

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI
Sanatta Yeterlik Tezi

**GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPYA VE OYUN KAVRAMININ
YENİDEN ANLAMLANDIRMA STRATEJİLERİ**

Hazırlayan

Şeyma İNCİ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Borga KANTÜRK

İZMİR /2025

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum “Günümüz Sanatında Mikro-Ütopya Ve Oyun Kavramının Yeniden Anlamlandırma Stratejileri” geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.. / ... /2025

Şeyma İnci

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün .../.../.../ tarih ve.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin.....maddesine göre Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik öğrencisi Şeyma İnci'nin **“Günümüz Sanatında Mikro-Ütopya Ve Oyun Kavramının Yeniden Anlamlandırma Stratejileri”** konulu tezini incelenmiş ve aday .../...../...../ tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Bu tez, günümüz sanatında oyun kavramı aracılığıyla mikro-ütopyaların nasıl kurulduğunu, bu iki kavramın birbirine nasıl eklemlendiğini ve sanatın düşünsel, dilsel ve mekânsal yapılarında nasıl dönüştürücü potansiyeller taşıdığını incelemektedir. Modernizm sonrası Sanat üretiminde büyük anlatıların yerini parçalı, geçici ve çoğul yapıların almasıyla birlikte, sanatçılar da kapsayıcı ve ideal bir gelecek tasarımına dayanan klasik ütopya modelinden uzaklaşmış; bunun yerine yerel, gündelik ve deneyimsel mikro-ütopyalar inşa eden stratejilere yönelmişlerdir. Bu bağlamda oyun, yalnızca bir estetik jest değil; aynı zamanda düşünsel ve epistemolojik bir yöntem, deneyime dayalı bir anlatı kurma biçimi olarak değerlendirilmiştir. Tezde, oyun ve mikro-ütopya kavramları; temsil, dil ve mekânla kurdukları ilişkiler doğrultusunda teorik ve sanatsal çerçevede incelenir. Kolaj, rastlantı, alıntı ve spekülasyon gibi oyunbaz yöntemlerle üretilen anlatıların, sanatçılara nasıl yeni deneyim alanları açtığı araştırılır. Wael Shawky, Jake & Dinos Chapman ve Kerem Ozan Bayraktar gibi sanatçıların işleri üzerinden, günümüz sanatında oyunun mikro-ütopyacı potansiyeli güncel örneklerle analiz edilir. Bu bağlamda çalışma, günümüz sanatında oyunun yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda düşünsel ve politik bir araç olarak nasıl işlev gördüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: Günümüz Sanatı, Oyun, Mikro-Ütopya, Dil, Mekân, Deneyim

ABSTRACT

This thesis examines how micro-utopias are constructed through the concept of play in contemporary art, exploring how these two notions intersect and the transformative potentials they hold within the conceptual, linguistic, and spatial structures of art. In the context of postmodern artistic production, the dominance of grand narratives has given way to fragmented, temporary, and plural forms. As a result, artists have moved away from the classical utopian model based on an ideal, all-encompassing future, instead adopting strategies that construct local, everyday, and experiential micro-utopias. In this context, play is considered not only as an aesthetic gesture but also as a conceptual and epistemological method—a way of constructing narrative grounded in experience. The thesis analyzes the concepts of play and micro-utopia through their relations with representation, language, and space, both theoretically and artistically. It investigates how playful narrative strategies—such as collage, chance, citation, and speculative systems—open new experiential realms for artists. Through the works of artists such as Wael Shawky, Jake & Dinos Chapman, and Kerem Ozan Bayraktar, the micro-utopian potential of play in contemporary art is analyzed using current examples. Accordingly, this study aims to reveal how play functions not only as a formal element but also as a conceptual and political tool in contemporary art.

Keywords: Contemporary Art, Play, Micro-Utopia, Language, Space, Experience

ÖNSÖZ

Sanatta yeterlik tezimin araştırma sürecine olan katkıları, kıymetli değerlendirmeleri ve ilerlemesine sunduğu destekleri sebebiyle başta danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Borga KANTÜRK' e ve sanatta yeterlik değerlendirme sürecimde bana değerlendirmeleriyle zaman ayıran değerli hocalarım Doç. Dr. Yudum AKKUŞ ve Prof. Ceren Bulut YUMRUKAYA, manevi desteği, dostluğu ve arkadaşlığı için ise Fatih ÖZDEMİR'e teşekkür ederim. Ayrıca, tez çalışmam kapsamında zaman ayırıp benimle değerli düşüncelerini paylaşan ve röportaj gerçekleştiren sanatçı Volkan ASLAN'a da teşekkürü borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	ii
RESİM LİSTESİ	ix
GİRİŞ.....	1

1.BÖLÜM

OYUN ve MİKRO-ÜTOPYA KAVRAMLARINI YENİDEN ANLAMLANDIRMA STRATEJİLERİ

1.1. Oyun ile Yaratım Olanakları.....	11
1.2. Gündelik Yaşamdan Oyunun Alternatif Gücüne: Mikro-Ütopya Kavramı.....	14
1.3. İlişkisel ve Toplumsal Oyunların Mikro-Ütopik Alanların Yaratımı Sanatsal Temsiliyet Oyunları.....	18
1.4. Sanatta İkilikler ve Ara Alan Deneyimleri: Oyun, Karşıtlık ve Mikro-Ütopyalar.....	22

2.BÖLÜM

OYUN KAVRAMI VE YENİ DİL ÜRETİMİ İLE KURGUSAL METİNLER OLARAK MİKRO DENEYİMLER

2.1. Kusurlu Dilin Mikro-Ütopyası: Oyun, Yaratıcılık ve Anlamanın Bozulduğu Dünya.....	38
--	----

2.2. Sanatsal Olanın Kurgusal Dilinden Oluşan Metinlerarası Mikro İnşalar.....	46
2.3. Hilekâr Dil Oyunları: Kolaj, Alıntı ve Rastlantıyla Sanatsal Anlatılar Kurmak.....	53
2.4. Yeni Dil Üretimi ve Oyun: Sanatın Yaratıcı Dil Oyunları ile Mikro-Ütopyalar İnşa Etmek.....	59

3.BÖLÜM

YENİ DÜNYALARIN İNŞASI VE SANATIN MEKÂN OYUNLARI:

TOPLUMSAL, DOĞAL VE DİJİTAL EŞİKLERDE MİKRO-ÜTOPYALAR İLE DÜŞLENEN MEKÂN

3.1. Müştereklik ve Ayrılık Arasında: Mikro-Ütopyaların Lirik Dengesi.....	76
3.2. Gündelik Olanın Atlası: Sınırdaki Mikro-Ütopyalar ve Yeni Oluşumlar.....	82
3.3. Patikalar ve Mikro-Ütopyalar: Sanatla Yeni Coğrafyalar Kurmak.....	88
3.4. Yeni Bir Cennet Düşü: Dijital Simülasyonlar ve Oyunlarla Mikro-Ütopyaların İnşası	97
3.5. Yeryüzüyle Oynamak, Ortak Yaşam ve Mikro-Ütopyalar Kurmak.....	103

4.BÖLÜM

GÜNÜMÜZ SANATINDA OYUNLAŞAN SANAT İLE MİKRO-ÜTOPIK KURGULAR

4.1. Yeni Bir Hikâye Anlatıcısı Olarak Wael Shawky ve Yeni Tarih Yazımı	114
4.1.1. Kuklaların Söylediği Tarih: Wael Shawky'nin Masalsı Mikro-Ütopyaları ve Hikâye Coğrafyaları	125
4.2. Jake ve Dinos Chapman İzinden Alternatif Estetik Düzlemler	135
4.2.1. Taklit, Yıkım, Yeniden İnşa ve Goya'nın Hayaletleri	143
4.3. Kerem Ozan Bayraktar'ın Distopik Evreni	146
4.3.1. Kırılgan Gezegenin Yeni Konukları: Sanatta Simbiyoz ve Gelecek Senaryoları	152
SONUÇ	157
KAYNAKÇA	162
ÖZGEÇMİŞ	

RESİM LİSTESİ

- Resim 1:** Pieter Bruegel, “Children's Games”, Panel üzerine yağlıboya, 118x161cm, Kunsthistorisches Museum Vienna, 1560 24
- Resim 2:** Stéphane Mallarmé, Zar atışı asla şansı ortadan kaldırmaz şiiri, 1897.....33
- Resim 3:** Vladimir Propp, Masallardaki anlatı yapılarına ilişkin şematik düzenlemesi, Masalın Biçimbilimi Kitabından.....36
- Resim 4:** Franco Moretti, Canon/Archive başlıklı söyleşi sırasında, Ağ Teorisi, Konu Analizi. Edebiyat Laboratuvarı, Stanford Üniversitesi. 2011.....37
- Resim 5:** Gargantua Notr Dame Kilisesi’nin tepesine çıkarak halkın üzerine işediği sahne resmedilmiştir, Gargantua ve Pantagruel için Gustave Doré tarafından hazırlanmış illüstrasyon, Ağaç Baskı, Orijinal baskıların boyutları genellikle 30 x 25 cm ile 50 x 40 cm arasında değişmektedir, 1854.....41
- Resim 6:** Özlem Günyol ve Mustafa Kunt, Sözü Yay, Etkileşimli Rauminstallation / Etkileşimli oda kurulumu Holz, Konfetti, Konfetti-Kanonen, Folie, Permanentmarker, Klebeband / Ahşap, konfeti, konfeti kanunları, folyo, kalıcı kalem, bant, 2012.....49
- Resim 7:** Özlem Günyol ve Mustafa Kunt, Sözü Yay, Etkileşimli Rauminstallation / Etkileşimli oda kurulumu Holz, Konfetti, Konfetti-Kanonen, Folie, Permanentmarker, Klebeband / Ahşap, konfeti, konfeti kanunları, folyo, kalıcı kalem, bant, 2012.....51
- Resim 8:** Volkan Aslan, Endişe Serisi: 4, porselen heykelcik ve kâğıt üzerinde kolaj, 37x28 cm (çerçevesi 51x41 cm), 2021.....57

Resim 9: Volkan Aslan, hoş geldiniz, porselen heykelcik, 26x21x18 cm, 2022.....	57
Resim 10: Oswald Mathias Ungers, Kent Metaforları kitabından kendi topladığı görsel örnekler ve bağlantılar, 2013.....	75
Resim 11: Oswald Mathias Ungers, Kent Metaforları kitabından kendi topladığı görsel örnekler ve bağlantılar, 2013.....	75
Resim 12: Le Corbusier, Unite d'habitation, Marsilya, Fransa, 1952.....	83
Resim 13: Volkan Aslan, Home Sweet Home, Detay Video. 2017.....	85
Resim 14: Volkan Aslan, Home Sweet Home, Kolaj, 124x87 cm (Çerçevesiz), 70x110 cm, 2022.....	87
Resim 15: Guy Debord & Asger Jorn, "The Naked City / Çıplak Şehir", Psikocoğrafi Harita, 1957.....	92
Resim 16: Constant, Sketch for a Map, 1962-63.....	94
Resim 17: Constant, Mobile Ladderlabyrinth, 1967.....	94
Resim 18: The Sims oyunu mekân kurma arayüzü.....	99
Resim 19: Metehan Özcan, Security 2, Encounter Serisi, Hahnemühle 200 gr Mat Fibre Kağıda Arşivsel Pigment Baskı, 40x50cm, Detay, 2023.....	101
Resim 20: Metehan Özcan Factory 1, 150 x 150 cm Archival Pigment Print on Hahnemühle 200 gr Matt Fibre, 2023.....	101
Resim 21: Metehan Özcan B7B 80 x 120 cm Archival Pigment Print on Hahnemühle 200 gr Matt Fibre, 2023.....	102
Resim 22: Alan Sonfist, Landscape 45x200 ft, Yerli Ağaçlar Toprak, Açık Çayır, 1965 Halen.....	109

- Resim 23:** Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri II, Kahire Yolu, Yüksek çözünürlüklü video, renkli ve sesli, İngilizce altyazılı; 1 saat, 57 saniye, Courtesy Lisson Gallery, 2012.....115
- Resim 24:** Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri III: The Secrets of Karbala, Detay, HD Film, renkli, sesli, İngilizce altyazılı, değişken boyutlar, 2 Saat, Courtesy Lisson Galeri. 2015.....116
- Resim 25:** Wael Shawky, Roland'ın Şarkısı: Arapça Versiyon Kampnagel'de performans görünümü, Wael Shawky. 2017.....119
- Resim 26:** Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri: Drawing , Grafit, mürekkep, yağlı boya, karışık teknik, 2021.....122
- Resim 27:** Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri: Kerbela'nın Sırları (Marionet, 2014.....130
- Resim 28:** Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri II: Kahire Yolu, film. Wael Shawky, Lisson Galerisi ve Sfeir-Semler Galerisi, 2012.....132
- Resim 29:** Wael Shawky: Kabare Haçlı Seferleri, kurulum görünümü, MoMA PS1, New York, 2015 MoMA PS1, Lisson Galerisi ve Sfeir-Semler Galerisi; fotoğraf: Pablo Enriquez, 2015.....134
- Resim 30:** Wael Shawky'nin The Secrets of Karbala (Kerbela'nın Sırları), 2023 adlı eserinde kullanılan kukla.....134
- Resim 31:** Jake ve Dinos Chapman, Tüm Kötülüğün Toplamı, çelik iskeletli vitrin içinde cam elyafı, plastik ve karışık teknik, Fotoğraf: Todd-White Art Photography, nezaket Beyaz Küp, 2012-13.....138
- Resim 32:** Jake & Dinos Chapman, “Başka Türlü Kuleler” (ayrıntı), çelik iskeletli vitrin içinde cam elyafı, plastik ve karışık teknik, 215 × 127,5 × 127,5 cm, sanatçıların ve Modern Forms’un izniyle, 2011.....139

- Resim 33:** Jake ve Dinos Chapman, Tüm Kötülüğün Toplamı, (detay)
Fotoğraf: Todd-White Art Photography, vitrin içinde cam elyafi, plastik ve karışık teknik, 2012-13.....140
- Resim 34:** Jake ve Dinos Chapman, Yaralanmaya Hakaret (detay), 80 el suyu renkli yeniden işlenmiş Goya gravürleri, 37 x 47 cm (her biri). © Jake ve Dinos Chapman. John McEnroe Galerisi'nin izniyle, 2003.....144
- Resim 35:** Kerem Ozan Bayraktar ve Aslu Uludağ, Marmara, Masa Üstü Kutu Oyunu, Amaç: Farklı yaş ve sosyal gruplar arasında etkileşim sağlamak, Destekleyen Kurumlar: Marmara Kültürleri Ağı ve SAHA, 2022.....149
- Resim 36:** Kerem Ozan Bayraktar, Office, fotokopi makineleri, kâğıtlar, toprak, sera ışığı, ofis bitkileri, yapay zekâ imgeleri ve ofis çalışanından oluşan yerleştirme, Sergi görünümünden bir kare, 2022-23.....150
- Resim 37:** Kerem Ozan Bayraktar, Yer Ruhları, ucuz mekanik oyuncaklar, çöp poşetleri, led ışıklar, videolar, piller, naylonlar, ölü bitkiler, su, toprak ve pasın ağırlıkta olduğu mekâna özgü bir çöplük; yaşayan bir mezarlık.oluşan yerleştirme, Saha Studio, İstanbul, 2020.....154
- Resim 38:** Kerem Ozan Bayraktar, Sokak Otları, Proje, fotoğraf, metin ve diyagramlar gibi çeşitli medya araçlarını kullanarak, bitkilerin kent altyapısıyla olan etkileşimlerini ve adaptasyon yeteneklerini belgelemektedir 2019.....155
- Resim 39:** Kerem Ozan Bayraktar, Sokak Otları, Berlin Senate Residency Programı ve 2018–19 İstanbul Bienali Üretim ve Araştırma Programı tarafından desteklenmiştir, 2018- 2024.....155

GİRİŞ

Modernizm sonrası sanat üretiminde gözlemlenen en dikkat çekici dönüşümlerden biri, kapsamlı ve bütüncül ütopya tahayyüllerine duyulan mesafenin artmasıyla birlikte anlatıların parçalanarak mikro formlarda yeniden üretilmesidir. Bu yönelim yalnızca toplumsal ve politik düzlemde değil, sanatsal düşünme ve temsil biçimlerinde de derin değişimlere yol açmıştır. Büyük ideallerin yerini küçük ölçekli, gündelik, deneyimsel ve yerel olasılıkların aldığı bu yeni yaklaşım, sanatın hem kavramsal hem de estetik alanını yeniden şekillendirmektedir. Bu çerçevede mikro-ütopya kavramı, geçici ritüellerin, oyun temelli etkileşimlerin ve alternatif gerçeklik önerilerinin zemini olarak öne çıkar. Sanat, bu bağlamda oyun aracılığıyla hem estetik hem de toplumsal bir mikro-ütopya potansiyeli taşıyan yeni fikirler üretir. Oyun, burada yalnızca bir araç ya da biçim değil; düşünmenin, üretmenin ve temsil etmenin alternatif yollarını mümkün kılan yaratıcı bir olgu olarak ele alınır. Bu sayede sanat, kurulu düzenlerin dışına çıkan; deneyimsel, çoğul ve geçici dünyalar inşa eder. Bu dünyalar, mikro-ütopyalar olarak ortaya çıkarak şimdi ve gelecek üzerine geçici deneyimler sunar.

Oyun, yalnızca çocukluk ya da boş zaman etkinliği değil; kültürlerin kurucu unsurlarından biridir. Johan Huizinga, *Oynayan İnsan* adlı eserinde oyunun özgürleştirici gücünü vurgulayarak, onun kültürden önce geldiğini ve kültürel üretimlerin —özellikle sanatın— oyun yoluyla biçimlendiğini savunur. Bu perspektiften bakıldığında, sanat ile oyun arasındaki yapısal ve estetik bağın tarihsel gelişimi önem kazanır. Oyunun temsil, ritüel ve estetikle kesiştiği noktalar, hem oyunun hem de sanat eserinin ontolojik temellerini oluşturur. Dolayısıyla sanat, yalnızca temsil eden değil; aynı zamanda eyleyen ve dönüştüren bir yapıdadır. Duyuların ve kavrayışın serbest bir ilişki kurduğu deneyimler, sanatın oyunla bağını yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda düşünsel düzlemde de görünür kılar. Sanat, oyunla kurduğu ilişkide kendi özgün dilini ve üretim sistemini yaratarak bütünlüklü bir bağlam oluşturur. Deneyimi ve alternatif arayışların ütopik gizemini oyunsu dil stratejileri üzerinden kuran sanat, bugün ve gelecek üzerine mikro ölçekli kurgusal ara dünyalar inşa eder.

Oyun, kişiye roller atayarak belirli bir zaman ve mekân içinde temsili alanlar oluşturur. Oynayan insan, ait olduğu bağlamdan bağımsız biçimde, özgürlük temelli alternatif deneyimler yaşar. Oyun zamanı, insana var olana karşıt, fakat yine onunla ilişkili alternatif anlatılar ve kurgular üretme yetisi kazandırır. Bu yaratım potansiyeli, yalnızca estetik bir deneyim değil; aynı zamanda mevcut düzenin sınırlarını sorgulayan bir düşünme biçimi ortaya çıkarır. Bu noktada, oyunun sunduğu geçici, esnek ve kurmaca alanlar, ütopyaların kapsayıcı ve bütüncül yaklaşımının aksine; mikro ölçekli, geçici ve deneyimsel stratejilerin doğmasına zemin hazırlar. Sisteme aitmiş gibi görünerek fakat ona karşıt yeni bakış açıları geliştiren bu oyun alanları, zaman ve mekânı aralıklar ve eşikler yaratan dinamik bölgeler hâline getirir. Böylece oyunun yaratıcı ve taklit edici potansiyeli, mikro-ütopyaların ortaya çıkabileceği verimli bir zemin oluşturur.

Mikro-ütopya, ütopyalardan farklı olarak, küçük ölçekli, yerel, geçici ve alternatif olanı “aradalık” hâlleri üzerinden üreten günümüz ütopyalarını ifade eder. Sanat ve oyun birlikteliği, bu mikro-ütopik kurguları oluşturma sürecinde kendine özgü yeni bir dil ve iletişim biçimi yaratır. Sanat, geçici zaman-mekân deneyimlerini, mevcut dil ve ilişkilerden farklı olarak kendi özgün dil sistemi içinde kurgular. Bu noktada, sanat ile oyun ilişkisinde mikro-ütopya inşasının en temel gereksinimlerinden biri, yeni bir dil oluşturma meselesidir. Dil, yaşamın vazgeçilmez bir aracı olmanın ötesinde, sanatın üretim stratejilerinde yeni ve alternatif arayışların merkezinde yer alır. Sanat, özellikle kolaj, alıntı, bozulmuş dil, rastlantısallık gibi yöntemlerin yanı sıra oyun aracılığıyla geliştirilen alternatif anlatı biçimleri kurar. Bu anlatılar çoğu zaman doğrudan temsili kırar, yerleşik anlam sistemlerini dönüştürür ve izleyicinin zihninde yeni düşünme alanları açar.

Sanatın dili nasıl dönüştürdüğü, özellikle bozulmuş gramer, kopuk cümle yapıları, alıntılar, tekrarlar, sessel çağrışımlar ve anlamsal kaymalar gibi oyunbaz tekniklerle görünür olur. Günümüz sanatı, oyunsu pratiklerle farklı dil, yöntem ve disiplinlerden ödünç aldığı imgeler ve referanslarla yeni metinler, yeni dil yapıları üretir. Bu yeni anlatı düzleminde dil, kimi zaman sembolik harfler ve yazınsal göstergelerle, kimi zaman ise mimariden sinemaya kadar pek çok farklı alanın oyun

stratejileriyle şekillenir. İmgeler, göstergeler ve dil ile oynayarak yeni bağlamlar oluşturan sanat, mikro-ütopik düzlemde yeni anlatı ve deneyim alanlarının sınırlarını çizer. Bu alternatif dil, varolan sistem ve algılama biçimlerini yerinden eden, bozan veya yeniden kurgulayan bir bakış açısına sahiptir. Sanat, özellikle edebiyat alanında görülen ütopik anlatıları günümüzün mikro deneyimlerine taşıırken, burada gerçekleşecek iletişim ve dil süreçlerini de oyunlar aracılığıyla kurar. Yazınsal düzlemin ucu bucağı olmayan tahayyül alanı, kurgu ile gerçeğin eşiğinde deneyime açılır; böylece ütopyaların gerçekleşmesi muhtemel versiyonları izleyiciye sunulur. Bu noktada edebi referanslar ışığında şekillenen yeni dil stratejileri, oyunlaşan sanatın tasavvur gücünü somut deneyimlere dönüştürür. Bu çeşitlilik ve alternatif arayış düzlemi, yazınsal olanın oynusu deneyimlerinde de karşımıza çıkar. Yazınsal alanın performatif sınırlılığı, tıpkı sanatta olduğu gibi, dil oyunları ile kırılır. Edebi ve yazınsal ütopyalar, kelimelerin ve harflerin oyunlaştırıldığı yeni okuma ve görme biçimlerini ortaya çıkarır. Yazı artık yalnızca bir okuma alanı olmaktan çıkar; oyun oynayarak keşfedilen, sınırları zorlanan yeni bir deneyim hâline gelir. Sanat ve oyun ilişkisi tam da bu noktada, mikro-ütopikleşen performatif deneyimlere dönüşür.

Yazı ve deneyim alanı olarak sanatsal bölge, bir oyun alanı gibi yeniden keşfedilir; varolanı, alternatif dil politikaları ve bakış açılarıyla mikro ölçeklerde bozan yapılara dönüşür. James Joyce, Italo Calvino ve Georges Perec gibi dilbaz yazarların yazınsal düzlemi birer oyun alanına dönüştüren ve yazıyı görselleştiren çalışmaları, günümüz sanatına önemli örnekler sunar. Bu yazarların ortaya koyduğu alternatif yazın biçimleri, okuyucu ve yazar rollerini yerinden ederek yazıyı deneyime açık, oynusu bir zemine taşır. Böylece yazar, sanatçı, okur ve izleyici gibi sabit kimlikler birbirine karışır; yeni dil stratejileri ortaya çıkar. Durağan olan yazı hareketlenir, görsel mekânın sanatı ise yazınsal düzlemin ütopik sınırlarını aşar. Görsel sanatlar, edebi düzlemde başlayan ütopik bakışı, sanat aracılığıyla deneyimlenebilir oyun alanlarına taşır. Sanat ve oyun ilişkisi, varolan sınırları muğlak ve anlaşılmaz olmaktan çıkararak yeniden okunabilir ve deneyimlenebilir kılar. Burada dil ve söylem yalnızca bir iletişim aracı değil; aynı zamanda bir oyun zemini, bir inşa alanı olarak okunur. Bozulan, parçalanan, kesintiye uğrayan ya da yeniden kurgulanan dil, otoriter anlam yapılarına karşı bir

direnç biçimi olarak mikro-ütöpik potansiyel taşır. Bu tarz oyunbaz dil kullanımları, başka bir dünya tahayyülünün ilk adımı olarak değerlendirilebilir. Mikro-ütopya, bu bağlamda bir sistemden çok, bir oluş, bir eğilim ve bir öneri olarak, dilin içinden kendini kurar.

Dünyalar yaratmak, keşfetmek ve yeniden üretmek, insan varoluşunun en temel gerçekliklerinden biridir. Bu yaratım sürecinde, yaşama ve dünyaya alternatif yerler tasavvur eden ütopyalar, tarih boyunca pek çok farklı biçimde karşımıza çıkmıştır. Ötekinin gözünden deneyimlediğimiz ütopyalar ya da kendi iç dünyamızda, kişisel ve toplumsal ölçekte tasarladığımız gündelik mikro oluşumlar; bugünün gerçek ile kurmaca arasındaki yeni mekân-zaman deneyimlerini inşa etmektedir. Bu arayış, tıpkı klasik ütopyalarda olduğu gibi, insanın kendine ait olanla birlikte yaşanması muhtemel yeni yerler ve sistemler bulma çabasıdır. Ancak günümüz sanatında bu çaba, çoğu zaman büyük ve kapsayıcı idealler yerine küçük ölçekli, yerel, geçici ve deneyimsel alanlar üzerinden şekillenir.

Sanat, bu arayış sürecinde sisteme ait görünmesine rağmen ona karşı duran, mikro ölçekli alternatifler üretir. Düzen içerisindeki kırılma ve bozulmaları; toplumsal, politik ve kültürel yaklaşımlarla birlikte ele alır, güncel sorunlara alternatif bir düzlem önerir. Bu bakış açısıyla, ütöpik söylemlere karşın gerçekçi ve somut deneyimler olarak mikro ölçekli deneyimlerle oynusu ilişkiler kuran sanat, yeni birliktelikler ve ortaklıklar oluşturur. Sanat ile oyun arasındaki bu bağ, özellikle iklim krizi, teknolojik gelişmeler, kimlik tartışmaları, ötekilik söylemleri ve müşterek yaşam biçimleri gibi güncel meseleler üzerinden kendini gösterir. Oyunun özgürlükçü tavrından beslenen sanat, performatif girişimlerle yeni alanlar kurar; güncel sorunlara alternatif bakış açıları ve yorumlar üretir. Böylece sanat, hem söylem hem de deneyim düzeyinde, iklimden kimlik politikalarına, mekân algısından yeni teknolojilere kadar uzanan pek çok konuda çözüm önerileri ve alternatif anlatılar geliştirir.

Oyun, sanatın kurduğu bu mikro-ütopyalarda aradalıklar ve geçici birliktelikler yaratır. Bu ara alanlarda birey, farklı bir kimlik ve mekân deneyimi kazanarak alışılmış olanın sınırlarını sorgular. Farklı ve insan ötesi söylemlerle yeni kimlikler ve mekân

deneyimleri üreten sanat, oyunsu bölgeler inşa eder. Bu bölgeler kimi zaman yapay zekâ, simülasyonlar veya video oyunları gibi dijital araçlarla oluşur; kimi zaman da alternatif dil kurguları ve fiziksel mekân düzenlemeleriyle hayat bulur. Sanatçı, mikro düzlemde yeni karşılaşmalar ve birliktelikler kurgularken, oyunsu pratiklerle yeni söylemler ve öneriler geliştirir. Oyun sayesinde ortaya çıkan bu geçici ve deneyimsel alanlar; bazen dijital simülasyonlarda, bazen geçici yapılar ya da ilişkisel mekânlarda somutlaşır. Böylece oyun ve sanat ikilisi, fiziksel ya da dijital ortamda kuralların askıya alındığı, geçici, özgürleştirici ve alternatif deneyimlerin mümkün olduğu alanlar yaratır. Sergi mekânları, geçici yerleştirmeler, enstalasyonlar veya sanal evrenler gibi yapılar, sabit ve kapalı ütopyaların aksine, esnek, geçici ve açık uçlu bir mikro-ütopya potansiyel taşır.

Güncel sanat pratiğinde mikro-ütopya fikrinin oyun kavramı etrafında nasıl karşılık bulduğunu, farklı sanatçılar üzerinden de görmek mümkündür. Örneğin Wael Shawky, tarihsel anlatıları oyunlaştıran ve kuklalar üzerinden yeniden kurgulayan işleriyle tarihin temsil biçimlerine eleştirel bir mikro-ütopya getirir. Bilinen ve kalıplaşmış tarihsel anlatıları ikonik biçimde yeniden yorumlayarak onları oyunsu bir deneyime taşır. Epik ve destansı tarihsel söylemlerin algısını sorgulayan Shawky, farklı bakış açıları geliştirerek izleyiciyi yeniden okumaya davet eder. Kalıplaşmış ve değiştirilemez olanın katı formunu mikro deneyimlerle bozan sanatçı, oyun pratikleri aracılığıyla yeni anlam katmanları yaratır. Tarihin ve destansı olanın masalsı ve hikâye anlatıcı yönlerini toplumsal ve kültürel yeni yapılarla aktaran Shawky, tanıdık olana bakışımızı dönüştürür. Kolaj, performans ve teatral dil oyunları ile oluşturduğu eserleri, yeni bir mekân-zaman deneyimi sunar.

Jake & Dinos Chapman kardeşler ise grotesk ve ironik anlatımlarıyla güzel olanın sınırlarını zorlayarak yeni bir etik ve estetik zemin önerir. Mikro-ütopik oyunlar yaratan sanatçılar, sinematografik sahneler ve mikro ölçekli yeni dünya kurgularıyla hem görsel hem de performatif düzlemde özgün bir anlatı alanı açar. Bu oyun alanlarında tarihsel olan, kalıplaşmış olan ve sanatsal gelenekler esnekleşirken; küçük ölçekli müdahalelerle algının sınırları da yerinden edilir. Sanatın dil oyunlarını güncel pratiklerle birleştiren Chapman'lar, kalıplaşmış sanatsal üretim dillerini bozar. Taklit,

alıntı ve kolaj yöntemleriyle metinlerarası bir dil üreterek bugüne dair alternatif ve paralel eşikler kurarlar. Sanatın ütopyalarla ilişkisi günümüzde farklı biçimlerde dönüşmektedir. Ütopyaların temel aldığı kapsayıcı yapılar, güncel sanatta performatif oyunlarla yer yer distopik eylem ve yorumlara dönüşür. İnsan ötesi bir bakış açısıyla kimlik ve mekândan bağımsız olarak gelişen teknolojik imkânlar, yeni oyun alanları yaratır. Bu bağlamda Kerem Ozan Bayraktar'ın spekülâtif düzenleri ve alternatif evrenleri, bilimsel dili estetik olanla birleştirerek izleyiciye oyun yoluyla deneyimleme alanları sunar.

Tüm bu sanatçılar ve örnekler, mikro-ütopyaların yalnızca temsil düzeyinde değil; üretim süreçleri, dilsel stratejiler, mekânsal kurgular ve izleyiciyle kurulan ilişkiler açısından da nasıl işlediğini gösterir. Böylece sanat, oyun aracılığıyla, geçici ama etkili mikro evrenler yaratarak hem bugüne hem de geleceğe dair alternatif olasılıklar üretir. Sanatın ve oyunun kurduğu bağın, yalnızca estetik bir mesele olmadığını; aynı zamanda yaşamın alternatif biçimlerini hayal etme, kurma ve deneyimleme çabası olduğunu gösterir. Mikro-ütopyalar, bu bağlamda, büyük anlatıların yerini alan küçük ama etkili müdahaleler, geçici ama dönüştürücü alanlar olarak karşımıza çıkar. Bu alanlarda sanat, dilin, mekânın ve kimliğin sınırlarını esnetir; oyunun özgürleştirici yapısıyla yeni ortaklıklar, farklı bakış açıları ve beklenmedik karşılaşmalar üretir.

1.BÖLÜM

OYUN VE MİKRO-ÜTOPYA KAVRAMLARINI YENİDEN ANLAMLANDIRMA STRATEJİLERİ

1.BÖLÜM

OYUN VE MİKRO-ÜTOPYA KAVRAMLARINI YENİDEN ANLAMLANDIRMA STRATEJİLERİ

Bir olgu olarak oyun, geçmişten günümüze, toplumsal sınırları ve yaşamın kısıtlı normlarını yaratıcı potansiyeliyle dönüştürme ve aşma gücü sunar. İnsanın varoluşuyla birlikte yaşama dahil olan dolayısıyla yaşamın her anında bulunan oyun kavramı, yaşamı çözümleyen onu anlamlandıran araçsallığıyla birlikte, kültürü şekillendiren yapısallığıyla da sürekliliği bulunan yenilikçiliğiyle her daim güncelliğini korumaktadır. Bu bağlamda oyun kavramı, sanattan siyasete uzanan pek çok alan için sistemsal bir araca dönüşmüş ve sunduğu önemli katkılar nedeniyle değerli bir araştırma konusu haline gelmiştir. Oyun ve yaratıcılığın birbirini besleyen bu birlikteliği, kültürün temel yapı taşlarından birini oluşturur. Nitekim oynayan insan kavramının ortaya çıkışıyla beraber eşzamanlı olarak varoluşla da anılan oyun olgusu aslen kültürden de önce yaşama dahil olduğunu göstermektedir. Oyun mağara duvarlarına çizilen döneme ait sembollerle donatılmış günümüze ulaşan dilin, yaratıcılığın ve keşfetmenin, deneyimin yani insan tarihinin varoluş hakikatinin başlangıcından beri bulunmaktadır.

İçerisinde bulunduğumuz yaşamın despotik, egemen ve kuralcı sitemine karşılık oyun kavramı, artık sadece bir eğlence unsuru veya boş vaktin sembolü olan yaşam aktivitesi değil, varoluşa dair sorgulamalara hizmet eden kurgusal durumdaki yaşamsal bir araç olarak ele alınmaktadır. Oyun, gerçeklikle olan bağıını yitirmeksizin düşlerle ve arzuyla yüklü bir boyutun, ihtimaller dünyasının zevkleriyle donatılmıştır. Dolayısıyla, varoluşun hevesinde olan birey, oyun sahasından uzaklaşmaksızın hayali bir yerler olgusuna da temaslarda bulunmaktadır. Oyun oynayan insanın varoluşuna alternatif dünyalar sunması bakımından, oyun kavramı kendi içinde ütöpik bir nitelik taşır. Ranciere oyunun aylak olmakla ve tembellikle ilişkilendiren yapısına “*masun aylaklığın yıkıcı gücünü de sezmemiz*” gerekir derken “*aylaklık, tembellik değildir*” diyerek ekler (Ranciere, 2018: 78). Tembellik hakkın ile aylaklığın vazgeçilmez birlikteliğinde artık bir zaman yaratıcı olarak birey, boş zamanın gücünü yaratıcı oyunsal aktivitenin potansiyelinde yakalamaktadır.

Oyun kavramı gerçeklikle olan rasyonel bağıyla birlikte aslen yine kendine özgü bir evrene sahip olmasıyla çokanlamlı bir çeşitliliğe, renklere sahiptir. Öyle ki oyun, kurduğu gerçekliğe paralel ve eşdeğer yeni dünyalar inşa eder. Bu eylem, şimdiye ait yeni bir zaman ve mekân algısı yaratan ütöpik bir yaklaşımla gerçekleşir ve oyunun içsel çok boyutluluğunu kanıtlar. Bununla birlikte, oyun kavramı temelinde gerçekliği ve onunla olan bağı temsil eder. Bunu, var olanı sürekli gözden geçirip ona alternatifler sunma becerisiyle yapar. Sonuç olarak oyun hem gerçek olana hem de olmayana hâkim olan özgün bir düzlem yaratır. Aristoteles, insana özgü bir yetenek olan taklidin (mimesis) temelinde bir oyun dürtüsü ve haz olduğunu belirtir. İşte bu dürtü, sanatçıların ve insanların var olanı taklit ederek oynadıkları 'gerçeklik oyunlarının' temelini oluşturur. İnsana özgü olan mimesis (taklit) becerisi, gelişim ve deneyimle birlikte sürekli zenginleşen ve yaşama eklemlenen bir keşif dünyasını simgeler.

Oyun kavramı gündelik yaşamın yaygın egemenliğinden sıyrılmış bir ötekiler ülkesi hayalini sunmaktadır. Oynayan insan, yaratıcılığının getirdiği yeni bir benliği kullanarak hem kendisiyle kurduğu bağ hem de başkaları ve 'ötekilik ikilemi' ile oluşturduğu ilişkiler sistemi aracılığıyla yeni bir ilişkiler ağı inşa eder. Oyun oynamak eylem olarak da deneyimlerle dolu bir keşfetme projesi(projesidir) olarak belirlemektedir. Öyle ki oyunsallık, zamana yayılarak yaşamı yeni gerçeklik olasılıklarıyla donatan bir öznellik kurgusudur. Bu kurgu, 'ötekilerle kurulan birliktelikler' aracılığıyla hem mekânsal hem de zamansal 'ara bölgeler' yaratır. Nitekim o ana dair herhangi bir eylem ne dünyaya ait kılınır ne de hayali bir düşe hapsedilerek gerçeklikten kopar. Oynayan insan yeni bir dünya oluştururcasına adeta yaşamsal olanakların çerçevelediği geleneksel yaşamın egemenliğinden kopmuş fakat bağlar arayan köprüler oluşturmaktadır. Bu bağlamda oyun kavramı yaşamla olan bağımsız birlikteliğiyle *“insan hayatının bir kenar fenomenidir, ikincil bir görüngüdür, yalnızca ara sıra parıldayan bir varoluş olanağıdır”* (Fınc, 2015: 11). Oyun, hayatı askıya alarak, yaşamın ciddiyetine karşı dinlenme ve 'aylaklığa övgü' sunan, sınırlarda dolaşan yeni bir gerçeklik inşa eder. O, dünyanın kendi halindeki baskın işleyişine rağmen, farklı bir yol izleyerek çocuksuluğun yaratıcılığını ön plana çıkaran yeni bir düzen hayali

kurmaktadır. Bu bakış açısıyla oyun halindeki özne mikro bir zaman-mekân deneyimine giderek aslında ara bölgelere, eşiklere, sınır ve birliktelik yaratan köprü fenomenine temas ederek ikincil ütopyalar oluşturmaktadır. Hayata bir ara vermeyi becererek, baskın düzenin kurallarına alternatif arayan oynayan insan fikrini ortaya koyan birey, gerçeklikle fantezi arasında ve şimdiye ait ancak farklı bir zaman-mekân ikiliği kuracak ara bölgeler inşa etmektedir. Bu yeni bölgelerde oynayarak yaşamı farklı biçimlerde deneyimleme yoluna giden insan eşzamanlı olarak ara bölgelerde, sınırlarda zaman geçirerek ötekilik temaslarında da bulunmaktadır. Böylelikle oyun kavramı “*fantezinin ve boş olanakların havadar evreninde bağlayıcılığı bulunmayan bir gezinti olarak, eşyanın evreninden çıkıp düşsel-ütopik olana bir sapma olarak*” karşımıza çıkmaktadır (Fink, 2015: 12). Tüm bunlar doğrultusunda oyun kavramı, bireyin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi yeniden yapılandıran, kuralları geçici olarak askıya alan ve hayal gücünü eyleme dönüştüren yaratıcı bir deneyim alanı olarak öne çıkar. Oyun, gündelik yaşamın katı sınırlarına karşı bir ara bölge yaratırken, bu bölge aynı zamanda mikro-ütopyaların yeşerdiği verimli bir zemin haline gelir.

Mikro-ütopya, erişilmesi zor büyük anlatılar yerine, mevcut sistemin içinde küçük ama etkili dönüşümler gerçekleştirmeyi amaçlayan, deneyimlenebilir geçici ütopyalardır. Bu yönüyle oyunla ortak bir yapıya sahiptir: her ikisi de geçiciliğe, katılıma ve yeniden anlamlandırmaya dayanır. Oyun aracılığıyla birey, kendi benliğini aşan ilişkisel yapılar kurar; mikro-ütopyalar ise bu ilişkilerin toplumsal ve mekânsal boyutta karşılık bulduğu yaşantılar olarak belirir. Oyun, sadece bir kaçış alanı değil; aynı zamanda mikro-ütopyaların filizlendiği bir eylemlilik alanıdır. Oynayan özne, zamanın ve mekânın sınırlarını esneterek “başka türlü bir yaşam”ın olasılığını yoklamaya başlar. Bu çerçevede oyun ve mikro-ütopya, birbirine eklemlenen iki kavram olarak düşünülebilir: biri bireysel yaratıcılığın sahasını açarken, diğeri bu yaratıcı deneyimleri toplumsal dönüşümün küçük ölçekli nüvelerine dönüştürür. Böylece, oyunun içinde gizli olan mikro-ütopik potansiyel, hem var olana karşı alternatif senaryolar üretmenin hem de yeni yaşam formlarını düşleyip kurmanın yaratıcı stratejilerine dönüşür.

1.1.Oyun ile Yaratım Olanakları

Oyun kavramının, çocuksu iletişim şekilleri ve üretim biçimleriyle olan bağlantısı, boş zaman dostu eylemler bütünlüğü olarak ele alınması muhtemel yüzeysel tanımlamaların aksine daha derin analizlerle birlikte yeni bağlantılar oluşturulmaya ihtiyaç duymaktadır. Dolayısıyla oyunun ciddiyetsiz hali, çocuksu bir dürtüye eşdeğer eylemsi yapısı ile boş zamana yönelik aylıklığın yüceltildiği gibi sınırlandırıcı yaklaşımların bilhassa değerlendirildiği daha kapsamlı bir yaklaşımla ele alınarak belki de tutunduğu kavramlarında yapısal çözümlemeleri yapılması mümkün olacaktır. Oyunun ciddiyetsiz ve plansız bir eylem olduğu yönündeki genel kanının aksine, o, barındırdığı yüklü yapı sayesinde, kendine özgü bir zamanı ve mekânı olan anlamlı bir düzen yaratır. *“Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder”* (Huizinga, 2015). Bu nedenle oyun yalnızca özgürleştirici ve yaratıcı bir alan değil, aynı zamanda duyguların, gerilimin, yanılsamanın ve riskin estetik biçimde deneyimlendiği derin bir varoluş alanıdır. Bu çok yönlü yapısıyla, oyun kimi zaman ciddiyetin sınırlarında gezinirken, duygusal gerilimleri de barındırır; böylece bireyin duyu dünyasıyla oynayan deneyimler üretir:

“Eğer “telaşa, kuşkuda ve saygıyla karışık korkuda” bir tat alma olmasaydı, “kumar oyunlarının pek çekiciliği” olmazdı; “insanlar kendilerini gözü dönmüş bir cesaretle tehlikeye” atmazdı; “sempati bile yabancıların acısıyla özellikle de en yüksek yanılsama anında ve iki ayrı şeyi birbirine karıştırmanın en şiddetli derecesi” en canlı biçimde eğlendiremezdi. Bununla birlikte burada söylenenler, “hoş olmayan şiddetli duyguların da haz vereceği” anlamına gelmez. Dolayısıyla, “eğlencenin bu türlerine” özellikle açık olan veya bunları özellikle arzulayan gönüller/ruhlar, “hoş olmayan bu koşullarla daha kolay uzlaşacaktır ve tutkunun şiddetli akıntılarında özgürlüklerini tümüyle yitirmeyecektir” (Kula, 2012).

İnsanlık tarihinde etkin bir rol oynayan oyun olgusu, insanın evrene katılma arzusundan doğan bir var olma biçimi olarak, tüm toplumsal oluşumlarla iç içe gelişir. Arkaik insanın izlerinden başlayan, ilk oyun alemine yönelik izlekler, insanın dünya ile ilişkisini yansıttığı, doğum ve ölüme ilişkin eylemlerden düğün, savaş, şenlik ve avlanma gibi ritüellere değin gözlemlenmektedir. Mitolojik bir inancın da yön verdiği

oyun, antik çağlardan itibaren toplumu aktaran, ima eden, her türlü temsili yaklaşımın yön verdiği birer varoluş hali olarak günümüze kadar ulaşmaktadır. Antik Yunanlıların oyun algısı, tanrısal ritüellerin ilahi yansımalarında yatan varoluşsal arzular, Roma İmparatorluğu'nda gladyatör dövüşleri ve dahi sirk gösterileri başlı başına büyük bir öneme sahip oyun türleri olmaktadır. Bunlarla beraber tiyatro oyunlarının dini sembolize eden temalarının anlatıldığı her biri ilahi bir yükü donatılmış törensel yapısı sanatsal olarak da iç içe geçen süreci aktarmaktadır. Johan Huizinga, 'Homo Ludens' terimiyle, insanı oynayan bir varlık olarak tanımlar; bu insan, yaşamı içinde bir karaktere bürünerek varoluş arzusunu sahneleyen, mitoslar kuran ve onları icra eden bir figürdür.

Huizinga, oynayan insanın dili bir ifade biçimi olarak geliştirdiğini ve bu dilin, iletişim kurma ve aktarma işleviyle sembolik bir oyun yapısına dönüştüğünü savunur. Nitekim bu yaklaşım, mitolojik ve kutsal anlamların ifadesine olanak tanıyan Mısır hiyerogliflerinde, tanrısal olanın evrene aktarımını sağlayan simgesel bir dil biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hans-Georg Gadamer'e göre sanat, yalnızca estetik bir nesne değil, aynı zamanda oyun ve festival deneyimiyle yaşanan bir olaydır. Bu bakış açısıyla, sanat ile sembol arasındaki ilişkiyi yorumbilgisinin temel ilkeleri doğrultusunda ele alır. Gadamer, dilin ve sembollerin insanın dünyayı anlama ve anlamlandırma biçiminde belirleyici olduğunu savunur. Oyun ise bu sembollerin görünür hâle geldiği bir etkinlik olarak öne çıkar. Gadamer, 'sembol' kavramını oluşturduğu felsefi yapı içinde yalnızca terimsel düzeyde ele almaz; kökenine inerek anlamını da tarihsel bağlamda temellendirir. Yunancada teknik bir terim olan symbolon, aslında 'anı parçası' anlamına gelir. Antik Yunan'da, bir ev sahibi, ziyaretçisine 'tessera hospitalis' adı verilen bir nesneyi ikiye bölerek yarısını konuğa verir. Bu sembolik jest sayesinde, konuk yıllar sonra geri döndüğünde, yanında getirdiği yarım parça ile kimliğini kanıtlayabilir. Gadamer işte bu sembolik parçayı “Antik dünyasına ait bir çeşit pasaport” olarak nitelendirmektedir (Gadamer, 2017:57). Sanat, oyun temelli bir tecrübe olarak sembolik ilişkiler ağını kurarken, ortaya çıkan eser yalnızca bir nesne ya da anlam taşıyıcısı değildir; izleyiciyle birlikte oluşan, dinamik bir yapıya sahiptir. Gadamer, sanatı ve sanat eserini durağan değil, tecrübe ile sürekli yeniden şekillenen bir

‘oluş’ olarak görür. Bu oluş sürecini, karşılıklı ilişkiler, deneyimler ve oyunlar aracılığıyla gelişen bir festival olarak tanımlar. Ona göre festival, sanatın ortak bir kutlamaya dönüştüğü andır. Bu anlayışı şu sözlerle dile getirir: *“Festival müşterekliktir ve tamamlanmış biçimi içerisinde müşterekliğin ifadesidir. Festival herkes içindir. Birileri festivale katılmazsa, diğerleri onun kendini dışladığını söylerler”* (Gadamer, 2017: 72). Bu noktada, oyun, sembol ve sanat arasındaki iç içe geçmiş ilişki, yalnızca estetik bir deneyimi değil, aynı zamanda katılımcıyı dönüştüren bir anlam inşasını mümkün kılar. Gadamer’in de vurguladığı gibi, sanatın deneyimsel boyutu, izleyiciyi edilgen bir konumdan çıkararak onu oyunun parçası haline getirir. Oyun, hem sembolün taşıdığı çok katmanlı anlamları görünür kılar hem de bu anlamları yeniden üretmeye olanak tanıyan dinamik bir zemin sunar. Bu oyunsu zemin, aynı zamanda sanatın geçici, kurgusal ve ilişkisel yapısını besler. Böylece sanat, yalnızca temsil eden değil; temsilin sınırlarını zorlayan, anlamı sürekli yeniden kuran bir etkinlik haline gelir. Bu etkinlik, izleyicinin katılımıyla birlikte hem simgesel hem de mekânsal olarak mikro-ütopik bir deneyime dönüşür.

Sanatın müşterek yapılar ve ilişkisel dinamikler oluşturması aslında onun geçici ve kurgusal bir mekân-zaman deneyimiyle oyunlaştığını göstermektedir. Mikro-ütopik bir yapı oluşturan bu yeni sanat anlayışı, semboller, deneyim alanları ve yeni algılama sistemleriyle alternatif bir algılama yöntemi kurmaktadır. Semboller, dilin sınırlarını aşarak insanların dünyayı algılama, yorumlama biçimlerine şekil verirken; oyun olgusu sembollerin etkileşim aracılığıyla yeni anlamlar, aktarımlar ortaya çıkarmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda Gadamer’e göre mitolojik ve sembolik anlatılar, imgeler aracılığıyla alternatif bir anlam evreni kurarak, oyunsu bir anlatı alanı açar. Gadamer’e göre sembol, *“sembolik olanın deneyimlenmesi anlamına gelen”* alegorik bir kavram olarak *“düşünülen şeyin başka bir şey aracılığıyla ifadelendirilmesi”* anlamına gelmektedir (Gadamer, 2017: 58). Oyun olgusunu; yaratıcılıkla ilişkisi ve kültürün oluşumuna katkıları bağlamında inceleyen tarihçi Johan Huizinga, bu kavramın kurucularından biri olarak kabul edilir.¹ Huizinga, insanın

¹ Huizinga’nın oyunu kültürden önce gelen yaratıcı bir etkinlik olarak tanımlaması, sanatın mikro-ütopik potansiyelini kavramsallaştırmak açısından önemli bir zemin sunar. Mikro-ütopya, geçici, deneyimsel ve katılımcı yapısıyla oyunun “sanki” dünyasına benzer şekilde işler. Sanat da oyun gibi

kültürel varoluşunu araştırırken oyunun bu süreçteki rolünü sosyokültürel bir bağlamda ele alır ve hatta oyunun kültürden önce geldiği iddiasını öne sürer. Homo Ludens adlı temel eserinde, oyunu merkeze alarak, kültür ve tarihteki yerini inceler; oyunun tarihsel ve kültürel yapıların temelinde bulunduğunu, bu yapıların oyun aracılığıyla şekillendiğini savunur. Ona göre oyun, insanın dünyayla kurduğu ilişki biçimini belirleyen varoluşsal bir zemindir; yalnızca eğlence değil, anlam üretme, yapı kurma ve alternatif senaryolar geliştirme gücüdür. Bu yönüyle oyun, sadece geçmiş kültürel formları taşımaz, aynı zamanda geleceğe dönük tahayyüllerin de taşıyıcısı hâline gelir. Bu bağlamda oyun, belirli bir amaç doğrultusunda değil, kendi kuralları içinde işleyen, geçici ama yoğun bir deneyim alanı oluşturur. Tam da bu geçicilik, özgürlük ve kurgu potansiyeli, oyunu mikro-ütopya kavramıyla buluşturur. Mikro-ütopya, var olan düzenin dışında küçük ama anlamlı kopuşlar yaratma ve farklı olasılıkları deneyimleme imkânıdır. Oyun, bu kopuşu mümkün kılan yaratıcı alanı sağlayarak, bireyin ve topluluğun alternatif gelecekler tasarlamasına olanak tanır.

1.2. Gündelik Yaşamdan Oyunun Alternatif Gücüne: Mikro-Ütopya Kavramı

Ütopya kavramının ve ontolojik sürecinin başlangıcı, Thomas More'un 1516'da yayımlanan ve kavramın doğuşuna kaynaklık eden Ütopya adlı eserinde tasvir ettiği adanın ismine dayanır. Ütopya kavramı, özgürlük ve mutluluk gibi temel vaatlerine rağmen, günümüzde giderek anlamını yitirmekte ve toplumsal-siyasi düzenin bir aracına dönüşmektedir. Bu bağlamda, geçmişin özgürlük odaklı ütopya arayışlarının yerini, günümüzde farklı konseptler ve yaklaşımlar almaktadır. Nitekim ütopya, bir zamanlar arzulanan imgeler dünyası olmaktan çıkmıştır; günümüzde ise gerçekleşmesi zor, karmaşık ve hatta imkânsız sayılabilecek toplumsal tasarımlar olarak yeniden karşımıza çıkmaktadır. Utopia kelime kökeni olarak Yunanca "yok/olmayan"

var olanı askıya alan, alternatif yaşam biçimlerinin hayalini kuran ve bu hayali simgesel yollarla görünür kılan bir etkinliktir. Bu yönüyle sanat, bireysel ve kolektif düzeyde mikro-ütopyaların sahnelendiği yaratıcı bir alan hâline gelir. Bknz Huizinga, Johan. (2015), Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme

anlamındaki ou ile “mükemmel olan” eu ve “yer/toprak/ülke” olan topos kelimelerinden gelmektedir (Eco, 2019: 305). Ütopya, diyalektik bir yer tasavvuru olarak, “hem iyi yer hem de olmayan yer” şeklindeki ikili anlamıyla düşsel olana ve hayal gücüne işaret eder; bu yönüyle de “alternatif ufuklar” sunar (Bregman, 2021:21). Hayal gücünü tetikleyen esas unsur, bireyin daha iyi ya da mevcut dünyaya bir karşıt olarak farklı bir yer arayışıdır; bu da özünde umudun ifadesidir. Bu bağlamda Bertrand Russell’in deyimiyle; *“İnsana mutluluk için sadece şundan bundan keyif almak değil, ümit, teşebbüs ve değişim gerekir”* yani aslen *“arzulamamız gereken tamamen erdirilmiş bir ütopya değil, hayal gücü ve umudun canlı ve aktif olduğu”* bir dünya gerekmektedir (Bregman, 2021: 21).

Ütopya kelimesinin kavramsal gelişimine ışık tutan Thomas More, bu sözcüğü (ütopya) kullanmadan önce hayali adasını adlandırmak için “Nusquama” sözcüğünü kullanmıştır. “Nusquama” sözcüğü Latince’de ‘hiçbir yer’, ‘hiçbir yerde’ ve ‘hiçbir durumda’ gibi anlamlara gelir. More için bu adlandırma, adasının tamamen hayali olduğunun altını çizerek, onun gerçek bir yer olarak algılanması ve bu yüzden reddedilmesi gibi olası riskleri bertaraf etme amacı taşıyordu (Claeys, (Haz.), 2021: 4-5). Dolayısıyla hayali adanın yaratıcısı olan More, yaşadığı dönemdeki Kristof Kolomb gibi önemli kaşiflerin keşfettiği yeni yerlerden, dünyalardan ve halklardan ilham alarak adasına farklı bir gerçeklik atfeder; onu, başkalık düşüncesiyle yeniden adlandırır. Fredric Jameson, ütopya kavramı ve ütopyacılığın, *“alternatif sistemleri düşünmekle kalmayıp; ütopya biçiminin kendisinin de radikal farklılıklar, radikal ötekilik ve toplumsal bütünlüğün sistemsiz doğası üzerine temsili bir düşünme”* olduğunu vurgular (Jameson, 2009:11). Bu tanım, ütopyanın yalnızca ideal bir “yer” değil, farklılık ve kopuş pratiği olduğuna işaret eder; tam da burada mikro-ütopya kavramı devreye girer.

Günümüzde, eskiden yalnızca hayal ürünü sayılan ütopyik kurgular, çeşitli söylem ve yönetim biçimleri aracılığıyla kısmen gerçeklik kazanmıştır. Tommaso Campanella’nın Güneş Ülkesi’nde özel mülkiyetin olmadığı, bilim ve sevginin rehberliğindeki ada devleti bu duruma örnek gösterilebilir. Geometrik düzeni ve içe kapallılığıyla dikkat çeken bu ütopya, özgürlük vaat etse de katı kontrol

mekanizmalarıyla itaatkâr bir rejim potansiyeli barındırır. Campanella'nın eseri, yazarın 1599'da ömür boyu hapse mahkûm edilmesi sırasında kaleme alınmış olması nedeniyle ayrıca ironik bir tecrit katmanı taşımaktadır. Ütopyaların ortak yönü, çoğunlukla cemaatçi bir kurguyla sınırlarını belirlemeleri ve yeni bir kapalılık durumu yaratmalarıdır. Bu "tamamlanmış" ütopyaların aksine, mikro-ütopyalar kapalı sınırlardan çok, geçici açıklıklar ve esnek ilişkiler aracılığıyla işler; böylece tasarım ölçeği "ada"dan "an"a doğru küçülür. Bu ada ülke, katı şehir düzenlemesi ve mimarisiyle dikkat çekerken, dış dünyaya ve dış etkilere kapalılığıyla da Campanella'nın belirttiği gibi, *"bir adayı ya da bir yerlerde var olan nispeten tecrit edilmiş kapalı bir toplumu; devleti, kenti ya da cemaati"* görsel olarak temsil eder (Campanella, 2019:7). Güneş Ülkesi, çevresine ve halkına ilahi bir ışık saçan, büyü ve imkânsız görünen birlikteliklerin doğduğu aydınlık bir gelecek vaat etse de diğer yandan içe kapanıklığı, zamanı donduran eş zamanlı yapısı ve katı kontrol mekanizmalarıyla, yönetimi kolaylaştıran itaatkâr bir rejim potansiyelini de barındırır.

Ütopya kavramı, hayal edilebilir imkansızlıkların sınırlarında yeni arayışları ifade eder; ancak, sadece düşsel veya arzu ekseninde kaldığında gerçeklikle bağını koparma riski de taşır. Nitekim, "olmayan yer" veya "olmayan ülke" gibi tanımlarla ifade edilen ütopyalar, kökenlerindeki salt muhayyel olma durumundan günümüzde farklılaşmaktadır. Günümüzde ütopya fikri düşsel, öznel bağlamından sıyrılarak, kendisine daha somut düzlemlerde mekânsal karşılıklar bulmaktadır. Bu bakış açısına uzaktan da olsa bir örnek olarak Marc Auge'nin "Yok Yerler" "Yer Değiller" gibi Türkçe karşılıklara gelen kavramsal metninde, ütopyanın tanımının da dönüşüme uğradığı görülebilmektedir. Umberto Eco ütopyaların "yokyerler" olduğundan söz ederken aslında bugünün ütopyalarındaki mekânsal, ölçek ve düşsel bağlamdaki dönüşümünü de göstermektedir. Eco Fritz Lang'ın filmlerinden bahsederken şunları yazmaktadır:

"Efsanevi yer ve topraklardan -başka bir deyişle, çevrelerinde, yüzyıllarca onları gerçekten var gibi sunan efsanelerin doğduğu yer ve topraklardan- söz etmeyi amaçlayan bu kitabın amaçları ile uyum içinde olmak istediğimizden, ütopya şehirlerinden, adalarından ve ülkelerinden söz etmemiz gerekirdi,

“çünkü bunlar tanımlı gereği yok yerler olarak sunulmuşlardır” (Eco, 2019: 309).

