESİ OLARAK KENT.....	9
2.1. Kent ve Beden .....	12
2.2. Kent ve Birey .....	17
2.3. Kent ve Toplum.....	28
2.3.1. Kent Kültürü ve Kamusal Performans .....	29
2.3.2. Kent ve Sanat .....	39
3. KENTSEL PERFORMANS .....	43
3.1. Kurgulanmış Kentsel Performanslar .....	43
3.1.1. Yerleştirme Sanatı.....	45
3.1.2. Yere Özgü Sanat (Site-Specific Art) .....	52
3.1.3. Performans Sanatı .....	58
3.1.4. Olay Kurgusal Mimarlık .....	64
3.2. Raslantısal Kentsel Performanslar .....	69
4. SONUÇ.....	79
KAYNAKLAR .....	81
ÖZGEÇMİŞ .....	87

## ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 2.1. Kent bileşenleri ve ilişkileri .....	9
Şekil 2.2. Kent – müzik – performans kurgusu .....	19
Şekil 2.3. Christopher Alexander'ın ifadesiyle solda örtüşmenin olmadığı ağaç yapısı; sağda yarı-kafes toplum yapısı .....	26
Şekil 3.1. Rastlantısal ve Kurgusal Performansı oluşturan bileşenler .....	70

## RESİMLERİN LİSTESİ

<b>Resim</b>	<b>Sayfa</b>
Resim 2.1. Ankara’da Gezi Parkı Direnişi’nde ‘Duran Adam’ performansı .....	31
Resim 2.2. Ankara Konur Sokak’ta gökkuşağı renklerine boyanan üst geçit merdiveni	32
Resim 3.1. Smithson, R., Spiral Jetty .....	46
Resim 3.2. Vostell, W., Stationary Traffic.....	47
Resim 3.3. Venedik Bienali esnasında Very Nervous System'de kullanılan el yapımı kameralardan bir tanesi .....	49
Resim 3.4. Very Nervous System, Festival des arts élelectroniques .....	49
Resim 3.5. Lightspan, Memphis, Tennessee .....	51
Resim 3.6. Michael Heizer, 45°, 90°, 180°/City.....	52
Resim 3.7. Robert Smithson, Sarmal Dalgakıran .....	53
Resim 3.8. Christo ve Jeanne-Claude, Paketlenmiş Kayalıklar .....	54
Resim 3.9. Andy Goldsworthy, Cairn .....	55
Resim 3.10. Christo, Wrapped projesi ön çalışma çizimleri.....	56
Resim 3.11. Desert Mesa, Arizona (Çölde dağ yamaçlarının errozyon ile deforme olduktan sonraki görüntüsü.).....	57
Resim 3.12. Russolo ile asistanı Piatti ve gürültü enstrümanları.....	59
Resim 3.13. Marinetti’nin “Ayaklar” isimli performansı .....	59
Resim 3.14. Drama in Cabaret No.13 filminden bir kare .....	60
Resim 3.15. Schlemmer, O., Stair Joke, a pantomime .....	61
Resim 3.16. Schlemmer, Figure in Space with Plane.....	62
Resim 3.17. Schlemmer, O. Slat Dance (Çıta Dansı).....	62
Resim 3.18. Schlemmer, O. Triadic Ballet (Üçlü Bale) .....	63
Resim 3.19. Archigram, Walking City .....	64
Resim 3.20. Archigram, Plug-in City .....	65

<b>Resim</b>	<b>Sayfa</b>
Resim 3.21. Haus-Rucker-Co, Oasis Nr 7 .....	66
Resim 3.22. Haus-Rucker-Co, Yellow Heart .....	67
Resim 3.23. Vito Acconci, Where Are We Now? .....	68
Resim 3.24. Vito Acconci, An Artificial Island .....	69
Resim 3.25. Allan Kaprow, Yard .....	72
Resim 3.26. Gezi Parkı Eylemleri, Polise Kitap Okuyan Genç .....	74

## 1. GİRİŞ

*“...Ottavia sakinlerinin boşluğa asılı yaşamları diğer kentlerdekine oranla çok daha güvenli. Herkes biliyor ki ağ daha fazlasını taşımayacak.”*

*-Italo Calvino-*

Marko Polo ile Kubilay Han'ın santraç oyunları esnasında Polo'nun gezilerini anlattığı sohbetleri konu alan kitabında Calvino kurguladığı birbirinden farklı kentleri anlatırken kent kavramı için geçerli bir ipucu sunmuştur (Calvino, 2011: 119). Dünyayı kent rüyalarında betimleyen Calvino'nun kamusal alanda yaşadığı her olay bir kent imgesine dönüşmüştür. Kenti anlamak için girişilmiş her yöntem onun hakkında yeni bir bilgi üretir. Bu nedenle kenti sayısız noktadan ele alan mimarlık ve sanat geniş bir yelpaze sunar ve bu bilgiler ışığında kent kavramı irdelenir; yaşanabilirliği üzerine çözümler geliştirmemizi sağlar. Kenti sadece toplumları birarada tutan politik, ekonomik ve sosyal bir sınır olarak görmek onu gerçekliğinden uzaklaştıracaktır. Bunun yerine kendiliğinden oluşan rastlantısal olayların içine girmek kent yaşamının çeşitliliğini artırarak devingen bir hale sokacak çözümler için bize yol gösterecektir.

Kentsel mekanların sosyal/kamusal sistemi informal ve periyodik aktivitelerle ortaya çıkar. Rastlantısal veya kurgulanarak insanların biraraya gelmeleri, sokak etkinlikleri, pazarlar, sergiler, sokak tiyatroları, toplu ulaşım , fuarlar, gösteriler, boş zaman etkinlikleri vb. ile oluşan kentli alışkanlıkları/eğilimleri kentin ruhunu belirler. Bu ruh kamusal alanlarda ve kullanımlarda hayat bulur; resmi otoritenin belirleyeceği kararlarla kurgulanamaz. Çünkü, Deleuze ve Guattari'nin de belirttiği gibi; “devletin merkezi iktidarı hiyerarşiktir ve bir kamu hizmeti sektörü oluşturur; merkez ortada (milieu) değil tepededir, çünkü yalıtıldığı şeyleri yeniden biraraya getirebilmenin tek yöntemi alta koymadır, tabi kılmaktır...” (Ballantyne, 2012: 91).

Kent mekanları ortak çıkarlar barındırır ancak, bu mekanlarda üretilen performans ortak olmayan eylem ve etkinliklerin rastlantısal örgüsüyle biçimlenir. Günümüzde parklar, meydanlar gibi kamuya açık alanların yönetimleri tarafından belirlenen kullanma talimatları ile kontrol altına alınmaya çalışılma sebebinin, kontrolün tam tersi karakterdeki öngörülemez rastlantısallıkların önüne geçilmesi için olduğu açıktır. Deleuze ve

Guattari'nin de belirttiği üzere: "Devletin tözü, tözden daha yüksek bir katmandan hareket eden bir iktidar tarafından biçimlendirilir. Kent-ağları kendi ortamlarına içkindirler. Devletin biçimi vardır, kent ise biçimsizdir" (Ballantyne, 2012: 92). Biçim dayatılması bir kentte saygınlık ve yüksek statü görünümü verebilir. Fakat bu biçim kentin yaşamını üreten ağlarla kaynaşmadığı takdirde, fotoğraflarda güzel görünse de o yerin gelişmesine hiç bir yararı dokunmayan bomboş bulvarlar ve rüzgarlı plazalarla bir başına kalacaktır. Bu yüzden insanın kendini çeşitliliği göz ardı eden, anıtsallığın aldatıcı estetiğinin gölgesinde kalmış bir kent yerine, kendisine biçilmiş kimliği reddeden yaşamın rastlantısallığıyla değişen/dönüşen dolayısıyla farkına varmadan benimseyebileceği bir kentte bulması yeğdir.

Lefebvre dayatmacı yapının ürünü olabilen anıtsallığın net anlaşılır mesajlar verdiğini, ancak içinde sakladığı temel fikirlerin, politik, militarist ve en nihayetinde faşist bir karaktere sahip olduğunu, kolektif irade ve kolektif düşünceyi savunduğunu iddia ederek kurmak istediği egemenliği ve gücün keyfiliğinin üzerini yalancı simgeler ve yüzeyler ile kapatacağını söylemiştir (Kaye, 2006: 34). Böylece, otoritelerin kontrolü zorlaştıran çeşitliliği sınırlamak için genelde fanteziden yoksun bir toplum oluşturmak istediği ve simgeselliğin, anıtsallığın baskıcı ve ayrıştırıcı yapısı ile oluşturulan kültürün ve oluşumların yaratıcı düşünceyi imkansız kıldığı söylenebilir.

Sosyal ilişkileri barındıran ve mekansal bir olgu olan kent içinde, mekanlar ve toplumsal süreçler sürekli bir etkileşim halindedir. Dolayısıyla kent kurgusunun zaman içinde sürekli değişime/dönüşüme uğraması kaçınılmazdır. Kent tarihi objeleri, anıtsal mekanları ve simgesel yapılarıyla değil, toplumsal süreçler ve sosyal gerilimlerle şekillenir. Bu nedenle kentin kolektif yapısı da önemlidir. Bunun sağlanabilmesi bireyler arası iletişimi yoğunlaştıracak araçlar ile mümkündür. İnsanın çevresiyle ve mekanla kurduğu iletişimi ve etkileşimi dönüştüren sanat bu araçların başında gelir. Sanatçı kentte yaşanan rastlantısal ilişkileri ve etkileşimleri sanat eserindeki gerilimlere dönüştürür ve yaşamı yorumlanabilir kılar. Dolayısıyla sanat da toplumsal pratiklere ve bu pratiklerle gerçekleşen ilişki ağının ele alınışına göre şekillenir. Nesnelerin ve öznelerin birlikteliğinde varolan deneyim alanları ile biçimlendirilen kentin devinimi, rastlantısal olan ve kurgusal olan arasındaki geri dönüşlerle sağlanır.

Rastlantısal olanı dönüştürmeyi hedefleyen modern sanat sokağa da taşmaya başladığı zaman iki mekan birbiriyle zıtlmıştır. Bunlardan ilki mevcut olan mekanlardır. Bu mekanlar, sanatın fiziksel alanın tasarımıyla neredeyse rahat bir ilişki içinde olduğu, özerk sanat eserinin etrafında, onun uzantısı olarak oluşan değer yargısız sanat-mekânı olarak tanımlanabilir. Şehir planlamasının kavramsal alanında rahat bir yeri olan sanat galerilerinin iç mekânı ve eşit derecede yine ‘değer yargısız’ olan modern mimarlığın mekânları bu anlamda değerlendirilebilir. Diğeri ise, kamusal alan gibi, daha çok resmi olmayan, değişken ve kent sakinlerinin bedenleri arasında kalan mekanlardır. Bunlar Lefebvre’in tanımıyla ‘temsili mekânlar’dır. Kamusal alanın değerleriyle, bireysel ilişkiler, benimsemeler, dışlamalar ve davetlerle paylaşılan, aynı zamanda, tartışılan konularla dolu olan bu alanlar kullanıcıların düzensizleştirdiği bir dizi bindirilmiş, fizikselden çok psikolojik izler taşıyan mekanlardır ve haritalarla tariflenemez. Bu iki zıt mekân ‘kamusal sanat’ için farklı roller önerir. Ya kamusal alan ayrıcalıklı estetik etki alanına daha geniş bir erişim sağlamalıdır -ancak, sanata ‘takdir’ isteniyorsa bu yol kültürel eğitim düzeyi gerektirir-, ya da, sanat sokak tiyatrosu, sokak müziği ve karnaval ile birlikte bir sokak yaşamı formu olup, içinde yaşayanların ne olduğunu belirlediği bir kentin örtülü değerlerini ifade için bir araç haline gelmelidir (Miles, 2005: 36). İnsanı yeniden düşünmek adına türemiş olan “Performans Sanatı” bu ifadenin en güçlü aracı olarak ortaya çıkmıştır. Sahnesi kent olan performans sanatı, ortaya koyduğu eserin malzemesi olan kentlileri alışlagelmiş seyirci yapısından çıkararak ‘an’ı paylaşmaya ve takip etmeye yönlendirir. Sanatçı bedenini zihnin öznesi haline getirerek yine bedenlerden oluşan kentte daha yoğun ve düşünsel bir etki yaratır. Bedenin, sanatçı ve seyirci için ortak bir kavram olması, kentlilerin kurgunun gerçekleştiği mekânın ve kendi bedenlerinin sınırlarını hayal etmelerini sağlar. Kente ruhunu veren bu rastlantısal veya kurgusal olan paylaşımlar ve onları oluşturan yapılarla birlikte, dokusu biraz fantastik, biraz örtük, biraz gerçek olan kent mekânları oluşur.

Mimarlık disiplininin merkezindeki bilgi süregelen anlayış üzerine temellenen doğrulanmış ve tanımlanmış bilgidir. Durağandır ve ürün odaklıdır. Yöntemleri tahmin edilebilir bir işleyişe sahiptir. Disiplinin çeperindeki bilgi ise yerleşmiş bilginin dışına çıkarak yeni bilgi üretmek çabası gösterir. Var olan bilgiye eleştirel ve sorgulayıcı bir yaklaşım gösterir, onu araştırır. Düşünme ve üretme alanlarının birlikteliğinden yararlanır. Çok sayıda deneme, doğrulama ve yeniden tanımlama yöntemleriyle mevcut bilgiyi yeniden biçimlendirme eğilimi gösterir. Sezgisel, kurgusal, deneysel yöntemleri ile devingen bir yapıya sahiptir.

Disiplinlerin çeperlerindeki bilginin arařtırmacı, yenilikçi yapısı bilgi alışveriři ve etkileşimine zemin oluşturur ve bilgi sürdürülebilirliđi sađlanır. Etkileşim ve bilgi sürekliliđi merkezdeki durađan, tanımlanmış bilgidense, çeperdeki devingen ve işlenebilir olan bilgi sayesinde gerçekleşir. Ayrıca çeperdeki bilgi kendi merkezi ve farklı disiplin çeperleriyle de etkileşim halindedir. Bu da bilgi sürdürülebilirliđi bağlamında mimarlık disiplininin ihtiyaç duyduđu yeni düşünme ve üretme biçimlerinin arayışı için deneysel bir ortam oluşturur (Aksu, Küçük ve Çađlar, 2011). Bu deneysel, devingen bilginin oluşmasında yaratıcılık önemli bir yerdedir. Kent mekanlarının oluşmasında ana rolü oynayan mimari ve sanatsal çalışmalar diyalektik bir ilişki içindedir. Bu anlamda kentin sürdürülebilirliđi için yapılan çalışmalar, tasarımcı kimlikleriyle rol alan, sanatçı ve mimar arasındaki yaratıcı ve deneysel birliktelik ile mümkün olur.

Mimarlık ve sanat disiplinlerinin çeperdeki etkileşimleri mekanın ne olduğundan çok mekanın neye olanak sađladığına önem verir. Mimar veya sanatçıların, kendi disiplinleri ya da disiplinlerin çeperdeki etkileşimleri doğrultusunda kent değerlendirmeleri, boşluđun, kamusalın, özelin mekân arayışları, eleştirel, yenilikçi, sorgulayıcı olmaları dolayısıyla, bilginin arayışı açısından önemli bir veri oluşturur. Boşluđun ya da mekânın formal ve tinsel atmosferinin incelenmesi kentin yaşanabilirliđi üzerine fikirler verir. Bu çoklu disiplinler deneysel çalışmalara mimar John Hejduk'un öğrencilerine mimarlık eğitimi verirken mekan yaratma denemelerinde şiir ya da müzik gibi diđer sanat disiplinlerine başvurması ve tasarımlarında pragmatik bilgidен kendini soyutlayarak kurduđu matematiksel düşleri, renkleri kullanışı ve geometrik arayışları, heykeltıraş Michael Heizer'in sanat galerilerine sığmayacak büyüklükteki heykelleri, Archigram'ın, projelerinde medya öğelerini kullanması gibi örneklere rastlanabilir.

İnsan yaşadığı kente sanat aracılıđıyla baktığında kendine özgü bir gerçeklik algısı oluşur. Yaşamını çevreleyen heykel, duvar resimleri ve mimari mekan ve cephe tasarımları gibi sanat nesnelere kentle olan iletişimini güçlendirir. Sanatçı ise çevresi ile yaşam arasında kurduđu ilişkiyi estetik algısı üzerinden yine bir sanat objesine dönüştürür ve kente yansıtır. Tüm bu bileşenleriyle sürekli bir devinim içinde olan kent sanatçıyı kışkırtır ve üretime sonsuz kaynak barındırır. Gündelik yaşamda görsel bağ kurduğumuz bu durađan sanat objelerinin aksine performans sanatı kentli, sanat eseri ve sanatçı arasındaki deđişken ilişkiyi kurgulama eğilimindedir ve bu yönüyle insanlara hayatı deđiştirecek deneyimler sunar.

Mimarlık ve sanat disiplinlerinin birlikteliğinden yola çıkarak kent mekanlarının performatif dönüşümlerini incelemeyi amaçlayan bu çalışma, kent mekanlarına içinde gerçekleşen rastlantısal olayları kurgulayarak yeni bir gerçeklik kazandırmayı hedefleyen performans olgusunu irdeler. Sanatın bireyler ve toplumlar üzerindeki dönüştürücü etkisi göz önüne alındığında gündelik yaşamın bir tiyatroya dönüşmesi ve kentlilerin bu tiyatroya kapılması ile oluşan zaman-mekan aralığında ortaya çıkan kavramlar tartışılmıştır. Mekan üretimi, toplumsal kimlik, performatif sanat sonsuz bir döngü içindedir. Kent mekanları olan kamusal mekanlar ve içinde barındırdığı rastlantısal performanslar bu döngüyü sürekli kılan temel bileşenlerdir. Mekansal deneyimin sanat bağlamında ele alınmasına ilişkin mimarlık ve sanat ortamında yapılan çalışmalar ile ilgili yazılı kaynakların araştırması bu çalışmanın çıkış noktası olmuştur.

Kentin biçimsel olarak değil kavramsal olarak, içinde barındırdığı yaşamsal potansiyellerle ele alındığı çalışmalar ışığında hangi sanat ortamlarında kent mekanlarının bu potansiyellerinin kullanıldığı ve kent dinamiklerinin ortaya çıkan sanat eseri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu yöntemle sanatçı, izleyici ve sanat eseri arasındaki ilişkinin sorgulanmasıyla galeri mekanlarından kentin kamusal alanlarına taşmayı tercih eden sanat ortamlarını ele almak kaçınılmaz olmuştur. Kentlinin gündelik yaşamlarının sanat pratiklerinin hedefi haline gelmesiyle kentin performatif potansiyellerinin ortaya çıkarılması için yeni bir zemin oluşturmuştur. Performans sanatında da mimarlıkta olduğu gibi yaratılan eserin temel objesi kentliler, eserin yaratıldığı yüzey ise kent olarak ele alınmış, sanat eserinin bir parçası haline gelen izleyicinin (kentlinin) zaman-mekansal deneyimleri irdelenmiştir.

Kentin kolektif yaşamı devam ettirebilmesi için kamusal olan kent mekanlarının, kolektif yaşamın oluşmasına ve her türlü aktiviteye olanak sağlaması gerekmektedir. Bu bağlamda kamusal alanda sanat, bireylerin birbirleri ve kent mekanları ile olan iletişim ve etkileşimlerini olumlu yönde geliştiren bir araç olarak görülmektedir. Mekan estetiğini arttıran heykeller, plastik öğelerin kullanımı, döşemeler, bina cepheleri gibi çeşitli yüzeylere uygulanan resim çalışmaları, graffitiler gibi sanatsal müdahaleler bireylerin davranışları ve yaratıcılıklarını olumlu yönde geliştirir. Performans sanatını kamusal alandaki bu sanat eserlerinden ayıran özelliği ise içinde olay ve hareket unsurlarını barındırmasıdır; kentlilerin kamusal alanda oluşturduğu rastlantısal performansları kurgulayarak izleyiciye/kentliye sunar. Kamusal alanda kendiliğinden oluşan ve geçici

olan bu müdahaleler meydana geldiği an itibariyle kısa süreli de olsa ütopyaların yaşanabildiği kendine ait bir bölge/alan yaratır.

Kent içindeki nesne ve öznelerin birlikte yer aldığı, deneyim alanlarını ve mekanları biçimlendirir. Kurgulanmış bir performans ise bu deneyim alanlarındaki nesnelerin varlığı ve deneyimleyen öznenin algısı arasında bir çatışma yaratır. Yakın zamanda İstanbul'da başlayan daha sonra Ankara başta olmak üzere Türkiye'nin çeşitli yerlerine yayılan "Gezi Parkı Direnişi" kendi başına bir toplumsal performans olması dışında tarif edilen çatışmalara, performans, yerleştirmeler ve diğer sokak sanatlarına da sahne olmuştur. Bir yandan toplumsal kaygılar dile getirilirken bir yandan da direnişçilerce otoritenin belirlediği iletişim araçlarına ve kimliklerine mesafe koyulmuş, iletişimi sanat aracılığıyla yeniden oluşturma çabasına girilmiştir. Sanat kentliyi pasifize olmaktan çıkarır, olayın geçtiği mekanı deneyimleyene bırakır. Böylece mekan yalnız fiziksel özellikleriyle değil içindeki olaylar ve insanların yorumlarıyla anlam bulur. Özgün düşünce ve duygu üretimine kapalı anıtsallığın tersine sosyal ilişkileri etkin kılan kamusal alanlar kentler üzerinden öğrenilecek kültürel pratiklerin edinilmesinin önünü açar. Açık kent mekanlarında oluşan 'sosyal doku', kolektif-toplumsal yaşamın oluşmasına ve her türlü aktiviteye olanak sağlayacaktır.

Deleuz, bir zamanlar sosyal ve arzulanan bir üretim için tek bir temel bulma çabasının gerçek ve sanal ortamlarda farklılaştığını vurgular. Bu düşünce ile, aktörün sanal bir ortamı hayata geçirdiği ya da oyunlaştırdığı 'ekspresyonizm'den, oyun içinde sanalın 'konstruktivizm'ine yani tiyatrodan üretimhaneye doğru bir geçişe sebep olur. Yani sosyal ortam tarafından yaratılan 'oluş'un oyunlaştırılmasından, sosyal ortam içinde 'oluş'un üretimine geçiştir. Oyunlaştırma, sanatçının olayı karşı-canlandırmalarla yeniden yaratması sürecidir. Bu süreçte yansıtılan olayda üretilen yeni düzlemler ve hayatlar bedensizdir, insanlarda kimliksiz ve henüz bireysel-öncesi doğasıyla, bireysel ve kolektif olmanın üstünde bir durum olarak ortaya çıkar. Gönüllü dahil olunan bu belirli eylemlerin kimliksiz ve bireysel-öncesi olma hali bizi yeni bir formda var eder. Bu bir dünya vatandaşı olabilme meselesidir (Zepke, 2009).

Konuyu incelemede yöntem olarak, kentin kamusal alanlarının ve performatif eylemlerin gözlemlenmesi ve kişisel deneyimler, sanatçıların ve mimarların eserlerine etki eden motifler ve konu üzerindeki akademik yazılarda kent kavramı ve kentin kamusal mekanları

üzerine yapılan çalışmaların analizleri kullanılmıştır. İlk olarak kentte gerçekleşen rastlantısal ve kurgulanmış performansların oluşmasında rol oynayan kent bileşenlerinin açılımı yapılmış ve birbirleriyle etkileşimlerinin hangi koşullarda performatif dönüşümlere uğradıkları incelenmiştir. Bu veriler bağlamında kent mekanlarında karşımıza çıkan sanatsal ve mimari çalışmalar ‘kurgulanmış kentsel performanslar’ başlığı altında açıklanmıştır. Kentte kendiliğinden olan ve kurgulanmış performanslara malzeme olan olayların bütünü ise ‘rastlantısal kentsel performanslar’ başlığı altında tartışılmış ve bunların oluşmasındaki etken kavramlar açıklanmıştır.

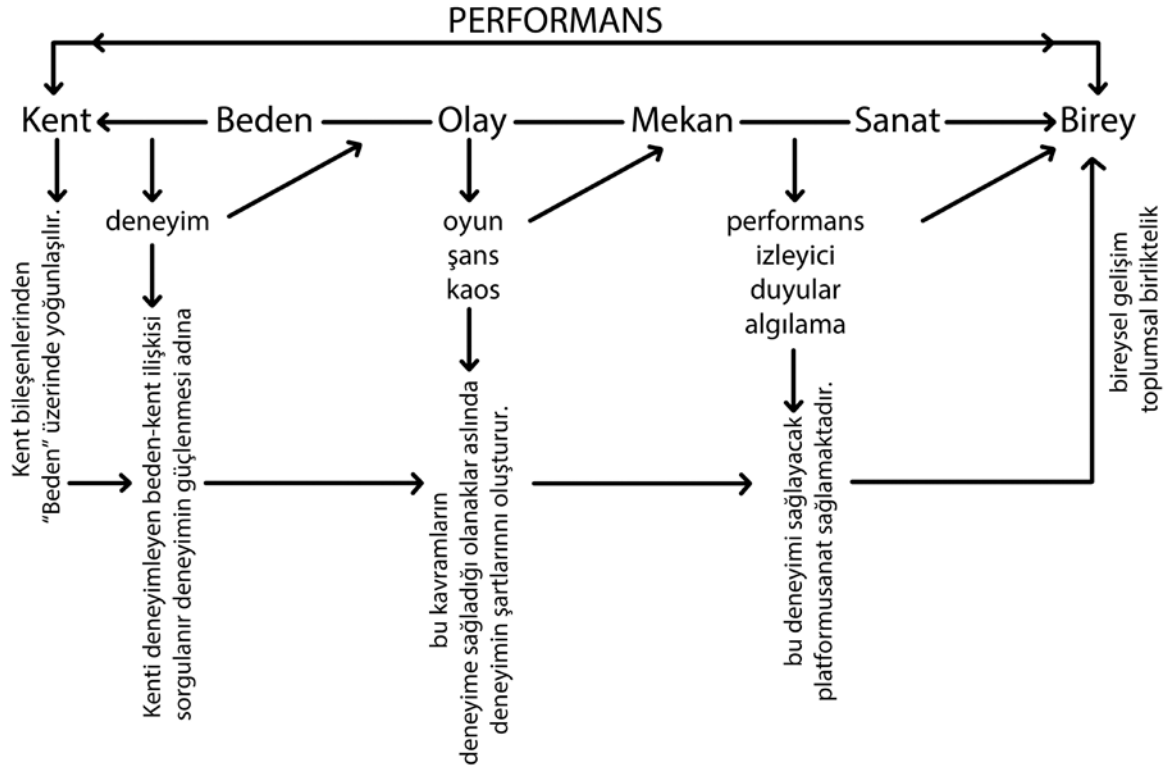
Bu çalışmanın söylemi, kent mekanlarında karşımıza çıkan kendiliğinden olan rastlantısal eylemlerin veya olayların kurgulanmış performanslar ve açık kent mekanları için büyük potansiyeller barındırdığını vurgulamaktır. Verilen örneklerin analizleri bu potansiyelleri ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Örnek verilen kurgusal performanslar ve kamusal bağlamda kent kavramına ilişkin çalışmalar farklı motivasyonlara sahiptir, ancak bu çalışmada motifler rastlantısal kentsel performans kavramı üzerinden biraraya getirilmiştir. Böylece ‘mekan’, ‘kamusal alan’ ve ‘performans’ kavramlarına ilişkin açıklamalar kaçınılmaz olmuştur. Kent ve performans kavramlarını birbirinin içinde eritmek çalışmanın söylemini desteklemek adına oldukça önemlidir.



## 2. PERFORMANS SAHNESİ OLARAK KENT

Kent özgür ve rastlantısal ilişkilenebilirlikler olanak sağlar; akışkan bir yapıdadır. Her biri birbirinden farklı bireylerin oluşturduğu ve çeşitlenen mekanlarında sürekliliği olan kentin gelişimi için, bilimin ve eylemin sıkışmasına sebep olan ideolojilerin ve alışlageldik pratiklerin ötesine geçilmelidir (Lefebvre, 2011). Performans kavramı ile insanın çevresiyle kurduğu ilişkiler kent üzerinden aktifleşir ve gerçeklik algısı, performativite, olay-etkileşim örgüsü eylemler üzerinden irdelenir.

Kentin performatif potansiyellerinden bahsetmek için önce onun yapısal açılımlarına bakmak gerekir (Resim 2.1). Temel bileşeni insan olduğundan bu açılımın içinde performans doğrudan ortaya çıkacaktır. Kent deviniminde ilişkiler ağını oluşturan olayların her biri bireysel performanslarla meydana gelir. Bu performansları her birey kent-bedeninde deneyimler. Burada açıklanması gereken durum performansın kentin pratik yaşamında ve kavramsal alandaki gelişime katkıda bulunması için hangi platformlarda ele alınması gerektiği olacaktır.



Şekil 2.1. Kent bileşenleri ve ilişkileri

Kentler fiziksel ve duysal yapıları yanında bunları da oluşturan diğer alt bileşenlerine ayrılır. Maddesel olarak içinde barındırdığı fiziksel hareket alanları ve formları her biri birbirinden farklı bireyler ve bu birlikteliği çeşitli ölçeklerde sağlayan mimari yapılarından oluşur. Duysal olarak ise bireyin ya da toplulukların psikolojik verileriyle, bu psikolojik durumların çevresel, mekansal yansımaları ve bunların çeşitli varyasyonlarla bir araya gelerek oluşan yeni psikolojik durumlarıyla örüntülenir. Ancak kenti oluşturan elemanların herhangi birisi ezici üstünlüğe ulaşmamalıdır. Her bir elemanın rastlantısallıklarla oluşacak ilişki ağlarına izin verecek nitelikte olabilmesi için birbiriyle uyumlu ve etkileşim halinde olması gerekir.