Auge'nin ütopyasında yer alan “yer olmayan” fikri, alışageldiğimiz ütopyaların imkânsız mevcudiyetine karşın günümüzün geçici deneyim mekanları olarak görülmektedir. Marc Auge ütopyanın yer kavramına karşılık olarak *“tanımlamak, anlamak, onun üzerine ve onun aracılığıyla düşünce üretmek için onun yalnızca fiziksel boyutunu analiz etmenin”* yeterli olmadığını söylemektedir (Auge, 2016: 7). Bu belirsiz ve geçici alanlar, mikro-ütopyaların yeşerebildiği potansiyel “oyun sahaları” hâline gelir, çünkü burada kimlikler askıya alınır, yeni ilişkiler deneyellenir ve geçici kurallar oluşturulur. Yer olgusunu deneyim temelli pratikler aracılığıyla ele alan Auge, bu yaklaşımla mekâna dair bir bellek arşivi oluşturur; sezgisel ve algısal perspektifler geliştirerek yer kavramına dair alternatif düşünme biçimlerine zemin hazırlar. “Yok-yerler”, anlam ve kimlik açısından belirsiz, standartlaşmış ve geçici mekânlar olarak bir yer olmaktan ziyade, geçiş noktaları, transitory alanlar veya geçici deneyimler sunan mekânlar olarak belirlemektedir. Bu yeni yer arayışları ve okumaları mikro-ütopyalarla benzer biçimde mevcut toplumsal düzeni sorgulayarak ve alternatif deneyimler sunarak yeni mekânlar ve pratikler yaratmayı amaçlarken, aslında varolan yerleri, hafızası zayıf geçiş bölgelerini kullanmaktadır. Auge, havaalanları, otobüs durakları, alışveriş merkezleri ve oteller gibi, bireylerin yalnızca geçici olarak bulunduğu; farklı kültürlerin, kimliklerin ve deneyimlerin kesiştiği geçici mekânları “yok-yer” (non-lieux) olarak tanımlar. Bu tür mekânlar, standartlaşmış, kimlikten yoksun ve aidiyet hissi üretmeyen belirsiz alanlardır. Tüm bu yaklaşımlar ışığında, hem Umberto Eco'nun “yok yer” vurgusu hem de Marc Auge'nin geçici mekânlar kavramsallaştırması, günümüz mikro-ütopyalarının sabit, idealize edilmiş coğrafyalardan çok, hareket hâlindeki, belirsiz, çoğul ve deneyimsel alanlarda şekillendiğini göstermektedir. Bu tür geçici yer deneyimleri, mekânın yalnızca fiziksel bir zemin değil, aynı zamanda bir düşünme, tahayyül etme ve yeniden kurma alanı olduğunu ortaya koyar. “Yok-yer” kavramı, mikro-ütopyaların yerle olan ilişkisini sabit aidiyetlerden çok, geçici konumlanmalar, mekânsal sapmalar ve sezgisel yönelimler üzerinden kurduğunu gösterir. Sanatçı bu bağlamda, mekânı sabit bir temsil nesnesi olarak değil, oyunla yeniden düzenlenebilen, deneyimle çoğalan ve katılımla dönüştürülebilen bir yapı olarak ele almaktadır.

Dolayısıyla mikro-ütopya, haritalarla temsil edilen, sınırları çizilmiş bir yer olmaktan ziyade; hareketin, geçiciliğin, yeniden yazımın ve katılımcı tahayyülün mekânı haline gelir. Mikro-ütopya kavramı, büyük ölçekli toplumsal dönüşümlerden ziyade, gündelik yaşamda küçük ama anlamlı kopuşlara odaklanır. Sabit ve ideal mekânlar yerine, geçici, belirsiz ve deneyimsel alanlarda ortaya çıkar. Bu alanlarda kurallar oyun mantığıyla askıya alınır, alışkanlıklar dönüşür ve beklenmedik karşılaşmalar mümkün hale gelir. Mikro-ütopya, haritalarla çizilen sabit bir yer değil; hareketin, ortak deneyimin ve yeniden yazımın yaşandığı ara bir mekândır. Sanat, bu geçici alanlarda izleyiciyi katılımcıya dönüştürerek mikro-ütopyaları somutlaştırır; oyun ise bu alanların sınırlarını sürekli yeniden tanımlar.

1.3.İlişkisel ve Toplumsal Oyunların Mikro-Ütopik Alanların Yaratımı Sanatsal Temsiliyet Oyunları

“Akla giden her yol duyulardan geçer” (Jameson, 2009: 12)

Sanat, tarih boyunca varlığını temsiliyet üzerinden sürdürmüştür. Sanat nesnesi ise bu temsiliyeti görünür kılan bir taşıyıcı olmuştur. Sanat nesnesi, hakikati görünür kılmak, ona biçim vermek ve onu muhafaza etmek için bu sistemin aracı işlevi görmüştür. Ancak modernizmle birlikte sanat nesnesi hakikati yansıtan bir temsil aracı olmaktan kurtulmuş, yalnızca kendisini temsil eden bir ifade aracına dönüşmüştür. Sanat artık bilgi verme görevini bırakır, kendi anlamını taşımaya başlar. Oyun, burada ciddiyetin salt karşıtı olarak değil; katı gerçeklik iddialarına direnen esnek, çok katmanlı ve yaratıcı bir varoluş biçimi olarak konumlanır. Bu oyunsu varoluşta "-mış gibi yapmak", rastlantısallık ve mizah, temsilin geleneksel ciddiyetine karşı konumlanmaktadır. Sanatçı, artık sabit anlamlar üretmek yerine, anlamları bozar, yerinden eder ve yeniden düzenler. Sanat nesnesi, böylelikle yalnızca bir taşıyıcı değil, bir deneyim alanı ve bir mikro-ütopya sahnesi haline gelir. Nermin Saybaşı'nın deyimiyle; *“Günümüzde sanatçılar temsilin mantığını yerinden etmek, temsilin form ve tezahürlerini sekteye uğratmak maksadıyla hem estetik hem de politik düzlemde*

tahripkâr stratejileri yaratıcı ve etkili bir biçimde kullanıyorlar. Artık sanat ne bir mevcudiyetin imgesi ne de sabit bir kimliğin görünümüdür” (Saybaşılı, 2020: 186).

Taklit (mimesis) ile temsil kavramları, sanatın doğayı ve gerçekliği yansıtırma süreçlerini ifade ederken, birbirleriyle benzerliklerin yanı sıra farklı özelliklere de sahiptir. Gadamer, mimesis kavramını “*yalnızca önceden tanınmış olanın taklidi değildir, aynı zamanda, bunun bir şekilde duyumsal yoğunlukta ansal olabilecek şekilde anlatılması*” olarak aktarır (Gadamer, 2017:65). Temsiliyet (representation) olgusu ise sanatsal olanın dünyayı salt bir biçimde kopyalamakla kalmayıp, ona anlam ve bağlamlar yükleyerek çok katmanlı bir sürece dönüşmesini ifade eder. Buna karşın taklit (mimesis) kavramı, insanın ve sanatın dünya ile kurduğu ilişkiyi birer kopya, doğanın gerçek hayattaki bir yansıması olarak konumlandırır. Buna göre sanat aslen dünyayı olduğu gibi ya da idealize edilmiş biçimde yeniden yorumlayarak tekrar üretir. Taklit kavramı, özellikle Platon ve Aristoteles tarafından, doğanın sanat aracılığıyla yeryüzündeki en iyi ve idealize edilmiş taklit versiyonları olarak ele alınmıştır. Aristoteles, Poetika ’da sanatın temsiliyet işlevine ve olanaklarına oyun ilişkileri ve roller üzerinden değinerek, sanatın gerçekliği taklit etmekten (mimesis) ibaret olduğuna değinmektedir. Düşünür, sanat ile oyun ilişkisindeki temsiliyet rolüne, duyuların aktarımı noktasına ve temsili olanın taklit edilerek ifade edilebilmesindeki çeşitliliğe vurgu yapar. Temsiliyet, bir taklit olarak oyunlaşan sanatın, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi izleyiciye oyun yoluyla gerçekliği yeniden inşa ederek anlamlandırma yolları sunmaktadır. Aristoteles, dramada izleyicinin duygusal bir arınma deneyimi yaşamasını sağlamak için temsiliyetin nasıl bir oyun gibi işlediğine katharsis kavramıyla birlikte aktarmaktadır. Aristoteles’e göre sanatlar, taklidi ritim, söz ve melodi aracılığıyla gerçekleştirir; kimi sanatlar bunu yalnızca sesle, kimileri ise hareketle yapar. Örneğin müzik ve dans, duygu, karakter ve eylemleri ritmik veya melodik biçimlerde taklit ederek izleyicinin iç dünyasında etkiler yaratır (Aristoteles, 2017: 1-2).

Sanat, temsiliyet ve taklit yoluyla dünyayı algılama ve yansıtırma aşamasında, “mış gibi yapma” stratejisini kullanarak oyunun rol alan ve veren deneyim alanını yaratmaktadır. Oyun kavramı ise aslında sanatı taklit olarak değil, temsiliyetin sınırlarını esneterek yeni olasılıklar üreten ve mikro-ütopyalar inşa eden bir güçtür.

Dolayısıyla temsiliyet oyunu ile sanat, ikili bir yeniden üretim dinamiği kazanarak, sınırlarını “mış gibi yapma” deneyiminin kurallı-kuralsız özgür pratiklerinde keşfeder. Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı kitabında oyunun “mış gibi yapma” durumu ile doğrudan bağlantılı olduğunu vurgular. Ona göre bir sahnede oyuncuların rollerine bürünmesi, bir resmin gerçek bir manzarayı temsil etmesi ya da bir performansın başka bir gerçekliği çağrıştırması hep bu oyunvari doğanın, yani “mış gibi yapma” hâlinin göstergesidir. Huizinga’ya göre; “*Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Bu çizgiye, hemen bir başkası eklenmektedir. Oyun gündelik veya "asıl" hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar*” (Huizinga, 2015: 25). Benzer şekilde Nicolas Bourriaud’nun *İlişkisel Estetik* kavramı da sanatı bir oyun alanı olarak tanımlamaktadır. Bourriaud’a göre çağdaş sanat, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci olarak değil, katılımcı olarak da konumlandırır ve belirli kurallar çerçevesinde etkileşim alanları yaratmaktadır. Bu bağlamda mikro-ütopyalar, Bourriaud’nun işaret ettiği şekilde, alternatif toplumsal karşılaşmaların mümkün kılındığı küçük ölçekli deneysel alanlar olarak düşünülebilir. Sanatta “mış gibi yapma”, sadece var olan dünyayı temsil etmek değil, olası başka gerçekliklerin de kurulabildiği bir yaratım pratiğine dönüşmektedir. Özellikle performans sanatı, enstalasyonlar ve interaktif işler bu oyun alanını genişleterek izleyiciyi de aktif bir özneye, hatta oyuncuya dönüştürür. Bourriaud, ilişkisel estetiği sosyal ilişkilerin nesneleşmesine karşı bir duruş olarak da konumlandırır. Ona göre, 20. yüzyılın sonunda hızla artan bu nesneleşme eğilimine karşı, sanatın toplumsal ve öznel karşılaşmaları mümkün kılması demokratik ve mikro-ütopyacı bir alan açar. Sanatta oyun ve “mış gibi yapma” kavramları yalnızca temsili ya da hayali olanın alanını genişletmekle kalmaz; aynı zamanda biçimsel, yapısal ve üslupsal düzeyde yeniden üretim ve yorumlama pratiklerini de içermektedir. Bu bağlamda öykünme (pastiche), yalnızca eğlenceli bir yeniden yapım süreci değil, aynı zamanda biçimin, türün ya da edebi/sanatsal bir okulun eleştirel bir yeniden yazımıdır. Bu taklit, doğrudan bir kopyalama değil, biçimin, anlatım tarzının ya da belli bir çağın estetik kodlarının dolaylı olarak yeniden üretilmesidir.

Bourriaud'ın "ilişkisel estetik" yaklaşımı, sanat nesnesini vitrine koymak yerine onu insanlar arası etkileşimlerin katalizörü hâline getirir. Sanatçı, ortak yemek hazırlamak, geçici bahçeler kurmak ya da oyuncu atölyeler düzenlemek gibi gündelik eylemler yoluyla karşılaşma bağlamları tasarlar; bu bağlamlarda izleyici tüketici değil, deneyimin eş-yapıcısı olur. Böylece sanatın asli malzemesi "insanlar arasındaki süre", yani paylaşılan anın sosyal dokusudur. Bu geçici ağlar, Bourriaud'ın "mikro-ütopya" dediği küçük ölçekli, demokratik imkân alanları yaratır: katılımcılar kısa bir süreliğine de olsa hiyerarşisiz bir toplumsal model dener ve geleceğe dair müşterek bir tahayyül kurarlar.² Fredric Jameson'ın "oyun tadındaki" ütopya fikri de bu çerçevede okunabilir: farklı bir gelecek, ancak mevcut gerçeklikten kopup gelen yaratıcı denemeler—çocuğun oyunu misali—aracılığıyla hissedilebilir. İlişkisel projelerdeki sofra, bahçe ya da oyun ortamı, tam da Jameson'ın betimlediği gibi sıradan olanı "başka türlü" görmeye açar. Sonuçta sanat, pazar odaklı üretimin ötesinde, oyunla beslenen ortak bir tahayyül pratiği olarak konumlanır; izleyici, sanatçı ve mekân tek bir yaratıcı döngüde buluşur (Jameson, 2009: 29). Bourriaud, sanatsal üretim pratiğini bir galeri ya da müze sınırlarından çıkararak, toplumsal rastlantılar ve karşılaşmaların oluşturduğu yaratı süreçlerine çevirirken nesneleşen sanatı da deneyim alanına çevirmektedir. Sanat özel bir temsil nesnesi ve araç olarak değil, sınırları belirsiz gündelik hayatla ve insana dair olan toplumsal, mekânsal olan süreçlerle iç içe geçmiş dinamik süreci ilişkisel olarak inşa etmektedir. Eser, nesne olmaktan çok geçici bir oyun alanı hâline gelir; burada herkes (sanatçı, izleyici, metin) eşit zihinler olarak rol değiştirir, yeni durumlar ve anlamlar dener.

Sanat, "mış gibi yapma" edimi aracılığıyla temsili, taklidi ve oyunu bir araya getirerek hem gerçekliği dönüştürür hem de deneyimi başkalarıyla paylaşılabilir hâle getirir. Bu edim, yalnızca bir yanılısma ya da sahneleme değil, aynı zamanda duyular, düşünceler ve eylemler yoluyla kurulan çok katmanlı bir anlam alanıdır. Oyun bu bağlamda yalnızca bir yöntem değil, sanatın temel kurucu ilkesi olarak belirir; çünkü oyun, özgürlük ile kurmaca barındırır, katılımcılarına yeni olasılık alanları açar. Sanatta

² Bourriaud, "ilişkisel estetik" altında sergi mekânını sosyalleşme laboratuvarına çevirerek, katılımcıların gündelik davranışlarını birlikte yeniden tasarladıkları "mikro-toplum" modelleri kurmayı hedefler.

temsil, artık sabit bir gerçekliğin kopyası değil, onu dönüştüren, yeniden kurgulayan bir etkinliğe dönüşür. Taklit ise, sadece benzerlik yaratmaya yönelik bir eylem olmaktan çıkar; farklılıklar yaratmak, alternatif gerçeklikler önermek, yeni bakış açıları geliştirmek için kullanılan yaratıcı bir araç hâline gelir. Bu noktada sanatçı, bilgiyi aktaran otoriter bir figür değil, deneyimin birlikte kurulduğu, sorular soran ve alan açan bir eşlikçiye dönüşür. İzleyici de sadece izleyen konumunda kalmaz; gördüğünü yorumlayan, geçmiş deneyimleriyle ilişkilendiren, belki de kendi hikâyesini kurarak katılan bir aktöre evrilir. Sanatçı, izleyici ve eserin etkileşimiyle oluşan bu ilişkisel yapı, geçici ama anlamlı bir mikro-ütopya yaratır: Hiyerarşilerin askıya alındığı, deneyimlerin paylaşıldığı, farklı rollerin iç içe geçtiği bu oyun alanı, sanatın dönüştürücü ve özgürleştirici potansiyelini somutlaştırır. Böylece sanat, bireysel ve kolektif bir keşif alanına dönüşerek, gerçekliğe alternatif yollar ve hayal edilebilir başka dünyalar önermektedir.

1.4. Sanatta İkilikler ve Ara Alan Deneyimleri: Oyun, Karşıtlık ve Mikro-Ütopyalar

Sanat ve sanat yapısı, kurmaca ve gerçeklik gibi pek çok zıtlık ve karşıtlık arasındaki rol ve biçim alma oyunları olarak, ancak sanat olma ön bilgisiyle ilişkisel bir boyu kazanır. Kurmaca olarak anlatı düzlemlerindeki izleyici, okuyucu ve katılımcıların da dahil edildiği düzlemde bir eşik deneyimi yaşatır; bu düzlemde gerçeklikle kurulan ilişkiler, oyunlar ve kavramlar üzerinden yakalanır. Bu bağlamda, bu ilişkisel oluşum süreçlerinde, *“genelde sanat yapıtlarıyla, özelde kurmacalarla, o yapay, o doğal olmayan, biri tarafından tasarlanmış, demek ki kendiliğinden oluşmamış bütünlüklerle aramızda kendiliğinden, doğal, esasen açıklayıcı araçlara ihtiyaç duymayan biri ilişki”* kurulmaktadır (Güçbilmez, 2023: 43). Tüm bunlar doğrultusunda gösterilen, alımlayan ve deneyimlenen bir süreç olarak sanat, mekânsal ve zihinsel olarak eşikte bir deneyim sunarak, bir köprü geçişi gibi sürekli hareketli, sabit olmayan ve değişken bir oyun hareketliliği kurgular. Sanatı bir oyun, çok katmanlı ve çok sesli bir yapı olarak

düşünmemize sebep olan bu ikili ve karşıt oluşumlar, karşılıklı bir deneyim sürecini yaratır.

Sanat ve temsiliyet oyunları, sanatın aracı olduğu dünyayı ve doğayı anlamlandırmanın temsiliyet biçimlerini sorgulama yöntemleri haline gelir. Bu oyun stratejisindeki sanat yalnızca gerçeğin ve hakikatin temsili olarak deneyimlemenin ötesine geçerek aynı zamanda temsil edilebilir olanın sınırlarını ve anlamlarını da keşfeder. Temsili olanın ve edilebilir olanın rolleri hem toplumsal hem de bireysel düzlemde sürekli sorgulanarak ilerler ve çok katmanlı okumalarla yeniden yazılabilir. Nitekim sanat her ne teknik ya da formda üretilmiş olursa olsun *“bir şeyi salt kendisiyle değil de başka bir şeyle, başka bir şeye dönüştürerek”* arafta duran ve her an yeni bir role girebilecek potansiyel olmaktadır (Güçbilmez. 2023: 50). Sanatın ikilik oluşturma pratikleri de bilmece veya labirent oyunları gibi arada kalma halini benimseyen ve aslında benzerlikler, farklılıklar üzerinden metaforlar, ironiler, aldatma oyunları ile oluşmaktadır. Anlama ve deneyimlemeyi karşılıklı zihinsel ve potansiyel oluşum sürecine dönüştüren bu ikilik oyunları, sanatın düşünce, yeni bir dünya ve dil üretme pratikleriyle mikro-ütopik bir hal almaktadır. Bu bağlamda oyunlaşan bir deneyim olarak temsiliyet durumları, sanatsal üretimin ve yaşamın aracı olarak, geleneksel sınırları aşan, yeni ve alternatif deneyimlerin izinde ilişkisel ağlar ören yeni bir inşa sürecine dönüşür. Sanat deneyimlerinde olduğu gibi estetik oyun anlayışı da eşitsizliklere karşılık meydan okuyan yeni bir katılımcı temsiliyeti ile anlam üretimlerinde rol alır. Sanat diyalektik ilişkileri ve yaşamın heterojen yapısındaki aktif potansiyeli kullanarak zıtlıklar arasında köprüler oluşturmaktan ziyade oyun alanları inşa ederek geçici müşterek bölgeler kurgular. Kurgu ile gerçekliğin arasındaki gerilimli bölgeleri birer yaratım alanına dönüştürerek geçici olanın sahte ve olanaklarla donatılmış yeniliklerini ötekinin gözünden de ele alır. Bir diğer deyişle oyunlaşan temsiliyet durumları, gerçek ile temsili arasındaki sınırları belirsizleştirerek, sanatın rollerini yeniden biçimlendiren alternatif bölgeler ile deneyimler oluşturmaktadır. Sanat ve temsiliyet oyunlarının, sanatın toplumsal anlamlar üreten, biçimsel ve anlamsal olarak sınırları bozan yeni söylemler ile eylemler oluşturan mikro-ütopyaları da inşa ettiği görülmektedir. Bu oyunsu deneyimleri ise ikilikler ile sınırlar arasında bulunan

diyalektik yapıları kullanarak sanat olma istisnası üzerinden yeniden kurgulanır. Sanatın sanat olma ön bilgisinin eşlik ettiği bir düzlemde gerçekleşen mikro-ütopik yarımalarının kurgu ile gerçeklik bağı aslında tam da bu istisna olma noktasında gerçekleşmektedir.



Resim 1: Pieter Bruegel, “Children's Games”, Panel üzerine yağlıboya, 118x161cm, Kunsthistorisches Museum Vienna,1560

Friedrich Schiller, insanın özgürleşme metaforu olarak gördüğü estetik deneyim ile sanatı, "oyun itkisi" (Spieltrieb) üzerinden ele alır. Ona göre bu itki, hem duyuşsal hem de akılcı olanın denge içinde birleştiği üçüncü bir yapı oluşturur. Bu anlayışta oyun, sanatın köprüvari bir deneyim alanı olarak, ikili karşılaşmaları, zıtlıkları ve ayrılıkları birbirine bağlayan dengeli bir "ara bölge" yaratır ve bu bölge aracılığıyla bir yaratım/keşif unsuru olarak işlev görür. Oyunla şekillenen deneyimler, bireyi toplumsal ve yaratıcı düzlemlerde arada kalan bir konuma yerleştirir; böylece, yeni bir mekân-zaman algısı içinde eşiksel durumlar ortaya çıkarır. Bu bağlamda Pieter Bruegel'in “Children's Games” isimli tablosu bu eşiksel, geçici ritüel deneyimleri, toplumsal olarak geçici ve arada kalmış bir zamanın betimlemesi olmaktadır. Bruegel'in *Children's Games* adlı tablosu, 16. yüzyıl Flaman toplumunda çocukların oynadığı

yaklaşık 80 farklı oyunu betimleyen geniş bir şehir manzarası sunar. Gündelik hayatın dışında, yetişkin gözetiminden uzak bir dünyada çocuklar sokakları, avluları ve boş alanları oyunla doldurur. Tablo, hem oyunların çeşitliliğini hem de çocukluğun sosyal normlardan geçici olarak ayrıştığı özgün bir deneyim alanını görünür kılar. Bu yönüyle, hem dönemin toplumsal yaşamına dair görsel bir belge niteliği taşır hem de oyunu, normların askıya alındığı bir eşik hâli olarak sunar. Antropolog Victor Turner'ın geliştirdiği “liminalite” kavramı, bu tür aradalık hâllerini anlamak için önemli bir teorik çerçeve sunmaktadır. Turner’a göre liminal durum, bir bireyin ya da topluluğun eski kimlik ve yapılarından koparak yeni bir forma geçmeden önceki geçici, belirsiz ve dönüşüm potansiyeli taşıyan süreç ilişkileridir. Bu süreç, çoğunlukla bir ritüel ya da tören eşliğinde işler; ancak çağdaş dünyada bu geçişler yalnızca kült ritüellerle sınırlı değildir. Turner bu aradalık halini şöyle yazar:

“Eşik durumunun (liminality) veya eşik kişiliklerin (“eşik insanları”) nitelikleri zorunlu olarak muğlaktır, çünkü bu durum ve bu kişiler, kültürel mekânda genellikle hâlleri ve konumları tanımlayan sınıflandırma ağından kaçır ya da onun arasından sızarlar. Liminal varlıklar ne buradadır ne orada; yasa, gelenek, görenek ve tören tarafından belirlenen ve düzenlenen konumların arasında, “ne orada ne burada” bir yerde dururlar. Bu nedenle, belirsiz ve kararsız nitelikleri, toplumsal ve kültürel geçişleri ritüelleştiren pek çok toplumda, zengin bir sembol çeşitliliğiyle ifade edilir. Bu bağlamda liminalite sıklıkla ölüme, ana rahminde olmaya, görünmezliğe, karanlığa, çift cinsiyetliliğe, vahşi doğaya ya da güneş ya da ay tutulmasına benzetilir” (Turner, 1969: 95).

Victor Turner’e göre, “sosyal dramalar, ihlal, kriz, telafi ve yapıyla bütünleşme ya da yeniden yapılanma (hizipleşme) olmak üzere dört aşamadan oluşan bir toplumsal geçiş dönemi” olarak tanımlanır (Şahin, 2019). Turner sosyopolitik düzlemin süreçsel bir düzene sahip olduğunu ve yapısal dönüşümlerin; “değişim ve dönüşüm ise ayrılma ve birleşmenin tam ortasında, yani liminal evrede/eşikte” gerçekleştiğini söylemektedir (Şahin, 2019). Bu bağlamda Peter Bruegel’in “Children’s Games” (Çocuk Oyunları) adlı tablosu da bu sosyal drama sürecinin görsel bir alegorisi olarak okunabilmektedir. Tablo, gündelik yaşamın normatif yapılarını askıya alan, oyun aracılığıyla bireyleri geçici bir eşik durumuna yerleştiren bir sahne sunarken; burada herkes, yasaların, rollerin ve kimliklerin dışında; arada, belirsiz ama

yaratıcı bir mekân-zamanda hareket etmektedir. Bu liminal evre, Turner'ın da belirttiği gibi ne eski yapının tamamen sürdüğü ne de yeni yapının tam anlamıyla kurulduğu bir ara bölgedir. Bruegel'in oyunu betimleyişi, sadece çocuklukla ilişkilendirilen masumiyetin değil, aynı zamanda sosyal yapıların sorgulandığı ve yeniden biçimlendirildiği geçici ama yoğun bir yaratım alanının imkânını göstermektedir.

Pieter Bruegel'in tablosu, sadece mekânın değil, oyunların kendisinin de bir tür toplumsal mikro-ütopya sunduğu bir anlatıdır. Tablo, birbirinden farklı oyunlar oynayan çocuklar üzerinden, toplumsal normları ve hiyerarşileri geçici olarak alt üst eden bir karnavalesk yapıyı gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda, Mikhail Bahtin'in karnavalesk ve çok sesli kavramları, hem tablonun görsel anlatımıyla hem de oyunların içerdiği yapılarla oldukça paralellik gösterir. Bahtin'e göre, karnavalda herkes eşittir, toplumsal düzenin dışında kalan sesler kendini gösterir ve gerçeklik, geçici bir süreliğine yerinden edilerek, farklı anlamlar üretir. Tüm yasaklamaların ve engellemelerin askıya alındığı bir zaman dilimi olarak aktardığı karnaval ortamını şöyle yazmaktadır: *“Kısa bir süre için yaşam alışıldık, meşrulaşmış ve kutsanmış akışlarından çıkıp, ütopyik özgürlük alanına giriyorsun. Tam da bu özgürlüğün kısılalığı, geçiciliği, imgelerin festival atmosferinden doğan fantastic mahiyetini ve ütopyik radikalizmini artırıyordu”* (Bahtin, 2017: 104). Bruegel'in tablosunda da benzer bir durum söz konusudur. Çocuklar, toplumsal kurallar ve sınıflar dışında, sadece oyunun kurallarıyla sınırlandırılmış bir dünya yaratarak geçici bir ütopya deneyimi sergilemektedir. Her bir oyun, kendine özgü bir dil oluşturur ve bu dil, toplumsal anlamları, kuralları ve normları dönüştüren bir araç haline gelmektedir. Bahtin'in çok seslilik anlayışı, Bruegel'in eserinde tam anlamıyla somutlaşmaktadır. Çocukların oynadığı farklı oyunlar, farklı dillerin ve toplumsal rollerin bir arada var olduğu bir dünyayı simgeler. Buradaki sesler, her bir çocuğun oyununda kendi özerkliğini ve bireysel deneyimini oluştururken, toplumsal bir diyalog da başlatmaktadır. Fakat bu diyalog, herhangi bir hegemonik düzenin dayatması olmadan, kendi içindeki oynusu ilişkilerle şekillenir.

Sanat, oyunlar ve yarattığı mikro-ütopyalar üzerinden hem toplumsal yapıların sınırlarını zorlayan hem de bu yapıları farklı dil ve yöntemlerle yeniden kuran bir alan

açmaktadır. Bu bağlamda Bahtin'in de önerdiği gibi, toplumsal yapıların ötesinde yeni bir dil ile anlatının kurulmasında oyun ile sanat önemli bir işlev üstlenmektedir. Buruegel'in tablosu bu noktada çok sesli, katmanlı yapısı ve sanatın üretim sürecinde yeniden kurgulanan toplumsal biçimlerin nasıl dönüştürücü etkiler yaratabileceğine örnek sunmaktadır.

Sanatta liminal mekân olgusu, sadece fiziksel değil aynı zamanda düşünsel, kavramsal ve duyuşsal olarak da eşiklik ve aradalık hali taşımaktadır. Nitekim geçici enstalasyonlar, açık alan müdahaleleri ya da katılımcı performanslar gibi formatlar, izleyiciyi sıradan deneyimin dışına çıkararak farklı bir varoluş hâline davet etmektedir. Bu mekânlar, sabit zaman-mekân yapılarının dışında işleyen, oyun, keşif ve deneyime açık ara alanlar olmaktadır. Burada özellikle oyun olgusu ve performatif temelli üretimlerde bu liminalite daha da görünür hâle gelmektedir. Oyunun sunduğu kurallar ve rolleri askıya alma potansiyeli, sanatın da sabit anlamları ve normatif gerçeklikleri geçici olarak ertelemesine benzer ve böylece ne tamamen gerçek ne tamamen kurgu olan bir deneyimler ortaya çıkmaktadır. Eşik oyunları ve deneyimleri, zaman ve mekânsal geçişlilik için uygun zaman ve fırsatları işaret ederek, *“muhtemel geleceğe yönelik, zaten geçmişte mevcut olan geçişleri yaratır ve sembol olarak”* temsil eder (Stavrıdes, 2018: 78). Bu bağlamda eşikler hem oyunun performatif hareketliliğini hem de gelecek ihtimalleri üretme kapasitesini birleştirerek birer mikro-ütopya haline dönüşür. Beklenmedik karşılaşmalar ve birliktelikler yaratan eşiklik oyunları, gelecek üzerine ümit ve ihtimaller üreten bunu yaparken farklı kimlik ile katılımlarla müzakere alanları üretir. Liminal mekânların ve eşiksellik durumlarının *“iki arada bir derede durumlar olarak”* beliren oyun eylemleri mikro-ütopik kurgulamaların başlıca araçlarından olmaktadır (Turner, 1969:95). Mekânsal bağlamda mikro ölçekli ütopik deneyim ile dönüşümler, eşik ile arada gerçekleşen mikro dönüşümlerin anlamlı farklılıklar yaratma alanlarıdır. Burada ütopya, klasik anlamda gelecekteki ideal bir toplum tahayyülü değil; şimdiki zaman içinde, mevcut yapılarla çatışmadan ya da onları tamamen yıkmadan işleyen geçici ve alternatif yaşam deneyimlerine dönüşmektedir. Liminal mekânda kurulan oyunlar ve estetik düzenlemeler, bireyleri pasif birer izleyici olmaktan çıkarıp deneyimin aktif taşıyıcıları hâline getirir.

Sanat, disiplinleri çözmeye ve iktidarın bilgi üretme rejimlerini dağıtmaya yönelik yaratıcı ve stratejik bir araç hâline gelir. Victor Turner'ın liminalite kavramı da sanatın bu geçişkenliğini derinleştirirken, liminal alanlarla, toplumsal rollerin askıya alındığı, kimliklerin belirsizleştiği, bireyin başka biçimlerde deneyim kazandığı aralıklar üretir. Sanat, bu liminal alanda çalışır ne tamamen içeridedir ne de dışarıda, bu ikilik arasında yeni bir deneyim olarak oyun stratejileri üretir. Bir deneyim alanı olan sanat içerisinde oyun, yalnızca biçimsel bir eğlence değil; maddi, bedensel, duygusal ve travmatik bir dönüştürme aracıdır. Sanat, bu yoğunluk aracılığıyla izleyicinin deneyimini dönüştürür, onu yerinden eder ve yeni bir düşünme alanı yaratır. Sanatın bu potansiyeli, mikro-ütopya kavramı altında daha görünür hâle gelir. Sanat eseri, artık bir nesne değil; insanlar arasında oluşan bir durum, bir ilişkiler ağı, bir sosyallik biçimidir. Bu sosyallik, oyun fikrinden beslenir: karşılaşmaya, belirsizliğe, ortak deneye ve birlikte kurmaya dayanır. Tüm bu düşünsel izlekte sanat, yalnızca bir temsil ya da estetik deneyim değil; mevcut olanın sınırlarında gezinen, zaman zaman onu ihlal eden, zaman zaman ondan kaçan ve her seferinde yeni bir olasılık öneren bir oyundur. Kurmaca ile gerçeklik arasında kurduğu hassas dengeyle, sanat mikro-ütopyaların taşıyıcısı ve kurucusu olur. Sanat sabit bir anlama değil; çokluğa, geçiciliğe, deneyimselliğe ve dönüşüme dayanır. Oyunun kuralları vardır ama bozulabilir; anlatılar kurulabilir ama değiştirilebilir, roller belirlenebilir ama yeniden dağıtılabilir. Bu esneklik, sanatın direniş estetiğini oluşturur ve her oyun, yeni bir ihtimali sahneye sürer; her mikro-ütopya, başka bir yaşam biçiminin tohumlarını atar. Sanat, böylece, bugünün içinde başka bir yarını düşlemenin, kurmanın ve denemenin alanı olarak varlığını sürdürür.



2.BÖLÜM

OYUN KAVRAMI VE YENİ DİL ÜRETİMİ İLE KURGUSAL METİNLER OLARAK MİKRO DENEYİMLER

2.BÖLÜM

OYUN KAVRAMI VE YENİ DİL ÜRETİMİ İLE KURGUSAL METİNLER OLARAK MİKRO DENEYİMLER

Oyun, yaşamın ve deneyimin sınırlarını esneten, kuralları yeniden tanımlayan ve anlamı çoğaltan yaratıcı bir etkinliktir. Benzer şekilde dil de, sabit bir yapı olmaktan ziyade, sürekli hareket eden, dönüştüren ve yeni anlamlar üreten bir oyun alanı gibi işler. Bu iki kavramın kesişiminde yeni dil üretimleri ortaya çıkar; dil, oyun aracılığıyla farklı katmanlara açılır, metaforlar, semboller ve çağrışımlarla zenginleşir. Kurgusal metinler ve mikro deneyimler, bu dinamik dil oyunlarının somutlaştığı alanlardır. Her metin, okuyucusuyla kurduğu etkileşimle sabit bir anlamın ötesine geçer; anlam çoğalır, değişir ve okuyucunun hayal gücüyle birlikte yeni dünyalar yaratır. Bu mikro deneyimler, küçük ölçekli ancak etkisi büyük alanlar olarak gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırları belirsizleştirir ve deneyim kavramını yeniden tanımlar. Bu bağlamda oyun ve yeni dil üretimi, sanatın ve yazının sınırlarını genişleten, okuyucuyu ve izleyiciyi aktif kılan bir süreçtir. Kurgusal metinler bu süreçte yalnızca anlatı değil, aynı zamanda deneyimlerin yer aldığı mikro-ütopyalar olarak işlev görür. Anlamın hareketliliği ve çeşitliliği, yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.

Metinlerarasılık ve disiplinlerarasılık ise farklı dil ve anlatıları birbirine bağlayarak, onları çok sesli, etkileşimli yeni anlatılara dönüştürür. Bu etkileşim, oyunsu bir süreç olarak, çok katmanlı anlamlar ve biçimler arasında yaratıcı geçişler sağlar. Bu noktada oyun kavramı, hem bu çok katmanlı yapının yöntemi hem de çıktısı haline gelir; yeni dil üretimlerine ve kurgusal metinlerde mikro deneyimlerin oluşmasına olanak tanır. Sanat üretiminde ise bu oyunsu etkileşim, daha derinlikli anlatıların kurulmasını mümkün kılar. Kolaj, montaj ve benzeri disiplinlerarası yöntemlerle farklı metinler, görseller ve anlatılar bir araya getirilir; aralarındaki sınırlar bulanıklaştırılarak yeni ilişkiler kurulur. Böylece sanat, yalnızca kendi içinde değil; aynı zamanda dil, kültür ve deneyim arasındaki çoklu bağlantıları oyunlaştırarak yeniden üretir.

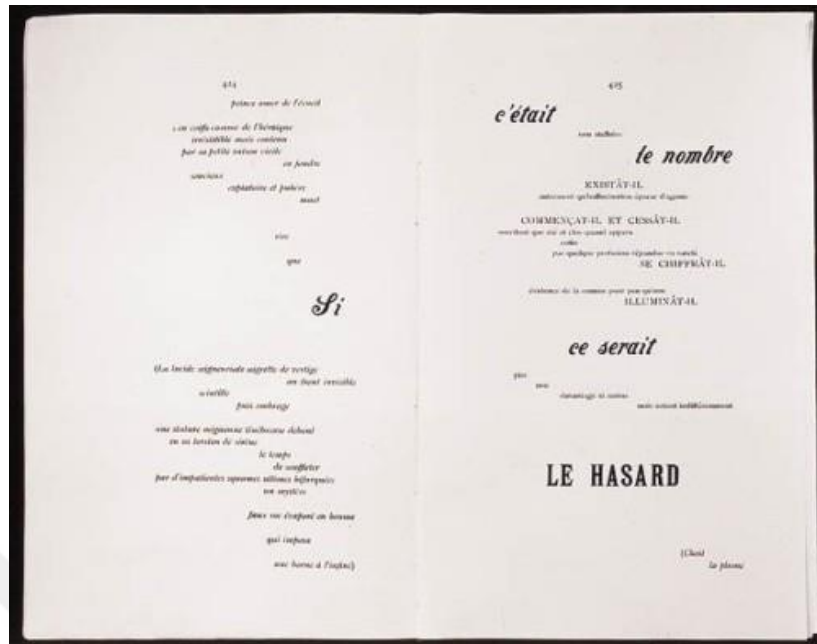
Metinlerarasılık kuramının ve disiplinlerarası dil, gösterge ve teknik alışverişlerinin özellikle günümüz sanat ile yazınsal üretimlerindeki rolü alternatif söylemlerin nitelik ile teknik çözümlemesinde önemli roller oynadığı görülmektedir. Dolayısıyla "çokanlamlılık", "çokseslilik" nitelikleriyle beliren bu ilişkisel yeni ağ: "*Çokanlamlılık göstergebilimsel birçok değerliliğin farklı gösterge- bilimsel dizgelere aitliğin bir sonucu olarak*" ortaya çıkmaktadır (Aktulum, 2000: 42). Dil çok katmanlı biçimde yeniden üretim aracı olarak metinsel ve görsel verileri yan yana ekleyen, alıntılardıklarına yeni bağlamlar içerisinde dönüşüme sokmaktadır. Metinlerarası ilişkiler ve disiplinlerarası dil alışverişleri, günümüz sanat ve yazınsal üretimlerinde yeni, çokanlamlı ve çoksesli söylemlerin doğmasını sağlamaktadır. Kristeva'nın tanımladığı üzere her metin, başka metinlerin iç içe geçtiği ve dönüşüme uğradığı bir alıntılar mozaikidir (Kristeva, 1969, akt. Aktulum, 2000). Bu durum, dilin görsel ve metinsel verileri bir araya getirip yeni bağlamlarda yeniden yapılandırmasına olanak verir. Bu çok katmanlı dil zenginliği hem kültürel hem sanatsal yaratım süreçlerine yeni deneyim ve imgesel olanaklar kazandırmaktadır. Umberto Eco da dilin kişisel ve kültürel deneyimlerin etkileşiminden oluşan dinamik ve oyunsu bir yapıya sahip olduğunu belirtir; bu yapının, dilin anlam üretme süreçlerinde diyalektik ve çokanlamlı bir işleyişe sahip olduğunu vurgular (Eco, 2016: 65-66).³

Dil, insan zihninde düşünme ve dünyayı algılama, adlandırma biçimlerinden biri olarak kendine özgü yapısal sistemleriyle dünyayı kavrayış biçimlerimizi etkilemektedir. Dil hakkında ve onun ortaya çıkışı noktasındaki konuşma dili insanın düşünsel, zihinsel imgelemler ile hayal kurabilmek gibi yaşam ilişkilerini belirli ölçülerde şekillendirmektedir. Sanat olanla olamayan arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran ve sanatın alternatif yaratım oyunları ile beraber yenilikçi durumlar, alternatif oluşumlar

³ Julia Kristeva'nın metinlerarasılık kavramı, her metnin aslında başka metinlerin alıntılarından ve dönüşümlerinden oluşan bir mozaik olduğunu vurgular; bu sayede anlamın sabit değil, sürekli değişen ve yeniden yorumlanan bir yapıda olduğunu ortaya koyar. Benzer şekilde Umberto Eco'nun Açık Yapıt kavramı, sanat eserlerini kapalı ve kesin anlamlara sahip olmaktan ziyade, çok katmanlı, çoksesli ve yorumlara açık yapılar olarak ele alır. Eco'ya göre, sanat eseri ile izleyici arasındaki etkileşim dinamik bir diyalektik süreçtir; anlam, izleyicinin deneyimi ve yorumu ile sürekli yeniden üretilir. Böylece hem dil hem de sanat, tek bir doğru anlamdan çok, olası birçok anlamın bir arada var olduğu, açık ve esnek bir yapıya sahip olur.

üzerinden gelecek üzerine mikro-ütopyalar kurgulamasına olanak tanımaktadır. Farklı dil ve dil oyunlarının yaratım gücü, sanatı göstergeler dünyanın temsili deneyiminden çıkararak toplumsal ve gündelik olana yakınlaştıran yeni birliktelikler ve değiş tokuş deneyimleri üretmektedir. Sanat ile sanat olmayanın sınırlarında yeni dil arayışları, gündelik ve toplumsal olanın deneyime açıldığı pratiklerle mümkün olur. Farklı göstergeler, semboller, mekân ve zaman unsurlarının bir araya gelmesiyle, sanat-olmayan, kurgu-gerçeklik ve içerisi-dışarısı gibi deneyim sınırlarında yeni oluşumlar ve oyunsu hareketlilik ortaya çıkarmaktadır. Böyle bir ortamda sanat, yazı ve dil yalnızca nesneler olmaktan çıkar; oyunlar ve yeni özgürlük alanları açan, özgün söylemler yaratan pratiklere dönüşür. Mallarme'nin yazınsal deneyimi ise, beden ve dilin görsel ve deneyimsel bir oyun haline gelerek, bu mikro özgürlük alanlarını ortaya çıkarması bakımından önemlidir.

Mallarme'nin yazınsal dünyasında dil, sadece bir anlatım aracı değil, aynı zamanda oyun oynayan, hareketli ve görsel bir metin olarak karşımıza çıkar. Şiirler burada görsel nesnelere dönüşürken, harfler ve sözcükler okuyucuyla birlikte hem gerçekçi hem de hayali bir boyut yaratır; yani yeni bir mikro-ütopya inşa etmektedir. Bu metin, kurmaca ile gerçeklik arasında gidip gelirken, okuyucunun hayal gücünü ve zihinsel canlandırma yetisini aktif hale getirir. Elaine Scarry'nin "Kitapla Hayal Etmek" kitabında belirttiği gibi, yazınsal metinler yalnızca taklit eden değil, aynı zamanda estetik bir deneyim yaratan, hareketli düşünce biçimleri üretir. Scarry'ye göre hayal etmek, sadece zihinsel bir eylem değil, algısal bir taklit olarak bedensel bir çaba içerir; bu da yazının gerçek dünyadaki deneyimleri taklit ederek okuyucunun zihninde imgeler yaratmasını sağlar (Scarry, 2020: 14-15).



Resim 2: Stephane Mallarme'nin 1897 tarihli "Zar Atımı Asla Şansı Ortadan Kaldırmayacak" adlı eserin 1897 baskısından iki sayfa, rastlantı ve olasılık kavramlarını sorgulayan önemli bir modernist metindir

Şiir ve düzyazı gibi türler, bu "gecikmeli" ve "taklit algılamayla" estetik deneyimler yaratır. Mallarme'nin şiirleri de boşluk, sessizlik ve düşsel varlıkları betimleyerek okuyucunun zihninde canlı ve görselle yakın bir imgesel alan oluşturur (Scarry, 2020: 14-15). Bu şiirlerde kelimeler genellikle suskun ve anlamları kapalıdır; kelimelerin anlamlandırılması neredeyse mümkün değildir çünkü kelimeler bir anlamı ya da düzenli bir sistemi temsil etmekten çok, kendi içlerinde sessiz ve kapalı yeni bir dil yaratırlar. Taklit, yazınsal ve görsel dünyada, göstergeler aracılığıyla yeni anlamlar üreten bir yapma hali olarak ortaya çıkmaktadır. Okuma eylemi, gerçeklikten farklı paralel dünyalar yaratma ve bu dünyaların gerçeklik içine girdiğini hayal etme süreci olarak düşünülebilir (Piglia, 2018: 10). Sanatsal pratikler de bu oyunlu yapı aracılığıyla farklı dil ve yöntemler geliştirerek alternatif toplumsal söylemler ve estetik deneyimler yaratır; böylece mikro-ütopya işlevi görürler. Mallarme'nin şiirleri ise birer söz kolajı olarak, "orijinallik yalanından arındırılmış" yeni görsel metinlere dönüşür. Bu kolajlar,

seçme ve bağlama dayalı bir okuma egzersizi gibi, okuru pasif olmaktan çıkarıp eşit bir katılımcıya dönüştürür. Bu süreç, tesadüfi ve rastlantısal yaratım imkanlarını kullanarak, parçaları birleştirip yeni bütünler kurar ve yeniden parçalar. Böylece sanat, oyun ve dilin birleştiği bir alan olarak yeni mikro deneyimler yaratır. Stephane Mallarme'nin şiirsel evreni, anlamın sabitliğine karşı bir oyun stratejisi geliştirir ve sözcükler ses olur, boşluk anlam kazanır, anlam ise kayarak çoğalır. Burada rastlantısallık olgusu da bu oyunsu eylemi özgürce sürdüren bir yaratım jesti olarak belirlemektedir. Yazarın kullandığı teknik ve yöntemlerle metinlerarası bir dil inşa ettiğini söylemek doğru olacaktır. Nitekim metinlerarası bağlantılarla okuru devreye sokan ve okurun aktif biçimde rol aldığı yeni yazınsal bir dil üreten Mallarme'nin şiirinde okurun belleğinde yeniden canlanan metinler ortaya çıkmaktadır. Okur kimliğinin bu yöntem ve tekniklerle değiştirildiği, yeni dil oluşturma ile yazınsal mekânı deneyimsel olarak ilişkişel kılan bu stratejiler metni ve şiiri bir izlek ya da okunan nesne olmaktan çıkarmaktadır. Okurun keşifçi, bir bulmaca çözücüsü olarak atandığı bu yeni yazınsal düzlemde, yazı, şiir ya da okuma pratiği gramer ve yazının sisteminden çıkmaktadır.

Sanat, sadece estetik bir ifade biçimi olmayıp, sarsıcı, yenilikçi ve yıkıcı pratiklerle düzeni bozarak yeni formlar ve söylemler yaratır. Bu süreçte, sanatsal üretim hem içerik hem de biçimsel veriler geliştirir; böylece biçim ile dil arasında özgün bir düşünme alanı ortaya çıkar. Henri Focillon, biçimi durağan bir yapı olarak değil, yaşayan, dönüşen ve sürekli hareket halindeki formlar olarak görür. Ona göre sanat, varoluşuyla yaşama bağlı biçimler yaratır ve bu biçimler çeşitli roller üstlenir. Yaşama yön veren bu biçimler, düzen ve evrenin metaforu olurken, sanatın zamanla olan ilişkisi yaşamı da biçimlendirmektedir.⁴ Focillon, sanat eserinin biçimlerle evrensel tanıklıklar ve yönelimler yaratan ilişkişel bir yapı olduğunu belirtir: “*Sanat eseri zamanın hareketliliğine dalar ve ebediyete aittir. Yerel, bireysel ve evrensel tanıktır. Üzerindeki anlamlar üzerinde egemenlik kurar; tarihi, insanı ve dünyayı örnekleyerek tarihe başka hiçbir şeye indirgenemeyen bir düzen getirir*” (Focillon, 2015: 10). Her biçim, kendinden önce gelen biçimlerin izlerini taşır ve aynı zamanda yeni anlamlar üretmeye

⁴ Henri Focillon, *Biçimlerin Yaşamı* adlı eserinde biçim kavramını statik bir yapı olarak değil, yaşayan ve sürekli dönüşen formlar olarak tanımlar. Sanatın, yaşamı biçimlendiren ve ona anlam veren dinamik bir süreç olduğunu vurgular (Focillon, 2015).

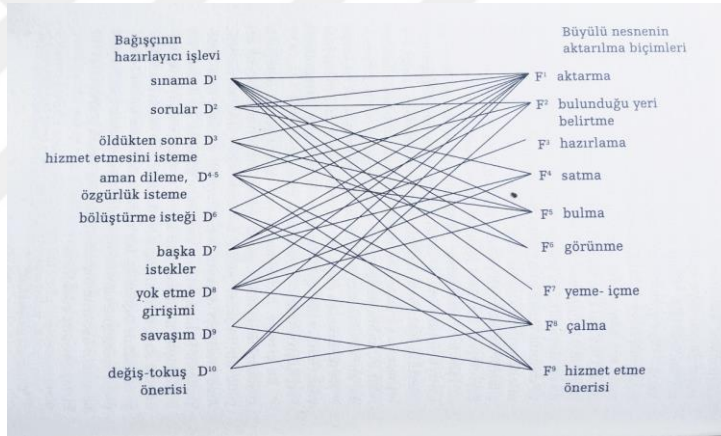
açıktır. Bu anlayış, biçimi sadece bir araç değil, bağımsız bir dil olarak konumlandırır ve nokta, dil oyunları, görsel düşünme ile yazınsal düzlemi biçimlere taşımaktadır. Harfler birer gösterge olmasıyla beraber biçimsel rolleriyle sanatın görsel metnine dahil edilerek, yeni anlamlar kazanır ve bağlamın yönünü değiştirirler. Gösterge, temel olarak bir şeyi işaret eder ve anlam yükler; ancak biçim haline geldiğinde, kendi içinde yeni anlamlar yaratma ve kendine özgü bir içerik arayışı içine girer. Böylece, sözel yapılar parçalanıp yeniden düzenlenerek taze ve canlı bir anlam dünyası ortaya çıkarmaktadır. Sanat biçimler üretirken yeni anlatılar ve anlamlarla çoğalan ilişkisel bir süreci, farklı dil ve göstergeler üzerinden alıntılarla çok sesli oyun deneyimlerine dönüştürmektedir. Biçimler birer sanat eseri olmakla birlikte izleyiciyle birlikte hareket eden onu farklı rol ve kimlikler üzerinden alternatif yorum ve bakış açılarına yöneltecek olan bit potansiyel peşindedir. Bu bağlamda sanat yeni dil üretimlerinin arayışıyla sanat nesnesi ve sanat olma sınırlarını bozan ve yeniden inşa eden yeni oyunlar kurarak mikro ütöpik durumlar yaratmaktadır. Sanatın biçimlerle kurduğu bu dinamik ve anlam üreten süreç, dilin yalnızca sözel bir ifade aracı olmanın ötesine geçerek görsel ve kavramsal yapılarla bütünleşmesini de mümkün kılmaktadır.

Dil üretimi konusu yalnızca sözel bir edim olmayarak, görsel biçim üretimlerinin dil oyunlarına dahil edilen yeni bir ifade aracı haline gelmektedir. Özellikle gelecek ihtimalleri üzerine düşünen ve zihinsel ile düşünsel süreci betimleme üzerine yeni stratejiler oluşturan dil konusu sanatın başlıca söylemi olmaktadır. Görsel ve anlatı düzlemi arasındaki ilişki, biçimsel bir oluşum olmakla birlikte düşünsel bir sürecin taşıyıcısı ilişkisel bir bütün yapı oluşturmaktadır. Vladimir Propp bu görsel ve kavramsal ilişkiyi kurmaca evrenin dili masal olgusunu biçimsel bir yapıya dönüştürerek tasarlamaktadır. Borges dil oyunları ve alternatif okuma biçimleriyle felsefenin dahi fantastik bir edebiyat gibi okunabileceğini söyleyerek şöyle yazar; *“bir şeyi yanlış yere koyarak ve bilerek bir hata yaparak ya da okuma eyleminin kendisinde yaratılan bir etkiyle onu kurmacaya dönüştürebiliriz”* (Pıglia, 2018: 28).

Vladimir Propp’un “Masalın Biçimbilimi” ise yapısal tekrarları analiz ederek, anlatının sabit formlarını çözümler. Ancak bu çözümler aynı zamanda, biçimin nasıl esnetilebileceğini, nasıl altüst edilebileceğini gösteren bir anahtar da sunar. Propp’un

işlevler dizisi, sanatçının ya da yazarın oyun alanına dönüşür: bu sabit yapılar dönüştürülerek yeni anlatılar, yeni oyunlar kurulabilir. Her biçim, başka bir biçimle karşılaşarak çoğalır.

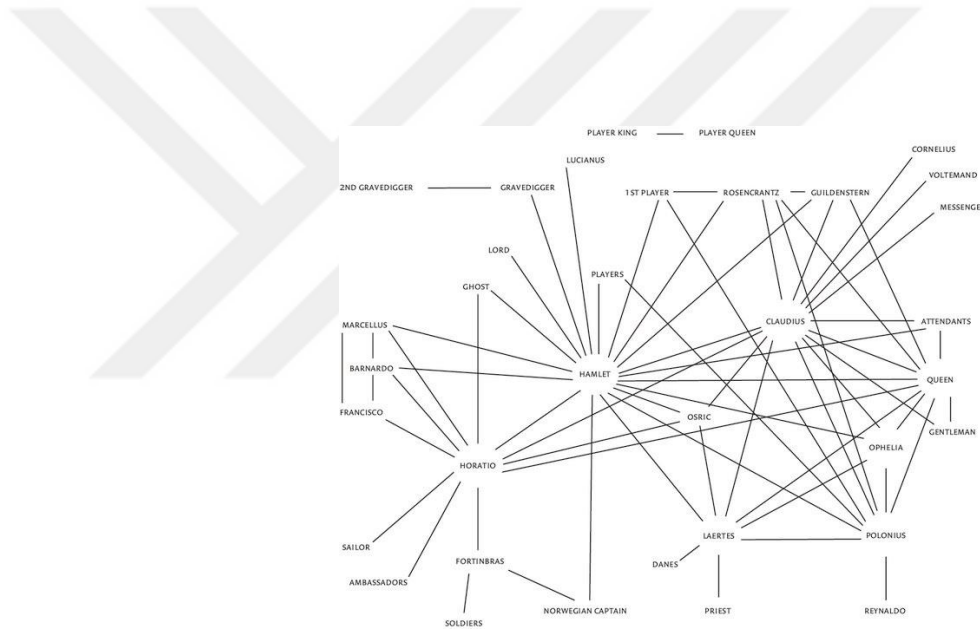
1. Aileden biri evden uzaklaşır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi β) 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Tanımı: yasaklama, simgesi γ) 3. Yasak çiğnenir. (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ) 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ) 5. Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ) 6. Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener. (Tanımı: aldatma, simgesi η) 7. Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur. (Tanımı: suça katılma, simgesi θ) 8. Saldırgan aileden birine zarar verir. (Tanımı: kötülük, simgesi A) (Propp, 2024: 49-93).



Resim 3: Propp, V. (2024). Masalın biçimbilimi Kitabından, Yapısal Çözümler (Kitaptan alınmıştır)

Vladimir Propp'un halk masallarını sabit yapı dizileriyle çözümlerken geliştirdiği biçimbilimsel yaklaşım, edebî metinleri bireysel ifade alanları olarak değil, işlevsel düzenekler olarak ele almanın öncüsü sayılır. Bu geleneği daha da ileri taşıyan Franco Moretti, *Edebî Teoriye Soyut Modeller* adlı çalışmasında, edebiyat tarihini tekil metinler üzerinden değil, geniş ölçekli yapısal eğilimler aracılığıyla kavramayı önerir. Moretti'nin "uzak okuma" stratejisi de tıpkı Propp gibi, metnin bireysel anlam

katmanlarını arka plana atar; anlatıları grafikler, haritalar ve ağaç şemalarıyla temsil ederek, onları veriye indirgenebilir soyut yapılar şeklinde yeniden kurar. Propp'ta olduğu gibi Moretti'de de amaç, içerikten çok, yeniden üretilebilir, karşılaştırılabilir ve değişimleri izlenebilir yapılar sunmaktır. Bu yönüyle Moretti'nin yaklaşımı, Propp'un modelini çağdaş yöntemlerle güncellemekle kalmaz; aynı zamanda edebiyat kuramının soyutlama yetisini disiplinlerarası bir düzleme taşır. Moretti açısından edebî biçimler ve harita oluşumları, *“analizler için metin hazırlamanın en iyi”* yollarından biridir; çünkü bu yöntem, biçimlerin oluşumunu mekâna yerleştirerek, onları soyutlar ve *“haritalar gibi yeni, yapay bir nesne”* yaratır (Moretti, 2006: 59).



Resim 4: Franco Moretti, Canon/Archive başlıklı söyleşi sırasında, Ağ Teorisi, Konu Analizi. Edebiyat Laboratuvarı, Stanford Üniversitesi. 2011

Edebî metinleri kartografik ve biçimsel yöntemlerle inceleyen yaklaşımlar, okuyucuya alternatif anlamlar sunan, oyunlu ve alegorik yapılar. Moretti'ye göre yazınsal uzam yalnızca mecaz değil, aynı zamanda mekânsal bir gerçekliğe sahiptir ve dil oyunları aracılığıyla görsel metinlere dönüşebilir. Moretti, edebiyat tarihini biyolojik evrime benzetir; nasıl türler zamanla çeşitlenir ya da yok olursa, edebî biçimler de bu şekilde evrilir. Bu süreci temsil etmek için “ağaç” metaforunu kullanır. Dalların

ayrılması, biçimlerin coğrafi olarak farklılaşmasına işaret eder ve bu metafor, edebiyat tarihini görselleştirmek için işlevsel bir araç haline gelir (Moretti, 2021: 49, 62).

Tüm bu yaklaşımlar, sanatın yalnızca nesne sunmakla kalmayıp; dil ve oyun aracılığıyla yeni deneyim ve anlam alanları yarattığını gösterir. Sanat üretiminde dil, bir iletişim aracından çıkarak yaratıcı ve oynusu bir eyleme dönüşür. Bu sayede izleyici, pasif bir gözlemciden aktif bir anlam üreticisine dönüşür. Sanatın bu dili ve oyunu, farklılıkların görünür olmasını sağlar, mikro-ütopyaların kurulmasına olanak tanır ve dünyayı yeniden düşlemenin yollarını açar. Böylece sanat, dilin sınırlarını zorlayan ve oynanabilir kılan bir alan olarak, bireysel ve toplumsal dönüşümün öncüsü haline gelir.

2.1.Kusurlu Dilin Mikro-Ütopyası: Oyun, Yaratıcılık ve Anlamanın Bozulduğu Dünya

Dil ve toplumsal bağlamda kusur, eksiklik hata veya toplumsal ile düzen içerisinde beklenmedik bir durum, ötekiliğin özelliği olarak dışarıda kalmanın kavramsal boyutu olmaktadır. Kusurlu olanın toplumsal ve dil sisteminde yeri olmazken, normlardan sapmanın, düzeltilmesi gereken bir durum ya da bir yap bozun uyumsuz parçası gibi yerine oturmayan bir öge olarak ele alınmaktadır. Ancak yine de kusurun potansiyeli, eksiklik ile yaratıcılığın sınırlarındaki bir yaratım gücü ile toplumsal yapıların yeniden okunarak kusurlu ile dışarıda kalanın dilinin de şekillendirdiği noktalar öne çıkmaktadır. Özellikle dile özgü bir kavramsal yapı olan kusur ile hata olguları, bozulmanın ya da yanlışlığın farklılıklarıyla ortaya çıkan alternatif bir gücün temsili olarak yenilikçi bakışı geliştirmektedir. Dilsel bağlamda kusurda olduğu gibi dışarıda kalanın yapısal bozumu, yanlış anlaşılan, kullanılan kelimelerin anlam dışı kalarak, belirli bir düzleme ait olamaması daha derin seviyelerdeki yenilikleri ortaya çıkarmaktadır. Dilin ve toplumsal yapının kusurlu yapısı, anlamanın ve kimliğin sürekli değişen ve akışkan bir yapıya sahip olduğunun göstergesi olarak çeşitlilik yaratmaktadır. Dilin çok yönlü yapısı, toplumsal katmanlarla kurduğu ortaklıklar kadar, bölücü ve kusurlu taraflarıyla da şekillenir. Toplumsal bağlamda “kusur”, yerleşik normlara, kurallara ve ideolojilere uymayan birey ya da

grupları temsil eder. Dil, hem bir iletişim ve tanımlama aracı olarak toplum içinde işlev görür, hem de metaforik düzeyde bireysel ve gündelik olanla kusurlu yapılar arasında bağ kurar. Bu bağlamda dil, birleştirici olduğu kadar, aynı anda dışlayıcı ve ayırıştırıcı bir güç haline gelir. Toplumun beklentilerine uymayan farklılıklar, dil aracılığıyla “eksik” ya da “kusurlu” olarak etiketlenir. Bu dışlayıcı söylem biçimi tarihsel olarak da çeşitli sanat ve edebiyat eserlerinde eleştirel biçimde karşılık bulmuştur. François Rabelais’nin *Gargantua ve Pantagruel* adlı eseri, yalnızca grotesk bedenın şatafatlı ve abartılı sunumunu değil, aynı zamanda bu tür normatif ve dışlayıcı düzenlere karşı geliştirilen bir kahkaha kültürünü temsil etmektedir.

Gargantua yalnızca karşıtlıkları ve ötekiliği temsil eden bir karakter değil; aynı zamanda bedensel hazların, gücün, kabalığın ve bolluğun coşkulu bir kutlaması, kusurun ise ironik bir güzellemesidir. Bu bağlamda grotesk beden ile kusurlu aktarımın birleştiği Gargantua, sınırları ihlal eden yapısıyla düzen içinde mikro çatlaklar oluşturur ve kolektif deneyimi ötekinin anlatısı üzerinden yeniden kurar. Rabelais’nin Gargantuası, karnavalesk ve çok sesli yapısının bedensel tezahürü olarak Ortaçağ’ın grotesk beden anlayışıyla kutsal olanın karşısında sıradan olanı yüceltirken, modern kültürde bu figürün izini Charles Baudelaire sürmektedir. Baudelaire, “Modern Hayatın Kahramanları” olarak adlandırdığı figürlerde, devasa kentin yeraltına musallat olmuş köksüz hayatlara —caniler, fahişeler, yoksullar— dair manzaraları betimleyerek Paris’in kötülen ama aynı zamanda şiirsel bir çeşitlilik kaynağı olan yüzünü görünür kılar (Baudelaire, 2007: 12). Böylece Charles Baudelaire’in modern hayatın Gargantuası olarak tanımladığı kahraman figürleri, kent estetiğinin çelişkili ve çok katmanlı doğasını yansıtır:

“Paçavracı (chiffonnier), yosma, kapatma, courtesan, lezbiyen, haydut (criminal), komplocu, kumarbaz, sihirbaz, hokkabaz, akrobat (saltimbanque), dilenci... Kenar mahallelerin, aşağı mahallelerin, yeraltının berduşları, avareleri, aylakları, serkeşleri, çapulcuları... Onlar Baudelaire’in kalabalıklardan ayıkladığı yakınları olmakla kalmazlar, ona yaşadığı zamanı ve mekânı sezdirirler. Kendini ve şiirini onlarda arar ve bulur. Onlar destinanın kahramanları, Kötülüğün Çiçekleri’dir” (Baudelaire, 2007: 11).

Gargantua utanç eşiğinde dururken onu “etkin kılan şey, bir tür kolektif” etkiyi de bir büyü bozan olarak yıkmaktadır. (Hyde, 2019: 344). Toplumsal sınırların keskin

çizgilerini utanç algısını vurgulayarak aşındıran Gargantua, “Hermes’in giydiğini söylediği utanmazlık pelerini” kolektif sınırları yıkmak için kullanmaktadır (Hyde, 2019: 345). Gargantua, hilekâr figürünün taşıdığı yaratıcı ve yıkıcı potansiyel aracılığıyla, yaşamın dışlayıcı ve kurallarla şekillenmiş yapısını oyun yoluyla sekteye uğratmaktadır. Hilekâr, toplumsal normları ve yerleşik düzeni yalnızca sorgulamakla kalmaz; onları geçici olarak askıya alarak alternatif eylem ve düşünme biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlar. Bu figür, sınırların bulanıklaştığı, kutsal ve dokunulmaz kabul edilen yapıların dönüştüğü bir eşiği temsil etmektedir. Gargantua’nın anlatı yapısında, hilekârın bu sınır ihlali, kurmaca ve metafor düzeyinde işlenir; anlatı boyunca yerleşik olanın istikrarsızlaştırılması, oyunsu bir tarzla yeniden anlamlandırılır. Böylece Gargantua, düzeni bozan ama aynı zamanda yeni olasılıkları mümkün kılan bir eylemin öznesine dönüşür. Bu yönüyle hilekâr, yapıyı yalnızca bozmaz; aynı zamanda onu yeniden düşünebilmenin yollarını açmaktadır.⁵

İroniyle dolu eser, uyumsuzluk olgusunu bir tür deneyim olarak alırken bunu mizahın ve gülünç olanın akılcı ve karşıt görüş beyan eden özgürlükçü tavrından almaktadır. Mizah kendi içerisinde barındırdığı “*oyun, çatışma, kararsızlık, yatkınlık*” gibi diyalektik güçleriyle, “*uyuşmayan yönlerin çatışmasından*” alternatif yeni bir güç oluşturmaktadır (Eagleton, 2022: 69). Uyumsuzluğun, kusurun ve ötekilik ilişkilerinin tutarsız duruşundan beslenerek potansiyel bir güç inşa eden Gargantua, mizahi dilin gücüyle “*geçici bir anlamın rayından çıkması olarak, düzenli düşünme süreçlerinin bozulmasını veya yasaların veya sözleşmelerin ihlalini*” sağlamaktadır (Eagleton, 2022: 70). İroninin katmanlı diliyle örülmüş bu eser, uyumsuzluğu bir rahatsızlık değil, deneyimlenebilir bir düşünsel zemin olarak ele alınmaktadır. Mizah, bu bağlamda yalnızca eğlence unsuru değil; aklın eleştirel potansiyelini, karşıt fikirlerin özgürleştirici etkisini ve düşünsel bir direnç alanını ifade etmektedir. Oyun, çatışma, kararsızlık ve belirsizlik gibi diyalektik unsurlar, mizahın yapısında içkin olarak yer alır ve bu öğeler aracılığıyla “*uyuşmayan yönlerin çatışmasından*” yeni ve dönüştürücü bir güç ortaya çıkmaktadır (Eagleton, 2022: 69). Gargantua, kusurdan, uyumsuzluktan ve ötekilikten

⁵ Hilekâr figürü, Lewis Hyde’in Hilekârın Marifeti Bu Dünya Yıkıcı İmgelem Kültürü Nasıl Yarattı adlı çalışmasında detaylandırılmıştır. Hyde, bu figürü sınırları aşan, düzenin kutsal kabul ettiği yapıları esneten ve yapının koruyucu büyüsünü bozan bir varlık olarak ele alır.

beslenerek, mizahi dilin yaratıcı potansiyeliyle anlamı geçici olarak sekteye uğratan ve rayından çıkaran kural dışı bir oyun dili sergiler. Bu oyun dili aracılığıyla, kusurlu ve bozuk yapısını mizahla bütünleştiren Gargantua, mevcut düzenin sınırlarını hem görünür kılar hem de bu sınırları aşmaya yönelik imkânlar önerir.



Resim 5: Gargantua Notr Dame Kilisesi’nin tepesine çıkarak halkın üzerine işediği sahne resmedilmiştir, Gargantua ve Pantagruel için Gustave Doré tarafından hazırlanmış illüstrasyon, Ağaç Baskı, Orijinal baskıların boyutları genellikle 30 x 25 cm ile 50 x 40 cm arasında değişmektedir, 1854

Gargantua Paris’e gider ve burada Notr Dame Kilisesi’nin tepesine çıkarak halktan kaçmak, dinlenmek isterken halkın çevresini sardığını ve onu dikizleyerek kalabalık oluşturduğunu görür. Bunun üzerine hikâyeye gülmenin, ironik biçimde komedi unsurlarının girdiği olay gerçekleşmektedir. Gargantua peşine düşen insanlara karşılık “*sanırım bu serseriler beni karşılamalarına teşekkür etmemi, kendilerine bir armağan vermemi istiyorlar*” diyerek şarap göndermesi yapar ve halkın üzerine işlemeye başlar (Rabelais, 2020: 81). Bunun üzerine anlatıdaki ironik ve grotesk tavırla

çiş yağmuru betimlemesi yapılarak, abartı biçimde orada bulunan iki yüz altmış bin dört yüz on sekiz kişinin boğulduğu iddia edilmektedir. Rabelais anlatımı ironik kelime oyunları ile süsleyerek, “*Paris şehrinin etimolojisini gülerekten, şakacıktan anlamına gelen ‘par-ris’ten*” türetirken şu şekilde yazmaktadır:

“Bu çiş sağanağından tabana kuvvet kaçıp kurtulanlar oldu, bunlar kan ter içinde öksüre aksıra, soluk soluğa üniversite yokuşunun en yukarisına varınca, kimi öfkeyle, kimi şakacıktan (par is) söğüp saymaya başladılar: ‘Abaru abari! Tanrı korusun bizleri. Bir güzel yıkandık şakacıktan.’ Böylece şehrin adı Paris oldu” (Rabelais, 2020: 83).

Bahtin’e göre halkın gülme halinde iç içe geçtiği ve halk kültürünün tezahürleri olarak ifade ettiği üç durumda gelişen mizahi biçimler bulunmaktadır. Bunlardan ilki “Ritüel gösteriler” olarak, karnavallar, pazar yeri eğlenceleridir. İnsanın kültürel gelişiminin erken dönemlerinde dahi bulunan ritüeller, karnaval ve dini şöenler, bayramlar bireyin en özgür hali olarak ortaya çıkan yeni bir topluluk halinin birer tezahürü olmaktadır. Ancak gülmenin ve eğlencenin ön plana çıktığı bu özgür ruhlu atmosferde insanlar gündelik yasalardan sıyrılarak ciddiyet, resmiyet taşıyan normlardan ayrı bir tören ortamı oluşturmaktadır. Yasalara ve dine özgü bayram, kutlama ve törenlerin dışında kalan parodiler, küfür veya müstehcen içerikler, kural dışı eylemler gibi insana özgü tüm olasılıklar bu dünya içerisinde yer almaktadır. (Bahtin, 2005:31-32). Mizah, eşikte olmanın yarattığı ötekilik deneyimiyle bağlantılı olarak, toplumsal yapılarla birey arasındaki uyumsuzluğu görünür kılar. Bu durum hem toplumsal düzenin ardındaki gizli uzlaşıları açığa çıkarır hem de bu yapıların zorunlu ya da vazgeçilmez olmadığını ima ederek onları sorgulama alanına taşımaktadır.

Bernard Suits Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya adlı eserinde, oyunun doğasını ve yaratım gücünü ironik ve mizahi bir dille ele almaktadır. Kitap kurgusal bir çerçeveye bilge ancak oyuncu ve tembel bir çekirge ile onunla konuşan karakterlerin diyalogları aracılığıyla oyun ile ütopya kavramı arasında köprü kurar. Suits, Ezop’un ünlü fablı olan “Ağustos Böceği ile Karınca” üzerinden alıntılar ve göndermelerle kurgusal yeni bir metin üretmektedir. Burada oyun olgusu artık bir boş zaman eğlencesi ya da tembelliğin sembolü olmak yerine, çalışmayı gönüllü kılan ve bir amaca ulaşmak için daha etkili ve yaratıcı yollar bulmanın aracıdır. Kuşkucu Çekirge, oyunun doğası

gereği tıpkı çalışma ve iş süreçleri gibi belli kurallara ve sistemlere bağlı olarak işlediğini, bu yönüyle hem eğlenceyi hem de çalışmayı aynı anda barındırdığını dile getirmektedir. Kuşkucu ve çekirge karakterleri arasındaki diyaloglar üzerinden mizahi ve ironik betimlemelerle dolu eleştirel yaklaşımlarda buluna anlatının bir bölümünde çekirge kuşkucuya şunları söyler:

“Sen konuyu anlamsız bir aşırılığa götürüyorsun. İki olasılıktan başka seçenek yokmuş gibi konuşuyorsun; ya salt çalışmaya adanmış ya da salt oynamaya adanmış bir yaşam. Oysa çoğumuz emeğimizin değerli olduğunun farkındayız; çünkü bize oynama olanağı sağlıyor ve sanki çalışma için harcanan emek ile oyun verimi arasında bir tür denge arayışındayız. İnsanlar tümüyle çekirge ya da tümüyle karınca değiller ve olmak da istemiyorlar, bunların ikisinin bir karışımını yeğliyorlar” (Suits, 2012: 18).

Oscar Wilde “çalışmak, daha iyi bir meşgalesi olmayanların sığınağıdır” derken adeta oyun ve eğlencenin baş rolü çekirgenin betimlemesini yapmaktadır (Bregman, 2021: 151). Çalışmak ve serbest zaman ikiliği her ne kadar oyunun boş zaman eğlencesi olduğu bilgisini üretse de aslında yaşamın çalışma ve emek gücüne bağlı sisteminin üretimi olmaktadır. Nitekim çekirgenin dünyasında karınca çalışmayı tercih ederken boş zamanın bekçisi kendisi ise oyuncu, ütöpik bir figürü temsil etmektedir. Tembellik, bu metinlerde oyunsu ve yaratıcı bir karşı duruşla yaşamı yeniden yorumlamaktadır. Çalışma ve sistemin dışında kalan bu iki karakter (Gargantua ve Kuşkucu Çekirge), toplumun ve yapının dışında kusurlu kabul edilen ancak kenarda ya da arada kalan figürler değillerdir. Nitekim her iki karakter de ciddiye alınan, dinlenen, izlenen veya Gargantua gibi kusurlu olmasına karşın her yaptığına ses çıkarılamayan mikro-ütopya karakterleri olmaktadır. Söz konusu kusur ya da tembellik hali bir oyunun tasarımındaki iş haline vurgu yapan, hayal gücünün ve yaratım halinin bilinen sınırların dışında ve tercihen gerçekleştiği yeni bir dünya, mikro-ütopya tasarısıdır. Bu tercih hali tembelliğin sessiz ve pasif direnişçisi, Melville’in Kâtip Bartleby karakteri olmaktadır. Gargantua’nın tembellik övgüsü Çekirge’de olduğu gibi Kâtip Bartleby karakteri de oyun ve ütopya kavramları etrafında dönen bir tür direnç estetiği kurmaktadır. Tüm bu anlatılar aslen üretkenliğe, işe zorunluluk ve sitemin içerisinde olma biçimi ile beklentilerine karşı duran mizahi ve oyunsu düşünce pratikleri geliştirmektedir. Gargantua’nın zamanı keyfi ve boş vakit olarak gören tembellik algısı,

kurumsal baskılardan, zorunlu iş ve görevlerden sıkılan dev ancak bir çocuk örgüsündeki karakteriyle, tembellik kavramını özgür ve bireysel gelişim biçimleriyle yüceltir. Bu bağlamda Melville'in karakteri Kâtip Bartleby de ünlü "Yapmamayı tercih ederim" cümlesiyle, sistemin içerisinde tercihe dayalı bir ütopya fikri geliştirerek, kusurlu, ayrıksı ancak bir kahraman rolü edinmektedir (Melville, 2019: 24). Kâtip Bartleby tembel ya da boş vakit geçiren bir karakter olmak bir yana, çalışan bir figür olarak yaşama dahil olurken aslında oyunun kurallı özgürlük betimlemelerine uyan toplumsal esaretlerden kurtulmuş geçici yarı-eylemsizlik halini benimser.

Kusurun toplumsal ve dilsel potansiyeli, eksikliklerden ziyade yapı ya da sistemin dışına çıkmanın, alternatif bazı yeni yollar ve anlamlar üretmenin oyunu ve yaratı gücü olmaktadır. Dilsel ve toplumsal kusurlar, normların sorgulanarak yeniden kurulması, çeşitlilik arz eden bir düşünsel süreci, anlamın kayması ya da toplumsal yapının dışına çıkılması gibi hareketlerle deneyimlenmektedir. Bu bağlamda toplumsal kimliklerle role girme ve rol alma politikalarını sanatsal jestlerle yeni oyunlara dönüştüren kusur hali, sanat oyununda birer çeşitlilik dili olarak yer almaktadır. Dolayısıyla hem eleştirel hem de yaratıcı potansiyeller olarak dilsel ve toplumsal kusur, yeni bir dil üretimi ile alternatif iletişim biçimleri üretirken, mikro-ütöfik fikirli bir dünya yaratmaya yönelik deneylere, üretimlere kapı aralamaktadır. Bunun yanı sıra sanatçıların, dilin anlam kamalarını, yanlış anlaşılma ve eksik aralılarını bularak mikro deneyimsel anlatılara dönüştürmektedir. Bozuk dil, toplumsal yapının ne kadar kırılgan olduğunu ve bireylerin dil aracılığıyla dünyayı nasıl yeniden inşa edebileceğini göstermektedir.

Bozulmanın, eksiklik ile hatanın gücüne yönelik farklı bakış açıları geliştiren sanatın, kusurlu olanın doğasındaki potansiyel yaratıcılıkla oynarken ilişkisel yeni bir dil oluşturmaktadır. Dil, toplumsal yapılar ve kimliklerle iç içe geçmiş rol alma politikaları oluştururken, kusurlu durumlar üzerinden de tecrübe edilmesi ihtimal bir alternatif gelecek önerisinde bulunmaktadır. Dilin doğasındaki bu ikili yapı, bir şeyin bozulmasındaki işleyişi ve süreci eksikliğin potansiyel tamamlayıcılığından ve ihtimallerle dolu yaratım oyunlarından doğan mikro zaman mekân deneyimleri üretmektedir. Mükemmel ve kusursuz olanın ütöfik yapısına karşılık gelecek kusurlu

bir ötekinin deneyimi, anlamın kırılmasına ve sistem içerisinde mikro durumlar ile aralıklar yaratarak oynayan ve üreten yeni kimlikler mekanlar üretmektedir. Bu yeni dil yapısı, sanat pratiklerinde de kusurun potansiyel gücü olarak hata veren estetik bir anlam taşımaktadır. Kusur ve ilişkisel durumdaki toplumsal yapı, dil ile iletişimin yayılım gücünü ilişkisel yeni ağlar oluşturarak, hem toplumsal yapının bir parçası olan hem de direniş halindeki roller kazanarak geçirgen oyunlar kurgulamaktadır. Toplumsal olarak kural ve normları içselleştiren birey, dil aracılığıyla da bunları yeniden üretebilme ve karşısında ihtimal olgu ile durumlar geliştirecek yapılar oluşturmaktadır. Bu bağlamda toplumsal değerlerin dil aracılığıyla yeniden okunduğu ve şekillendiği bu süreçte, kusur alternatif düzlem oluşturarak mevcut yapının kırılmasına ya da sekteye uğramasına sebep olabilmektedir. Dilsel hata, bozukluk veya eksiklikler en geniş çerçevede toplumsal yapının sınırlarını ve geçirgen yapısını sorgulayan bir çeşit eleştiri biçimi oluşturmaktadır.

Kusurlu dil toplumsal yapının içerisindeki farklılıkların dili olmakla birlikte, toplumsal yapının esnekliğini öne çıkararak farklılık olgusunu çeşitlilikler halinde irdelemektedir. Sanat kusurlu olan bu yapıyı kullanırken, dilin bozulmuş formlarını ve kusurun yaratım potansiyelini, dilin gücünü ve etkisini sorgulayarak yapıları yeniden biçimlendirmektedir. Sanat farklı dillerin grameriyle beraber kuralların dışında kalan bozuk yapısının çeşitlilik oluşturan aksanlar, yanlış anlaşılmalara ve hatalarla donatılmış gücünü bir tür özgürleştirme aracı olarak ele almaktadır. Toplumsal yapılar ve rollere bölünmüş kimliklerde olduğu gibi dil de her zaman kusurlu, eksik ve kırılgan bir yapı inşa etmektedir. Bu bağlamda kusurlu olmak ve hata sisteme ait ve onu oluşturan yapısal parçalar olarak toplumsal sistemin birer yap-boz tamamlayıcısı olmaktadır. Aynı zamanda ait olduğu sistemi mikro deneyimlerle yeniden ele alarak yıpratıcı kusur, hata ve eksiklikler olmaksızın ötekilik ya da aidiyetten bahsetmek mümkün olmamaktadır. Kusur, genellikle zayıflık veya eksiklik olarak ele alınıyor olsa da sanatsal bir araç olarak var olan yapıları sorgulayan ve yeni anlamlar üretmektedir. Sanat dili çeşitlilik ve çok seslilik halinde ele alırken, hatalar ve bozulmuş yapıları toplumsal alternatifler sunacak yeni dil olanakları geliştirmektedir. Bu, dilin yapısal ve toplumsal işlevlerini yerinden ederken yeniden ele alarak içerisinde bulunan farklılıkları, dilin bozuk, eksik

veya kusurlu yönleriyle ele alarak potansiyeller taşıdığını keşfetmemize olanak tanımaktadır.

Dilsel kusur çeşitlilik gösteren yapısıyla, toplumsal normlara ve kurallara ütöpik bir başkaldırı aracı olarak değil, oyunun yaratıcı potansiyel gücünü mikro deneyimlerle gerçekleştiren bir gücün kaynağı olmaktadır. Oyunsu ve deneyimsel bağlam kusurun ikircikli farklılık hali, ihlal etmeyi ve bozmayı yeni formlar ve birliktelikler inşa etme politikası olarak kullanmaktadır. Dilsel bozulma ve kusurlu olanın ütöpik öteki kişiliği, onu oynamaya davet edecek yeni bir dil oluştururken bunu yazınsal düzlemden görsel deneyime kadar dönüştürecek mikro-ütöpik kurgular yaratmaktadır. Rol yapma oyunları, sanal gerçeklik kurmacaları veya edebi eserlerin bozulmuş formları kullanarak yeni bir dünya yaratma ütopyasını gerçekçi deneyimlere aktarmaktadır. Öyle ki kusurlu yapıların ve dilin yeni anlamlar, sosyal yapılar tesis etme gücünü toplumsal normlara ve dil yapılarına karşı direniş yolları önerirken, düşünsel sınırları yaratarak zorlamaktadır.

2.2.Sanatsal Olanın Kurgusal Dilinden Oluşan Metinlerarası Mikro İnşalar

Metinlerarasılık, sanatın yaratım sürecinde oyunun özgür yapısıyla birleşerek yeni anlam alanları kurar. Bu yaklaşım, kuralları yeniden yazan alternatif dil pratikleri üretir. Günümüzde sanat, disiplinlerarası geçişlerle biçim ve içeriğin sınırlarını bulanıklaştırırken; oyun, sadece bir ifade biçimi değil, aynı zamanda düşünme ve ilişki kurma yöntemi olarak da işlev görür. Sanatçının metinler ve imgeler arası kurduğu ilişkiler, sabit anlamlara karşı koyan, çok katmanlı ve açık uçlu yapılar ortaya çıkarır. Bu ilişkisel ve oyunsu dil, mikro-ütopyaların oluşmasına da zemin hazırlar. Metinlerarasılık, genel olarak sanatçının başka bir metinden aldığı öğeleri kendi bağlamında yeniden işlemesi olarak tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım, her metnin önceki söylemlerden izler taşıdığını ve hiçbir metnin tamamen özgün bir biçimde üretilmeyeceğini savunan görüşlerle örtüşmektedir (Aktulum, 2000: 17-18). Günümüz sanatı, metinlerarasılık kuramını yalnızca yazılı metinle sınırlı bırakmadan genişleterek;

sanat nesnesinin kutsallığını, yüce sanat anlayışını ve sabit deneyim biçimlerini sorgulayan alternatif alanlar kurmaktadır. Bu üretim pratikleri, oyunun sunduğu özgürlük, rastlantısallık ve “mış gibi yapma”nın geçici deneyimleriyle beslenir. Metinlerarası teknikler, sanatçının mevcut anlamları bozarak ya da dönüştürerek yeni ifade ve denetim alanları açmasına olanak tanır. Alıntı, kopya ve pastiş gibi yöntemler yalnızca biçimsel tercihler değil, aynı zamanda sanat üretimini bir oyun alanına dönüştüren stratejiler olarak öne çıkar. Bu stratejiler, temsiliyetin yerleşik ve otoriter yapılarını sorgulama potansiyeli taşır. Burada önemli olan, metin ya da imgenin birebir taklidi değil; bağlam değişikçe anlamın dönüşmesi ve her alıntının sanatçının yaratım sürecinde yeni bir anlam evrenine açılmasıdır. Dolayısıyla metinlerarasılık olgusu yazınsal bir veri ile teknik olmakla beraber, etrafındaki tüm söylem ile dillerle temasa geçerek “*sonsuz bir metin alanını*” kapsamaktadır (Aktulum, 2000: 44-45). Bu stratejik oyunlar, sanatın metinle ve farklı disiplinlerle kurduğu ilişkide; ödünç imgeler, kavramlar ve veriler aracılığıyla yeni bir dil ve söylem geliştirmesine olanak tanımaktadır. Sanatsal yaratım süreci, oyunun mış gibi yapma haliyle sanatın temsil rejimlerini esnetirken, aynı zamanda parodiyi de devreye sokmaktadır. Nitekim parodi, hem mevcut anlatı yapılarını yeniden biçimlendirerek eleştirel bir mesafe kurar hem de oyunun sağladığı özgürlük alanıyla anlamı dönüştüren yaratıcı bir müdahale biçimine dönüşür. Böylece sanat, oyun ve ima üzerinden kurulan bu çoğul katmanlı yapı, temsiliyetin sabitliğini bozarak yeni olasılık alanları yaratmaktadır.

Metinlerarası teknikler, sanatın üretim ve deneyim alanını dönüştürerek anlamın sabitliğini bozan, çoğul yorumlara açık yapılar ortaya koymaktadır. Bu yöntemler, sanat nesnesinin özgünlük ve otorite iddiasını sorgularken, izleyiciyi rastlantısal, geçici ve oyunsu bir deneyim alanına davet eder. Alıntı, mevcut bir metin ya da imgenin yeni bir bağlamda yeniden kullanımıyla özgünlük ve sahiplik kavramlarına müdahale eder. Parodi, yerleşik anlatıların ve ciddiyetin altını mizah yoluyla oyar; pastiş, farklı üslup ve dönemleri bir araya getirerek tekil kimlik anlayışına karşı çoğul bir estetik önermektedir. Kopyalama ise yaratıcı süreci genişletirken sanat eserinin benzersizliğini sorgular; intihal ve çalma gibi eylemlerse çağdaş sanatta otorite ve mülkiyet algısını çözmeye yönelik eleştirel araçlara dönüşebilir. Dil oyunları anlamı

yapı ve bağlam içinde kaydırarak izleyicinin aktif katılımını teşvik eder. Metinlerarasılık kavramının kökeni Julia Kristeva'nın çalışmalarına dayansa da, bu kavramın temelinde Mikhail Bakhtin'in geliştirdiği söyleşimcilik anlayışı yer almaktadır. Bakhtin'e göre *“iki sözce arasındaki her türlü ilişki, söyleşimsel yani metinlerarası bir ilişkidir”* ve onun “söyleşimcilik” olarak tanımladığı kuramsal çerçeve, yalnızca dilin değil, tüm anlam üretim süreçlerinin çok sesli, karşılıklı ve etkileşimli yapısına işaret etmektedir (Aktulum, 2000:24-25). Bu bakış açısıyla, bir metin hiçbir zaman yalnızca kendi içinde kapalı bir anlam dünyası kurmaz; her zaman başka metinlerle, söylemlerle, kültürel ve toplumsal bağlamlarla ilişki içindedir. Dolayısıyla Bakhtin'in kuramı, metinlerarasılığın neyi ifade ettiğini daha derinlikli kavramamıza olanak tanır; çünkü onun düşüncesi, neredeyse tüm çalışmalarında merkezî bir yer tutan söyleşimcilik ilkesi etrafında şekillenmektedir.

Geçmişten gelen tarihsel referans ve alıntılarla çeşitlenirken, bu çağrışımların güncelleştiği dil oyunları ve deneyimleriyle deneyimlenmektedir. Bu bağlamda anlam ve dil meselesi sabit ve tek bir kaynağa bağlı olmayan, metinsel devinimle sürekli olarak tekrar üretilen, alıntılanan ve sürekli hareket halinde süreci işaret etmektedir. Sanat ile yazınsal düzlemin diller arası, disiplinlerarası temasları gibi metin ve dil ile anlam üretimleri farklı düzlem ile dil üretimlerinden alıntılarla yeniden üretilerek mikro durumlar, deneyimler inşa etmektedir. Edebiyat ile sanatın dil üretimi ile anlam çözümlemeleri özellikle günümüzde birbirine referanslar vererek, edebi olanın ütopyik ve sınırsız hayal gücünü sanatın çoğul deneyimlerinde tecrübe edecek yeni dil oyunları üretmektedir. Her yaratı başkasından aldığı ödünç imgeler, kavramlar ile olgular dahilinde kendi yeni metnini oluşturarak, özgün başka bir ihtimali denemektedir. Alıntı veya taklit ederek mış gibi yapan oyunsu eylem, sanatın birbirini çoğaltan tipik objeler olmanın ötesinde, durumlar ve olaylar içerisinde yeni aralıklar ve fikirler üretecek mikro-ütopyalar yaratmaktadır.

Sanat, mikro-ütopyalar üretirken oyunun özgürleştirici gücünden yararlanarak zaman-mekân deneyimlerini dönüştüren ara bölgeler yaratır. Bu dönüşüm, sanatın edebiyat, sinema ve mimarlık gibi disiplinlerle kurduğu ilişkisel ve çok dilli etkileşimler aracılığıyla yeni anlam alanları üretir. Bu bağlamda Özlem Günyol ve Mustafa Kunt'un

sanatsal pratikleri, metinlerarası ve dillerarası ilişkileri merkeze alarak kimlik, aidiyet ve dilin yapısal kodlarını sorgulayan güncel bir örnek sunar. 2005'ten bu yana birlikte çalışan ikili; çeviri, sınıflandırma ve üst üste bindirme gibi yöntemlerle dilin sembolik hâkimiyetini yapıbozuma uğratar. Alfabe, gramer ve semboller sistemini çözerek sabit anlamlardan arındırır; böylece izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştüren, açık uçlu ve çok katmanlı bir görsel dil oluştururlar. Sanatsal üretimlerinde, göstergeler arası geçirgenlik üzerinden sınırları yeniden çizer ve oyunsu dil stratejileriyle alternatif düşünsel alanlar açarlar.



Resim 6: Özlem Günyol ve Mustafa Kunt, Sözü Yay, Etkileşimli Rauminstallation / Etkileşimli oda kurulumu Holz, Konfetti, Konfetti-Kanonen, Folie, Permanentmarker, Klebeband / Ahşap, konfeti, konfeti kanunları, folyo, kalıcı kalem, bant, 2012 (<https://gunyolkunt.com/spread-the-word/>)

Günyol ve Kunt kelimelerle oynayarak aidiyet, sınır ve kimlik gibi kavramları yeniden okurken alternatif bir hakikat süreci başlatmaktadırlar. Metinlerarası ve disiplinlerarası stratejilerle sanatın mevcut dilini ve yapısını bozan bu yeni ve alternatif düzlem, performatif dilin alanlarında mikro-ütöpik deneyimler yaratır. Yazınsal olanla disiplinlerarası okumalar üreterek harflerin ve kelimelerin anlamlarını bozan ve yeniden

inşa eden sanatçılar, kimlik ve aidiyet üzerine konuşacak yeni bir dil ve alfabe sistemi üretmektedir. Alfabe ve yazı, insana yeni bir dünya deneyimi sunarken; duyusal ve görsel birlikteliklerle işitsel olanı sabit ve fiziksel bir mekâna entegre etmektedir. Marshall McLuhan, fonetik alfabenin içselleştirilmesiyle *insanın “kulağın büyüdüğü dünyasından, tarafsız görsel dünyaya”* taşındığını belirtir (McLuhan, 2017: 29). Matbaanın ve çoklu dil sistemlerinin gelişimi, farklı toplulukların kültür ve yaşam biçimlerini birbirine yaklaştırarak yeni birlikteliklerin oluşmasına zemin hazırlar. Bu dönüşümle birlikte bireylerin çoklu kimlik, dil ve kültürel yapılar içinde eşzamanlı olarak yaşayabildiğini ifade eden McLuhan şöyle der:

“Şu anda yalnız bölünmüş ve kılık değiştirmiş dünyalarda amfibik olarak yaşamakla kalmayıp, aynı anda birçok dünyada ve kültürde çoğulcu olarak yaşayabilmemiz de mümkün. Atık tek bir kültüre -insan duyguları arasındaki tek bir orana- tek bir kitap, tek bir dil ya da tek bir teknolojiye olduğumuzdan çok daha bağımlı değiliz” (McLuhan, 2017: 47).

Özlem Günyol ve Mustafa Kunt'un üretimleri, özellikle alıntı, temsilin bozumu, dil oyunları ve disiplinlerarası metinlerarası teknikler üzerinden işlemektedir. Sanat nesnesinin tekil ve özgün olması fikrine karşı, var olan politik, kültürel ve tarihsel metinleri alıp onları farklı bağlamlara taşıyarak, muş gibi yapan oyuncu yeni anlatılar üretirler. Bu üretimlerde çalıntı ya da kopya doğrudan taklit etmek amacı taşımaz; aksine, metinler (sözler, belgeler, haritalar, anıt formları) yerlerinden edilerek, ironik ve mesafeli bir şekilde yeniden kurulmaktadır. Günyol ve Kunt'un çalışmalarında, melez bir yapının izleri metinlerarasılık üzerinden okunabilmektedir. Özellikle alfabe ve yazının görsel inşalarda birer biçimsel ve kavramsal araç olarak kullanılması, onların üretimlerinde hem dilsel hem mekânsal sınırları aşan yeni bir ifade zemini yaratmaktadır. Bu analizden sonra gelen ve önce dilbilimsel olarak algılananı ideolojik olarak açıklamaya çalışan bir yorumlama adımı değildir. Ayrıca bu melez yapı Günyol ve Kunt açısından, harfleri yalnızca anlam taşıyan işaretler olarak değil, aynı zamanda görsel varlıklar ve politik jestler olarak da işlemektedir. Böylece yazı, sadece okunacak değil, görülecek ve deneyimlenecek bir şeye dönüşür. Bu durum, sanatçıların üretimlerini birer geçiş alanı, yani hem görsel hem metinsel bir eşik olarak konumlandırmalarını sağlamaktadır. Sanatçıların yeniden üretime soktuğu harflerin

izleyicinin gündelik yaşamda karşılaştığı dile yeniden bakmasını sağlar. Çalışma, rastlantısallık ve oyun mantığıyla işleyen bir sistem kurar: her kelime, yeni bir ifade alanı yaratır ve alternatif metinler aracılığıyla farklı söylemler üretir. Bu noktada Julia Kristeva'nın *ideologem* kavramı devreye girer. Kristeva'ya göre ideologem, metinlerarası referanslarla tarihsel ve toplumsal bağlamını taşıyan bir söylem ögesidir (Kristeva, 1980: 38). *Spread Word*'de kelimeler, bu bağlamda yalnızca görsel öğeler değil, aynı zamanda ideolojik konumları değişen dil birimleri hâline gelir. Alfabetik dizilim, sadece görsel düzen kurmaz; aynı zamanda ideolojik anlamların yer değiştirdiği, oyunla şekillenen bir deneyim sunar. Böylece yazı, ideolojik söylemlerin parçalanıp yeniden birleştirildiği geçici ve ilişkisel bir mekâna dönüşür. Çalışma sürecinde izleyici aktif bir katılımcıya dönüşür. Her katılımcı, kelime endeksini kullanarak kendi ifadesini oluşturur ve bunu iki atıcının yer aldığı beyaz bir yüzeye yazar. Bu ifadelerden biri katılımcıya verilirken, diğeri çalışmanın parçası olarak kalır. Katılımcıya ait baskı, yeni kelime kombinasyonlarını kamusal alana yayar. Böylece *Spread Word*, sabit bir anlam yerine sürekli çoğalan, yayılan ve dönüşen bir metin alanı kurar (Günyol & Kunt, 2012). Eser, dili yeniden yapılandıran, izleyiciyle birlikte gelişen, politik ve görsel bir oyun alanı yaratır.

Sanatın oyunla kurduğu yaratıcı ilişki, metinlerarası ve disiplinlerarası stratejilerle birleştiğinde, sabit anlamlara dayalı temsili sistemleri sarsarak, çok katmanlı ve devingen bir anlam evreni yaratmaktadır. Bu evren hem sanatçı hem izleyici için düşünsel ve duyuşsal yeni karşılaşma alanları sunarken, mikro-ütopyacı bir potansiyel taşıyan alternatif dil ve ifade biçimlerinin de önünü açmaktadır. Bu yaratım sürecinde, sanatçılar kimi zaman kolaj, alıntı ve rastlantı gibi araçlarla dili esneterek hilekâr anlatım stratejileri kurmakta; parça parça topladıkları imge ve metinlerle yeni bir bütünlük, hatta yeni anlatılar inşa etmektedir.

2.3. Hilekâr Dil Oyunları: Kolaj, Alıntı ve Rastlantıyla Sanatsal Anlatılar Kurmak

Sanatın oyunla kurduğu ilişki, çoğu zaman hilekâr bir yaratım süreciyle iç içe geçmektedir. Bu süreçte kolaj, alıntı ve rastlantı gibi yöntemler, mevcut anlatıları bozarken yeni ve çoğulcu anlam katmanları üretir. Sanatçının müdahalesiyle dönüşen bu yapılar, izleyiciyi sabit okumalardan uzaklaştırarak onu düşünsel ve duysal bir etkileşime dahil eder. Böylece sanat yapıtı, sabit göstergelerden kurtularak açık uçlu, sorgulayıcı ve eleştirel bir oyun alanına dönüşmektedir. Bu yaratıcı düzensizlik içinde, sanatçının rolü kimi zaman doğanın bu rastlantısal üretim biçimini benimseyen, kimi zamansa onu bilinçli biçimde manipüle eden bir hilekâr⁶ figürüne dönüşür. Hilekâr sanatçı, yeniden düzenleme, bozma, yer değiştirme ve beklenmeyeni sunma yoluyla alışıldık anlam yapılarını kırmaktadır. Böylece sanat, rastlantının üretici etkisiyle ve bilinçli müdahalelerle şekillenen, çok katmanlı bir oyun sahasına dönüşür. Bu sahada kolaj, montaj ve alıntı gibi oyunsu yöntemlerle yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda kavramsal araçlara dönüşerek sanatın dilini hem sorgular hem de yeniden kurmaktadır.

Bu yaratıcı potansiyel, sanatçının tıpkı bir hilekâr gibi davranarak dili, nesneleri ve anlamı dönüştürmesine olanak tanımaktadır. Hilekâr sanatçı; kopyalar, değiştirir, rastlantısal olanı araçsallaştırır ve sabit yapılarla oyun oynar. Bu oyun, yalnızca estetik değil, aynı zamanda düşünsel ve toplumsal sınırları esneten bir anlatı stratejisine dönüşmektedir. Sanatsal oyunlar, dilin rastlantısal ve tesadüfi süreçlerle kurduğu yaratıcı ilişki sayesinde ortaya çıkar. Kolaj, montaj ve kopyalama gibi yöntemler, parçaların çok sesli bir düzende bir araya gelmesini sağlayarak anlam üretimini sabitlemek yerine çoğaltmaktadır. Rastlantısallık olgusu, mevcut algı kalıplarını bozarak yeni dil oyunları ve toplumsal tahayyüllerin önünü açar. Nitekim doğadaki rastlantısal seçim, mutasyonlar ve kombinasyonlar aracılığıyla sabit olmayan yapılar yaratır; DNA'nın varyasyonlara açık yapısı bu evrimsel sürecin en somut

⁶ Hilekâr kavramı burada, Lewis Hyde'in Hilekârın Marifeti Bu Dünya Yıkıcı İmgelem Kültürü Nasıl Yarattı adlı eserinden esinle kullanılmaktadır. Hyde'a göre hilekâr; kültürel kodları ihlal eden, sınırları aşan, oyun kurarak yeni anlam alanları açan bir figürdür. Burada ise sanatçının kolaj, alıntı, rastlantı ve oyun aracılığıyla dili dönüştüren yaratıcı bir özne olarak konumlandırılmasında bu figürden yararlanılmıştır (Hyde, 2019).

örneğidir. Sanatta kopyalama ve taklit etme eylemleri de benzer şekilde, rastlantının yaratıcı potansiyelinden beslenmektedir. Doğanın bu üretim biçimi, sanatın jestsel düzlemde rastlantısal olanı kullanarak oyunlaştırdığı yeni dil pratiklerine dönüşür. Yaşamın rastgele çevresel birliktelikleriyle oluşan yapılar, mutasyona açık bir biçimde, yalnızca kaotik değil, aynı zamanda oyunsu bir armoni içinde yaratıcı bir potansiyel taşımaktadır.⁷

Rastlantısal seçimdeki birlikte gelişim “*bir türün hücrelerinin başka bir türün bedeninin normal oluşumuna katkıda bulunma becerisini*” ifade ederken, birliktelik olgusu farklılıkların birbiriyle doğal uyumuna karşılık gelmektedir (Tsing, 2023: 183). Evrimsel rastlantıların “ortakyaşarlar” halindeki uyumlu değişimlerle birliktelikleri, sanatsal tesadüflerin ve farklı yan yana gelişlerin uyumu olarak kolaj sanatının kopyala-yapıştır oyunundaki deneyimini anımsatmaktadır. Türler arası ilişkiler ve uyum, “*karşılaşmaların rastlantısallığına bağlı olduklarından*” seçim de istikrarlı buluşmalarla birlikte ortakyaşamın tesadüfi uyumunu ve bireylerden ziyade ilişkiler arasındaki sürekliliği öne çıkarır (Tsing, 2023: 184). Kolajın ve buluntu olanın tesadüfi biçimdeki buluşmalarının oluşturduğu bu yeni birliktelikler, evrim geçirmiş ve en baskın olanın eşliğindeki yeni uyumlu ilişkiler oyununda yeni bütünlükler oluşturmaktadır. Kolaj ve rastlantısallık ilişkisi, sanatta bir oyun mekanizması olarak yeni anlamlar oluşturma, seçilmiş parçalardan yeni bağlam ve anlatı düzlemleri tasarlama pratiklerini mikro ölçülerdeki mekanlarla deneyimlemektedir. Rastlantısallık, yeni anlatı ve anlamlar oluşturmak için bilinçli olarak seçilen parçalar ve görüntülerle kurallı bir oyuna dönüşerek dilin yaratım gücünü daha esnek hale getirmektedir. Çoksesli anlatılar düzenleyen kolaj tekniği, dili alıntılaman ve onu yeniden üreten yeni bir dil oyununun görsel metinleri, deneyimleri olmaktadır.

⁷ Rastlantısallık, yalnızca sanatsal süreçlerin değil, doğanın da temel yaratıcı dinamiklerinden biridir. Richard Dawkins, Gen Bencildir adlı eserinde evrimsel sürecin rastlantısal mutasyonlar ve seçim mekanizmalarıyla işlediğini vurgular. Genlerin kendi varlıklarını sürdürmek için çevresel koşullarla etkileşime girerek çoğalma stratejileri geliştirdiğini belirtir. Bu bağlamda, doğadaki bu yaratıcı çeşitlenme mekanizması, sanatçının rastlantısal buluntu malzemeleri ve zamanla ilişkilenen estetik seçimleriyle benzeşmektedir. Sanatsal kolajın ve oyunbaz yaratımın, doğadaki bu “hilekâr” çoğalma biçimleriyle kavramsal bir paralellik kurduğu düşünülebilir. Bkz: Dawkins, R. (2019). Gen Bencildir. İstanbul: Kuzey Yayınları,

Kolaj sanatsal bir ifade biçimi olarak yalnızca biçimsel bir kes-yapıştır yöntemi değil; aynı zamanda metinlerarası bir strateji, yani anlamların ve bağlamların birbirine eklemlendiği düşünme biçimi olarak da işlemektedir. Farklı yer, zaman ve mekânlara ait anlam sistemlerinden alınan görsel ya da kavramsal parçaların bir araya getirilmesi hem mevcut imgeleri yerinden eder hem de yeni anlatı oluşturmaktadır. Bu bağlamda kolaj, alıntı, yeniden üretim ve bağlam bozumu olarak, mevcut anlamları ve bütünlükleri parçalayarak başka bir dile dönüştürmektedir. Kolaj Marx Ernst'in sözleriyle, *“fotoğraf yoluyla anlaşılmaz kılınmış nesnelerden oluşmuş bir düzenlemenin yalın ve katıksız fotoğrafı”* iken artık sadece resimsel veya görsel olanın değil birçok farklı dil ve metinlerarası yönetimin yeniden üretim aracı olmaktadır (Aragon, 2015: 47). Bu bağlamda aslında kolajın yeni tanımı *“ödünc alınan öğelerin, daha önce tasarımlanmış, yeniden-sunulmak için alınmış olduklarını ya da yepyeni bir eğretileme ile bambaşka bir şeyi yeniden-sunmak için ödünc alınmış”* parçalar ile oyun halindeki kopyalama ve yapıştırmanın yeni estetik dil formatıdır (Aragon, 2015: 48). Ayrıca kolaj tekniği, oyun, rastlantı ve ironik olan mış gibi yapma stratejilerini de bünyesinde taşıyan çok dilli bir yöntem olmaktadır. Parçadan bütüne bir labirent veya yap-boz misali oyunlaşan eylemin, çarpışmalar, bozulmalar yıkılma ve yeniden inşalardan oluşan bu yeni dil hareketliliğinde yeni anlam alanları oluşmaktadır.

Kolaj tekniğinin ürettiği bir dil oyunu olarak çok sesli karşılaşma ve rastlantıları yeniden üreterek mekân içerisine dahil etmektedir. Pastiş tekniğinin sanatsal yorumu olarak kolajın metinlerarası gücü, alıntılama hilekâr bir yaratımın yeni dil pratiği olmaktadır. Hilekâr bir dil oyunuyla alıntılama ve kolaj tekniklerinin anlam üretme süreci rastlantısallıkla harmanlanarak sanatın anlam üretimlerinde alternatif durumlar doğurmaktadır. Sanatta metinlerarası söylem üretme tekniklerinden olan pastiş, alıntılama, kolaj gibi çok sesli pratikler varolan metin ile gelenekleri nasıl alt üst ettiğini ve bu alt üst etmenin oyunlaştırmaya nasıl hizmet ettiğini göstermektedir. Yaşamın aksak, hatalı ya da defolu yapısı, sanatsal üretimde rastlantısal, geçirgen ve potansiyel taşıyan bir mikro-ütopya alanı olarak yeniden anlam kazanır. Bu bağlamda, sanatçı ya da hilekâr hikâye anlatıcısı, düzene sadık kalan bir yorumcu olmak yerine, yaşamın kekeme, yarık ve gözeneklerle dolu yapısını bir üretim imkânına dönüştürerek

alternatif anlatılar inşa eder. Bu yaklaşım, yaratıcılığı yalnızca kurallara bağlı olmayan bir estetik tutum değil, aynı zamanda mevcut düzenin açıklıklarını keşfetme becerisi olarak tanımlamaktadır. Lewis Hyde bu durumu şu şekilde ifade eder: *“Her tür hırsızlık bir fırsat hırsızlığı sayılır, zira korunan bir şey karşısında hırsızın koruma kalkanından bir çatlak, delik veya gözenek bulması gerekir ki içinden geçip orada duran şeyleri çalabilsin”* (Hyde, 2019: 87).

Kolajın metinler ve mekanlar arası hareketliliği zihinsel ve görsel dinamizmi bir arada deneyimleyen çok sesli bir dil üretimini eylemsel kılmaktadır. Nitekim yazınsal düzlemde gözlemlediğimiz zihinsel imge üretimi ile tipografik dilin kendine özgü disiplinler ve metinler arası gösterge alışverişleri sanatsal olarak kolajın başlıca dil üretimi olmaktadır. Kolaj sanatçısı, özgün bir hakikat ile salt nesne üretim iddiası taşımak yerine, mış gibi yaparak, rastlantılar ve kırılmalar aracılığıyla sabit anlamları gevşetmektedir. Bu gevşeme hem sanatın sistemine karşılık oluşan karşı duruşlar hem de idealize olana karşılık oyunu benimsemiş geçici ve deneyimsel mikro-ütopyalar üretmektedir. Bu bağlamda bu yeni dil hareketlilikleriyle yüksek sanat kavramı çözülerek, benzersiz nesnelerden çok, oyunlar kurarak metinleri birbiriyle konuşturan ve sabit kimlikleri geçici mikro-ütöpik deneyimlere aktarmaktadır. Kolaj oyunu kurallı ve yarı özgür tavrıyla birbirinden farklı yer ve zamana ait göstergeleri alıntılarken, ekleme ve çıkarmanın potansiyel hamleleriyle yeni sözler üretmektedir. Ancak rastlantısal olanın estetik ve görsel bütünlük kuracak oyunu kendi içerisinde belli kurallara sahip olarak, düzlemi kendi iç dengesi ve ritim kurgusunda tasarlamaktadır. Roland Barthes de göstergelerin yarı özgür oyununu ve yeni oluşumların birlikteliklerine yönelik şunları yazarken göstergeler arasındaki ayrılmalar ile birleşimlerin denetimli yaratısını vurgulamaktadır: *“Göstergelerin birleşimi özgürdür, ama bunların yararlandıkları ve ‘söz’ ü oluşturan özgürlük denetimli bir özgürlüktür”* (Barthes, 2016: 69). Bu denetimli özgürlük anlayışı, oyun ile rastlantının iç içe geçtiği çok katmanlı anlatılar kuran sanatçılarla somutlaşmaktadır. Volkan Aslan’ın pratiği de, tam bu bağlamda, kolajın sunduğu parçalı yapıyı oyunbaz bir estetikle birleştirerek, gündelik yaşamın sıradan nesneleriyle kurulan yeni ve geçici mikro-anlatı alanlarını görünür kılar.



Resim 8-9: Volkan Aslan, Endişe Serisi: 4, porselen heykelcik ve kâğıt üzerinde kolaj, 37x28 cm (çerçevesi 51x41 cm), 2021, Volkan Aslan, hoş geldiniz, porselen heykelcik, 26x21x18 cm, 2022,

Volkan Aslan, kolaj heykel ve figürlerinde rastlantısal buluntuları bir araya getirerek oynusu ve deneyimsel bir ifade dili kurar. Kırık porselen parçaları, eski ev eşyaları ya da gündelik nesneler, Aslan'ın pratiğinde birer oyun unsuruna dönüşerek yeni anlamlar kazanır. Bu nesneler, geçmişteki işlev ve kimliklerinden sıyrılarak, sanatçının kurguladığı yeni bağlamda özgürce hareket eder. Aslan'ın kolajları, hem biçimsel olarak hem de üretim süreci bakımından oyuna dayalı bir yapı gösterir. Sanatçı, parçaları sezgisel ve bazen rastlantısal yollarla bir araya getirerek, izleyiciyi sabit anlamlardan uzaklaştırır ve çok katmanlı bir düşünme alanına davet eder. Bu yaklaşım, nesnelerin kendi geçmişini taşımak yerine, yepyeni bir anlatının parçası olarak yeniden doğmasını sağlar. Aslan bu dönüşümü şöyle ifade ediyor: *“Artık geldiği evin, kişinin hafızasını o kadar taşımıyor. Sadece fabrikadan çıktığı hali kırıktı, artık o*

halde değil; ama yine fabrikadan çıkmış gibi oluyor, fakat başka bir fabrikadan” (İnci & Aslan, 2025).⁸

Volkan Aslan’ın kolektif hafıza ile belleği yeniden yorumlayan ve birer mitolojik heykelleri andıran kolaj formları, oyunsu ve çocuksu masumiyetin deneyiminden ironik yeni bir evren oluşturmaktadır. Heykellerin masalsı atmosferindeki yakınlaşmalar ve eşleşmeler, yarı yarıya hallerindeki zamansal ve görsel birleşmeleri bu heykelleri kurmaca ile gerçeklik arasında askıya alınmış farklı bir zaman mekân deneyimine ait kılmaktadır. Bu bağlamda, Aslan’ın kolajlarında karşılaştığımız bir araya geliş biçimi, kolajın doğasında var olan çoklu anlam katmanlarını ve çözümlenemeyen bileşenleri görünür kılar. *“Kolaj pek çok şeyin tek bir şey haline gelişinin gösterimidir ve o tek şey, içinde barındırdığı pek çok şeyin etkisini sürdürmesi nedeniyle asla tam olarak çözümlenemez”* (Shields, 2016: 155). Montaj ile kolajın dili olan, kopyalama, rastlantısallık oyunları ve fragmanlaştırılmış olan belleğin izinde yeni ve geçici anlatılar kurma ve temsili parodisi üzerinden metinlerarası bir yapı sergilemektedir. Böylece, Volkan Aslan’ın üretimleri, deneyimi sabit bir anlam üretmekten çok, geçici ve rastlantısal mikro-ütopyalar kuran, parçalı, oynak bir yapı olarak sunmaktadır.

Aslan’ın işlerinde, eski nesneler ya da imgeler yeni bağlamlara taşınarak yeni anlamlar yaratmayı amaçlar. Bu yaklaşımda kolaj tekniği, geçmişte var olan kültürel, toplumsal ve tarihsel öğelerin bir araya getirilmesiyle yeni bir dil ve anlam üretme sürecine dönüşmektedir. Bu biçimsel ve anlam katmanlı yapılar, Moretti’nin edebi biçimsel yaklaşımında sözünü ettiği "ağaç" yapısı ile rastlantısal deneyimi de çağırıştırır; çünkü her yeni bağlamda ortaya çıkan yön değişimleri ve olasılık zincirleri, kolajın oyunlu yaratım diliyle örtüşerek hem görsel hem düşünsel düzlemde keşfe açık bir yapı kurar. Kolaj, çok farklı zaman ve uzamlardan parçaları bir araya getirirken tıpkı edebî haritaları ve ağaç biçimlerinde olduğu gibi, biçimsel yeni oluşumlar üretmektedir. Moretti ağaç metaforunu rastlantısal ve doğal seçim kavramlarıyla ilişkilendirerek, Darwin’in ağacı üzerinden yeni bir diyagram kurar ve şöyle yazar; *“Tek bir ortak kökenden, muazzam çeşitlilikteki çözümlere: morfolojik ağacın dallarının böyle bir*

⁸ Bu alıntı, sanatçı Volkan Aslan ile tarafımda gerçekleştirilen ve tez çalışmasının Ekler bölümünde tam metin olarak yer alan röportajdan alınmıştır. Bkz. Ekler

sezgisel güçle yakaladığı da, hayat formlarının bu bitmez bilmez ayrıksı-büyüyüşü” (Moretti, 2006: 75). Kolaj pratiği, malzemelerin rastlantısal bir şekilde bir araya gelmesinden çok, bilinçli ya da yarı-bilinçli bir seçme ve dışlama süreci içermektedir. Sanatçı, mevcut biçimlerden, imgelerden ya da kelimelerden bazılarını seçerken, diğerlerini eler; böylece her kolaj, kendi içinde biçimsel bir seçilimin ürünüdür. Bu süreç, Franco Moretti’nin edebî türlerin evriminde gözlemlediği biçimsel seçim ile benzerlik taşır. Moretti’ye göre, edebî formlar tarih içinde birbirleriyle rekabet hâlinindedir; bazı biçimler yaşam bulurken bazıları kaybolur. Kolaj da bu anlamda bir estetik evrim alanı gibidir: seçilen parçalar hem yeni bir bütünlük oluşturur hem de ait oldukları bağlamdan kopartılarak yeniden konumlandırılmaktadır. Dolayısıyla kolaj, hem biçimsel bir oluşum süreci hem de seçimle işleyen bir evrimsel alan olarak okunabilir. Bu bağlamda kolaj, yalnızca bir görüntü ya da malzeme yığını değil, kendi içinde küçük bir tarih, mikro bir biçimsel evrimdir.

Kolaj, yalnızca farklı malzemeleri bir araya getirme yöntemi değil, aynı zamanda oyuna dayalı düşünme biçimlerinin sanattaki karşılığıdır. Parçalama, birleştirme, yer değiştirme gibi süreçlerle kolaj, mevcut anlam yapılarını sorgular ve dönüştürürken; rastlantıya, sezgiye ve deneyime dayalı bir oyun alanı kurar. Bu yaratım süreci, izleyiciyi de içine çeken, açık uçlu ve etkileşime açık bir estetik deneyim sunar. Böylece kolaj, sabit temsillerden uzak, değişken, eleştirel ve yenilikçi bir sanat dili kurar. Oyunun özgürleştirici doğasıyla birleştiğinde ise, hem sanatçı hem de izleyici için alternatif düşünme yolları ve mikro-ütopyalar inşa etme potansiyeli taşır.