Kenti aktif kılan bireyler bulunduğu çevre ile sürekli olarak duysal (görme, koklama, dokunma vs.) bir etkileşim içindedir. Bu etkileşimler insanların algılama ve tekrar-üretim mücadelesini tetikler. Yaratıcılık bu mücadelenin dönüştürücü gücüdür; kendiliğinden olanı yeniden kurgular ve bireylere farklı algı kapıları oluşturur. Dolayısıyla kenti oluşturan her bileşen yaratıcı düşüncenin de malzemesi olmaktan kurtulamayacağı için, kentin devinimini sağlayan temel unsurlar olarak da ele alınacaktır. May'e göre:

Dünya bir kişinin içinde varolduğu anlamlı ilişkilerin bir modelidir ve o kişi, bu dünyanın tasarlanmasında yer alır. Nesnel bir gerçekliği olduğu açıktır, ama bu kadar basit de değildir. Dünya kişiyle her an karşılıklı ilişki içindedir. Dünyayla benlik arasında ve benlikle dünya arasında kesintisiz bir diyalektik süreç süregider; bu iki kutuptan her biri diğerinin varlığına delalet eder ve bunlardan birinin yoksanışı her ikisinin de anlaşılmasını olanaksız kılar. Bu, yaratıcılığın hiçbir zaman öznel bir görüngü olarak sınırlandırılmayacak olmasının nedenidir; yaratıcılık asla basit bir biçimde kişide olup bitenlerin terimleriyle incelenemez. Dünya kutbu bir bireyin yaratıcılığının ayrılmaz bir parçasıdır. Olmakta olan daima bir süreçtir, bir yapma'dır – özgül olarak kişiyi ve dünyasını karşılıklı ilişkiye sokan bir süreç (May, 2005: 73).

Zizék de, Fanteziden yoksun gerçekliğin derinliksiz, karanlık, neredeyse gerçeküstü, tuhaf bir şekilde soyut, renksiz ve tözelsi bir yoğunluktan yoksun olduğunu söyler. Fantezinin sahnelenmesinde ise, paradoksal bir şekilde, daha güçlü ve daha dolu, koku ve ses derinliğine sahip, “gerçek bir dünyada” dolanan insanlara sahip bir “gerçeklik duygusu” aldığımızı belirtir. (Zizek, 2008: 64-65). Fantezi aracılığıyla, bilinçli ya da bilinçsiz olsun, kentlileşmiş özne hayali bir kent peyzajı yaratır. Bunu kısmen kente ait materyallerle, kısmen kimlikleme yöntemleri ya da savunma süreçleri ile, kısmen de bilinçaltının içerikleri ile yapar. Bu eş zamanlı gerçek, hayali ve sembolik mekansallıklar yoluyla kentin ve bedeninin mekansal pratikleri gelişir. Bu bağlamda kentin mental haritası imgelenebilirlik

ve bir çeşit somutlaşmış bilme ile ilgilidir; ancak öznenin imgeleme, sembolizm ve bir çeşit gerçeklikle olan, aynı zamanda yokluğun ve varlığın, arzunun ve nefretin oyunuyla, sosyal maskeler ile güç ve anlamla olan ilişkisi aynı derecede önemlidir. Bu anlamda, Pile'a göre kentin mental haritası bir ürün değil bir süreçtir (Pile, 1996: 236). Kentte aralarında mekansal birlik olan veya belli bir zaman içinde tekrarlanan, ilerleyen, gelişen olay ve eylemlerin kurgulanarak farklı anlamlarla biraraya getirilmesiyle yeni bir performans süreci oluşturulması Pile'ın bahsettiği kentin mental haritasını derinleştirecek ve kentlilerin yaratıcılığını tetikleyerek hayal ettikleri kent peyzajı deneyimlerini yoğunlaştıracaktır.

İster bireysel, ister kolektif veya siyasi olsun, kent bedenlerin görüntülerini ve onların fantezilerini temsil eder. Bu düşünceyle değerlendirildiğinde, kent bir beden-protezi olarak görülebilir. Ya da bedeni çevreler, korur ve içinde barındırırken, bir yandan da oluşturduğu (hayali) bedenlerin formlarına ve fonksiyonlarına bürünür. Bununla birlikte kent, bedeni üreten, düzenleyen ve biçim veren 'yer(loci)'dir. Bu ilişki ne basit bir karşılıklı anlaşma, ne de karşılıklı etkileşimlerin tek bir soyut grafiğidir: bu ilişkinin yapısı çeşitliliklere bağlıdır. Farklı türlere göre yapısı da değişir ve hem kentlerin kendine has özelliklerinin hem de heterojen popülasyonunun kimliğini oluşturan karmaşıklığın, tanımlamanın, ara değerlendirmenin ve yazımın farklı birliktelikleri yüzünden oldukça kompleks bir yapıya sahiptir (Grosz, 2001: 49).

Kentin görünen fiziksel yapısının içinde yaşayan bedenlerin sayısız deneyimi, birbirleriyle olan ilişkileri ve etkileşimleri kenti var eder; asla durağan değildir. Yapısal elemanları etrafındaki hareketi sağlayan yaşam onu boşluğun akışkanlığı içinde bozar ve yeniden yapılandırır.

Performansın bileşenleri olarak tek tek bedenlerden oluşan toplum ile sahne işlevi gören kentin birbirlerini var ettiğini ve biçimlendirdiğini söyleyebiliriz. Performans bu var etme eyleminin kendisidir ve sanatsal bir öz içerir. Bu nedenle mekanları ve eylemleri birer sanat yapıtı olarak üretmek ve performans sanatının alanı içinde değerlendirmek önemlidir.

## 2.1. Kent ve Beden

*“İçeri, ruh, dışarı ya da bilinç diye bir şey yok, sadece beden var.”*

*- Antonin Artaud –*

Mekanla zihinsel ve fiziksel teması ilk kuran ve bulunduğu mekanda performansı kısımlandıran bedendir. Pile, tüm çevrenin bütün bedenle deneyimlendiğini belirtir. Beden renkleri, şekilleri, hareketi, gölgeleri görür, aynı zamanda koku alır, duyar, dokunur, hareket eder ve muhtemelen hayvanlarda olduğu gibi yerçekimini, elektrik ve manyetik alanları hissederek. Arazinin sembolik organizasyonunun aksine beden ve fiziksel dış dünya tüm gerçekliktir. şehir plancısı Lynch'in argümanına göre; insanlar ancak bu sembolik dünyada hareket eder ve yaşarlar. Bu durumda, yol-bulma sürecinde stratejik bağlantı birey tarafından düzenlenen fiziksel dış dünyanın genelleştirilmiş zihinsel resmi ve çevresel imgedir. Bu imge hem anlık duyum hem de geçmiş deneyimlerin bilgisinin bir ürünüdür; bilgileri yorumlamak ve eylemleri yönlendirmek için kullanılır. Çevremizi tanıma ve örüntüleme ihtiyacı çok önemlidir ve bu ihtiyaç uzun bir geçmişe dayanır. Bu imge bireyde pratik ve duygusal önem taşır. Pile bu argümana zarar vermeden onları “Gerçek”, “Hayali” ve “Sembolik” mekansallıklar kavramları olarak tercüme etmiştir. Bu argümanın özellikle uyum, güvenlik ve okunurluk kalitesiyle görüntülenecek kent peyzajının üretimi ile ilgili olduğunu, okunabilir çevrelerin güvenliği sağlamalarının yanısıra ‘insan deneyiminin potansiyel derinliği ve yoğunluğunu da ekleyeceğini söyler. Lynch duymusal zevkler üzerine bir kent peyzajı yaratmak istediği için şehrin tanınabilir sembollere ilişkin bir desen olarak kavranabilmesi gerektiğini söyler. Böylece bütünleşik okunabilir bir çevrenin grup iletişiminin kolektif hafızası ve sembolleri için hammadde sağlayabileceğini belirtmiştir (Pile, 1996: 219). Castells Kevin Lynch'i bu noktada eleştirir: “Ona göre her bir imge toplumsal bir pratiğe bağlıdır. Çünkü toplumsal olarak üretilmiş olmakla kalmayıp bizzat toplumsal ilişkilerde varolmaktadırlar. Yani birbirleri içinde tanımlanırlar” (Keskinok, 1988). Toplumsal ilişkiler bireylerin kolektif yapısıyla oluşur. Bu yapının anlaşılması ve gelişmesi için kent bedenlerinin psikolojik ve fiziksel devinim ve deneyimleri kent kavramının anlaşılmasında yol gösterici olacaktır.

Castells'e göre akıl bir organ değil, süreçtir. Düşünce gibi mental imgeler beyinin belli bölgeleri ile iç ve dış uyarıcılarla bedene özgü tepkilerin etkileşimleriyle üretilir. Beyin eylemleri ve eylemlerin sebep olduğu tepkileri eşleştirerek ve depolayarak dinamik nöral

örüntüler oluşturur. Bu imgeler beden etkinliğinden ya da bedenle ilgili olduğu kavranan bir etkinlikten kaynaklanır. Her iki durumda da imgeler beden ve bedeni çevreleyen ortamın değişikliklerinde karşılık bulur (Castells, 2009: 138). Böylece bedenin çevresini algılama potansiyellerini geliştirmek hem kent bedenlerini hem de kenti dönüşüme açık devingen bir yapıya sokmak için yardımcı olacaktır.

Performans sanatının öncüsü sayılan Antonin Artaud tiyatro çalışmalarında algının çevresel sınırlarını kaldırmak adına “organsız beden”den bahseder, bu organik anlamda bir beden değildir; acı çeken, tamamlanmamış, hastalıklı bir bedendir, sürekli yıkılma ve yeniden oluşma döngüsü içindedir. “Organsız Beden” aslında dans eden beden demektir. Artaud’nun çalışmalarında dans eden beden güçlü bir imgedir. İnsan bedeninin sınırlarını ortaya çıkarmak için şiddetli bir başkaldırı olarak dansın gerekliliğini vurgular. Onun için dans bedenin dönüşümü için bir köken oluşturur, bedenin kendi tesadüflerinin ve dış etkenlerin potansiyel unsurları üzerine, şiddetli ancak öz-kontrollü bir keşif olduğunu söyler: “...bir organdan daha gereksiz bir şey yoktur. Bedenini organsız bir beden yapmış olduğunda tüm otomatik tepkilerinden kurtarmış ve gerçek özgürlüğüne kavuşmuş olacaksın....” (Ballantyne, 2012: 36).

Deleuze ve Guattari Artaud’nun bu “organsız beden” sözünü soyut bir kavrama dönüştürmüş ve bir çok bağlamda kullanmışlardır. Onlara göre beden en temel durumunda “organsız beden”dir. Böylece her şeyin olası olduğu, şans, kaos, oyun unsurlarını barındıran, idealize edilmiş bir durum olarak anlatılır:

Etkileşimlerle, tepkilerle ya da kavramlarla yapılandırılmamış katatonik bir beden olan organsız bedene dair bu düşünce Deleuze ve Guattari tarafından ele alınıp yersiz-yurtsuzlaştırılır, böylelikle genelde tüm kazanılmış alışkanlıkların ve kimliğin ortadan kaldırılmasına işaret eden devingen bir kavrama dönüştürülür. Katatoniyle flört ederek, kimliklerimizi erteleyerek kendimizi organsız bedenlere dönüştürürüz. Bir gün önceki alışkanlıkları tekrarlayarak çok iyi işlev gördüğümüz edimsel dünyanın, sağduyunun istikrarlı dünyasının dışına çıkıp, her şeyin olabileceği gücül dünyaya adım atarız (Ballantyne, 2012: 37).

Kent mekanları ile bireyler arasında da benzer bir bağlantı kurulması –kent bir performans sahnesi, bireyler ise onun içinde dans eden bedenler– bireylerin mekanla kurduğu etkileşimli ilişkinin sınırlarını kaldırmasına ve bu deneyimi kurgusal, fantastik bir performansa dönüştürmesini sağlayacaktır. Böylece Artaud’nun tiyatrosunda dansçının

sahne ve izleyicilerle (çevresiyle) olan ilişkisinde olduğu gibi; Deleuze ve Guattari'nin kimliklerinden, alışkanlıklarından arınmış organsız kent bedenleri kentin mekanlarında/sahnesinde sonsuz bir keşfe çıkabilecektir. Birbirleriyle etkileşen performatif bedenlerin kentte çıktıkları keşif mekanın aracılık ettiği toplumsal bir süreçtir. Bedenleri fiziksel ve psikolojik deneyim ve duyumsamalarla birbirine bağlayan kolektif alanlar oluşur.

Freud, beden, akıl ve dış dünya arasındaki gerilim ve çatışmayı, ifadesi dinamik bir kavram olan, 'beden-ego' ile açıklar (Freud, 1989: 19-21). Steve Pile, bu kavramdan yola çıkarak 'beden-ego-mekan kavramını ortaya koymuş ve bu 'gerilim/çatışmanın' mekanla olan ilişkisini ele almıştır. Beden ve mekan arasında doğrudan bir ilişki olduğunu savunmamızın mümkün olmadığını söyler: beden-ego-mekanlar, birey ve toplum arasındaki ilişki, sosyal haritanın bölgesel okuması ve toplumsal olanın kişisel haritalaşması dolayısıyla bölgeselleşir. Bu bakışa bazı az gelişmiş unsurlar entegre edilerek katkıda bulunulabilir: bu unsurlar bedenin politik ekonomisi, bedenin tarihsel coğrafyaları ile kamusal ve özel gibi bedenin diğer mekanları olarak kabul edilebilir (Pile, 1996: 209). Dolayısıyla bedenin mekan ile olan etkileşimleri kentin sosyal oluşumunun temel etkenidir. Aynı şekilde yaşam alanlarının çevresel gelişimleri bedenin oluşunu etkiler.

Bedenlerin arasında kurulan ilişkide maruz kaldığı eylemler ve bunlara karşı geliştirdiği tepkiler toplumsal bir gerilim yaratır. Bu gerilim bireylerin sorgulayıcı ve yaratıcı kimliklerine etki eder, çevresiyle olan karşılıklı ilişkisini psikolojik ve fiziksel filtrelerden geçirir: böylece kent bedenlerinin ve mekanlarının dönüşümü başlar. Pile'a göre 'beden-ego-mekan' özdeşleştirme yöntemleri, fizik savunma mekanizmaları, içselleştirilmiş otoriteler, yoğun duygular güç ve anlamın akışıyla bölgelere ayrılır, bölgeleri yok eder ve yeniden bölgelere ayırır. Bedenler öznel ilişkilerin belirli kümelenmelerinde oluşur –aile, ordu, ülke, sinema, millet, vb.- Ancak bunlar sadece yer kaplayan veya yer olan pasif bedenler değildir ayrıca yeri de inşa ederler. Kendi duygu haritalarını çizerler. Hislerini, dünyadaki yerlerini tartışır. Kendi beden-ego-mekan'larında içsel ve dışsal sınır diyalogu kurarlar. Son olarak, bedenler işgal ederler, kendilerini içerde var ederler, gücün ve direncin hiç bir zaman masum olmayan, hayali ve sembolik mekanlarında, çoklu gerçeklikte kendilerini oluşturur ve yeniden üretirler (Pile, 1996: 209). Bedenin ve mekanın birbirleri üzerine olan etkileri mimari çalışmalarda da yol gösterici olmuştur.

Mimarlık içinde gerçekleşecek olaylar olmadan varolamaz. Bu yüzden Pile'in söylemiyle bedenün duygu haritaları mimarlık için gözardı edilemez bir veridir.

Lefebvre beden ve mekan arasında doğrudan bir ilişki olduğunu söylemiştir. Maddesel dünyadaki üretiminden, hayatta kalmasını sağlayacak temel ihtiyaçlarını karşılamaktan ve devamlılığını sağlamak için üremesinden daha önce bedenün kendisi mekandır ve bulunduğu mekanı yaratır (Lefebvre, 1991: 190-195). Dolayısıyla, performans sanatının mevcut durumu dönüştürdüğünü ileri sürebiliriz. Sanat, doğası gereği, kendi mekan-zamansal boşluğunu yaratır. Bunun için kullandığı ortam elemanları yaşamın 'kendiliğinden'liği ve kenti oluşturan tüm bileşenlerdir; beden, bireyler, sanat eseri, mimari vb.

Mekanların performansla dönüşümünü bir sanatçının gözünden anlatmak için burada Kaye'nin bahsettiği Krzysztof Wodiczko'nun şu sözlerine yer verilebilir: "Bedenün ne yapabileceğini, bedenün nasıl konuşabileceğini öğrendikten sonra bu bedenle (mimari form) bütünleşirim. Bu fenomenolojik bir araştırmaya benzer (...) bir binanın her parçasına bir lisan yüklerim, böylece bina benim koşullarımla konuşabilir, normalde olduğundan farklı bir dille" (Kaye, 2006: 39).

Bu alıntı gündelik yaşamı oluşturan rastlantısal performansların sanat ile ilişkilmesine bir örnektir. Bedenün araç olarak kullanıldığı performatif eylemlerde, tanıdığı ve yeniden tanımladığı mekan arasında kurulan ilişki fiziksel olandan önce kavramsal olarak kendini mekanda var etmesi ve mekanı kendisi ile dönüştürüp yeni bir mekan algısı oluşturmasıdır.

Büyük ölçekli kamusal projeksiyonlar yapan sanatçı Wodiczko günlük yaşamın ve kent deneyimlerinin altında yatan karmaşıklığı ortaya çıkarmak için çalışır. Toplumdaki yerimizin mimarlıkla yapılan bedensel deneyimlerle oluşturulduğunu söyler; anıt-karşıtı çalışmalarıyla kentin yapıları arasında saklı metinleri ortaya çıkarır, bu metni okuyanları bedenleriyle yüzleştirir. Bir binayı ele alırken "kentin okumaları ve yaşanmış deneyimlerin ayrışımı, dolayısıyla mekânın 'ideal (matematik-mantıksal) kategorileri' ve 'sosyal pratiklerin olduğu gerçek mekân' deneyimi arasındaki ayrışımı" vurgular. (Kaye, 2006: 39-40).

Massey, benzer önermeyi, Bernard Tschumi'nin mimarlığı üzerinden kurar ve onun tasarımlarını 'zaman ve mekanın yeni konsepti' olarak ele alır. Çünkü Massey'e göre onun amacı, kentin bilinen simgelerini ve kavramlarını sorgulayarak içinde yaşadığımız bu kentin parçalanmış rastlantısal mekanlar olduğunu göstermektir (Massey, 2008: 113). Tschumi'ye göre mekan yalnızca zihinsel bir tasvirin üç boyutlu yansıması değildir, aynı zamanda dinlenilir ve buna göre hareket edilir. Hareket alanını göz belirler; böylece duyuların mekanı ile toplum mekanları eklemlenmeye başlar, danslar ve bedensel hareketler mekan temsilini ve temsil mekanını birbirine kaynaştırır. Bedenler yalnızca burada hareket etmez aynı zamanda mekanı oluşturur. Olaylar beden devinimi ile mimari mekanlara sızar. Bu olaylar ahlaki ya da fonksiyonel etkilerden sıyrılmış, mekandan bağımsız ancak ondan ayrılamaz senaryolara ya da programlara dönüşür. Mekan beden varlığıyla oluşan olaylar ve olayların kurgulanmasıyla oluşan programlar ile şekillenir.

Tschumi programı şöyle tanımlar:

“Program: önceden bildirilmiş, kurallı bir dizi işlemin, bayram şenliği, öğretim programı, konser malzemelerinin listesi gibi vs., performans düzeyindeki açıklayıcı bildirimidir; bu nedenle öğeler toplu olarak bir performansın bütünüdür” (Tschumi, 1996, 112-113).

Mimari bir program onu oluşturacak yardımcı programların bir listesidir; bunların ilişkilerini gösterir. Ancak, ne birleşimlerini ne de birbirine olan oranını belirtir. Bunun yanında Tschumi hareket, eylem, olay olmadan mimarlığın olmayacağını dolayısıyla, şiddet olmadan mimarlığın olamayacağını söyler. Dolayısıyla yaygın mimarlık görüşünün aksine eylem pahasına mekanı tercih etmeyi reddeder. Nesnelerin ve öznelere mantığı dünya ile olan ilişkileri bakımından bağımsız olduğu halde kaçınılmaz olarak yoğun bir karşılaşma ile yüz yüze gelirler. Bir bina ile kullanıcıları arasındaki herhangi bir ilişki bir düzenin diğerine işgali olacağından şiddet içerir (Tschumi 1996: 120-122). Mimarlık beden her hareketini tasarladığı mekana yüklediği programla belirleyemez, kontrol edemez.

Mimarlığın şiddeti temel ilkedir ve göz ardı edilemez, mimarlık için bu şiddet olaylarla bağlanmıştır, aynı bir gardiyanın tutukluya, polis suçluya, doktorun hastaya ya da düzenin kaosa bağlanmış olduğu gibi. Bunlar aynı zamanda eylemin ve mekanın ayrılamaz olduğunu; eylemlerin mekanı olduğu kadar mekanların eylemleri niteliklendirdiğini belirtir

(Tschumi, 1996: 122). Şiddet derken fiziksel veya duygusal parçalanmadan bahsetmez. Bireyler ve etrafını saran mekan arasındaki ilişkinin yoğunluğu için bir metafor olarak kullanır. Bu tartışma mimarlık türü ile alakalı değildir. Tschumi'nin bu yaklaşımı Artaud'nun tiyatro için aradığı yöntemle benzetilebilir. Bedenin sahnesi olarak ele alınan 'Vahşet Tiyatrosu' da seyirci ile tiyatronun senaryosu olan yaşam arasındaki vahşeti vahşetle örtme eğilimindedir. Böylece ikisi arasındaki gerginlik artar ve seyirciyi sorgulama eylemine daha da yaklaştırır:

Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu'nda şiddet kavramı, büyük bir özgürleşme düşüncesi olarak ele alınmış, vahşet ve şiddetle arınmamız önerilmiştir. Artaud, vahşet sözüyle, ruhun kendi iç hesaplaşmasını anlatır. Bu hesaplaşma acı dolu, ruhu kanatan bir hesaplaşmadır, tensel bir acı değildir. Bu şiddet bizi kendi öz benliğimize götürür ve bizim tüm kalıplarımızdan sıyrılmamızı sağlar (Kılıç, 2008).

Mekanla ilk teması kuran bedenler duyumsadığı fiziksel dünyayı mental süzgeçten geçirir bu bilgiler yine bedeninde fiziksel ve psikolojik karşılıklarını bulur. Kentteki her değişken yeni varoluş imkanı performatif bedenlerce deneyimlenir. Kentliler bu değişimlere karşı algılarını savunmasız bıraktığı sürece devingen sosyal çevreler ve toplumsal birliktelik sağlanabilir. Algıyı savunmasız bırakmak için bedenin tesadüflerle çevrili olduğunu anlaması gerekir. Böylece dış dünyanın potansiyel unsurlarını keşfe çıkabilir. Biçimsiz, düzenlenmemiş ve katmanlaşmamış organsız bedenler arzunun çokluk ve sürekli akış halinde olduğu üretken bir makineye dönüşür.

## 2.2. Kent ve Birey

Bireyler bedenleri aracılığıyla şehirle iletişim kurar, hatta kendi şehriyle aynı bedeni oluşturur: "Birey gerçekte kendini ifade etmez, ancak şehirle bu biricik ilişkiyi kurarak, ritmini onun ritmine uydurarak ve onun organik kurallarını benimseyerek kendisi olur" (Paquot, 2011: 94-97). Bireyin kentle kurduğu ilişki kamusal alanda en yoğundur. Burada tek değişken bireyin kendisi değildir, sosyal çevre kent potansiyellerini belirginleştirir. Bu biricik ilişkiyi kurmak için çeşitli araçlara ihtiyaç duyarız. Sanat bu araçların başında geldiği gibi ilişkinin en yoğun yaşandığı halidir. Sanatın da aracılık ettiği kent-birey ilişkisi kenti dönüşüme/değişime karşı savunmasız bırakır. Bu ilişki kurulduğunda kent kendi başına bir performans dönüşür; içinde yaşanan olayların yapısını değiştirir ve tekrar kente girer.

Performatif müdahaleler (performative interventions) kentin monotonlaşan gündelik yaşam ritminde, zamanda kırılmalar yaratır. Yaşamı ritimle sürdüren insan kent içinde ve kentle birlikte bir akış halindedir. Bireye bu zaman-mekansal oluşumdan bakıldığında ortaya çıkan 'ritim' incelenmelidir; böylece kentin durağan bir tek-ritim yerine çok sesli bir yapıya bürünmesi için gereken araçlar keşfedilir.

Bu çok seslilik için kentin yapısında çeşitli potansiyelleri de bulundurması gerekir. Rastlantısal olana izin verecek, bireylerin gündelik performanslarının çatışmasını sağlayacak nitelikte mekanlar barındırmalıdır. Toplumsal ihtiyaçlar kültürel süreçlerle şekillenir; birbirini tamamlayıcı olarak; huzur ve macera, işin ve oyunun organizasyonu, öngörülebilirlik ve öngörülemezlik, aynılık ve farklılık, inziva ve karşılaşma, bağımsızlık ve iletişim, anidenlik ve uzun vadeli kavramlarıyla tanımlanabilecek tüm ihtiyaçları kapsar. İnsanoğlu enerjisini biriktirip harcama hatta oyun oynayarak israf etme ihtiyacına sahiptir. Bu nedenle toplumsal bir metin olarak kent birbirine bağlı rutinler bütünü olarak algılanamaz, sembollerle ve belirli bir stile bağlı bir zaman çizelgesi değildir (Lefebvre, 2011, 140-141).

Bireylerin kentle ve toplumsal olanla ilişki kurduğu zamanlar gündelik yaşamın temel parçalarıdır. Birey gündelik zamanı faaliyetlere böler; küçük fragmanlara ayırır. Dolayısıyla, gündelik yaşam etrafında döndüğü tekdüze gerçekliklerde ya da bireylerin yerine getirdiği sıradan faaliyetlerde yatmaz; hayattaki tekrara işaret eder. Gündelik olanın incelenmesinde önemli olan, insanların giriştiği faaliyetler yelpazesi değil, bu faaliyetlerin sıralanışıdır; onların toplamı değil, ritmidir.

Lefebvre'in gündelik yaşam ve serbest zaman konularıyla ilgili bağlantısı olan ritim çeşitli mekanlar ve çeşitli zamansal/somutlukta ritimler olarak irdelenir. Özne ve nesnelere oluşmuş çeşitlilikte yaşamak için daha ideal ve daha gerçek, kendi elemanlarından daha karmaşık olduğu bir bütünlükte, karşıtlıkların birbirlerini bulduğu ve tanıdığı bir yerde, ritimleri ölçülmüş, dayatılan ve dışsal ve daha içsel olan zaman arasında mücadele verilir (Meyer, 2008). Ritimler mekandaki dağılımı politik olmayan yollarla gösterirler. Otoritenin belirlediği bir zaman aralığında kentlilerin nasıl mücadele ettiğini gösterir. Ritim aracılığıyla sosyal ve dolayısıyla bireysel zaman, belirlenmiş, lineer, tek-ritimli zamandan kendini korumayı amaçlamıştır. Böylece kamusal alan, temsil alanı, gezinti, karşılaşma, entrika, diplomasi, ticaret ve müzakerelerin yeri haline gelir ve kendini

teatralleştirir. Dolayısıyla zaman, mekana ve bu mekanı işgal eden insanların ritimlerine bağlıdır.

Ritim analizi kentin gözle görülür olan imgesi yerine ambiyansı, atmosferiyle ilgilenir. Senfoniye dinler gibi kenti, sokakları, evleri dinleriz. Kentin çaldığı müziği duymaya, kompozisyonunu anlamaya çalışırız; tempoya, kalp atışına, nakaratlarına ve ritmine kulak veririz. Fonksiyonel bölünmeleri ve aritmileri duyarız (Meyer, 2008).

**KENT** [ **MÜZİK** : **SES** ] **RİTİM**  
**PERFORMANS** : **OLAY** ] **MELODİ**  
**UYUM**

Şekil.2.2. Kent-Müzik-Performans Kurgusu

Eserlerinde kent tasarımları da yapan çizgi roman sanatçısı Katsuhiro Otomo da kentin ritminin müzikle ifade bulmasında olduğu gibi, filmi müziğe benzetir. İkisinin de zaman-kısıtlı sanatlar olduğunu vurgulayan Otomo bir filmin, bir senfoniye oluşturan sesler gibi hareketlerin biraraya gelişleri ile oluşturulabileceğini söyler: önce bir sahne, sonra diğeri, sonra bir diğeri daha. Bununla birlikte müziğin üç elemanı vardır: ritim, melodi ve uyum. Sanatçı filme de bu yolla yaklaşılabilirliğini söyler (Otomo, 2012: 6-12). Bu düşünceden yola çıkarsak müziğin kurgusu sesin ritim, melodi ve uyum unsuruyla oluştuğu gibi performans da olayın ritim, melodi ve uyum bileşenleri kullanılarak kurgulanmasıyla oluşur (Şekil 2.2). Nasıl müzik ve filme yaratıcı düşünce hakimse olay da bu yaratıcı düşünce ile kurgulandığında bir performansa dönüşür. Kent müziği ve performansı bireylerin kent içinde varoluşlarına ve biraraya gelişlerine bağlıdır.

Sosyal pratikte, bilimsel bilgi ve felsefi spekülasyonlarda, eski gelenekler zamanı ve mekanı ayırır. Zaman ve mekan arasında ilişki kuran, ve nasıl ilişkilendiğini anlatan modern teorilere karşın, sosyal bilimler zamanı genelde mekansal çerçevesinden ayrı olarak yaşanmış, ölçülmüş, tarihsel, çalışma ve serbest zaman ile gündelik zaman, vs. olarak böler. Somut zamanların ritimleri vardır ve her ritim bir zaman ve mekan ilişkisine işaret eder - sınırlanmış bir zaman ve geçici bir yer olarak (Lefebvre, 1996: 230).