2.4. Yeni Dil Üretimi ve Oyun: Sanatın Yaratıcı Dil Oyunları ile Mikro-Ütopyalar İnşa Etmek

Günümüz sanatı kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırlarda ve karşıtlıkların dengesinde kendisine oyunsu bir özgürleşme alanı yaratarak burada var olana karşılık alternatif dil ile deneyim bölgeleri inşa etmektedir. Kurmaca olgusu gerçeklikle bağıni taklit etme pratiği ve onu oyunun yeniden inşa şekilleriyle kurduğu alternatif gerçeklik ilişkilerinden almaktadır. Gerçeklik ve yaşamdan aldığı alıntılar, referanslarla hayali

olanı bir araya getiren kurmaca unsuru, gerçekliğin doğrudan bir kopyası olarak değil; bir şeyin yeniden düzenlenmesi, bir tür "gerçeklik oyunu" olmaktadır. Kelime anlamı olarak *“Fiction (kurmaca) kelimesinin kökeni ‘şekillendirmek, biçime sokmak, oluşturmak ya da kalıba dökmek’ anlamlarına gelen fingere (sıfat-fiil fictum)”* kelimesiyle olaylara biçim ve yeniden şekillendiren anlamına gelmektedir (Shields, 2016: 24). Bu bağlamda sanatsal tavırda olduğu gibi bir taklit etme oyunu kuran kurmaca taklitten farklı olarak gerçekliği yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda alternatif bir dünya yaratarak anlamlar üretmektedir. Mikro-ütopik bir dil üretim yolu olan kurmacanın bu potansiyel gücü, oyunun kurallı ve sınırları belirli dilini kullanarak yeni bir gerçeklik ile anlatı ortamı yaratmaktadır. Oyun ile kurmaca arasındaki ilişki, her ikisinin de hayal gücünü tetikleyen ve kurmaca dünyayı ilişkisel bir yapıya dönüştürürken toplumsal ve gerçekçi bir hale dönüşüyor olmasıdır. Nitekim kurmaca ve oyun evreninin başlıca unsuru olan deneysellik ilkesi, oyun ve kurmacanın taklit ederek gibi olduğu toplumu yeniden bir anlatıya dahil ederek farklı bir yapıda inşa edecek ütopik hali oluşturmaktadır. Gerçeklikle kurmaca arasında gidip gelen anlatılar bu sınırlardaki gibi yapma jestleriyle sınırlardaki oyunlar *“kurmaca ve -mış gibi yapma (feintise) arasına koyduğu ayrımında bulunma biçimiyle ilişkili”* oluşmaktadır (Montalbetti (Ed.), 2022: 22-23). Nitekim çağdaş kurmaca tanımlarında, kurmacanın hem gerçeklikle belirli bir ilişki kurduğu hem de ondan bilinçli bir sapmayla ayrıldığı kabul edilir. Bu bağlamda kurmaca, oynusu bir biçimde "mış gibi yapma" eylemi olarak değerlendirilmektedir (Montalbetti (Ed.), 2022: 23).

Deneyerek keşfeden ve kurmaca biçimde gerçekliği taklit ederek oynayan yaratım biçimleri, sanatın ve edebi düzlemin zihinsel canlandırma gücünü kullanarak toplumsal söylemler üretmektedir. Kurmaca tıpkı sanatta olduğu gibi, gerçekliği yansıtan değil, ona yeni anlamlar yükleyen bir pratik olarak mikro deneyimler ve alternatif anlatı biçimleriyle dil oyunları yaratmaktadır. Ancak gerçeklikle ilişkisini gibi yaparak rol alma pratiğinde kurarken deneyimleşen kurmaca ne yalan ne de doğru anlatılar değil sınırlarda gezinen mikro okumalar üretmektedir. Bu doğrultuda oyunlaşan *“kurmaca sav, ne sahte ne yalan ne de hipotetiktir”* kurmacanın asıl rolü ve *“gizemli özelliğinin çözümü benzetim (simulation) kavramında yatmaktadır”*

(Montalbetti (Ed.), 2022: 19). Oyun ile sanat ilişkisinde olduğu gibi, kurmacanın kurallarını belirleyen deneyimler de gerçeklikle yeniden oynayarak izleyici ve katılımcı üzerinden çok katmanlı mikro-ütöpik anlatılar ve mekân-zaman ilişkileri kurar. Kurmaca, yalnızca sanatsal bir tavır değil, aynı zamanda doğası gereği mikro-ütopya inşa eden başlıca anlatı türlerinden biri hâline gelmektedir. Bu bağlamda kurmaca, yeni bir söylem ve dil oluşturma pratiği olarak gerçeklikle kurduğu taklit oyunları sayesinde hem bireysel hem kolektif hayal gücünü harekete geçirir. Umberto Eco'nun da ifade ettiği gibi, her anlatım biçimi, ait olduğu doğal dilin sesbilimsel, sözcüksel ve sözdizimsel kurallarına dayanarak bir anlatım tözü oluşturur. Ancak bir dili var eden şey yalnızca bu kurallar değil, aynı zamanda seçtiği ve dışladığı olanaklardır: “*Bir dil, bir insan sesinin çıkarabileceği sesler sürekliliğinden bir dizi sesi çekip alır ve ötekileri dışlar*” (Eco, 2004: 19). Bu dışlanan ama mümkün olan sesler, aslında düşünülebilecek ve söylenebilecek her şeyin oluşturduğu bir içerik sürekliliğine aittir. Kurmaca ise bu mevcut içerik biçimlerine müdahale ederek, kimi zaman onları altüst edip yeniden kurarak, kimi zaman da dışladıklarıyla konuşarak alternatif bir dil ve anlam örgüsü yaratır. Bu anlamda kurmaca, yalnızca estetik bir deneyim değil, aynı zamanda dilsel ve düşünsel bir oyun alanı olarak da mikro-ütopyacı potansiyel taşımaktadır.

Dil ile anlatı geliştirme pratikleri, yalnızca dünyayı anlamlandırmanın değil, aynı zamanda tanımsız ve deneyimlenmemiş olanı keşfederek ona özgü kavramlar üretmenin yaratıcı bir biçimidir. Anlatı, yalnızca yazınsal ya da düşsel bir evren yaratmakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda gündelik yaşamda deneyimlenen mikro durumlar üzerinden de şekillenir. Bu anlamda anlatı oyun ve kurmacanın birlikte hareket ettiği alternatif anlatı düzleminde yeni dil olanakları yaratmaktadır. Ursula Le Guin'in de belirttiği gibi anlatı, zaman içinde meydana gelen olayları bir düzleme yerleştirerek onları uzamsal metaforlarla birleştirir; böylece “geçmiş, geniş zaman, gelecek” gibi zaman kipleri üzerinden bir hareket ve geçiş alanı tanımlar (Le Guin, 2023: 69). Bu hareket alanı, yalnızca hikâyelerin doğrusal akışı değil, aynı zamanda gerçekliğin yeniden yorumlanabildiği esnek bir yapıdır. Anlatı, bu yönüyle hem gerçeklikle hem de oyunla kurulan ilişkiler üzerinden bir kurmaca düzen yaratır. Burada kurmaca, sadece olayların temsilini değil, aynı zamanda yeni anlam biçimlerinin

üretimini mümkün kılmaktadır. Bu üretim süreci, okuyucunun ve katılımcının aktif işbirliğini gerektirir; çünkü Umberto Eco’nun da ifade ettiği gibi anlatı “bir dünya kurarken bu dünyayla ilgili her şeyi söylemez” ve bu eksiklikleri tamamlamak için “okurdan bir dizi boş alanı doldurarak işbirliği yapmasını” talep etmektedir (Eco, 2017: 13–14). Bu bağlamda, anlatının oyunla iç içe geçmiş yapısı kurmacayı dilin sınırlarını zorlayan, boşlukları anlamla doldurmayı öneren, çok katmanlı bir pratik haline getirir. Böylece kurmaca, yalnızca bir temsil alanı değil, aynı zamanda geleceğe dair tahayyüllerin, mikro-ütopik kurguların ve alternatif yaşam biçimlerinin yaratılabildiği bir deneysel mekâna dönüşmektedir.

Sanatsal üretim ile yazınsal düzlemdeki zihinsel olarak canlandırılabilir eylemlerin görselleştirilmesi, yalnızca dilin aktarımını sağlayan bir araç değil, aynı zamanda dil üretimini tetikleyen bir unsur olarak da belirginleşmektedir. Anlatının görselleştirilmesi ve kurmacanın gerçeklikle ilişkileri doğrultusunda gelişen bu görselleştirme ve canlandırma edimleri, dil oyunlarının yaratıcı gücünden beslenirken, aynı zamanda ütopik hayal gücünü de besler. Bu bağlamda yalnızca görsel sanatların sembolik dünyası değil, aynı zamanda günümüzdeki disiplinler arası temaslar ve metinler arası yeniden üretimlerle tipografik düzlemde ortaya çıkan deneysel oyunlar ve görsel şiirler de kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyici/okuru eyleme katılan bir sürecin parçası hâline getirmektedir. Bu yeni dil oyunları ile gelişen üretim pratikleri, sanatın dil üzerinden kurduğu oyunlarla deneyimi çoğaltabileceği, farklı dünyaları hayal edilebilir ve hissedilebilir kılabilen disiplinler arası bir zemin sunmaktadır. Sanatın yeni dil arayışları ve oyunlaştırma pratikleri, yalnızca estetik bir form arayışı olarak değil; aynı zamanda alternatif düşünme biçimlerinin ve mikro-ütopik tahayyüllerin üretildiği bir deneyim alanı olarak değerlendirilebilir. Dil olgusu, bilişsel ve anlamlandırma pratiklerinin yanı sıra, sınırsız bir potansiyele sahip hayal gücüyle insan-ötesi deneyimlerin de oyun tabiatında karşılık bulabileceği bir yapıya sahiptir. Dilin anlam üretimindeki yaratıcı gücü, onu sadece bir iletişim aracı değil, aynı zamanda bir dönüşüm aracı olarak da öne çıkarmaktadır. Soyut planlama pratiği olarak dil, sembolik evreni sadece insani özelliklerle donatmakla kalmayıp, oynusu tabiatıyla dünyayı anlamlandırma eylemlerinin bütünlüklü ve yapısal

bir temsiline dönüşmektedir. Dilin çok katmanlı anlam dünyası ve pratikleri, oyun deneyimiyle iç içe geçerken; taklit ve okuma süreçleri de benzer bir yapısal çerçeveye sahip olmaktadır. Nitekim Wittgenstein, dili satranç ya da çocuk oyunlarına benzeterek, kelimelerin anlamlarının ancak kullanım bağlamları içinde anlaşılabilceğini ileri sürmektedir. Ona göre, dilin temsiliyetinde “her sözcüğün bir karşılığı vardır” ve “sözcüğün yerini tuttuğu nesnedir” düşüncesiyle, dilin yaşamın kendisine dönüşen somut yapısını vurgular (Wittgenstein, 2020: 23). Wittgenstein, dili ve oyunu ilişkilendirerek, bir kelimenin ya da ifadenin anlamının ancak belirli bağlam ve kurallar dâhilinde, tıpkı bir oyun gibi deneyimlenebileceğini savunur. Her dil ve oyun pratiği, toplumsal bağlam içinde anlam kazanırken, sözcüklerin taşıdığı çok katmanlı temsiller aracılığıyla oyunlaşma imkânı da sunar. Wittgenstein’a göre;

“Oyun oynamak, birtakım nesnelerin belli kurallar uyarınca bir düzlem üzerinde hareket ettirilmesinden oluşur . . . ”-Bunu şöyle yanıtlarız: Herhalde dama, satranç, vb. gibi bir oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları düşünüyorsun, ama oyunların tümü değil bunlar. Bu tür oyunlarla sınırlı olduğunu özellikle belirterek açıklamayı düzeltebilirsin” (Wittgenstein, 2020: 23).

Sanatta dilin çok yönlü kullanımları ve farklı dil oyunları varolan estetik anlayışı bilinçli biçimde bozarak yeni anlam katmanları ve deneyimleri yaratmaktadır. Kolaj ve pastiş gibi dil yöntemleri, sanatta yeni anlam üretimleri ve dil oyunları ile farklı biçimlerin bir arada kullanılmasını (metin, görsel, nesne, ses gibi) mümkün kılmaktadır. Sanatsal oyunlaştırma, dil oyunları üzerinden yapıldığında, izleyiciyi veya katılımcıyı yeni anlam üretme süreçlerine dahil edebilir. Böylece sanat, sadece bir nesne değil, aynı zamanda bir anlam üretme pratiği hâline gelmektedir. Massumi insanın oyunlaşan dil pratiklerini yaşamın karmaşık anlatı düzleminde gelişen yeni ve örtük anlatının işaret sisteminde bulmaktadır. İnsani düzeyde ve keşif halindeki deneyimin dil ile iletişimin ancak sözcükler ve cümlelerin nesnelerle ve olaylarla nasıl ilişkilendirileceğini kompleks bir “meta-dilsel” evrimin sonrasında olanaklı görür. Bu bağlamda oyun ile iletişimin yapısını “insan öncesi” ve “söz-öncesi” bir düzeyde arayarak aslen oyunlaşan dilin yapısallığını insandan koparmaktadır (Massumi, 2020: 22). İşte bu noktada, oyun ve anlatı üzerinden geliştirilen sanatsal dil pratikleri, sadece sözlü anlatıya değil; görsel, işitsel ve kavramsal düzeyde çalışan karmaşık sistemlere de

dönüşebilir. Bu noktada, oyun ve anlatı üzerinden geliştirilen sanatsal dil pratikleri, sadece sözlü anlatıya değil; görsel, işitsel ve kavramsal düzeyde çalışan karmaşık sistemlere de dönüşebilir. Bu tür çok katmanlı sistemler, yalnızca estetik üretim için değil, aynı zamanda düşünme biçimlerinin yeniden yapılandırılması için de bir zemin sunmaktadır. Nitekim sanat, dili yalnızca iletişimsel bir araç olarak değil, anlam üreten, dönüştüren ve yeniden kuran bir yapı olarak ele alırken; oyun üzerinden bu yapının sınırlarını esnetebilmekte, farklı sistemlerle temasa geçebilmektedir. Bu bağlamda Douglas R. Hofstadter'ın 1979 yılında yayımladığı Gödel, Escher, Bach: Bir Edebi Gökçe Belik – Lewis Carroll'ın İzninden Zihinlere ve Makinelere Dair Metaforik Bir Füg adlı eseri, sanatın oyunlaştırılmış dil stratejilerine yönelik önemli bir açılım sunmaktadır. Hofstadter, Gödel, Escher ve Bach üzerinden kurduğu ilişkiyel yapıda matematik ve geometrinin formel sistemlerini, görsel ve biçimsel düzeyde zihinsel aktarıma odaklar. Soyut sistemlere ait biçimsel önerileri dilin sonsuz yineleme ve aktarım potansiyeliyle ilişkilendirerek, bu yapıların estetik ve duysal karşılıklarını araştırır. Geometri ve matematikteki tutarlı ya da çelişkili problemleri oyunsu pratiklerle ele alarak, yaratıcı jestlerle çözümler üretir. Bu yaklaşım hem dış dünyayla hem de içsel deneyimle tutarsız görünen yapıları bir araya getirerek simgesel bir dil inşasına yönelmektedir (Hofstadter, 2023: 153). Matematik ve müziğin terminolojisinden ödünç aldığı simgelerle yeni bir görsel ve düşünsel düzlem kurar; kendine gönderme (self-reference), çözümsüz döngüler (strange loops) ve izomorfizm (eşbiçimlilik) kavramları üzerinden disiplinlerarası bağlar kurar. Özellikle eşbiçimlilik aracılığıyla matematik (Gödel), sanat (Escher) ve müzik (Bach) arasında yapı benzerliklerini ortaya koyarak, sistemlerin nasıl karşılıklı olarak birbirine yansıdığını gösterir. Bu bağlamda, dilin ve anlamlandırma stratejilerinin farklı disiplinlerle kurduğu ilişkide yaratıcı bir esneklik gereklidir; zira alanların kendi sınırlarını katı biçimde koruması, bu tür simgesel temasları imkânsız hâle getirebilir. Hofstadter, disiplinler arası bu yaratıcı temasın gücünü ve olanaklarını şu sözlerle ifade eder:

“İnsan dilinin anlaşılmasının temelini oluşturan simgesel süreçler, tipik biçimsel sistemlerin simgesel süreçlerinden çok daha karmaşık olduğundan, anlamı eşbiçimliliğin ne olabileceğine dair şimdiye kadar sahip olduğumuzdan çok daha esnek bir anlayışı benimsemek zorunda kalacağız” (Hofstadter, Douglas R. 2023: 140).

İnsanların “anlamı çoğunlukla kelimelere atfettiği” dil algısında, Gödel’in sistemin içindeki kanıtlanması güç doğrularla deneyim ve teoriyi destekleyen yaklaşımı, tutarsızlığın esnekliğinden beslenen yaratıcı bir arayış olarak öne çıkar. Bu yaklaşım, yalnızca simgesel düzenin görsel olarak biçimlendirilmesiyle sınırlı kalmaz; sistemi oyunsu denklemler ve düşünsel süreçlerle zenginleştirir. Dilin anlam üretim süreci bu bağlamda, potansiyel durumları ve yaratıcı pratikleri devreye sokar. Hofstadter, dilin esnek yapısını, farklı diller ve sistemlerle kurulan deneyimsel ilişkiler üzerinden keşfetmeyi önerirken, bu süreci bir tür zihinsel oyun alanı olarak kurgulamaktadır. Matematik, müzik ve görsel sanat gibi alanların bilimsel ve katı formları, insan zihninin duyuşal deneyimiyle birleşerek yaratıcı bir ortaklık kurar. Escher’in sonsuz labirentlerinde ve Bach’ın döngüsel müzik yapılarında kaybolmaktan bizi kurtaran da bu matematiksel sezgiyle desteklenen oyun zekâsıdır. Hofstadter’in zihinsel ve görsel düzlemde kurduğu bu oyunlar, sadece teorik değil, anlatısal örneklerle de desteklenerek mantıksal bir zemin oluşturur. Lewis Carroll’un şiirlerindeki dil oyunları, bu anlamda Hofstadter’in kurduğu sistemin şiirsel ve paradoksal bir karşılığı gibidir. Carroll’un Jabberwocky gibi şiirlerinde anlamsız kelimelerle oluşturduğu yapılar, dilin sabit göstergeler sistemini bozarak, kendi içinde oluşan yeni bir oyunsu anlam evreni kurar. Bu deneysel yapılar, dilin temsil gücünü ve zihinsel anlatıdaki sabit karşılıklarını sorgulatır. Burada dil, yalnızca anlamı taşıyan bir araç değil, oyunun kurulduğu bir alan hâline gelir. Hofstadter ise dilin çok katmanlı ve deneyimsel yapısını “*kelime seviyesinin üstünde, bir bütün olarak kültüre ait olan bir çağrışım seviyesi*” ile açıklar: tarih, coğrafya, çocuk masalları, edebiyat, teknoloji gibi (Hofstadter, Douglas R. 2023:457). Bu bağlamda çeviri süreci de sadece diller arası geçiş değil, alternatif anlam yollarının, oyun yoluyla keşfedilmesi hâline gelir. Carroll’un şiirindeki çevirisi zor olan yapılar, okuyucunun ve çevirmenin zihninde yaratıcı bir dürtüyü tetikler; dilin yapısal oyunları yeni potansiyellerin keşfine olanak tanımaktadır.

Bu yeni dil pratiği, yalnızca anlam inşası değil, aynı zamanda bir oyun alanı yaratmaktadır. Dizim ve dizge yapılarının esnetilmesi, sanatçının dili bir kurgu mekânı gibi kullanmasını sağlamaktadır. Bu, Lewis Carroll’un dilde açtığı çarpıtılmış aynalar dünyasını ya da Hofstadter’in döngüsel mantık oyunlarını hatırlatır. Sanatçı da tıpkı bu

yazarlar gibi, anlamın sabitlenemezliğini kabul ederek, dilde boşluklar, sürçmeler, yansımalar ve tekrarlar aracılığıyla katmanlı bir uzam kurar. Oyun, burada yalnızca eğlence ya da rastlantısallık değil; dilin sınırlarında yürütülen bilinçli bir stratejidir. Her bir sözcük ya da görsel unsur, yalnızca temsil ettiğiyle değil, temsil edemediğiyle, sustuğu ya da bastırdığı şeyle birlikte düşünülür. Böylece dil, mantık dışı bir alana kayar ve bu kayma, sanatın mikro-ütopya üretme potansiyelini de içinde taşımaktadır. Tıpkı Carroll'un Jabberwocky şiirinde olduğu gibi, sözcüklerin sesleri anlamın önüne geçer; ya da Hofstadter'in Gödel, Escher, Bach adlı yapıtında olduğu gibi, bir yapı başka bir yapıyı yansıtarak sonsuz döngüler yaratır. Bu örneklerde oyun, yapısal bir çözülme yeniden yapılanmanın aracı olmaktadır. Sanatçı da dili bu şekilde kullanarak hem anlamı parçalara ayırır hem de yeniden kurar. Bu bağlamda, sanatın dili yalnızca bir anlatı taşıyıcısı değil, bir oyun düzeneğidir. Dizimler değiştikçe, dizgeler dağılır; bu da sabit kimlikleri, kalıplaşmış anlamları ve yerleşik anlatıları yerinden eder. Sanatçının amacı artık anlatmak değil, oynatmak, kaydırmak ve yerini belirsizleştirmektir. Çünkü anlam, ancak oyunun içinde özgürce yer değiştirebildiğinde, beklenmedik bağlantılarla görünür hâle gelmektedir. Günümüz sanatında dil oyunları yalnızca görsel değil, aynı zamanda yazınsal düzlemde de performatif hâle gelir. James Joyce'un dilde gerçekleştirdiği yapısal dönüşümler bu bağlamda dikkat çekicidir. Sözcük biçimlerini bozarak, yeni diller icat ederek ve çok katmanlı anlatılar kurarak, dili sabit bir araç olmaktan çıkarır. Ulysses'te kullandığı monologlar, anlatıyı diyalog benzeri bir akışa taşıyarak okuyucuyu sürekli uyanık, hareketli ve oyunun parçası hâline getirir. Bu strateji, anlamın sınırlarını belirsizleştirirken, belleği de yeniden kodlayan bir oyun alanı yaratmaktadır.

Joyce, Ulysses'in 18. bölümünde noktalama işaretlerini neredeyse tamamen ortadan kaldırarak, iç monolog biçiminde kesintisiz bir anlatı deneyimi sunar. Dilbilgisi kurallarını bilinçli olarak ihlal eden bu strateji, zihinsel akışı ve gündelik konuşmayı doğrudan anlatıya dahil ederek dili sabit bir yapı olmaktan çıkarmaktadır. Böylece yazar, anlatıcı ve okur arasındaki sınırlar bulanıklaşır; anlatı, içsel ve deneyimsel bir düzleme dönüşür. Okur, karakterin zihninde dolanırken, dilin içinde serbest bir gezintiye davet edilir. Joyce, metni ikili aktarımlarla parçalarken, kahramanın sesini kendi

anlatımıyla eklektik hale getirir; bu sayede bilindik alıntılama yapısını bozarak, konuşmaların iç içeliğiyle çok sesli bir anlatım kurar. Dorrit Cohn'un da belirttiği gibi, “dedi, düşündü, mırıldandı” gibi ifadelerin tekrarına dayanan bu yapı, bakış açılarının ikiliğine dikkat çeker ve aktarım ile alıntı arasındaki sınırları belirsizleştirir (Cohn, 2008: 73). Ulysses metinleri, alıntılama bir dil oyununa çevirirken, noktalama işaretlerinin yokluğuyla birlikte intihal ve alıntının edebi etik ve referans sistemlerine yönelik radikal bir sorgulamayı da içermektedir. İntihal terimi, kimi zaman edebi hırsızlık, birebir taklit ya da parodinin başlarında başka metinlerden yapılan alıntılar için kullanılmakla birlikte, sanatsal bir hamle veya dilsel oyun aracı olarak da işlev görebilir. Bu durumda alıntı, metnin görüldüğünden farklı bir anlam taşıdığı izlenimini yaratarak, edebi bir aldatmaca stratejisine dönüşmektedir. Joyce'un anlatı yapısında, metin içindeki alıntılar ve göndermeler, tırnak içine alınmaksızın, eğik yazılmaksızın ya da ayrı bir yer açılmaksızın gündelik bir mesele gibi metne dahil edilir. Kültürel ve tarihsel alıntılar da bu akışın bir parçası olur. Bu yeni monolog tekniği, “*aktarım ile monolog arasında ayırım yapmak için kullanılan en manidar gramatik işaretin—zaman kipindeki ve şahıstaki değişikliklerin*” görsel betimlemelerini söze dönüştürür (Cohn, 2008: 74). Noktalama işaretlerinin yokluğu, anlatıyı yalnızca biçimsel olarak dönüştürmez; aynı zamanda metni görselleştiren, tipografik yapıyı oyunlaştıran ve yazınsal düzlemi bir görsel sanat yapıtı gibi şekillendiren bir unsura dönüşmektedir. Bu durum, okuma deneyimini de yeniden üretilebilir bir ilişkiyel sürece taşır. Joyce, alıntılama ve gramer kurallarını ihlal ederek dili sabit göstergeler sisteminden çıkarır, oyunsu bir düzleme taşımaktadır. Metinlerarası söylemler aracılığıyla Joyce, çok katmanlı ve oyunsu bir dil kurar. Karakterler yalnızca anlatıya ait bir rol üstlenmekle kalmaz, aynı zamanda edebi ve tarihsel göndermelerle çok sesli bir yapının parçasına dönüşür.

Okuyucu nefes almaksızın devam eden sonu gelmeyen bir metnin içerisinde sıkışmışken gözleri bir gösterge sistemi, kurallı noktalama işaretleri ve gramerin kontrollü dünyasını aramaktadır. Metin bitmek bilmeyen bir sonu işlerken, sürekli akışta ve hareket halindeki gözün imlerinden performatif eylemler çıkarırken noktalama işaretlerinin kurduğu yapıya karşı alternatif bir deneyim sunmaktadır. İç monoloğun bitmeyen çok katmanlı anlatı serüveninde okuyucu sürekli olarak zihinsel ve düşsel bir

hareket içerisinde yeni deneyimler edinmektedir. Joyce noktalama işaretlerini tamamen kaldırdığı Molly Bloom'un meşhur iç monoloğundan yapılan şu alıntıda metnin düz, akıcı ve aralıksız tavrının görsel tasviri görülebilmektedir:

“Evet sık sık hastalanmış gibi bir sesle yatağa düşmüş numarası yaptığı o zamanlardan bu yana iki yumurtası dahil kahvaltısının yatağına getirilmesini istemek gibi bir şeyi o güne dek yapmamıştı da niyeti bir lort edasıyla kendisini aralarının pek sıkı olduğunu düşündüğü o çırpı gibi Mrs Riordana ilginç göstermek ve bize zırnık bile bıraktığı olmadı hiç nesi varsa takdis ayinlerine kendisine ve kendi ruhu için kibritçinin böylesi görülmüş değil renkli ispiertosuna 4 peni öderken bilfiil ödü kopuyor karının tüm rahatsızlıklarını anlatırdı bana hele o bitmez tükenmez dedikoduları siyasetten tutun da zelzelelere ve dünyanın sonuna değgin önce biraz eğlensek şöyle Tanrım dünya sana emanet ya bütün kadınlar onun gibi olsaydı üstlerinde bir mayo dekolte giysiler elbet kimse onun böyle giyinmesini istemiyor kanımca dindarlığı erkeklerin ona ikinci bir kez bakmamaları yüzünden” (Joyce, 2019: 796).

Anlatıda, karakterin iç monoloğu geleneksel imla ve noktalama kurallarından arındırılmış, kesintisiz bir akışla ilerlerken, okuyucu alışılmış anlatı düzeninin dışına çıkarılmaktadır. Burada metin, yalnızca sözcüklerin dizilişi değil, kendi görsel ve yapısal ritmiyle de aktifleşir; okuyucuyu şaşırtan, dikkatini yoğunlaştırmaya zorlayan, hatta yönlendiren bir hareket alanı sunar. Bu tür bir metinde, yazının görsel yapısı, imla kurallarının gevşemesi ve cümlelerin bitimsiz akışı, okuyucu ile yazar arasındaki hiyerarşiyi değiştirir; yazar metni bir açık alan olarak bırakırken, okuyucu metnin anlamını kendi zihninde yeniden yaratır, yönlendirir ve inşa etmektedir. Böylelikle yazı, geleneksel sınırların ötesinde bir deneyime dönüşür; yazının ve okumanın sınırları bulanıklaşır, sürekli değişen, dinamik bir zihinsel yolculuğa dönüşmektedir. Nitekim sonsuz bir anlatımla devam eden, sonu olmayan cümlelerin ve duraksamayan akışın hâkim olduğu bu yazı türünde, okuyucu metnin içerisinde kaybolmamak için geleneksel imla ve noktalama işaretlerine değil, bizzat kendi aktif katılımına ve zihinsel yönlendirmesine dayanmak zorundadır. Çünkü burada anlam ve yön, okuyucunun metni nasıl algıladığı, hangi bağlantıları kurduğu ve metnin ritmine nasıl eşlik ettiğiyle şekillenmektedir. Bu durum, metnin pasif bir okuma nesnesi olmaktan çıkarak, okuyucu ile etkileşim halinde, canlı ve dinamik bir deneyime dönüşmesini sağlar. Yazım sürecinde ise yazar, dikkat, kopukluk ve bağlantıların eş zamanlı hareket ettiği bir alan

yaratır; bu alan, klasik yazınsal normların dışına çıkarak hareketli, çok katmanlı ve ipuçlarıyla, bulmacalarla dolu zihinsel bir yapıya evrilmektedir. Metin, okuyucunun zihninde adeta bir labirent gibi şekillenir; her cümle, her sözcük, kendine özgü bir yönlendirme ve anlam katmanı taşımaktadır. Bu da yazını statik bir anlatı olmaktan çıkarıp, süreklilik arz eden, keşfedilmeyi bekleyen ve okuyucunun zihinsel katılımıyla anlam bulan bir deneyime dönüştürür. Dolayısıyla, metnin anlam ve yapısı, sadece yazarın elinden çıkmaz; aynı zamanda okuyucunun algısı, dikkatle kurduğu bağlar ve metnin ritmine uyum sağlamasıyla şekillenen, kolektif ve hareketli bir sürecin ürünüdür.

Benzer biçimde İtalo Calvino ve Georges Perec de yarattıkları dil oyunları ile anlatının yapısal düzlemini parçalara ayırarak yeniden kurmaktadır. Italo Calvino kurgusal uzamın içerisinde bir yap-boz uzmanı olarak edebi algı ile yazınsal tabuları yıkan yeni bir dil yaratmaktadır. Romanlarını bir yap-boz oyunu misali parçalardan ve oyunsu yaratım pratiklerinden faydalanarak dizayn eden yazar hakkındaki şu söylemler durumu özetlemektedir: *“Dilbilimin kişi adülları ile kurduđu bir gönderen-gönderilen, gösteren-gösterilen koridorunda okur, okur ve yazar olmayı, yazarın durmadan çoğalan beyniyle birlikte çoğalmayı ve oyun bittiğinde mozaik bir kimlikte yeniden tekilleşmeyi öğrenmeli”* (Calvino, 2015: 20). İtalo Calvino’nun Kesişen Yazgılar Şatosu isimli eseri, anlatıyı yalnızca yazılı sözcüklerle değil, görsel imgelerle de kuran deneysel bir roman olarak, edebiyatta oyunun alanını genişletmektedir. Calvino’nun tarot kartlarının oyunundan deneysel bir yazınsal uzam ile anlatı geliştirmesi hem dilin sınırlarını zorlayan hem de görsel düşünmeyi tetikleyen yeni bir dil stratejisidir. Bu bağlamda okurun pasif bir izleyici olmaktan çıktığı, kendi öyküsünü kuran yeni bir kimlik edinmesi Segre’nin de belirttiği gibi, “Calvino, okuru iletişim zincirinin ucundaki konumundan koparıp aldı, onu Anlatıcı ile aracısız bir ilişkiye” soktuğu yeni bir dil oyununu yaratmaktadır. Tarot destesi, *“her kartın çoğul anlamı ve üzerindeki sayı ile bir göstergeler dizgesi oluşturan ve imgelemi doruğuna çıkaran, binbir öykü yaratabilecek bir makine”* haline gelerek çok anlamlı ve her defasında yeniden kurulan bir yapı inşası olmaktadır (Calvino, 2015: 30). Bu yönüyle Kesişen Yazgılar Şatosu, oyun aracılığıyla kurulan bir mikro-ütopyadır: kuralları belirli ama sonucu sonsuz biçimde değişebilen bir evren oluşturmaktadır. Oyunun içindeki özgürlük, sabit kimlikleri, anlatı doğrularını ve

zamansal çizgileri askıya alır ve her bir kart, bir geçit gibi işlev görerek bireyin kendi iç dünyasına kapı açmaktadır.

Georges Perec ise Türkçeye Kayboluş olarak çevrilmiş metninde "e" harfini hiç kullanmadan bir roman yazmış; böylece bir eksiklikten doğan dilsel yapıyla hem yazının olanaklarını hem de sınırlarını sorgulamıştır. Dili yeniden üretime sokarak gramerin ve dilbilimin kurallarını yıkan bu yazarlar dil oyunlarını özellikle cümleyi yapısal olarak bozan, bozuk, anlamsız kelime üretimleri, kekeme hatalı ve yanlış harf dizimleriyle birden çok deneysel yaklaşım üretmektedirler. Sözcükler tıpkı Ulysses monologlarında olduğu gibi *“konuşma dilinde olduğundan çok daha serbest ve yaratıcı bir şekilde karışır ve eşleşirler, böylece türdeş olmayan kümeler, yeni sözcükler ve birleşimler”* oluşturarak yeni anlamlar doğurmaktadırlar (Cohn, 2008: 110). Yazınsal düzlemdeki bu yeni dil hareketleri, oyunun yaratımında genişleyen alternatif anlam alanları yaratırken, dizimsel sapmalar, sistem dışı kurallar ve kopukluklarla mevcut dil dizgelerini dönüştürerek yeni bir okuyucu kimliği yaratmaktadır



3.BÖLÜM

YENİ DÜNYALARIN İNŞASI VE SANATIN MEKÂN OYUNLARI:

**TOPLUMSAL, DOĞAL VE DİJİTAL EŞİKLERDE MİKRO-
ÜTOPYALAR İLE DÜŞLENEN MEKÂN**

3.BÖLÜM

YENİ DÜNYALARIN İNŞASI VE SANATIN MEKÂN OYUNLARI:

TOPLUMSAL, DOĞAL VE DİJİTAL EŞİKLERDE MİKRO- ÜTOPYALAR İLE DÜŞLENEN MEKÂN

Dünyalar yaratmak, keşfetmek ve yeniden üretmek, insan varoluşunun en temel gerçekliklerindendir. Bu yaratım sürecinde, yaşama ve dünyaya alternatif yerler tasavvur eden ütopyalar, pek çok farklı şekilde karşımıza çıkar Ötekinin gözünden deneyimlediğimiz ütopyaları kendi evrenimizde, kişisel ve toplumsal ölçeklerde tasarladığımız gündelik mikro oluşumlarsa bugünün gerçek ile kurmaca arasındaki yeni mekân-zaman deneyimlerini yaratmaktadır. Söz konusu bu arayış, ütopyalarda olduğu gibi insanın kendine ait olanla beraber, yaşanması muhtemel yeni yerler ve sistemler bulma çabasıdır. Bu çaba, Ursula Le Guin'in de belirttiği gibi, aslen “dünyayı yeniden yaratmak, farklı bir hale getirmek söz konusu: bir ütopya yahut distopya, bu da politik hayal gücünün işi” olarak mikro-ütopyalara dönüşür (Le Guin, 2023: 81). Ursula Le Guin ütopyik yaratımın gerçekçi tezahürü olarak sanatçıların dünya yaratma pratiklerinin oynusu dilini “*evrenin parçalarını büyük bir maharetle seçmektir; olayların dizginlenemez akışı sırasında fevkalade faydalı ve eğlenceli parçalar seçilir ve bir tutarlılık ve süreklilik yanılması yaratacak şekilde düzenlenir*” diyerek açıklamaktadır (Le Guin, 2023: 82). Burada sanatın ve sanatçının geçici bir süreliğine “*kendi dünyasından bir dünya yaratma*” pratiği devreye girer. Bu pratik, alternatif ve özgürleştirici bir dilin maharetiyle gelişir. Sanat, yaşama ait parçalardan oluşan bir oyun kurgusu içinde, mikro önermeler ve deneyimler halinde oluşur. Nitekim kurmaca başlıca sanatsal bir edim olarak oyun pratikleriyle eşdeğer biçimde; “*13. yüzyıl Fransızcasındaki fiction'dan, aldatma, hile; uydurmadan*” ve “*gibi görünmek, tasarlamak anlamlarıyla Latince fictionem*” olarak tanımlanmaktadır (Güçbilmez, 2023: 28).

Farklı dünyalar kurma fikri günümüzde ütopyaların bütüncül tavrına karşın mikro durumlar, mekân ve zaman deneyimleri sunarak küçük ölçekli müdahalelerle gerçekleşmektedir. Mikro-ütopik bağlamda gözlemlediğimiz bu yeni minör oluşumlar Thomas More'un adasında deneyimlenen hem izolasyon hem de yeni bir düzen kurma imkânını ütopyanın güncel bir mekânsal alegorisine dönüşmektedir. Nitekim günümüz ütopyaları artık mikro deneyimler halinde mekanlara yönelirken, kavramsal ve alternatif gelecek fantezilerini de toplumsal kırılmalar ve eşiklerde kurduğu adacıklar ve yaratı oyunları ile sağlamaktadır. Günümüzün ötekilik ilişkileri, ekolojik ve iklim sorunları, mekân düşleriyle gelişen teknolojik kurgular, artık yeni bir mikro deneyim alanı açarak ütopyaları alternatif adacıklara bölmektedir. Ütopya kavramı toplumsal deneyime dönüşürken oluşan bu yeni söylem adacıklarında müşterek ve yeni mekân birliktelikleri, sınırları değişen aidiyet arayışları ve geleceğe yönelik yeni bir doğa ile toprak hafızası üretilir. Bu noktada Fredric Jameson, "ütopya adacıkları" olarak adlandırdığı süreçte ütopyaların mikro-ütopik boyutuna değinir. Jameson, bu adacıkları sistemin içinde ancak sistemden kopuk olmayan ve onun çelişkilerini görünür kılan geçici, lokal parçalar olarak aktarırken şunları yazar:⁹

"Toplumsal değişikliğin mayalanışını ve hızlı hareket eden güçleri içindeki bu durgunluk alanı, Ütopyacılı fantezinin içinde işleyebileceği bir tür adacık olarak düşünülebilir. Bu mecaz bize Ütopya'nın toplumsal gerçeklikle olan ilişkisinde günümüze dek çelişkili kalmış iki özelliği birleştirme olanağı sunuyor: Bir yandan, bizatihi varlığı ya da ortaya çıkışı ile çoğu Ütopya'nın içinde oluşturulduğu çeşitli 'geçiş dönemler'inin (geçiş sözcüğünün kendisi bu hareketi ifade eder) heyecanını kaybederken; diğer yandan da, çağın kendisine atfettiğimiz bu toplumsal mayalanma içerisinde bile ebedi ve değişmez görünen bir toplumsal bütünlük alanı temelinde, Ütopyaların pratik siyasetten uzak olduğunu ima eder" (Jameson, 2009: 35).

Sanat da kendi mikro-ütopik anlatılarıyla geçici zaman-mekân deneyimleri yaratır ve toplumsal düzene karşı ürettiği söylemler çerçevesinde geçici ütopik adacıklar inşa eder. Jameson'un ütopyaları birer yöntem ve deneyim olarak görmesinde olduğu

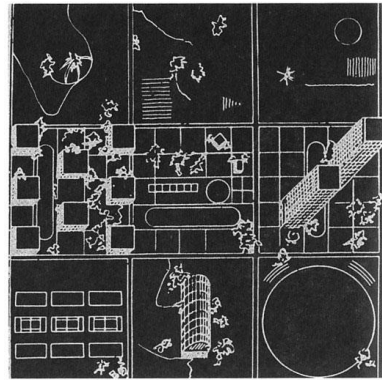
⁹ Fredric Jameson'ın "ütopya adacıkları" kavramı, mevcut sistemin içinde var olan ama ona tam anlamıyla ait olmayan, geçici, lokal ve eleştirel alanlara işaret eder. Bu tezde söz konusu kavram, doğrudan alıntılanmak yerine metaforik bir yaklaşımla ele alınmakta; günümüz sanat üretimlerinde karşımıza çıkan oyun temelli mikro-ütopyaların, bu geçici mekânsal/sanatsal alanlarla kurduğu ilişkisel yapı üzerinden yeniden yorumlanmaktadır. Bu bağlamda, sanatın sunduğu mikro-ütopyalar da tıpkı Jameson'ın ütopya adacıkları gibi sistemin çelişkilerini görünür kılan, alternatif düşünce ve deneyim alanları açan geçici karşılaşmalar olarak ele alınmaktadır.

gibi sanat da tıpkı adacıkların sahip olduğu geçici çözümler ile öneriler doğrultusunda farklı algı ile toplumsal düşünme önerilerini deneyime sunmaktadır.

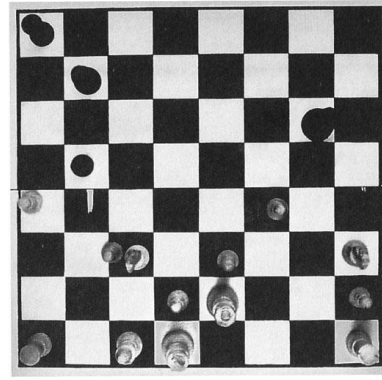
Oyun oynayan insan (homo ludens) aidiyetsiz, göçebe veya eşikler arasında daimî bir hareketlilik içerisinde oynayan ve üreten yeni bir kimlik inşa etmektedir. Bu kimlik; aynı anda her yere ait olan ve olmayan, sanat olan-olmayan, içeride-dışarıda, geçmiş-şimdi-gelecek arasında, gerçek-sahte, kurmaca-gerçek, insan olan-olmayan, kadın-erkek gibi ikilikler arasında alternatif mekânsal ve oluş hallerini deneyimlemektedir. Bu oynayan yeni özne, sabitlenmiş kimliklerin ve belirlenmiş mekânsal formların dışına çıkarak, oyun aracılığıyla hem kendi varoluşunu hem de içinde bulunduğu gerçekliği yeniden kurma imkânı bulmaktadır. Oyun oynayarak üreten özne, tam olarak eşiklik halinde, aradalık boyutunu bir potansiyel olarak kullanan, geçirgen ve geçişken hayaletimsi bir kimliğe sahip ayrıksı yeni bir güç olmaktadır. Eşikler ile ara bölgelerin potansiyel gücünden beslenen oyun hali, öznenin varoluşunu hem mekânsal hem de varlıksal olarak dönüştürmesine olanak sağlamaktadır. Toplumsal kimlik ile deneyimleri askıya alan ve yeniden kurma stratejileri tanımlayan oyun mekânsal bağlamda bu eşiklerde gerçekleşmektedir. Oyun oynayan ve yeniden keşfeden özne, bu eşiklerdeki diyalektik ilişkileriyle toplumsal rollerinden sıyrılır ve potansiyel formlar arasında serbestçe dolaşabilmektedir.

Bu noktada Oswald Mathias Ungers'in kent üzerine düşünceleri önemli bir paralellik sunar. Ungers, Kent Metaforları kitabında, şehirleri anlamak ve tasarlamak için metaforik düşünmeyi ön plana çıkarmaktadır. Ona göre kent, sadece fiziksel bir oluşum değil; aynı zamanda anlamlar, imgeler ve kavramsal çerçevelerle kurulan bir sistemdir. Bu bağlamda, kentin yalnızca teknik değil, aynı zamanda kültürel ve zihinsel bir organizma olduğunu söyleyerek, bir deneyim alanı olarak kent olgusunu öne çıkarır. Kent olgusu burada yaşayan bir organizma olarak mikro-ütöpik deneyimlere dönüşürken, kenti ve mekanlarını da zihinsel ve kavramsal bir yeniden yerleştirme önermektedir. Mimara göre kent oluşturma stratejilerinden biri olan ve mekanların alegorik biçimde *“görüntüler, metaforlar, modeller, analogiler, semboller ve alegorilerle düşünme ve tasarlamamanın anlamı, salt pragmatik düşünsel çıkış noktaları*

oluşturmaktan, daha yaratıcı biri düşünme yöntemine geçişten başka bir şey değildir”
(Ungers, 2013: 23).



Similarity



Gleichartigkeit

Resim 10-11: Oswald Mathias Ungers, Kent Metaforları kitabından kendi topladığı görsel örnekler ve bağlantılar, 2013

20. yüzyılın Alman mimarlarından biri olan Oswald Mathias Ungers bu kitabında seçtiği kent ölçekli planları, onları çağrıştıran doğal ve gündelik imgelerle eşleştirdiği 57 görsel çiftine ve bu görselleri tanımlayan birer kelimeye yer verir. Bu yaklaşımın yaratıcı potansiyelini şu şekilde açıklar:

“Bütün bir cümlemin anlamı, tek kelimelerin toplamının anlamından farklı olduğundan, sadece bir araya getirilen bir şey olarak analiz etmek için değil, bir dizi gerçeğin karakteristik birliğini kavramak için yaratıcı vizyon ve yetenek de tek parça. Duygusal algı ve hayal gücü ile gerçeği yakalayan bilinç, gerçek yaratıcı süreçtir, çünkü basit test, kayıt, kanıtlama ve kontrol yönteminden daha yüksek bir düzen elde eder” (Fabrizi, 2020).

Bu yönüyle oyun fikrini de içerir: sanatçı veya tasarımcı, kent parçalarıyla yeniden oynar, onları izole eder, yeniden bağlar, kuralları yeniden tanımlamaktadır.

Ungers sembolik birer form olarak kenti görsel çağrışımlar üzerinden yeniden alegorik biçimde okumaktadır. Bu anlamda Ungers'in şehir tahayyülü, alegorik bir düzlemde kurulur: kentteki her form, görsel bir imgeye dönüşürken, ardında bir düşünce, bir tarih ve bir duygulanım saklamaktadır. Ungers bu sembolik ve alegorik yeniden yapılandırılmış şehir kurgusunu şöyle aktarmaktadır:

“İşaretler, -kelimelerin fikir ve düşüncelerin yapay işaretleri olmaları gibi- temsil ettikleri şeye işaret ederken; semboller gizem, derinlik ve sonu gelmeyen yorumlamayla karakterize edilen tin ve imgenin nüfuz etmesidir. Soyut bir şeyi ifade etmek ve görselleştirmek için, transandantal veya tinsel semboller veya alegoriler kullanılır” (Ungers, 2013: 21).

Oswald Mathias Ungers'in geliştirdiği kent metaforları, sanatçının kentle kurduğu ilişkiyi bir oyun alanına dönüştürür. Haritaları kesip sokakları bölen, belleği adeta bir yapboz gibi dağıtarak yeniden inşa eden her müdahale, mikro-ütopyaların izini süren yaratıcı bir eyleme dönüştürmektedir. Bu bağlamda Ungers'in yaklaşımı, kent mekânını yalnızca fiziksel bir düzenleme alanı olarak değil, aynı zamanda zihinsel, duygusal ve kültürel bir oyun alanı olarak yeniden düşünmeye olanak tanımaktadır. Kentin sembollerle dolu yapısını, tinsel ve alegorik bir düzlemde ele alarak her görsel müdahaleyi, belleği yeniden kuran yaratıcı bir eyleme dönüştürür. Bu yaratıcı eylem, mevcut düzeni sorgulayan, alternatif bakış açıları öneren ve geleceğe dair mikro-ütopyacı tahayyülleri mümkün kılan bir stratejiye dönüşmektedir. Böylece kent, sanatçının elinde yeniden kurulan, anlamlandırılan ve çoğaltılan bir düşünce zemini haline gelmektedir.

3.1. Müştereklik ve Ayrılık Arasında: Mikro-Ütopyaların Lirik Dengesi

Müşterek mekân, insanların ortaklıklarla elde ettiği ve paylaştığı, farklılıklarla benzerliklerin iç içe geçerek birliktelikler kurduğu hem yaratım alanları hem de özgürleşme alanları olarak deneyimlenen mikro-ütopyalar olmaktadır. Bu tür mekânlar yalnızca fiziksel olarak değil, aynı zamanda duygusal, düşünsel ve estetik düzlemlerde de inşa edilir. İnsanların kolektif inanç ve ihtiyaçlarıyla biçimlendirdiği müşterek mekân olgusu, en başta kent gibi önemli ütopya ve ortak alan fikirleriyle ortaya çıkmış olsa da,

günümüzde öznel ve mahrem alanlarda dahi var olan mekânsal deneyimlere dönüşmüştür. Kamusal olanın dışında, bazen gündelik yaşamın içindeki oyunlar, ritüeller ya da geçici kolektif eylemler aracılığıyla da ortaya çıkabilen bu mekânlar, ait olma ve karşılaşma duygularını güçlendirmektedir. Nitekim mikro düzeyde dahi gerçekleşen ortaklıklar ile birliktelikler hali, aile kavramından başlayan, öznel tüm deneyimler ve ortak alanlara değin insana ve hatta insan ötesine kadar müşterek yapılar inşa etmektedir. Bu bağlamda müşterek mekân, yalnızca maddi ya da mimari değil, aynı zamanda anlatsal, deneyimsel ve ilişkiseldir. Sanatsal üretim süreçlerinde ya da performatif karşılaşmalarda açığa çıkan müşterek alanlar, izleyiciyle birlikte yaratılan ve her seferinde yeniden kurulan mikro-ütopyalar sunmaktadır. Stavros Stavrides, müşterek mekân kavramının ve deneyimlerinin mikro-ütöpik yapısını da vurgulayacak şekilde şöyle açıklıyor:

“Müşterek mekân paylaşılan mekândır. Kamusal mekân, yani hâkim otoritenin varlığıyla damgalanmış mekân, insanlara belirli koşullarda verilmiş mekânken, müşterek mekân inşalar tarafından alınmış mekândır. Müşterek mekân kullanıcıları mekânı sahiplenerek ve onu potansiyel bir paylaşılan mekânı dönüştürerek gelişir” (Stavrides, 2018: 109).

Kamusal olanın dışında, bazen gündelik yaşamın içindeki oyunlar, ritüeller ya da geçici kolektif eylemler aracılığıyla da ortaya çıkabilen bu mekânlar, ait olma ve karşılaşma duygularını güçlendirir. Oyun burada, yalnızca çocukluğa özgü bir eğlence biçimi değil; katılımcıların birlikte kuralları yeniden müzakere ettikleri, zamanı ve mekânı esneterek geçici ama yoğun bağlar kurdukları bir müşterek üretim alanı hâline gelmektedir. Oyun, bu anlamda müşterek mekânın hem kurulma biçimi hem de işleyiş mantığıdır. Mikro düzeyde dahi gerçekleşen ortaklıklar ile birliktelikler hali, aile kavramından başlayan, öznel tüm deneyimler ve ortak alanlara değin insana ve hatta insan ötesine kadar müşterek yapılar inşa etmektedir. Sanatsal üretim süreçlerinde ya da performatif karşılaşmalarda oyun aracılığıyla açığa çıkan müşterek alanlar, izleyiciyle birlikte yaratılan ve her seferinde yeniden kurulan mikro-ütopyalar sunmaktadır. Kent yeni bir yaratım bölgesi olarak ötekiliğin bahçesi, ya da birliktelik ütopyalarının merkezi biçimde sınırları potansiyelleriyle öneren yeni müşterek birlikteliklerin ve alanların ifadesi olmaktadır. Bu bağlamda oyun deneyiminin başlıca merkezlerinden biri

olan kent, birleştiren, ayıran, eşiklerinde yeni birliktelikler yaratan daime akış ve hareket halindeki icra alanıdır. Kentin bu hareketli ve oyunlar ağı üreten yaratım gücünün dinamik yapısını Lefebvre'in "ritimanaliz" kavramı oldukça katmanlı biçimde ele alırken kavramı "*gündelik hayatın bağrında, fiziksel, fizyolojik ve toplumsal olanın kesiştiği*" yerde bulmaktadır (Lefebvre, 2017: 21). Ritimanaliz, yaşamın sürekliliği ve daimî hareketliliğine bağlı mekânsal izdüşümlerinin, her şeyin hareket halindeki stratejik oyunları ile bütünleştiği yeni mikro durum ve öneriler üreten değişim hali olmaktadır. Gündelik yaşamın içerisinde yeni mekân deneyimleri yaratan oyun pratiklerinin geçici rol alma ile deneyimler oluşturma pratikleri ritimsel bir yeni dilin oluşumlarıdır. Baskın sistemin yapısında çatlaklar oluşturan bu yeni hareketlilik halleri, mekânsal istisnalar ile "*alternatif ve aykırı mekânsal yaşam pratikleri için fırsatlar*" yaratmaktadır (Stavrıdes, 2016: 61). Bu bağlamda, oyun temelli geçici karşılaşmaların açtığı çatlaklar ve aradalıklar; yalnızca düşünsel ya da duyuşsal değil, aynı zamanda mekânsal eşikler yaratarak, mikro-ütopik yapıların geçici ama etkili olarak belirebileceği çoğul bir zemin oluşturmaktadır.

Eşikler, yaratım sürecini yalnızca bir üretim eylemi değil, aynı zamanda bir geçiş, dönüştürme ve deneyimleme pratiği olarak kavramsallaştırmaktadır.¹⁰ Bu bağlamda eşik, bir durumdan diğerine geçişin gerçekleştiği, belirsizliğin ve olasılığın yoğunlaştığı zamansal-mekânsal bir aralığı temsil eder. Bu aralık, oyunun doğasıyla bulunduğu, sabit yapıları askıya alarak özgürleşme ve yeniden kurma imkânı doğurmaktadır. Oyun deneyimleri ise burada performatif bir eylem ile yaratım gücü olarak rollere giren, mesafeler ile yakınlaşmalar üzerinden eşiksel yeni birliktelikler kuran bir metaforik güç olmaktadır. Eşik deneyimlerinin oyun eylemiyle birlikte "*melezliğe dayalı aracı bölgeler, müzakere edilebilir değer bölgeleri oluşturarak*" kendine özgü bir ritim ile performatif birliktelikler yaratmaktadır (Stavrıdes, 2016: 19).

¹⁰ Burada "eşik" kavramı, yalnızca fiziksel geçiş alanlarını değil, aynı zamanda düşünsel, duyuşsal ve estetik geçiş durumlarını da kapsayan çok katmanlı bir yapıda ele alınmaktadır. Oyun ve performansın ritmik yapısıyla kurulan karşılaşmalar, sabit kimlikleri, mekânsal kodları ve temsili anlatıları geçici olarak askıya alarak, deneyimle açılan mikro-ütopya alanlarını mümkün kılar. Bu anlamda eşikler, mevcut gerçekliğin sınırlarında işleyen, yeni anlamlar ve ilişkiler kurabilme potansiyeli taşıyan, performatif yoğunluk alanlarıdır. Geçicilik, dönüşüm ve çoklu katılım imkânlarıyla bu eşikler, mikro-ütopyaların yalnızca temsilini değil, bedensel ve mekânsal düzeyde deneyimlenmesini de olanaklı kılar.

Bu noktada eşiklerin hareketli oyun kurguları aradalıkların ve karşılaşmaların dengesinde oluşacak yeni ilişkiler, “*gerekli mesafenin aynı anda hem muhafaza edilip hem de katedilmesiyle*” oluşmaktadır (Stavrıdes, 2016: 19). Ritimler, doğa, toplum ve bedenın örüntülerinde dolaşan çok katmanlı yapılar olarak hem deneyimi hem de yaratımı belirler. Sanat pratiğı, bu ritmik yapılara müdahale ederek onları bozabilir, yeniden kurabilir ya da duyumsal farkındalıklarla dönüştürebilir. Oyunsu yaratım, bu müdahale alanının merkezindedir. Oyun, önceden belirlenmiş kodları geçici olarak askıya alır, yeni olasılıklar üretir ve katılımcıların birlikte kurduğı geçici gerçeklikler yaratır. Bu anlamda oyun, sadece bir araç değil; aynı zamanda estetik, politik ve duyusal bir direniş alanıdır. Bu yaratım ve müdahale süreci çoğu zaman performatif nitelikler taşır. Performans, bedensel ve mekânsal olarak deneyimlenen, seyirciyle kurduğı ilişkide anlık ve dönüşümsel olan bir etkinliktir. Oyunun ritmik yapısıyla iç içe geçen performatif eylemler, izleyeni yalnızca gözlemleyen konumda bırakmaz; onu deneyimleyen, katılan, hatta müşterek bir mekânın kurucusu haline getirir. İşte tam da bu ritim-performans-oyun kesişiminde oluşan yoğun karşılaşmalar, mekânsal, duyusal ve düşünsel eşikler yaratır. Bu eşikler, mevcut olanın dışına taşan, algı alanını esneten ve katılımcıya başka bir deneyim imkânı sunan geçici aralıklardır. Tam bu noktada mikro-ütopyalar devreye girer. Oyun ve performans aracılığıyla ortaya çıkan müşterek deneyimler, katılımcılar arasında geçici ama dönüştürücü birliktelikler yaratır. Bu birliktelikler, mevcut toplumsal yapıların dışında ya da kıyısında işleyen, alternatif yaşam biçimlerinin kısa süreli formları olan mikro-ütopyaları mümkün kılar.

Mikro-ütopya, sabit bir ütopya ideali yerine, küçük ölçekli, anlık ve deneyimsel bir ortak dünya kurma halidir. Oyunun ritmiyle kurulan bu geçici evrenlerde bireyler, toplumsal rollerini askıya alarak yeni ilişkiler, jestler ve duygulanımlar aracılığıyla farklı bir varoluş alanı deneyimler. Bu alan hem kamusal hem de mahrem olanın sınırlarında salınan müşterek bir zemin oluşturur. Bu bağlamda müşterek mekanlar aslında kent ve özel alanlardan bağımsız olarak bir tür sınır ve eşik deneyimi, yani aidiyetsiz mikro-ütöpi birer kurgu alanları olmaktadır. Müşterek mekân kavramı bir eşik deneyimi olarak oyunsu eylemi vurgulayan ve geçirgen, daima hareket halinde mekanları ve toplumsal kimlikleri aynı anda deneyimleyen ve gibi olma halinin

mekânsal tecrübeleri olmaktadır. Mekânsal düzlemde metaforik olarak yeni roller keşfeden bireyin, ayrıksı ve aidiyetsiz kimliği eşiklerde kendisine yer bulur ve oynayan yeni bir kimliğin geçirgenliğini meşru kılar. Bilinen mekânsal sınırları ve düzeni altüst eden bu mikro ölçekli mekânımsı bölgeler yani “*eşikler-olarak-mekânlar belki ihtilaflı ve tekinsiz ama aynı zamanda virüse benzer bir varoluş*” kazanmaktadırlar (Stavrıdes, 2018: 64).

Brian Massumi kolektif bir birlikteliği önererek oyunun yaratım gücünü kullanarak yeni alanlar üzerinde çalışmaktadır. Massumi yeni ortaklıklar geliştirirken kavramsal bir zemine aktardığı oyun deneyimini ilişkisel bir araç olarak kullanmaktadır. Düşünür yeni birliktelikleri hayvanlar, bakteriler ve bitkilerin ekolojik dengesiyle harmanlanan bir insan sonrası ortak kompozisyon oluştururken, politik bağlamda da bu ilişkisel düzlemi yol haritası olarak kullanmaktadır. Bu bağlamda mikro-ütopik bir kurgu oyunu ile birliktelik olgusundan yenilikçi arayışında “*deneylere teşvik eden bir potansiyel önerirken postkapitalist bir geleceğe doğru ilerlemeyi*” teşvik etmektedir (Sünter, 2023). Massumi ile deneyimlenen ortaklık projesinde alternatif bir bakış açısında, dünyanın ve yaşamın ütopik tasarısındaki insan ötesi birliktelikler ve deneyimler önem kazanmaktadır. Bu yeni stratejik davranış biçimleri romantize edilmiş bugünün deneyimlerine karşın, gelecek ihtimalleri geliştirecek insan sonrası bir hayal gücü ile yaşama farklı gözler ile farklı aralıklardan bakarak okumak anlamına gelmektedir. Nitekim “*dünyalar-yapmak sadece insana özgü*” olmayarak ütopyanın kurgusal potansiyelini deneyimlenmesi muhtemel mikro tecrübelere aktararak yeni birliktelikler, müşterek yapılar ve alanlar oluşturmak mümkün olmaktadır (Tsing, 2023: 41). Anna L. Tsing günümüzün insan ötesi müşterek birlikteliklerin yeni yapısına değinerek Massumi ile benzer biçimde insan ile farklı ötekiliklerin ilişkiselliğinden keşfedilmemiş alanlar, deneyimler üretmektedir. Ona göre çok-sesli ve dilli bu yeni müştereklikler “*insanların ve insan-olmayanların dünya-yapma projelerinden kaynaklanan tüm bu ritimlerin bir araya*” gelerek yeni oyun dilleri ile ilişkisel yapılar geliştirmektedir (Tsing, 2023: 44). Günümüzde müşterek alan ile ilişkiler olgusu salt olarak insana ve onun kurduğu ötekilik deneyimlerinden öte insan olamayanla olan rekabetinden ve insana özgü sistemin hayatta kalma mücadelesindeki yeni ötekileri

olarak doğa ve hayvanlar arasında gelişmektedir. Bu bağlamda aslen insanla ilgili olarak ötekilik kurguları bunun ötesindeki yeni iş birlikleri ve farklılık tecrübeleri geliştirerek, karşılaşmaların ve tesadüflerin mikro-ütopyaları olarak beliren bu ortaklıları çok sesliliğin yeni evreni yapmaktadır.

Kent ütöpik geçmişı ve kurgusu bağlamında başlıca müşterek yapılar, ilişkiler ve ağlar oluşturmaları ve buna bağı eylem ile alanlar sunması beklenen sistemsel bir formlar bütünlüğü olmaktadır. *“Kent en geniş anlamıyla birlikte yaşamın örgütlendiğı yerdir. Antik Yunan’da şehir; birlikte yaşamı mümkün kılan politika anlamına gelir”* (Yüksel, 2025). Kent ev ve mahremiyetin özelinde olduğı gibi iç içe geçmiş kavramsal çerçevesiyle mikro-ütöpik evrenlerin toplandığı çok anlam kümeleri oluşturmaktadır. Bu doğrultuda kendi içerisinde barındırdığı farklılık ve ötekilik çeşitleriyle renkli, şenlik ve karnavalesk tutumda alternatif bir geçiş düzlemleri yaratırken eş zamanlı biçimde bunu kısıtlamaktadır. Bahtin’in şenlikli evreni ile çoksesli evreni aslen kentin renklerinde mevcut oluşurken, bu inşa hali siyasi ve iktidari yapının ötesinde olmayan, farklılığı çeşitlilikten ziyade sınırların rengini ve konumunu belirlemek adına belirleyen ütopyalar ilan edilmektedir.

Kent ve müşterek ilişkilerin ortaklık alanı algısı günümüzde yerini ayrılıklar ile kırılma bölgeleri inşa etmek olarak bırakmaktadır. Bu bağlamda kent olgusu aslında yeni ortaklıklar, birliktelikler ve yapılar oluşturma potansiyeline sahip başlıca mikro-ütopyalardan biri olmaktadır. Bu bağlamda kent aslında bir mekândan ziyade düşünsel veriler, kodlar, işaret ve sembollerden oluşan keşfedilmeye muhtaç yeni bölge ve alanlarıyla sanatın ve felsefenin de daima ele aldığı kavramsal bir yapıdır. Günümüzde insan ötesi bir teknolojik gelişime zemin oluşturan gelişmelerle, insanın tabiatı kendisini dahi aşarak insan sonrası yeni bir distopya kurguları üretmektedir.

3.2. Gündelik Olanın Atlası: Sınırdaki Mikro-Ütopyalar ve Yeni Oluşumlar

Bourriaud, 20. Yüzyılın ütopyik kurguların çizgisinden ilerleyen ve temsili gerçeklikler hazırlayan ütopyelerinin yerine mikro-ütopyaları getirerek reddediş ve kabullenişlerin gerilimlerinden beslenen somut alanlar inşa etme potansiyeline sahip olmasıyla ikisini ayırmaktadır. Bu bağlamda sanatın dilini kullanan temsili gerçekliklerin aksine deneyimi talep eden süreç çalışmalarını ve proje oluşumlarını mikro-ütopyik kapsamda ele alarak, çağdaş sanat pratiklerini “formlardan çok oluşumlar” olarak görmektedir (Bourriaud, 2018: 31). Dolayısıyla Bourriaud açısından mikro-ütopyik yapılanmaları sergileyen sanatçı, ütopyanın sınırlı uzantılarının aksine daimî deneyime dönük olması bağlamında, *“yapıtlarda amaç artık hayali ya da ütopyik gerçeklikler biçimlendirmek değil, sanatçı tarafından seçilen ölçek ne olursa olsun, varolan gerçekliğin içinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri”* kurmaktadır (Bourriaud, 2018: 20-21). Bu yaklaşıma göre bilinen ütopya yaklaşımının karşıt görünen yeni arayışlarının fantastikleşebilen gerçekdışı suretlerine karşılık, mikro-ütopyalar “dünyada daha iyi yaşamayı” önermektedir. Dolayısıyla mikro-ütopyalar varolan düzeni oyunlaştırarak yaşamsal rolleri geçici olarak üstlenmekle birlikte, sınırlarda ve eşiklerde sürekli bir hareket halinde gelişim gösteren göçebelilikler, ötekilikleri somutlaştırmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında, mimarlık tarihindeki bazı örnekler de mikro-ütopya düşüncesinin fiziksel karşılıkları olarak okunabilir. Örneğin, Le Corbusier’nin savaş sonrası dönemde Fransa’daki barınma krizine çözüm olarak geliştirdiği “Unité d’habitation” (Yaşam Üniteleri), istisnai bir durumun ikircikli ütopyası olarak değerlendirilebilir. Bu modüler konut sistemi, yalnızca bir barınma çözümü değil, aynı zamanda iç ile dış, bireysel ile kamusal, özel ile ortak yaşam alanları arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir yaşam modeli önermektedir. Corbusier’nin transatlantik gemilerden ilham alarak tasarladığı bu yapı, hareket halindeki bir dünya fikrini mimari bir dile çevirir. Ütopik düşüncesinin zamana ve mekâna özgü biçimde yeniden yorumlandığı bu proje, içinde bulunduğu tarihsel bağlamda hayata geçirilmiş bir mikro-ütopya olarak okunabilir. “Yaşayan makineler” olarak tanımlanan bu sistem, yaşamı salt deneyim üzerinden kurmaya çalışan mimari bir prototip sunar. Böylece

ütopya fikri, bir mimari model aracılığıyla, mekânsal ve yaşamsal düzeyde deneyimlenebilen, geçici ama dönüşüm potansiyeli taşıyan bir mikro-evren olarak somutlaşır.



Resim 12: Le Corbusier, Unite d'habitation, (Yaşam Üniteleri), Marsilya, Fransa, 1952 <https://sites-le-corbusier.org/oeuvres/unite-dhabitation-marseille/> (13 Mayıs 2025)

Ütopya algısı mekânsal bağlamda bir ada ile başlayan kaçışın ve ideal toplumun arzusuyla beraber kapanmanın ve sistemin dışında olmanın eleştirel metaforu da olmaktadır.¹¹ Modernizmin mükemmel mekânsal deneyimi olan işlevsel mimari ütopyaları da hayal gücünü ve yaratım ihtimallerini ütöpik vaatlerin eşliğinde

¹¹ Bu cümlede yer alan “ada” metaforu, hem Thomas More’un Utopia (1516) adlı eserine hem de Fredric Jameson’ın “ütopya adacıkları” kavramsallaştırmasına gönderme yapmaktadır. More’un ütopyası, fiziksel olarak bir adada konumlanarak ideal toplumu sistemin dışına yerleştirir; ada bu yönüyle hem bir kapanma hem de eleştirel mesafe alanıdır. Bu kapalı ve bütüncül ütopya anlayışı zamanla dönüşmüş; Jameson, modern ütopyaların bu bütünlük iddiası yerine, kapitalist sistemin içinde ama ona içkin olmayan, onun çelişkilerini görünür kılan geçici ve lokal “ütopya adacıkları”nı önermiştir. Bu çalışma, her iki yaklaşımı da dikkate alarak, mekânın metaforik ve eleştirel potansiyelini oyun, mikro-ütopya ve performatif mekân üretimi bağlamında yeniden düşünmektedir.

kısıtlayarak başka bir yerin sistemine dahil kılmaktadır. Birbirine karşıt gibi görünen bazı ütopya adacıkları, kendi içlerinde geliştirdikleri sistemsel ve ideolojik yapılarla, başka bir yerin ütopyasını sürdürmeye yönelik kapanmacı modeller üretmektedir. Le Corbusier'in "yaşamak için makine" olarak tanımladığı konut tipi ve Skinner'ın Walden Two adlı yapıtında önerdiği davranışsal ütopya örnekleri, ütopyanın özgürleştirici potansiyelini denetim ve işlevsellik içinde sabitleyen, modernist kapanma biçimleri olmaktadır.¹² Jameson bu tür yapıları, sistemin dışına değil, doğrudan içine yerleşmiş, onun sürekliliğini sağlayan "kapalı ütopyalar" olarak tanımlamaktadır (Jameson, 2009: 41). Amerikan banliyösünün idealize edilmiş yaşamı da bu tür bir kapanma modeline örnek oluşturur. Bu bağlamda ütopya, sistem karşıtı değil; sistemin estetikleştirilmiş bir devamı hâlini almaktadır. Ancak, sınırlar ve eşikler burada mikro-ütopya bağlamında farklı bir işlev kazanmaktadır. Mikro-ütopyalar, sistemin dayattığı katı ve kapalı yapıları aşarak, küçük ölçekli ve esnek sınırlar aracılığıyla özgürlük alanları ve alternatif mekânlar yaratır. Bu bağlamda sınırlar, yalnızca kısıtlayıcı engeller değil; aynı zamanda geçişlere, dönüşümlere ve yeni deneyimlere olanak veren aralıklardır. Mikro-ütopyalar, sistemi terk etmek yerine sınır ve eşiklerin yaratıcı potansiyeliyle onu dönüştüren, dinamik ve açık mekânlar olarak ortaya çıkmaktadır Böylece sınırlar ve eşikler, özgürlük ve alternatif mekân yaratımında temel unsurlar olur.

Mikro-ütopyaların yaratılması ve toplumsal dönüşümlerin gerçekleştirilmesi aşamasında ortaya çıkan eşik fikri, mevcut toplumsal sınırları ve kısıtlamaları sorgulayarak, alternatif vizyonlar ve deneyim akışları sunacak olan oyun alanlarına yani eşiklere geçişlilikler sağlamaktadır. Sanat da sınırların kısıtlayıcı normlar yaklaşımına karşı mikro-ütopyalar ve geçişkenliklerle dolu potansiyel yaratım alanları, eşikleri yaratarak bu deneyime örnekler oluşturmaktadır. Nitekim bazı sanat projeleri ve performans arayışları toplumsal cinsiyet, etnisite veya cinsel yönelim gibi konulara odaklanarak, ötekilikleri tartışabilirken aynı zamanda aidiyet, göçebelik kültürü gibi güncel tartışmaları da yaratmaya çalıştığı alanlar aracılığıyla zorlamaktadır. Günümüz

¹² B.F. Skinner, 1948 tarihli Walden Two adlı romanında, davranışsal psikolojiye dayalı bir toplum modeli önerir. Bu modelde özgürlük, bireysel rastlantılardan arındırılmış, denetim ve işlevsellik üzerinden tanımlanır. Skinner'ın ütopyası, dış dünyadan yalıtılmış, normatif kurallarla düzenlenmiş bir yaşam alanı sunar. Bu yönüyle Walden Two, ütopyanın özgürleştirici potansiyelinden çok, düzenleyici gücünü vurgulayan bir anti-ütopya örneği olarak değerlendirilir.

yer ve mekân anlayışının ütopyalara özgü romantik sınırlar geliştiren yapısından ziyade, sınırları belirgin korunma alanları oluşturarak ötekilikler geliştiren yapısı ile sınırları bulanıklaştırarak aşındırma niyetindeki kimlik-aidiyet tartışmalarını sunan diyalektik karşıtlıklarla yeniden okunmaktadır.

Volkan Aslan Home Sweet Home çalışmasında tam da bu aidiyetsiz ve göçebe kültürü Thomas More'un ütopik adasından alıntılayan bir tavırla günümüzde yeniden ele almaktadır. Aslan'ın gezgin mekânı, yerin ve toprağın hafızasından bağımsız, adeta kimliksiz tanımlı mekanların dışında ve süreklilik içerisinde aşkın bir mekân tasarısıdır.



Resim 13: Volkan Aslan, Home Sweet Home, Video. 2017, (<https://www.paris-b.com/artist/volkan-aslan/>)

Volkan Aslan'ın ev fikri hem aidiyetin kaybı hem de yeniden yön bulma ihtiyacı üzerinden ele alır; ev burada göçebe öznenin zihinsel kerterizini kaybettiği, ama aynı zamanda yeni haritalar kurmaya zorlandığı bir boşluğun sembolü hâline gelmektedir. Bu yönşüzleşme ve aidiyetin kaybı, yalnızca mekânsal değil, bedensel ve kimliksel bir çözülmeye de işaret etmektedir. Antik Yunan açısından geçit kavramının kelime karşılığı olan “*poros*” kavramı, “*Pantos*” isimli bir denizi geçen gemiyi tanımlamak için kullandıkları ve “*kendi rotasını kısa ömürlü bir geçit olarak yaratan*

gemi demek olan bir pontoporos” anlamına gelmektedir (Stavrıdes, 2016: 107-108). Bu bağlamda Yunanların ötekiyle karşılaşma ve bir geçit olarak köklendirdiği kavram, gemi metaforuyla eşleşen ve gemiyi bir eşik olarak geçiş mekânına dönüştüren fikre temel olmaktadır. Volkan Aslan’ın ev metaforu da bir eşiklik halindeki geçişlerin sembolü olan, ötekiliklerle ve yeni mekânsal durumlarla gemi metaforu üzerinden bağlantı kurmaktadır. Aslan’ın gemi evi bir ada misali ütöpik yapıya taşınırken aynı zamanda gezgin ve aidiyetsiz ritimlerin oyununa dönüşen hareketli mekân-zaman ve kimlik önerilerinde bulunur. Zira gemi ile taşınan tüm aidiyet yapıları yeni bir ritmin eşliğinde ötekiliğe açılan geçitlere dönüşen ve “toplumsal yapım olarak bu geçitler, hareket halindeyken” yaratılmaktadır (Stavrıdes, 2016: 109).

Volkan Aslan’ın ev metaforu, ütopya adacıklarında sıkça gözlemlenen kapalı, korunaklı ve sınırları belirgin alanların dinamiğiyle örtüşür. Ev ve ada imgesi, güvenli bir sığınak ve izole olmuş, sistemin dışına kapanan bir mikro-ütopya alanı olarak okunabilir. Ancak Aslan’ın yaklaşımı, bu kapalı alanlarda yalnızca kapanma değil, aynı zamanda yeni anlatılar ve ilişkiler üretme potansiyelini de barındırır. Böylece ev-ada diyalektiği, klasik ütopya modellerindeki kapanma arzusunu tekrar ederken, aynı zamanda bu yapıları dönüştüren ve çoğaltan yaratıcı bir anlatı formuna dönüşür. Yani, ev metaforu hem kapalı ütopyaların eleştirisini hem de mikro-ütopyaların alternatif ve özgürleştirici boyutunu ifade etmektedir. Thomas More’un ütöpik adasındaki aidiyetine sıkı sıkıya bağlı bir toplumsal anlatımla aktarılan ütöpik kapanma fikri, evi metaforik biçimde taşınabilir bir düzleme aktaran yeni bir ütopya fikrine dönüştürmektedir. Jameson More ile başlayan ada tahayyülündeki gizli kapanma haline vurgu yaparak, ütopyanın kapalı bir kutu misali dışarıyla arasında hayalet sınırlar inşa ederek içe dönük bir yapı inşa ettiğinden söz etmektedir. Aslan’ın bu yeni ev-ada kurgusu, ev olgusunun mahremiyetinden ve kalıplaşmış algısından koparılmış yeni bir eşiklik deneyimi uyarlamasıdır. Sanatsal mikro-ütopyalar da tıpkı Jameson’un ütopya adaları gibi, belirli bir kapanma içerir. Bu kapanma, onları geçici olarak sistemden ayırır, ama aynı zamanda sistemin sınırlarını, çelişkilerini ve olasılıklarını deneyimlemeye açmaktadır. Ütopyacı öznellik fantezisinin kapanma ile içe dönük kendine kadar olan

tavrının yeni ötekiliklerle, zihinsel sınırları inşa etmesi aslında mikro ölçekli iç içe geçmiş ütopya okumaları yaratmaktadır.



Resim 14: Home Sweet Home, Kolaj, 124x87 cm (framed), 70x110 cm, 2022,

Mikro-ütopyalar, toplumsal sınırları sorgulayarak oluşturduğu yeni eşik fikirleri, oyunsu yaratım bölgeleriyle alternatif eşiklerin, geçişliliklerin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Sanatçının sınır kavramı ile ilgili olarak *“her sınır bir ihtimal”* sözü, aslında mikro-ütöpik biçimde hem kavramsal hem de fiziki açıdan eşik olan sınırı bir yaratım alanı ilan etmesini göstermektedir (Kamışlı&Aslan, 2020:15). Gündelik yaşamın sınırlarında konumlanan mikro-ütopyalar, sabit aidiyet ve yerleşik kimlik anlayışlarını sorgulayarak yeni geçişlikler ve deneyim alanları yaratmaktadır. Volkan Aslan’ın ev ve ada metaforları üzerinden şekillenen bu yaklaşım, mahremiyet ve kapanma arzusu ile hareketlilik ve aidiyetsizlik arasında diyalektik bir gerilim kurarken, geleneksel ütopya kavramını dönüştürüp çoğaltmaktadır. Sınırların bulanıklaştığı, ötekiliklerin ve farklı aidiyet biçimlerinin iç içe geçtiği bu eşik alanları, bireysel ve toplumsal dönüşümlere olanak tanıyan, alternatif varoluş biçimlerinin ve özgürleştirici anlatıların üretildiği yeni mikro-ütöpik sahneler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Böylelikle gündelik olanın atlası, sabit ve kapalı yapılar yerine, hareketli, çok katmanlı ve sürekli yeniden şekillenen sınırlar ve ilişkiler haritası sunmaktadır.

3.3. Patikalar ve Mikro-Ütopyalar: Sanatla Yeni Coğrafyalar Kurmak

“Yeni bir dünya yaratmaya eskisinden başlarsınız elbette. Bir dünya bulmak için başka bir tanesini kaybetmeniz gerekir belki de. Belki de kaybolmanız gerekir. Yenilenmenin dansı, dünyayı yaratan dans, hep bir şeylerin kıyısında, eşliğinde, sisli sahilde edilirdi” (Le Guin, 2023: 84).

Bir anlatı metniyle kurulan ilişki, yalnızca anlam arayışı değil, aynı zamanda bir yön bulma deneyimidir. Okur kimi zaman anlatının izini sürerek hızlıca sonuca varmaya çalışır; kimi zaman ise anlatının yapısını, neden bazı anlatı yollarının açıldığını ya da kapalı kaldığını sorgular. Bu bağlamda, metinle karşılaşmak, karmaşık bir ormana girmek gibidir: bazı patikalar görünür ve takip edilebilirken, bazı yollar gizlidir, sezgi ya da dikkatle keşfedilmeyi bekler. Okuma eylemi, yalnızca içerikle değil, aynı zamanda anlatının biçimiyle kurulan çok katmanlı bir ilişkiyi gerektirmektedir. Okur, anlatının içindeki farklı roller arasında gezinerek, her yeni metinde yeniden konumlanır; kimi zaman bir yolcudur, kimi zaman bir haritacı olarak belirlemektedir.¹³Söz konusu patikalar insan zihninin ve düşünsel eylemin gerçekleştiği yol haritaları olarak okuyucunun ve anlatımın keşfetme ile anlamlandırma pratiğinin sembolü olmaktadır. Le

¹³ Bu anlatı yaklaşımı, Umberto Eco’nun Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti adlı eserinde sunduğu orman metaforuna dayanmaktadır. Eco, okurun anlatı içindeki rolünü iki temel yolla açıklar: birincisi, okuyucunun belirli bir hedefe (örneğin bir olayın sonuna) ulaşmak için en kısa yolu izlediği, daha doğrusal bir okuma biçimidir; ikincisi ise, okurun anlatının yapısını ve işleyişini anlamaya çalıştığı daha keşif odaklı, yapısal bir okuma biçimidir. Eco’ya göre bu iki okuma biçimi, bir ormanda yürümekle benzer: ya bilindik bir hedefe varmak üzere ilerlenir ya da ormanın yapısını çözümlmek amacıyla yollar arasında dolaşılır. Bkz. Umberto Eco, Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti (2017: 43).

Guin okuyucunun ve insanın yeni bir yer ve dünya tasavvurundaki kaybolmayla gerçekleşecek ütöpik kurguları bu ormanın patikalarında olduđu gibi, yaşama ait mikro coğrafyalarda bulmaktadır. Bu tür kurgular, tıpkı ormanın patikalarında olduđu gibi, yaşama ait mikro coğrafyalarda ortaya çıkar. İzler bırakmak ve izleri takip etmek — tıpkı Hansel ve Gratel’in hikâyesinde olduđu gibi— bireyin hem yön bulma çabası hem de anlam yaratma sürecinin temelini oluşturmaktadır. Masalda Hansel, ormanda yollarını kaybetmemek için geride taş ya da ekmek kırıntıları bırakır. Bu izler, güvenli bir rotayı yeniden bulmanın değıl yalnızca yön duygusunu değıl, aynı zamanda aidiyet, hafıza ve dayanışma ihtiyacını da temsil etmektedir. Ancak kırıntılar kuşlar tarafından yenir; böylece çocuklar tamamen bilinmeze bırakılır ve “kaybolma” durumu, bir tür zorunlu keşfe ve dönüşüme alan açmaktadır. Masalın bu kısmı, oyunla iç içe geçmiş, tehlike ve merak duygularının eşlik ettiğı bir geçiş ritüelidir. Patikaların yokluğu, yeni patikaların yaratılmasını teşvik eder ve bu süreç, mikro-ütopyaların oluştuđu geçici, deneyimsel mekânların oyun yoluyla inşasını çağrıştırmaktadır. Bu bağlamda, Alman biyolog Jakob von Uexküll’ün geliştirdiğı “Umwelt” (yaşam dünyası) kavramı önemli bir çerçeve sunar. Uexküll, her canlının dünyayı kendine özgü algı ve deneyim çerçevesinde kurduğunu belirtir ve çevre edinme sürecinde rehberliğin ve tanıdık işaretlerin önemine şöyle dikkat çeker:

“İnsani çevreleyen-dünyaların çeşitliliğine ikna olmanın en kolay yolu, hiç bilinmeyen bir bölgede o yöreyi bilen biri tarafından gezintiye çıkarılmaktır. Rehber, bizim farkına bile varmadığımız bir yolu kendinden emin şekilde takip eder. Bilmeyenler için hiçbir işaret yolu tanıdık kılmayacaksa da, rehberin çevreleyen-dünyasında, çevredeki pek çoğı arasından yol işaretleri olarak ayıran kaya ve ağaçlar vardır” (Uexküll, 2023: 77).

Bu bağlamda, bireyin çevresine dair algısı yalnızca duyuşal değıl, aynı zamanda bilişsel, sembolik ve dilsel katmanlardan oluşur. Tıpkı Uexküll’ün “yaşam dünyası” kavramında olduđu gibi, izleri takip etme, yolları haritalama ve anlamlandırma süreci zihinsel bir coğrafya oyununa dönüşür. Bu fikri kentsel bağlama taşıyan Kevin Lynch, Kent İmgesi kitabında kent mekânının bireyler tarafından nasıl algılandığını ve zihinsel imgeler yoluyla nasıl haritalandırıldığını ele alır. Bu noktada oyun kavramı, mekânın yeniden kurgulanmasını sağlayan yaratıcı bir araç haline gelir. Bireylerin şehirleri zihinsel olarak nasıl haritalandırdığına odaklanan Lynch’e göre, “yol bulma

sürecinin stratejik halkası çevresel imgedir” ve “bu imge, hem anlık duyuların hem de geçmiş deneyimlerin bir ürünü” olur (Lynch, 2020: 4). Lynch “hayal edilebilir” şehri, kentteki tanıdık işaret ve sembollerle oluştururken, bunu yapabilmek için hayvanların çevre edinme pratiği gibi keşifçi ve duyusal çeşitli ipuçları kullanır: “renk, biçim, hareket, ışığın polarması gibi görsel duyumlardan olduğu kadar koku, ses, dokunma, devinduyum, yerçekimi ve hatta manyetik alanlar ve elektrik gibi diğer uyarıcılardan da yararlanılır” (Lynch, 2020: 2-3). Hofstadter da benzer bir biçimde merkezi ve evrensel ölçeklerdeki zihinsel kurgu haritalama yöntemi üzerinden alternatif bir coğrafi fantezi geliştirmektedir. Hofstadter, “Gödel, Escher, Bach: Bir Ebedi Gökçe Belik” isimli araştırma kitabında, coğrafi bir haritalama oyunu kurgular. Bu oyun, insanın kodlama ve haritalandırma yöntemlerinin deneyime bağlı olarak dil ve sembollerin pekiştiği kişisel haritalar ve rotalardan bahseder. Hofstadter coğrafi oyunu şu şekilde geliştirmektedir:

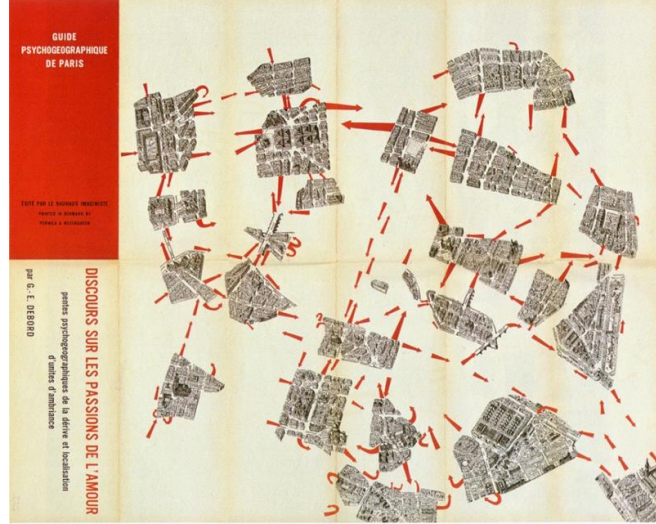
“Size içinde Türkiye Cumhuriyeti’nin nehirler, dağlar, göller vb gibi tüm doğal ve jeolojik özelliklerinin önceden işaretlendiği ama tek bir basılı kelimenin bulunmadığı garip bir TC atlası verildiğini hayal edin. Nehirler mavi çizgilerle, dağlar vb başka renklerle gösterilmiştir. Şimdi sizden bu boş haritayı daha sonra yapacağınız bir seyahat için bir yol haritasına dönüştürmeniz isteniyor. Tüm bölgelerin adlarını, sınırlarını, şehirleri, kasabaları, köyleri, otoyolları, paralı yolları, toprak yolları, tüm doğa koruma alanlarını, kamp alanlarını, barakları, havaalanlarını vb düzgün bir şekilde işaretlemeniz gerekiyor. Bütün bunlar, ayrıntılı bir yol atlasında olduğu gibi olmalı ve her şeyi kafanızdan yapmalısınız” (Hofstadter, Douglas R. 2023: 453).

Hofstadter'ın kitabındaki bu oyun, bir tür "zihinsel harita inşa etme" pratiği olarak, oyunlaşan bir ütopya düzeniyle tasarlanacak öznel kodlamalara sahip bir haritalandırma olmaktadır. Zihinsel bağlamda görsel ve bellek metaforu üreten bu oyunsu haritalandırma planı, kişinin öznel deneyimlerinden ve ait olduğu coğrafya ve kültüre ait izlerden yola çıkması noktasında, toplumsal temaslara sahip mikro-ütopya olarak da yansır. Bu analojiyi kullanarak, toplumsal ve sanatsal bağlamda yeni rotalar keşfetmek ve yeni coğrafyalar çizmek üzerine, harita ve yolculuk metaforları oldukça güçlü birer araç halinde mikro-ütopik deneyimlere dönüşmektedir. Dilin ve kelimelerin olmadığı bir coğrafya hayal etmek, yeni bir dünya yaratma pratiğindeki ütopik kurgu burada aynı zamanda deneyimin toplumsal yapıları ve normları da sorgulama imkânı

yaratmaktadır. Nitekim ayak basılmamış arazilerin, patikaların doldurduğu boş bir harita, insanın deneyimleri, bellek izleri ve ütöpik vizyonlarıyla ilişkisel bağlamda yeniden inşa edilmektedir. Bu yeniden inşa süreci, toplumsal ve kültürel eşiklerin sınırları belirleyen ve onları aşan yenilikçi sanatsal yaklaşımları da beraberinde getirir.

Harita ve rota oluşturma pratikleri; gezinen adımlar, dikkatli gözler ve maceraperest yeni öznenin yaşadığı yeri yeniden keşfederek biçimlendirmesidir. Gezgini yeni özne, rastlantısal ve kuralsız keşif turlarında karşısına çıkan yeni yolları, mekanları ve nesneleri yeniden üreterek isimlendirir. Keşfe ve kaybolmaya dayalı bu mekânsal deneyimler, anılar ve düşlerle biçimlenen yeni coğrafyalarla adeta bir çevre edinme ve oluşturma pratiği sergiler. Kişisel verileri ve keşifleriyle, kendi rotasını ve yer anlayışını oluşturan özne, yeni “*mekân dizimini ve topografik ilişkiler düzenini*” aslında kendi “*kişisel atlaslarını*” oluşturmaktadır (Ojalvo, 2012: 208). Nitekim harita pratiğinin temelinde de “*bu kişisel rotalar ve nu rotaların deneyimi*” yer alırken, bu pratik mekânsal deneyimi de görselleşen bir topografik oluşuma dönüştürmektedir (Ojalvo, 2012: 208). Kentin yeniden keşfedilerek arzu ile duyuların izinde mikro deneyimler, mekanlar ve durumları alternatif bir bakış açısıyla haritalandırma pratikleri modern hayatın başlıca gezgin figürü Flaneur ile başlamaktadır.

Kentin sokakları, binaları ve kamusal alanları; yalnızca mimari formlar ve işlevsel geçiş güzergâhları değil, aynı zamanda keşfedilmeyi bekleyen gizli anlamlarla dolu çok katmanlı bir anlatılar haritasıdır. Bu bağlamda kentin ritmini sezgisel adımlarla deneyimleyen flanörün amacı bir yere varmak değil, yolların içinde kaybolmaktır; sıradan olanın içindeki olağandışı potansiyeli görünür kılmaktır. Flanörün bu adımlayıcı ve keşfe dayalı pratiği, 1950’lerde Sitüasyonist Enternasyonal hareketiyle birlikte kuramsal bir zemine kavuşur. Guy Debord’un öncülüğünde geliştirilen psikocoğrafya, coğrafi çevrenin bireyler üzerindeki duygusal ve davranışsal etkilerini araştırmaktadır. Debord, psikocoğrafyayı yalnızca mekânsal yapılarla değil, bu yapıların bireyin zihinsel dünyasında yarattığı çağrışımlarla ilişkilendirirken kenti sabit bir yapılar bütünü değil; değişken, çok anlamlı, sezgisel bir deneyim alanı olarak betimler (Darende Önder, 2024).



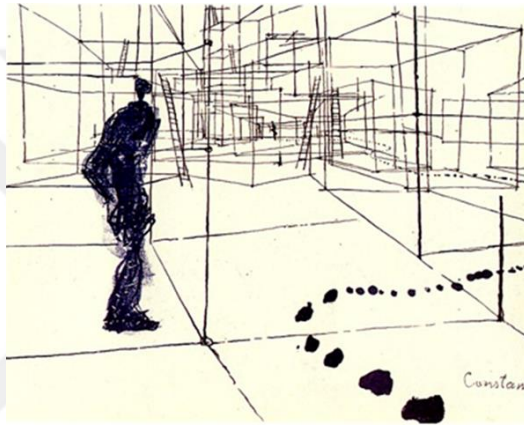
Resim 15: Guy Debord & Asger Jorn, “The Naked City / Çıplak Şehir”, Psikocoğrafi Harita, 1957

Debord ve Asger Jorn, kenti keşfetmenin, kaybolmanın ve yeniden bulmanın oyunlarını haritalara dönüştürdükleri bu proje, kenti keşfetmenin deneysel bir yoludur. Burada süreç bir oyun gibi işleyerek, kuralları kırma, yeniden kurma ve farklı olasılıklar deneme alanı olarak kent olgusunu sürekli değişen, yeniden yazılan, deneyimle biçimlenen bir sahneye dönüştürür. Birey, bu sahnede bir oyuncu gibi davranır, yönünü şaşırır, rastlantılarla karşılaşır, kendi rotasını çizer ve mekânı anlamlandırırken, büyük anlatıların ve ütopyaların aksine, tekil deneyimleri, bireysel jestleri ve karşılaşmaları yaratır. Oyun gibi geçici, değişken ve çoğulcu olan bu yapılar, kentte iktidarın belirlediği çizgileri bozar ve yeni olasılıkların mekânsal ifadesine dönüşür. Certeau’nun tanımladığı “*yerleri tanıma, gündelik yollar, komşuluk bağları*” gibi gündelik pratikler; oyun aracılığıyla, kamusal mekânı kişisel ve müşterek bir deneyime açar. Michel de Certeau, kenti gündelik yaşantıların içinden şiirsel bir yeniden yazılan bir metin olarak ele alışı, Sitüasyonistlerin geliştirdiği psikocoğrafya anlayışıyla derin bir ortaklık taşımaktadır. Her iki yaklaşım da kenti, sadece fiziksel bir alan değil; bireysel hafızaların, deneyimlerin ve rastlantıların iç içe geçtiği yaşayan bir organizma olarak

görür. Certeau'nun “*günlük yollar*” ve “*komşuluk bağları*” üzerinden kurduğu bu mikro düzeyli haritalama pratiği, Sitüasyonistlerin *dérive* adını verdikleri başıboş gezintilerle şehrin duygusal ve deneyimsel haritasını çıkarma çabasıyla örtüşmektedir (De Certeau, 2015: 37). Bu bağlamda hem Certeau'nun şiirsel yürüyüşleri hem de psikocoğrafik sürüklenmeler, bireyin oyun yoluyla mekânı dönüştürdüğü mikro-ütopyacı birer eyleme dönüşür. Sitüasyonistler'in gelecekteki şehir hayallerinde, günlük hareketler ve sürekli hareket halinde olan ve haritaların oluşmasına yardımcı olan semboller ve duygularla donatılmış, spesifik duyguların mekânları olacak şekilde planlanır. Bu bağlamda kodlandırılan ve haritalandırılan “*şehrin semtleri, spesifik duygularla uyum sağlayacak şekilde inşa edilebilir: Acayip Semt, Mutlu Semt, Soylu ve Trajik Semt. Sakinlerin en önemli faaliyeti, sürekli başıboş dolaşmak ve amaçsızca sürüklenmekten ibaret olacak*” “şekilde oyunla iç içe tasarlanır (Heynen, 2011: 209). Sitüasyonist kent ve mekân pratikleri oyunu deneyimlerken ütopyaların yıkıcı ve ötekilik deneyimlerini kıran bir yaratım düşüyle, mikro-ütopya yaratma stratejileri olarak da algılanmaktadır.

Sitüasyonist Enternasyonal'in kurucu üyelerinden biri olan ve “birleştirici kent planlaması” projelerinin temellerini atan Constant Nieuwenhuys, geleneksel kent yapısının sınırlarını aşmayı hedefleyen radikal bir mimari ve toplumsal tahayyül geliştirir. Özellikle göçebelikten ilham alan bir yaşam biçimini temel alan Yeni Babil projesi, bu düşünsel zeminin en önemli örneklerinden biridir. Ojalvo'nun ifadesiyle, “*Yeni Babil, birleştirici kent planlaması kuramına maddi bir şekil verme çabası, günümüz hayatının kıfayetsiz ve tatminkârlıktan uzak çevresinin yerine geçecek hayali bir çevreyle yaratıcı bir oyun oynama girişimidir*” (Ojalvo, 2012: 185). Constant'ın bu ütopyasında, sabit konutlar, çalışma zorunluluğu ve mekânsal hiyerarşiler ortadan kaldırılırken; sürekli dolaşım, etkileşim ve yaratıcılıkla tanımlanan bir yaşam formu öngörülür. Heynen'in vurguladığı gibi, “*New Babylon'da tahayyül iktidardadır ve homo ludens egemendir*” (Heynen, 2011: 208). Bu yaklaşım, yalnızca mimari bir öneri değil; aynı zamanda gündelik hayatın yapısal olarak dönüşebileceği, oyunun ve yaratıcı hareketin kurucu ilke haline gelebileceği bir mikro-ütopya modeli çizer. Yeni Babil, bir mikro-ütopya örneği olarak armoni ve uyumun özgürleştirici, yaratıcı gücünü

ütopyaların ayrıştırıcı ötekiliklerini bozuma uğratması noktasında gerçekleştirir. Gargantua ile deneyimlediğimiz kusurlu ve ayıksız öznenin konumlandığı Yeni Babil, “hazzın, neşenin, festivalin, cinselliğin, yaratıcılığın, öfkenin, yıkımın iç içe olduğu” özgürleştirici bir yerdir (Ojalvo, 2012: 192). Bu bağlamda bu yeni anlatı düzlemi, mikro durumlarla ötekilik deneyimlerini sağduyu ve bütünlükten uzak dışlayıcı tavrını, sınır aşmaları ve yıkımlarla yeniden konumlandırır.



Resim 16-17: Constant, Sketch for a Map, 1962-63. Constant, Mobile Ladderlabyrinth, 1967

Yeni Babil mikro deneyimlerin öne çıkarıldığı yeni bir ortak alan tecrübesi kurarken, kuralların ve normların belirlediği her türlü “gelenek, kültür, sağduyu, değer sistemlerinden” bağımsız tam bir özgürlük hali benimsemektedir (Ojalvo, 2012: 186). Böylesi düşsel bir coğrafi tasarımdaki mikro durumlar ve kurgularıyla “burası, devrim öncesinde sınırsızlar inşa ederek oyun oynama (hayatı bir oyun olarak yaşama) kabiliyeti kazanmış olan yeni tür insanların: Homo ludens’in yaşayacağı yerdir” (Ojalvo, 2012: 185). Mesken tutmak, aidiyet ve belirli roller ile kimlikler edinmek burada yerini geçici, trans arzuların belirlediği mekânsal tecrübelerle bırakmaktadır. Mekân ve deneyim sabit değildir; aksine geçicilik ve süreksizlik, tasarımın oyuncağı bir kuralı haline gelmiştir.

Yeniden haritalandırma, yalnızca bir yön bulma değil, yeni yönler icat etme pratiği olarak kent içerisinde alternatif rotalar bulmanın, kaybolarak keşfetmenin ve dolayısıyla yeni birliktelikler oluşturma izlerini taşımaktadır. Bu izler bazen bilindik yerleri ve güvenli bölgeleri adlandırma pratiği olurken bazen ise kentin büyük bir labirent imgesine dönüştüğü, sosyal ağları oluşturan keşif pratiklerinin bir deneyim oyunu olur. Italo Calvino kaybolma deneyimiyle, labirentin işlevini Hans Magnus Enzenberger'dan yaptığı alıntılarla şöyle tasvir eder:

“Doğru yolu bulmak için kaybolmak gerekir... Labirent, içine giren kaybolsun ve dolaşsın diye yapılır. Ama labirent, o aynı kişiye, yeni bir plan çizmesi ve labirentin gücünü yok etmesi için bir başkaldırıyı da düşündürür. Bunu başardığı takdirde insan labirenti yıkacaktır, onu boydan boya geçen biri için labirent yoktur” (Calvino, 2015: 36)

Yeni haritaların gerçeklik ve toplumsal hikayelerle iç içe geçtiği yer aslında yine oyunsu kimlik dönüşümleri ve geçişlerinin deneyimlediği kent ütopyları ile fiziksel bir rota kazanmaktadır. Kent kaybolmayı bir deyme ve keşfe çeviren ütopik bir yapı olmakla beraber yolların da birbirinden ayrıldığı labirent oyunlarına benzer. Labirent, patika, sokak ve tünel gibi kente ait mekânsal imgeler, bireysel ve kolektif deneyimlerin yeniden şekillendiği oyun alanlarına ve arzularla kaybolma ihtimallerinin izlerini taşıyan görsel anlatılara dönüşür. İşte bu oyun alanlarında başlayan keşif pratiği, geleneksel ütopyaların ötekileştirici ve mahrum edici ada deneyimlerinin aksine, bilinmeyen veya sistem tarafından isimlendirilmemiş yerleri bulmayı hedefler. Bu bağlamda, tüm canlıların çevre edinme ve yaşamı haritalandırma ritimleri, Psikocoğrafya pratikleri, Yeni Babil gibi mimari düşler ve Italo Calvino'nun Görünmez Kentler'i gibi edebi eserler, hepsi de düşsel ancak gerçekle ilintili keşifler sunan mikro-ütopik girişimlerdir.

İtalo Calvino Görünmez Kentler kitabında yazınsal uzamın klasik gösterge dizgelerine duyulan güveni sarsarak, dili bir oyun alanı olarak yeniden kurgulamaktadır. Yazar kurgusal biçimde başladığı ve Marco Polo'nun dilinden deneyimlediğimiz hikayelerle birbirinden farklı yer ve kent deneyimleriyle mekân algımızı matematiksel oyunlar ile biçimsel sınıflandırmalarla yeniden düzenlemektedir. Kitapta kurmaca

kentler ve ötekinin sesinden deneyimlediğimiz mikro-ütopik bir kent algısı şöyle betimleniyor:

“Marco Polo’nun düşünceyle gidip gördüğü kentleri anlatan her kısa metin de evrenin bir simgesi ya da bir modelidir. Bu mikro modeller, anılar, arzular, göstergeler, takas ve gözlerle, adlar, ölümler ve gökyüzü ile kurdukları ilişkide incelik, süreklilik ve gizlilik kazanıp tam beş yüz kez çoğalarak, kristalin güven mimarisinde bir bütünlük ararlar” (Calvino, 2015: 37).

2017).

Calvino’nun metni, bir yandan anlatı düzeyinde yapısal bir oyun sunarken, diğer yandan düşsel mekânları aracılığıyla gerçeklik ile kurgu arasındaki algısal sınırları kayganlaştırarak yeni geçişler yaratır. More ütopyasının aidiyeti benimseyen toplumsal yapısına karşılık Calvino yersiz-yurtsuz, hareketli ve değişken, insanın kendi varoluşunu keşfettiği yeni sosyal bir mekân tahayyülü bulunmaktadır. Her bir görünmez kent, aslında tek bir kentin puzzle parçaları gibi mikro-ütopik kurgular ve alternatif toplumsal önerilerle bütüne karşı farklı yaşam biçimleri önermektedir. Nitekim *“yazma eyleminin kendisi bir çeşit haritalama ya da kartografik eylem olarak”* yazarı haritacı misali araştırmaya yönlendirmektedir (Tally, 2020: 72).

Tüm bu anlatılar, ütopyacılık bir arayışın güncel dünyadaki mikro-ütopik biçimlenişlerini temsil ederken, aidiyet ve durağanlık kavramlarının aksine, hareket, süreklilik ve özgürleşme ekseninde yeni bir topografik deneyim biçimini tarif eder. Alternatif bir yer ve yaşam tahayyülü artık büyük ölçekli, kapalı ve sabit sistemler yerine, parçalı, geçici, deneyimsel ve bireysel yaratımlara dayalı mikro-oluşumlar çerçevesinde gerçekleşir; böylece mekân, sınırların, normların ve kuralların aşındırıldığı özgürleştirici bir deneyim alanına dönüşür. Birey, bu yeni mekânsal dönüşümleri birer labirent, yapboz ya da kolaj gibi deneyimlemekte, mekânı sabit bir düzen ya da ideal bir yerleşiklikten çok, parçalı, çoğul ve oyunla biçimlenen yaratıcı bir alan olarak yeniden kurgular. Bu bağlamda daha önce yazınsal metinler üzerinden detaylandırıldığı gibi, dilin yapısal oyunları harflerin, sözcüklerin ve anlatıların görsel-uzamsal deneyime dönüştüğü yazınsal yaratım biçimleri de bu anlayışla örtüşür.

Mekânı bu şekilde yeniden kurgulama pratiği, özellikle psikocoğrafyacıların geliştirdiği yöntemlerde somutlaşır. Onların rastlantısal yürüyüşleri ve haritalara, kent planlarına direnen devingen hatları, bireysel seyahat deneyimini ve yaratıcı devinimi öne çıkararak, mekânın sürekli bir oyun ve keşif alanı olarak yeniden tahayyül edilmesini sağlar. Bu yaratıcı deneyim, bireyin yeni rotalar çizdiği, beklenmedik patikalarda ilerlediği ve küçük ölçekli, özgürlükçü mikro-ütopyalar inşa ettiği sonsuz bir keşif sürecine dönüşür. Sanatın ve oyunun sunduğu düşsel olanaklarla bu keşif, var olan mekân düzenlerinin sınırlarını aşarak yeni anlamlar ve aidiyet biçimleri üretir. Mikro-ütopya burada, sabitlenmiş yapılar yerine, hareketin, katılımın ve sürekli yeniden yaratımın bir ifadesi olur. Birey, mekânı bir oyun sahası gibi deneyimler ve parçalardan, kırılmalardan yeni bağlamlar oluşturarak kendi özgün haritasını çizer. Bu bağlamda harita, yalnızca fiziksel bir yön bulma aracı değil, aynı zamanda bireyin mekânla kurduğu duygusal, hayalî ve estetik ilişkisinin simgesel bir temsiline dönüşür. Mikro-ütopyacı yaratım süreci, bu temsilleri sabit değil akışkan kılar. Bireyin mekânda iz sürmesiyle şekillenen özgün haritalar, sabit aidiyetlerin yerine çoğul ve geçici yer duygularını koyar. Böylece harita, oyunla iç içe geçmiş bir düşünsel ve duyuşsal yerleşme biçimi olarak hem mekânı hem de özneyi yeniden kurar.

3.4. Yeni Bir Cennet Düşü: Dijital Simülasyonlar ve Oyunlarla Mikro-Ütopyaların İnşası

Günümüzde teknolojik imkân ve yöntemlerin hızla gelişmesi, mekân, zaman ve insan yaşamını yeniden şekillendirerek yeni mikro-ütopyaların inşasına olanak tanımaktadır. Bu dönüşüm; dijital simülasyonlar, oyun tasarımları ve bireysel yaratım müdahaleleriyle derinleşirken, mekân ve ütopya kavramlarının yeni biçimlerini de ortaya koyar. Matbaanın icadıyla başlayan teknolojik devrim, görsel sanatlar ve mekân algısında köklü değişimlere yol açmış; fotoğraf, sinema ve televizyon gibi mecralarla birlikte farklı temsil biçimlerinin önü açılmıştır. Walter Benjamin'in belirttiği gibi bu süreç, sanat yapıtının “aurası”nı —yani tarihsel, kültürel ve yerel bağlamındaki özgünlüğünü— kaybetmesine neden olmuş, fakat bu kayıp aynı zamanda yeni olasılık

evrenlerini de doğurmuştur. Bugün dijital teknolojiler sayesinde mekân, yalnızca fiziksel bir varlık değil; aynı zamanda kurgu ve yeniden üretim aracıdır. Günümüz sanatçısı da bu doğrultuda, temsilin sabit yapılarından ziyade sürece ve etkileşime dayalı kurgular geliştirerek gerçekliğe dair yeni deneyim biçimleri üretir. Sanat, nesne ya da imgenin ötesinde, deneyimsel, mekânsal ve sistemsal yaratım süreçlerini kapsayan bir oyun alanına dönüşür. Bu oyun, yalnızca eğlence değil; yaratıcı bir eylem, alternatif dünyalar kurma ve geçici mikro-ütopyalar yaratma pratiğidir. Bugünün dijital sanatçısı, hem *The Sims*'in kodlayıcısı hem de sanatsal bir oyuncu olarak yapay zeka ve dijital dili sanatsal bir üretim aracına dönüştürmektedir.

Dijital çağ, gerçeklik, temsil ve taklit kavramlarını dönüştürerek, yeniden üretime dayalı yeni bir kurgusal evrenin oluşumuna zemin hazırlar. Benjamin'in "Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı" başlıklı metni, bu dönüşümleri sistematik biçimde ele alan önemli bir eşiktir. Düşünür, sanat yapıtının her zaman yeniden üretilebilir olduğunu belirtirken, "auranın" yani "şimdi ve burada" olma deneyiminin teknik yeniden üretimle birlikte ortadan kalktığını vurgular: "Sanat yapıtlarının da yeniden üretilebildiği çağda gücünü yitiren, yapıtın özel atmosferi olmaktadır" (Benjamin, 2011: 55). Bu kayıp, yalnızca sanat nesnesine değil, mekâna da dairdir. Ancak bu durum aynı zamanda, yeniden üretilebilen, yeniden inşa edilebilen ve yeniden oynanabilir mekânların oluşmasına imkân tanır. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu yeni gerçeklik anlayışını en radikal biçimde yorumlayan yaklaşımlardan biridir. Baudrillard'a göre simülasyon, artık yalnızca bir temsil değil, gerçeğin yerini alan ve onunla karıştırılan bir düzendir. Göstergeler artık dış referanslara değil, birbirlerine göndermede bulunan kapalı bir sisteme dönüşmüştür. Böylece gerçeklik, sabit bir yapı olmaktan çıkıp, yerinden edilmiş ve çoğaltılabilir bir dizgeye evrilmiştir. Bu hipergerçeklik düzleminde, gerçek ile kurgu arasındaki sınır silinmiş; göstergeler, anlamı sabitleyen bir merkez olmaksızın dolaşmaktadır.



Resim 18: The Sims oyununda mekân kurma arayüzü ve dijital harita temsili, Görsel, dijital bir mikro-ütopya olarak inşa edilen yaşam alanının harita düzeyindeki temsiline işaret etmektedir. Kullanıcının bu düzlemde gerçekleştirdiği müdahaleler, yalnızca bir mekân temsilinden ibaret değildir; aksine simülasyonun sunduğu hipergerçeklik düzleminde toplumsal örgütlenmeye dair kurguların deneyimlenebildiği üretimsel bir eyleme dönüşür

Simülasyon mantığının en yoğun biçimde deneyimlendiği dijital oyunlarda oyun, artık salt eğlencelik bir etkinlik değil; mekân kurma, temsil üretme ve alternatif toplumsal örgütlenme biçimlerini deneme üzerine kurulu mikro-ütopik yapılardır. The Sims gibi oyunlar, kullanıcıya yalnızca mekânı inşa etme değil; aynı zamanda gündelik hayatı, ilişkileri ve sistemleri de şekillendirme gücü sunmaktadır. Evler inşa etmek, karakterleri yönlendirmek, mekânı ve zamanı biçimlendirmek artık bir temsil değil, müdahale ve üretim eylemidir. Bu eylemler hipergerçeklik düzleminde gerçekleşir: oyuncu bir hayatı taklit etmez, bir hayat inşa eder. Bu nedenle oyun, sanat için yalnızca bir mecra değil, aynı zamanda mikro ütopyaların kurulabildiği bir simülasyon sahnesidir. Eugen Fink, oyun kavramının yaratıcılıkla ilişkisini ele alırken, öznenin rolüne de değinir; kişinin, gündelik referanslar ve gerçekliklerle ilişkili bir biçimde oyun dünyası yarattığını vurgular. Ona göre: *“Bir oyun dünyası taslağında, oynayan kişi kendisini o dünyanın yaratıcısı olarak gizler; kendisini eserinin yaratışı içinde*

kaybeder; bir rol oynar ve oyun dünyası içinde o dünyanın çevresel şeylerine ve oyun arkadaşlarına sahiptir” (Fink, 2015: 22). The Sims, oyuncuyu gerçekliğe benzer ama ondan farklı işleyen bir sistemin içine çekerken, oyuncu, kendi avatarlarını yaratır, yaşam alanlarını inşa eder, ilişkiler kurar ve gündelik hayatın temsili davranışlarını yönetir. Bu sistem, gerçekliğe öykünen ama ona tam olarak karşılık gelmeyen bir oyun dünyasıdır. Bu kurmaca dünya, gerçekliğin bire bir temsili değildir; oyuncu bu evrende zaman ve mekân kavramlarını da farklı biçimlerde deneyimlemektedir. Gerçek zamana paralel işleyen oyun zamanı, içsel bir ritimle akar ve oyuncuya bir dünya yaratma hazzı sunar. Bu, gerçek zamandan farklı olarak, arzularla şekillenen bir zamandır: *“Oyun dünyası, aslında her zaman ile mekân arasındaki gerçeklik bağlamında hiçbir yere ve süreye sahip değildir – fakat, kendi iç mekânı ve kendine özgü zamanı vardır.”* (Fink, 2015: 22). Bu dijital ve simülatif evrenin hem kurucusu hem de oyuncusu rolündeki özne, kurgusal mekânında boş bir yer üzerine kişisel evrenini inşa eder, karakterler yaratır ve ilişkiler üzerinden bir sistem oluşturur.

Oyun eylemi, kurucu ve tasarlayıcı yaratım gücünü, kendi özel atlasını ve evrenini kurma pratikleriyle gerçekliği yeniden kurgular. Oyun burada, eylem ve kavramsal düzlemde bir yaratıcı rolü üstlenirken, mikro-ütöpik özgürlüğü, kurmaca ve dijital sistemin önceden kodladığı olasılıklar ve algoritmalarla sınırlı bir biçimde yapılandırır. Bu bağlamda, The Sims, mikro-ütopyanın bir temsilinden çok, kodlanmış bir distopyanın sahnesidir. Tüm bunlar doğrultusunda sanat da dijital gelişimler ekseninde oyun ve sanat ilişkisini yeniden kurar. Sanatın bu tür oyun diline dayalı yeniden düzenleme ve yorumlama stratejileri, Metehan Özcan’ın pratiğinde de çarpıcı bir şekilde karşımıza çıkar. Metehan Özcan’ın kimliksiz ve insansız mekanları mikro-ütöpik biçimde kolajlanmış birbirinden bağımsız yer ile zaman deneyimleri sunmaktadır. Özcan’ın işlerinde mekân ile ütopya ilişkileri, distopik imalarla gerilimli yeni görsel mekanlar, kolajlar ve kavramlar oluşturur.



Resim 19-20: Metehan Özcan, Security 2, Encounter Serisi, Hahnemühle 200 gr Mat Fibre Kağıda Arşivsel Pigment Baskı, 40x50cm, Detay, 2023, Metehan Özcan Factory 1, 150 x 150 cm Archival Pigment Print on Hahnemühle 200 gr Matt Fibre, 2023

Metehan Özcan'ın özellikle dijital alandaki yaratım süreci, sabit kimlikler ve kategoriler yerine, Donna Haraway'ın "Siborg Manifestosu"nda çizdiği melez ve ilişkisel çerçeveye daha iyi anlaşılabilir. Haraway'e göre siborg, doğuştan var olmayan, tasarımla ortaya çıkan, parçalı ve ilişkisel bir oluşumdur. Tıpkı bu kavramsallaştırma gibi, günümüz sanatçısı da kendi evrenini kurarken ev, aile, beden ve doğa gibi yerleşik kategorileri parçalayarak onları yeniden düzenler. Bu noktada, sanatçının yaratım süreci ile siborgun varoluş biçimi arasında yapısal bir paralellik kurulabilir; her ikisi de birleşik, geçişli ve sürekli dönüşen melez bir yapı ortaya koyar. Bu melez yapı, köken olarak Manfred Clynes ve Nathan Kline'ın uzay yolculuğu için teknolojiyle geliştirilmiş insana atıfta bulunan "sibernetik organizma" tanımının çok ötesine geçer. Haraway'ın ifadesiyle:

"İleri teknoloji kültürü bu ikiciliklere şaşırtıcı şekillerde meydan okur. İnsanla makine arasındaki ilişkide kimin yarattığı, kimin yaratıldığı net değildir. Kodlama pratiklerine ayrılan makinelerde neyin zihin neyin beden olduğu da net değildir. Kendimizi hem biçimsel söylem (örneğin, biyoloji) hem de gündelik pratik (örneğin, tümleşik devredeki ev işi ekonomisi) içinde bildiğimiz sürece, kendimizi siborg, melez, mozaik ve kimera olarak buluruz. Biyolojik organizmalar biyotik sistemler, yani diğer her şey gibi iletişim

aygıtları olup çıktılar. Makine ile organizmaya, teknik olan ile organik olana dair biçimsel bilgimizde temel, ontolojik bir ayrışma söz konusu değildir” (Haraway, 2023: 85-86).



Resim 21: Metehan Özcan B7B 2023 80 x 120 cm Archival Pigment Print on Hahnemühle 200 gr Matt Fibre

Metehan Özcan’ın distopik ve sahipsiz mekânları yaratısal birer oyun alanı gibi, gerçekliğin dışında ama bir o kadar da yoğun ve sahici teatral kolaj sahneleri oluşturur. Bu yeni mekânsal düzlemler, dijital verilerle sanatçının kendisinin topladığı, biriktirdiği görsel malzemelerin bir araya gelerek oluşturduğu yeni kolaj metinleridir. Bu bağlamda aslında hem zamansal ölçekte hem de somut olarak verilerin birbiriyle kesiştiği noktada bu yeni tasarılar görünür ile görünmez olanın aynı anda deneyimlendiği performatif düzlemler yaratır. Dijital ve simülasyon çağında, The Sims gibi oyun ve mekân tasarılarıyla, yapay zeka kullanılarak yaratılan evrenler, artık gerçekliğin bir temsili değil, onun yerine geçmiş bir gerçekliğin izlerini taşıyan tam teşekküllü hipergerçekliklerdir. Bu bağlamda Metehan Özcan’ın mikro-ütopya potansiyeli taşıyan distopik mekanları, gerçek mekânlardan alınmış izleri kurgusal ve sonsuz ihtimallerle yeniden üreten hipergerçeklikler yaratır. Tıpkı yapay zekâ destekli

evren yaratımları gibi, Özcan'ın kolajları da sabit bir hakikat önermez; seyircinin hayal gücüne açık, katmanlı bir alan kurar.