Ritim monoton ve halüsinatif haller yaratabilir. Devletler de, toplum yönetimi için, bireylerden kapitalist sistemin en muhtaç olduğu gündelik yaşamda belirlediği ritme ayak uydurmasını bekler. Bu yüzden otorite çeşitlilik istemez. Mevcut sistemi sürdürmek ister

ve onu muhafaza etmek için elinden geleni yapar. Oysa toplumların bu kör ve sağır eden ritimden kurtulması için çeşitliliğe ihtiyacı vardır. Sanat bu çeşitliliği sağlayan olgudur. Ancak bunu sağlamlaştırması kentin içinde, kentli ile kaynaşarak mümkündür. Bu gündelik ritim içinde yerini bulan insanların çeşitliliği tadacağı tek yer de yine yaşadığı kentin içindedir. Bunu yapmanın yolları türlü disiplinlerin konusu olmuştur. Ancak başından beri tezde bahsedilen tespitler ışığında bu çeşitliliği sağlamak için gereken temel çözüm kent ve sanatın birlikteliğinden geçer. Kent içinde kendinden daha büyük bir performansı barındırır. Bu performansın aynı doğal bir kentte olmasını istediğimiz rastlantısal ilişkiler bütününde olmasını sağlayan sanat disiplini “performans sanatı”dır.

Radikal duruşlar ‘performans’ı 20. yüzyıl sanat tarihinin bir katalizörü yapmıştır; Kübizm, Minimalizm ya da Kavramsal Sanat her çıkmaza girdiğinde kategorileri yıkmak için ve yeni yönler işaret etmek için performansa dönüş yapmışlardır. Dahası, 20.Yüzyıl’daki ‘performans’ avant-garde tarihi içinde (ardısıra gelenekleri kırarak alan açan sanatçılar anlamında) yaklaşımı daha da abartarak ‘avant-avant-garde’ gibi bir faaliyetin ön planında olmuştur. Futuristler, Konstrüktivistler, Dadaistler ve Sürrealistler hakkında bugüne kadar yapılan yorumlar kendi dönemlerinde üretilen sanat objeleri üzerine yoğunlaşsa da bu akımlar temellerini performansta bulmuş, problem edindikleri konuları performans aracılığıyla çözüme yoluna gitmişlerdir; fikirlerini performans üzerinden test ettikten sonra sanat objesine dönüştürmüşlerdir. Performans manifestoları, Futüristlerden bu yana, günlük hayattaki sanat deneyimini değerlendirmek için başka yollar aramaya çalışan sanatçıların(muhaliflerin) ifadesi haline gelmiştir. Performans geniş bir kitleye doğrudan hitap etmenin, aynı zamanda izleyicilerin sanatla ilgili düşüncelerini ve bu düşüncelerin kültürle olan ilişkisini yeniden değerlendirmelerinde onları sarsan bir araç olmuştur. Performans, içine çektiği çok sayıda disiplin ve materyali – edebiyat, tiyatro, müzik, dans, mimarlık, resim, video, film, slayt ve hikaye anlatımı(narrative) – çeşitli kombinasyonlarla bir araya getirerek bir plana göre yerleştirir. Gerçekten hiç bir sanat anlatımı bu kadar sınırsız bir manifestoya sahip değildir, sonuçta her bir sanatçı performansı gerçekleştirirken onu sergileme biçiminde ve sürecinde kendisini tanımlar (Goldberg, 2006: 7-9).

Dada, akışın ve hızın fütürist kentini alıp basmakalıp ve saçmanın farkedildiği kapitalist kentin komedisinin ortaya çıkarıldığı, geleneksel kültür ile dalga geçilen kamusal bir alana dönüştürmüştür. Sürrealistler Dada’nın nihilizmini terk etmiş ve olumlu projelere

yönelmiş, doğmakta olan psikoanalitik teori tarafından atılan temelleri kullanmışlardır. Careri, bilinçsizliğin sınırları ve olumsuzlamanın ötesine geçilerek keşfi yapılan yeni dünyayı reddetmeden ya da sadece alayla karşılaşmadan önce araştırılması gerektiğini söyler. Sürrealistler, zihnimize olduğu gibi kentsel mekanın da içinden geçilebileceğini (crossed) dolayısıyla görünür olmayan bir gerçekliğin kentte kendini ortaya çıkarabileceğini düşünmüşlerdir. Onların arayışı bir bireyin kentsel gerçeklikle kurduğu ilişkinin psikolojik bir araştırmasıdır. Bu dönemde uygulanan hipnoz ya da otomatik(bilinç dışı)-yazım yöntemlerinde olduğu gibi kentin içinden yürüyerek geçmekle de uygulanabilir olduğunu söylemişlerdir. Sürrealist kent keşfedilecek alanları, gündelik merak hissini sınırsızca deneyimlendiği ve içinde kaybolunan peyzajları ortaya çıkartan veya onları gizleyen bir organizmadır. Dada kenti günlük/sembolik eylemlerin gerçekleştirileceği estetik bir mekan olarak görmüş ve sanatçıları klasik form ve sergileme yöntemlerini bırakıp kamusal alana direkt müdahale etmeleri için çağırmıştır. Sürrealizm belki de henüz tam olarak estetik formun önemini anlamadan, yürüyüşü – insanın en doğal ve gündelik hareketi – kentin bilinçsiz bölgelerini, kontrollü planlanmamış, geleneksel yöntemlerle tercümesi edilmemiş alanları araştırmak için bir araç olarak kullanmıştır. Durumcular (Sitüasyonistler) ise Sürrealistleri, Dada projesini en aşırı sona taşımakta başarısızlıkla suçlamış, “Sanatsız”, sanat eseri ya da sanatçısı olmayan, kişisel yeteneği ve sergilemeyi reddeden, isimsiz, kolektif ve devrimci sanatın takibini yürüme pratiği (Dérive) ile birleştirmişlerdir. Dérive, kentte yaşamın alternatif bir yolu, gündelik yaşamda doğrudan kentte deneyimlenebilecek yeni davranış biçimlerinin kurgulanması ve uygulanması için ortaya çıkmıştır. (Careri, 2003: 86-90).

Bu rastlantısal ilişkilerin arayışında; ‘yürüme’ eylemini bir performansa dönüştüren ‘Flaneur’ karakteri de kenti adımlayarak deneyimler; gündelik hayatın rutin bir eylemini yeni bir algı yöntemi olarak karşımıza çıkarır. Bireylerin kenti deneyimlemede sanatsal pratiklerine yeni bir bakış açısı getirir.

19. yüzyılda Paris sokaklarının karelerinde vazgeçilmez bir unsur olan edebi karakter Flaneur, kentin çaldığı müziği en gürültülü şekliyle dinler. Flaneur’lük bir yürüme şeklidir: amaçsızca etrafta gezinmek ve izlemektir, eleştirel teoride önemli bir yere sahiptir. Çünkü sadece sınıf, cinsiyet, ırk ilişkileri ve sanat, seri üretim, metalaşma üzerine değil, aynı zamanda kitleler, kent ve modernlik deneyimi üzerinde durur. Bu yüzden flaneur yürüme(walking) ve izlemenin(looking) güç-aşılınmış mekansal pratiklerinin bir

düzenlemesi olarak da ele alınır (Pile, 1996: 229). Flaneur, şair ya da sanatçıymış gibi, yüzleri, nesnelere dönüştürme yeteneğine sahiptir, böylece nesnelere onun yüklediği anlam neyse ona bürünür. Bu nedenle kent nesnelere tarafsız bir duruş sergiler. Kent mekanlarının bilinmeyen seyircisidir. Sonuç olarak, ‘flanörlük’, bağımsız bir seyircinin etkinliği olarak anlaşılabilir, seyrini işgal edecek şeyler bulmak için kentte gezinir, böylece aksi halde eksik kalacak kimliğini tamamlar; aksi halde tatmin olmayan varlığını tatmin eder; ‘kaybın’ yerine ‘yaşam duygusu’nu koyar.

Pile’a göre ikircikli bir figür olan ‘flaneur’ bir yandan kentsel devinim ve heyecandan büyülenir; bir yandan da kitleler tarafından sindirilmekten ölesiye korkar. Flaneur’ün yapısal güvensizliğine ve kendini güçlünün arasında görmemesine rağmen otoritenin alanını işgal eder. Bu alanlar eş zamanlı olarak yakın ve uzaktır – yakınlığın ve uzaklığın bir oyunudur. Bu kişi yeni yüzler, yeni deneyimler bulmak üzere sokaklarda dolaşır ancak sürekli bunlara olan yakınlığını kontrol eder, kendisinin diğer insanların gündelik yaşamlarının karışıklığı içine girmesine asla izin vermez, kendisini izlenenden dışlar, asla seyredilen olmaz. Kalabalığın içindedir ama onun bir parçası değildir (Pile, 1996: 230).

Avant-garde flaneur kültürel deneyim olarak modernlik ve estetik bir proje olan modernizm hakkındaki aksiyomatik varsayımları istikrarsızlaştırmaya yardımcı olur. Bireyi yabancılaştıran ve özelleştiren, parçalanmış ve metalaşmış kentsel kültürün sabit görüşüne karşı olarak, flanörlük kentin kamusal ve cesur potansiyellerini vurgular (Gluck, 2003).

De Certeau, yürümenin, kişileri kodlamak için kullanılan sistem tarafından belirlenmeyen ilgileri ve arzuları anlattığını ve bunun sonucunda ortaya çıkan mekansal eylemleri tartışır. De Certeau yukardan baktığında kentin gözlerinin önünde devinimsiz kılındığını görmüştür. Mekanın, okunabilir olduğu bir yere ve belirli bir arzunun öznesi olmaya mecbur edildiğine inanır. Okunabilir bir mekanın üretimi koordinatları düzeltir: haritalanabilir ve sağlam bir bilgi birikimi sağlar. Bir isimlendirme sürecinden sonra kent mekanının sınırlı sayıda, soyutlanabilir ve birbirine bağlanan özelliklere dayanılarak tasarlanmasını ve inşa edilmesini sağlar. Kent mekanı sadece isimlerden ibaret değildir aynı zamanda ona, başka mekanlardan referans ile, herkesin inandığını varsaydığı ortak anlamlar yüklenir. Bu perspektiften bakıldığında kent mekanları önceden belirlenmiş programlarla örgütlenir – bölgelere ayrılır (Pile, 1996: 225, 226).

Bu çıkarım Lefebvre'in anıtlar, Lynch'in imgenebilirlik anlayışını hatırlatır, ancak de Certeau'nun üzerinde durduğu konu (Lefebvre'e zıt ve Lynch'i genişleten) sayısız şekilde sokaklarda yürümenin üstü kapalı, inatçı, somutlaşmış, dirençli anlamları harekete geçirmesidir. Kent dile getirilemeyen anıların hayalet şehri haline gelir çünkü yürüme kısa süreli ve çabuk kaybolan bir eylemdir. Kent için üstten bakış ile oluşturulan alanlar yürümenin gündelik eylemleriyle kesintiye uğrar, parçalanır ve yeniden anlamlandırılır, yürüyenler üstten bakışla görülemeyen, haritalanamaz mekanların üretimine dahil olurlar. Bu haritalanamaz mekanda, yürüyenler (walkers) 'karanlık ve aldatmacalı, manipülasyon ve keyfin kombinasyonu'yla 'sürekli-şekil değiştiren' mekanlarda' durmaksızın hareket ederler (Pile, 1996: 226). Haritasızlaştırmakla kastedilen yürüme eyleminin kuş bakışı tasarlanamayacağıdır. Kent tasarlandığının sayısız katı olasılık barındırır içinde. Yürüme eyleminin rastlantısal bir performans olduğunu söylersek kentin bilinçsizce değil barındırdığı olasılıkları algılayabilmemiz için yapılması gereken, bu eylemin kurgulanmış bir performansa dönüştürülmesi olacaktır (yürüme vb. eylemler). Yürümek ve anlatmak anolojisinde; yürüyenlerin kenti yazdığını ancak yazdıklarını okuyamadıkları anlatılmıştır. Yürüme her zaman aslında bir yersizliği ifade eder. Yürümenin mekansallığı belirleyici olsa da okunabilir değildir ve dolayısıyla bilinçsizdir. Aynı 'dil'in mecazın hareketi(movement) olduğu gibi yürüme de mecaz (fantastik, erotik,vs.) kentin hareketidir.

Sokaklardan, kalabalıktan ve sıradan insanlardan kopup giden yaya belirli bir tip izleyiciye-bir röntgenciye dönüşür. Pile burada iki noktaya parmak basar: birincisi de Certeau'nun analizini kent okumaları üzerinden yaptığıdır. Yürüme ve anlatma arasında anoloji kurar. İkincisi ise analizi boyunca örtük olarak – bazen ise açıkça – bilginin erotik duyumsamaları olduğudur. Çünkü bu konu üzerine bir tartışmanın mekanın psikodinamiğinin anlaşılmasına katkıda bulunduğunu söyler ve bu konuları detaylandırır: bilme, görme ve sokakta yürümelerin erotik kesişimlerinin izini sürer. Gücün ve arzunun, izleyici ister kulede ister sokakta olsun, kentin mekansal pratiklerinde var olan tarihi ve coğrafi açıdan yerleştirilmiş görsel rejimler yoluyla izlenebileceğini söyler. Lefebvre'in de şüphelendiği üzere, kentin bir 'yeraltı'- erotik hayatı vardır ve yer düzlemine ne kadar yakın olduğumuzla ilgilenmez (Pile, 1996: 225). Burada anlaşılması gereken kentin dinamiklerinin hangi kavramlar üzerinden incelendiğidir. Haritası çıkarılmak istenen erotik yaşam insanların tamamen kişisel-deneyimleriyle oluşabilecek bir haritadır. Ve bu haritanın oluşabilmesi kentin fanteziyi içinde ne kadar barındırabildiğiyle ilgilidir.

Kent flaneur'ü figürü Paris'in 19. Yüzyıl ortalarının peyzajından tamamiyle yokolmamış ancak 1850'lerin sonlarında flanörün yeni bir versiyonu ve flanörlüğün yeni bir tanımını avant-garde sanatçı görünümünde yeniden ortaya çıkmıştır. Baudelaire'in deyimiyle 'modern hayatın ressamı' diriltilmiş flaneur, parçalanmış medeniyetin saklı bütünlüğüne bağlı masalsı deneyimi yeniden doğrulamıştır. Ancak, bu masalsı bütünlük, artık deneysel kentin sosyal alanlarında değil, avant-garde şairin hayal gücüyle yaratılmış kent tasvirinin estetik mekanlarında aranmıştır. Avant-garde flanörün modernlik içerisindeki cesur kişiliği, radikal yaratıcılığıyla yani kendini ve dünyayı yeni şekillerde yaratışıyla ilgilidir (Gluck, 2003). Flaneur'ün kendisi başlı başına bir düşüncedir. Zaman ve mekan içinde devinen, devindikçe yenilenen bilincin yol görgüsü edinmiş deneyim repertuarını oluşturur.

Modern toplumun değişim ve devinimini keşif için flaneur karakteri ortaya çıkmıştır. Temel yaklaşımı teorik ön kabuller ile toplumu çözümlenmeye gitmek değil; toplumsal pratikler üzerinden toplumun teorisini yapmaktır. Böylece en başından modern ilişki tarzlarını fark edebilmiş, bu ilişki tarzlarını ortaya çıkarırken, onları doğuran koşullarla birlikte ortaya koyabilmeyi başarmıştır:

Ele aldığı metot sayesinde, gündelik etkileşimleri içindeki bireyin toplumsal sürece katkısını görmediği biçiminde büyük bir eleştiriye uğrayan modernliğe alternatif bir bakış kazandırabilmiştir. Günümüzde modernliğin alternatifi olarak sunulan ve kültürel etkileşim süreçlerini öne çıkaran postmodernliğe özgü yaklaşım biçimlerini ise çok daha önceden kullanma ayrıcalığına sahip olmuştur (Gültekin, 2007).

Toplumsal pratikler harekete bağımlı kamusal alanlarda gelişir. Dengeleyici bir kültürel yatırım sahası olan bu alanlar bireyleri ve çeşitli etkinlikleri kaynaştırma eğilimi gösterir. Flaneur'ün bulmayı arzu ettiği yüzler devinim ve kaosu barındıran kamusal alanda bulunur. Şehir plancısı ve mimar Christopher Alexander'a göre, mekanlar, başlangıçtan bu yana, yaşayan elemanlarla, gündelik yaşamda meydana gelen olaylarla örülüdür, bina ya da kent olarak isimlendirdiğimiz, ilk bakışta ölü geometri gibi görünen, aslında hızlı bir oluşumdur, yaşayan bir sistem, etkileşen ve bitişik olaylar örüntüsünün mekan içindeki birikimidir, her biri belirli olayları tekrar eder ancak her olay mekan içindeki yeri ile ona bağlıdır. Eğer bir bina ya da bir kent içinde yaşanan hayatı anlamak istiyorsak önce mekanın yapısını anlamamız gerekir (Alexander, 1979: 74, 75). Kentte gerçekleşen performansların yerle ilişkisi bu yüzden önemlidir. Bağlamı olmayan bir performans ölü bir geometri olarak kalır. Bir yere karakterini içinde meydana gelen olaylar verir. Yerin

ruhunu ve yaşantısını kolayca unutmaya yüz tutmuş binalar için endişe duyan bizlerin oradaki tüm deneyimleri sadece fiziksel çevreye bağlı değil, orada deneyimlediğimiz olaylar örgüsüne de bağlıdır.

Karatani, kitabında Alexander'ın şu sözlerine yer verir:

“Kent bir birim olarak tutarlılığını, hem onun kendi öğelerini bir arada tutan kuvvetlerden hem de onu sabit, değişmez bir parça olarak içeren daha büyük yaşayan sistemin dinamik tutarlılığından alır...” (Karatani, 2006: 73).

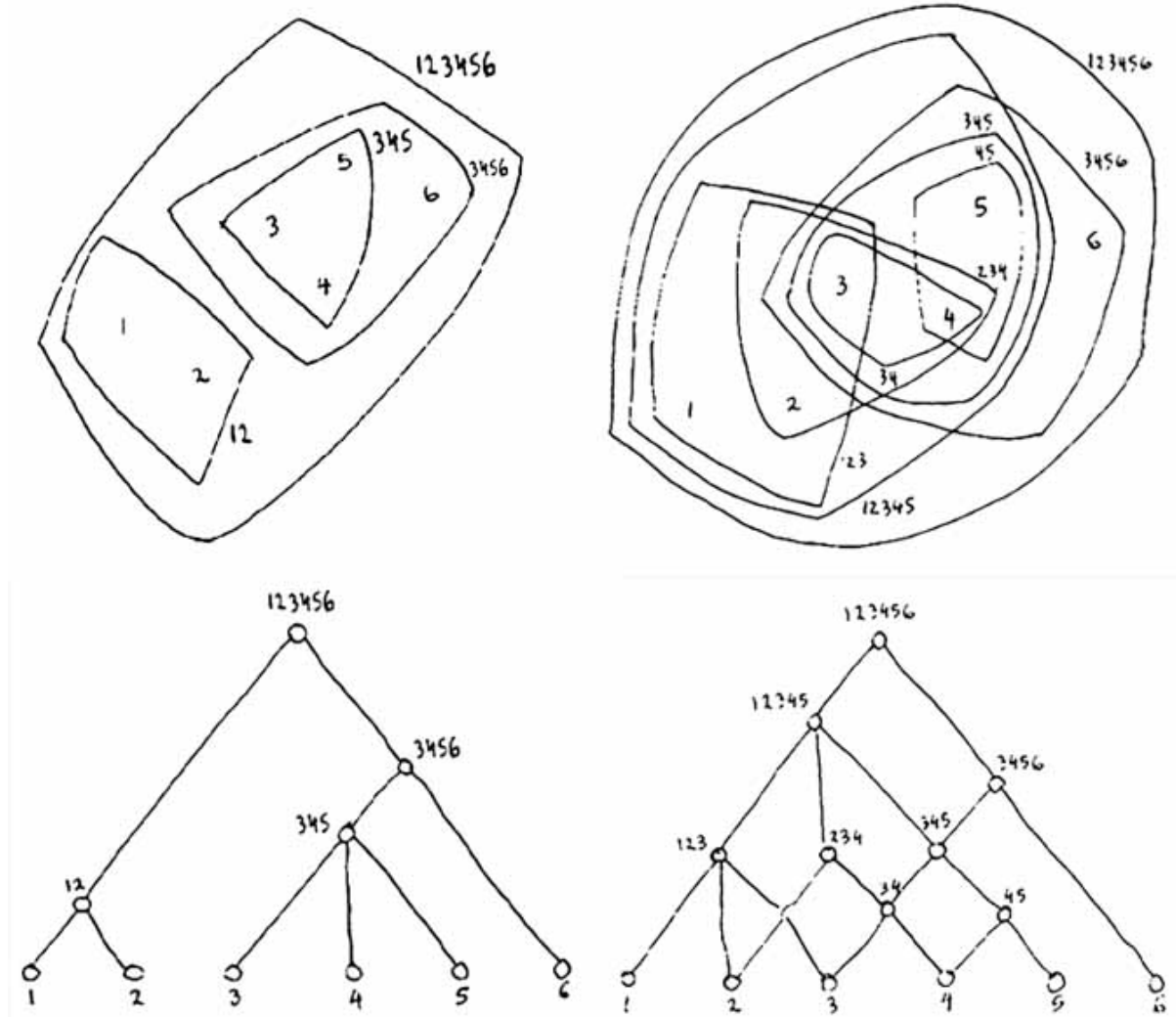
Alexander'ın bu yorumuna paralel olarak Deleuze ve Guattari'nin kent tasvirinden bahsedebiliriz: “Kent yolların eşleniğidir. Kent yalnızca dolaşımın ve devrelerin bir işlevi olarak vardır; kendisini yaratan ve kendi yarattığı devrelerin üzerindeki olağanüstü bir noktadır” (Ballantyne, 2012: 84). Devrelerin içine kapalı olmaması gerektiğini söyleyen Alexander hiyerarşik, içine kapalı devreler yerine, iç içe geçmiş ilişkiler bütünüyle kentin doğal yapısının oluşması gerektiğini savunur. Söyleminde bahsettiği yaşamın dinamik tutarlılığını sağlamak için bu şarttır. Böyle bir dinamizmi barındırmayan kentlerle ilgili eleştirisini şöyle ifade eder:

“Örgütlenmiş her nesnede, yaklaşan yıkımın ilk işaretleri iç öğelerin aşırı bölmeleştirmesi ve ayrıştırılmasıdır. Ayrışma, bir toplumda anarşi demektir. Bir bireyde ise şizofreniye ve yaklaşan intihara işaret eder” (Karatani, 2006: 77).

Jane Jacobs, şehir planlamacılığının sınırlarını Alexander'dan farklı bir biçimde değerlendirir. Ona göre kent, tözel olarak mevcut bir biçim değildir, bir kenti kent olduğu sürece karakterize eden şey, onun biçimsel “kentlik” niteliğidir. Karatani Jane Jacobs'ın şu sözlerine yer verir:

Kuşkusuz süreç sürprizlerle doludur ve olmadan önce öngörmesi güçtür – muhtemelen de öngörülemez. Ama olgudan sonra, eklenen mallar ve hizmetler var olduktan sonra, birbirlerine eklenmeleri şaşkınlık uyandıracak kadar mantıklı ve doğal görünür. Ne tür bir mantıktır bu? Sanırım sanatçıların kullandığı bir mantığa – siz isterseniz sezgisel deyin – benzeyen bir mantıktır (Karatani, 2006: 114, 115).

Karatani, kentin biçimsel oluşumunu karşılaştırdığında, Alexander'ın, bir tür yapısalıcı olarak, yarı-kafes biçiminde gördüğü doğal kenti (Şekil 2.3), Jacobs'ın kök sap olarak gördüğünü söyler. Jacobs'a göre, genel olarak – aşkın bir merkezin bulunduğu konumdan – hem şehir planlaması hem de ekonomik planlama, değişmez bir biçimde, bileşenleri *mantıksal* bir ağaç yapısında ele alır. Oysa iş bölümünün uzantısı olan yaşayan kentin bir çok merkezden, buna ek olarak kategorilerin tahmin edilemez çaprazlanmalarından oluştuğunu söyler (Karatani, 2006: 115). Ona göre kapitalist ya da komünist toplumlar tarafından inşa edilirse edilsin, “önceden tasarlanmış”, rastlantısallığın hesaba katılmadığı kentler her halükarda başarısız olacaktır.



Şekil 2.3. Christopher Alexander'ın ifadesiyle solda örtüşmenin olmadığı ağaç yapısı; sağda yarı-kafes toplum yapısı (Karatani, 2008:74,75).

Jacobs kentlerin oluşumuna müdahale etmenin tek yolunun, kent önderlerinin tasarladığı muazzam miktarda hesaplanmış yatırımlardan ya da merkezileştirilmiş planlardan değil, yönsüz ve kendiliğinden gelişmiş ağların farklılaşmasını hızlandırmaktan geçtiğinde ısrar eder” (Karatani, 2006: 115). Jacobs’un bu yaklaşımına göre bireyler herhangi bir otoriteye boyun eğerek değil birbirleri arasında özgürce varılan anlaşmalar yoluyla toplumsal birliktelik kendiliğinden sağlanmış olur (Ward, 2008: 23). Jacobs’a göre çeşitlilik kentte üretilir; yakın ilişkiler içinde olan bireylerin her biri farklı zevklere, yeteneklere, ihtiyaçlara, malzemelere sahiptir ve her birinin aklında farklı tilkiler dolaşır (Jacobs, 1961: 147). Kentin kolektif yapısal oluşumları sınırların kalkmasıyla mümkündür. Kentlilerin sıkışmışlığı, otoritenin baskısını en yoğun hissettiği anlarda sınırlar genelde alternatif yollarla aşılır. Sivil itaatsizlik olarak algılanan, toplumsal pratiğe bağlı eylemler kolektif ve üretken bir yapıdadır.

Bu yapısal oluşumları Gillies ve Guattari ‘Rizom’ (Rhizomes) kavramıyla ele almıştır. Kök’ün bir izin takibi değil bir haritalama olduğunu, iz takibi yapmak yerine harita yapılması gerektiğini vurgularlar. Orkide arının izini kopyalamaz, izini takip etmez; köklerinde arının bir haritasını çıkarır. Haritayı iz takibinden ayıran şey haritanın tamamen, etkileşimde bulunduğu gerçeğin deneylenmesine yönelik olmasıdır. Kendi içine kapalı bir bilinçsizliği aynen yansıtmaz, bilinçsizliği inşa eder. Alanlar arasındaki bağları besler, organsız bedenler üzerindeki tıkanıklığı yokeder, onları tutarlılık düzlemi üzerindeki maksimum açıklığına kavuşturur (Parr, 2010: 232). Çeşitliliğe ve kendiliğinden olana izin veren toplumsal yapı da bireylerin mekanla ve birbirleriyle girdiği etkileşimleri sonucu edindikleri deneyimlerle oluşmalıdır. Böylece güç merkezlerince belirlenen izleri takip yerine kendi yollarını oluşturur ve kentin kamusal potansiyelleri artar.

Mimarlar binaların malzeme ve biçimsel durumlarına odaklanmaya eğilimlidirler, ancak binalar mekansal, fonksiyonel ve sosyal ortamlardır. Rizom (Rhizome) kavramı mimarlığın vurguladığı noktayı binaların ve kentsel alanların çevrelediği hareketin kompleks ağ örgüsüne, sosyal ilişkilere ve iletişimlere döndürmesi dolayısıyla oldukça önemlidir.

Deleuze ve Guattari, bedenler ve şeylerin, farklı ve ayrı varlıklarla bağları yoluyla durmaksızın yeni bir boyuta alınmasında ısrarcıdır; bu yolla rizom kavramı, dünyayı kavramsallaştırmanın tümüyle Deleuzyen felsefenin göstergesi olan ayrı bir yolunu

vurgular. Deleuze ve Guattari, gerçekliğin, semiyotik bağlantıların ve taksionomilerin ağaç-biçimli yapıların içine eksiksizce kök salmasından toplanmış olabilen yapısal bütünlüğün düzenli serisi olarak düşünülmesi ve yazılmasındansa, bu dünyanın ve onun parçalarının hikayesiyle, şeylerin – hareketlerin, yoğunlukların ve çok biçimli oluşumların – rizomatik işleyişi yoluyla iletişim kurabileceğini öne sürerler:

Sınıflandırmanın soyaçekim yoluyla evrim modellerinin aksine, rizomlar, birleştirdikleri ağlar için hiçbir hiyerarşik düzene sahip değildir. Bunun yerine işlevleri, parçalar arasında ilişkileri, sevkeden, saptıran ve soyutlayan rastlantısal ortaklıklar ve bağlantılardaki açık uçlu üretici konfigürasyon olarak düşünür. Bir rizom içinde herhangi bir parçası, ayırıcı bir son ya da başlangıç noktası olmaksızın, başka bir parçaya bağlanmış, merkezleştirilmiş bir çevreyi biçimlendiriyor olabilir (Parr, 2010: 232-235).

Burada kent ile alakalı ortak söylem kent için en önemli bileşenin içinde gerçekleşen olaylar, bu olayları çeşitlendiren dinamikler ve bu dinamikleri geliştiren rastlantısallıklar olduğudur. Bu rastlantıları geliştirecek olan her türlü girişim, her türlü kavramsal çalışma ya da somut adımlar bu zenginliği artıracak ve kentin sürdürülebilirliği ile toplumsal ve gelişimini sağlayacaktır. Bu noktada kentin dinamiğini oluşturan harekete (bedenin yansımalarına) bakmak gerekir.

Sanat üreticileri için ‘Kent’ akışkanlığı, karmaşık kurgusu ile fantastik bir içerik sunar. Disiplinlerarası bir üretimin neticesinde ortaya çıkan kent gündelik hayatın basitliği, detaylarındaki karmaşıklığı, bütünlüğünün anlamsızlığı ve göndermeli fraksiyonlarıyla sanatçılara ve kentlilere kente ait bir kişilik algısı oluşturmasına olanak sağlar. Kent yaşamının yoğunluğu ve karmaşıklığı bireyler için bir imgeler bütünü oluşturur.

### **2.3. Kent ve Toplum**

Kent, bireylerin toplumsal varoluşunun yansımasıdır; toplumsal ve davranışsal pratikler kazandıkları, bireysel ve birlikte olabildikleri kültürel uzlaşma alanlarıdır. Dolayısıyla kentin tüm bireylerinin ulaşımına imkan sağlayan kamusal kent mekanları toplumsal pratiklerin oluşmasında en önemli rolü oynar. Kültürel oluşumun merkezi olan bu alanlar toplumsal hareketlerin, kendiliğinden gerçekleşen rastlantısal performansların ve kurgulanmış kentsel performansların bulunduğu alanlardır. Dolayısıyla kentte değişim/dönüşüm bu noktalarda gerçekleşen etkileşimlerle tetiklenir. Kent kültürü kamusal

alanlarında gerçekleşen bu rastlantısal ve kurgusal performansların birbirleri arasındaki geri dönüşlerle beslenir.

### 2.3.1 Kent Kültürü ve Kamusal Performans

“Kamusal alan” denildiğinde ilk olarak içinde, zamanla kamusal düşüncenin oluşabileceği, toplumsal hayatın yaşandığı bir ortam kastedilir. O topluma ait tüm bireylerin bu alana girişi garanti edilir. Bireylerin bir kamu kuruluşu oluşturmak için bir araya geldiği her iletişimde kamusal alan var olmaya başlar. Daha sonra bu bireyler ne özel işlerini görüşen işadamları ya da uzmanlar gibi davranır, ne de devlet bürokrasisinin yasal kısıtlamalarına tabi bir anayasal düzenin üyeleri gibi davranırlar. Kamu yararına ilişkin konulardaki fikirlerini ifade etme ve yayınlama, toplanma ve örgütlenme özgürlüklerinin garantisi ile kentliler sınırsız şekilde görüşmelerinde kamu kurumu olarak davranır. Bu tarz geniş bir kamu kuruluşuna bu tarz bir iletişim, bilgi aktarımı ve bunun isteklilere ulaşımı için özel araçlar gerekir (Habermas, Lenox S. ve Lenox F., 1974: 49-55). Kamu için oluşturulmuş merkez kontrollü iletişim araçlarının (yayınlar, izinli toplantılar, gösteriler, vs.), kamunun kendiliğindenliği üzerine tasarlanmadığı oldukça açıktır. Bu tip dayatmacı araçlar kamuyu ihtiyacı olduğundan daha küçük alanlara hapsedmektedir. Bu nedenle toplumların yerle, zamanla ve birbirleri ile olan iletişimlerini sağlayacak temel araç sanat olmalıdır. Kent mekanlarının film, müzik, resim, mimarlık ve performans sanatı gibi kanallar aracılığıyla yaratıcı düşünce filtresinden geçirilerek tekrar kente sunulması zaten var olan kent dinamizmini adım adım ortaya çıkaracak ve devinimini sürekli kılacaktır.

Günümüzde çoğu sanatçı kamusal alana müdahale etmeyi tercih etmektedir, avant-garde bir söylemle: ‘sanatı hayatla birleştirmeyi’ benimsiyorlar. Birçok sanatçı hem kamusal alanda hem de geleneksel sergi mekanlarında sanatlarını sergiler. Diğerleri için ise, sanatları ancak kamusal alanda anlam kazanır ve sanatçı eylem yerini sanatın üretildiği ve sergilendiği konvansiyonel sistemlerin dışından seçer. Sanatçıların kamusal mekanlara müdahale etmeyi seçmeleri türlü motivasyonlardan kaynaklanır, ancak hepsi ortak hakkımız olan sanatı geri istememiz gibi belli bir sebepten ve daha da önemlisi sosyal gerçekliğimize uygulanan baskıcı mekanizmaları ve söylemleri sorgulama dürtüsüyle hareket ederler. Bu tip geçici belirmelerin seyircisi sayılan gelen geçen rastlantısallığı ile oluşur ve bu geçici karşılaşmalarda bazen aktif bir katılımcıya dönüşür. İnsanların rastlantısal biraraya gelmeleriyle devinen kentin kamusal mekanları performanslar için

olağanüstü bir beslenme kaynağıdır. Performans (ya da müdahale) yüzyüze gelinen somut durumlar oluşturur. Çoğunlukla tanımanın alışıldık sürecini bozan kendi zaman-mekansal oluşumunu yaratır. Kamusal alanda kendiliğinden oluşan ve geçici müdahaleler şiirsel terörizmi temsil eder. İçinde ütopyaların kısa süreliğine yaşandığı ve gündelik deneyimlerimizi yoğunlaştıran, derinleştiren, geçici özerk bölgeler yaratırlar.

Vladimir Tatlin, 1919 yılında hazırladığı “Kolektif Yaratıcılık Sürecinde Bireysel İnisiyatif” isimli yazısında bazı tezler ileri sürmüş, bireysel inisiyatifin kolektif yaratıcılığın yansıma noktası olduğu ve düşüncenin gerçekleştirilmesini sağladığını söylemiştir:

Politik sistemin (Kolektif tüketicinin değişimi) değişim anlarında her zaman yaşama bağlanan sanat, sanatçının kişiliğinde kolektifin bir parçası olarak keskin bir devrimden geçecektir. Devrim, keşif dürtüsünü besler. Bu yüzdendir ki devrim sonrasında sanat üretiminde bir patlama olur, bireysel inisiyatif ile kolektifliğin birliği açıkça tanımlanabilir hale gelir. Keşif, bireyin değil, kolektifin dürtülerinin ve arzularının sonucudur (Antmen, 2009: 108).

Kent üretken bir yapısı olmadığında edilgen bir halde demektir. Üretken/etkin bir yapıda olması için bazı dinamikleri barındırması gerekir. Çünkü toplum bireyden bağımsız hareket eden bir organizma ya da çokluk barındıran bir kalabalık değildir. Aksine, her biri kendine has karmaşık duyguları üreten bir ilişkiler ağıdır (Binboğa, 2013). Bu duygu çatışmalarının yaşandığı toplumu saran kent dinamizmini sanat üretimiyle besler. Kenti böylesine etken bir yapıya dönüştürebilecek ortam ise onun içinde varolabilmiş performans sanatıdır, iletken ve geçirgen yapısıyla kent etkinliğini en üst seviyeye taşıyacak niteliktedir. Performans yapısı ve yapılma biçimi itibariyle toplumsal bir kimlik arayışına daha kalabalık kitlelere ulaşmaya çalıştığından, etki alanı daha geniş olacaktır. Türkiye’de yaşanmış en iyi örneği Gezi Parkı Direnişi sürecinde gördüğümüz ‘Duran Adam’ performansıdır (Resim 2.1) ve kamusal alanın performansçı tarafından belirlenen bir noktada gerçek anlamda hareketsizce durarak yapılan bu eylemi polis kuvvetleri durdurmaya bile çalışmıştır. Bu daha önce bahsedilen otoriter gücün sivil harekete yapabileceği baskının en fantastik girişimidir. Çünkü yapılan eylem toplumsal çıkarımlar sonucu kurgulanmış sanatsal bir performanstır.



Resim 2.1. Ankara'da Gezi Parkı Direniş'i'nde 'Duran Adam' performansı, 2013 (www.onedio.com)

Bir diğ er örneğ i ise sokak merdivenlerinin basamak basamak farklı renklere boyanması kurgusudur; yine aynı güçler tarafından tekrar gri rengine boyanmıştır (Resim 2.2). Aslında iki tarafında renk seçimi kendi toplumsal ve siyasal pratiklerinin bir yansımasıdır. Bu tip kurgusal performanslar gerçekleşene kadar Ankara'nın kimliksiz yapısı, durağanlığı daha da beslemiş ve bu kimliksizlikten kurtulduğu ilk noktada sanata başvurmuştur. Performansın gücü hayal ve gerçeğ i bir arada bulundurmasından gelir diyebiliriz. Bunun önemi, alışıl gelmiş kent ritminin, kendini değı ştirdiğ i anda daha etkili bir araç haline gelmesidir. Yaratılan içine kapalı mahrem kentlinin ritüelini bozar, onu kamusal alanda etkin bir varlık haline dönüştürür. Etken kentin sürdürülebilirliğ i için bu kent-sanat birlikteliğ inin devamı esastır.



Resim 2.2. Ankara Konur Sokakta gökkuşağı renklerine boyanan üst geçit merdiveni, 2013 (www.emlakwebtv.com)

Önemli nokta performans sanatının, özne/nesne ayrımını güçlendiren geleneksel estetik parametlerle tarif edilemeyeceğidir, sonuçta kavramsal araç olan ‘oluş’(becoming) bize bir tarif sunar. Performans sanatının göstergesi olan değişimin sürecini tanımlamamıza yardımcı olur: ‘tekil’ olan olay beraberinde ilişkilerin, etkilerin, arzuların ve algıların çokluğunu ifade eder. Sanatçı, sanat eseri ve izleyicinin değişen ilişkiyi ekleme çabasına yardımcı olacak ‘oluş’ konsepti (Deleuzian) sanatı dönüştürücü bir deneyim olarak görmemizi, yanı sıra performans sanatının da desteklediği, sürecin öznelendirilmesini kavramsallaştırmamızı sağlar. ‘Oluş’ lineer olmayan dinamik bir değişim sürecini vurgular (Parr, 2010: 29-31). Gezi Direniş’inde gerçekleşen performans toplumsal bir oluş, kent bireylerinin kendi değişimlerini tanıma sürecidir. Sanatçı, sanat eseri ve oluş eyleminin bizzat kendisidir.

Gezi Direniş sadece toplumsal ve siyasal kaygıların dile getirildiği bir platform değildir. Direnişçilerin kullandığı medya araçları ile süreç gerçeküstü bir toplumsal sahneye dönüşmüştür. Filozofların, mimarların yapıtlarında ve yapılarında biraraya getirmenin yollarını aradıkları farklı etnik, siyasi vs. gruptan insanın, otoritenin baskısı ile kentle ve diğer bireylerle kamusal alanlarda toplumsal bir oluş meydana getirmişlerdir. Kendi iletişim araçlarını (sanat, mizah, direnişin kendisi, vs.), kullanan bu toplumsal oluş görünür olmakta zorlanan veya görmezden gelinen farklı düşüncelerin ve yönelimlerin bir arada olmasını sağlamıştır. Özgün düşünce ve duygu üretimine kapalı anıtsallığın tersine sosyal

ilişkileri etkin kılan kamusal alanlar kentler üzerinden öğrenilecek kültürel pratiklerin edinilmesinin ve sosyal dokunun yoğunlaşmasının önünü açarlar. Bu nedenle açık kent mekanları, kolektif-toplumsal yaşamın oluşmasına, kentsel ve sanatsal performanslara ve her türlü aktiviteye olanak sağlayacak nitelikte olmalıdır.

Sanat, evrensel materyallerin, doğmak, yaşamak ve hisleri uyarmak gibi nitelikler için sınırlarını çizme, çevreleme ve içinde barındırma ihtiyacından dolayı önce mimaridir. Mimarlık kuvvetlerin en temel birleştiricisidir; türler alanın birleşim koşullarında kendilerini var ederler. Alanlar kaosu geçici olarak çevreler, bu süreçte sanatın malzemesi ve biçimsel yapılar olacak nitelikler üretir. Alanları oluşturmanın ne tek bir mimarisi, tek bir çevreleme yolu ne de evrensel bir tekniği vardır: her bir yaşam formu ve her bir kültür formu kendi düzenini, beden ve dünya ilişkisini ve yaşamla mücadelesini deneyimler. Hangi malzeme ile yaratılmış olursa olsun sanat eserleri insanları, malzemeleri ve formları değil yalnızca duyguları anıtlştırır: “sanat eseri duyguların var olmasıdır, başka bir şey değil” Bu açılım sanat eserinin dışarıdan bir izleyicinin onu duyumsamasına bağlı olduğu ya da onun duyumsandığı, algılandığı ölçüde var olabileceği anlamına gelmez: oluşan duyum bir öznenin değil eserin kendi içinde var olan anıt gibi sonsuz bir duyumdur. Bu duyum bir olayın gücü ile yaşayan bir varlığın sinir sistemine iletilmiş ve bu varlığın eylemleri ile tekrar dünyaya aktarılmıştır (Grosz, 2008: 16). Gilles Deleuze, olayların nasıl oluştuğunu ve onları neyin karakterize ettiğini, çeşitlendirdiğini, tanımlar. Olayın belirsiz tavrı bir sorunsaldır. Ancak olayın bir sorunsal olduğunu düşünmek yanlıştır, tersine olay özellikle sorunla ilgilenir ve etkileşime girer, böylece durum değiştirir, durumunu tanımlar.

Olayın birbirini tetikleyen tahmin edilemez bir dizi eylem sonucu meydana geldiğini söylersek elimizde okumadığımız bir senaryo olduğunu da hayal edebiliriz.. Ancak senaryoların bir kurgusu vardır ve bu kurgu o olayın hangi duygusal karakterde olduğunu anlatır ve sıraladığı eylemleri gerçek hayatın potansiyelleriyle tasarlar. Bu yüzden film mimarisi 20. yüzyılın başından itibaren inşa edilmiş dünyayı keşfetmek üzere bir laboratuvar gibi araştırmacı ve deneysel bir tutum izlemiştir, herkesçe iyi bilinen bu deneylerin örnekleri tüm film türlerini içinde barındırır: bilim kurgu, macera, kara film, aksiyon, belgeseller bunlardan bir kaç tanesidir (Vidler, 2000: 98). Sinema sanatı tezin başından beri anlatılan kent-olay-atmosfer öğelerini ilişkilendirerek anlatan bir fantezi dünyasıdır. Senaryosu olay, sahnesi kent ve onun parçalarıdır, türünün ise onun atmosferini

oluşturduğunu söyleyebiliriz. Bu fantezi dünyasına gerçek hayatta ulaşmanın yolu olayların (senaryo) ve türlerin (atmosfer) alternatiflerini yaratmaktan/kurgulamaktan geçer.

Olay sürecin bir kısmını oluşturur, hem duyusaldır hem de beklenmedik. Sanatın ve mimarlığın işi bu tahmin edilemez olayların içinde bulunan arzunun anlığında deneyimi tasarlamaktır. Oyunun oynandığı sıradaki gelişimine benzetilebilir. Hamlelerin ısrarla yarattığı kaos ve şans, sonsuz olasılığı serbest bırakır. Her bir oyunun her bir hamlesinde yeni kurallar oluşur (Suits, 1995: 46-48). Olayın olmadığı kent yatay bir çizgide ilerler, bu yataylıkta bir kırılma olursa olay orada mevcuttur. Kentte olay, bir bedendeki kalp atışı gibidir; kalp durduğunda bedenin yok olacağı gibi, olay olmayan kent de yok olacaktır (Gausa, M., Guallart, V., Muller, W., Soriano, F., Porras, F. ve Morales, J., 2003: 203). Olaylar ve atmosferler mekanla varolur. Mimarlık sadece bir fiziksel mekan olarak değil, ancak eylem, devinim ve mekan gibi üç etmen tarafından tanımlanmıştır. Kentte meydana gelen mekansal devrimlerin pek çok disiplin çerçevesindeki etkinlikler için bir aracı görevi yapan, kent yaratımına katkıda bulunan birer eleman olduğu fikri irdelenmeye başlanmıştır. Bu mekansal ve disiplinler etkileşimi Tschumi şu sözleriyle ifade etmiştir:

“...Program ve biçim ile program ve mekan daima bağımsızdır. Onları birbiriyle kaynaştırmanın hangi anda en üretken sonuca ulaştıracağını araştırırsınız” (Ekincioglu, 2000: 9,10). Tschumi bu fikri bağlamında programın önceden belirlenebilir ve yenilenebilir olduğundan, tekrar tekrar kurgulanabilir özelliği taşıdığından bahsetmiş, ‘olay’ın ise programın mekansal koşullarına rağmen, bir dizi başka çevresel etkenle birleşerek aniden oluşturduğu yeni ve özel bir an olduğunu anlatmıştır. Olayı oluşturacak çevresel etkenlerin ise ilişkilerle ortaya çıktığını belirtir.

Bir kentte yaşanan olaylar örgüsünün, birbiriyle hiç ilgisi olmayan olayların rastgele veya peş peşe sıralanması olarak ele alınması mümkün değildir; birden fazla olayın sebep-sonuç içinde organik bir bütün oluşturduğu düşünülmelidir. Bir başka ifadeyle, olay örgüsü, bireyin bireyle, bireyin toplumla, bireyin kendisiyle olan mücadelesinden ortaya çıkar. Bu mücadele kamusal alanda en yoğun haliyle yaşanır. Kamusal alanın rutin eylemler yerine bir olay örgüsü ile algılanabilmesi kentlinin mahremden kamusal alana geçişte yaşadığı deneyimi de katmanlandırır. Böylece kamusal alandaki toplumsal birliktelik güçlenir ve bireylerin iletişim kurma yollarını çeşitlendirecek zemin çoğalır.

Sennett, kamusal ve mahrem yaşam arasındaki dengesizlik büyüdükçe insanların kendilerini daha az ifade edeceklerini söyler. Psikolojik sahiciliğe önem vererek günlük yaşamda sanatla bağlarını yitirirliklerini, çünkü sanatçının temel yaratıcı gücünü kullanmakta, benliğin dışa dönük imgelerine duygu yükleyip onlarla oynamakta yetersiz kaldığını söyler. Dolayısıyla teatralliğin, mahremiyetle kendine has, düşmanca bir ilişki içinde olduğunu; teatralliğin kamusal yaşamla aynı şekilde kendine has, ama dostça bir ilişki içinde olduğunu belirtir (Sennett, 2010: 59). Sennett, kentte ortaya çıkabilecek performans potansiyelinin mahremiyet ile ters, kamusal olan ile doğru orantılı olduğunu vurgular.

Sennett, yabancılardan oluşan bir seyirci topluluğunun bir tiyatro ya da müzikholdeki deneyimleri ile sokaktaki deneyimlerinin karşılaştırılabilir olması gerektiğini vurgular. Çünkü her iki alanda da ifade etme eylemi görece bir yabancılar ortamında gerçekleşir: “Güçlü kamusal yaşam süren bir toplumda sahne ve sokak arasında benzerlikler olması gerekir; her iki alanda da insanların kendilerini ifade etme biçimlerinde karşılaştırılabilecek bir şeyler olmalıdır”. Kamusal yaşamın zayıflaması bu benzerliklerin yok olmasına sebep olacaktır. Büyük şehirlerin ‘sahne’ ve ‘sokak’ arasındaki ilişkiyi incelemek için en uygun mekan olduğunu söyler:

Yabancıların kalabalıklar içinde yaşamasının en belirgin olduğu ve aralarındaki ilişkilerin de özel önem kazandığı ortam şehir ortamıdır. Özetle kamusal ve mahrem yaşamlar arasındaki ağırlığın değişmesi konusu, kişisel olmayan, burjuva, seküler bir topluma dayalı modern kamusal yaşamın ilk kez kök saldığı mekanda yani kozmopoliste, sokaktaki ve sahnedeki rollerin değişiminin karşılaştırmalı incelemesiyle aydınlatılır (Sennett, 2010: 60).

Senneth kamusal alanın boşaltılıp terk edildiği oranda, mahrem ilişkileri temel alan bakış açısının çekim gücünün artmakta olduğunu vurgular. İnsanların kendilerine yabancı bir ortamda mahrum edildikleri şeyleri mahrem ilişkiler alanında aramalarının bir nedeni, hem de en somut nedenlerinden biri, ölü kamusal alanlardır. Makalesinde teatralliği üretme biçimlerini de irdeleyen Tüfekçi ‘teatral form’ları irdeleyen ‘anti-teatrallik’ düşüncesi üzerine şunları yazmıştır:

Teatrallik kavramı, Nietzsche’den başlayarak Adorno ve Michael Fried gibi düşünür ve yazarları tiyatro olgusuna karşı çıkma düşüncesinde buluşturmuş bir kavram olarak okunabilir. Nietzsche, teatralliği karşı çıkılması gereken bir estetik değer olarak tanımlarken tiyatronun sanat alanının dışına sürülmesi gereği üzerinde durur.

Nietzsche'nin, tiyatro karşıtı suçlamalarının hedefinde oyuncu vardır. Dionizyak koro ile izleyici arasına girmiş oyuncunun varlığı, ritüel fikrini ve bir tür katılımcı hazzını ortadan kaldırmıştır. Oyuncunun sahnede bir rol kişisi olarak varlığı, rolünün karşısında "ben ve öteki" ikiliğinden hareketle teatral bir durumda bulunması, bir başkası için kendini örgütlüyor, varlığını o karakterin gereklerine göre biçimlendiriyor olması, oyuncunun bu kendinden kaynaklı teatral duruşu eleştirilerin temel çıkış noktasını oluşturur. En genel tanımlamayla, tiyatronun, diğer bütün sanat biçimlerinden daha yoğun olarak canlı sunum düşüncesiyle kendini izleyicinin varlığına bağlamasına karşı çıkıştan söz edilebilir (Tüfekçi, 2006).

Artaud, Orta Çağ ve Katolik Ayinlerinin gizemli teatral oyun(play)larını örnek vererek, performans yoluyla heterojen bir yapıya form veren ritüelleri açıklamak ister. Performans üzerinden, hayal aracılığıyla bilinçsiz duygusal etkileri temsili olan ile bütünleştirecek ve temsilde bu arzuların gücü yadsınamayacak bir tiyatro formu bulmakla ilgilenmiştir (Finter ve Griffin, 1997). İnsanın bastırılmamış tüm özelliklerini ortaya koyan bir tiyatro hayal etmiştir. Arzuların, nefretin, sevginin etrafını saran toplum kuralları yüzünden kendini ifade etmekte kısıtlanan bireylerin asla kendileri gibi olamayacaklarını vurgular. Bu yüzden ifadesi sınırlı, kendi olamayan bireylerin oluşturduğu bir toplum ise sahte, sıkıcı, basit bir toplumdur. Toplumun yüzlerine yansıyan maske estetize edilmiş bilinçaltıdır. Dolayısıyla maskeyi kaldırmak için bilinçaltımızın derinliklerine inmemiz gerekir. Artaud'nun bunu yapmamızı sağlayacağını düşündüğü tiyatro, tüm toplum normlarını ortadan kaldıran bir tiyatrodur:

Tiyatro, seyircinin cinayete yatkın eğilimlerini, erotik saplantılarını, yabanılığını, karabasanlarını, yaşam ve nesnelere karşısında ütopik duyumunu, hatta kana susamışlığını içeren düşlerini gerçekten sergileyemediği, onun düzmece ve aldatıcı bir düzlemde değil, içinden geldiğince arınmasını sağlayamadığı sürece kendini bulamaz, yani, gerçek bir yanılsama aracı olamaz (Artaud, 1993: 28).

Artaud'nun vahşet tanımı, batının kendini evrimci/ilerlemeci özelliğiyle uygar olarak görürken, yabani olduklarını söyleyerek ötekileştirip yabancılaştırdığı kültürel ve toplumsal oluşumlardan dolayı ortaya çıkmıştır. Batının insanı parçalara ayıran 'vahşet' kültüründen kaçmış, ötekileşen topluluklara ve oluşumlara yönelmiştir. Artaud tiyatrosunda ikincil bir süreç olan 'vahşet' şok yaratmak, şaşırtmak ya da etkiyi güçlendirmek için kullanılır (Altun, 2007). Sahnedeki şiddeti – kimi zaman fiziksel, kimi zaman ise zihinsel – seyirciye aktaran Artaud, toplumun zaten parçalanmakta olan bireylerinin üzerine ikinci bir vahşet örtüsü sermiş, dayatılmış davranış kalıplarını ve

uygulanan baskıyı yıkmaya, tüm düzeni yerle bir etmeye yönelmiştir. Zaten otoritelerce kimliklerin her an tecavüze uğradığı şiddet üzerine şiddetle gitmiştir. Vahşet vahşeti doğurmuştur ve en yoğun şekliyle yaşanmaktadır, bu şiddet performans izleyicisi üzerinde iz bırakır, etkili olur, izleyiciyi dinamik bir hale sokar.

Artaud sanatı gerçeğin içine çekerek sanat/gerçek düalizmini bozmuştur. Tiyatronun ikizi olduğunu söylediği yaşama vücut buldurmak için cansız, pasif ve derinlikten yoksun vaziyette hazır bulunan ve bir oluşu dikizleyen izleyiciyi bir oluşumun, yaşantının içine çeker. Bu halde sanat buharlaşır, tiyatro kültürel bir oluşum halini alır. Tiyatro için “...insan ruhunu çatışmaların kaynağına getiren olağanüstü güçlerin çağrısıdır” tanımını yapan Artaud’ya göre tiyatronun gerçek yaşamdan daha yoğun, daha gerçek olması gerektiğini savunmuştur. İnsanın yapısını konuşan ve konuşulan bir varlık olarak işitsel yoldan deneyimlemeyi mümkün kılmıştır; dolayısıyla kendi zamanının tiyatrosunun zayıf noktasını ortaya çıkarmıştır: sesi ve bedeni ile senaryoyu inandırıcı yapan aktörün figüründe hayali olanın heterojen kurallarının ve simgeselin entegrasyonu Artaud’nun dil ile olan benzersiz deneyimiyle rahatsız edilen öznenin sosyal modeli olmuştur:

...düşlerin insanda yarattığı gündelik hayattan daha yoğun duygu ve bıraktığı gerçekten daha gerçek izlenim gibi. Artaud’nun temel anlayışı, teatral gerçekliğin yaşam gerçekliğinden farklı olduğudur. Bu yüzden, yaşamı kopya etmeye yönelik gerçekçi anlayışı yadsır. Artaud’un estetiği psikolojik yansıtma amacı taşımaz. Psikolojik kişileştirme yerine ahlaksal, imansızlaştırılmış kişileştirmeyi önerir (Finter ve Griffin, 1997).

Vahşet tiyatrosu bir temsil değildir. Hayatın temsil edilmeyen olduğu ölçüde yaşamın kendisidir. Temsilin temsil edilemeyen boyutudur hayat. Bu yüzden “vahşet” derken “hayat” kastedilmiştir. Bu hayat insanı beraberinde sürükler, ama bu öncelikle insan hayatı değildir. Oysa tiyatro bir bireyin hayatından ziyade hayatın kendisini temsil etmelidir. Tiyatro karakterlerin galip geldiği hayatların, bireysel yönü ile değil, kişinin bireyselliğini yok etmiş, insanın yalnızca yansımadan ibaret olduğu bir çeşit özgür bırakılmış hayatla eşit olmalıdır (Derrida, 2005: 294).

Tiyatronun sergilenme biçiminin tartışılıyor olması konu olduğunda performanstan bahsedilebilir. Oyuncunun performansı gerçekleştirme biçiminin yapaylığı sorgulanmıştır. Burada kapalı toplumlarda devletin insanlara dayattığı rollere gönderme yapılabilir: Etken bir kent yaşantısının sahteliği ve bunu sahneleyen bireyler.

'Rol' yapmak Batı düşüncesinde oldukça eski bir geçmişe dayanmaktadır. Toplumun kendisinin bir tiyatro sahnesi olarak görülmesi bu düşüncelerden biridir, bir "theatrum mundi" geleneği vardır. Ragnhild Tronstad teatrallığı, "dünya bir sahnedir" metaforunu kullanarak yorumlar. Theatrum mundi düşüncesinden yola çıkan Tronsad teatrallığının bir nitelik değil, bir ilişki biçimi olduğunu vurgular" (Sezgin, 2010).

"Platon'un *Yasalar* adlı eserinde insan yaşamını tanrılar tarafından sahneye konan bir kukla gösterisiydi; Petronius'un eseri *Satyricon*'un ana teması ise bir tiyatro olarak toplumdur. Hristiyanlık zamanında, genelde, dünya tiyatrosunun bir tek seyircisinin olduğu ve o seyircinin, yani Tanrı'nın, aşağıda caka satarak kılıktan kılığa giren çocuklarını göklerden kederle seyrettiği düşünülürdü." Sennett 18. Yüzyılda dünyanın bir tiyatro sahnesi olarak görülmeye başlandığında oyuncu ve izleyici kavramlarının da dönüşmeye başladığını belirtir. Tanrı yerine yeni bir seyirci kitlesi olarak birbirlerini koymuşlardır. Kutsallık yerini günlük hayata bırakmış, kinik ve keyif almaya hazır bir seyirci topluluğu oluşmuştur (Sennett, 2010: 56,57).

Tiyatro sahnesi olarak toplum imgesi geçmişten bugüne çeşitli bağlamlarda ele alınır. Ancak Sennett temelde üç ahlaki hizmetten bahseder:

Birincisi, toplumsal yaşamın temel sorunları arasında yanılısama ve aldanmayı katması; ikincisi, insan doğasını toplumsal eylemden ayırmasıdır... Üçüncüsü ve en önemlisi, theatrum mundi imgeleri insanların günlük yaşamda icra ettikleri sanata dair resimlerdir. İşte bu sanat oyunculuk sanatıdır ve onu icra eden insanlar da 'rol' yapmaktadırlar (Sennett, 2010: 57).

İkinci konu üzerine, oyunu belli koşullarda ve zamanda icra eden aktörün bir inanç doğurduğunu ve bu koşullar dışında o inancın doğmayabileceğini söyler böylece inanç ve yanılısamanın toplum imgesi içinde birbirine bağlı olduğunu açıklar. Aynı şekilde aktörün sürekli farklı oyunlarda ve kimliklerde ortaya çıktığını vurgulayarak "toplum tiyatrosunda insan doğasını eylemlerden çıkarsamak nasıl olanaklıdır?" sorusunu sorar. Toplum ve tiyatronun özdeşleştirilmeye başlamasını takiben *İnsanlık Komedyası* adlı eseri yazan Balzac için Sennett şöyle söyler:

Balzac gibi bir yazar için bu roller insanların farklı durumlarda takmak zorunda oldukları çeşitli maskelerdir. İnsanlığın sorunlarını bir tür comedié olarak algılayan başka yazarlar için olduğu kadar Balzac için de maskelerden ibaret bir yaratık olarak

insan, ne insan doğasının ne de tek bir ahlak tanımının hiçbir biçimde davranıştan çıkarılamayacağı düşüncesine mükemmelen uyar (Sennett, 2010: 57).

### 2.3.2 Kent ve Sanat

Kent mekanlarında sanat, estetik ve kentsel değerlerin oluşması ve gelişmesi, kentte yaşayan bireylerin birbirleriyle iletişimi, çevreleriyle olan etkileşimlerinin çeşitliliğini arttırmak ve bu etkileşimleri olumlu hale getirmek için bir araçtır. Sanat kentlilerin bulunduğu yerden zevk almalarını sağlarken sanatçı, izleyici ve sanat eserinin etkileşimi ile bireylerin çevresine karşı yeni bir algı şekli oluşturur. Herkesin ulaşımına açık olan kentsel mekanlarda sanat, kamusal iletişimi ve estetik değerleri geliştirir.