Dijital oyunlar ve sanal alanlar, bedensizleşmiş mekanlar olarak yeni toplumsal normların yaratılmasına olanak tanır. The Sims'in algoritmik evreni ve Metehan Özcan'ın boş mekânları, ortak bir hayalin farklı yankılarıdır. İnsanın her defasında alternatif bir dünya, evren ve yer inşa etme arzusu, günümüz mikro-ütopyaları ve oyun alanlarında, gerçek ile hayal, varlık ile boşluk, özgürlük ile kod arasında yeniden kurulmaktadır. Özcan, buluntu görüntüler, arşiv belgeleri ve dijital manipülasyon teknikleriyle kurduğu yapılarla, bakışın artık mutlaklıktan uzaklaştığını, çoklu, çelişkili ve yapay bir hale geldiğini gösterir. Tüm bunlar doğrultusunda Metehan Özcan'ın işleri, günümüzün dijital çağında bedensizleşmiş kimliklerin, algoritmalarla şekillenen mekânların ve çok katmanlı bakış rejimlerinin sanatsal bir temsiline dönüşmektedir

3.5. Yeryüzüyle Oynamak, Ortak Yaşam ve Mikro-Ütopyalar Kurmak

İçerisinde bulunduğumuz çağ insan merkezli olup tüm sistem ve denge insana dair çizilmiş bir bakış ile yaratıcının tasarımıyla donatılmaktadır. İnsanın kendine has olarak kurguladığı evren yasaları ile mikrodan bütüne tüm sistemin içerisinde farklılık ile başkalık yeri bulunmamaktadır. İnsanın doğa ile yaşam üzerindeki dengesiz hakimiyeti ilerledikçe, doğal seçilimin ötesinde müdahaleci ve tahripkâr sistemin romantikleşen ekolojik ütopyalarını da beraberinde getirmektedir. Kent içerisindeki minimal ormancıklar, parklar ile insan ile ortak olarak tasarlanan ortak alanlar dahi insan merkezli olarak insana dair deneyim biçimleri oluşturmaktadır. Bu bağlamda ekolojik olanın doğal davranış biçimi olarak tahribat yıkan ancak yeni birliktelikler oluşturan haliyle *“umutların azaldığı bu dönemde, çok sayıda farklı türün kimi zaman bir uyum ya da fethetme çabası içinde olmaksızın bir arada yaşadığı”* mikro-ütopyalar doğurmaktadır (Tsing, 2023: 22).

Brian Massumi insan sonrası gelecek ve yaşamı alıntılarla oyunca deneyimin gücünü hayvanalar ile yaşamsal öğrenimlerin berili olanın dışına çıkaracak

özgür yeni düşünsel eyleminden bahsetmektedir. Oyunu insandan öte hayvanlar üzerinden ele alarak yaşam pratiklerini yeni rotalandırma ve öğrenme stratejilerinin hayvansı rotalar ve oyunlar eşliğinde çözümlemektedir. Massumi “oyunbaz bir jest yaşamsal bir jesttir” şeklinde eylemin ve jestlerin insan deneyimleri ile entegre edecek insan sonrası bağlar oluşturmaktadır (Massumi, 2020: 21). Ona göre “hayvanlar oyun üzerinden öğrenir” ve “olanaklı olanı harekete geçirme” potansiyeline sahip olarak mikro deneyimler ile ütopik yapılar inşa etmektedir (Massumi, 2020: 21). İnsan merkezli anlayış tarihsel olarak rasyonel, bireyci ve doğaya üstünlük kuran bir özne modeliyle şekillenmektedir. Bu anlayış çerçevesinde, insanı diğer canlılardan, teknolojiye ve doğadan ayrı bir varlık gibi konumlandırarak, merkezi bir insan figürü oluşturulmaktadır. Rosi Braidotti insan merkezli bu egemen sistem üzerine tartıştığı kitabı İnsan Sonra’sında, insan-merkezciliği yalnızca çevresel ve ekolojik krizlerin değil, aynı zamanda etik, epistemolojik ve estetik tıkanıklık olarak ele almaktadır. Braidotti’e göre “*ileri kapitalizm ve onun biyogenetik teknolojileri, sapkın bir insan sonrası biçime*” yol açmaktadır ve bu “*insan-hayvan etkileşiminin radikal biçimde*” bozulmasına sebep olmuştur (Braidotti, 2018: 18). Braidotti, “insan sonrası” öznelliği sabit bir kimlik ya da evrensel bir kategori olarak değil, süreçsel, ilişkisel ve çok-türlü bir oluş biçimi olarak kavramaktadır. İnsanmerkezcilik sonrası olarak tanımladığı süreci Braidotti şöyle yazmaktadır:

“İnsan sonrası öznenin ilişkisel kapasitesi, sadece bizim türümüzü değil, bütün insanmerkezci olmayan unsurları kapsamaktadır. Yaşayan madde -ki eti de kapsamaktadır- zekidir ve kendi kendini kalıyla bağlantıda olmasıdır. Bu yüzden, tamamen toplumsal inşacı yöntemle çalışmak yerine, zoe olarak kodladığım Yaşamın insani olmayan yaşamsal kuvvetinin altını çiziyorum” (Braidotti, 2018: 78).

İnsan artık yeni tasarıda dünyayı düzenleyen tek akıl değil, çok türlü ve çok sesli bir yaşam organizasyonunun bir parçası olarak düşünülmektedir. İnsan sonrası ve ortak yaşam hakkında diğer canlıları ve çevre ile doğa ihtimallerini anlamamız, bununla beraber gelecek üzerine müşterek bir yapı oluşturma fikirleri pek çok alan ve çalışmaya konu olmaktadır. Jakob von Uexküll’ün çalışmaları, bu ortak ve simbiyotik yeni doğa algılarıyla yaşam ihtimalleri üzerine toplumsal ve kültürel bağlamda sistemin dışına atılmış, insandışı varlıkların olası birlikte yaşam ihtimalleriyle ele alan teorik bir

çerçeve düzenlemiştir. Biyoloğun geliştirdiği “Umwelt” kavramıyla, her canlının dünyayı kendi algısal, duyuşsal ve işlevsel biçimde deneyimlediği özgül bir çevreden bahsetmektedir. Uexküll’e göre her öznenin “*algı dünyasına (merkwelt), etkilediği her şeyin de etki dünyasına (wirkwelt) ait olduğu çevreleyen-dünyanın (umwelt)*” içerisinde yaşadığı ve bunun da “*algı ve etki dünyaları beraber özel bir birlik*” oluşturduğu çevreleyen-dünyada gerçekleştiğini söylemektedir (Uexküll, 10). Bu düzlemde her canlı kendi algısal, duygusal donanımına göre dünyayı ve çevresini keşfederek, özgül bir çevre inşa etmektedir. Uexküll’e göre bu çevre oluşturma stratejileri “*bir örümceğin iplikleriyle yaptığı gibi, ilişkilerini şeylerin belirli niteliklerine göre örür ve böylece varlığını taşıyan dayanıklı bir ağ*” dokuyarak öznel dünyasını inşa eder (Uexküll, 2023: 24). Tüm bunlarla beraber insan merkezli yaşamın bugün bu farklı birlikteliklerin varlığına şüpheyle yaklaşan tavrının ise bu çevreleyen-dünyaları farklı yorumladığına değinen Uexküll şöyle yazar: “*Hepimiz farklı bir öznenin çevreleyen-dünyasındaki şeylerle ilişkisinin, bizim insani dünyamızın şeyleriyle birleşen ilişkiler gibi aynı mekân ve zamanda olacağı yanılsaması içinde kendimizi fazlasıyla kolay bir şekilde rahatlatırız*” (Uexküll, 2023: 24). Bu yaklaşım bir noktada, canlıyı dışsal bir doğanın parçası olarak değil, kendi anlam evrenini kuran özne olarak konumlandırarak, bir canlıyı anlamının yolunun onun dünyasına, yani onun Umwelt’ine girmekten geçtiğini savunmaktadır. Bu düşünce, yalnızca biyolojik bir gözleme değil, aynı zamanda etik bir bakışa da kapı aralar: Her canlının yaşamsal çevresi, onun varlığının temelidir ve bu çevre, dışarıdan nesneleştirilemez. Bu bağlamda Uexküll’ün her türün kendi algı evrenine sahip olduğunu vurgulayan yaklaşımı, Gilbert Simondon’un yaşamı özsel bir biriciklik değil, ortak bir temel üzerine kurulu çoğul bir biçimlenme olarak gören düşüncesiyle kesişir. Simondon’un şu sözleri bu kavramsal ortaklığı açıkça dile getirir: “*Yaşam her yerde aynıdır. Bir istirdiyede, bir ağaçta, bir hayvanda ya da bir insanda yaşam hep aynı talepleri yineler*” (Simondon, 2019, Akt. Alınacak Özyer, 2022).

Uexküll’ün bu yaklaşımı, doğaya bütüncül ve merkezsiz bir bakış getirir. Doğa, insana hizmet eden, onun bilgisel ya da teknolojik müdahalesine açık bir nesnellik değil; her bir canlının öznel dünyasının kesişim alanlarından oluşan bir çoğul ekosistem olarak düşünülmektedir. Buradan hareketle, doğaya dair bilgiyi üretirken tekil bir

gerçeklik yerine, çoğul ve ilişkisel varoluş biçimlerini göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu düşünsel hat, günümüz posthümanist yaklaşımlarında özellikle Donna Haraway'ın çalışmalarıyla çağdaş bir yankı bulmaktadır. Haraway, Uexküll'ün doğaya dair merkezsiz ve ilişkilere dayalı bu yaklaşımını simbiyotik düşünceyle genişletirken, tıpkı Uexküll gibi canlıları yalnızca türsel olarak değil, birlikte var olma biçimleriyle değerlendirmektedir. Donna Haraway insan merkezsiz ve insan sonrası bir gelecek ön görüşünde bulunarak, yaşamı çoğul, çoksesli varoluşlarla birlikte düşünmeye davet etmektedir. Bu bağlamda yalnızca kuramsal ve felsefi bir öneri değil; aynı zamanda iklim krizinin, ekolojik yıkımın ve türler arası kırılğan ilişkilerin yaşandığı bu çağda, yaşamı birlikte yeniden kurmanın ihtimallerine dair fikirler üretmektedir. Haraway siborg kavramını ikili bir karşıtlık içerisindeki potansiyel gücü vurgulamak için kullanarak, insan olan ve olmayan unsurların bir arada olduğu işlevsel veya toplumsal olarak kusurlarımız ile eksiklerimizi tamamlayan, gideren bir yapı olarak aktarmaktadır.

Donna Haraway'ın siborg anlatısı kendisinin söylemiyle, *“sibernetik bir organizmadır; bir makine-organizma melezi, kurguya olduğu kadar toplumsal gerçekliğe de ait bir yaratıdır”* (Haraway, 2013: 45). Simbiyotik özne, insan, hayvan, makine, organizma, çevre gibi unsurlar arasında kurulmuş yeni ilişkiler ağı ile bireysel değil; birlikte var olmanın, simbiyotik etkileşimlerin ve ortak üretimlerin dinamiği olarak düşünülmektedir. Bu bağlamda birliktelik kavramının, doğayı ve karşıtlıklardan doğan ötekilik olgusunun anlamını bozan, insanı doğanın merkezi olmaktan uzaklaştıran ilişkisel yeni bir ağ oluşturmaktadır. Bu alternatif ve distopik Hümanist anlayış ve doğayla ilişkilenenin yeni etik biçimlerini Braidotti'nin söylemlerinde de görebilmekteyiz. Braidotti'e göre; *“İnsan-olmayan veya yeryüzüne ait başkaları da dahil olmak üzere, benlik ve başkaları arasındaki daha da kapsamlı bir karşılıklı bağlantıya dayanan”* bu yeni düzlemde benmerkezcilik reddedilmektedir (Braidotti, 2018: 64). Bu yeni ötekilik ilişkileri ve deneyimleri insan ötesi bir yaşamın alternatif politikasını önermektedir. Simbiyotik yaşam kırılğan gezegenimizin yeni konukları ve oluşumlarını keşfeden bir girişimle gelecek üzerine senaryolar üretmektedir. Dünyayı yeniden düşünen, tasarlayan ve ortam yaşam önerileriyle insan ötesi bir gelecek

tasarlayan, birlikte yaşamayı öneri olmaksızın yaşamın kendisine dönüştüren yeni bir gelecek tasarısıdır.

Sanat ortak ve müşterek bir dünya fikriyle yeni anlatılar düzenlerken bunu kendiliğinden ve rastlantısal olanın gözünden kurgulamaktadır. Yıkıntılar ve binalar içerisinden çıkan ayıksı figürler, olmaması gereken yerden Queer biçimde filizlenen kendiliğinden oluşumlarla birlikte alternatif bir dünya önerileri yaratmaktadır. İçinde kaybolduğumuz ve insan merkezli yaşamın içerisinde yeni cennet bahçeleri, doğa ile iç içe müşterek birliktelikler ve gelecek düşleri üzerine düşünen sanatsal yaratımların, gelecek üzerine söyleyecek sözlerinde bu yeni ortaklıklar ile müşterek alanlar bulunmaktadır. Yeryüzüyle oynayan insanın yıkıntıları içerisinden yeni mikro varoluş olanakları arayan sanatsal girişim ve projeler aslen disiplinlerarası biçimde adeta bilimsel çalışmalara dönüşen deneysel durumlar üretmektedir. Queer kelimesi Türkçede *“garip, tuhaf, yamuk gibi anlamlara”* gelmekle beraber, *“acayip, tuhaf, yamuk, anormal, iğrenç, aşağılık olana; normatif alamın dışında kalana; bu alanın dışında bırakılana; normu ihlal edene bir gönderme ve bu kötüyü, anormali yeniden anlamlandırma”* imkânı olmaktadır (Yardımcı&Güçlü (Ed), 2013:17). Queer teori açısından bakıldığında olmaması gereken yerde olmak ve kendiliğinden oradan üremek, yalnızca mekânsal sapma değil, varoluşsal bir direnç biçimi olmaktadır. Bu bağlamda düzenin sınırlarını hem mekânsal ölçekte hem de bir direnç şekli olarak ihlal eden bu yaklaşım şekilleri siborgvari bir jesttir.

Kendiliğindenlik, mikro-ütopya ve queer varoluş biçimleri, kent yaşamının sınırlarında beliren doğal oluşumlarla birlikte alternatif mekânsal ve düşünsel alanlar yaratmaktadır. Planlanmamış, kontrolsüz ve öngörülemez biçimde ortaya çıkan yaşam formları; sıradanlığın içindeki dirençle, sistemin dışında kalan, normatif düzenle uyuşmayan bir varoluşu temsil eder. Bu formlar, kültür ile doğa arasındaki sabit sınırları geçersiz kılarak, rastlantısal karşılaşmalarla oyunsu üretim alanları açmaktadır. Sanatın müdahalesizlikle kurduğu bu zemin, mikro ölçekte bir ütopya tahayyülü sunar; çünkü görünmez olanı görünür kılar, kullanılamaz olarak kodlanmış olanı yaşama dâhil eder, dışlananı bir odak noktası hâline getirir. Bu tür üretimlerde, özellikle kent dokusunun içinde istemsizce büyüyen, mekânı ele geçiren ve olamaması gereken yerde beliren

yaşamlar queer bir nitelik taşımaktadır. Doğal olanla kurulan bu ilişki, yalnızca ekolojik değil, aynı zamanda politik ve cinsel normlara karşı da bir karşı çıkış barındırır. Kendiliğindenlik, burada yalnızca biyolojik bir süreç değil, aynı zamanda norm dışı bir yaşam tarzının ve direnç biçiminin ifadesidir. Mikro-ütopya, bu queer doğallıkta köklenir; çatlamış bir asfaltın kenarında yeşeren ot, düzenin dışında kalmış bir öznenin varlık ısrarı gibi, kendi alanını açar, yayılır, geri döner ve kalır. Bu nedenle, queer ekoloji anlayışıyla birleşen sanatsal üretimler, disiplinli estetik anlayışlara karşı doğanın özgür, disiplinsiz ve öngörülemez karakterini onurlandıran bir oyun alanı sunmaktadır.

Kentte gözden kaçan, bastırılan ya da değersiz görülen öğeleri özellikle de yabani otları merkeze alan bu yeni yaklaşımda insan ötesi yaşam yeni bir yaşam tasarısı oluşturmaktadır. Bu otlar kendiliğindenliğin ta kendisidir ve insan merkezli düzenle, kapitalist planlamanın dışında kalan doğallıkların estetik ve politik potansiyelini açığa çıkarmaktadır. J. G. Ballard'ın Beton Ada adlı romanında da benzer bir mikro-ütöpik anlatım ve yaklaşım bulunmaktadır. Anlatıda yine queer bir varoluş biçimi sergileyerek bir otoyol arasında sıkışmış ve unutulmuş olan bir ada parçası, sistem dışında bırakılmış yeni bir yaşam alanı yaratılmaktadır. Adeta ötekilik mekânlarına dönüşen bu insan ötesi ekolojik varoluş formları, alternatif bir geleceğin distopik anlatıları olmaktadır. Romanda da rastlantısal biçimde ve yazarın deyimiyle bahtsız bir kaza sonucu *“aracımızın lastiklerinden biri patlasaydı da korkulukların üzerinden uçup güvenlik kameralarının görüş alanına girmeyen, molozlarla ve yabani otlarla kaplı, unutulmuş bir adaya düşseydik neler olurdu”* kurmacasının metaforik bir incelemesidir (Ballard, 2021: 8). Romanda, bir otoyol arasında sıkışmış ve unutulmuş olan ada parçası, sistem dışına düşen bir yaşam alanına dönüşmektedir. Burada başkarakter Maitland'ın karşılaştığı mekân, kent sisteminin dışına itilmiş bir parça olarak yeni varoluş imkânlarına sahne olmaktadır. Ada, her ne kadar ilk etapta bir kazanın ve izolasyonun mekânı gibi görünse de zamanla kendiliğindenlik, doğaçlama barınma ve toplumsal normların dışında bir yaşamın olasılıklarını barındıran bir mikro-ütopyaya dönüşür. Ballard'ın beton adası, planlı, steril ve kontrol edilebilir kent tahayyüllerine karşı doğan, marjinal olanın sunduğu alternatif gelecek senaryolarını işaret eder. Bu alanlar, bastırılanın yeniden yüzeye çıktığı, oyun, doğa ve tahayyül yoluyla başka yaşam

biçimlerinin mümkün kılındığı mikro-ütöfik aralıklar sunmaktadır. Beton Ada, ekolojik dönüşümleri ve insanın etkili olduğu sorunları ironik bir dille ve alışılmadık yoldan gündeme getirmektedir. Ana karakter Robert Maitland'ın bir otoyol kazası sonrası modern kent mekânının görünmez bir boşluğunda mahsur kalması, onu doğayla ve bedenle doğrudan bir ilişkiye zorlar. Terk edilmiş bir adacıkta hayatta kalma mücadelesi, aynı zamanda yerle kurulan yeni bir ilişkinin, bir çeşit mikro-ütöfyanın inşasına dönüşmektedir. Maitland, başlangıçta onu dışlayan bu mekâna karşı mücadele ederken, zamanla onunla düşünmeyi, ona göre yaşamayı öğrenir. Kentin tam ortasında yer alan bu küçük doğa parçası, artık bir karşı-mekân, hatta geleceğin dünyasına dair bir metafor hâline gelmektedir.



Resim 22: Alan Sonfist, Landscape 1965 Halen, 45x200 ft, Yerli Ağaçlar Toprak, Açık Çayır (<https://www.alansonfiststudio.com/install/time-landscape>)

Fredric Jameson'un adacıklarında olduğu gibi ütöfyaalar artık büyük bir anlatıdan ziyade, var olan düzenin içerisinde mikro çatlaklar, kırılmalar ve bozulmalar

yaratırken alternatif olanı düşünmemizi sağlamaktadır. Bu adacıklar, egemen olan sistemle doğrudan çelişmeyen ancak ona karşı direniş modelleri üreten bir tür mikro-ütöpik tahayyül mekanları şeklinde işlemektedir. Bu doğrultuda Alan Sonfist'in "Time Landscape" (Zaman Manzarası) projesi, kent merkezinde açılmış paralel bir evren misali doğaya açılan ütöpik bir adacık olarak okunabilmektedir. Manhattan'da modernist mimarının ve kapitalist kent planlamasına ironik bir kaçış yeri olan ve adeta merkezi bir çatlak olarak zaman ve mekânsal kırılma yaratmaktadır. Sonfist, geçmişin doğasını bugünün yapay kent yüzeyinde yeniden var ederek, sadece doğanın kaybına değil, aynı zamanda kolektif belleğin ve alternatif yaşam biçimlerinin kaybına da dikkat çeken mikro-ütopya yaratmaktadır. Sanatçı bu çalışmasında 1000 metrekarelik bir alan içerisinde, bölgeye özgü ağaç ile bitkisel türleri üzerinden yeni bir kendiliğinden oluşan atlas üzerinde çalışmıştır. Yaptığı çalışmanın ve sürecin bir deney oyunu gibi değerlendirirken, bu yeni florayı da laboratuvar yeri gibi görerek pratik etmektedir. Bunlarla beraber sanatçı şehir ile doğa arasındaki savaşta, *"şehrin bir zamanlar orman olduğunu hatırlatmak"* isteyerek çalışmasındaki doğal alanı da bunun deneysel bir kanıtı misali yerleştirmektedir (Bonnett, 2016: 48). Anna L. Tsing bu işbirlikçi birlikteliklerin gücünden ve çok sesli tabiatından bahsederken çok-sesli kümelenmeleri, *"insanların ve insan – olmayanların dünya – yapma projelerinden kaynaklanan tüm bu ritimlerin bir araya gelmesidir"* şeklinde açıklamaktadır (Tsing, 2023:44). Bu yeni birliktelik türlerinin mikro-ütöpik biçimde geleceği bugünden tasarlayan, küçük ölçekli müdahale ve değişimlerle süreç ilişkilerinin deneyimlendiği bir yapıya dönüştürmektedir. Yeni ve müşterek yapıların hem insan ile toplumsal bağlamda hem de insan ötesi biçimde mekânsal önerilerle karşılık bulmaktadır.

Kent içerisinde bu türde yeni birliktelikler ve yaşam alanları oluşturmak en geniş anlamıyla birlikte yaşamın örgütlendiği yer olarak kent algısının doğasında bulunur. Sonfist ile gelişen kent ütopyasını yeniden okumak ve kente dair olanı yeniden keşfetmek pratiği aslında yeni ortaklıklar ve birliktelikler inşa etmenin sanatsal jسته dönüştüğü mikro-ütöpik deneyimlerdir. Kent ütopyasındaki yaşam stratejileri, sadece insana değil, tüm farklılıkları barındıran ortak bir alan olarak, insan ve insandan olmayanların birlikte var olmasına ve bu varoluşun temelinde işbirliği ilişkilerinin

bulunmasına dayanır. Bu bağlamda kent algımız ile ütöpik hayal gücümüzün birlikte hareket ettiğı gelecek tezahürlerindeki yeni ortaklık alanları da yeniden keşfe muhtaç görünmektedir. Günümüz sanatı buna referans olarak kenti salt insana ait kapitalist okumaları dışında yeni ortaklılarıyla ele alırken kenti beton bir ada olmasının dışında barındırdığı su, taş, bitkisel oluşumları ve canlı çeşitliliğıyle birlikte yeniden gözlemlemektedir. Kenti yeniden keşfetmek, tesadüf ve rastlantısal karşılaşmalar ve buluşmalarla kenti yeniden haritalandırmak pratikleri yürümenin ve boş zaman geçirme oyunlarının mikro-ütöpik yaratımları olmaktadır.



4.BÖLÜM

GÜNÜMÜZ SANATINDA OYUNLAŞAN SANAT İLE MİKRO-ÜTOPİK KURGULAR

4.BÖLÜM

GÜNÜMÜZ SANATINDA OYUNLAŞAN SANAT İLE MİKRO-ÜTOPIK KURGULAR

Günümüz sanat üretimlerinde oyun fikri üzerinden mikro-ütopya alanlarının nasıl kurulduğu, dil oyunları ile nasıl yeniden üretildiği ve anlatının yapısal dönüşümlerle nasıl esnetildiği incelenmektedir. Oyun yalnızca bir form ya da tema değil; temsili kıran, zaman-mekân algısını yeniden kuran ve izleyiciyi eyleme dâhil eden bir strateji olarak ele alınmaktadır. Wael Shawky, Jake & Dinos Chapman ve Kerem Ozan Bayraktar gibi sanatçıların üretimleri, bu bağlamda oyun fikrinin politik, estetik ve eleştirel potansiyelini açığa çıkaran örnekler olarak değerlendirilir. Kuklalar, grotesk sahneler, distopik peyzajlar, spekülative kurmacalar ve ironik yapılarla örülü bu işler, yalnızca anlatıyı değil, anlatının kurulma biçimini de oyunlaştırmaktadır. Burada oyun fikri, yalnızca tekil bir anlatı biçimi olarak değil; birden fazla kavramsal ve estetik yaklaşımın kesişim noktasında konumlanan çok katmanlı bir strateji olarak düşünülmektedir. Grotesk, masal, parodi, pastiş, karnavalesk, bilimkurgu ve simülasyon gibi anlatı biçimleriyle yan yana gelerek hem görsel hem de yazınsal düzlemde genişleyen bir dil alanı yaratır. Oyun, aynı zamanda dilin yapısına içkin esneklikle doğrudan ilişkilendirilir; metinlerarasılık, anlatı kırılmaları, seslenme biçimleri, tekrarlar ve göstergelerarası geçişler üzerinden yeni dil üretimlerinin kapılarını aralar. Bu çoğul anlatı yapısı içerisinde, sanatçılar tarafından kurulan evrenler tamamlanmamış, geçirgen, çok sesli ve müdahaleye açık mikro-ütopya alanlarına dönüşür. Bu mikro-ütopyalar sabit bir gelecek tasarımına değil, şimdiye yapılan estetik müdahalelere, tahayyülün özgürleştiği geçici karşılaşmalara, deneyimlenebilir alanlara işaret eder.

4.1.Yeni Bir Hikâye Anlatıcısı Olarak Wael Shawky ve Yeni Tarih Yazımı

1971 yılında Mısır'ın İskenderiye kentinde doğan Wael Shawky, kültürel kökeni itibarıyla farklı geleneklerin kesişiminde konumlanan bir sanatçı kimliği oluşturmaktadır. Sanatçı, farklı coğrafyalardan beslenen tarihsel, sosyopolitik ve dinsel anlatıları katmanlı biçimlerde işler; video, yerleştirme, performans, kukla tiyatrosu ve çizim gibi çeşitli mecraları kullanarak izleyiciyle etkileşimli anlatılar kurmaktadır. Shawky'nin sanatsal pratiği, özellikle tarihsel anlatıların eleştirel yeniden inşası üzerine temellenir. Geleneksel tarih yazımına alternatif biçimler sunan çalışmaları, sıklıkla Batı merkezli söylemleri ters yüz etmektedir. Arapça anlatılar, camdan yapılmış el yapımı kuklalar, Osmanlı minyatürlerinden ilham alan sahneler ve özgün müzik kullanımıyla tarih, sadece yeniden sahnelenen bir anlatı değil, aynı zamanda sorgulanan bir inşa süreci oluşturmaktadır. Sanatçının işleri, yalnızca geçmişe dönük değil, aynı zamanda güncel meselelerle de ilişkilidir. Küreselleşme, sömürgecilik, kültürel kimlik, inanç sistemleri ve doğu-batı ilişkileri gibi temalar Shawky'nin yapıtlarında sıkça yer bulmaktadır. Bununla birlikte sanatçının anlatı kurguları, sadece politik bir söylem sunmaz; aynı zamanda oyuncu, düşsel ve masalsı bir evren kurar ve bu yönüyle oyun fikrinin üretici ve dönüştürücü potansiyeline yaslanarak mikro-ütopyacı bir alan açmaktadır. Wael Shawky'nin sanatı, klasik anlatı formlarının ötesine geçerek izleyiciye tarih, bellek ve kimlik gibi kavramları yeniden düşünme alanı sunmaktadır. Sanatçı, üretimlerinde tarihsel gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırları silikleştirerek, bir yandan estetik deneyim sunarken diğer yandan izleyiciyi eleştirel düşünmeye davet eder. Böylece hem bireysel hem kolektif hafızaya dair alternatif düşünme biçimleri geliştiren Shawky, çağdaş sanatın eleştirel potansiyelini etkileyici bir biçimde ortaya koyar.

Shawky, mevcut tarihsel anlatıları bilinen ve kodlanmış haliyle aktarmak yerine, onları anlatı yapılarıyla teatral deneyimlere dönüştürerek yeniden üretmektedir. Shawky'nin üretimlerinde tarih, sabit ve değişmez değil; sürekli yeniden kurulan, müzakere edilen ve yeniden oynanan bir yapıdır. Bu bağlamda tarih anlatıcılığı, Shawky'nin sanatında, doğrusal ve tekil bir tarihten çoklu, çelişkili, ilişkisel ve oyunla

şekillenen yeni bir anlatı düzlemi olmaktadır. Özellikle Kabare Haçlı Seferleri serisinde kullanılan cam kuklalar, tarihsel anlatının araçsallığını, kırılğan yapısını vurgulayan ironik tutumla görünür kılarken, anlatının maddi temsilini de kırmaktadır. Shawky, bu cam kuklalarla Ortaçağ Haçlı Seferleri'ni Arap tarih yazımına dayalı kaynaklardan aktarırken, aynı zamanda bu kaynakları teatral bir dile dönüştürerek yeniden üretmektedir. Bu süreç, yalnızca bir tarihsel olayın canlandırılması değil; aynı zamanda alternatif bir tarihsel bakışın kurulmasıyla bilinen ve değişmez olanın aslında ihlal edilebilir olduğunu göstermektedir.



Resim 23: Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri II, Kahire Yolu, Yüksek çözünürlüklü video, renkli ve sesli, İngilizce altyazılı; 1 saat, 57 saniye, Courtesy Lisson Gallery, 2012

Wael Shawky'nin sanatsal pratiğinde oyun, yalnızca bir biçimsel araç değil, aynı zamanda mikro-ütopyacı düşünsel alanların kurulmasına olanak sağlayan bir strateji olarak işlemektedir. Nitekim Shawky'nin üretimlerinde görülen tarihsel anlatıların yeniden kurulması, bu anlatıların yalnızca temsiliyle değil, onların yapısal olarak sökülüp yeniden örülmesiyle baskın tarih anlatılarına karşı mikro-ütopyacı bir müdahale olarak değerlendirilebilir. Burada mikro-ütopya ne tamamlanmış bir ideal

düzenin ne de evrensel bir kurtuluş fikrinin peşindedir. Aksine, Shawky'nin üretiminde mikro-ütopya; küçük, geçici ve deneysel alanlarda filizlenen, tarihsel sürekliliği kıran ve yerleşik anlatı yapılarına karşı geçici kopuşlar öneren bir düşünce biçimidir. Bu bağlamda Kabare Haçlı Seferleri gibi eserler, tarihsel olayların yeniden kurulmasına olanak tanıyan sahnelemeler değil, aynı zamanda bu olayların başka türlü hayal edilebileceği oyun alanları ve tiyatro sahnesi oluşturmaktadır. Sanatçının üretimlerinde görülen kuklaların camdan ve kırılğan yapıları hem kimlik ve toplumsal temasları hem de geçirgen zamansal tavrıyla tekrar okunmaktadır. Bu bağlamda oyunsu ve kurmaca mikro mekânlardaki geçirgenlik hali, tarihin mutlak olmadığını, onun yeniden anlatılabilir ve yeniden oynanabilir olduğunu vurgulamaktadır.



Resim 24: Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri III: The Secrets of Karbala, Detay, HD Film, renkli, sesli, İngilizce altyazılı, değişken boyutlar, 2 Saat, Courtesy Lisson Galerie. 2015 (<https://m-i-n-t.se/en/wael-shawky-cabaret-crusades-2/> 15 Haziran 2024)

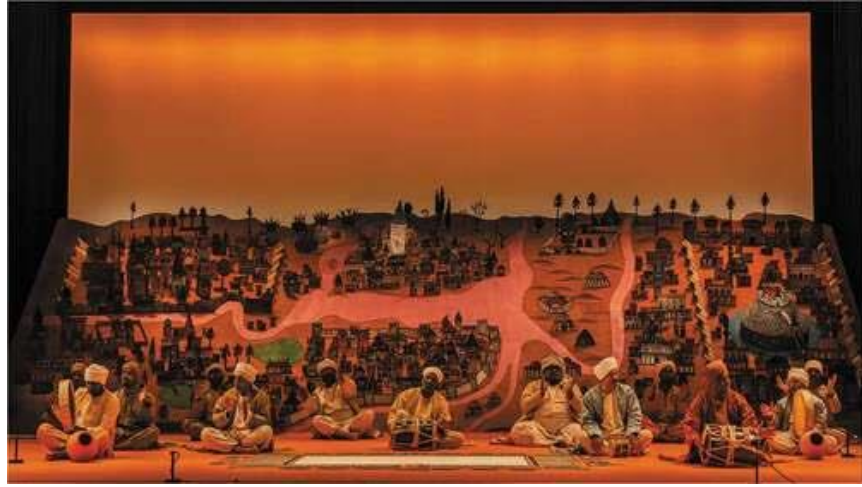
Shawky'nin kurduğu estetik alan, izleyiciye yalnızca geçmişi yeniden düşünme fırsatı sunmaz; aynı zamanda mevcut gerçeklik rejimlerinin dışına çıkarak başka bir düşünsel ve duyumsal uzamda var olma imkânı sunmaktadır. Bu uzam, geçici ama etkili bir mikro-ütopya alanı olarak okunabilir. Wael Shawky'nin tarihsel anlatıları yeniden

yapılandırdığı kuklalı performansları, yalnızca geçmişe ait sahneleri canlandırmakla kalmaz; izleyiciyle kurduğu ilişki biçimini de dönüştürür. Kuklalar aracılığıyla kurulan kurmaca evren, izleyiciyi edilgen konumdan çıkararak sorgulayan ve düşünen bir özneye dönüştürmeyi amaçlar. Bu yaklaşım, Jacques Rancière'in "estetik yeniden dağılım" kavramıyla örtüşmektedir. Rancière'e göre eleştirel sanat, yalnızca mevcut ayırım çizgilerini görünür kılmaz; aynı zamanda bu çizgileri mümkün kılan estetik yapıyı sorgular ve seyircinin etkinliğini yeni bir gözle ele alır (Rancière, 2021: 79). Sanatçının oyun kavramıyla kurduğu ilişki, izleyiciye yalnızca anlamak için değil, katılmak, hayal etmek ve yeniden üretmek için de alan açmaktadır. Shawky'nin anlatıları, gerçeklikle kurmaca arasında alternatif bir mekân-zaman deneyimi yaratmaktadır. Sanatçı bu ikili ve karşıt durumu oyun aracılığıyla askıya alırken, izleyiciyi de olan ile olası arasında bir düşünme alanına davet etmektedir. Bu alan, tam da mikro-ütopyaların ortaya çıktığı yerdir: Ne tamamlanmış bir ütopya ne de tamamen distopik bir gerçekliktir, fakat ikisi arasında açılan geçici, yaratıcı bir eşiklik mekânıdır.

Wael Shawky tarihi yeniden yazarak Haçlı Seferleri hikâyesini kuklalarla yeniden sahnelerken alternatif, tarihsel bir mikro-ütopya alanı kurmaktadır. Shawky, sanat ve tarih arasındaki ilişkiyi yeniden kurarken oyun, metinlerarasılık ve mizah kavramlarını farklı bir şekilde işlemektedir. Wael Shawky'nin sanatında metinlerarasılık, alternatif tarih anlatıları kurmak için bilinçli bir yapı kurma aracı olarak öne çıkmaktadır. Kabare Haçlı Seferleri gibi projelerinde Batı merkezli tarih yazımını sorgulamak için Arap tarih metinlerinden yararlanmaktadır. Avrupa tarihinin bilinen versiyonunu kuklalar, müzikler ve çok dilli metinlerle yeniden yazar. Bu bağlamda yeniden yazım süreci, sadece bir tarih düzeltmesi değil, aynı zamanda bir oyun sahasıdır: kuklaların kullanımıyla tarih bir performans haline gelir, ciddiyetini yitirir, sahneleme alanı üzerinden oyunsu bir yeniden kurguya dönüşmektedir. İnsanlar yazı öncesinde dönemde dünyaya, hayata dair fikirlerini, anılarını mitler, destanlar aracılığıyla aktarmaktadır. Burada her biri anonim anlatıcılar veya mit kahramanları üzerinden oluşurken, anlatıcı dini ve ahlaki tüm yaşamsal sistemi burada betimlemektedir. Nitekim *"bir şeyi öğretmek, bir fikri, bir yanıtı savunmak amacıyla*

kurulan mitlerin, anlatının ardında bir niyet, bir amaç yüklediğini ve modern didaktik anlatının bu göksel/dinsel kökenden kopmamış bir geleneğin devamı” olmaktadır (Güçbilmez, 2023:108).

Shawky'nin Haçlı Seferleri'ni Arap anlatılarına dayanarak kuklalar aracılığıyla sahnelemesi, tarihin ciddiyetine karşı bir tür geçişi, sahte kurgularla alternatif bir oyunun eşliğinde yeniden üretmektir. Bu bağlamda sanatçının asıl sanat nesnesi deneyimin kendisi olurken süreç kuklalar ve sesler yoluyla canlı bir deneyim alanına dönüşmektedir. Shawky oyunun yaratı gücüyle tarihsel anlatıların mutlaklığı yerine, rastlantısal, kırılğan ve çoklu okumalara açık alternatif bakışa hizmet edecek teatral sahneler oluşturmaktadır. Shawky'nin kullandığı metinlerarasılık, geçmişi de bu oyun kurgusunda tarihi birebir yeniden kurmak yerine, onu miş gibi yaparak bugüne taşır; bu taşıma sürecinde de tarihi değişebilir vurgularla yaratmaktadır. Böylece Shawky'nin sanatı da büyük ütopyalar inşa etmektense, izleyiciyi alternatif tarih deneyimleri yaşamaya davet eden mikro-ütopyalar üretmektedir. Shawky bir noktada tarih yazımının doğasının kendisinin oynanabilir, çok sesli ve kırılğan olduğunu göstererek, yarattığı mekanlarda geçici deneyimlerle kurgusal tarihi mikro-ütopyikleştirmektedir. Bu bağlamda Shawky'nin çalışmaları mevcut tarih algısının sınırlarını aşarak, yeni bir anlatı olasılığı ortaya koyarken bunu mikro-ütopyanın diliyle geçici, kurgusal ve düzenin içerisinde ona karşılık olarak yapmaktadır. Oyunsu deneyimlerin eşliğindeki bu anlayışla sanatçı, mevcut anlatıları parçalamaktan çok, onların farklı versiyonlarını sahneleyerek, izleyiciye yeni olasılıkları gösteren bir tür inşa etmektedir. Shawky bildik olan dünya gerçekliklerinin sınırlarına karşı koyacak yeni bir düş gücü getirirken, toplumsal miti alıntılanarak yeni bir öğreti yaratmaktadır. Toplumsal olanın genetik kodlarından referansalar ve anlatılarla çizilen bu alternatif kültür haritası çalışma içerisindeki halı üzerinden de görselleştirilmektedir.



Resim 25: Wael Shawky, Roland'ın Şarkısı: Arapça Versiyon Kampnagel'de performans görünümü, Wael Shawky. Fotoğrafçılık, Theater der Welt, Hamburg, 2017

Kabare Haçlı Seferleri üçlemesinde Wael Shawky'nin kullandığı sahnelemelerden biri, tarihsel anlatının temsilini bir halı üzerine işlenmiş harita aracılığıyla kurar. Bu harita, sıradan bir coğrafi temsilin ötesine geçerek hem estetik hem de kavramsal düzeyde bir müdahale haline dönüşmektedir. Halının taşıdığı tarihsel ve kültürel çağrışımlar, Shawky'nin anlatısal stratejisiyle birleşerek hem görsel hem de ideolojik düzlemde "yeni bir harita" önerir. Mısır'dan yönetmen Wael Shawky, *The Song of Roland (Arapça Versiyon)* adlı eseriyle, Haçlı Seferleri temalarını folklorik bir sadelikle ele alırken, politik karmaşıklıkları da gizlemektedir. Eserde, sekizinci yüzyılda Şarلمان ile Müslüman kral Marsilie arasında geçen savaş anlatılır; kahraman Roland, Müslümanlara karşı yardım çağrısı yaparken ölür. Shawky, eseri klasik Arapça ile stilize bir halı üzerinde seslendirmiş ve sahneyi Orta Çağ'ın kültürel merkezleri Halep, Bağdat ve İstanbul'un haritası fonunda sunmuştur. Böylece İslam yüksek kültürünün günümüzdeki krizlerine gönderme yapılmaktadır. Anlatı, Batı'nın bağnazlığının kültürel bir aynası olarak görünür; Şarلمان'ın *"Bir Müslümana ne gerçek sevgim ne de barışım borcumdur"* sözü bu durumu açıklarken, izleyici, hikâyeyi "öteki"nin sesiyle dinleyerek, anlatının iç yüzünü daha net görme imkânı bulur (Remshardt, 2018).

Halının üzerinde yer alan harita, geleneksel Avrupa merkezli tarih yazımına bir karşı anlatı önerir. Roland'ın Şarkısı, Batı'da Haçlı Seferleri ruhunu yücelten bir destanken, Shawky bu anlatıyı Arapça olarak yeniden canlandırmaktadır. Harita, bu anlatının coğrafi zeminini Arap dünyasının gözünden çizer; şehir isimleri, yönler ve sınırlar bu bakışla yeniden yerleştirilmiştir. Yeni yerler keşfetmenin mikro-ütöpik yorumu burada ötekinin gözünden dünyaya bakışımızı yeniden yorumlama pratiği yaratmaktadır. Kurmaca ve varolan haritaların dışında çizilen bu haritada, Haçlı Seferlerini Arapların gözünden gerçekleşen versiyonundan izlerken, tarihe ve sınırlar, yerlere de yeniden bakmamız sağlanmaktadır. Wael Shawky, videolarında, çizimlerinde ve enstalasyonlarında tarihsel anlatılar, ulusal kimlikler ve dini temsiller arasındaki sınırları sorgulayan bir yaklaşım geliştirmektedir. Özellikle Kabare Haçlı Seferleri üçlemesinde, Haçlı Seferleri'ni Avrupamerkezci bakış açısından uzaklaştırarak yeniden ele alırken, Amin Maalouf'un İslam dünyasına ait kaynaklara dayanan anlatısından yararlanarak, Batı tarihçiliğinde yeterince temsil edilmemiş görüşleri görünür kılmaktadır. Nitekim Amin Maalouf kitabına başlarken de şu sözleri yazmaktadır: *"Bu kitap çok basit bir fıkirden yola çıkıyor: Haçlı Seferleri'nin tarihini 'öteki cephe'de, yani Arapların tarafında görüldüğü, yaşandığı ve hikâye edildiği biçimde anlatmak. Kitabın hemen hemen tüm içeriği, o çağın Arap tarihçilerinin ve vakanüvislerinin tanıklıklarına dayanıyor"* (Maalouf, 2022: 11). Bu bağlamda, çalışma içerisindeki harita tasviri, adeta yeni bir yer keşfetmenin eşiğindeki Arapların, Haçlı Seferleriyle birlikte ortaya çıkan alternatif anlatılar ışığında kullandıkları temsili bir araç hâline gelmektedir. Shawky aynı zamanda halı üzerinde kurduğu anlamlı oyunda nesneyi de bağlamından koparan ve işlevi tersyüz ederek halıyı bir sahneye, bir oyun alanına ve bir tarih haritasına dönüştürmektedir. Halının üzerine işlenen harita, coğrafi doğruluğu ön planda tutmaz; aksine, tarihsel hafızanın, mitin ve anlatının katmanlarını taşıyan kurgusal bir topoğrafya oluşturmaktadır. Bu alternatif haritadaki sınırlar da halının çizdiği sınırsal çerçeve ile destansı anlatımdaki yerlerin kurgusal biçimde yeniden çizildiği ötekinin çizdiği yeni sınırlardan oluşmaktadır. Dolayısıyla buradaki yeni sınır algısı, toprak üzerinde hak iddia etmeyen ve sınırların geçirgenliğiyle bu hakları kabul eden veya tartışmaya sunan yeni çizimlerdir. Bu sınırlar, ikiliklerin ve ötekiliklerin yeniden ele alındığı potansiyel alanlar olarak harita üzerinde belirir; her sınır, bir inkâr eylemi

olduğu kadar, bir başkasının varlığının ve hakkının da kabulünü içeren yeni coğrafi ve politik tahayyüller yaratmaktadır (Bonnett, 2016: 106).

Wael Shawky'nin Kabare Haçlı Seferleri serisindeki halı üzerine işlenmiş harita, yalnızca bir arka plan değil, dramatik eylemin doğrudan parçası olan bir oyun tahtasıdır. Bu oyun tahtasında figürlerin ya da oyuncu kuklaların hareketi, yalnızca mekânsal değil aynı zamanda anlamsal bir harekettir: Her adımda tarih yeniden yazılır, yer yeniden tanımlanır, dil yeniden kurulur. Sanatçının çizdiği ve yarattığı haritalar bir oyun tahtası gibidir: Figürler (kuklalar), bu zeminde konumlanır, hareket eder, yer değiştirir ve yeni anlatılar kurarlar. Bu bağlamda harita, sabit bir temsilden ziyade, hareketli bir anlatı mekânına dönüşmektedir. Oyun tahtası olarak halı, aynı zamanda bir dil oyunu zemini olarak da yeni bir dil üretme potansiyeline sahip olmaktadır. Shawky, temsili bir tarihsel kurgu aracılığıyla yeni bir harita ve mekân üretirken, klasik Arapça kullanımını yalnızca biçimsel bir tercih olarak değil; aynı zamanda bu dilin tarihsel, kutsal ve politik yüklerini oyunun bir parçası haline getirerek yeni bir dilsel coğrafya inşa etmenin aracı olarak kullanmaktadır. Bu müzik ve hikâye anlatımının kukla performanslarıyla iç içe geçtiği bir çoklu dil evreni olarak çok sesli bir üretim olmaktadır.



Resim 26: Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri: Drawing, Grafit, mürekkep, yağlı boya, karışık teknik, pamuk kâğıdı üzerine 57,2 x 76,2 cm, 22 1/2 x 30 inç, 2021

Bu evrende anlatılan hikâye folk bir gösteri ve anlatımla çok seslilik gösteren tarihi ve yeni bir dil inşası olmaktadır. Bu dil birlikte var olma estetiğini karnavalesk bir tutumda ve Shawky'nin oyun dünyasındaki *imgeleriyle folk gösteri biçimleri arasındaki bağı, bu imgelerin cümbüşünü, çevrelerine derinden derine sızan karnaval atmosferini güçlü bir biçimde* aktarmaktadır (Bahtin, 2017:79). Bu bağlamda Shawky'nin enstalasyonlarında ve film anlatılarında ortaya çıkan mekânlar da yalnızca tarihsel olayların sahneleri olarak değil, aynı zamanda izleyicinin duygu, zaman ve beden deneyimleriyle dönüştüğü sinematik bir iç-mekân olarak işler. Giuliana Bruno'nun belirttiği gibi: *"Sinematik mekân yalnızca zaman ve mekân yoluyla ya da düz-çizgisel bir anlatı yoluyla değil, içsel mekân yoluyla da hareket eder. Film, tesirler (duygulanım) üretme ve sonrasında da tesir etme becerisiyle devinir ve esasen bizi de devindirir"* (Akt. Saybaşı, 2020:167). Shawky'nin eserleri, izleyicinin hem tarihsel hem duygusal

bir iç yolculukla temasa geçtiği, sesin, hikâyenin ve bedenin iç içe geçtiği bir sahne sunmaktadır. Bu iç mekân, yalnızca izleyicinin duyularını değil, aynı zamanda hafızasını, inanç sistemlerini ve tarihsel konumunu da dönüştüren bireysel ve kolektif bir duygu coğrafyası olarak şekillenmektedir.

Tarih okuyuculuk deneyimini baştan tanımlayan sanatçı, mitolojik öykünmelerle alıntılar yaparak sanatsal olanın çerçevesinde masalsı mekanlar üretmektedir. Buradaki kurgusal ancak gerçekçi anlatımlardaki yenilikçi bir tarihsel bakışla, mağduriyet kavramına bakış açısı da bozuma uğratılmaktadır. Nitekim destansı anlatımla günümüze gelmiş Haçlı Seferlerinin tarafları arasındaki mağdur ve düşman gibi adlandırmalar bu çalışma içerisinde yer değiştiren hatta anlamını yitiren oyunsu bir boyuta taşınmaktadır. Shawky tarihsel algımızın sınırlarını tam olarak bu oyun deneyiminde tezahür eden ikilikler ve karşıtlıkların iç içe geçerek birbirine karıştığı bir noktada yakalamaktadır. Wael Shawky'nin teatral anlatım stratejileri, özellikle Kabare Haçlı Seferleri serisinde, Mikhail Bakhtin'in karnavalesk kavramıyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Shawky'nin çok katmanlı ve sesli çalışmalarında yeni dil oluşumları sanatsal olarak temsil bulurken, kendi hikayesini de kurmaktadır. Bakhtin'in tanımladığı haliyle seyirci ve tarihsel anlatılarla yeni diyalog biçimleri kuran bu anlatılarda *“çokseslilik, melezleşme bir yandan olguların kendilerinde kaçınılmaz olarak bulunan özellikler, bir yandan da peşinden koşulması, gerçekleştirmeleri için çaba gösterilmesi gereken ahlaki, toplumsal değerler”* ile oluşmaktadır (Bahtin, 2017:22).

Wael Shawky'nin özellikle Kabare Haçlı Seferleri üçlemesinde belirginleşen hicivsel ve teatral anlatısı, tarihsel olayları yeniden kurarken yalnızca bir temsil aracı değil, aynı zamanda eleştirel bir yeniden yazım stratejisi olarak işlev görmektedir. Kuklalar aracılığıyla sahnelediği tarihsel olaylar, izleyiciyi hem gülme hem de sorgulama eylemine çağırır. Shawky, Batı'nın ve Doğu'nun tarih anlatılarını grotesk bir tiyatro estetiği içinde, düşlemsel karakterler ve seslendirmelerle yeniden şekillendirirken, izleyicinin tarihsel olanla bugünü eşzamanlı düşünmesini sağlamaktadır. Bu yaklaşım Bahtin'in deyimiyle, tarihsel-alegorik anlatı geleneğiyle örtüşmektedir. Nitekim Rabelais'nin imgelerinin erken dönem tarihsel-alegorik yorumlarını hatırlatan bir biçimde, *“yarı-Democrituscu bir özgürlükle ve neredeyse*

soytarıca can yakan bir ironiyle, hayali isimlerle insani ve politik varoluşun tüm koşullarını yeniden yaratarak bunları tüm insanların gülmesiyle karşı karşıya” bırakmaktadır (Bakhtin, (Akt), 2017: 124). Shawky’nin de tarihsel olanı oyunsu bir anlatı aracılığıyla ters yüz etme biçimini tanımlayarak, yalnızca geçmişi temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda onu bugünün eleştirel düşüncesiyle yeniden inşa etmektedir. Bu yönüyle sanatçının uyguladığı yöntem, Aktulum’un “soylu bir metnin—örneğin *destan—eylemine ya da konusunu olduğu gibi sürdürerek, yani yapının temel içeriğini ve anlatısal devinimini değiştirmeden, onu bildik, sıradan, yeni bir biçimde yeniden yazmak*)” olarak tanımladığı alaycı dönüştürüm biçimiyle örtüşmektedir (Aktulum, 2000:126). Shawky, bu stratejiyle yalnızca tarihsel metinlerin epik ciddiyetini sarsmakla kalmaz, aynı zamanda bugüne dair eleştirel düşüncüyü oyunsu, grotesk ve mizahi bir biçimde devreye sokmaktadır.

Wael Shawky’nin üretimlerinde, özellikle Kabare Haçlı Seferleri üçlemesi boyunca belirginleşen hicivsel yaklaşım, Batı merkezli tarih yazımına yönelik güçlü bir karşı-anlatı kurmaktadır. Kuklaların mekanik ve yapay hareketleri, Batı’nın epik anlatılarını groteskleştirerek, Haçlı Seferleri’nin yüce ideallerle değil, çıkar çatışmaları ve içsel bozulmalarla şekillendiğini vurgular. Bu noktada Mikhail Bakhtin’in karnavalesk estetiğindeki yüce olanın alçaltıldığı, kutsalın dünyevileştiği bu sahneler, Batı’nın tarihsel anlatısının ciddiyetine karşı oyunsu ve hicivsel bir alan yaratmaktadır. Nitekim, “*karnaval imgesinin barındırdığı bu ütöpik boyuttan da anlaşılabilirliği gibi, karnaval yalnızca egemen sınıfların izin verdiği sınırlar içinde gerçekleşen, rahatlama sağlayıp düzenin sürekliliğini koruyan bir tören değildir. Özellikle gülme biçiminde barındırdığı direniş ve başkaldırı gücü, yüksek kültürle aşağı kültür arasındaki sınırlarda çeşitli gedikler açarak farklı alanlara sızar*” (Bahtin, 2017: 25). Shawky’nin tarihsel anlatıyı ters yüz eden anlatı dili de tam olarak bu başkaldırının çağdaş bir izdüşümü olarak okunabilmektedir. Yani karnavalesk stratejiler aracılığıyla, tarihsel olan yeniden yazılırken, izleyiciye aynı anda hem eleştirel hem de estetik bir deneyim sunulmaktadır.

Shawky’nin Avrupa’ya yönelik hicvi, aynı zamanda oryantalist temsillere dair bir mizah içermektedir. Kuklaların kullanımı hem bir oyun ögesi hem de bir simgesel

araç olarak Batı'nın Doğu'ya yüklediği egzotik, sessiz, edilgen temsil biçimini tersyüz etmektedir. Bu kez kuklalar, Batı'nın Doğu'ya dair kurduğu anlatıyı kendi bedenleriyle gülünçleştirir, çarpıtır ve yeniden oynar. Bu anlatı stratejisi, Shawky'nin mikro-ütopyacı yaklaşımının da bir parçasıdır. Çünkü bu hiciv, yalnızca eleştirel bir tavır değil, aynı zamanda yeni anlatı biçimlerinin, yeni oyun alanlarının, yeni tarihsel dillerin kurulmasına imkân tanımaktadır. Avrupa tarihinin kurucu mitleri, Shawky'nin sahnesinde bozulur, parçalanır ve alternatif anlatıların oyununa dönüşür. Tüm bunlar doğrultusunda Shawky'nin Avrupa'ya yönelik hicivsel tavrı, bir estetik jest olmanın ötesinde, bir anlatı politikasıdır. Oyun, ironi ve mizah aracılığıyla, Avrupa'nın kendini temsil ediş biçimlerini sarsar, onların içindeki çatışmayı görünür kılar ve seyirciyi bu temsiller üzerine düşünmeye çağırır. Burada alaycı dönüştürüm olarak tanımlanan bu tutum, soylu bir tür olan destanı alaya almak, destan yazısının ciddi havası içerisine komik ve eleştirel unsurlar katmak, böylece anlatının tonunu saptırmak anlamına gelir. Shawky'nin tarihsel materyali yeniden canlandırmasında görülen bu biçim uyumsuzluk ve kopukluk içermektedir. Kuklaların teatral diliyle, tarihsel karakterler grotesk tiplemelere indirgenir; böylelikle eski söylemsel anlatılar, güncel okumalara açılan eleştirel tarihsel yansımalar hâline gelir.

4.1.1. Kuklaların Söylediği Tarih: Wael Shawky'nin Masalsı Mikro-Ütopyaları ve Hikâye Coğrafyaları

Wael Shawky'nin sanatsal pratiği, tarih ile kurmaca, gerçek ile temsil, sahne ile hakikat arasındaki sınırları sürekli olarak bulanıklaştırmaktadır. Onun özellikle Kabare Haçlı Seferleri üçlemesinde görülen kukla anlatıları, izleyiciyi yalnızca bir tarihi yeniden görmeye değil, o tarihin nasıl anlatıldığına, kim tarafından kurgulandığına ve hangi dile başvurduğuna dair derin bir sorgulamanın eşiğine getirmektedir. Bu anlatılar, tarihsel olguları sahnelemenin ötesine geçerek, masalın büyüyle sarmalanmış mikro-ütopyacı oyun alanlarına dönüşmektedir. Nitekim oyunun doğasında olduğu gibi Shawky'nin sahnelerinde ve çalışmalarında da günlük yaşamdan mekân ve zaman deneyiminde kısa bir süreliğine ayrılmaktadır. Oyun burada başlar ve bir süre devam

ederek, tarihsel ve anlatısal düzlemde düşünsel bir süreç yaratır. Dolayısıyla destansı ve folklorik çalışmalarındaki sahneler kendi oyun alanını kurarak bir ritüel ve deneyim yaratmaktadır. Burada sanat ve oyun ilişkilerindeki geçici bir gerçeklik ile kurgu yaratılırken bilinen ve sınırları keskin kurallı yapılar da bu yeni kurallı düzlemde tekrar çizilmektedir. Bu bağlamda Shawky'nin eserlerinde kullanılan kuklalar, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda anlatıyı kuran dilin doğrudan taşıyıcılar olarak çalışmalarda roller kazanmaktadır. Kuklalar aracılığıyla aktarılan sahneler, bir tarihsel olayınmış gibi yapılan sahneleri değil, aksine o tarihin yeniden ve başka bir yerden kurulmasıdır. İşte bu noktada Shawky'nin yaklaşımı, masal ile tarihin, kurmaca ile hakikatin, oyun ile temsilin iç içe geçtiği bir yeniden üretim stratejisi olarak okunabilir.

Wael Shawky'nin Kabare Haçlı Seferleri üçlemesinde kullanılan figürler, yalnızca anlatının taşıyıcısı değil, aynı zamanda onun estetik ve kavramsal dilinin de bir parçasıdır. İlk iki filmde kuklaların yüzeylerindeki çatlaklar, ezikler ve katmanlı boya dokusu, onların hem tarihsel birer figür hem de bozulmuş, gerçeküstü varlıklar olarak konumlanmasını sağlar. Yakın çekimlerde grotesk hale gelen hayvansı formlar, izleyiciyi hem geçmişin estetik belleğine hem de onun yeniden kurgulanmış hâline davet eder. Üçlemenin son filminde Venedik cam ustaları tarafından üretilen cam kuklalar ise bu estetik eğilimin zirvesini oluşturur. Kuklaların gerçeklikten kopan, zamanla aşınmış bedenleri, sanatçının tarihle ve temsil biçimleriyle kurduğu eleştirel ilişkiye işaret eder. Sergide yer alan mimari, insan ve hayvan formlarını çarpıtan çizimler de bu estetik anlayışı destekler. Bu çizimler her ne kadar filmler için yapılmış planlar gibi görünse de asıl olarak “realitesinin sınırındaki nesne ve olayların yaratıcı biçimde bozulmasını, yeniden çizilmesini ve birleştirilmesini sevindiren sanatsal bir duyarlılığı” yansıtır (Sharpe, 2018).