Geleneksel sanat galerilerinin kentten izole yapısını ifade için ‘beyaz küp’ kavramını kullanan O’Doherty’e göre 1950’li yıllardan itibaren sanatçıların kamusal mekana yayılan ve genellikle izleyici katılımına açık bir şekilde gerçekleştirilen yapıtlarıyla enstalasyon sanatı, bu beyaz küp’ün çözülümündeki en etkili sanatsal ifade biçimi olmuştur. Enstalasyon 1980’li yıllara kadar yaygın biçimde kullanılmayan bir terim olsa da, bu çözülme sürecinde daha çok mekan düzenlemesi ve oluşum olarak anılmış, asamblaj ya da performans da olsa alternatif sanat türleri ile birlikte ele alınmıştır. Bu dönemde hissedilen genel eğilim, sanatsal pratikte giderek sergiden yerleştirmeye yönelen bir yaklaşımdır. (O’Doherty, 2010: 20, 21) Kentin belirlenmiş mekanlarından rastlantısal karşılaşmalarla şekillenen kamusal alana geçiş ile sanatçı kentin potansiyellerinin derinlerine inmeye devam etmiştir.

Bu çözülme galeri mekanlarında izleyicinin yapıtla karşılaşma koşullarını da değiştirmiştir; izleyici, sanat objesi ve mekan arasındaki karşılıklı ilişkilerin belirlediği yeni bir izleme pratiği ortaya çıkmıştır:

Bir yapıta dışarıdan bakmak yerine, o yapıtın içine girebilmek önem kazanmıştır. Yapıt mekanda sergilenen özerk bir nesne olarak değil, bütüncül olarak algılanması gereken bir duruma dönüşmüştür. İzleyicinin yapıtı deneyimiyle tamamlayan bir katılımcıya dönüşmesi yani pasif konumunu terk ederek mekan içinde aktif olması, örtük bir biçimde de olsa, dönemin politik hareketliliğinin bir yansıması olarak da okunmuştur. 1960’larda üretilen enstalasyonların sanatla hayat arasındaki sınırları yok etme çabası, çer çöp gibi gündelik malzemeleri ‘elit’ galeri mekanlarına sokmak girişimi ve zaten alışlagelmiş sanatsal pratiklerden tümüyle farklı ifade biçimlerine yönelmiş olmanın

cesur deneyselliği, hem sanatçılar hem izleyiciler açısından yeterince muhalif bir duruş olarak algılanmıştır (O'Doherty, 2010: 21).

Böylece izleyicinin artık galeri mekanlarına sığmayan ve bulunduğu yerin bağlamı olan sanat eseri ve mekanıyla olan deneyimi başlamıştır. Bunun izleyiciye şüphesiz en önemli katkısı sanat eserini deneyimlediği sırada bağlamı olan mekanla da düşünsel bir etkileşime geçiyor olmasıdır. Bu düşünsel pratiğin yoğunlaşması izleyici konumundaki bireylerin duyuşsal verileri inceleme konusu olmuştur.

Yirminci yüzyılın incelediği temel konu algılamadır. Nesne ile fikir üzerine ve arasındaki ilişkiye yoğunlaşır. Bu algısal birikimin içine deneyimlenen sanat nesnesi dahil olduğu anda izleyicinin duyuları da bu konuya dahil olmuştur. Kimliği oluşturan verileri kavrayan duyular olduğundan kimliğin kendisi tartışma konusu haline gelir.

O'Doherty izleyici üzerine şöyle söyler:

... göz, birbirine karşıt iki gücü temsil eder: göz hem parçalanmış bir benliği, hem de parçalanmamış bir bütünlük yanılması veren benliği içerir. İzleyici ise, her türlü deneyime açıktır. Bu durumda yabancılaşma duygusuyla estetik mesafe iç içe girer – ama böyle olması daha iyidir. Parçalanmış benlik, dışavurulmayı bekleyen duygular ve gerektiğinde hemen devreye girebilecek tepkilerle dengesiz bir durum yaratır. Fakat aslında kendi içinde sabit, sağlam bir sistem vardır ortada. Gerektiğinde göz'e, gerektiğinde izleyici'ye başvurulduka bu sistem de pekişir (O'Doherty, 2010: 82).

Performans sanatından bahsedersen bu deneyim daha kompleks hale gelir. Yine bağlamı olan sanat nesnesi onu bizzat gerçekleştiren kişi olduğundan izleyici bu sanat nesnesine bağımlı ve bazen onun zorunlu bir parçasıdır. Eseri oluşturan araçlar etkileşime girdiğinde artık kendi özelliklerini taşımazlar, onlardan daha üstün tek seferlik dolayısıyla benzersiz bir durumun ayrılmaz parçalarıdır. D'Oherty nesne ve özne ilişkisindeki gerilimleri şöyle anlatır:

...beden sanatı, izleyiciyi sanatçıyla, sanatçıyı da sanatla özdeşleştirir ve böylece kutsal bir üçlü çıkarır. İzleyiciyi cezalandırmak, ilerici sanatın belli başlı konularındandır. İzleyiciyi sanatçının bedeniyle özdeşleştirerek o yokmuş gibi davranmak ve o beden üzerine sanatın ve sürecin sınırlarını yansıtmak olağanüstü bir fikirdir. Yine göz ve izleyici arasındaki o gerilimi algılarız. Deneyim mümkündür ama önce ortama yabancılaşmak gerekecektir. Galeride duran yalnız figürün –sınırları ritüelleştiren, bir türlü üzerinden atamadığı bölük pörçük bilgileri toplayan o figürün– son derece hazin bir görüntüsü vardır. Böylesi uç örneklerde duruma göre, sanat aklın ya da bedenin canlı

bir karşılığına dönüşür. Göz zihnin içine çekilir ve izleyici, o intihara aldanarak kendi kendini yok etmenin koşullarını yaratır (O'Doherty, 2010: 83).

Nick Kaye, 'galerilerin (beyaz küp)' boşluğa verdiği öneme karşı bir duruş sergilemektedir. Savunduğu düşünceyle, kentsel peyzajın simge ve mekan bolluğu ile karmaşıklığı sunduğunu ve buradan algı (sanat) durumunun iletişim bilgisi olarak devreye gireceğini söylemiştir (Kaye, 2006: 33). Geçici görünümünün izleyicileri, bu kısa karşılaşmalarda bazen aktif katılımcı da olan, rastlantı eseri yoldan geçenlerden oluşur. Kentin kamusal alanında bulunan sanat böylece çevresiyle etkileşimli hale gelir, toplumsal sorunları konu edinir ve sanatçının bu soruna olan tepkisinin bir ifadesidir. Bulunduğu yerin, kamusalın, doğası gereği izleyicinin/kentlinin katılımıyla sanatçı, sanat eseri ve izleyicinin karşılıklı etkileşimlerinin bir süreci olarak vardır. Dolayısıyla kentlilerin katılımını da öngören sanat kamusal alanda varlığını sürdürdükçe kent, kentli ve sanatçı sonsuz bir değişim/dönüşüm sürecine girecektir; sanatçılar, çevresiyle ve yaşam arasında kurduğu bağları sanat eserine çevirmeyi, kentler de sanatçıları uyarmayı, kışkırtmayı sürdürecektir.

Pallasmaa'ya göre zaman deneyiminin zayıflamasının günümüz çevresinde yıkıcı ruhsal etkileri vardır. Diğer bir deyimle hiçbir şey insana, ömrünün yerini alacak bir sürecin içinde bulunmaktan daha büyük bir haz veremez. Zaman sürekliliğinde olduğumuzu kavramaya zihinsel olarak ihtiyaç duyarız, ve maddi dünyada bu deneyime olanak sağlamak mimarlığın görevidir. Mimarlık içinde yaşayabilmemiz için, sınırsız mekanı evcilleştirdiği gibi zaman sürekliliğinde var olmamız için sonsuzluğu da evcilleştirmelidir (Pallasmaa, 2005: 31,32).



### 3. KENTSEL PERFORMANS

Sanattan beklenti onun kuralları yıkması kendi sınırlarını oluřturması, algıyı deęiřtirmesi ve hayatları donüřtürmesidir. Sanatın bizim dūřlerimizin izin verdięi kadar eřitlenme gücü vardır. Mimarlık farklı parametrelerle yzleřir. Zaman iinde insanların ihtiyalarını karřılayacak bir strktrn tasarımı bir mimarın her gn dūřnmesi gereken bir sorumluluktur.

Gndelik yařamda gzlemledięimiz birbiriyle iliřkisi yokmuř gibi grnen, dzensiz, rastlantısal olayların kendi iinde devasa bir dzenin parası olduęu gereęi gz nnde bulundurulmalıdır. Kentler de sadece yapısal dokularıyla varolmazlar. Kent mekanları, kamusal alanları, iinde yařayan kent bireyleri ve onların tek tek gerekleřtirdięi performanslar, btn bunların zerinde bir kentsel performans retir. Bu paralar birarada olduęu srece kentten yařayan bir organizma olarak bahsedilebilir.

Bu alıřmada anlatılan perfromans olgusu kentin ancak eylemlerle, bireysel perfromanslar ve performatif sanatlarla gereklięini kazanabileceęi zerinden ele alınmıřtır. Bu baęlamda kentsel performans ve kentte gerekleřen performatif sanat yaklařımlarının farklı pratikleri, oluřumları vardır. Kentte sanat ele alındıęında genel yaklařım sanatsal aktivitenin kent mekanlarında kurgulanmasıyla yaratılır. Bunun yanısıra dięer bir yaklařım rastlantısal iliřkileri ile varolan kentlilerin sanat retiminde aktif bir rol alması gerektięidir. Bylece kent perfromansı ile sanat retilimi bir btn olarak ele alınabilir.

#### 3.1. Kurgulanmıř Kentsel Performanslar

Disiplinlerarası gerirgenlięi mmkn kılan performans kavramı, ele alınan konuları daha btncl bir noktadan okumamızı saęlar. Toplumsal gereklik ile hayata iliřkin kavramlar arasındaki iliřkinin, performans zerinden ele alınmasıyla birlikte, sınırlı veriler iřıęında gerekleřtirilen incelemelerden, etkileřimli bu iki gereklięin performatif srelerinin nasıl oluřtuęuna dair incelemelere doęru bir kayma yařanmıřtır; bu dūřnsel alandan edimsel alana ve bedensel olana doęru bir kaymadır. Keskinok Castells'in kentsel mekan zmlemesini de bu erevede deęerlendirir;

Kenti biçimlendiren toplumsal ilişkilerin mekansal içerikten yoksun kavramlaştırılması, toplumsal yapı ile mekansal yapı arasındaki kuramsal uçurumu aşmaya ve ikisi arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmaya çalışan yaklaşımlara temel sunmaktadır. Doğrusu böylesi bir uçurumu aşmanın birinci adımı, Castells'in de yaptığı gibi, toplumsal ilişkilerden mekansal ilişkilere, mekansal ilişkilerden toplumsal ilişkilere doğru iki yönde işleyen bir çözümlene türünü benimsemek olacaktır. Ancak böyle bir yöntem, kuramsal düzeydeki toplumsal ilişkilerin yasaları ile görgül düzeydeki kent mekanı arasındaki kuramsal karşıtlığı ortadan kaldıracabilecek bir mekan kavramlaştırmasının ön gereklerini yerine getirebilir (Keskinok, 1988).

Sharr Heidegger için şöyle söyler:

“Heidegger, insanların yerleri deneyimleme biçimlerine vurgu yapan fenomenolojik kavrayışın, dünyayı betimlemenin matematiksel soyutlamaya nazaran daha zengin bir yolunu sunduğu yargısına varmıştır” (Sharr, 2013: 61).

Bu deneyim/görme biçimlerinden bahseden İleri, kavramsal sanatçı Douglas Huebler'in açıklamasından örnek verir: “Dünya ilginç olan olmayan binlerce nesneyle tıka basa doldurulmuş durumda; bu yığına fazladan tek bir nesne bile eklemek niyetinde değilim. Ben yalnızca, nesnelerin zaman ve/veya mekan bağlamındaki varoluşlarını gözlemlemeyi tercih ediyorum.” Huebler'in bilinçli seçiminin ürünü kent haritaları, fotoğraflar, görsel çizimler ve bunlara ekli betimleyici metinler ne kadar katı, soğuk, kişisiz malzemeler gibi gözükse de, son derece kavramsal bir dil sunmaktadır (İleri, 2000)

İkinci bölümde bahsedilen ilişkiler bağlamında sanatın, üretim ve sergileme biçimi tarihte çeşitli akımlarla tartışılmıştır. Rastlantılardan ve sayısız ön görülemeyen ilişkilerden oluşan kentin potansiyelleri bir noktada sanatçıyı ve sanat eserini sergi mekanlarından koparmış ve bu oyun alanının birebir içinde olmaya itmiştir.

Sanat akımlarının gelişim/oluşum sürecinde görüldüğü üzere toplumdaki sosyal, kültürel ve politik değişimler de göz önüne alındığında geleneksel sanattan kopuş kaçınılmaz olmuştur. Performans Sanatının da aracılığıyla sanat akımları eserlerini sergilemek üzere yeni ifade biçimleri, alternatif malzemeler ve yeni mekan arayışlarına girmişlerdir. Performansın kentin gündelik hayatıyla etkileşime girmesi sanatın olduğu kadar kentin potansiyellerini de artırmıştır.

Bu bölümde, kentin bu dağınık yapısını ve bu yapıyı oluşturan bileşenleri belirli noktalarda yoğunlaştırmayı hedefleyen ve kendi kompozisyonunu kurgulayan, izleyici ve sanat eseri arasındaki sınırı incelten hatta koparan, kurguladığı eserin üretimini/gösterimini zamansal-mekansal ilişkiler içinde ele almayı başarmış yerleştirme, performans ve arazi sanatı örnekleri incelenmiştir.

### 3.1.1 Yerleştirme Sanatı

Yerleştirme sanatı, doğası gereği, mekan ile birlikte algılanması gerektiği kabulünden yola çıkmış ve hem kendisinin hem de mekanın bağlamını değiştirme ve dönüştürme gücüne sahip olduğu varsayılan ve çoğu zaman bu amaçla üretilen üç boyutlu obje/heykellerden oluşmuştur. Geleneksel sanat anlayışına sahip olmayan, mekan içerisinde üç boyutlu olarak varolmalarına rağmen geleneksel heykel anlayışıyla doğrudan bir ilişki barındırmayan, köken olarak Marcel Duchamp'ın hazır nesnelere kadar uzandığı varsayılan bir sanatsal anlayışın örnekleri olan bu yapıtlar, günümüzde sadece mimarlık ve performans ile değil, gelişen teknolojilerin ürünleri olan yeni medya, video, ses, katılımcı sanal gerçeklik ve internet gibi birçok işlevsel yapı ile de ilişki içerisindedirler. Bu ilişkinin sebebi ise, bu kategorideki sanat eserlerinin, kavramsal olarak, kendi sergileme ve gösterim aşamalarını irdelemeleri olarak tanımlana gelmiştir.

1960'lar süresince, başta ABD ve Avrupa'da galeri mekanı kavramı üzerinde oluşan eleştirel farkındalık, “yerleştirme” teriminin, bir tabloyu ya da heykeli düzenli bir şekilde *asmak* veya *yerleştirmek* anlayışından kurtularak, kendi başına, eser ve eserin içinde bulunduğu mekanın ilişkisini sorgulayan bir terime dönüşmesine, ve dolayısıyla yerleştirmenin, bu öğelerin tamamının izleyici ile olan ilişkisi ışığında başlı başına bir sanat dalı olarak karşılanmasına yol açmıştır. Bu doğrultuda içinde sergilenen enstalasyon objesi ile beraber *çevre*, zaman zaman izleyicide de kendisine dahil olma beklentisi yaratmaya olanak sağlayan bir sanat eseri olarak kabul görmeye başlamıştır. Bu oluşuma en önemli katkıyı sağlayan sanatçılardan birisi, *Yer* ve *yer-olmayan* arasında yaptığı kavramsal ayrım ile, arazi sanatçısı olarak da anılan Robert Smithson (Resim 3.1) olmuştur (Korkut, 2010).

Smithson, yukarıda belirtilen *yer* (Site) ve *yer-olmayan* (Non-site) kavramları ile ilgili düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır:

Kişi, bir diyagramı, bir evin zemin planını, bir mahalın konumunu gösteren bir sokak planını veya topografik bir haritayı çizerek, “mantıksal iki boyutlu bir tasvir” çizmiş olur. “Mantıksal tasvir,” temsil ettiği şeye nadiren benzediği için, doğal ya da gerçekçi bir tasvirde farklılık gösterir. O, artık *iki boyutlu bir benzeşim* ya da *bir metafordur* – A, Z'dir (Smithson, R., 1968).



Resim 3.1. Smithson, R., *Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)* (1970) (en.wikipedia.org)

Geleneksel sanat algısı ile yukarıda bahsi geçen, 1960'larda gelişmeye başlayan “çevresel” sanat algısının; kısaca, iki boyutlu ile üç boyutlu kavramları arasındaki ilişkiyi yer ve yer-olmayanın ilişkisi ile açıklama yoluna giden Smithson'a göre bu iki boyutlu metafordaki problem, bir yerin, aslında kendisine benzemeyen başka bir yer tarafından temsil edilmesinde yatmaktadır. Bu problem aynı zamanda geleneksel *dışavurumcu sanat* ile çevresel sanatın hangi bağlamda farklı olduğuna da vurgu yapmaktadır. Smithson, aynı makalesinde dışavurumcu sanatın mantık sorunsalından kaçındığını, dolayısıyla tam olarak kuramsal olmadığını ileri sürmüştür (Smithson, R., 1968). Yer ve yer-olmayan ilişkisinin ortaya çıkardığı temsil sorununa paralel olarak, halihazırda aynı dönemin yaygın eleştirisi olan sanatın iki boyutlu yüzeylerin tutsaklığından, ve dolayısıyla, sanatçının da geleneksel müze/galeri tutsaklığından kurtulması konusunda da düşüncelerini ortaya koymuştur.

Müzeleri, sığınak ve hapishaneye; içlerindeki odaları, yani galeri mekanlarını da birer hücreye benzetmesi (Smithson, R., 1972), bu paralelliği desteklemiştir. Kısacası Smithson, çevresel olanla yoğun biçimde ilgilenmiştir.

Yerleştirme sanatının ve sanatta çevresel algının gelişmesinde önemli rol oynamış diğer bir sanatçı ise Wolf Vostell'dir. Video Sanatı, Happening, Fluxus gibi dönemin yükselen sanat akımlarının da öncülerinden biri olarak kabul edilen Alman sanatçı Vostell'in en ayırd edici özelliği, dekolaj tekniğini kullanması olmuştur. Yerleştirme sanatı bağlamında, yukarıda bahsedilen dönemin farkındalığına paralel olarak, beton içine yerleştirdiği (otomobil, vs.) objeleri, kamusal alanın bir parçası haline getirmesi ile tanınmıştır (Resim 3.2).



Resim 3.2. Vostell, W., *Stationary traffic*, Cologne, 1969 (11punkt.de)

Wolf Vostell'in sanat anlayışındaki çevre ve hayat vurgusuna, happening üzerinden, ışık tutabilecek kavramsal düzlemi, kendi söylemlerinde keşfetmek faydalı olacaktır:

(...) happening = hayat – sanat olarak hayat – gerçeklikten kaçınmak değil *içine girmek* – gerçekliğin özünü yaşamayı ve deneyimlemeyi mümkün kılmak – dünyadan vazgeçmek değil, onunla yeni bir bağlantı kurmak – katılımcının, happening içinde, kendisini bilinçli olarak deneyimlemesine izin vermek – çevreyi yeni bağlamlara kaydırmak – eskilerini parçalayıp yok ederek yeni anlamlar yaratmak – katılımcının yaratıcı bir güç olarak belirsizliği deneyimlemesine izin vermek – anlam içindeki

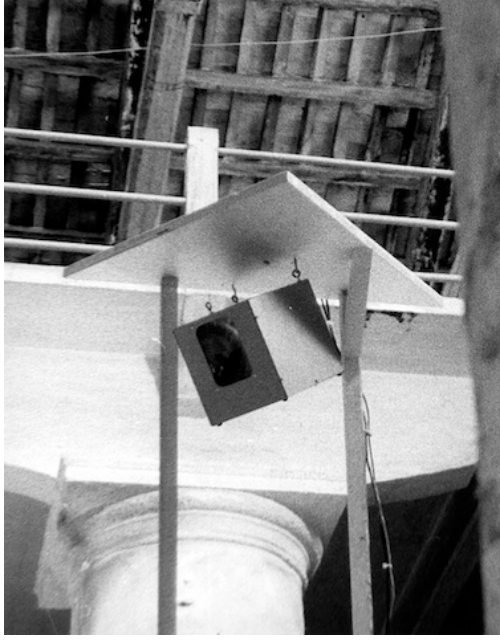
anlamsızlığı ortaya çıkarmak ve çıkarılmasına geçit vermek – amaç olarak amaçsızlık – biçim olarak açık biçim – tuhaflık – seyirciler yerine katılımcılar ve sanatçılar – birbirleriyle çelişkili unsurları yanyana koyarak eşzamanlılık yaratma – günlük nesnelerin yeni kombinasyonları ve abes kullanımları (Vostell, W., 1970).

Dönemin sanatsal eğilimini ve günümüzdeki yansımalarını kavramak adına önemli bir örnek teşkil eden bu alıntıda, sıkça üzerinde durulan çevre/hayat vurgusu, bu tezdeki *Performans Sanatı* alt başlığında pekiştirilmeye çalışılmıştır. Bununla birlikte, yerleştirme sanatında önemli olarak kabul edilmiş, yukarıda adı geçen iki örneğin (diğer birçoklarıyla beraber), sanatın gelişimi adına bıraktıkları etki, gelişen teknolojik imkanlarla beraber sayısı artan temsil biçimlerinde de kendini göstermektedir. Nitekim, günümüzde, yeni medya, video, ses, katılımcı sanal gerçeklik ve internet gibi temsil biçimleri, kendilerine yerleştirme sanatı çatısı altında, melez (hibrid) özelliklerini de kullanarak, *etkileşimli (interaktif) sanat* adı ile yer bulmuş durumdadırlar. Bununla birlikte etkileşimli sanatın, kendi bağlamı içerisinde, katılımcının, esere aktif olarak müdahale edebildiğini ve eser/mekanla doğrudan ilişki kurabildiğini iddia eden bir anlayıştan yola çıkması, 1960'larda ortaya çıkan (ve yukarıda bahsedilen) katılım olgusuyla paralellik göstermektedir. İncelemenin başlangıç noktasını oluşturan bu paralellik, 1960'lardan günümüze kadar uzanan, sanatta çevresellik algısının sürecini ve şu anda nerede olduğunu da göstermektedir.

Peki yerleştirme sanatı, etkileşimli sanat perspektifinden incelendiğinde, günümüzde nerede durmaktadır ve örnekleri nelerdir? 1960'larda verilmiş örneklerden farkı nedir? Halihazırda, katılımcılık vurgusu ışığında happening ve performans sanatı ile paralellik gösteren etkileşimli sanat, 1980'lerde bilgisayar teknolojisinin yerleştirmelerde aktif olarak kullanılmasıyla bugünkü anlamına yaklaşılmaya başlamıştır. İnsan-bilgisayar arayüzü kavramının tarihte oynamaya başladığı rol kuşkusuz ki interaktif sanata da yansımıştır. Günümüzde, insan-bilgisayar arayüzü ile etkileşimli sanat birbirlerine yaklaşmıştır ve bugün, sanatçılar etkileşimli bilgisayar sistemleri kurmaktadır (Kristina, Sengers, ve Andersson, 2003).

1980'lerdeki bu süreçte, etkileşimli sanatı günümüzdeki anlayışına yaklaştıran öncü sanatçılardan birisi David Rokeby olmuştur. 1960 doğumlu, Kanadalı sanatçının, 1982'de çalışmalarına başladığı, 1986 yılında, Venedik Bienali ile sergileme sürecine soktuğu ve 1991 yılında sona erdirdiği erken dönem, ses temelli etkileşimli sanat eserlerinden en tanınmış olan *Very Nervous System*, döneminin öncü yerleştirme sanatı projeleri arasında

gösterilmektedir. Sanatçı, bu eserini, katılımcıların, video kameralar (Resim 3.3.), görüntü işlemciler, bilgisayarlar, sentezleyiciler ve bir ses sistemi aracılığı ile, kendi vücut hareketlerini kullanarak ses ve/veya müzik oluşturabilmesine imkan veren bir ses yerleştirmesi (Resim 3.4.) olarak tanımlamıştır ([www.davidrokeby.com](http://www.davidrokeby.com)).



Resim 3.3. Venedik Bienali esnasında *Very Nervous System*'de kullanılan el yapımı kameralardan bir tanesi ([www.davidrokeby.com](http://www.davidrokeby.com)).



Resim 3.4. *Very Nervous System*, “Festival des arts élelctroniques,” 1988 ([www.fondation-langlois.org](http://www.fondation-langlois.org))

Bu örnekte açıkça görülen melez (hibrid) teknikler bütünü, (eserin yaklaşık 30 yıllık olması da göz önünde bulundurularak) etkileşimli sanatın bugün hangi düzeyde algılanabileceğine dair ipuçları vermektedir.

Bu bilgiler ışığında, etkileşimli sanatın, gelişimindeki melezlik söylemi bağlamında, diğer disiplinlere ait insanları da etkileyerek ve/veya kendisine dahil ederek, çevresellik söylemine katkı sağlayacak bir yapıda olduğunu söylemek abartılı olmayacaktır. Bir kavram olarak etkileşim, sanat ve mimarlık tarihi perspektifinden incelendiğinde, çevresellik ve kent olguları ile 1960'lardan itibaren doğrudan bir temas halinde olup, sanat ve çevre/kent diyalektiği ile ilgili problemlerde de, bir soru/çözüm yolu olarak merkezi bir rol oynamıştır. Sanat ve çevresellik kavramlarının ilişkisini ve bu ilişkinin disiplinlerarası dilini daha iyi kavramak için, teknoloji ile sanatın kesiştiği noktayı mimari bir “öneri” ya da “öneriler bütünü” olarak ele alan ve *interaktif mimari* olarak da anılan örneklerden faydalanmak yararlı olacaktır.

Tasarımcı Damon Seeley ve mimar Cameron McNall tarafından 2002 yılında kurulan *Electroland*, etkileşimli mimari tasarım ve uygulama alanında çalışmalar üreten bir oluşum olarak dikkat çekmektedir. İncelediğimiz kavram ve bağlamlara paralellik gösteren bir söylemle, grup, resmi web sayfalarında, çalışmalarını “etkileşimli deneyimler” ve “büyük ölçekli kamusal sanat projeleri” olarak tanımlamışlardır (electroland.net).

Grubun, politik ve/veya siyasi düzlemi, sanatsal söylev/değer bağlamında sorgulanabilir olmakla beraber (Grup 1960'lardaki öncüllerinin aksine, büyük oranda ticari zeminde hareket etmektedir), Wolf Vostell'in (yukarıdaki) *Happening und Leben* (Vostell, W., 1970) başlıklı manifestosundan yapılan alıntıdaki söylemiyle örtüşen, hatta etkileşimli sanatın günümüzdeki işlevsel ardılları oldukları izlenimi bırakan, ve işleyişine bu doğrultuda devam ettiğini hissettiren bir iddiada bulunan açıklayıcı metnin bir bölümü şu şekildedir:

“Katılımcılar, insanlar ve kamusal mekan arasında yeni ilişkiler yaratarak ve kamusal alandaki özel deneyimlerin sınırlarını değiştirerek/dönüştürerek, yeni ve heyecan verici bir şekilde binalar mekanlar ve birbirleri ile etkileşim içerisine girebilirler (electroland.net).”

Grubun uygulanmış birçok büyük ölçekli çalışması bulunmaktadır. Bu çalışmalardan birini örnek göstermek gerekirse, Memphis'teki halka açık bir köprüde, kurulumu Eylül 2010

yılında tamamlanan mekansal ışık enstalasyonu örnek gösterilebilir. Grup tarafından *Lightspan* adı verilen çalışma, grubun projenin resmi web sitesinde yaptığı açıklamaya göre, Memphis'teki kamusal sanat koleksiyonunun ilk etkileşimli ışık yerleştirmesidir. (Resim 3.5.) Çalışmanın teknik açıklaması ise şu şekildedir: “60 metrelik bir yaya köprüsü boyunca sabitlenmiş bir ışıklandırma ağına bağlı RGB ışıklar, insanların hareketlerini kayda geçirerek dinamik olarak renk değiştirirler. Hareket takibi, 3'er metre aralıkla yerleştirilmiş 27 sensör ile sağlanır” (*Lightspan*, [electroland.net](http://electroland.net), 2010).



Resim 3.5. *Lightspan*, Memphis, Tennessee, 2010 ([www.memphisconnect.com](http://www.memphisconnect.com)).

Örnekte de görüldüğü gibi, biçimler teknolojik imkanların artmasıyla birlikte şekil değiştirirler de, etkileşim vurgusu varlığını yeni biçimler üzerinden sürdürmektedir.

Kuşkusuz, bu bölümde *yerleştirme sanatı* üzerinden açıklanan, mimarlık, sanat, çevresellik, kent ve etkileşim kavramlarının birbirleriyle olan ilişkileri, farklı örnekler ve farklı bağlantılar kurularak da incelenebilir. Ancak tarihsel süreç içerisinde, belirli örneklerden yola çıkılarak yapılan bu incelemede etkileşim ve çevresellik vurgusunun “çokluğu,” dikkate değer bir unsur olarak değerlendirilebilir.