Wael Shawky'nin işleri, tarihsel anlatıların kutsallık ve sahneleme ekseninde yeniden yazıldığı, karnavalesk ve ritüel estetik arasında salınan çok katmanlı bir evren yaratmaktadır. Kuklalar, yalnızca bir anlatı aracı değil, aynı zamanda ritüelin aktörleri hâline gelir; masalın büyülu gerçekliğini taşıyan bu kuklalar hem geleneksel hikâye anlatımını hem de kolektif hafızayı çağdaş sanat bağlamında dönüştürür. Özellikle Kabare Haçlı Seferleri serisinde, grotesk kukla figürleriyle kurgulanan tarihsel sahneler,

bir yandan dini törenleri ve festivalleri andırırken, diğer yandan da günlük yaşamın askıya alındığı bir “şenlik havası” yaratır; bu atmosferde, ritüelin kanlı ya da acımasız yanları, korku verici maskelerle birlikte sahneye taşınır ama tüm bunlar “bir yortuya, toplu bir eğlenceye, bir bayram havasına” dâhil olacak şekilde kurgulanmaktadır (And, 2022: 31). Bu işler, tarihsel gerçekliğin ciddiyetini, grotesk imgelerle, kukla tiyatrosunun abartılı formlarıyla ve çoğu kez dini bir seremoni atmosferiyle iç içe geçirerek hem bir tür halk festivali hem de mistik bir ayin alanı yaratır. Şenlik, burada hem bir anlatı biçimi hem de izleyicinin duysal dünyasına hitap eden, gündelik hayatın askıya alındığı geçici bir mikro-ütopya olarak işler olmaktadır. Shawky’nin işleri, folklorik ritüelin görsel estetiğini çağdaş sanatla buluştururken, bu geçici zaman-mekân diliminde izleyiciyi tarihin yeniden canlandırıldığı, büyülü bir toplumsal hayal gücüne davet eder.

Wael Shawky’nin işleri, yalnızca tarihsel olayların yeniden sahnelenmesi değil; aynı zamanda oyunun eğitici ve dönüştürücü doğasını açığa çıkaran estetik organizasyonlardır. Kuklaların başrolü üstlendiği Kabare Haçlı Seferleri gibi projelerinde, izleyiciye aktarılan anlatı yalnızca bilgi sunmakla kalmaz, aynı zamanda katmanlı bir oyun alanı yaratmaktadır. Nitekim oyunların “çağcıl bir önemli işlevi sağaltma, özellikle ruhsal tanılama ve sağaltma alanında” olduğuna dair tespitler”, Shawky’nin ritüele yaklaşım biçimini anlamak açısından oldukça işlevsel durmaktadır (And, 2022: 58). Onun işleri hem şenlikli hem de travmatik olanı içeren bir tiyatral sahnede, masalın büyülü dilini ve kolektif bilinci harekete geçirmektedir. Oyunun, “günlük gerçeğin tatsızlığından bir çıkış olanağı” sunduğu alanlar yaratması gibi Shawky’nin masalsı estetik stratejileri de izleyiciyi tarihsel felaketlerle dolu bir anlatıya dahil ederken, bu karanlığı teatral bir görkeme dönüştürür (And, 2022: 58). Masallar bu noktada hem anlatısal hem de sağaltıcı bir form olarak, Shawky’nin sahnelediği geçici mikro-ütopyaların kurucu öğelerinden biri hâline gelir. Masallar, yalnızca çocuklara yönelik basit anlatılar değil; bilinçdışı imgeler, kolektif hafızalar ve bastırılmış tarihsel travmalarla dolu çok katmanlı yapıtlar olmaktadır. Shawky’nin işleri, bu masalsı derinliği ritüel estetiğiyle buluşturarak, geçmişini bugüne çağırırken oyun aracılığıyla alternatif bir gerçeklik deneyimi sunar.

Masalın doğasında bulunan belirsizlik, zaman dışılık ve çoklu anlatı biçimleri, Shawky'nin tarih sahnelerinde kurduğu dünyalarla örtüşmektedir. Gerçeklik ile kurmaca arasındaki geçirgenlik, Shawky'nin çalışmalarını yalnızca bir yeniden anlatım değil, hikâyenin coğrafyasını dönüştüren ve yeni diller üreten bir sanatsal önerme haline getirmektedir. Nitekim Shawky Haçlı Seferlerini de ötekinin ve diğer coğrafyanın gözünden anlatma deneyimine girerken aslında yine masalın doğasında olan yaratım gücünü kullanmaktadır. Onun kuklaları, yalnızca hikâye anlatmaz; hikâyelerin nasıl anlatıldığını, kim tarafından kurulduğunu ve başka türlü nasıl kurulabileceğini de gösterir. Kuklalar ise bu oyunun hem figürleri hem kurucuları olarak Shawky'nin masalsı mikro-ütopyalarının hem oyuncularını hem anlatıcılarıdır. Camdan yapılmış kuklalar aracılığıyla aktarılan bu anlatılar, oyuncu ve düşsel bir atmosfer içinde şekillenir. Bu sahnelemelerdeki kuklalar, klasik tarih yazımında karşımıza çıkan kahraman figürlerin yerine geçer ve onları birer oyuncuya dönüştürerek tarihin sabit anlamlarını kırmaktadır. Shawky, bu yolla izleyiciyi hem oyuncu hem tanık konumuna getirir; izleyici, tarihsel olayların yalnızca pasif bir izleyicisi değil, aynı zamanda bu olayların yeniden kurulmasına katkıda bulunan bir özne hâline gelir. Gerçeklikle iç içe geçen, ancak ondan farklı kurallarla işleyen, geçici ama yoğun anlamlar taşıyan bir etkinlik alanı. Shawky'nin oyun alanı, tarihsel ve kültürel normları askıya alarak farklı ihtimallerin sahnelenmesine olanak tanır. Bu yönüyle sanatçının üretimleri, yalnızca tarihsel gerçekliğin estetize edilmesi değil, aynı zamanda mikro-ütopyacı bir düşünme alanının kurulmasıdır. Ayrıca Shawky'nin oyunla kurduğu ilişki, yalnızca anlatı biçimleriyle sınırlı değildir. Sanatçının kuklaları kullanma biçimi, sahnelerin inşa süreci, mekân seçimi ve ses tasarımı gibi unsurlar da bu oyun mekânına dahildir. Özellikle dilin kullanımı örneğin Arapça'nın bilinçli tercih edilmesi seyirciyle arasında hem bir mesafe hem de bir kurgu alanı yaratmaktadır. Bu oyun alanı, toplumsal hafızayı yeniden kurma ve mevcut anlatılara karşı yeni söylemler üretme potansiyeliyle, sanatçının çalışmalarını mikro-ütopyacı bir zemine taşır. Oyun, burada yalnızca bir anlatı stratejisi değil; aynı zamanda Shawky'nin sanat anlayışının merkezinde yer alan, eleştirel ve yaratıcı bir düşünme biçimidir.

Wael Shawky'nin destansı hikayeler ve anlatıları yeniden ele alarak yorumlamaya sunduğu çalışmaları aslında kendi içerisinde yen bir mikro-ütopya sunan görsel masallar oluşturmaktadır. Masalların çocukluk ve oyun halini toplumsal temellendirmelerle sistematize eden kurallı-kuralsız ütöpik düzlemi aslen bireyi inşa eden kurgusal sürecini konu edinmektedir. Bu bağlamda Shawky'nin görsel düzenlemeleri de görsel masalların toplumsal bellek ile hafızanın hikayelerini anlatmakla kalmaz, toplumsal belleğin nasıl kurulduğunu, aktarıldığını da bu mikro kurgularla deneyime sunmaktadır. Masalların oyunsu ve büyülü evreninden mikro-ütopyaları inşa etme pratiği, onların hem geçmişi hem de geleceği eş zamanlı biçimde kurgulama, yeniden yazma gücünü öne çıkarmaktadır. Shawky'nin görsel masallarındaki kolektif hafızanın inşa ettiği oyun alanları ile yeni hikâye anlatımları, sanatın yeni anlatılar geliştirme sürecine alternatif bir dil ve bakış açıları oluşturmanın vazgeçilmez unsurları olmaktadır.

Masallar bilinenin aksine salt olarak çocuklara anlatılan büyülü bir evren yaratıları olmakla kalmaksızın, toplumsal hafızanın şekillendirdiği anlatılar olarak kültürel miras görevi üstlenmektedir. Sanatın bir kültür aracı olması gibi masallar da ütopyaların güçlü dünyasını gerçekçi bir boyuta aktaracak toplumsal hafıza ile anlatıları içerisinde barındıran oyunsu atmosferiyle kurmaca ile gerçeklik arasında yeni bir dünya dizayn etmektedir. Oluşum sürecindeki durumları, anlatıları ve tarihi birer öykü halinde parçalara ayırarak mikro ölçekli mekân ile hikayelere dönüştüren masallar, toplumsal söylemlerle kimlik inşa politikalarında deneyimlere dönüşecek anlatılar geliştirmektedir. Kuşaktan kuşağa aktarılarak söylemler ve yazınsal alanın ütöpik evreninden referanslarla kuvvetlenen masallar, toplumsal değerleri, ahlaki normları ve kimlikleri önemli ölçüde ve çocukluk aşamasında belirlemektedir.



Resim 27: Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri: Kerbela'nın Sırları (Marionette), Sanatçının izniyle M Leuven (Fotoğraf: Dirk Pauwels), 2014

Masallar, yalnızca çocuklara yönelik basit anlatılar değil; bilinçdışı imgeler, kolektif hafızalar ve bastırılmış tarihsel travmalarla dolu çok katmanlı yapıtlardır. Shawky'nin işleri, bu masalsı derinliği ritüel estetiğiyle buluşturarak hem geçmiş bugüne çağırır hem de oyun aracılığıyla alternatif bir gerçeklik deneyimi sunmaktadır. Bu bağlamda, Fred W. Householder'ın parodiyi "taklit eden şarkıcı ya da taklit ederek söylemek" biçiminde tanımlaması, Shawky'nin kuklalarının anlatı düzlemindeki rolünü anlamada yol göstericidir (Rose, 2016: 20). Kuklalar, tıpkı parodia ya da parados kelimelerinde olduğu gibi, kahramanlık anlatılarını taşlamaya açar; Homerik destanların teatral biçimde yeniden söylenmesi gibi, tarihin resmi söylemlerini hicvederek taklit eden figürlere dönüşürler. Shawky'nin kuklaları, bu anlamda yalnızca tarihsel figürleri temsil etmez, aynı zamanda onlara ait anlatıları ironik bir katmanla yeniden kurar. Pastişin "geçmişte kalan şeyleri canlandırma yollarından biri" olması Shawky'nin kuklalarıyla gerçekleştirdiği estetik stratejinin tam merkezinde yer almaktadır (Rose, 2016: 107). Kuklalar, masalın büyülü ve oyunbaz yapısını taşıyan aktörler olarak geçmişin imgelerini sahneye çağırır, travmatik anlatıları hem taklit ederek hem de dönüştürerek izleyiciye aktarır. Dolayısıyla *"her biri oyuncu gibi farklı roller*

üstlenebilen kuklalar — savaşçı, kral, yurttaş, yargıç ya da din adamı — üç film için ayrı ayrı üretildi. Yapım süreci ve kuklaların üretildiği malzemeler, Haçlı Seferleri'nin kökenleri, bağlantıları ve sonuçlarının coğrafi ilerleyişine paralel şekilde kurgulandı. Filmlerin yapımında merkezi bir rol oynayan bu kuklalar, burada bağlamından koparılmış nesneler ve bireysel heykeller olarak sergileniyor” (Karroum, 2015).

Wael Shawky'nin Kabare Haçlı Seferleri başlıklı üçleme projesi, tarih anlatımını yalnızca yeniden üretmekle kalmaz, aynı zamanda bu anlatının taşıyıcıları olan kuklaları birer oyuncu, tarihsel beden ve söylemsel özne olarak sahneye yerleştirmektedir. Öyle ki Wael Shawky'nin Kabare Haçlı Seferleri üçlemesi, sanatçının ifadesiyle, yalnızca tarihsel olayları yeniden sahnelemeyi değil; aynı zamanda bu anlatının taşıyıcıları olan kuklaları, oyuncu gibi farklı roller üstlenebilen savaşçı, kral, yurttaş ya da din adamı figürleri olarak konumlandırmayı amaçlamaktadır. Her film için ayrı ayrı üretilen bu kuklalar, yapım sürecinde kullanılan malzeme ve teknikler aracılığıyla, Haçlı Seferleri'nin coğrafi ve tarihsel ilerleyişini bedenleriyle yansıtır. Shawky, bu figürleri yalnızca oyuncu değil; tarihsel rollerle donatılmış anlatı nesneleri ve bireysel heykeller olarak tanımlar. Bu yaklaşım, tarihsel temsili performatif ve sorgulayıcı bir alana taşımaktadır (Karroum, 2015). Kuklalar burada, pasif nesneler değil; roller edinen, karakterlere bürünen ve tarihsel çatışmalara beden olan aktörlerdir. Shawky'nin projeye yaklaşımı, kuklaları yalnızca estetik malzemeler olarak görmekten öteye taşar. Sanatçı, dizinin her bir filminde farklı dönemsel, kültürel ve maddesel kimliklere sahip kuklalar kullanarak, tarihsel anlatının içeriğini doğrudan bu bedenlerin dokusuna işler. Örneğin, dizinin ilk filminde Torino'daki Lupi Koleksiyonu'ndan alınan eski kuklalar sahneye çıkar. Bu kuklalar, Papa II. Urbain'in 1095 yılında Clermont-Ferrand'da yaptığı propaganda konuşmasıyla başlayan süreci, yaşanmış bir olayın çağrışımından çok, oyunculuk performansına dönüşen bir temsil aracılığıyla canlandırır. Kuklaların yaşı ve kökeni, anlatıya tarihsel bir kırılmalık ve aidiyet katmanı eklemektedir.

İkinci filmde ise kullanılan seramik kuklalar, Fransa'nın güneyinde yapılan Santonlardan esinle üretilmiştir. Bu kuklalar, dönemin Haçlı Seferleri'ne katılan farklı toplulukları ve dinsel/politik ittifakları temsil eder. Seramiğin sert ve geleneksel yapısı,

hem o dönemin ikonografik diline gönderme yapar, hem de kuklaların birer figür olarak sahip oldukları temsili ağırlığı vurgular. Üçüncü filmde ise camdan üretilmiş kuklalar karşımıza çıkar; Murano’da el yapımı olarak üretilen bu figürler, Venedik’in Haçlı Seferleri’ndeki stratejik pozisyonunu ve tarihsel müzakerelerini yansıtır. Ancak camın kırılğan doğası, yalnızca estetik bir seçim değil; aynı zamanda uygarlık içindeki çelişkilerin, bedenin yıkılabilirliği ve aynı zamanda yıkıcılığı gibi temaların görsel bir ifadesi olmaktadır (*Karroum, 2015*).

Wael Shawky mitolojik ve toplumsal söylemlerin aktarımı olarak yeniden yorumladığı üretimlerindeki dekorlar ve filmlerle başka bir kurgu ve masal yazımı yaratmaktadır. Bilinen ütopyik yorumların aksine masalı bir toplumsal bellek unsuru olarak yeniden yorumlayan sanatçı, tarih ve toplumsal olanın hayal gücünü sanatsal olanın oyununda kurgulanmış bir tarih imgesiyle aktarmaktadır. Sanatçı filmlerinde kullandığı oyuncu kuklalarla, onların aktardığı bir tarihi masalın hayal gücünden faydalanırken aynı zamanda oyunun yarı gerçek hareketliliğiyle yeni bir düzleme aktarmaktadır. Shawky üretimleriyle kurguladığı yeni masallar ile öykülemenin yaratım dilinden alıntılar yaparak, toplumsal belleğin yıkılamaz anlatılarını ve kavramları yeniden düzenlemektedir.



Resim 28: Wael Shawky, Kabare Haçlı Seferleri II: Kahire Yolu, film. Wael Shawky, Lisson Galerisi ve Sfeir-Semler Galerisi, 2012

Shawky'nin toplumsal alıntılar ve anlatımlardan oluşan masalları, sanatın mikro-ütopik varlığıyla izleyici üzerinde yeni bir deneyim ile alternatif okuma biçimleri yaratmaktadır. Sanatın sanat olma özelliğinden yola çıkarak meşru olan kurmaca ile gibi olma halinin ön kabulü bu masal kurgusundaki enstatatif oyun yaratısına izleyicinin dahil olmasını da şekillendirmektedir. Nitekim, bir mikro-ütopya sahnesi olarak, izleyiciyi kurmaca olduğu ön kabulüyle, ironi ve mizah yoluyla Haçlı Seferleri'nin destansı anlatımını farklı bir ötekinin gözünden yeniden okumaya ve deneyimlemeye davet etmektedir. Bu bağlamda Shawky'nin yaklaşımı, sanatın tarihsel temsiller karşısındaki eleştirel gücünü görünür kılmaktadır. Dolayısıyla *“Wael Shawky, edebiyat ve tarihi, kurmaca ile belgesel anlatı biçimlerini kullanarak ele alır. Sanat ve tarih üzerine yürüttüğü araştırmalar, bireylerin ve onların anlatılarının aktarımı ile dolaşımına ilişkin dili sorgulama amacı taşır. Sanatçı, insanlık tarihini ve bu tarihin içinde yer alan iktidar mücadelelerini, siyasal ve toplumsal sistemler bağlamında irdelemektedir”* (Karroum, 2015). Shawky masalın ve sanatın mikro-ütopik evrenini referans alarak ve Sartre'a göre imgelemin nesneyi ordaymış gibi yapma edimi üzerinden tarihsel anlatıyı kurgulayarak kişiyi imgelem aracılığıyla yeni bir anlatıya sahip kılmaktadır. Böylece bu yeni anlatı düzleminde ise katılımcı olarak izleyen gerçekliği dikkate almayan ve arzularına göre şekillenen imgelem yoluyla onu kendine sahipmiş gibi temsil ederek gerçekliğin sınırlarını bozmaktadır. Burada masalsı bir oyuna dahil olan izleyici gerçekte ilgilenmez: mesafeyi, imkânsızlığı, zaman ya da mekân sınırlılığını görmezden gelerek yeni bir tarihsel anlatımı kurmacanın sınırlarında deneyimlemektedir. Masallar ve destansı anlatılar üzerinden yeni bir anlatı düzlemi oluşturan Shawky, bu alternatif oyunu kurmaca bir söylemin gerçek-kurgu arasındaki ikileminde sahnelermektedir.

Bu noktada Mikhail Bakhtin'in grotesk tanımı devreye girer: “Groteskin ayırdedici özelliği, bedeni de dünyayı da varlık olarak değil, varoluş süreci olarak, dönüşüm süreci olarak temsil etmesidir. Böylelikle insanları kesin hatlarla belirlenmiş, dengeli bir varoluşun sınırları dışına çıkarır; tümüyle farklı bir dünyanın, başka bir düzenin, başka türlü bir yaşamın olanaklılığını sergiler” Shawky'nin kuklaları da tam

olarak bu dönüşüm sürecinin temsilcileri olmaktadır (Bakhtin, 2017: 25-26). Onlar, tarihin katı ve kahramansı anlatılarını groteskleştirerek parodileştirirken, izleyicinin mutlak doğrularla değil, değişken ve çelişkili süreçlerle düşünmesini sağlar.



Resim 29-30: Wael Shawky: Kabare Haçlı Seferleri ', kurulum görünümü, MoMA PS1, New York, 2015 MoMA PS1, Lisson Galerisi ve Sfeir-Semler Galerisi; fotoğraf: Pablo Enriquez, 2015, Wael Shawky'nin The Secrets of Karbala (Kerbela'nın Sırları), 2023 adlı eserinde kullanılan kukla. Sanatçının ve Sfeir-Semler Galerisi'nin izniyle

Kuklaların sahne aldığı alanlar, karnavalın zamansal ve mekânsal kopuşunu hatırlatır biçimde, tarihle bugünü, gerçeklikle temsil olanı iç içe geçirir; böylece başka türlü bir yaşamın ve tarihsel anlatım biçiminin olasılığını açmaktadır. Kuklaların bir başka önemli işlevi de, ironi ve karnavalesk estetik üzerinden geleneksel tarih anlatılarını altüst etmektedir. Burada Mikhail Bakhtin'in karnavalesk kavramı, Shawky'nin dramatik yapılarında merkezleşmiş çok sesliliği ve figürlerin yer değiştirmesiyle kendini gösterir. Kuklaların grotesk bedenleri, kahramanlaştırılmış tarih

figürlerinin ciddiyetini bozar, onları sıradanlaştırır, hatta karikatürize eder. Bu yolla Shawky, otoriter anlatı biçimlerini hicveder ve mikro-ütopyacı anlatım yollarına açık bir oyun alanı yaratmaktadır. Kuklalarla hazırlanmış ötekilik festival tasviri gibi oluşan bu film ve teatral anlatılarda, Bahtin'in de vurguladığı üzere mizahi ve çok sesli bir ortaklık hali kurulmaktadır. Bu bağlamda korku, teslimiyet ve ciddiyet gibi unsurlar oyun eşliğindeki bu kurgusal yerlerde yerini gülünç ve ironik olanın mizahi gücüne bırakmaktadır. Shawky adeta karnavalesk ve festival ortamının temsili bir yorumunu gösteren çalışmalarında geçici, ötekiliğin ve kusurun deneyimlendiği oyunsu alanlar oluşturmaktadır. Bahtin'in şu sözleri de Shawky'nin karnavalesk dünyasındaki baskın oyun deneyimi ve geçici mikro-ütopyik deneyimlerine açıklama olacaktır:

“Ciddiyet eziyor, korkutuyor, sınırlıyor, yalan söylüyor ve riyanın arkasına gizleniyordu. Ciddiyet tamahkârdı, kısıtlamalara bağlıydı. Festival meydanında ve ziyafet sonrasında maskesi düşürüldüğünde ise gülme, çılgınlık, uygunsuz davranışlar, sövgüler, küfürler, parodiler ve kaba şakalar biçiminde başka bir hakikat kendisini hissettiriyordu. Tüm korkular ve yalanlar, maddi bedensel festival ilkesi karşısında dağılırdı” (Bahtin, 2017: 109).

Tüm bunlar doğrultusunda Shawky'nin kuklaları yalnızca anlatının taşıyıcısı değil, aynı zamanda tarihsel söylemlerin çözülmesini mümkün kılan ironik ve grotesk araçlardır. Onlar sayesinde seyirci, tarihin resmî ve tekil anlatılarına mesafelenerek çoğul, devingen ve dönüşüm odaklı bakış açıları üretmektedir. Shawky'nin karnavalesk estetik kurduğu bu oyun alanı, geçmişin yeniden yazılabildiği, otoritenin maskesinin düşürüldüğü ve ötekilik deneyimlerinin sahneye taşındığı geçici bir mikro-ütopya olarak işlev görür. Böylece sanatçı, tarih anlatılarını ve izleyicinin konumunu sarsarak, estetik olanın içinde politik bir oyun kurar ve alternatif hakikatlerin ifadesine imkân tanımaktadır.

4.2.Jake ve Dinos Chapman İzinden Alternatif Estetik Düzlemler

1990'lı yılların başında Britanya sanat sahnesinde dikkat çeken Jake ve Dinos Chapman kardeşler, bireysel üretimlerini bir kenara bırakıp ortaklaşa yürüttükleri çalışmalarıyla, çağdaş sanatın en provokatif ve tartışmalı figürlerinden biri hâline

gelmişlerdir. Genellikle şiddet, grotesk, ironi ve mizah gibi kavramları merkezine alan Chapman'lar, sanatın ahlaki ve estetik sınırlarını zorlayan üretimleriyle bilinmektedir. Kariyerleri boyunca sıklıkla Francisco Goya, Nazi ikonografisi, çocuk bedeni, tüketim kültürü ve popüler kültür gibi yüklü imgeleri kullanarak, Batı tarihinin temsillerini ve değer yargılarını sarsıcı bir biçimde yeniden sorgulamaya açmışlardır. Sanatçılar, birlikte üretme pratiğini yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda kavramsal bir strateji olarak kurgular. Bu ortaklık, tıpkı üretimlerinde olduğu gibi, öznenin bireysel söylemiyle değil, çoklu, çoğulcu ve hatta yer yer anonimleştirilmiş bir anlatım diliyle işleyerek çok dilli yapıyı kurmaktadır. Chapman'lar için sanat, yalnızca temsil edilen nesne değil; aynı zamanda etik, tarih, iktidar, norm ve değer üretimi gibi kavramların yeniden üretildiği bir oyun alanı olmaktadır.

Chapman kardeşlerin sanat anlayışı, kutsal olanı bozma, güzellik anlayışını tersyüz etme ve otoriteyi groteskleştirme üzerine kurulu estetik stratejilerle biçimlenmektedir. Ranciere'e göre estetik, duyumsanabilir olanın sınırlarını, yani neyin görülebilir, duyulabilir ve söylenebilir olduğunu belirleyen bir düzendir. Ranciere'e göre estetik yargı ne tamamen aklın yargısına ne de arzunun gücüne bağlı olmadan yeni bir aradalık alanı ile deneyimi oluşturmaktadır. Bu yeni duyumsama alanı Schiller'in de oyun alanı olarak adlandırdığı, aynı zamanda estetik deneyimi tüm yargıları askıya alarak dönüştüren yeni bir dil tasarısıdır. Ranciere açısından bu yeni dil ile deneyimdeki karşıtlık ve uyumsuzluk dengesi güzellik algısı ile deneyimini *"karşıt terimler olan çeken ile iten saygı arasındaki"* gerilimde bulmaktadır (Ranciere, 2012: 98). Tüm bunlar doğrultusunda tam bu noktada Chapman kardeşlerin üretimleri, bu sınırları ihlal ederek ya da yeniden dağıtarak işlev görmektedir.

Nicolas Bourriaud "Postprodüksiyon" olarak kavramsallaştırdığı çalışmasında sanatın ve pek çok disiplindeki üretim fikrinin yeniden ve tekrar kullanıma özgü kavramları deneyimlediği alternatif bir üretimi ifade etmektedir. İlişkisel estetik kuramıyla birlikte sanatın, yeniden üretilebilir bir teknolojik üretimin izinden *"orijinal resim veya heykel yerine özellikle kopyalanabilir işler"* aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. (Bourriaud, 2018: 10) Bourriaud ilişkisel estetik ile salt nesne, sanat nesnesi üretimi ile sanatçı dehası gibi kalıpları yıkan ve alternatif üretim stratejileri üzerinden yeni kimlik

deneyimleri geliştirmektedir. Bu bağlamda “*sanatçıların çıkış noktalarını bireysel ve özel mekanlardan*” çıkararak, ilişkisel ve deneyime açık sosyal ve kolektif etkinliklere aktarmaktadır (Bourriaud, 2018: 14). Sanatın ve sanatçının geliştirmekte olduğu bu yeni ilişkisel ağında üretim biçimi kolaj misali alıntılaman, kopyalayan ve tekrar kullanıma açarak pastiş yapan stratejiler geliştirerek, var olana alternatif durumlar yaratmaktadır.

Sanatta yeniden üretim fikri sanat nesnesinin zaman ve mekân deneyimini askıya alan ve onu yeniden ele alarak dönüştüren, bozan veya ekleme-çıkarma pratikleriyle yeni bir kavrama aktaran yeni bir temsiliyet anlayışı olmaktadır. Temsiline bağlı veya ondan tamamen bağımsız olacak biçimde anlam kazanan nesne, nesnelerin ilişkisel benzerlik ve farklılıklarından öte zaman, mekân ve toplumsal dönüşümlere referans olmaktadır. Kopyalamanın estetik algısına ek olarak kazandığı yeni kavramsal boyutlarla sanat nesnesi, yenilenen zaman deneyimi ile karşılaştırma yapabildiğimiz alternatif bir okuma pratiği doğurmaktadır. Sanat, kopyalanan mikro-ütopik durumlar aracılığıyla tecrübe edilen alternatif tarihsel okumaların doğurduğu deneyimler ve farklı düşünme biçimleriyle, toplumsal yaşama dair yeni olasılıklar yaratmaktadır. Jake and Dinos Chapman sanatçı ikilisi yaptıkları ürkütücü kukla ve minimal heykellerinin ufak ve dikkat isteyen minyatür evreninde günümüz kültürünü eleştiren çok katmanlı bir yapı inşa etmektedir. Ürkütücü hatta hayli kötümser içeriklere sahip bir distopya yaklaşımıyla yaşadığımız inanç sistemini yıkan grotesk yapılar kurgularken, iyimser görünen estetik düzenlemelerde bulunurlar. İkilinin çalışmaları son derece kavramsal ve entelektüel bir alt yapıya sahip olmasıyla birlikte, görsel hiciv sanatının en sert örnekleriyle gerçeklik algımızı yıkmaktadır. Kurgulanmış ve disipline edilmiş bir düzenin içerisindeki büyülü yapıyı bozan yeni bir gerçeklik fikri ile gelecek üzerine yeni stratejik durumlar kurmaktadır. Bu yenilikçi deneyim alanlarında görsel paralelliklerin, sanatsal ve politize edilmiş estetik yıkımını ironilerle dolu alternatif düzlemler eşliğinde ilan edilir.



Resim 31: Jake ve Dinos Chapman, Tüm Kötülüğün Toplamı, çelik iskeletli vitrin içinde cam elyafı, plastik ve karışık teknik, Fotoğraf: Todd-White Art Photography, nezaket Beyaz Küp, 2012-13

Jake ve Dinos Chapman'ın sanatsal pratiği, sanat alanını bir tür oyun tahtası olarak yeniden kurgulayan, kuralları yıkan ve yeni kurmaca düzenler inşa eden bir yaklaşıma dayanmaktadır. Onların işleri, klasik anlamda birer oyun olmasa da oyunsu olanın yapısal unsurlarını yani ironi, kural ihlali, rol dağılımı ve taklit içerir. Bu bağlamda Chapman kardeşlerin üretimleri hem sanat tarihine hem de toplumsal normlara karşı oyunsu bir muhalefet biçimi sunmaktadır. Sanatçı ikilisi sanatın ve toplumsal olanın katı ve sınırlı kurallarını ihlal ederek, yeni bir dil ile üretim modeli üzerinde çalışmaktadır. Böylece sanatsal ve estetik sınırların dilini bozarken bunu toplumsal temaslar ve kavramsal ilişkilerle doldurarak yaratmaktadır. Özellikle *Hell* (2000), *Fucking Hell* (2008) ve *The Sum of All Evil* (2013) gibi çok figürlü dioramalarında, Nazi askerleri, klonlanmış Hitler figürleri, canavarlaşmış çocuklar ve grotesk deformasyonlar iç içe geçerek neredeyse alternatif bir hikâye ile tarihsel senaryo üretmektedir.



Resim 32: Jake & Dinos Chapman, “Başka Türlü Kuleler” (ayrıntı), çelik iskeletli vitrin içinde cam elyafı, plastik ve karışık teknik, 215 × 127,5 × 127,5 cm, sanatçıların ve Modern Forms’un izniyle, 2011

Bahtin bu yeni bedensel jestleri “grotesk gerçeklikler” olarak açıklayarak buradaki “maddi bedensellik ilkesinin, onun tamamen popüler şenlikli ve ütöpik veçhesinde” bulunduğunu yani halihazırda kendi ütöpik gerçekliği ile ahlaki, estetik, siyasi pek çok normları yenilediğini göstermektedir (Bahtin, 2005: 46). Bu grotesk yaklaşım gerçeklik ile gerçek dışı olan arasındaki sınırları belirsiz veya daha geçirgen bir hale dönüştürmesi noktasında ütöpik hal almaktadır. Bilinen sınırları deforme ederek aslında yeni bir söylem yaratırken yine gerçekliğin hakikatinden ödünç almaktadır. Söz konusu sınırlarda gelişen gerçeklik ve aksi olan tüm inanç biçimlerini eş zamanlı biçimde işlenebilir hale getirerek sanatın dilinden beslenen bir muğlak alan oluşturmaktadır. İşte sanatın beslendiği bu ara durumlar, anlar ve bölgeler aracılığıyla gerçeklik algımız ile yaklaşımlarımız gözden geçirilmektedir. Bahtin’e göre grotesk gerçeklik aslında gerçeklikle karşıt bir tavrın aksine bizzat ondan referans alarak *“onları yukarıdan alıp dünyaya indirir, ete kemiğe büründürür”* ve yeniden gözden geçirme imkânı oluşturmaktadır (Bahtin, 2005: 48). Jake ve Dinos Chapman’ın işleri

Bahtin'in yaklaşımına benzer bir grotesk gerçeklik dilini kullanan, insan formunun deformasyona uğratılmış, çarpık ve sakatlanmış unsurları yoğun bir şekilde üretimlerinde kullanmaktadır. Bu grotesk tavır, geleneksel olanın yerine standartlarından sıyrılmış, normalin dışında rahatsız edici, şok eden unsurları ısrarcı şekilde sanat eserlerinde atıf aracı olarak aktarmaktadırlar. Özellikle Jake ve Dinos Chapman'ın işleri, yüzeyde grotesk bir mizah taşısa da altında son derece katmanlı, politik ve tarihsel bir yapı barındırmaktadır. Üretimlerinde kullandıkları malzemeler, mekân kurguları ve anlatı parçaları, sadece estetik tercihler değil; aynı zamanda kavramsal stratejilerdir. Genellikle hazır oyuncak figürler, plastik minyatürler, pleksi camlar, neon renkler ve endüstriyel malzemeler kullanmaları, kapitalist görsel kültürün aşırılığına bir gönderme yaparak ironik bir yeni evren yaratır.



Resim 33: Jake ve Dinos Chapman, Tüm Kötülüğün Toplamı, (detay)
Fotoğraf: Todd-White Art Photography, vitrin içinde cam elyafı, plastik ve karışık teknik, 2012-13

Özellikle “Hell” serisinde karşımıza çıkan cehennem manzaraları, sadece Hristiyan ikonografisine ait bir mekânsal tahayyül değil, aynı zamanda tarih boyunca

süregelen şiddetin, sömürünün ve inanç sistemlerinin bir minyatür eleştirisidir. Bu seride Nazi askerlerinden fast food maskotlarına kadar pek çok figür, aynı sahnede grotesk rollerle yeniden canlandırılmaktadır. Örneğin McDonald's maskotları gibi küresel markaların figürleri, savaşçılar, işkenceciler veya kurbanlar olarak sahnelenmektedir. Bu durum, tüketim kültürü ile şiddetin estetik sahnesinde birbirine karıştığı bir dünya yaratır. Böylece popüler kültürün sıradanlaşmış imgeleri, karanlık bir mizah içinde yeniden konumlandırılmaktadır. Sanatçılar bu tür dolaylı ima ile ironik anlatımlarını kendi söylemleriyle “anti-entelektüalizm” ve karşı estetik bir tavırla aktarmaktadır. Performatif ve nihilist biçimde dile dönüştürdükleri bu karşı estetik kültleriyle Britanya'nın yüksek sanat ve estetik bakışına eleştirel bir boyut kazandırmaktadırlar. Sanatçı ikilisi kolektif bir aklın izinden ilişkisel bir izleyici kimliğiyle estetik fikrini deneyim halinde karnavalesk biçimde ihlal etmektedir. Bu ihlal politikaları “postmodern pastiş” olarak adlandırılan ve oyunsu bir yaratım dili olarak farklı üslup, dönem veya türlere ait öğelerin bilinçli olarak taklit edilip bir araya getirmektedir. Ancak bu taklit sanatçıların çalışmalarında, ironi veya eleştiri amacı taşımadan yapılır; yani alaycı olmayan, daha çok tarzların karışımına dayanan bir yaklaşım taşımaktadır (Evren, 2017: 60). Chapmanlar için pastiş, metinlerarası dil oyunlarında olduğu gibi, sanat tarihinden, popüler kültürden ve tarihsel travmalardan alınmış öğeleri çarpıtarak, yeniden üreterek, ironisiz, karışık, rahatsız edici ama eleştirel bir pastiş formu olmaktadır.

Chapman'ların işleri, yalnızca izleyiciye bakılacak bir nesne sunmaz; aynı zamanda içine girilecek bir hikâye alanı yaratmaktadır. Bu hikâyeler genellikle parçalı, rahatsız edici ve tanıdıkla yabancının iç içe geçtiği anlatılardır. Kukla ve maketlerin sıklıkla kullanılması, sanatçının elinden çıkmış ama kendi başına birer karaktere dönüşmüş figürlerin sahneye çıkmasına neden olur. Bu figürler zaman zaman kukla tiyatrosu estetiğine bürünerek, grotesk ve parodinin sınırında dolaşan bir oyunun içinde rollere bürünmektedir. Bu roller sabit değildir; zamanın, mekânın ve hikâyenin dışına taşar. Bu bağlamda oyunun kendine özgü doğasında bulunan geçici zaman-mekân deneyimleri ve rollere bürünme estetiği ikilinin eserlerinde baskın şekilde görülmektedir. Oyunun sağladığı bu özgürlük aracılığıyla estetik ve mekânsal algımızı

yeniden kuran sanatçılar, salt bir sergi alanı değil kendi içerisinde mikro bir dünya kuran alternatif düzenlemeler dünyalar kurmaktadır. İzleyicinin ve içerisinde bulunduğu mekânın içerisinde buraya eklenmiş alternatif bir düzlem kurarken, minyatür bir evrenin ütopyasından sızan yeni bir gerçeklik versiyonları üretilir. İzletici ve mekâna yönelik bu yeni bakış açısında, sanatsal olan yalnızca temsil etme biçimlerine değil; temsilin kendisine, temsilin mümkün olup olmadığına dair bir sorgulama barındırır. İzleyiciyle oyunbaz ama acımasız bir ilişki kuran sanatçılar, gülme arzusuyla irkilme ile korku duygularını aynı anda bu minyatür evrenlerde deneyime sunar. Bu ikilik, Chapman'ların kurduğu sahnelerin en güçlü yanıdır: bir mikro-ütopya yaratılır ama bu ütopya, ideal bir geleceğin değil, bozulmuş bir şimdinin içinden geçmektedir. Sanatçı ikilisi aşırılıklar ve abartılarla dolu sanatlarını şu sözlerle aktarırlar:

“Bizi ilgilendiren şoktur, sarsıntıdır. Allak bullak edici bir müstehcenliğin eşlik ettiği, nesneler üretme girişimindeki başarısızlıklar saplantımızdır bizim, ortada hiçbir sebebin bulunmayışı, mühim bir değer atfını reddetmek ilgilendiriyor bizi... İhlalin kurtarıcı değeriyle, ahlakın nasıl da günahtan süzülüp çıkarıldığıyla ilgileniyoruz” (Evren, 2017: 62).

Bu eserler izleyicilerde bir tür şok hali yaratırken aynı zaman rahatsız ederek insanın gerçek doğasının ilkel, karanlık ve çirkin yönleriyle yüz yüze bırakan derinlikli bir düşünme ortamı oluşturmaktadır. Mizahi bir dille ihlal ve sapma oyunları yaratan sanatçı ikilisi, estetik anlayışın sınırlarını bulanıklaştıran ve sınıflandırıcı dürtülerimizi serbest bırakan yeni bir dil üretmektedir. Bu bağlamda sanatçıların yeni dil stratejilerinde; *“ironi, bathos, lastikli sözler (tevriye), kelime oyunu, belirsizlik, aykırılık, sapma, kara mizah, yanlış anlamalar, yerleşik alışkanlıkları yıkma, grotesk olma, yersizlik, seslendirme (ikiye katlanama), absürtlük, saçmalık, çam devirmeler, alışkanlığı kırma”* şekillerinde görülebilmektedir (Eagleton, 2022: 87).

Chapman kardeşlerin üretimleri, grotesk estetikle örülü, mizahın karanlık yüzünü açığa çıkaran ve mevcut kültürel değerleri yerinden oynatan bir oyun alanı sunmaktadır. Bu alan, sadece temsilin yıkımıyla değil, aynı zamanda yeni anlatıların ve düşünme biçimlerinin yaratımıyla ilgilidir. Figürlerin deformasyonu, tarihsel göndermelerin yeniden anlamlandırılması ve çocuksu olanla dehşetin iç içe geçmesi, sanatçının dili bir anlatı aracı olmaktan çıkarıp karnavalesk bir direniş stratejisine

dönüştürdüğünü göstermektedir. Bu yapısal oyun, ironiyle birlikte işler; yerleşik olanı alaya alır, çoğaltır, taklit eder, aşırıya vardırır ve nihayetinde bozarak dönüştürür. Böylece Chapman'ların eserleri, yalnızca bir eleştiri değil, aynı zamanda geçici, müdahaleci ve alternatif ihtimaller taşıyan mikro-ütopyacı bir sahneye dönüşmektedir. Oyun, biçimsel ve düşünsel düzeyde estetik bir muhalefet üretirken, seyirciyi edilgenlikten çıkarıp çoğul bir anlam evrenine çağırmaktadır.

4.2.1. Taklit, Yıkım, Yeniden İnşa ve Goya'nın Hayaletleri

Jake ve Dinos Chapman'ın sanat pratiği, tarihsel sanat eserleriyle kurulan doğrudan ilişkiler üzerinden şekillenen, taklit, yıkım ve yeniden inşa stratejilerinin iç içe geçtiği çok katmanlı bir estetik yapıya sahiptir. Bu yapı, özellikle Francisco Goya'nın yapıtlarına yönelik müdahalelerinde belirginleşir. Chapmanlar, Goya'nın 18. yüzyıl sonunda ürettiği eleştirel gravür dizisi Los Caprichos'a yönelik doğrudan müdahaleleriyle yalnızca bir sanat tarihçesiyle değil, görsel belleğin ve etik hafızanın kendisiyle de oynamaktadır. Goya'nın kopya eserlerinden onu "mülk edinerek" taklit eden ve dil üretim oyunlarının temellük ve ihlal stratejilerini izleyen sanatçılar yeniden üretimin mikro-ütopyasını çizmektedir (Evren, 2017: 66). Jake Chapman bir röportajında sanatın tekrar, taklit ve yeniden üretmekle ilgili bir oyun olduğuna değinirken; *"Bence bir sanat eseri yaptığınızda, bunun daha önce olan bir şeyle örtüşmek ve adım atmakla bir ilgisi var. Muhtemelen yaratıcı bir bileşenle eşzamanlı olan bir sanat eseri yapmak için yıkıcı bir zorunluluk vardır"* diyerek yıkımın potansiyel gücünü vurgular (Timofejev, 2016).

Chapman kardeşlerin eserlerinde sıklıkla karşılaştığımız saldırgan görsellik ve toplumsal normlara yönelttikleri doğrudan eleştiriler, sanat alanındaki oyun olasılıklarını hem genişletmekte hem de sınırlandırmaktadır. Jake or Dinos Chapman başlıklı sergilerinde "eserler etiketlenmemiş ve sergi alanına karışık şekilde yerleştirilmiştir", bu durum izleyiciyi "hangi kardeşin neyi yaptığı" oyununa davet ederken aynı zamanda yaratıcı işbirliği fikrini sorgulamaya çağırmaktadır (Blood, 2011). Ne var ki bu oyunsu önerme, sergiyi izleyenlere göre, "yalnızca hayal kırıklığı

yaratmakla kalmıyor, aynı zamanda sıkıcı” bir geçici deneyim izlenimiyle ilişkisel deneyim yaratmaktadır (Blood, 2011). Chapman kardeşler, oyun estetiğini provokasyon ve rahatsızlık üzerinden kurarken, bu oyun neşeli bir katılım ya da geçici bir özgürlük alanı değil; aksine, "dışkılayan bir kuş, sanata hayran Nazilerden oluşan bir koleksiyon, tahrip edilmiş Goya baskıları ve parçalanmış Madonna ve Çocuk figürleri" gibi temsillerle izleyiciyi tahammül sınırlarında bir deneyime maruz bırakmaktadır (Blood, 2011).



Resim 34: Jake ve Dinos Chapman, Yaralanmaya Hakaret (detay), 80 el suyu renkli yeniden işlenmiş Goya gravürleri, 37 x 47 cm (her biri). © Jake ve Dinos Chapman. John McEnroe Galerisi'nin izniyle, 2003

Chapmanlar, Goya'nın orijinal gravürlerini koleksiyon olarak satın alarak, her birine mizahi ve grotesk müdahalelerde bulunur: Figürlerin yüzlerine palyaço suratları, hayvan burunları, absürt maskeler ve sakil uzuvlar ekleyerek onları bozarlar. Bu müdahale, estetik bir saygısızlık gibi görünse de aslında modern sanatın kutsallarına ve tarihsel otoriteye yönelik ironik bir mikro-ütopya önerisi taşımaktadır. Buradaki yıkım, yalnızca fiziksel bir bozulma değil, aynı zamanda kültürel belleğin ideolojik bağlamda çözülmesi anlamına gelmektedir. Goya'nın gravürleri, Aydınlanma'nın eleştirel aklıyla

şekillenmiş karanlık alegoriler taşır; Chapmanlar ise bu alegorilerin üzerine grotesk bir çağdaş parodi katmanı yerleştirerek, görsel hafızada ikinci bir yazım gerçekleştirir. Bu anlamda Chapmanlar'ın Goya'ya yaklaşımı, geleneksel bir sanat tarihçiliğin değil, oyunbaz bir hayalet avcılığının izlerini taşır.

Yıkım, burada sadece fiziksel deformasyonla değil, aynı zamanda, kutsal olanın yani korunması gerekenin statüsünün alaya alınmasıyla işlemektedir. Burada aslen Goya'nın yaptığını bugün yeniden inşa ederken, onun eserleri üzerinden estetik sapma ve yıkım yaratmaktadırlar. Nitekim Goya da Batı sanat tarihinde yalnızca teknik ustalığıyla değil, aynı zamanda toplumsal eleştiriyi grotesk ve alegorik imgelerle harmanlamadaki başarısıyla ayrıksı bir yere sahiptir. Özellikle Aydınlanma düşüncesinin karanlık yüzünü, kilise dogmaları, cehalet, sosyal adaletsizlik ve batıl inançlar gibi kavramlarla ele alarak onları ironik biçimde eleştirmektedir. Bu bağlamda Chapmanlar'ın yarattığı bu süreç, mutlak bir yıkıma değil, yeni bir yapı kurmaya ve Goya'nın ironik yapıtları üzerinden yine onun eleştirel ve ayrıksı vurgularını da kullanırlar. Böylece eserler görsel, fiziksel aynı zamanda ironik biçimde vurguları ve etkileriyle de adeta yeniden üretime sokulmaktadır. Bu bağlamda Goya'nın hayaleti, Chapmanlar'ın işlerinde yalnızca rahatsız edici bir geçmişin değil, aynı zamanda geleceğe dair yeniden düşünülmüş görsel ve etik bir oyun alanının habercisi olmaktadır. Chapmanlar, bu stratejiler aracılığıyla sanat tarihini yalnızca alıntılarla kalmaz, onu bozarak yeniden üretir; yani bir mikro-ütopya mekânı olarak sanat tarihini, oyun ve ironi yoluyla yeniden inşa ederler. Bu tür oyunlaştırma stratejileri, aynı zamanda sanatçının kurduğu mikro-ütopyanın sınırlarını da belirler. Chapmanlar, ütopayı olumlu ve ideal bir gelecek vizyonu olarak sunmazlar; bunun yerine tarihsel anlatılara ironik ve grotesk müdahalelerle yerleşirler. Bu müdahaleler, bir tür mikro-ütopya jestidir; çünkü sabit kabul edilen tarihsel, ahlaki ve estetik normları geçici olarak askıya alır. Bu anlamda alegorik biçimde ödünç alınan Goya'nın gravürleri yeni anlatı düzleminde yer değiştirdiği ütöpik bir dil ile “algıyı ötekini ifade etmek için kullanmalı ve sonrasında kendine dönüp temsil olarak kendi varlığını güçlendirmek için ötekini kendine mal” etmektedir. (Jameson, 2009: 97).

Chapman kardeşlerin sanatı, var olan estetik normları sabote ederek yeni olasılıklar açar. Çirkin olanın estetikle iç içe geçtiği bu tür müdahaleler, güzellik kavramının mutlak bir kategori olmadığını, aksine tarihsel ve ideolojik olarak şekillendirildiğini gösterir. Onların oyunbaz yaklaşımı hem sanat tarihine hem de toplumsal gerçekliklere karşı geliştirilen bir eleştiri biçimidir: çirkinliğin içinde saklı olan potansiyeli keşfetmek ve onu bir dönüşüm aracı olarak kullanmak.

4.3.Kerem Ozan Bayraktar'ın Distopik Evreni

Kerem Ozan Bayraktar, İstanbul merkezli çalışan bir sanatçı olarak üretimlerinde sıklıkla bilimsel veriler, spekülasyon kurmacalar, hayali ekosistemler ve çok katmanlı bilgi sistemleriyle çalışarak, video, dijital çizim, nesne, yerleştirme ve metin gibi farklı araçlarla çok yönlü bir görsel anlatı dili kurmaktadır. Sanatçının pratiği, doğa tarihi, evrim, biyoloji, uzay çalışmaları ve jeoloji gibi bilimsel alanlarla kesişen, ancak bu disiplinleri sanatsal oyun ve kurgu alanında yeniden tartışmaya açan eleştirel bir yön taşımaktadır. Bayraktar'ın yapıtlarında izleyici, tanıdık ama bir o kadar da yabancılaşmış simülasyon evrenlerinde dolaşırken, bilgi ile inanç, kurgu ile gerçeklik arasındaki sınırların ne denli geçirgen olduğuna tanıklık ederek alternatif bir evrende deneyim kazanmaktadır. Sanatçının estetik stratejileri, dijital çağın bilgi üretim biçimlerine eleştirel yaklaşımlar geliştirirken; aynı zamanda alternatif gerçekliklerin ve olasılıkların düşünsel haritalarını sunar. Bayraktar'ın işleri, oyun, spekülasyon ve yeniden yapılandırma eylemleri aracılığıyla mikro-ütopyacı bir tahayyül alanı açarak kurmaca olanın sınırlarını da belirsizleştirmektedir.

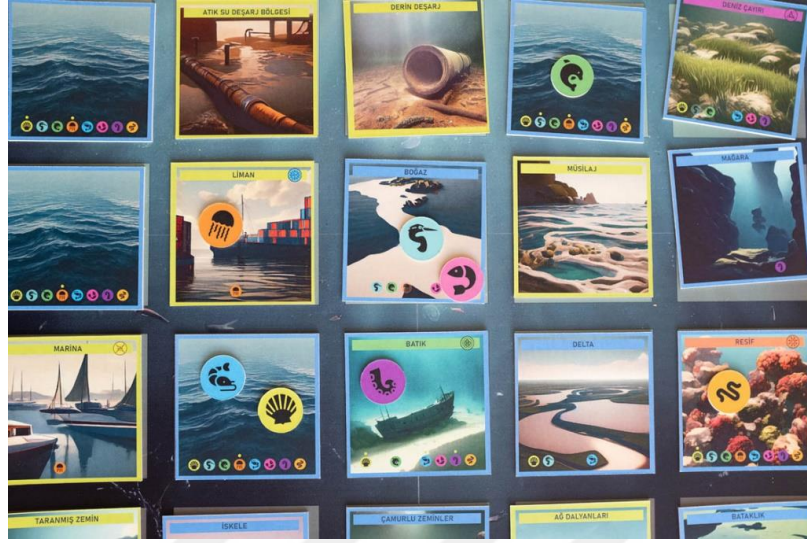
Kerem Ozan Bayraktar farklı gezegenleri, alternatif gelecek düşlerini tasarlayan öneri ile fikirsel sürecin kavramsallaştığı çalışmalarında adeta kentin içerisinde aniden beliren, filizlenen yeni biyolojik yaşamla görselleştirmektedir. Sanatsal üretim dinamiğine entegre edilen izleyicilere gündelik yaşama dair farklı bakış açıları önerirken bunu eş zamanlı biçimde deneyimleyerek keşfeden bir profil fikri geliştirmektedir. Sanatçı kendi kimlikssel yoğunluğunun altını oyarken izleyici kimliğini de bozan bir yaklaşımın üretimlerindeki alternatif gelecek oyunlarında roller

kazanmaktadır. Bayraktar'ın kentsel ve mekânsal eleştirileri, betonun soğuk ve yapılaşan mimari yaşam şekillerine karşılık mikro alanlar açarak yeni bir ekolojik yaşam biçimiyle var olma ütopyaları uyarlamaktadır. Sanatçının izleyiciye yönelttiği alternatif gelecek ile bugünün mikro düşünme olanaklarıyla beraber şekillenecek çevresel ve toplumsal mikro değişimlerin yaratabileceği direniş alanları, doğa ile içe içe var oluş potansiyelleri hayal edilmektedir. Bu bağlamda mikro-ütopik olanaklara örnek olarak Bayraktar'ın kavramsal ve disiplinler arası üretimleri, gündelik yaşamın rastlantısal ve potansiyel olanaklarına yaratıcı birer potansiyel olgular olarak ortaya çıkmaktadır.

Bayraktar'ın üretimleri bilim kurgusal bir eşikte, kurgu ile gerçeklik aşamasındaki mikro durumlar olarak dünyayı algılama ve deneyimleme pratiklerimize alternatif bakış açıları sunmaktadır. Doğa ile insan ilişkilerine yönelik teknolojik olanı bir araca dönüştüren bu deneyim sürecinde sanatçı bilim adamı misali üstlendiği rollerde izleyici ile mekanları yerinden edecek alternatif gelecek kurmacaları tasavvur etmektedir. İzleyicinin eleştirel düzlemde yeniden konumlandığı bu deneysel üretimler, gerçeklik ile kurgu arasında muğlak alanların mikro-ütopik tecrübeleri haline dönüşmektedir. Sanatçının oluşturduğu bu yeni kurgu alemlerde mikro-ütopik durumlar karşılıklarını doğa ile teknolojinin gerilimli ilişkisinden tarih, bugün ile gelecek ilişkisi üretecek yeni birliktelik yaratmaktadır. Teknolojik olanın araçsallaşarak sanatsal olanın alternatif dil oluşturma pratiklerindeki yenilikçi girişimlerini özellikle yapay zekâ ile oluşturulması ihtimal olasılıklarıyla deneyimleyen sanatçı, teknik olanakları da yeniden yorumlamaktadır. Bayraktar üretimlerindeki gerçekliğin alternatif kurguları olarak ele aldığı doğa ve ekolojik yaşamın insan ile insan sonrası tasarılarında izleyici ve mekanla melez ilişkiler kurmaktadır. Bilim kurgusal bağlamda yeni bir insan sonrası kimlik oluşturan sanatçının, bu siborg yapıdaki ilişkisel yeni bağı mekân ve toplumsal ağların ötesinde bir gerçeklikte kurgulamaktadır. Distopik bir evrenin yasalarını yapay zekanın araçsallaştığı çok katmanlı süreçlerle oluşturan sanatçı, oluşturduğu yeni bedenler, queer mekanlar ve siborg kimliklerle çok sesli hale dönüştürmektedir. Gerçeklik ve yaşamın sınırlarını belirsizleştiren bu yeni deneyim alanlarında, kurgusal olanın ve hayalin ütopik gücü farklı kombinasyonlarla matematiksel ölçümler eşliğinde oyunlaşan,

izleyici merkezli deneyimler yaratmaktadır. Kerem Ozan Bayraktar Aslı Uludağ ile tasarladığı Marmara isimli projesinde distopik bir oyun kurgusu içerisinde gelişen, Marmara Denizi'ndeki ekolojik sorunlara çözümler öneren bir tür masa oyunu kurmuştur. İkili bu projede Marmara Denizini, bilimsel, ekolojik ve dijital veri kümeleriyle işlenen bir araştırma alanı haline geliştirirken; izleyiciye sunulan çok katmanlı görsel haritalama ve simülasyon mantığı, bir oyun mekaniği tasarlar. Burada oyun, bir araştırma yöntemi ve aynı zamanda bir düşünsel deney olarak devreye girmektedir.

Marmara'nın iç yapısının ve ekolojik çöküşünün temsil edildiği bu projede, izleyici bir oyuncu gibi konumlanarak veri, zaman ve bilgi arasında dolanan bir senaryoya katılır. Bayraktar ve Uludağ, doğanın insan-merkezli algısını bozan ve insan ötesi bir bakışla oluşturduğu bu işte, oyun fikrini bilimsel verilerle hayal gücünün birleştiği yaratıcı bir alan olarak kullanmaktadır. Olasılıkların ve ihtimallerin izinden oyun aracılığıyla bir gelecek üzerine tartışan proje, kurgusal ve oyunsu yapısı dolayısıyla aslında deneyler ve çözüm önerileri geliştirmektedir. Dolayısıyla Marmara projesi, oyun aracılığıyla izleyicinin bilgiyi keşfetmesini ve yeniden kurgulamasını sağlarken, klasik doğrusal anlatılar yerine çoklu okumalara açık, katmanlı durumlar geliştirmesine olanak tanır. Oyun, katılımcılara doğayla yeni ilişkiler kurma, empati geliştirme ve iş birliği temelinde alternatif senaryolar üretme fırsatı sunmaktadır. Bu yönüyle, Marmara, oyunun sunduğu olasılık ve belirsizlik alanını kullanarak mikro-ütöpik bir deneyim yaratır; küçük ölçekte bir birlikte yaşama modeli önerir.



Resim 35: Kerem Ozan Bayraktar ve Aslu Uludağ, Marmara, Masa Üstü Kutu Oyunu, Amaç: Farklı yaş ve sosyal gruplar arasında etkileşim sağlamak, Destekleyen Kurumlar: Marmara Kültürleri Ağı ve SAHA, 2022

Bayraktar'ın mikro-kozmosları sabit zamanlara değil, geçişken döngülere dayanmaktadır. Bitkilerin zamansallığı, verilerin çevrimi, yapay canlıların davranış modelleri, klasik ütopyaların insani merkezliliğine karşılık, oyun-mekânında ekolojik bir eşitliği sahne yaratmaktadır. Bu simülasyon evrenleri, aynı anda hem gerçek hem de kurmaca hem veri hem de estetik jest ile insan-olmayanlarla birlikte yeni oyunlar üretmektedir. Sanatçının kurduğu yapa ekosistemler, bilimkurgu estetiği ile distopik bir gelecek tasarlayan alternatif bir evrim anlayışı oluşturmaktadır. Bu bakımdan doğrudan mikro-ütopya kavramıyla ilişkilenen sanatçı sunduğu evrenler, büyük anlatılardan ya da total ütopyalardan uzak durarak, küçük ölçekte var olan, oyunvari düzenlenmiş sistemler kurar. Bu sistemler tıpkı bir oyun gibi kuralları olan, ancak katılımı değişebilen ve sürekli yeniden şekillenen geçici dünyalardır. Sanatçının bu yaklaşımı, izleyiciyi edilgin bir gözlemci konumundan çıkararak, bilgiyle ve sezgiyle etkileşen aktif bir oyuncuya dönüştürür. Böylece izleyici, kurmaca bir doğa sisteminin içinde yer alarak hem deneyimleyen hem yeniden düzenleyen bir özne haline gelir. Sanatçının oyun kurma biçimi, gerçek dünya verilerini alır, işler, yeniden kodlar ve varsayımsal

ekosistemler kurar. Antroposen çağında sanatçının rolü artık sadece göstermek ya da belgelemek değil; aynı zamanda var olan epistemolojik ve ekolojik sistemleri eleştirmek, bozmak ve yeniden hayal etmektir. Bayraktar'ın işleri, bu anlamda mikro-ütopyacı, oyun-temelli ve kurmaca gücüne dayalı yeni anlatılar önermektedir.