### 3.1.2 Yere Özgü Sanat (Site – Specific Art)

1960'lı yıllarda ABD'de geniş arazilerde hayata geçirilen yerleştirme projeleri, sanatın geleneksel türlerinden biri olan 'peyzaj'ın kapsamını büyük ölçüde genişletmiştir. Sanatçılar, alışlagelmiş mecralar olan resim ve heykel ile yüzyıllar boyunca doğayı yansıtan görünümleri izleyiciye sunmuş, 1960'lardan itibaren 'manzara' arazi sanatçılarının müdahalesiyle gerçek bir mekana dönüşmeye başlamıştır (Resim 3.6.). Akımın öncü sanatçılarından Robert Smithson'un dediği gibi, 'firça yerine buldozer' kullanan bu sanatçılar, çoğunlukla gelip geçici, daha uzun süreli ya da kalıcı örneklerin de bulunduğu birçok ilginç 'arazi enstalasyonu'na imza atmışlardır. "Arazi Sanatı", "Yeryüzü Sanatı", "Çevre Sanatı", "Toprak Sanatı" gibi çeşitli terimlerle anılan bu yaklaşımın başlaması, sanatçıların geleneksel galeri mekanlarına yönelik tepkisi olduğu gibi yine aynı dönemde gelişmeye başlayan çevreci hareketle olmuştur. Endüstriyel gelişmenin olumsuz etkileri 20. yüzyılın ikinci yarısında daha çok hissedilmeye başlanmıştır. Arazi sanatı kitleleri hızlanan teknolojinin tehlikeli boyutlarını düşünmeye itmek istemiş, doğayı görünür kılan, doğaya dair bilincin gelişmesini amaçlamıştır. Özünde, teknoloji karşısında doğayı kutsayan bir yaklaşımın ürünüdür.



Resim 3.6. Michael Heizer, *45°, 90°, 180°/City*, 1980-99 (<http://www.nytimes.com>)

Arazi sanatı 1960'lardan 1980'lere uzanan süreçte etkin olup, aynı dönemde ABD'de yaşanan gelişmelerden ayrı tutulmamalıdır: "Sosyal değişim taleplerinin dile geldiği, sivil toplum hareketlerinin ırk-cinsiyet-kültür bağlamında eşit hak arayışlarını örgütlediği bir dönemde sokakta olup bitenin dinamiklerinden beslenen çok sayıda sanatçı, statükonun

simgesi olarak görülen müze ve galerilerin modernist ve elitist tavrına tepki duymuş, alternatif mekan arayışlarına yönelmiştir. Bu alternatif mekanların arasında, terk edilmiş binaların ve sokakların yanı sıra doğa da vardır” (Antmen, 2009: 251,252).

Uygulanan yapıtları incelendiğinde ‘Arazi Sanatı’ sade geometrileri, taş/toprak gibi malzemeleri kullanması, kalıcı olan örneklerin yanı sıra zamanla doğada onunla sönümlenen yapıtları ile Minimalizm, Arte Povera ve Happenings gibi çeşitli sanat akımlarıyla paralellik göstermiştir. Hatta sanatçının bizzat doğaya müdahale etmesi bağlamında Performans Sanatı ve belgeleme süreciyle Kavramsal Sanata yakınlığı gözlenen bir akım olarak nitelendirilmektedir (Antmen, 2009: 253).



Resim 3.7. Robert Smithson, *Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)* 1970 (www.ballardian.com)

Yerleştirme Sanatı bölümünde anlatılan, Robert Smithson’ın ABD’nin Utah eyaletindeki Tuz Gölü’nde 1970’te gerçekleştirdiği ‘Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)’ (Resim 3.7.), sanatın ‘yeni topografilerinin’ başlıca örneğidir. Yaklaşık 7000 ton toprak, kaya ve tuz kristalleriyle gerçekleştirilen yapıtın spiral biçimi, arazinin kendi topografyasından ve gölün merkezinde olduğu söylenen efsanevi bir burgaçtan kaynaklandığı söylenmektedir.

Yine yerleştirme Sanatı bölümünde bahsedilen, “yer” ve “yer olmayan” olmak üzere arazi sanatı örneklerini ikiye ayıran Smithson, arazide gerçekleştirilen yapıtları, bu yapıtlardan arta kalan malzemelerle sergi alanlarında gerçekleştirilen enstalasyonları birbirinden ayırmıştır.

Geniş arazilerde, doğaya yapılan fiziksel ve görsel müdahaleler bağlamında değerlendirilen yapıtlar arasında, Michael Heizer’in Nevada’da kurulmuş bir göl yatağında gerçekleştirdiği “Yarık”(1968) ve “Çifte Negatif” (1969-70); Christo ve Jeanne-Claude ikilisi tarafından Avustralya’nın bir koyunda gerçekleştirilmiş olan “Paketlenmiş Kayalıklar” (Ruhrberg, Schneckeburger, Fricke ve Honnef, 2000: 545-550) (Resim 3.8.) örnek gösterilebilir



Resim 3.8. Christo ve Jeanne-Claude, *Paketlenmiş Kayalıklar*, 1980-83  
([www.christojeanneclaude.net](http://www.christojeanneclaude.net))

Genel olanın soyutlaştırılması geleceğe bir yol açabilir. Gerçekten orjinal iş aşına geleneklerin o zamanın insanına anlamlı gelecek şekilde yeniden yorumunu içerir. Güçlü işler bir periyodun ya da stilin mirası olmakla kalmaz bir periyodu diğerine bağlayan sanatsal dayanıklılık ve devamlılık hissi veren bir ikon haline gelir (Berkus, 2006: 22).

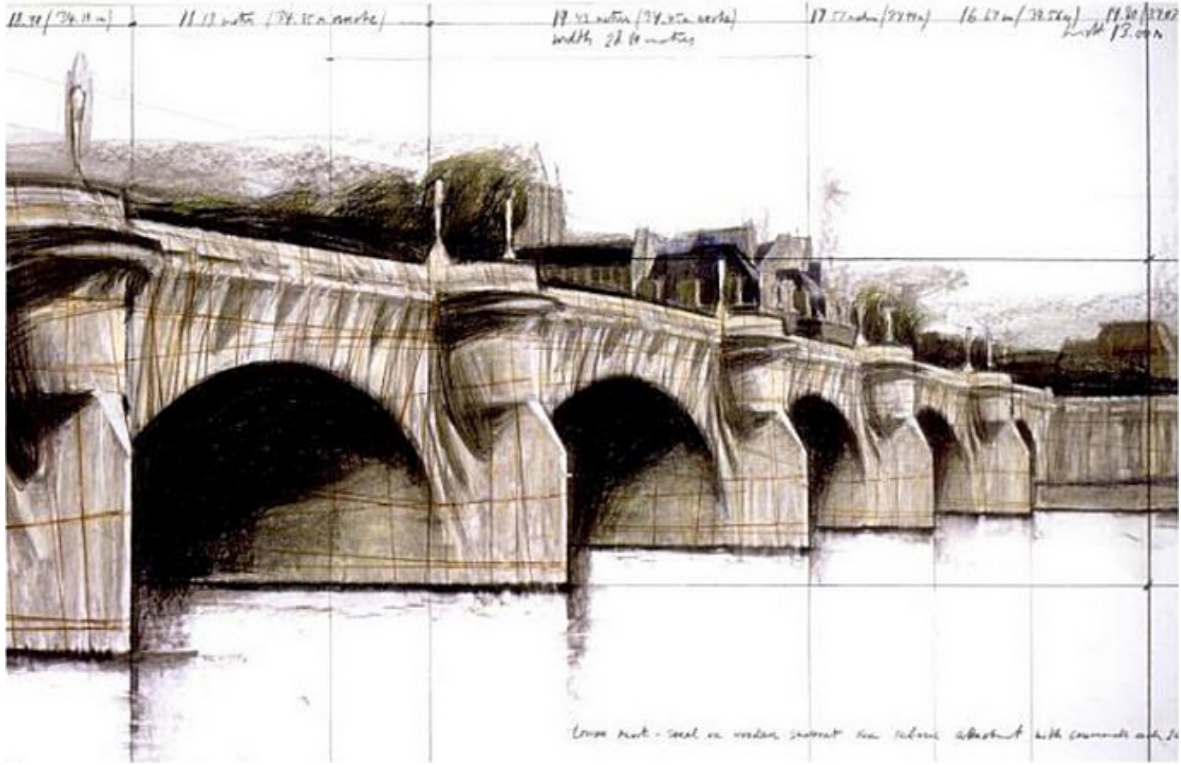
Andy Goldsworthy peyzaj elemanları ile çalışır, çevrede varolan elemanlarla farklı düzenlemeler yaratır (Resim 3.9.). Bu elemanları büyük bir sanatsal efor ile dönüştürür ve

kullandığı eleman varolabildiği sürece orada kalır. İçinde bulunduğu peyzaj tarihinin parçası olur. İzleyiciler Goldsworthy'nin bir özelliği de geçicilik olan eserlerinin doğada sönmüneceğini bilerek gözlemler. Hiç iz bırakmadan yok olacak bir şey inşa etme fikri mimarın da yüzleşeceği ilgi çekici bir fikirdir (Berkus, 2006: 40, 41)



Resim 3.9. Andy Goldsworthy, *Cairn*, 1997 ([www.en.wikipedia.org/wiki](http://www.en.wikipedia.org/wiki))

Bir anlamda, Goldsworthy'nin işleri geçicilikleriyle mimarlara meydan okumaktadır. Christo ve Jeanne – Claude da insanların zaman ve strüktür algılarını değiştiren işler üretmişlerdir (Resim 3.10.). Binaları kaplama projeleri ve peyzaj içindeki müdahaleleri ölçek olarak büyük, zaman olarak kısa işlerdir. Bu işlerin en büyük etkilerinden birisi büyük ölçekte, uzun süreli olan ve geçici olan şeyler üzerindeki düşünceleri provake etme yetenekleri olmuştur (Berkus, B.A. ,2006: 42).



Resim 3.10. Christo, Wrapped projesi ön çalışma çizimleri, Paris, 1980 (Berkus, 2006: 42)

Sanattan beklentimiz onun kuralları yıkması kendi sınırlarını oluşturması, algıyı değiştirmesi ve hayatları değiştirmesidir. Sanatın bizim düşlerimizin izin verdiği kadar çeşitleme gücü vardır. Mimarlık farklı parametrelerle yüzleşir. Zaman içinde insanların ihtiyaçlarını karşılayacak bir strüktürün tasarımı bir mimarın her gün düşünmesi gereken bir sorumluluktur. Paradigmaların sürekli olarak hızla ve derinden yer değiştirdiği bir dünyada belki mimarlıkta da geçiciliğin nasıl bir fonksiyonu olacağını düşünmemiz gerekir. Mimarlık ve zaman akışı arasındaki ilişki yeniden ele alınırsa ne tür değişikliklerin hayal edilmesi gerektiği üzerinde durulabilir (Berkus, B.A., 2006: 42, 43).

Sürekli olan geleneklere dikkat göstererek sürdürülebilir gelecek sağlanabilir. Öğrenilenlerden, deneyimlenen imgelerden oluşan algının yeni alanlara taşınması geçmişten fayda sağlanarak mümkün olabilir, bu deneysel etkileşimlerin önemi de buradan kaynaklanmaktadır.

Berkus kitabında, başka zamanlarda ve yerlerde kurulmuş başarılı toplulukların günümüz ikilemlerinin çözümüne anahtar olduğunu ve gelişimin yeni yollarına ilişkin umut barındırdığını söyler. ‘Desert Mesas (Arizona)’ (Resim 3.11) benzersiz formlar yaratmada doğanın işini sergiler. Zaman peyzaj içinde görünür hale gelir, elemanların sonsuzluğu tek parça anıtları ve kuleleri kayalardan yontar. Bu örnekte Çin’deki seramik askerleri bazen de katedralleri anımsatan sivri uçlu kuleleri görebileceğimizi vurgular. Çöldeki bu anıtsal formlar hayal edebileceğimizden daha uzun bir zamandır bize esin kaynağı olmuştur (Berkus, 2006: 45).



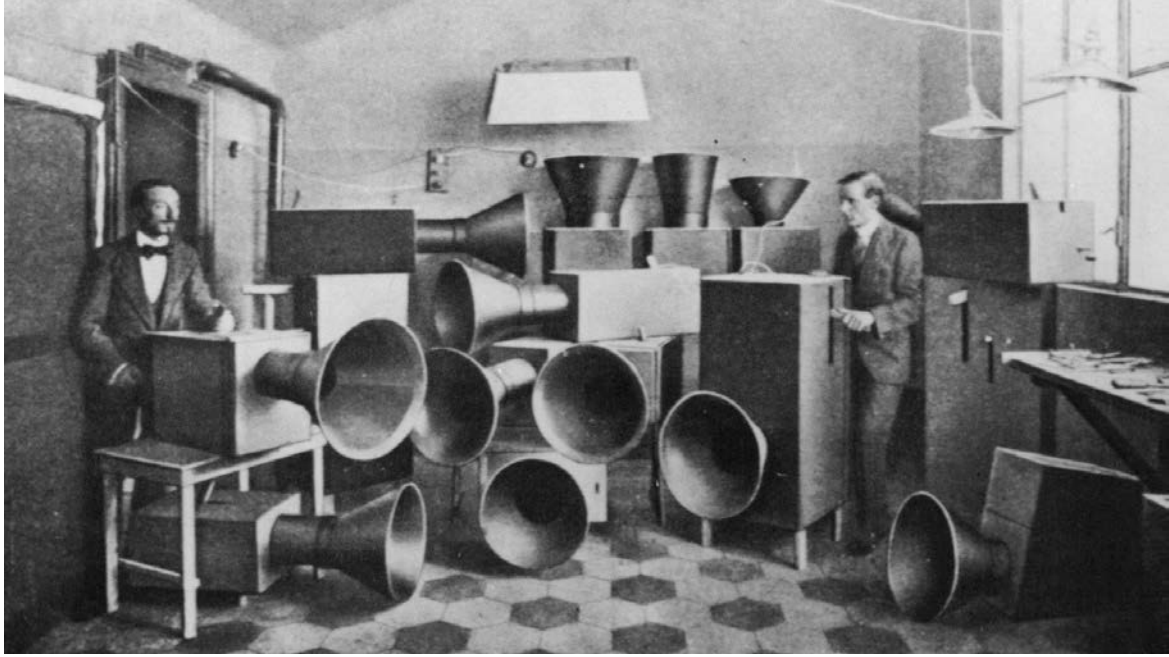
Resim 3.11. Desert Mesa, Arizona (Çölde dağ yamaçlarının erozyon ile deforme olduktan sonraki görüntüsü.) (<http://www.photolib.noaa.gov/htmls/amer0001.htm>)

### 3.1.3 Performans Sanatı

Disiplinlerarası özelliğiyle ilgi çeken performans sanatı 20.yy'ın ikinci yarısında bir sanat akımı olarak kabul edilmeye başladıktan sonra “Happenings”, “Aksiyon”, “Beden Sanatı” gibi başlıklarla anılmış ve Fluxus, Feminist Sanat, Arazi Sanatı gibi farklı akımlarla uygulanmıştır. Kavramsal Sanat'ın bir kanadı olarak gelişen Performans sanatı izleyici önünde sahnelenen bir tür olduğundan tiyatro ile benzerliği kurulsa da aksine, şiir, müzik, dans gibi türlü sanat dallarını içerebilen bir akım olarak öne çıkar. Sanatçının veya sanatçıların birlikte, izleyici önünde ya da uzağında, saatler ya da günlerce sergilenen bu yaklaşım, kimi zaman video kayıtları ya da fotoğraf medyalarıyla da sergilenen Performans Sanatı uluslararası nitelik gösterebilmiş sanat akımları arasında yer almıştır (Antmen, 2009: 219).

1970'ler kavramsal sanatın en parlak dönemi olmuş, sanatçılar sanat eserinin alınıp satılan bir ürün değil, bir fikir tasarımı olması gerektiğini savunmuştur. Bu fikirlerin gösterimi veya sergisi bu dönemde genellikle performans ile ortaya koyulmuştur. Performans böylece kendini bir sanat aracı olarak kabul ettirmiştir. Bu çıkışla birlikte performansa yönelik sanat mekanları açan uluslararası sanat merkezlerinde artış olmuştur. Müzeler bu alanda yapılan festivallere sponsor olmuş, sanat okullarında performans dersleri verilmeye başlanmıştır.

1950'de ilgi görmeye başladıysa da performans 20.yy'ın ilk yarısından itibaren Fütüristler, Dadacılar ve Gerçeküstücülerin kavramsal etkinliklerinde yer almaya başlamıştır. Flippo Tommaso Marinetti, 1913'te yayımladığı “Varyete Tiyatrosu Manifestosu”nda Fütüristler için ideal bir model oluşturan, tutarlı bir giriş-gelişme-sonuç konseptine bağlı kalmadan, izleyiciyi çeşitli müdahalelerle pasif konumundan çıkaran varyete tiyatrosuna övgülerde bulunmuştur. 1913'te performans sergileyen sanatçılar arasında dikkat çeken isim Luigi Russolo, “gürültü müziği” adlı ses performansında tramvay, motor patlamaları, tren ve kalabalık sokakların seslerine benzer sesleri çıkaran aletler tasarlamış, “Seslerin Sanatı” başlıklı bir manifesto yayımlamıştır (Resim 3.12.). “Gürültü Müziği” eşliğinde mekanik hareketli kareografiler performansı bu dönemde sergilenmiştir (Antmen, 2009: 221).



Resim 3.12. Russolo ile asistanı Piatti ve gürültü enstrümanları, 1913 (Goldberg,2006: 19)

1915'te yayımlanan “Fütürist Sentetik Tiyatro” manifestosu yayımlanmış, sanatçıları durumları, duyguları, fikir ve olguları bedenlerini kullanarak bir kaç kelime ya da harekete sığdırmalarını önermiştir. Geleneksel tiyatronun zamanı ve kent mekanlarını sıkıştırılmış tek bir sahnede olabildiğince gerçek yansıtma çabalarını eleştiren manifesto, bunun tersine yerleştirmeleri minimumda tutmuş, tek bir fikrin anlatılması üzerine performanslar düzenlemiştir. Marinetti'nin 1915'te sergilenen, izleyicinin yalnızca bacaklarını görebildiği sanatçıların performanslarını yalnızca bacaklarıyla, bir kaç sandalye ve pedallı bir dikiş makinası ile en iyi şekilde ifade etmeleri gerektiği “Ayaklar” isimli performansı (Resim 3.13) bu denemelere bir örnektir (Goldberg, 2006: 27).



Resim 3.13. Marinetti'nin “Ayaklar” isimli performansı,1915 (Goldberg, 2006: 27)

Aynı dönemlerde Rusya’da Fütürist bir grup sanatçı yüzlerini boyadıkları, düğmelerini kaşıkla ilikledikleri garip kıyafetlerle etkinlikler düzenleyerek performanslarını gündelik hayata taşımış ve 1913’te “Neden Kendimizi Boyuyoruz: Fütürist Bir Manifesto” isimli benzer metinler yazmışlar, kendini boyamanın “bilinmeyen gerçeklerin ilk söylemi” olduğunu bildirerek tek bir estetik formu arzulamadıklarını açıklamışlardır (Antmen, 2009: 221). Sanatın sadece bir hükümdar olmadığını aynı zamanda bir haberci ve bir dekoratör olduğunu söylemişler, kendilerini boyama temelinin dekorasyon ve illüstrasyon sentezi olduğunu açıklamışlardır. Daha sonra 17 şehiri kapsayan bir tur düzenleyerek performanslarını bu süreçte sergilemeye devam etmişlerdir. Turnenin sonrasında “Drama in Cabaret No.13” isimli bir film, arkasından “I want to be a Futurist” isimli ikinci bir filmde günlük fütürist hayatlarını kaydetmiştir (Resim 3.14). Böylece performans sanatı için sahneler düzenleyerek yaşamın ve sanatın geleneklerden kurtulması, fikirlerin sınırsız uygulamalarla kültürün tüm alanlarında uygulanması gerektiğini vurgulamışlardır (Goldberg, 2006: 33).



Resim 3.14. “Drama in Cabaret No.13” filminde bir kare, 1914 (Goldberg, 2006: 33)

5 Şubat 1916’da Zürich’te kapılarını açan Cabaret Voltaire’de şiir okumaları, dans ve kukla gösterileri düzenlenmiş, resim ve heykelin ötesinde alternatiflerin gelişmesini sağlayan sanatsal dışavurumlar sahnelenmiştir. Berlin’deki Dadacılar soyut sanata ve dışavurumculuğa alternatif olarak önerdikleri Dada hareketini yaymak için çeşitli gösteriler

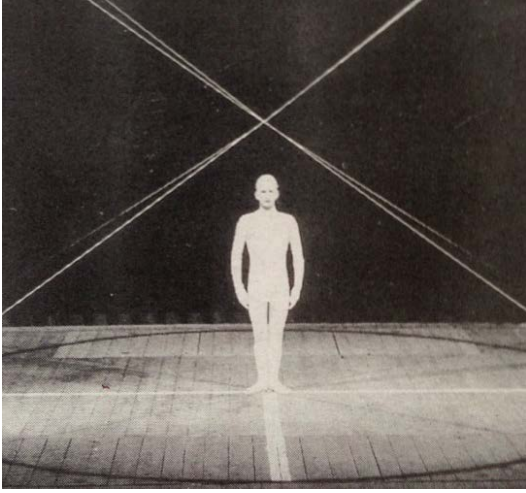
yapmıştır. Ayrıca bu sanata George Grosz'un "Ölüm" kılığına girerek Berlin sokaklarında yürümesi örnek verilebilir (Goldberg, 2006: 69).

1920'lerde Bauhaus'ta (Weimar) kurulan "sahne atölyesi bir sanat okulu bünyesinde kurulan ilk performans atölyesi olarak bilinmektedir. Özellikle Oscar Schlemmer'in yönetimindeyken yoğun ilgi gören Bauhaus sahnesi, resim, heykel, dans, tiyatro gibi farklı disiplinleri buluşturan deneysel bir atölye olarak işlev görmüş; disiplinler arası bir sanatsal anlayışın temellerinin atılmasında önemli rol oynamıştı (Resim 3.15).



Resim 3.15. Schlemmer, O., *Stair Joke, a pantomime*, 1920 (www.library.calvin.edu)

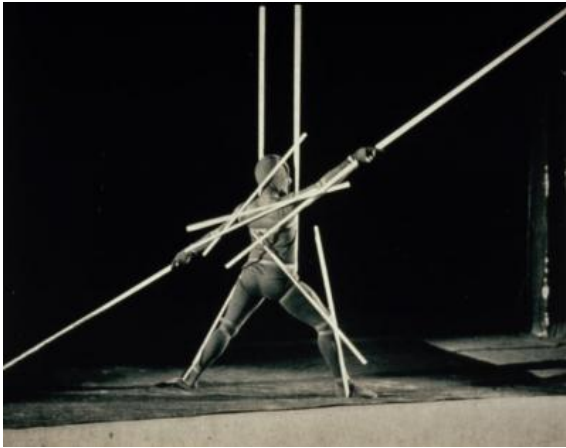
Bauhaus'ta ders veren koreograf, heykeltıraş ve tasarımcı Oskar Schlemmer 'mimarının birleştirici unsuru olarak mekân'ı, Bauhaus'un karışık uğraşlarının ortak paydası olarak kabul etmiştir. 1920'lerde mekân üzerine tartışmaları karakterize eden kavram "hissedilen hacim" olmuştur ve Schlemmer bu "mekân hissi"ni her performans (Resim 3.16) üretiminin kökeninde kullanmıştır (Goldberg, 2006).



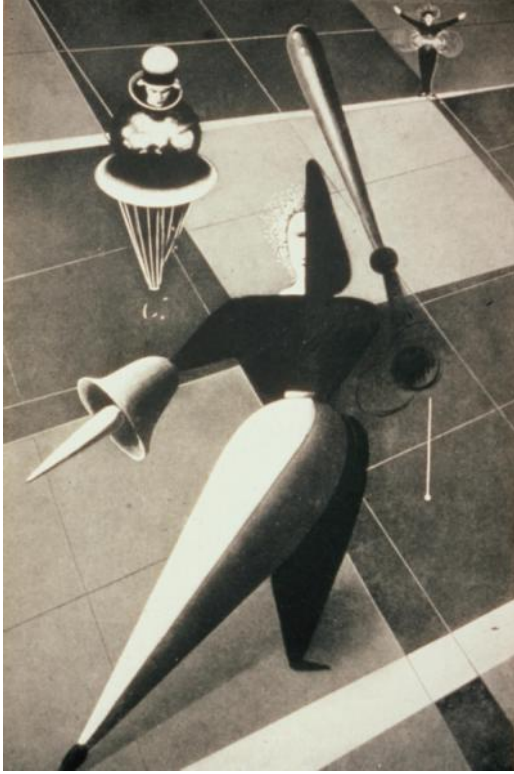
Resim 3.16. Schlemmer, Figure in Space with Plane (<http://library.calvin.edu>)

Bauhaus'ta ders veren, koreograf, heykeltıraş ve tasarımcı Oskar Schlemmer “Üçlü Bale” (Resim 3.18.) isimli dans çalışmasında bedeni sanat üretimi için bir araç olarak görmüş ve mekanı oluşturmak için kullanmıştır. Bu konseptle dansçılara geometrik formlu kostümler giydirerek başkalaştırmış, performansını ve mekanı birleştirmiştir.

“Çıta Dansı” (Resim 3.17) isimli çalışmasında da performansçıları hareketli sanat objelerine dönüştürmüş, dansçılar gerçekleştirdikleri her bir hareketinde bedenlerini saran heykelsi kostümlerin uzantılarıyla mekanı üretimi gerçekleştirmiştir. Kavram olarak mekânın 20. yüzyılda ele alınışına devrimsel bir yorum getiren bu eylem, mekânı geleneksel algısında olduğu gibi statik ve nesnel olarak görmemiş tersine olay olgusuna bağlı, devingen ve yenilenen bir kavram olarak görmüştür.



Resim 3.17. Schlemmer, O. Slat Dance (Çıta Dansı), 1927 (<http://library.calvin.edu>)



Resim 3.18. Schlemmer, O. Triadic Ballet (Üçlü Bale), 1922 (<http://library.calvin.edu>)

20. yüzyılın ikinci yarısından sonra sanatın bir türü olarak anılan Performans Sanatı kavramsal sanatın sergilenmesi için bir aracı rolü üstlenmiştir. Sanatçıların geleneksel sanat araçlarına, geleneksel sergi mekanlarına güçlü bir alternatif sunmuş, sanatçının fikrini kendi bedeni ile anlatabilmesini, bedenini çevreleyen ortam ile ilişkisini birebir sorgulayabilmesini sağlayan bir ifade aracı haline gelmiştir. Bu ifadenin gücü sergileyen ve izleyenin karşılıklı fiziksel ve ruhsal paylaşımıyla gerçekleşiyor olmasındadır.

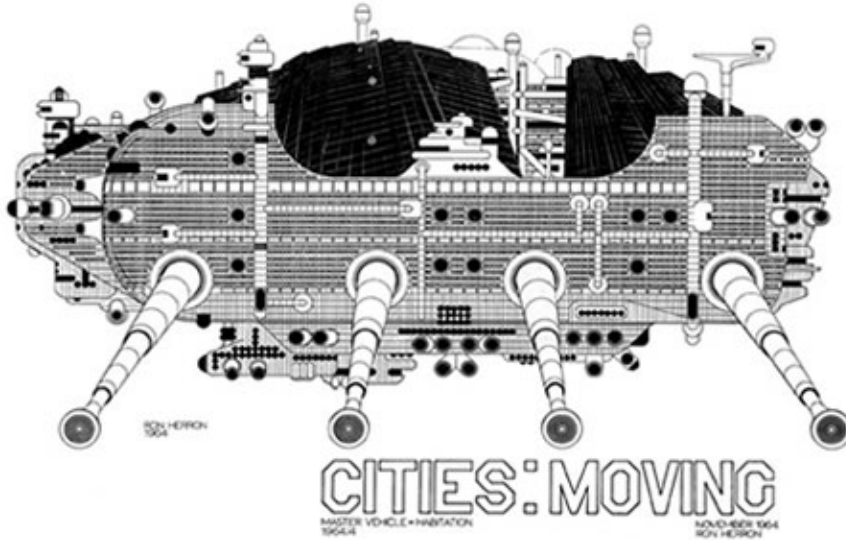
Performans sanatı geleneksel sanatın sınırlarını aşmış, bedeni başlı başına bir sanat malzemesi olarak kullanmıştır. Bedenin etkileşime geçtiği her ortamı bir performansa dönüştürmesi sonucu sanat eseri sahnelenen bir yapıt olmaktan çıkmış hayatın parçası olmuştur. Bu özelliği ile izleyici ile sanat eseri arasındaki ilişki güçlenmiş, izleyicinin dönüştürücü etkilerini performansın parçası haline getirmiştir.

Antonin Artaud, 1948 yılında yazdığı bir mektupta şöyle demiştir: “Öyle bir tiyatro tasarlıyorum ki, yalnızca oyunu sahneleyen oyuncunun değil, oyunu seyreden izleyicinin bedeninde kıpırtılar yaratacak; oyuncu oyunu sahnelemeyecek, sahnelerken yaratacak. Yaratının kendisi o anda ortaya konmuş olacak” (Antmen, 2009: 222).

### 3.1.4. Olay-Kurgusal Mimarlık

Deleuze olayların nasıl ortaya konduğunu ve onları neyin karakterize ettiğini şöyle açıklar: “olayın bizzat kendi durumu problematiktir. Problemlili olay olduğu söylenmemeli, bunun yerine olay özellikle problemleri ele alır ve onların durumunu belirler.” Olaylarla başlayan projeler, tekilliklerin alanıdır. Bu tekillikler mekansal olduğu kadar zamansaldır da, ilişki kapasitesi düşünüldüğünde geçmiş ile anlaşmalı, çağdaş olanla bağlı, ve şimdiki zamanda bilindik olan geçmiş konseptine açıktır. Olay ve mekan aralarındaki tekil ilişki açısından, çevremiz ve durumumuz ile, sürekli bir proje görüşü kazandırır; bir doku oluştururlar.

Gerçek hayatta medya dünyasının bir etkisi olan duyuşsal bombardımanı keşfetmek isteyen Archigram'ın projeleri, siber şehirlerin oluşumundan sonra ortaya çıkan kavramların habercisi olurcasına, resimler, posterler, ekranlar, ölçek değişiklikleri, mekânsal cihazlar, hoparlörler ve ışık saçan harflerle doludur, geleneksel modern şehirden kopuşun sınırlarını çizerler.



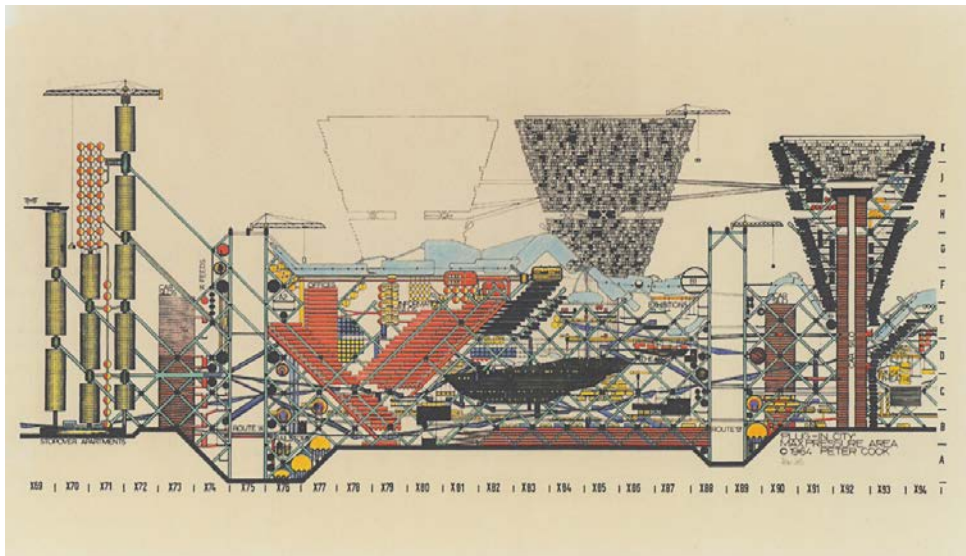
Resim 3.19. Archigram, *Walking City*, 1964 (www.archigram.net)

Bilim-kurgu ve pop kültürünü harmanlayan etkili bir İngiliz grup olarak bilinen Archigram'ın kurucu üyesi Ron Heron, sınırsız sayıda, çeşitli kentsel ve konut bölgeleri içeren dev gezici kapsüllerden oluşan *Walking City*'i (Resim 3.19) tasarlamıştır. Dünya üzerinde dev bacaklarıyla süzülen bu kapsüller içinde yaşayan sakinleri yerleşmek için uygun bir yer bulduğunda toplanabilir koridorlarla birbirine bağlanabilir ve kümeleşerek

bir metropol oluşturabilmektedir. Karikatür çizimlerinin yayınlandığı bu tam anlamıyla mobil ve belirsiz mimari, değişimin modern şehrin bütün alanlarına hâkim olması gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, ciddi bir strüktür önerisi değildir (Riley, 2002: 54). Ancak ayaklar üzerinde taşınan hareketli kentin bağlamsızlığı ile, koşullarının sürekli değişken olması sağlanmış böylece hareket ve yersizlik üzerine kurgulanmış bir kent tasarımı ortaya çıkmıştır;

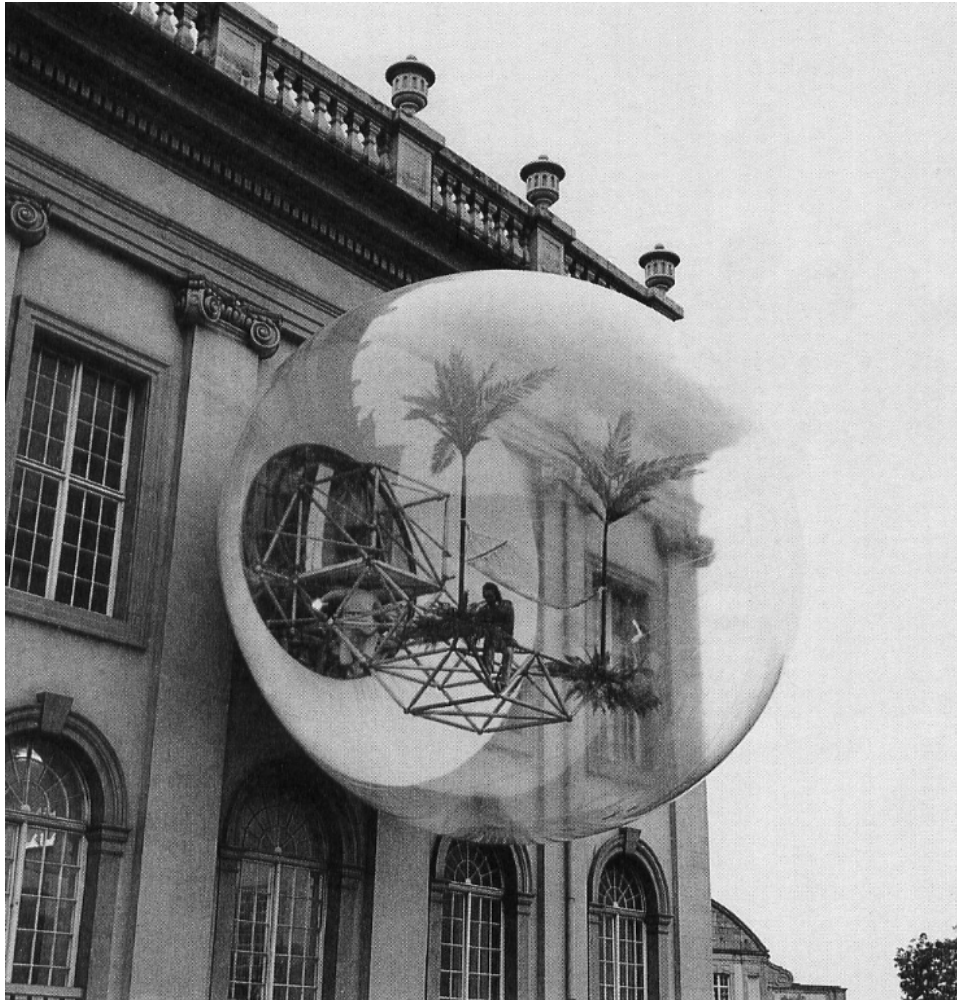
...olaylar ve dolayısıyla mekânlar zaman içinde ortaya çıkmakta, form değiştirmekte veya yok olmaktaydılar. Bu geçicilik fikri, 1960'ların ütopycı aktivist mimarları tarafından da sıklıkla gündeme getirilecek, Archigram grubundan Ron Herron'un 1964'de tasarladığı "Yürüyen Kentler" (Walking Cities) gibi fiktif projelerde yalnızca mekanların değil kentlerin de hareket ve eylem ile tanımlanabileceklerini gösterecektir (Güner, 2012).

Archigram'ın diğer bir kurucu üyesi Peter Cook, 1960'lı yıllarda İngiliz karşı kültürünün teşvik edilmesinde aracı bir rol oynamış ve önceki modernist dönemin işlevselci mimarlığın eskimiş olduğu görüşünü desteklemiştir. Önerdiği kent kurgusu Plug-in City (Eklenebilir Şehir) (Resim 3.20), sakinleri için konut, ulaşım yolları ve temel hizmetleri bünyesinde barındıran, ileri görüşlü kentsel bir megastrüktürdür. Gerektiğinde eskimeye bağlı ihtiyaçları karşılamak amacıyla, her biri farklı kullanım ömrüne sahip bina düğümleri (evler, ofisler, süpermarketler, üniversiteler), kırk yıl kullanım ömrü olan ana bir "vinç yoluna" takılması düşünülmüştür. Böylece bütün bu esnek ve kalıcı olmayan form yaşayanların ihtiyaçlarını ve kollektif iradesini yansıtacaktır (Riley, 2002: 50).



Resim 3.20. Archigram, *Plug-in City*, 1962-64 (www.relationalthought.wordpress.com)

Kavramsal mimarlık çalışmaları yapan Avusturyalı Haus Rucker Co. mekân algısını çeşitlendirecek enstalasyonlar ve şişme strüktürler ya da prostetik cihazlarla gerçekleştirdikleri olaylar aracılığıyla mimarlığın edimsel potansiyellerini araştırırlar. 1972 yılında 'Documenta 5' sergisi kapsamında binanın cephesindeki bir pencereden dışarıya doğru şişirilmiş 8 metre çapındaki transparan küre, içinde kedi yolu ile bir hamak ve yapay bir palmye ağacı barındıran Oasis Nr.7 isimli bir proje tasarlamıştır (Resim 3.21). Proje kentlilerin doğayla ve diğer coğrafi hedeflerle ilgili hayallerinin bir yansıması olan sentetik bir rezervasyon olarak anlaşılmalıdır (Zamp Kelp, internet).



Resim 3.21. Haus-Rucker-Co, Oasis Nr 7, 1972

Bilinçte değişimlere doğrudan bir yaklaşım sunabilen bir mekanda yaşanacak güçlü bir deneyim fikriyle yola çıkan grup, Yellow Heart ismi verilen pnömatik bir mekan kapsülü tasarlamıştır (Resim 3.22). Giriş kısmında 3 şişme halkadan sonra ulaşılan küresel pnömatik bölümde iki kişinin sığabildiği, ortasında bir yatak bulunan yere ulaşılır. Bu

küresel odanın çeperini oluşturan yastıkların içindeki hava çekilir ve tekrar hava dolar. İçeride yatan kişiler tekrar eden şişme ve sönme hareketini yapan ve bağlantı noktalarının sabitliği dolayısıyla yastıkların hareketini ve oluşturdukları deseni algılar. Boşluk uzun aralıklarla devam eden bir nabız hareketi sergiler (Ortner, internet). Deneysel mekan özelliği taşıyan bu tasarım zamanın mekansallaştırılmasını yerleştirme sanatı bağlamında ele almıştır.



Resim 3.22. Haus-Rucker-Co, Yellow Heart, 1968

Vito Hannibal Acconci, Brooklyn kökenli bir tasarımcı, peyzaj mimarı, performans ve yerleştirme sanatçısıdır. Hazırladığı eylemlerin özelliği uzamsal ve toplumsal çevreyle ve diğer insanlarla kurulan ilişkilerin değiştirilmesine yönelik eleştirel bir içerikte olmasıdır. İzleyicilere kişi, olay, mekân birlikteliğini sorgular.

Aynı doğrultuda, bu kez gövdesel sanatın sınırlarını aşarak, video düzenlemeleri ve yerleştirmeler gerçekleştirmiştir ve bu çalışmalarına seyircinin bire bir katılımını sağlamıştır. Kamusal alan ve kişisel alan arasındaki sınırı incelten sanatçı izleyicilerin mekan duygusunu yersizleştirir.

Where Are We Now (Who Are We Anyway?), 1976 isimli çalışması mekanın içinden tahta bir platformun sokak üzerine sarkmasından oluşmuştur (Resim 3.23). Fonksiyonu değişen bir tahta: odanın içinde iki tarafında da sekiz tabure bulunan bir masa olarak vardır, pencereden dışarı uzar ve kamusal alanda bir atlama tahtasına dönüşür. Kaotik kent objelerinin arasında oraya ait olmayan bir obje ile onu çevreleyen tüm elemanları farklılaştırır. Günlük hayatın sıradanlığını bu küçük dokunuşla soğuran bu sanat yapıtları kentliyi yersizleştirerek farklı bir kişilik algısı oluşturur (Goldberg, 2006: 156).



Resim 3.23. Vito Acconci, Where Are We Now?, 1976 (www.portlandart.net)

Acconci Avusturya'nın Graz şehrinde Mur nehrinin iki yakasını birbirine bağlayan bir köprü tasarlamıştır (Resim 3.24). Çelik yapıda bir açık amfi tiyatro, kafe ve küçük bir oyun parkı barındırır. Kentin kültür başkenti olması konseptiyle yaptırılan projenin özelliği kentliyi, proje kapsamında düzenlenen nehir yatağı üzerinde bir ada- mekan deneyimi sağlamak hem de mimari yapısıyla bir kent imgesi sunmaktır. Dev bir deniz kabuğu formu sayesinde kapalı ve açık mekanların dengesini bu konseptle sağlamıştır. Dalgaya benzeyen amfi tiyatro performatif etkinliklere olanak sağlamaktadır.



Resim 3.24. Vito Acconci, An Artificial Island, 2003(<http://acconci.com/mur-island/>)

### 3.2. Rastlantısal Kentsel Performanslar

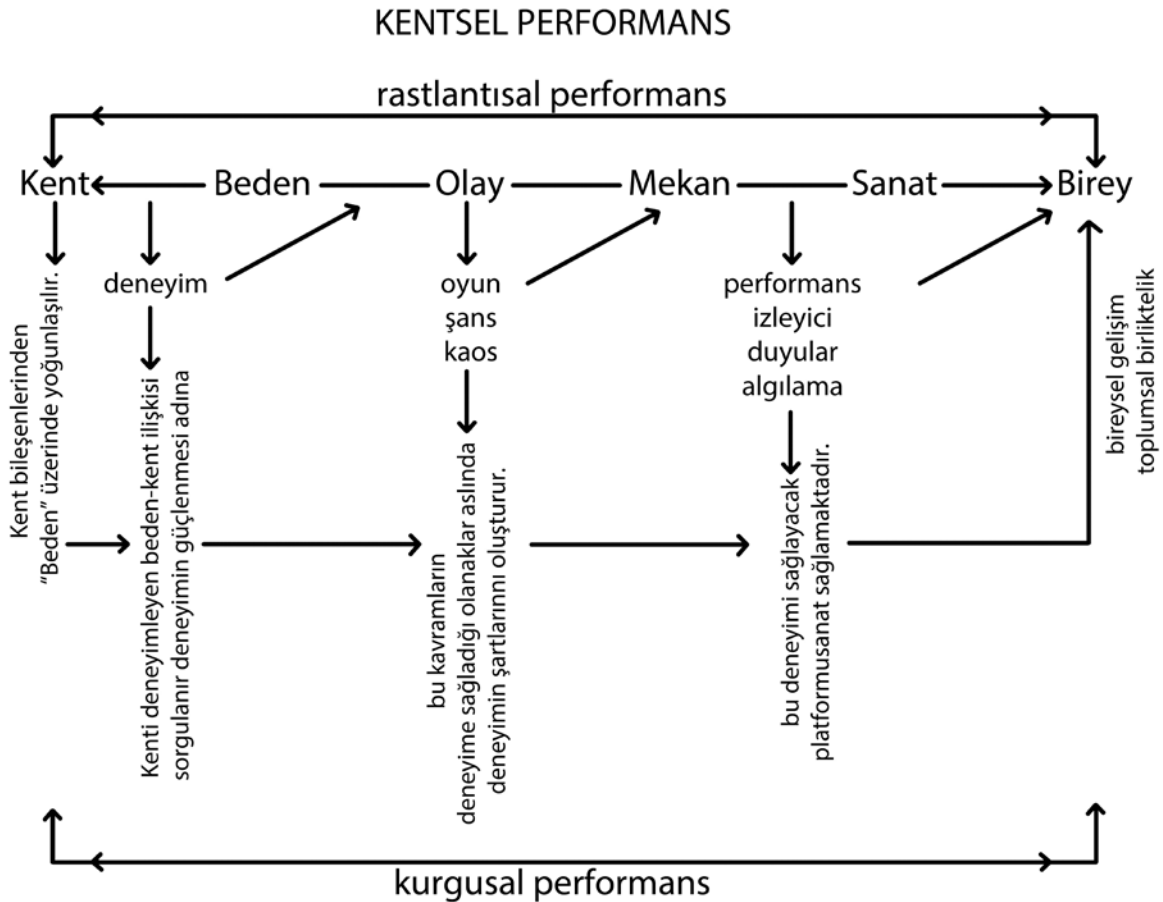
Rastlantısal bir mekan beklenmeyi gerektirir. Zaman-mekan içinde özellikle mekansal olan, iz sürüm çeşitliliğinin sağladığı ilişkilerin düzenlemesiyle üretilir. Mekansal düzenlemelerde, başka türlü bir araya gelmeyecek ilgisiz anlatılar ilişkilendirilir, ya da daha önce ilişkisi kurulmuş olanlar birbirinden ayrılır. Bu nedenle kaos unsuru her zaman vardır. Mekan, kendinden üstün bir evreni koşul sayan temel bütünü kapalı bir sistemdir. Fakat bu mekansallık, rastlantısallık için değişken geçicilikler ve farklı sesler barındırmalıdır (Massey, 2008: 111). Rastlantısallık ve mekansallık(kurgu) birbirine kökten bağlıdır. Rastlantı kurguyu geliştirmek üzere sonsuz veri sağlar. Kurgusallık ise rastlantıları yoğunlaştırır ve algılanabilir hale getirir. Kentsel performans kurgusal olan ve rastlantısal olan arasındaki bu gidiş-geliş hareketiyle oluşur, bununla birlikte zamansallık niteliğini de aşar ve sürekli bir ‘şimdi’de gerçekleşir, bir geçmişi ve geleceği yoktur (Güçbilmez, 2006).

Kent bireylerinin gündelik yaşamda gerçekleştirdiği her eylem bir performanstır ve bedenlerin kamusal alandaki yansımaları bu performatif eylemlerle oluşur. Kentin yer ve zamana bağlı olmadan sürekli bir ‘toplumsal performans sahnesi’ olarak görülmesi bireyleri sadece birer seyirci olmaktan çıkarır ve bu dev tiyatronun aktörlerine dönüştürür. Dolayısıyla kent kültürü bireylerin rastlantısal performansları ve sanatsal içerikli kurgusal performanslarla oluşur. Bu oluşum bireylere odaklıdır, davranış biçimlerini belirleyen yapıllı çevrede devinen bireylerin gerçekleştirdiği rastlantısal performans olgusunun içeriği

sanatla kurgulanarak dönüştürülür (Şekil3.1.). Bu performatif döngü önceden belirlenmiş olaylar yerine önceden tahmin edilemez eylemlerin dolaysız biraraya gelişleri üzerinden şekillenir. Eylem ile onun bağlamını oluşturan kent arasındaki ilişki birbirinden ayrı düşünülemez bir içkinliktir.

Performans, bedeni fikrin anlatıldığı yüzeye dönüştürür. Kent bireyleri ortak paylaşımları olan bedenleri üzerinden birbirlerine daha yoğun ve düşünsel etkiler bırakırlar. Performans sanatı sanatçının amacına da hizmet ederek seyircisini alışla gelmiş seyirci kavramından çıkararak, paylaşımcı ve takipçi kılar. Her bir performansın izleyicileri, izledikleri üzerinden sadece sanatçının vurgulamak istediği sorunu değil, aynı zamanda kendi bedenlerinin sınırlarını da hayal etmeye başlar.

Sanatçının ipini onu satın alarak tutmak niyetinde olan Kapitalizm'in (May, 2005: 94) kontrol etmesi mümkün olmayan; an'ı tasarlayan performanslar rastlantısal olanı kurgulama eğiliminde olduğundan sanatın sürekliliği içinde önemlidir.



Şekil 3.1. Rastlantısal ve Kurgusal Performansı oluşturan bileşenler

Deleuze duygulanımsal deęişimi 'rizom' kavramıyla açıklar. Dünyadaki her bir işleyişi, bedenleri, sistemleri, ekonomileri, makineleri ve düşünceleri yaratan, rizomatik olarak üretilmiş yoğunlukların 'duygulanımsal takas'ı olarak değerlendirir. Rizom tarafından yaratılan ilişkiler, ilişkilenmelerin dönüştüğü, akışların ve kolektif arzunun evrimleştiği çevreye biçim verir. Rizomatik olarak üretilmiş hiçbir sabit ortam yoktur; sanal ve düzensiz parçalar dışında yaratılmış hiçbir bütünlüğün olmadığını söyler (Parr, 2010: 232-235). Kent de ancak bu rizomatik oluşlarla açıklanabilir; içindeki rastlantısallığın sonucu gerçekleşen duygulanımsal takas deęişken ve akışkan ilişkilenmeleri oluşturur.

Böylece mevcut genel görüş ile mekanda şans unsuru üzerine bir tartışma başlar, ancak bu aydınlatıcı olmak yerine daha çok problem çıkartacak bir tartışmadır. Oldukça ideal, heterojen, rastgele karışımın içinde keyif çıkarmak tercih edilir. Bu, bazı aşırılıklara ve modernin tek taraflılığına karşı bir tepki, aşırı rasyonalizasyona ve kapalı yapıların hakimiyetine karşı bir isyan biçimi olarak ele alınmaktadır. Sosyal konut ve sokak marketi klasik iki figürdür; ilki bürokratik, tek tip(!) iken, ikincisi doğaçlama içinde varlığını sürdürür (Massey, 2008: 111). Kenti oluşturan bu parçaların yarattığı ilişkiyel ortam rastlantılarla, önceden tahmin edilemez olaylarla örgütlenir ve gerçekleşen hiç bir olay birbirini tekrar etmez. Bu rastlantısal ilişkilenmelerle örtüşen sanatsal yaklaşımlarından biri olan 'happening' kent mekanlarında gündelik hayatın alışlagelmiş eğilimleriyle kendini şekillendirir. Dolayısıyla bu yaklaşım tek bir kent mekanıyla sınırlı kalmaz. Çünkü gerçekleştiği zaman diliminin bir noktasında içine aldığı her yaşantının kendi dinamikleri vardır. Bu dinamikler farklı mekansal ve olaysal etkileşimlerden oluşur. Happening bu dinamikleri ele aldığı kavramlarla örgütler ve sanatsal bir etkinliğe dönüştürür.

Alan Kaprow 'Happening' performansının birden fazla geniş alanda gerçekleşmesi gerektiğini, bazen hareketli ve deęişken olabileceğini söyler. Tek bir performans mekanı statik olma eğilimindedir ve oldukça önemli bir şekilde konvansiyonel tiyatro pratiğine benzer. Aynı resim sanatında olduğu gibi, güvenli bir şekilde, dışarı taşmaz, sadece kanvasın yüzeyiyle sınırlıdır. Sınırların tanımsız ve özgür olması, etkin ve üretken performanslara ve dolayısıyla da yaratıcı kent ve kentliye ortam sağlar (Kaprow, 1966: 261).

'Happening' performansı gerçekleşmeye başladıktan sonraki ilerleyen zamanda, akışkan mekana alıştıktan sonra, yoğunlaşmış bölgelere geri dönülebilir, çünkü artık buralar özel

yerler olarak değerlendirilmezler. Bir happening’de gerçekleştirilen olayların arasındaki mesafeyi aşama aşama artırarak deneylemek daha avantajlıdır. Önce yoğun trafiği olan bir bulvarın bir kaç noktasında; sonra bir apartmanın içinde gerçekleşen eylemlerin birbiriyle ilişkisi kesilmiş dairelerinde ve katlarında; daha sonra birden fazla sokakta; sonra da farklı ama yakın şehirlerde; son olarak da tüm dünyada. Bu yolla bir yandan bölümler arasındaki gerilim artar; bir şairin mısralarındaki kafiyeyi iki kıtadan on kıtaya uzatması gibi. Bir yandan da yoğun bir koordinasyona gerek olmadan olayların kendi başlarına da var olabilmesini sağlar. İlişkiler kişi eylemlerince oluşmaya ve algılanmaya başlar, doğru ve denenecek yollarla yeni ilişkiler de ortaya çıkabilir (Kaprow, 1966: 261). Kaprow’un Happening açıklamalarından performansın rastlantısal olaylar ve mekanlar ile ve içinde kurgulanışının mekanların birbirinden kopuk olması ile zenginleşeceği anlaşılır. Birbirinden bağımsız mekanlar ve içinde barındıracağı rastlantısal performans, kurgulanmış olana daha çok veri sağlayacaktır. Dolayısıyla kent içindeki kamusal mekanın ve toplumun yoğunluğu kurgulanmış performansın baş rolünü oynar. Rastlantısal performans olmadan kurgulanmış performanstan bahsedilemez ve kurgulanmamış bir performans gündelik hayatın içinde kaybolur.



Resim 3.25. Allan Kaprow, Yard, (1967), Pasadena Art Museum (www.nytimes.com)

Kaprow, performanslarda mekan söz konusu olduğunda onunla yakından ilişkili olan zamanın değişken olması, yani sürekli olmaması gerektiğini söyler. Birden fazla mekan ile kurgulanmış birbirini izleyen ve hatta rastlantısal olarak ayarlanmış olaylarda, olayın zamanı veya temposu sabit bir düzenli gelişme ve sonuç konseptiyle değil de ortamdaki hareketin karakteriyle belirleniyor olması gerekir. Bu nedenle ‘Happening’ler sadece bir kereliğine olmalıdır. Zaten çoğu zaman o süre zarfında ancak bir kere yaşanması mümkün olan olayda bu kısıtlamanın kendiliğinden olduğu görülecektir. Şansla, malzemenin ömrüyle (özellikle kendiliğinden kaybolanlar), ya da olayların değişkenliği ile yeniden yaşanması mümkün değildir. Daha fazla katılım için kurgulanan olaylar, tiyatro geleneğinden gelen bir alışkanlıkla, birden fazla kez tekrarlınsa da katılımın yoğunluğunun yaşanacak deneyime olan katkısını etkilemeyecektir. Rastlantısallık ve orjinallik fikirleri arasında büyümüş bir jenerasyondan olan Kaprow tekrarın sıkıcı olduğu düşüncesi bir yana, Happening için çok daha ciddi sorun ortaya çıkaracağını söyler. Kaprow’a göre; tekrar ‘değişim’ kavramını tehlikeye atacaktır (Kaprow, 1966: 263). Bir durumun pratik gereksinimleri bir sanatçının yapmak istediğini yok etmeye başladığı zaman, bu asla pratiksel bir sorun değildir; sanatçıya göre ise sorun var demektir. Tersine sanatçı bu durumu engelleyecek pratiklerde bulunduğu daha da özgürleşecektir.

Tasarım, çeşitliliğin beklenmeyen bir şekilde birleştirilmesi eylemidir. Bu eylem oyunun gelişme şeklinin olumlu bir yansıması olarak da görülebilir. Oyunda olmak gibi, sonsuzluğun önü, ısrarcı bir şekilde kaos ve şans ortaya çıkaran hamlelerle kalıcı bir şekilde açıktır. Şans, oyun ve belirsiz gelişmeler oyundaki hamleler ile başlar. Oyunlar her oynayışın her hamlesinde yeni kurallar formüle eder (Gausa ve diğerleri, 2003: 249). Bu tanımda anlatıldığı gibi nasıl kaos, şans ve performans (hamle) oyun altında toplanıyor ve mevcut durumu değiştirmekle kalmayıp yeni olasılıkları ortaya çıkarıyorsa, bu çalışmada da, içinde bir oyunda olduğu gibi kaosu, şans ve bizzat oyunları barındıran rastlantısal kent performanslarının da kurgulanarak yeni ortamlar oluşturması bitmez bir deneyim sirkülasyonu sağlaması gerekliliği düşünülmüştür.

### Rastlantısal Performans Olarak Oyun

Huizinga ‘oyun’un gerçekliği insan hayatının alanının ötesine uzandığından herhangi bir mantıksal ilişkiyle temellendirilemeyeceğini, çünkü bunun insanlık için bir sınırlama olacağını söyler. Oyunun etki alanı medeniyetin herhangi bir aşaması ile ya da evrene

bakış açısı ile ilgili değildir. Düşünen her insan, ifade edecek genel bir konsepti olmasa bile, oyunun kendine has bir durum olduğunu hemen anlar, onu inkar edemez. Huizinga tüm soyutlamaların – adalet, güzellik, gerçek, iyilik, Tanrı – inkar edilebilir olduğunu belirtir. Ona göre; “ciddiyet inkar edilebilir, ancak oyun değil” (Huizinga, 1980: 3).

Oyunu ‘sıradan’ yaşamdan farklı ve iyi tanımlanmış nitelikli bir eylem olarak her yerde görebiliriz. Tüm olaylarda tam da bu niteliklerde var olur. Önemli olan, ‘oyun’ dediğimiz yaşam formunun bizzat kendisinin oldukça karakteristik oluşudur. ‘Oyun’ özel bir eylem formu, önemli bir sosyal fonksiyondur. Eğer oyun gerçeğin belli imgelerinin belli bir hayal gücü ile manipüle edilmesi ise ilgilenilmesi gereken esas konu bu imgelerin ve hayal gücünün değerini ve önemini kavramak olacaktır (Huizinga, 1980: 4).



Resim 3.26. Gezi Parkı Eylemleri, Polislere Kitap Okuyan Genç. İstanbul, 2013 (www.listelist.com)

Proto kitabında interaktif mimarlığa değil, ikili ilişki barındıran baştan çıkarmaya inandığını söyler. Bu durumda öznenin ve hatta mimarinin oyuna girmesi gerekir, sonra karşısındakiyle oyun oynar. Ancak oyuncu kazanma şansı olduğundan değil, keyif almak için oynar, çünkü karşısında sadece fonksiyonel bir tasarım ögesi yoktur (Proto, 2003: 136-138). Birbiriyle ilişkili ‘arzu-makineleri’nin oluşturduğu bir kümeleşmeden yola çıkarak, birey psikolojisinin nasıl geliştiği ile bireylerin biraraya gelişiyile oluşmuş bir kalabalığın psikolojisinin nasıl oluştuğu arasında ortak bir örüntü tanımlanabilirse, her iki durumda da aynı etken durumların geçerli olduğu görüşü benimsenebilir. Burada önemli olan şey , bu

etkileri yaratan işleyişin bütünüdür ve bu etkileri üreten soyut ancak gerçek bir şeydir: “Bu soyut makine insanın karşılaştığı ya da bahsini duyduğu farklı bireyler ve tikel kalabalıklarda bedenleşir” (Ballantyne, 2012: 30):

Kalabalıklar bireylerin nadiren yaptığı şekilde kontrolden çıkabilirler. Örnekler çoğaltılabilir, ama mekanizma genelde aynıdır: Bir politika çeşitli parçalar arasında bağlantılar kurmak üzere işler ve bu bir dağınık politikadır; dolayısıyla kalabalığın durdurulamaz isteği ya da kontrol edemediğim dürtüm, farklı bir eğilim taşıyan diğer bir parçaya rağmen harekete geçirilir... Soyut makine her zaman örnekte, ardı ardına gelen örnekte bedenleşir (Ballantyne, 2012: 30, 31).

İnsan ‘Homo Ludens’ (Man the Player) olarak tanımlandığında oyun oynama yeteneğinin, hayatta kalma içgüdüğü gibi doğuştan olduğu açıkça söylenmiştir. Bu iddianın doğruluğu oyunun en çok ortaya çıktığı, duygusal etkileşimin en yoğun yaşandığı kentlerle en iyi şekilde kanıtlanabilir. Öteki ile karşılaşma oyun deneyiminin önemli bir kısmını oluşturur. Aslında, oyun yaşanmış deneyimin yapılandırılmış bir durum olarak organize edildiği bir araçtır. Bu bağlamda yapılmış ‘deneysel sanat için oyun alanı sıradan hayatın içidir’ açıklamasına ek olarak geniş bir yorumlamayla her olay bir oyun olarak okunabilir diyebiliriz (Colmenares, 2012).

Bu durumda, kenti bir oyun alanı olarak düşündüğümüzde ‘oyun’un genel çevresini oluşturan dinamik öğeler olarak şans, olay, performans kavramlarını sayabiliriz. İleri mimarlık sözlüğünde performanstan şöyle bahsedilir:

Mimarlığın kavramsal paradigmasının hepsinin arasında, performans onun amaçlarının verimliliğini değerlendiren kavramdır. Mimarlık için mimarlık düşüncesine karşıt olan bu kavram, mimarlık ve onun içinde bütünleşmiş sistem arasındaki döngünün geri bildirimlerini araştırır. Form, süreç, fabrikasyon gibi izole olmuş sorular artık birincil durumu olmaktan çıkmıştır. Performans bir formun nasıl görüldüğü sorusunu değil, ancak o formun nelere olanak sağladığı sorusunu sorar. Bir tasarım yapmak için hangi sürecin kullanıldığı üzerine odaklanmaz, tasarım içinde sürecin neyi oluşturabildiğine odaklanır. Dolayısıyla performans ilgi odağını nitelikten etkiye çevirir. Sorun bir şeyin ne olduğu değil, ne yaptığıdır (Gausa ve diğerleri, 2003: 476).

Kaos, kuvvetlerin öngörülemeyen hareketi, evreni oluşturan titreşimli salınımlardır. Burada kaos mutlak düzensizlik olarak anlaşılmaktan ziyade düzenlerin, formların, iradelerin – birbirlerinden ayırdedilemez ya da farklılaştırılmaz güç alanlarının, maddenin ve tersini oluşturacak koşulların ayırdedilemez sanallığı ve gerçekliğidir. Bu kaotik

evrende bir yerlerde nispeten nadir bir şekilde, tesadüflerin sonucunda moleküler rastgelelik ile hayat başlar.

Kentler de kendi üzerine etki eden kuvvetlere boyun eğer ve bu düzensiz kuvvetler bütününden yeni bir düzen yeni bir yaşam oluşturur. Kaos anlamındaki düzensizlik ve tesadüfler belirsizlik ve tahmin edilemez olarak açıklanır. Fayda sağlama olasılığı yüksek bir durum olarak kaos, kenti doğrusal olmayan bir yapıda, tahmin edilemezlik ve belirsizliğin doğal olduğu yönlerini anlamamıza yardımcı olur:

...bugün, her zamankinden fazla, kontrolü, düzensizliği düşündüğümüzde, şansı ve kaosu düşünürüz. Bir şeyleri organize etme şekliyle dolu olan fikirleri üretmeyi uygun buluyoruz. Bu yüzden şans, istenmeyen bir durum yerine, vaat veren yeterli bir ortam yaratır. Bununla birlikte prensipte tahmin edilemez olan ve sınıflandırmak ya da anlamak için gerekli olan araçları elimizde olmadığı için rasyonalizasyonu mümkün olmayan özet bir takım talimatlardan daha fazlası değildir. Böylelikle şans olasılıkların zaptedilemez alanına ve potansiyel bilgilere dönüşür. İstatistik ve olası derlemeleri toplamak adına belirlenebilen bir unsur olmaktan çıkar, sınırlamaları paralize eden ne varsa ortadan kaldırıp araştırmamız gereken bir konteyner olarak karşımıza çıkar (Gausa ve diğerleri, 2003: 117).

Kaos bir çok farklı girdinin sürekli değişerek fiziksel değişimler ve farklı düzenler yaratması ve bu düzenlerin insanlar ve çevre üzerindeki etkilerini gözlemlene ihtiyacından ortaya çıkmıştır. Felsefe de sanat ve bilimde olduğu gibi kaostan yaralanarak ilerler. Gerçeğin kaotik belirsizliği, sonsuz varyasyona karşı olan dürtüleri, ağların, düzlemlerin, uyum alanlarının yaratılmasına olanak sağlar. Ancak bunlar şartlı ve açık uçlu bir tutarlılık, düzenleme ve filtrelemenin geçici modları için ne kadar direnç, kuvvet, madde çekimi oluştursa da kaosun bir haritasını çıkarmaz. Felsefede, tutarlılık ve içkinlik düzlemi boyunca, filozof tarafından yaratılan ancak ondan bağımsız olarak varolan kavramlar nasıl kaosa katılıyor, onun ötesine geçiyor ve kaosun kanıtı oluyorsa, sanatta da bu böyledir; kaos üzerinden ortaya atılan kompozisyon düzlemi boyunca, özünden, hedefinden ya da kabul edilenden kopmuş olsa da, içinden çekildiği sonsuzluğun bir ifadesi olmayı sürdürür. Sanat duyumsal olan kurgulanmış kaosu yaratmak ya da farklı olarak karmaşık hisleri ortaya çıkarmak için kaosun bir kısmını “çerçeveler” (Grosz, 2008: 8-10). Böylece mevcut durumda öngörülemeyecek rastlantısal dinamikler de ortaya çıkar.

Kentte çarpışan her eylemin muhakkak bir nedeni yoktur, olaylar bir neden-sonuç ilişkisiyle değil, nedensiz, rastlantısal bir şekilde meydana gelir. Kentin gündelik

hayatından hayalgücü ve arzuların varlığıyla farklılaşan bir eylem olarak oyun bizzat kentin rastlantısal dinamikleriyle nitelik kazanır. Ancak kentte kurulan oyunda olasılıklara dayanan stratejiler izlenemez. Seçeneklerden birinde karar kıldığınız zaman karşınıza yeni bir oyun çıkar ve böylelikle kısa bir süre sonra stratejik seçimler bireyi önceden belirleyemeyeceği alternatiflere sürükler. Kentte meydana gelen bu düzensiz, rastlantısal performanslar oyunu heyecanlı kılan düzensizliklerdir, stratejiler oyuncuyu tuzağa düşürür. Dolayısıyla oyunun kentte kurgulanması ile şansın önünü açan kaos, karşısındaki için tahmin edilemez seçimler (gelişigüzel-rastlantısal) ya da bir olasılık hesabına göre oynanan oyun esnasında farklılaşan olaylar dizisi ve bu olaylar doğrultusunda gerçekleşen performatif eylemler alternatif bir yaşamın kapısını aralar. Ve aynı kaos kuramında olduğu gibi başlangıç koşullarına asla geri dönülemez, oyuna zemin sağlayan girdiler katlanarak artmaya devam eder. Önemli olan rastlantısal dinamikleri ve bu performatif devinimi ortaya çıkaracak gözlemlerin doğru tahlilidir yani kentte kendiliğinden olan rastlantısal performanslar ve bunların üretimini, ortaya çıkmasını sağlayacak ortamlar yaratabilmektir.

Oyun biyolojik bir işlev değil kültürel bir olgu olarak düşünülmüş ve kültür yapısına uygulanan bilimsel düşünce araçlarıyla ele alınmıştır; tamamen biyolojik veya fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Yaşamın doğrudan gereksinimlerinin üzerinde eyleme anlam katan bağımsız bir unsurdur. Oyun gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların kurgusal olanla giderilmesi ve böylece kişisel değer korunmasının sağlanması, zararlı eğilimlerden kurtulmanın masum bir alternatifi olarak açıklanır. (Huizinga, 1980:1,2).

Axelos'un hayatı oyun olarak ifade etmek için tanımladığı 'dünya oyunu', içinde yaşanan oyun üzerine düşünmeye eğilimlidir. Tüm oyunlar ve tüm kurallar, ihlaller ve hesaplamalar, anlamlandırmalar ve tüm yorumlamalar (küresel veya özel) görünür olur, yok olur, yeniden doğar... bunlar bir satranç tahtası olan dünyada piyonları ve figürleri (figüratif olsun veya olmasın) olasılığa ve ihtiyaca göre hareket ettirir. Oyunun tek parçası piyonlar ve figürlerdir, tıpkı yanlış karşısında gerçeğin onun galip figürü olması gibi. Dolayısıyla teorik ve pratik oyunların değerli kombinasyonu ortaya çıkar; dünyanın oyunu içinde var olmaya devam eder ve birbirlerini dönüştürürler (Elden, 2008).

'Dünya oyunu' mekanın ve zamanın, yüzeyin ve derinliğin görünümüleri saydıkları "gerçeklikler"den daha çeşitli olan "görüntüler"in oyunudur. Bu bütün oyunları içine alan

ve onları harekete geçiren oyundur; dünyadaki oyunları kapsar, açıklar ve genişletir. Alexos'un 'açık sistematik' olarak adlandırdığı bu mimari içinde, dünya belirsizliği ile onun hem parçası hem de yaratıcısı olan oyun ve insanın bu dünyayla olan ilişkisi merkez temadır. İnsanlar, rastlantısal ölçüsüzlüğünü oyundan alır ve ancak kendi ölçüsüzlüğünün ölçüsünün farkındalığında oyun terimine gelir. Rastlantı ile gerekliliğin birliği, isyan ile boyun eğmenin zıtlığının ötesinde ortaya çıktığında, yeni bir yaratımın önünde yollar açılır. Deleuze'e göre Axelos'un avarelik, yanılğı kavramı "doğru ve yanlışın, hata ve gerçeğin metafiziksel karşıtlığı"nın yerini alır. Tıpkı 'dünya oyunu' nda parça ve bütünü 'görecelik ve kesinlik arasındaki metafiziksel ilişki' nin yerine geçmesinde olduğu gibi (Elden, 2008).

Oyun, kentte kendiliğinden var olan ve birbirini etkileyen rastlantısal dinamikler arasında gerilim yaratma özelliğiyle gündelik yaşamın dışına çıkan bir olgudur. Bireyi özgürleştiren ve toplumla arasındaki iletişimi rastlantısal ifadelerle kurgulayan bir eylemdir. Baskı mekanizmalarının ortadan kalktığı bir ortam sağlamasıyla yaratıcılığı ve hayal gücünü tetikler. Bu özellikleriyle oyun kent mekanlarında doğru ve yanlış, hata ve gerçek arasındaki ayrımı kaldırarak birbiryle karıştırır. Karşıtlığın ve çeşitliliğin biraraya geldiği hatta yer değiştirdiği, kurgusal anların ve mekanların yaratımını sağlar.

## 4. SONUÇ

Kent toplumlara fiziksel bir çevre sağlar, ancak onu sadece bütünü oluşturduğu formların arasındaki doluluk-boşluk ilişkisi ile değerlendiremeyiz. Sadece tarihsel bilgilerle de ele alamayız. Bu tip sınırlı yaklaşımlar kentin formunu algılamamız için yeterli veriler oluşturmadığı gibi, kenti belli zamansallıklara hapseder. Bir kent ancak içinde yaşam varolduğu kendi varlığını da sürdürebilir. Bu ikili ilişkinin devamlılığı kentin bireylere sağladığı fiziksel çevrenin koşulları yanında bireylerin de kenti ve dolayısıyla yaşamı algılamada kullandıkları araçlara bağlıdır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde; ‘Performans’ın yaşamı algılamada güçlü bir aracı olmasının sebebi disiplinlerarası geçirgenliği sağlayan bir olgu olmasının ötesinde, bulunduğu ortamı dönüştürme eğilimini bünyesinde barındırmasındadır.

İyi bir mimarlık ve sanat çalışması zihnin gelişmesini teşvik eder ve fiziksel deneyimi zenginleştirir. Sanatçı ve mimarların boşluk, beden, mekân ve kent üzerine kurdukları hayaller disiplinlerarası geçirgenliğin, birlikte olma durumunun bir yansımasıdır. Bu birliktelik yaratıcılığı tetikleyen ve yeni oluşumların yolunu açan bir oluşumdur. Dans gösterilerinin kurgusunda mimarlığın araç olarak kullanılması, kavramsal kent çalışmalarında medyanın yeri, yerleştirme sanatı yapan sanatçıların mekân denemeleri, galerilere sığmayan şehir heykelleri gösteriyor ki; mimarlık ve sanat disiplinlerinin deneysel çalışmaları birbiri içinde çözülmektedir. Soyut ve somut, fantastik ve gerçek, açık ve üstü kapalı her deneysel tasarım kentin dönüşümü yolunda atılan ciddi bir adımdır.

Bu profesyonel gerçekliklerin her biri farklı amaçlar ve farklı sonuçlar için çalışır. Pragmatik çıkarımlar peşinde olan profesyonel mimar bir dizi yardımcı işlevleri optimize etmeyi amaçlar, yani onun için ortaya çıkacak ürün kullanışlı olmalıdır. Bununla birlikte modern avant-garde mimarlık ise, kenti üzerinde sürekli bir performansın gerçekleştiği sahne olarak görme, mimarlığı ise performans sanatına doğru genişletme eğilimindedir.

Yarattığı rastlantısal somut durumlarla ‘performans (ya da müdahale)’ kendi zaman-mekansal kurgusunu oluşturur. Bu oluşum çoğunlukla alışılmış tanıma sürecinin akışını bozar. Beden, hareket ve mimarlık arasındaki estetik ilişki üzerinde duran sanat eserinden, aktivist sanatın en yoğun duygu sömürüsüne kadar her birinde performans sosyal mekana

müdahale ve onun oluşumunu yeniden ifade etmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Performans hatalı veya aykırı olanın kesişimidir ve bu müdahaleyle mekan içindeki bedenler ile ortamda yeniden düzenleme ve etkileşim gerçekleşir, böylece sosyal gerçeklikte yasaklanmış veya görünmez olan olasılıklar ortaya çıkar (Heathfield, 2004: 7-9). Kültürel varoluşun ürettiği evrim –bir nesne, bina, şirket veya bir meslek– yayıldığı alana bağlı olarak farklı bir nesil ortaya çıkarır. Her nesil zamanda varlığını sonsuza dek sürdürür ve performansına bağlı olarak evrimsel süreç tarafından seçilebilir. Farklı performans paradigmaları birbirinden ayrı olmakla birlikte, kaçınılmaz olarak birbirine sızar ve etki eder. Bu seçim her zaman acele ve merkezi olmayan bir süreçte gerçekleşir. Bu sırada bir çok ‘aktör’ (kentli-birey) karmaşık bir ‘geri-beslenme döngüsü’ (feedback loops) ile birbiriyle ilişkilidir. Bu süreç bilişsel yetiler gerektirir, yenilikçidir ve oluşacak yeni etkilerin kararsız çoğalmasına yol açar. Nesiller arasındaki bu aktarım kültürel değişimin ana kaynağıdır. Tasarım süreci dış uyarıcılara tepki verir, böylece bir özneye çevresi arasındaki ve mimarlıkla bulunduğu ortam arasındaki geri bildirimlerle mevcut durumu dönüştürür. Bilginin bu iki yönlü ve sürekli aktarımı sonucu ortaya çıkan maddesel, örgütsel ve kültürel değişim edimselliktir. Bunun sonucu oluşumlarla, uç değerler ve olası etkileşimler arasında sürekli bir geçiş sağlanabilir (Kolarevic ve Malkawi, 2005: 180).

Kentte gerçekleşen rastlantısal performansları çeşitli zaman-mekansallıkta kurgulayan sanatsal oluşumlar kentin bir parçası olarak görünür hale gelmelidir. Böylece yaratılan kurgusallık rastlantısal dinamikleri ortaya çıkaracak zeminler yaratacak ve bilginin iki yönlü etkileşimi sürekli hale gelecektir. Tasarımcı yönünden bakınca mimarlık ve sanat ilk olarak bir formülasyon, senaryo, kurgu, seçimler dizisi, aklın bir üretimidir. Bununla birlikte mimarlık bir çelişkiyi de içinde barındırır; doğası gereği mimarlık kavramla deneyim arasındadır. Diğer bir deyişle kurgulanan, tasarlananla yaşanan arasındadır.

## KAYNAKLAR

- Aksu A., Küçük, İ., Çağlar, N. (2011). Mimari Tasarım Eğitimi Söylemleri: Bütünleşme.
- Alexander, C. (1979). *The Timeless Way of Building* (Vol. 1). *Oxford University Press*, 74, 75.
- Altun, H. (2007). Artaud: Tiyatro ve Şiddet, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi*, (11), 119-129
- Antmen, A. (2009). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Nisan, 2. Baskı, *Sel Yayıncılık*, İstanbul, 108, 219-225, 251-254.
- Artaud, A. (1993) “Tiyatro ve İkizi”, Çev: Bahadır Gülmez, *Yapı Kredi Yayınları*, İstanbul, 28.
- Ballantyne, A. (2012). Mimarlar için Deleuze ve Guattari, Çev: Rahmi Ögdül, Temmuz, 1. Baskı, *Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları*, İstanbul, 30, 31, 36, 37, 91, 92.
- Berkus, B.A. (2000). Architecture Art Parallels Connections, *The Images*, Australia, 22, 40-45
- Binboğa, S. (2013). Direnişi Örgütleyen Bir Diğer “Ajan”: İmaj, *Dosya, TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şb.*, (32), 27-35
- Calvino, I. (2011). Görünmez Kentler, Çev: Işıl Saatçioğlu, Şubat, 11. Baskı, *Yapı Kredi Yayınları*, İstanbul, 119.
- Castells, M. (2009). *Communication Power*, *Oxford University Press*, New York, 138.
- Careri, F. (2003). Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice, 1<sup>st</sup> edition 2<sup>nd</sup> impression, *Editorial Gustavo Gili, SA*, Barcelona, Spain, 86-90.
- Colmenares, S. (2012). Just do it: Experimental Practices within Public Spaces, *The Production of Place International Conference*, London, 1-14
- Derrida, J. (2005). *Writing and Difference*, *Taylor & Francis e-Library*, İngiltere, 294.
- Ekincioglu, M. (2000). Bernard Tschumi, Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi, Tanyeli, U., Kolatan, Ş., Özkan, S., Salman, Y., Tschumi, B., Ocak, *Boyut Kitapları*, İstanbul, 9-10, 13-15.
- Elden, S. (2008). Mondialisation before globalization: Lefebvre and Axelos. *Space, Difference, and Everyday Life: Reading Henri Lefebvre*, 80-93.
- Finter, H. & Griffin, M. (1997). Antonin Artaud and the Impossible Theatre: The Legacy of the Theatre of Cruelty, *The Drama Review* Vol. 41, No. 4, *The MIT Press*, 15-40
- Freud, S. (1990). *The Ego and the Id*, *W. W. Norton & Company*, New York, 19-21.

- Gausa, M., Guallart, V., Muller, W., Soriano, F., Porras, F. ve Morales, J. (2003). The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture - City, Technology and the Society in the Information Age, *Actar*, Spain, 117, 203, 249, 476.
- Gluck, M. (2003). Theory, Culture & Society, The flâneur and the aesthetic appropriation of urban culture in mid-19th-century Paris. , *20(5)*, *Sage*, 53-80
- Goldberg, R. (2006). Performance Art : From Futurism to the Present,” *Thames & Hudson Ltd*, London, 31-34, 101-109.
- Grosz, E. (2001). Architecture From the Outside, *The MIT Press*, London, 49
- Grosz, E. (2008). Chaos, Territory, Art, *Columbia University Press*, New York, 8-10, 16
- Güçbilmez, B. (2006). Performans Sanatı: Nietzsche'nin Kehaneti, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı 21, Ankara, 27-44
- Gültekin, M. (2007). Charles Baudelaire ve Modernizm, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19), 82-94
- Güner, D. (2012). Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık, Nisan, *Ege Mimarlık Mimarlar Odası İzmir Şubesi Yayınları*, İzmir, 24-29
- Habermas, J., Lennox, S., & Lennox, F. (1974). The Public Sphere: An Encyclopedia Article. *New German Critique*, No 3, 49-55.
- Heathfield, A. (2004). Live: Art and Performance, *Routledge*, New York, 7-9.
- Huizinga, J. (1980). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture., *Routledge and Kegan Paul*, London, 1,2 – 3,4.
- İleri C. (2000). Plastik Kentler, *Sanat Dünyamız Dergisi, Yapı Kredi Yayınları*, 78: 101-110.
- İnternet: Gorny, R. Peter Cook (Archizoom) Maimum Pressure Area, Plug-In City, 1962-64, section. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Frelationalthought.wordpress.com%2F2012%2F05%2F21%2F1100%2F&date=2014-12-24>, Son Erişim Tarihi 2014.12.24
- İnternet: Kurt E.K. Güncel Sanatın İçinde Bir Melez İfade Alanı: Yerleştirme (Enstalasyon). *Alan İstanbul*. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Falanistanbul.com%2Fturkce%2Fwp-content%2Fuploads%2F2010%2F08%2F187.pdf&date=2014-12-24>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.24
- İnternet: McNall, C. Electroland, LLC., Seeley, D. Lightspan. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.electroland.net%2F%23%2Fflightspan%2F&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Kimmelman, M. Art\’s Last, Lonely Cowboy. *The New York Times*. URL: [http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.nytimes.com%2F2005%2F02%2F06%2Fmagazine%2F06HEIZER.html%3F\\_r%3D0&date=2014-12-25](http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.nytimes.com%2F2005%2F02%2F06%2Fmagazine%2F06HEIZER.html%3F_r%3D0&date=2014-12-25), Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Ward, J., NOAA. amer0001, NOAA's Small World Collection. *NOAA*. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.photolib.noaa.gov%2Fhtmls%2Famer0001.htm&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Harward, S. Spiral Jetty from atop Rozel Point. *wikipedia*. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fen.wikipedia.org%2Fwiki%2FFile%3ASpiral-jetty-from-rozel-point.png&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014-12-25

İnternet: Rokeby, D. Very Nervous System. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.davidrokeby.com%2Fvenicecameraweb.jpg&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Rokeby, D. Very Nervous System. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.davidrokeby.com%2Fvns.html&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Sezgin, B. Teatrallik Nedir? *Mimesis*. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fmimesis-dergi.org%2F2010%2F03%2Fteatrallik-nedir%2F&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Smithson, R.. A Provisional Theory of Non-Sites. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.robertsmithson.com%2Fessays%2Fprovisional.htm&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25. Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Smithson, R. Cultural Confinement. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.robertsmithson.com%2Fessays%2Fprovisional.htm&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014-12-25

İnternet: Rokeby, D. Very Nervous System. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.fondation-langlois.org%2Fmedia%2Fpublications%2FVery-Nervous-System%2Fimages%2FVery-Nervous-System-Rennes-1988.jpg&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Acconci, V. Where Are We Now? URL: [http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.portlandart.net%2Farchives%2FIWA\\_Acconci-Who-Are.jpg&date=2014-12-25](http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.portlandart.net%2Farchives%2FIWA_Acconci-Who-Are.jpg&date=2014-12-25), Son Erişim Tarihi: 2014.12.25

İnternet: Haus Rucker Co. Oasis Nr. 7. URL: [http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.iconeye.com%2Fimages%2Fnews\\_october\\_images%2Fnews-oasis-oasis.jpg&date=2014-12-25](http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.iconeye.com%2Fimages%2Fnews_october_images%2Fnews-oasis-oasis.jpg&date=2014-12-25), Son

- Erişim Tarihi: 2014.12.25  
 İnternet: Vostell, W. Stationary Traffic. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2F11punkt.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2013%2F02%2Fruhenderverkehr.jpg&date=2014-12-25>,  
 Son Erişim Tarihi: 2014.12.25
- İnternet: McNall, C., Seeley, D.. Electroland LLC. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.electroland.net%2Fabout%2F&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014-12-25.
- İnternet: Kelp, Z.. Oasis Nr. 7. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fzamp-kelp.de%2F%3Fp%3D113&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25
- İnternet: O&O Baukunst. Haus Rucker Co., Yellow Heart. URL: <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.ortner-ortner.de%2F&date=2014-12-25>, Son Erişim Tarihi: 2014.12.25
- Jacobs, J. (1961). The Death And Life of Great American Cities, *Random House*, New York, 147
- Kaprow, A., & Lebel, J. J. (1966). Assemblage, Environments and Happenings, *Abrams*, New York, 164,165
- Karatani, K. (2006). Metafor Olarak Mimarlık. Çev: Barış Yıldırım, *Metis*, 69-85, 114-116
- Kaye, N. (2006). Site – Specific Art. *Taylor&Francis e- Library*, New York, 29, 34, 39-40.
- Keskinok, H. Çağatay (1988). Kentsel Mekan Yaklaşımlarına Bir Örnek. *ODTÜ MFD*, 67-75
- Kılıç, Ç. (2008). Antonin Artaud ve Şiddet. *Journal of Yasar University*, 3(10), 1253-1270
- Höök, K., Sengers, P., and Andersson, G. (2003). Sense and sensibility: evaluation and interactive art. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. ACM, 241-248
- Kolarevic, B. ve Malkawi, A. (2005). Performative Architecture: Beyond Instrumentality, *Spoon Press*, London, 180
- Lefebvre, H. (1991). The Production of Space, *Blackwell*, Oxford, 190-195
- Lefebvre, H. (2011). Kent Hakkı (Çev. G. Aksümer, J. Strutz ve E. Çavuşoğlu) *Eğitim Bilim Toplum Dergisi*. (Eserin orijinali 1972’de yayınlandı), 140-152
- Lefebvre, H. (1996). Writings On Cities (Çev. E. Kofman ve E. Lebas) *Wiley*, 230
- Massey, D. (2008). For Space, *Sage Publishing*, London, 111-113
- May, R. (2005). Yaratma Cesareti, *Metis Yayınları*, İstanbul, 73, 94

- Meyer, K. (2008). Rhythms, streets, cities. *Space, Difference, Everyday Life: Reading Henri Lefebvre*, 147-160.
- Miles, M. (2005). Art, Space and The City, **Routledge**, New York, 36.
- O'Doherty, B. (2010). Beyaz Küpün İçinde, Çev: A. Antmen, **Sel Yayıncılık**, 20,21,82,83.
- Otomo, K. (2012), Genga – Otomo Katsuhiko Original Pictures, Çev: Pamela Miki, **PIE International Inc.**, 6-12.
- Pallasmaa, J. (2005). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, **John Wiley & Sons**, 31, 32.
- Paquot, T. (2011). Şehirselle Bedenler : Beton ile Asfalt Arasında Hassasiyetler, Çev: Zeynep Bengü, Eylül, 1. Basım, **Everest Yayınları**, İstanbul, 94-97.
- Parr, A. (2010). The Deleuze Dictionary Revised Edition, **Edinburgh University Press**, Edinburgh, 235, 236.
- Pile, S. (1996). The Body and The City: Psychoanalysis, Space and Subjectivity, **Routledge**, New York, s.209-210, 211, 219, 225, 226, 229, 231, 236.
- Proto, F. (2003). Mass, Identity, Architecture: Architectural Writings of Jean Baudrillard, **John Wiley&Sons**, Great Britain, 136-138.
- Riley, T. (2002). The Changing of The Avant-Garde : Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection, Contributors : Deyong, S., de Michelis, M., Apraxine, P., Antonelli, P., di Carlo, T., Cline, B., **Museum of Modern Art, Department of Publications**, New York, 40, 50, 54, 119.
- Ruhrberg, K., Schneckenburger, M., Fricke, C. & Honnef, K. (2000) "Art Of The 20<sup>th</sup> Century," **Taschen Books**, Cologne, 545-550.
- Sennett, R., (2010). Kamusal insanın çöküşü, Çev: Durak, S., & Yılmaz, A. **Ayrıntı Yayınları**, İstanbul, 56-58.
- Sharr, A. (2013). Mimarlar için Heidegger, Çev: Volkan Atmaca, Ocak, 1. Baskı, **Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları**, İstanbul, 61.
- Suits, B. (1995). Çekirge : Oyun, Yaşam ve Ütopya, Çev: Süha Sertabiboğlu, Haziran, **Ayrıntı Yayınları**, İstanbul, 46-48.
- Tschumi, B. (1996). Architecture and Disjunction, **MIT Press**, 112-113, 120-124, 139
- Tschumi, B. ve Cheng, I. (2003) The State of Architecture at the Beginning of the 21<sup>st</sup> Century, **The Monacelli Press, Inc.**, New York, 58.
- Tüfekçi, M. Elif. (2006). Oğuz Atay'ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallik, **American Heritage**, 24, 60.

Vidler, A. (2000). Warped Space, Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture, *The MIT Press*, London, 99.

Vostell, W. (1970). Happening und Leben, *Neuwied: Luchterhand*, 231-232.

Ward, C. (2008). Anarşizm, *Dost Kitabevi Yayınları*, Ankara, 23

Zepke, S. (2009). Becoming a citizen of the world: Deleuze between Allan Kaprow and Adrian Piper. *Deleuze and Performance*, 109-125.

Zizek, S. (2008). Gülünç Yücenin Sanatı: David Lynch'İN Kayıp Otoban'ı Üzerine, *Encore*, İstanbul, 64-65.

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgilerim

Soyadı, adı : BAŞAR, Ezgi  
Uyruğu : T.C.  
Doğum tarihi ve yeri : 01.05.1985, Ankara  
e-mail : basar.ezgi@gmail.com

### Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /Mimarlık	Devam Ediyor
Lisans	Gazi Üniversitesi /Mimarlık	2009
Lise	50. Yıl Yabancı Dil Ağırlıklı Lisesi	2003

### İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2008-Halen	Azaksu Mimarlık	Mimar

### Yabancı Dil

İngilizce

### Yayımlar

-

### Hobiler

Resim, Heykel



*GAZİ GELECEKTİR..*