Resim 3: Kerem Ozan Bayraktar, Office, fotokopi makineleri, kâğıtlar, toprak, sera ışığı, ofis bitkileri, yapay zekâ imgeleri ve ofis çalışanından oluşan yerleştirme, Sergi görünümünden bir kare, 2022-23

Kerem Ozan Bayraktar'ın üretimlerinde bilgi, yalnızca nesnel ve sabit bir içerik olarak değil, aynı zamanda bir kurmaca aracı olarak işler. Sanatçının kullandığı veriler, bilimsel şemalar ve taksonomiler, doğruluğundan emin olunan sabit sistemler olmaktan ziyade, oyunun bir parçası olarak işlev görmektedir. Bayraktar bu yönüyle gelecek tasarımın mikro ölçekli bir bilimsel deneyi olarak kurguladığı çalışmalarında sanatçı ve bilim insanı gibi değişen rollere girmektedir. Oyun ve üretim pratiklerindeki bu çok yönlü ve sesli taktikleriyle, bilimkurgu eşliğindeki bugünün gerçeklik anlatılarını eleştirel biçimde ele alır. Bu bağlamda sanatçının estetik ütopyasında Dünya, yalnızca insanlar için değil, çok sesli ve insan ötesi birlikteliklerin evi olmaktadır. Yapay zeka ile ürettiği gelecek senaryoları üreten ihtimal imgeleriyle beraber kullandığı oyuncaklar,

öp poşetleri, ışıklar, videolar, piller, naylonlar, ölü bitkiler, su, toprak gibi malzemelerle kendi taksonomik sistemini kurmaktadır (Saha, 2020). Bayraktar'ın taksonomik sistemleri, doğayı ya da bilgi evrenini açıklamak için kullanılan geleneksel sınıflandırmaların ironik ve oyunsu bir yeniden üretimidir. Sanatçının çizdiği kuşlar, kullandığı nesneler, veri kümeleri, yalnızca gösterdikleri şeylerle değil, temsil ettikleri sistemsel yapılarla da ilgilidir. Bilgi, burada oyuncu bir biçimde parçalanır; izleyicinin müdahalesine açık hale gelerek ilişkiselleşmektedir. Bu müdahale alanı, oyunla bağlantılıdır. Çünkü oyun, kuralları baştan koymak, geçici dünyalar inşa etmek ve bu dünyalarda yeni roller üstlenmek anlamına gelir. Bayraktar'ın sanatındaki sınıflandırmalar sanatsal bir ifadenin oyunlaştırdığı, insan ötesi yeni bir evren tasarısındaki bilim kurgusal anlatıların dokümanları gibi oluşmaktadır. Çok türlü ve simbiyotik varoluşsal bir düşün belirlediği bu düzenlemeler hem sanatsal bir kurgu hem de gerçekçi önerilerle birer arşiv verilerine dönüşmektedir. Bayraktar'ın çizdiği türler, gerçek biyolojik referanslara dayansa da hayal gücünün eşlik ettiği ve doğaya dair bilimsel veri üretiminin kültürel olarak şekillenmiş bir kurgu olduğunu ironik biçimde vurgular. İzleyici bu taksonomiye izlerken bir tür bilimsel oyun tahtasında gezinir: gözlem yapar, anlamlandırmaya çalışır ama sonunda bilimsel olduğu kadar estetik ve kurmaca bir dünyayla karşılaştığını fark etmektedir. Bu deneyim, bilgi üretiminin merkezden dağıldığı bir mikro-ütopya anı yaratır. Bu doğrultuda kurmaca bir dil üreten sanatçı, taksonomik sistemindeki verileri ve türleri yeniden isimlendirerek oyuncu bir müdahaleyle evreni yeniden tasarlamaktadır.

Kerem Ozan Bayraktar'ın pratiğinde oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil, bilgiyi sorgulama, yeniden üretme ve alternatif gerçeklikler kurma biçimi olarak işlev görür. Marmara gibi projelerinde oyun, izleyiciyi pasif konumdan çıkararak katılımcı ve düşünsel bir özneye dönüştürür; böylece hem eleştirel hem de mikro-ütöpik bir alan açar. Bayraktar'ın oyun temelli yaklaşımı, izleyiciyi alternatif düşünce ve yaşam modellerine davet ederken, bu tavır günümüz ekolojik krizlerine dair sanatın üstlendiği rolü de yeniden düşündürür. Buradan hareketle, kırılgan bir gezegende simbiyotik yaşam biçimlerinin ve olası gelecek senaryolarının sanat aracılığıyla nasıl kurgulandığını incelemek, bir sonraki adımı oluşturmaktadır.

4.3.1.Kırılğan Gezegenin Yeni Konukları: Sanatta Simbiyoz ve Gelecek Senaryoları

Doğa ile insan birlikteliği bugün yerini ayrımların belirlediği sınırlarla ilgilenirken, varoluşsal tabiatın kendisi birliktelik olarak dizayn edilmektedir. İnsanın referans olduğu bir yaşam dinamiğinin gelecek tahayyülü kısa ve eksik ilerlerken, jeolojik ve insan ötesi bir hayal gücü ise yerini zaman bilinci kayıp, geleceği olmayan kısa vadeli bir dünyaya yerini bırakmaktadır. Sahip olduğumuzu düşündüğümüz dünyanın insana ait yalancı tabiatı aslında bir kurgu ve insana ait ütopya olarak ötekiliğin deneyiminden arta kalan distopik zaman mekân deneyimi olmaktadır. Distopik dünya düşleri ütopyaların kaderiyle benzeşerek, değişen iklim, toprak analizlerinin okunması kurgusal bir eylem olmanın ötesine geçemeyerek, insan merkezli düşünsel sürece tabi durmaktadır. Amerikalı jeolog Marcia Bjornerud gelecek düşlerinden planlı olarak koparılmış insan merkezli distopik evrenin hiyerarşik yapısını ve sistemini şöyle aktarıyor: *“Kısa vadeli düşünenler ikramiyeler ve yeniden seçilmeyle ödüllendirilirken, gelecek kuşaklara olan sorumluluğumuzu ciddiye almaya cesaret edenlerse genelde kendilerini azınlıkta, susturulmuş ve işsiz kalmış buluyorlar”* (Bjornerud, 2022: 23). Günümüz koşullarındaki ötekilik ve azınlık ilişkilerimizin dahi kurgusal bir evreye ulaştığı bu koşullar altında, sistemin dışındakiler de hayvanlar, doğa ve insan dışı olanlar şeklinde yeniden belirlemektedir. Kapitalist sistemin ötekilik ile eşleşen yaşam stratejilerinde gelecek yerine bugün ile an odaklı olarak sisteme entegre olarak *“tüketim ve parasallaştırma tuhaf bir şekilde iyi vatandaşlığın göstergeleri”* sayılırken, gelecek tasarısı olarak ütopyacılık bir tür delilik hali olmaktadır (Bjornerud, 2022: 23).

Kerem Ozan Bayraktar’ın distopik evreninde sistem dışı kalmış bir mikro kozmosun inşası, tahrip edilen evrene ve gezegene kontrollü bir sanat deneyi misali projeler geliştirerek tasarlanmaktadır. Doğanın ötekilik ilişkilerini insanın yaratımından öte bir düşünsel pratikle birleştirirken yenilikçi ve işbirliğine dayalı bir hayatta kalma modeli oluşturmaktadır. Bir mikro-ütopya yapısına sahip bu süreç çalışmaları, insanlığa

ait olanı bilimsel bir çalışma disipliniyle ele alan sanatçı “*mikroskop ve teleskop nasıl eskiden göremeyeceğimiz kadar küçük ve uçsuz bucaksız uzay parçalarını görünür kılmışsa*”, bu mikro deneyim alanlarındaki sanatsal deneyim de sınırların ötesine geçebilmektedir (Bjornerud. 2022: 27). Günümüz ekolojik ütopyaların kurgusal merkezindeki romantik peyzaj tasarılarının gölgesindeki ötekilik deneyimleri ile “*endüstriyel dönüşümün, geride kaybedilmiş geçim kaynakları ve tahrip edilmiş peyzajlar bırakan boş bir vaat olduğu*” ortaya çıkmaktadır (Tsing, 2023: 35). Nitekim ütopyanın devreye girerek hayal ile gerçeğin kaygan bir zeminde yok edildiği hayal mekanları olarak ekolojik doğanın yeni bir bakış açısıyla umutsuzluktan ve enkaz tasarısından yenilenecek mikro deneyimlere ihtiyaç duymaktadır. Yıkıntının ve insan ötesi enkazların potansiyel gücü tıpkı kusurlu olan dilin aksak rastlantısallığında olduğu gibi alternatif bir distopik gelecek ihtimal ile deneyimlerine dönüşmektedir. Enkazın ve istisnai olanın ardından filizlenmesi beklenen yeni bir hayalin düşü Çernobil faciasının ardından terkedilmiş toprak parçasının doğa tarafından ele geçirilme sürecindeki doğal yaratım ile benzeşmektedir.

Kerem Ozan Bayraktar’ın sanatsal pratiği, Donna Haraway’ın insan sonrası düşüncesiyle doğrudan kesişen çok katmanlı bir kurgu alanı yaratmaktadır. Haraway’ın “Symptoiesis” olarak adlandırdığı simbiyotik birlikte üretim anlayışı yani yaşamın, türler ve sistemler arası ortak üretimi ve bağımlılığı Bayraktar’ın eserlerinde spekülative bir ekolojik oyun alanı olarak karşımıza çıkar. Sanatçının üretimleri yalnızca doğayı ya da bilimi temsil etmez; onun yerine doğa-kültür, canlı-cansız, insan-hayvan, özne-nesne gibi modernitenin kurduğu ikiliklerin çözüldüğü bir düşünsel ortam yaratır. Bu yönüyle Bayraktar’ın işleri, Haraway’ın önerdiği “başka türden birlikte yaşama” yollarının sanatsal tahayyülü olmaktadır. Bayraktar’ın işlerinin genelinde insan dışı yaşam formlarına, yapay sistemlere, türler arası sınırların bulanıklaştığı kurgulara rastlanır. Sanatçı, insansız evrenler tasarlarken zamanın başka aktığı, türlerin başka karıştığı kozmolojiler önerirken, bir yandan da distopya ihtimali taşıyan mikro-ütopik çatlaklar yaratmaktadır.



Resim 37: Kerem Ozan Bayraktar, Yer Ruhları, ucuz mekanik oyuncaklar, çöp poşetleri, led ışıklar, videolar, piller, naylonlar, ölü bitkiler, su, toprak ve pasın ağırlıkta olduğu mekâna özgü bir çöplük; yaşayan bir mezarlık.oluşan yerleştirme, Saha Studio, İstanbul, 2020

Kerem Ozan Bayraktar'ın işlerinde doğa, yalnızca estetik bir referans ya da ekolojik bir mesele değil, aksine çoğu zaman kontrol edilemeyen, rastlantısal biçimde örgütlenen, sapkınlaşan, kaçak akışlarla kendini yeniden var eden bir kuvvet olarak belirlemektedir. Bu doğa, Donna Haraway'ın önerdiği gibi insan-merkezci bir hakimiyetten kurtularak, çok türlü, zamansal olarak bükülmüş ve queer bir varoluş önerir. Tam da bu noktada, queer teoriyle doğanın bu temsil biçimleri arasında güçlü bir paralellik kurmak mümkündür. Buradaki queer olgusu metaforik biçimde simbiyotik ve çok türlü birliktelikler üreten sanatçının mikro ölçekteki keşiflerindeki kendiliğinden oluşumlardır. Bayraktar'ın çalışmalarında, kenarda kalmış, gözden uzak, kırılğan, neredeyse fark edilmeden yaşayıp solan sanatsal varlıklar; doğanın kıyısında, teknolojinin ortasında, betonun çatlaklarında büyüyen çimenler gibi sesler belirlemektedir.



Resim 38-39: Kerem Ozan Bayraktar, Sokak Otları, Proje, fotoğraf, metin ve diyagramlar gibi çeşitli medya araçlarını kullanarak, bitkilerin kent altyapısıyla olan etkileşimlerini ve adaptasyon yeteneklerini belgelemektedir 2019, Kerem Ozan Bayraktar, Sokak Otları, Berlin Senate Residency Programı ve 2018–19 İstanbul Bienali Üretim ve Araştırma Programı tarafından desteklenmiştir, 2018- 2024

Queer teori açısından bakıldığında “olmaması gereken yerde olmak,” yalnızca mekânsal bir sapma değil, varoluşsal bir direnç biçimidir. Bir otun asfaltı delmesi, bir fidanın terk edilmiş bir inşaatta büyümesi, gibi oluşumların düzenin sınırlarını ihlal eden, siborgvari bir jesttir. Bayraktar’ın çalışmaları, bu jesti estetik bir dile çevirerek Sokak Otları isimli uzun soluklu projesinde deneyimlenmektedir. Burada ekosistem parçaları gibi duran ama yapaylığını da gizlemeyen elemanlar, seyirciye kendi gerçekliğiyle yüzleşme ve yeniden düşünme çağrısı yapar. Siborg birer figür olarak bu ayrıksı ve queer otlar, çeşitlilik ve çoklu birlikteliklerin mikro ölçekli birleşenleri olmaktadır. Queer ekolojik yapılar burada, yalnızca daha yaşanabilir bir dünya düşüncesi değil, mevcut dünyanın kodlarını kırma biçimi olarak da işlemektedir. Bayraktar’ın işleri bu anlamda hem oyunbaz hem politik hem kırılğan hem direngen bir queer mikro-ütopya dilini kurar. Bu yönüyle Sokak Otları, sadece bitkisel yaşamın

kentle kurduđu iliřkiyi deęil, aynı zamanda norm dıřı varoluřların g r n rl k m cadelesini de sahneye tařıtmaktadır. Bayraktar'ın ortaya koyduđu bu g rsel ve d ř nsel evren, doęa ile kent, yapay ile organik, normatif ile sapkın arasındaki sınırları bulanıklařtırırken; queer bir varoluřun olasılıklarını hem estetik hem de politik bir alan olarak yeniden tahayy l eder.

Bu b l mde ele alınan sanat ılar, estetik sınırları ihlal eden ve yeni anlatım bi imleri kuran oyun temelli yaklařımlarıyla dikkat  ekmektedir. Shawky'nin rit el estetięiyle yoęrulmuř tarih anlatıları, Chapman kardeřlerin grotesk, ironik ve parodisel  retimleri ve Bayraktar'ın bilimsel verilerle  r l  distopik spe  lasyonları, oyunu hem bi imsel hem kavramsal bir ara  olarak kullanır. Oyun burada yalnızca bir y ntem deęil; g rsel, yazınsal ve mek nsal olarak mikro- topya alanlarını tetikleyen kurucu bir unsurdur. Sanatsal  retimde oyun; temsilin kırıldıęı, anlatının  oęullařtıęı, dilin esnetildięi ve okurun/izleyicinin bir katılımcı h line geldięi bir zemine iřaret eder. Bu zemin aynı zamanda mikro- topya fikrinin yerleřtięi, ge ici ama d n řt r c  bir eřiktir. Oyunun bu yapısal g c  sayesinde, sanat ılar yalnızca ger eklięi yansıtmakla kalmaz, onu d n řt rerek yeniden kurgularlar. Masal, grotesk, sim lasyon ya da spe  lasyon yoluyla kurulan bu oyun alanları, dilin yapısal potansiyelini de a ıęa  ıkarır. B ylece  aędař sanat, oyun aracılıęıyla yalnızca estetik deęil, aynı zamanda etik ve politik bir deneyim  retme alanına d n ř r.

SONUÇ

Sanat, başlıca oyun stratejilerinden biri olarak, özellikle günümüzde mikro ölçekli yeni dünyalar ve alternatif bakış açıları üreten en önemli yaratım araçlarından biridir. Oyunun insana sunduğu geçici özgürlük deneyimleriyle ilişkili olarak bağlar kuran sanat, toplumsal, kültürel ve politik bağlamda yeni fikirler üretir. Oyun ve sanatın, toplumu ve yaşamı yeniden düşünmeye yönelten bu ilişkisinde sanat; var olanı mikro ölçekli sunumlar, deneyimler ve düşünsel yaratılar aracılığıyla yerinden edebilme gücü gösterir. Nitekim günümüzün sorunlarına ve katı kurallı yapısına karşı alternatif öneriler geliştiren sanatçı, bu yaratım düzlemini sanatın ve oyunun birlikte kurduğu geçici ve mikro ölçekli deneyim alanlarında inşa eder. Sanatçıların güncel sorunlar karşısında sergilediği direniş ve karşı üretim biçimleri, onları oyunun sunduğu geçici ve “sahte” gibi görünen ancak bir o kadar da dönüştürücü güce sahip olanaklar dünyasında konumlandırır. Günümüz sanatçılarının sanatsal olanı oyunsu deneyimlere dönüştüren bu tavrı, hem üzerine tartışan hem düşünen hem de alternatif gelecek senaryoları üreten mikro-ütopik yapılar geliştirmektedir.

Sanat, temsili sistemleri, taklit gücü ve yaratım olgularıyla kendine özgü dillere sahip başlıca bir oyun stratejisi olarak öne çıkar. Oyun olgusunun ayrı ve alternatif dünyasında, yaşamın düzenli akışı ve kuralları geçici biçimde askıya alınır. Oynayan insan, burada yeni bir özgürlük alanına adım atarken aynı zamanda yaşam içerisindeki konumunu da yeniden tasarlar. Oyun, sistemi ve kuralları yeni bir dil aracılığıyla bozuma uğrattırırken, bunu metaforun, yanılsamanın ve aldatmanın geçici alanında gerçekleştirir. Oyunun kurduğu bu geçici evrende, kişi var olana karşılık yeni bir iletişim ve dil sistemi kurar; taklit ve “mış gibi yapma” rolleri üzerinden gizli ve örtük biçimde sisteme müdahale eder. Bu bağlamda sanatın da kurduğu kendine özgü sistem, tıpkı oyunun yarattığı geçici ancak müdahaleci güç gibi, yeni roller ve taklit biçimleriyle çalışır. Günümüz sanatı, kurduğu yeni birliktelikler ve ilişkiler düzleminde oyunsu pratikler geliştirerek, oynayan bir sanat profili ve mikro-ütopya kurucusu olarak faaliyet gösterir. Temsili düzlemde taklitler, benzeşimler ve yeni rollerle “mış gibi” yapan sanatçı, geliştirdiği yeni görsel ve deneyimsel dil aracılığıyla yaşamın içinde mikro dönüşümler inşa eder. Sanatçılar, bu stratejilerle oyunun özgür üretim alanı

içinde yeni ilişkiler, metinler, disiplinlerarası geçişler, mekânlar ve zamanlar arası yeni kurgular oluşturur. Böylece sanat, yeni bir dil ve söylemin kurucusu olarak, mevcut sistem içerisinde mikro bozulmalar ve dönüşümlerle geçici ama dönüştürücü deneyim alanları yaratır. Bu noktada oynayan sanatçı, hem sanatsal bir dil pratiği geliştirerek hem de sosyal ve kültürel olarak yeni bir iletişim biçimi sunarak izleyici açısından farklı bir deneyim yaratır. Katılımcı ise pasif rolden çıkarak aktif bir karaktere dönüşür; bu süreçte artık oynayan ve üreten bir konumdadır. Roller ve deneyimler yer değiştirir, sistem küçük ölçekli ancak güçlü ve yenilikçi ilişki biçimleriyle çoğul deneyimlere aktarılır.

Oyun kurucusu olarak sanatçı, sanatsal üretimi çoklu dil ve üretim biçimleriyle yeniler. Günümüz sanatçılarının mikro-ütopya kurucuları olarak ihtiyaç duyduğu şey, mevcut sisteme ait ancak ondan farklı bir iletişim ve dil stratejisi geliştirmektir. Bu bağlamda sanatçılar, görsel ve deneyimsel biçimlerde hareket eden yeni bir dil üzerinde çalışır. Dil, burada hem iletişim aracı hem de görsel-işitsel ve mekânsal deneyimlerin taşıyıcısı olarak, oynayan ve mikro-ütopyalar kuran yeni birlikteliklerin zeminini oluşturur. Sanatçılar, farklı metinler, göstergeler ve temsil sistemlerinden referanslar alarak, yeni ve çoğul; herkesin konuşabileceği müşterek iletişim biçimleri kurar. Sanat, bu şekilde hem estetik olanın sınırlarını yeniden çizer hem de mikro dönüşümler ve deneyimlerle alternatif bir yeniden okuma düzlemi kuran oyunsu dinamiklerle gelecek ihtimalleri sunar. Estetik olanın kurallarını bozan ve temsil edilebilir olanın sınırlarını zorlayan sanat, farklı gösterge ve disiplinlerden aldığı ödünç imgeler ve sembollerle yeni bir “dil oyunu” kurar. Böylece temsil edilmesi mümkün olmayanın alanını yeniden belirler. Ütopik bir tahayyül gücüyle zihinsel düzlemimizi şekillendiren sanatçı, bunu deneyimlenebilir ölçeklerde ve gerçeklik kurgularıyla inşa eder; gelecek üzerine yeni hikâyeler yazar. Bu hikâyeler, sadece sanat alanında değil, sosyal yaşamın dokusunda da küçük ama etkili değişimlerin tohumlarını atar.

Günümüz sanatı, özellikle mikro-ütopik olarak kurduğu müdahale alanlarında, edebi ütopyaların düşsel gücünü oyunsu deneyimler hâlinde gerçek yaşamın içerisine entegre eder. Yazı ile deneyimi, temsil edilebilir olan ile edilemeyeni geçici ve yeni eşiklerde yeniden okuyan sanat, bir noktada hem bugünü hem de geleceği bu yeni oyun

düzleminde kuran alternatif bir yaratım sürecine dönüşür. Edebi olanın, gerçekleşmesi imkânsız görünen ütöpik sınırlarını; deneyimlenmesi mümkün, gerçekçi, yerel ve küçük ölçekli mikro-ütopyalara dönüştürür. Burada kullandığı dil, edebi ve yaratıcı bir biçimde yeni birliktelikler ve ilişkiler kurarak, sanatın yaratım olanaklarıyla daha önce yalnızca yazınsal düzlemde var olanı dahi deneyime açar. Sanat, kurduğu bu deneyim ve oyun bölgelerinde bugünü tartışır, yeniden yorumlar ve kuralları dönüşüme açarak alternatif bir gelecek üzerine düşünür. Bu bağlamda sanat, oyunun geçici ve yaratıcı özgürlük deneyimini, gelecek üzerine daha gerçekçi öneri ve kurgular üreten bir mikro-ütopya yaratma aracına dönüştürür. Sanatın yarattığı yeni söylem ve gelecek tartışmaları, bugünün içinde deneyimleyebildiğimiz, adeta edebi bir ütopya misali tahayyül gücümüzü zorlayan yeni ifade biçimleridir. Sanatçılar, kullandıkları dil üretimleri ve müdahalelerle gelecek üzerinde etkin roller oynar.

Günümüz sanatı, kurduğu yeni ve deneyimsel alanlarda, gelecek üzerine yarattığı ihtimaller dünyasını bugünün imkânlarıyla geliştirir. Ancak bununla yetinmeyerek, oyunun ve yaratım olanaklarının sınırsız gücünü kullanarak, bu ihtimallerin sınırlarını da yeniden sorgular. Bugün üzerine tartışan ve gelecek ihtimalleri yaratan sanat, distopik kurgularını şimdiden deneyimlenebilir olay örgüleri ve oyunlarla sunar. “Mış gibi” ve temsili bir oyun düzleminde gelecek senaryoları kuran sanat, bu süreçle birlikte gelecek fikrini bugüne aşar. Gizli ve sahte oyun deneyimleriyle gerçekçi ve distopik yapıları birbirine yaklaştıran sanat, bugünün sorunlarını mikro ölçekli deneyimler ve çatlaklar aracılığıyla ele alır. Kullandığı dil, gelişen teknolojik imkânlar; disiplinlerarası ve metinlerarası geçişler; aşılabılır yeni sınırlar ve dil oyunları ile çeşitlenir. Sanatçı, yapay zekâ, dijital oyunlar ve tasarım teknolojileri gibi araçlarla geçmişin temsil edilmesi güç tüm zaman ve mekân deneyimlerini sorgulanabilir hâle getirir. İlâhi ya da destansı biçimde tarihe dönüşen tüm söylemler, artık sanatın dile getirdiği ve deneyime sunduğu alternatif bakış açılarıyla çeşitlenir. Bu süreçte sanatçılar, yeni dil ve yöntemlerle, mekânlar ve zamanlar arasında yolculuk yapan, yeni distopik deneyimler kurgulayan oyuncular olarak öne çıkar. Böylece gelecek üzerine düşünen ve üreten bugünün sanatçıları, aynı zamanda mikro-ütopya kurucuları olur. Sanatçı, yeni yollar, haritalar ve dünyalar kurgulayan bir yaratıcı olarak,

oyunsu deneyimlerle ütöpik olanın hayali sınırlarını deneyimlenebilir mekânlara dönüştürür. Burada kullandığı dil ve yapı da yenilikçi, müdahaleci ve oynusu biçimde gelişime açıktır.

Sanatın dönüşen rolü, yalnızca estetik deneyimi dönüştürmekle kalmaz; toplumsal tahayyüllerin, dilsel biçimlerin, mekânsal düzenlerin ve varoluşsal yönelimlerin yeniden tanımlanmasına da olanak tanır. Bu bağlamda mikro-ütopya ve oyun kavramları, sanatın günümüzde üstlendiği çok katmanlı işlevlerin hem biçimsel hem de düşünsel izdüşümlerini ortaya koyar. Oyun, salt bir eğlence ya da estetik biçim değil; anlamı askıya alan, temsil ilişkilerini esneten ve alternatif bir gerçeklik düzlemi kuran etkin bir araç olarak sanat pratiğinin merkezine yerleşir. Mikro-ütopya ise bu oynusal alanlarda beliren, geçici, deneyimsel ve çoğul özgürlük alanlarını tanımlar. Böylece oyun ve mikro-ütopya kavramları, çağdaş sanatta yalnızca temsili değil, aynı zamanda üretimsel ve politik bir strateji olarak, sınırlarda oluşan yeni olasılık ve imkânlarla ilişkilidir. Oyun, temsilin sınırlarını esneten ve estetik deneyimi dönüştüren potansiyeliyle sanatın yaratıcı yönünü radikal biçimlerde görünür kılar. Gadamer'in sanat ve oyun ilişkisine dair yorumları, Huizinga'nın oyunun kültürel önceliğine dair vurguları ve Rancière'in estetik rejimler ile eşitlik kavramına dair düşünceleri, oyunun yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda ontolojik ve epistemolojik bir çerçevede değerlendirilebileceğini gösterir. Bu çalışmada oyun, "mış gibi yapma", rastlantı, temsilin kırılması ve deneyim alanının dönüşümü gibi çok yönlü işlevlerle ele alınmıştır. Böylece oyun, sanatçının yalnızca biçimsel değil; dilsel, duygulanımsal ve mekânsal üretim süreçlerinde de aktif rol oynayan bir varoluş biçimi olarak konumlanmıştır.

Mikro-ütopya kavramı ise, günümüz dünyasında büyük anlatıların parçalanmasına paralel olarak, sanatın ürettiği küçük ölçekli, geçici ve çoğul gelecek kurgularını tanımlamak üzere düşünülmüştür. Tezde ulaşılan bir diğer önemli sonuç, mikro-ütopyaların yalnızca temsili düzeyde değil; aynı zamanda sanatın kullandığı yöntemler, diller ve mekânlar aracılığıyla da üretildiğidir. Metinlerarasılık, kolaj, rastlantı, taklit, parodi gibi oynusal anlatım biçimleriyle oluşturulan sanatsal üretimler; ilişkisel mekânlar, geçici yapılar ve dijital simülasyonlarla birleşerek, mikro-ütopyaların

deneyimlenebilir formlarına dönüşmektedir. Böylelikle mikro-ütopyalar, hem bir tahayyül hem de bir eylem biçimi olarak sanatın içinde yeniden tanımlanmaktadır.

Wael Shawky, Jake & Dinos Chapman ve Kerem Ozan Bayraktar gibi sanatçılar üzerinden yapılan çözümlemeler, mikro-ütopya ve oyun kavramlarının somut sanat pratiğindeki karşılıklarını ortaya koymuştur. Shawky'nin hikâye anlatımı üzerinden kurduğu alternatif tarih kurguları, Chapmanların ironik müdahale biçimleri ve Bayraktar'ın dijital simülasyonlarla inşa ettiği ekosistemler; sanatın hem düşsel hem de eleştirel bir mikro-ütopya mekânı kurma potansiyelini gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda sanat üretimi artık yalnızca bir temsil nesnesi değil; bir geçiş mekânı, bir oyun sahası ve bir mikro-politik eylem alanı olarak düşünülmelidir. Sanatın “müştereklik” yaratma potansiyeli, mikro-ütopyaların toplumsal bağlamla kurduğu ilişkileri derinleştirirken; oyun kavramı, bu müşterekliğin ifade biçimlerini çoğaltır ve genişletir. Sanatçının üretim sürecinde kullandığı oyunsal stratejiler, hem bireysel ifade alanlarını özgürleştirir hem de izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştüren mikro-ütopyacı ilişkiler yaratır.

Sonuç olarak, bu iki kavram —oyun ve mikro-ütopya— sanatın dönüşen doğasını anlamak için yalnızca kavramsal araçlar değil; aynı zamanda sanatsal yaratıcılığın, direnişin ve tahayyülün yeni biçimlerini kuran dinamik unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Oyun ile mikro-ütopya arasında kurulan bu özgül ilişki, çağdaş sanatın deneyimsel, katılımcı ve eleştirel doğasını anlamak açısından önemli bir kavramsal zemin sunar. Bu çalışmanın sunduğu tartışmalar, hem sanatın güncel yönelimlerine dair daha derin bir anlayış geliştirmekte hem de oyun ve ütopya kavramlarının gelecekteki sanatsal ve kuramsal üretimlerdeki yerini tartışmaya devam ettirecek bir temel oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

AKTULUM, Kubilay. (2000), Metinlerarası İlişkiler, Öteki Yayınevi, Ankara

AND, Metin. (2022), Oyun ve Büğü Türk Kültüründe Oyun Kavramı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

ARAGON, Louis. (2015), Kolajlar, çev. Alp Tümertekin, Janus Yayıncılık, İstanbul

ARİSTOTELES, (2017), Poetika Şiir Sanatı Üzerine, çev. Ari Çokona ve Ömer Aygün, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul

AUGE, Marc. (2016), Yok Yerler Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş, çev. Turhan Ilgaz, Daimon Yayınlar, İstanbul

BAHTİN, Mihail. (2005), Rabelais ve Dünyası, çev. Çiçek Öztek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

BAHTİN, Mihail. (2017), Karnavalıdan Romana Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar, çev. Cem Soydemir, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

BALLARD, J.G. (2021), Beton Ada, çev. Yeşim Seber, Sel Yayıncılık, İstanbul

BARTHES, Roland. (2016), Göstergebilimsel Serüven, çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

BAUDELAİRE, Charles. (2024), Gülmenin Cevheri Üzerine, çev. Berna Günen, Can Yayınları, İstanbul

BAUDELAİRE, Charles. (2007), Modern Hayatın Ressamı, çev. Ali Berkay, İletişim Yayınları, İstanbul

BAUDRİLLARD, Jean. (2014), Simülakrlar ve Simülasyon, çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara

- BENJAMİN, Walter. (2011), Pasajlar, çev. Ahmet Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- BONNETT, Alastar. (2016), Harita Dışı, çev. Hilal Öztürk, Maya Kitap Yayın, İstanbul
- BOURRIUD, Marcia. (2022), Yeryüzünün Zamanı Bir Jeolog Gibi Düşünerek Dünyayı Kurtarabilir Miyiz?, çev. Raşit Gürdilek, Metis Yayınları, İstanbul
- BOURRIAUD, Nicolas. (2018), İlişkisel Estetik, çev: Saadet Özen, Bağlam Yayıncılık, İstanbul
- BOURRIAUD, Nicolas. (2019), Radikan, çev: Talat Mehmet Öngüt, Bağlam Yayıncılık, İstanbul
- BOURRIAUD, Nicolas. (2018), Postprodüksiyon, çev: Nermin Saybaşıllı, Bağlam Yayıncılık, İstanbul
- BRAIDOTTI, Rosi. (2018), İnsan Sonrası, çev. Öznur Karakaş, Kolektif Kitap, İstanbul
- BREGMAN, Rutger. (2021), Gerçekçiler İçin Ütopya, çev. Duygu Akın, Domingo Yayıncılık, İstanbul
- CALVİNO, Italo. (2015), Görünmez Kentler, çev. Işıl Saatçioğlu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- CAMPANELLA, Tommaso. (2019), Güneş Ülkesi, çev. Veysel Atayman, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- CLAEYS, Gregory. (Haz.), (2021), Ütopya Edebiyatı, çev. Zeynep Demirsü, Damla Göl, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- COHN, Dorrit. (2008), Şeffaf Zihinler Kurmaca Eserlerde Bilincin Sunumu, çev. Ferit Burak Aydar, Metis Yayınları, İstanbul
- DAWKİNS, Richard. (2019), Gen Bencildir, çev. Melisa Miller, Barbaros Efe Güner, Uygur Polat, Kuzey Yayınları, İstanbul
- DE CERTEAU, Michel. (2015), Gündelik

Hayatın Keşfi – II Konut, Mutfak İşleri, çev. Çağrı Eroğlu, Erkan Ataçay, Dost Kitabevi., Ankara

EAGLETON, Terry. (2022), Mizah, çev. Melih Pekdemir, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

ECO, Umberto. (2004), Avrupa Kültüründe Kusursuz Dil Arayışı, çev. Kemal Atakay, Literatür Yayıncılık, İstanbul

ECO, Umberto. (2019), Açık Yapıt, çev. Tolga Esmer, Can Yayınları, İstanbul

ECO, Umberto. (2017), Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları, İstanbul

ECO, Umberto. (2019), Efsanevi Yerlerin Tarihi, ed: Selahattin Özpalabıyıklar, Doğan Kitap Yayıncılık, İstanbul

ECO, Umberto. (2020), Umberto Eco Esperanto ve Çokdilli Bir Gelecek, çev. Kemal Atakay, Alfa Yayıncılık, İstanbul

EVREN, Süreyya. (Ed.). (2017), Jake & Dinos Chapman Anlamsızlık Âleminde [Sergi kataloğu], çev. Süreyya Evren, Özge Çelik, Orhan Kılıç, Zafer Aracagök, Münevver Çelik, Sinem Özer, Arter, İstanbul

FINK, Eugen. (2015), Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun, çev. Necati Aça, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara

GADAMER, Hans-Georg. (2017), Güzelin Güncelliği Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat, çev. Fatih Tepebaşılı, Çizgi Kitabevi Yayınları, İstanbul

GÜÇBİLMEZ, Beliz. (2023), Anne Ben Düştüm mü? Kurmacalara Neden Muhtacız?, Kolektif Kitap, İstanbul

HARAWAY, Donna J. (2023), Başka Yer, çev. Güçsal Pusar, Metis Yayınları, İstanbul

HEYNEN, Hilde. (2011), Mimarlık ve Modernite Bir Eleştiri, çev. Nalan Bahçekapılı ve Rahmi Ögdül, Versus Kitap, İstanbul

HOFSTADTER, Douglas R. (2023), Gödel, Escher, Bach: bir Edebi Bökçe Belik Lewis Carroll'ın İzinde Zihinlere ve Makinelere Dair Metaforik Bir Füg, çev. Ergün Ahmet Akça, Alfa Basım Yayın, İstanbul

HUIZİNGA, Johan. (2015), Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

HYDE, Lewis. (2008), Armağan Sanatsal Yaratıcılık Dünyayı Nasıl Değiştirir?, çev. Emine Ayhan, Metis Yayınları, İstanbul

HYDE, Lewis. (2019), Hilekârın Marifeti Bu Dünya Yıkıcı İmgelem Kültürü Nasıl Yarattı, çev. Emine Ayhan, Alfa Basım Yayın, İstanbul

KAMIŞLI, E., &ASLAN, V. (2020), En İyi Dileklerimle, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

KARROUM, Abdellah. (Ed.). (2015), Wael Shawky: Cabaret Crusades [Sergi kataloğu], Arab Museum of Modern Art, Doha

JAMESON, Fredric. (2009), Ütopya Denen Arzu, çev. Ferit Burak Aydar, Metis Yayınları, İstanbul

JOYCE, James. (2019), Ulysses, çev. Nevzat Erkmen, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

KRİSTEVA, Julia. (1980), 'Word, Dialogue, and Novel' Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art, Ed. Leon S. Roudiez, New York, Columbia UP.

KULA, Onur K. (2012), Kant, Schiller, Heidegger- Estetik ve Edebiyat, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul

LEFEBVRE, Henri. (2017), Ritimanaliz Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat, çev. Ayşe Lucie Batur, Sel Yayıncılık, İstanbul

LE GUİN, Ursula K. (2023), Dünyanın Kıyısında Dans Kelimeler, Kadınlar, Mekanlar Üzerine Düşünceler, çev: Seda Ersavcı, İthaki Yayıncılık, İstanbul

LYNCH, Kevin. (2020), Kent İmgesi, çev. İrem Başaran, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul

MASSUMİ, Brian. (2020), Hayvanların Politika Hakkında Bize Öğrettikleri, çev. Emre Sünter, Norgunk Yayıncılık, İstanbul

MELVILLE, Herman, (2019), Kâtip Bartleby Bir Wall Street Hikâyesi, çev. Kaya Genç, Can Yayınları, İstanbul

MCLUHAN, Marshall, (2017), Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu, çev. Gül Çağalı Güven, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

MONTALBETTI, Christine, (Ed.). (2022), Kurmaca, çev. Mehmet Alkan, Fol Kitap Yayınları, Ankara

MORETTI, Franco. (2006), Edebi Teoriye Dair Soyut Modeller Grafikler, Haritalar, Ağaçlar, çev. Ebru Kılıç, Nurçin İleri, Esin Düzel, Agora Kitaplığı, İstanbul

MORETTI, Franco. (2021), Uzak Okuma, çev. Onur Gayretli, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul

PIGLIA, Ricardo, (2018), Son Okur, çev. Pınar Savaş, Tudem Yayın Grubu, İzmir

PROPP, Vladimir. (2024), Masalın Biçimbilimi, çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat, Alfa Yayınları, İstanbul

RABELAIS. (2020), Gargantua, çev. Sabahattin Eyüboğlu, Azra Erhat, Vedat Günyol, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul

RANCIERE, Jacques. (2012), Estetiğin Huzursuzluğu Sanat Rejimi ve Politika, çev. Aziz Ufuk Kılıç, İletişim Yayınları, İstanbul

RANCIERE, Jacques. (2014), Cahil Hoca Zihinsel Özgürleşme Üstüne Beş Ders, çev. Savaş Kılıç, Metis Yayınları, İstanbul

RANCIERE, Jacques. (2020), Kelimelerin Mekânı Mallarme'den Broodthaers'e, çev. Elif Karakaya, Lemis Yayın, İstanbul

RANCIERE, Jacques. (2021), Özgürleşen Seyirci, çev. E. Burak Şaman, Metis Yayıncılık, İstanbul

ROSE, Margaret A. (2016), Parodi: Antik, Modern ve Postmodern, çev. Cansu Dikme, Hece Yayınları, Ankara

SAYBAŞILI, Nermin. (2020), Mıknatıs-Ses Rezonans ve Sanatın Politikası, Metis Yayınları, İstanbul

SCARRY, Elaine. (2020), Kitapla Hayal Etmek, çev. Bülent O. Doğan, Metis Yayınları, İstanbul

SCHILLER, Friedrich Von. (2020), İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine, çev. Gürsel Aytaç, Folkitap Yayınları, Ankara

SHIELDS, David. (2016), Gerçeklik Açlığı: Bir Manifesto, çev. Beril Tüccarbaşoğlu Uğur, Everest Yayınları, İstanbul

STAVRIDES, Stavros. (2016), Kentsel Heterotopya Özgürleşme Mekânı Olarak Eşikler Kentine Doğru, çev. Ali Karatay, Sel Yayıncılık, İstanbul

STAVRIDES, Stavros. (2018), Müşterek Mekân Müşterekler Olarak Şehir, çev. Cenk Saraçoğlu, Sel Yayıncılık, İstanbul

SUITS, Bernard. (2012), Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya, çev. Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

TALLY, R. T., Jr. (2020), Mekânsallık, çev. Emel Aras, Hece Yayınları, Ankara

TSİNG, Anna Lowenhaupt. (2023), Dünyanın Sonundaki Mantar Kapitalizmin Enkazlarında Yaşam İmkânı Üzerine, çev. Erdem Gökyaran, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

TURNER, Victor. (1969), *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, Chicago: Aldine, New York

UEXKÜLL, Jakob Von. (2023), *Hayvan ve İnsan Dünyalarında Keşif Gezileri*, çev. Eylül Alniaçık, Norgunk Yayıncılık, İstanbul

UNGERS, Oswald Mathias. (2013), *Morphologie Kent Metaforları*, çev. Ceren Öztürkcan, Lemis Yayın, İstanbul

WITTGENSTEIN, Ludwig. (2020), *Felsefi Soruşturmalar*, Yayıma Haz: Semih Sökmen, Metis Yayıncılık, İstanbul

Yardımcı, S., & Güçlü, Ö. (Ed.). (2013), *Queer Tahayyül*, Sel Yayıncılık, İstanbul

Kitap İçi Bölüm:

OJALVO, Roysi. (2012) *Modernitenin İki Yüzü Arasında Mimarlık: “Mesken Tutmak”tan Göçebeliğe*, Der. Nur Altınyıldız Artun, Arzu Mimarlığı Mimarlığı Düşünmek ve Düşlemek, İletişim Yayınları, İstanbul

Makaleler:

ALNIAÇIK ÖZYER, Eylül Tuğçe. (2022), *Farklı ve Sürekli: Uexküll’ün Umwelt’ine Gezintiler*, Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 21 (1), ss.145-182

BLANES Ruy, FLYNN Alex, MASKENS Maïté, TINIUS Jonas, (2016),

BLOOD, Anne. (2011), Long; Wilding; Jake and Dinos Chapman: London. *The Burlington Magazine*, 153(1302), 617–618. <https://www.jstor.org/stable/2305544>

REMSHARDT, Ralf. (2018) *Review of Theater der Welt Festival*. *Theatre Journal*, Johns Hopkins University Press. 70(2), ss 229–232.

ŞAHİN, İlkay. (2019) “Arada Kalmak”: Kalıcı Bir Liminalite Örneği Olarak Türk Modernleşmesi, *Tarih ve Gelecek Dergisi*, Sayı 2, Cilt 5, ss 203-222

SÜNTER, Emre. (2023), Interview with Brian Massumi: From the Ecology of Powers to an Aesthetics of the Earth, Theory, Culture & Society, Volume 39, Issue 7-8,

İnternet Kaynakları:

DARENDE ÖNDER, Merve, (2024) Mekânın Şiirselliği: Psikocoğrafya ve Edebiyat, <https://www.voxartistica.com/meکانin-siirselligi-psikocografya-ve-edebiyat/> (20 Mart 2025)

FABRİZİ, Mariabruna, (2020) Görsel Bir Düşünme Stratejisi: Oswald Mathias Ungers, Morfoloji: Şehir Metaforları (1982), <https://socks-studio.com/2020/02/16/a-visual-thinking-strategy-oswald-mathias-ungers-morphologie-city-metaphors-1982/> (6 Nisan 2024)

GÜNYOL, Özlem, KUNT, Mustafa, (2012) Sözü Yay, <https://gunyolkunt.com/spread-the-word/> (15 Mart 2024)

RUHÖFER, Felix. (2012), Toplumda Tasarım Süreçlerinin Etkileşiminde İletişim Sistemleri, <http://studios.basis-frankfurt.de/text-by-felix-ruhoefer/index.html> (10 Mart 2024).

SAHA Studio. (2020), Kerem Ozan Bayraktar | SAHA Studio 2. Dönem Sanatçı Programı, <https://www.saha.org.tr/studio/sanatcilar/kerem-ozan-bayraktar> (5 Mart 2025).

TİMOFEJEV, Sergej (2016), At the Rapid Speed of Thought, https://arterritory.com/en/visual_arts/interviews/15820-at_the_rapid_speed_of_thought/ (2 Haziran 2024)

EK 1: Volkan Aslan ile 27.05.2025 Tarihli Röportaj Metni

Şeyma İnci: "Oyun, bir yaratım stratejisidir; yaratım, bir oyun stratejisidir. Sanat pratiğinizde gündelik yaşamdan beslenen oyunvari hareketlerin, rastlantıların ve karşılaşmaların, zamanla kavramsal ve biçimsel olarak daha derinlikli, çok katmanlı yapılar hâlinde işlerinize evrildiğini gözlemliyoruz. Bu süreç sizin için nasıl başlıyor? Gündelik olanın içindeki oyun, parçaları yeniden bir araya getirme, yeni ilişkiler kurma ve kolaj mantığıyla düşünme gibi pratikler eserlerinize nasıl yansıyor? Bu dönüşüm hem teknik hem düşünsel düzeyde nasıl şekilleniyor?"

Volkan Aslan: Bu süreç 2011 civarında başladı; ancak ilk defa 2013'te Arter'de açtığım "Hatırlamayı Unutma" sergisinde bu tür işler yer aldı. Arter o dönemde İstiklal Caddesi'ndeydi, henüz Dolapdere'ye taşınmamıştı. Sergi, pazartesten pazara haftanın günleri üzerinden kurgulanmış yedi işten oluşuyordu ve bu figürler "Pazar" gününü temsil ediyordu. Esasen bir hobiydi; bir tür tamir, onlarla oynama, bir meşguliyet haliydi. Monte edildiğinde ise bir hobi veya oyun enstalasyonunu andıran bir sunumları vardı. O sergiden sonra bu pratiğe devam ettim. Hikâyenin nasıl başladığına gelince; tam olarak nerede ve nasıl aklıma geldiğini hatırlamıyorum.

İstanbul'a yeni taşındığım bir dönemdi. Mersin'den getirdiğim ya da buradan aldığım, maddi veya antika değeri olmayan iki seramik ya da porselen figürüm vardı. Eve götürürken o kadar kötü paketlemişim ki kırık çıktılar. O dönem Nancy Atakan'a asistanlık yapıyordum. Onun bir vazosunu tamirden alacaktık. Beyoğlu'nda bir dükkâna birlikte girdik ve birkaç gün sonra gelip almamızı söylediler. Vazoyu almak için dükkâna tekrar gittiğimde, beklerken dükkân sahibine kendi figürlerimden bahsettim; nasıl tamir edilebileceklerini sordum. Kendisi, bu tür figürleri tamir etmeye değmeyeceğini, bu işlemin daha pahalı ve değerli objeler için yapıldığını söyledi. Ben de bunun üzerine kullandığı malzemeleri, yapıştırma tekniklerini sordum. Eve dönüp kendi figürlerimi tamir etmeye çalıştım, ancak aslında bunu yapmak istemiyordum. Aklımda, "Bu malzemeyi öğrenirsem, bu kırıklığı bir şeye dönüştürebilirim" düşüncesi

vardı, fakat neye dönüşeceğini bilmiyordum. Figürün kendisini tamir etme gibi bir niyetim veya arzum yoktu.

İşte o iki figürle bu süreç başladı. Hatta ilk yaptığım minik bir figür hala bende, evdedir. Sonra etrafta kırık parçalar aramaya başladım, “Buna bir el eklesem nasıl olur?” gibi düşüncelerle. Bitpazarlarından kırık parçalar toplamaya başladım. O dönem Çukurcuma’da oturuyordum, dolayısıyla etrafım eskiciler, ikinci el ve antikacılarla doluydu. Kırık bir porselen parçası zaten anında değerini yitirir. Tamir görmüş olsa bile, çok özel bir parça değilse anlamını yitirir. Saf güzellik ya da estetik obje olarak bakıyorsanız, kırılınca o iş biter ne güzel ne de estetik olur. Bu yüzden bu tür kırık parçaları bulmak nispeten daha kolaydı. İlk yıllarda sorduğumda herkeste bir el, kafa ya da vücut parçası bulunuyordu. Onları toplamaya başladım ve o günden beri, karşıma ilginç bir şey çıkarsa hala alıyorum, ancak artık özellikle aramıyorum. İş biraz değişti; artık sağlam objeler alıp onları kendim kırıyorum. Yaklaşık 15 yıl sonra, bazen o ilk başladığım zamanki heyecanı özlüyorum; o dönemki kırıklar kendini daha çok belli ediyordu. Şimdiki bazı parçalar neredeyse kusursuz gibi duruyor, ki bunu yapmamaya çalışıyorum; iki parçanın farkı görünsün istiyorum. Bir dönem gereksiz mükemmel, parçaları birbirini tam tutan ama bir anlam ifade etmeyen şeyler de yaptım. Kısacası, bu figürlerin çıkış noktası bu şekilde ve ara ara toplamaya devam ediyorum. Zamanla atölyede yüzlerce, belki binlerce değil ama yüzlerce, kullanmadığım figür, beden ya da kafa kutularda birikti. Bazen onlara uygun bir parça denk geliyor, bazen de yıllarca öylece duruyorlar. 15 senedir duran figür de var, hemen kullanılan da. Bu bir oyun olduğu için bitmiyor; ara ara geliyor, bazen sıkılıp bırakıyorsunuz, sonra tekrar aklınıza gelip dönüyorsunuz. Benim pratiğimde bu süreç böyle işliyor.

Ş: Bu oyunun, daha önce konuştuğumuz gibi, ciddiyeti kıran bir yanı var. İyi bir obje yaratma kaygısından ziyade daha yalın, içten; denklemlerle, deneyimlerle dönüşen bir üretim hali. Üretimin o yüce halini kıran bir tavır mı var acaba bu işlerde? Başlangıçta öyle olan ama tamamlandığında yine heykel gibi görünen işler. Ama ilk hali, o yalınlık; çocuk gibi deneme-yanılma, kırma, parçalama, tekrar birleştirme, gündelik olarak bulma ve dönüştürme...

V: Bu söylediğin çok geniş bir kapsamı işaret ediyor. Bunu sadece figürler özelinde değil, tüm sanat pratiğim için söyleyebilirim; yaklaşık 25 senedir bu şekilde çalışıyorum. Benim için yaratıcılığın kendime yakın hissettiğim tanımlarından biri, iki ilişkisiz nesneyi bir araya getirip ilişkilendirme becerisidir. Bu bende hep böyle oldu. Okulda ikinci sınıftan beri malzemeye karşı bir ilgim vardı; çok az resim yaptım. Malzeme ve kolaj daha heyecan verici geliyordu. Buradaki kolaj, sadece kâğıt üzerine kâğıt kesip yapıştırmaktan ziyade, bir şeyle bir şeyi bağlamak, yapıştırmak anlamında. Bu, iki kırık porselen de olabilir, bir teknenin üzerine ev dekoru yapıştırıp içinde bir hikâye çekmek de olabilir; bu da bir kolajdır. Bana sorarsan yaptığım filmler, yerleştirmeler, resimler de bu anlayışa yakındır. Kendi pratiğim hep iki ilişkisiz şeyi – bunlar nesne olmak zorunda değil, kavram da olabilir – bir araya getirip üçüncü bir imkân, başka bir söylem yaratmak üzerine kurulu. Kurmacadaki "kurma" eylemiyle yeni bir imkân yaratmak.

Hazır nesne veya buluntu nesne kullanımı bir yük getirir; bir hafıza, bir temsiliyetle gelirler. Yapacağım işe göre bu yükten kurtulmak isteyip istemediğime karar veririm. Aslında hazır nesne kullanımı da sıfırdan bir malzemeye başlamak gibidir; bir resme başlamak, paletini hazırlamak, heykele modelajla başlamak ya da taşın kabasını atmak gibi. Buluntu nesne de böyledir; neresini atacağım, neresini kullanacağım diye beklersiniz. Burada önemli olan, senin de değindiğin gibi, parçaların görünür olmasıdır; neyi ne kadar göstereceğim ise bana bağlıdır.

Ş: Peki oluşum aşamaları nasıl ilerliyor? Buluntu objelerin tarihi kullanılıyor mu, neye göre iptal ediliyor ya da kullanılmıyorsa neden kullanılmıyor?

V: Farklı işlerde farklı yaklaşımlar sergiliyorum. Örneğin, dini bir figürse ve ben o referansı vermek istemiyorsam, onun dini öğelerini – sembol, kostüm, makyaj vb. – kullanmıyorum. Bazen bir figürü çok beğeniyorum, ilginç buluyorum ama dini veya kültürel bir referansı varsa ve benim bunu kullanmam gereksiz bir anlam katacaksa, onu tercih etmiyorum. Figürlerde istediğim, kendi başına, sıfırdan hikayeleri olan varlıklar olmaları. Farklı geçmişlerden gelen 2, 3 veya 5 figür, başka bir formda bir araya gelip yeni bir hayata başlıyorlar. Eski hayatları, anıları – nesnenin kendi anısı değil de ona

yüklenen anlamlar – gitmiş oluyor. Atölyeye geldiklerinde bambaşka figürler olarak hayatlarına devam ediyorlar.

Ş: Yani bir nevi yeni boş bir tuval gibi mi oluyorlar?

V: Evet. Figür özelinde konuşursak, geçmişe ait olmasını istediğim tek şey şu: Örneğin, eli kırık bir balerin figürünün kafasını başka bir şey için kırmışım, bir şeyler yapıştırıp sökmüşüm. Bu figür bir şeye dönüşecek ve tek referansı yine bir balerin figürü olacak; altı balerin, üstü başka bir şey, eli farklı gibi.

Ş: Figürlerin veya objelerin, geldiklerinde çağrıştırdıkları ya da tamamlanmaya açık bıraktıkları yerler oluyor mu? Onların kattığı bir bilgi de oluyor mu?

V: Evet, artık geldiği evin, kişinin hafızasını o kadar taşıyor. Sadece fabrikadan çıktığı hali kırık, artık o halde değil; ama yine fabrikadan çıkmış gibi oluyor, fakat başka bir fabrikadan.

Ş: Yapım sürecindeki izleri özellikle görünür bırakmanızın sebebi nedir? Figür ile obje arasındaki fark sizin için ne ifade ediyor?

V: Bende de öyle görünüyor zaten; yapıştırma yerlerini saklamıyorum, görmüşsündür. Mükemmel bir şey yapmak isteseydim, porseleni mükemmel döktürür, çok güzel boyatırdım; al sana panda kafalı bir figür. Ama o bir obje olurdu, bir figür değil.

Ş: Üretimlerinizdeki yırtık, kırık ya da kusurlu görülebilecek unsurlar bilinçli tercihler gibi duruyor. Bunlar muhteşem ya da dört dörtlük olma zorunluluğunu – ki bu toplumsal ve kültürel olarak her konuda geçerli – kırıyor. Oyun belki burada da devreye giriyor; yaşamın, üretmenin ciddiyetini, dilin ya da üretimin problemli olabileceğini, ufak tefek ya da büyük hatalar olabileceğini kabul ediyor. Ama bu hatalar işin çeşitliliğine katkıda bulunabiliyor.

V: Tabii, zaten bu süreç bir hatayla başladı. Kendi figürlerimi tamir ederken tutturamayıp, “Dur, şunun kafasını şuna takayım... Aa, bu ne güzel oldu,” dememle ortaya çıktı.

Ş: Yeni bir cümle gibi.

V: Evet, başka bir olanak, başka bir olasılık belirdi oradan.

Ş: Bir yandan da şiirsel bir anlatım, bir hikâye anlatımı görüyorum; bir hikâye kitabı gibi. Kendi içlerinde çok iletişim halindeler ve tek bir hikâye anlatıyor gibiler; konu, görüntü veya oyun eyleminden dolayı olabilir...

V: Evet, öyle bir ortaklıkları var. Yan yana geldiklerinde “Bunlar niye yan yana duruyor?” demezsin.

Ş: Bu, tüm işleriniz için geçerli; video veya yerleştirmeler için de. Belki kolaj mantığında olduğu için...

V: Ama o ilişkiyi kuramayan da var. Çünkü medium olarak bakarsan, sulu boya da yapıyor, film de yapıyor, heykel de yapıyor; beş benzemez. "Ne yapıyorsun?" diye sorulabilir. Ama bana sorarsan, günün sonunda kolaj yapıyorum. Bunu filmle de, başka tekniklerle de yapıyorum ama benim kolajım, bildiğimiz kes-yapıştır tekniğinden daha katmanlı bir şey. Kes-yapıştır hadisesini de yapıyorum elbette. Benim pratiğimin temelinde kolaj var. O katmanlı olan şey, “kolaj” kelimesinin tam anlamını karşılamıyor olabilir, o yüzden biraz daha katmanlı bir durum söz konusu, ama temelde o var.

Ş: Bir obje üretirken -mış gibi yapma, rol yapma, oynama halini yukarıdan bakmadan, izleyiciyle eşit bir ortaklık kurarak, doğrudan konuşabilen işler gibi geliyor. Belki o hata payından, hatalı olma halinden, o yüce obje üretme kaygısının olmamasından kaynaklanan oyun hali mi izleyicileri işlere daha çok yaklaştırıyor? İzleyicinin rolü burada nasıl beliriyor, nasıl ilişki kuruyorlar?

V: İzleyicinin tepkisini onlara sormak lazım. Ama bu işler agresif değiller ne boyut ne de içerik olarak. Muhtemelen çok bilindik, kitsch, hepimizin aşına olduğu nesneler olmaları bir etken. Şöyle söyleyeyim; alt sınıftan üst sınıfa kadar herkesin evinde bulunabilen, tabii ki aynı nesneler değil ama farklı markalar, farklı şeyler de olsa, bir porselen obje bulunur. Burjuva evinde de üst sınıf birinin evinde de orta sınıf birinin evinde de alt sınıf birinin evinde de alçı bir heykel, dekoratif, kitsch bir nesne illaki olur; televizyonun üstünde, büfede, kitaplıkta, pencere önünde... Bu yüzden bir ortaklıkları var tabii; gören herkes bir şekilde ilişki kuruyor. "Bizde de vardı," diyor. Sendeki figür Paris'ten alınmış 10 bin Euro'luk bir parça olabilir, diğerindeki Çin malı 3 liralık bir biblo olabilir ama ikisinde de figür var.

Ş: Şunu da merak ediyorum: Bir tarafta "Home Sweet Home" işinizde olduğu gibi, göç, aidiyet gibi toplumsal kavramlara alan açılırken; biblolar ya da figürler daha naif, hatta kırılğan bir dünyaya ait görünüyor. Bu iki yönü kavramsal olarak birbirinden ayırıyor musunuz?

V: O bahsettiğin, mesele veya konuyla ilgili. Figürlerde olan şey sadece figürlere özgü. Onun dışında ürettiğim işlerde illa figüratif olmak gibi bir kaygım yok. Sanatçı olarak çoğunlukla figür üretiyor gibi görünebilirim bu biblolardan dolayı, ama konuya göre bu değişiyor. Bazen daha sert işlerim de var; örneğin "Home Sweet Home" göç meselesi, cinsiyet, yerinden edilme meseleleri üzerineyken, diğer tarafta soykırımlar üzerine başka video işlerim var. OHAL üzerine yaptığım bir mektup işi, pandemi üzerine yaptığım bir film var; bunlar bambaşka şeyler. Konular biraz benim... Hem toplumu ilgilendiren, toplumsal hafızaya bakan, durumları belgeleyen ama bunu kurmaca yardımıyla yapan işler – belgesel gibi değil de daha kurmaca işler. "Home Sweet Home" da aslında yerinden edilme meselesi üzerine kurmaca bir belgedir.

Ş: Kurmacadan dolayı da galiba ironik işler bunlar. Orada da belki oyun böyle devreye giriyor; doğrudan, net bir katılık değil de yine yumuşatılmış bir geçiş var. O ironi ve şiirsellik o işlerde de kendini gösteriyor.

V: Evet. Ama oyun meselesi geniş ve önemli bir konu. Bende oyun var ama olmayan sanatçı arkadaşlarım da var; çocukluğunda hiç oynamamış, hiç sokağa çıkmamış, terlikten araba yapmamış, taştan bir şeyler devşirmemiş olanlar. Ben biraz öyle büyüdüm; bir şeyi bir şeye çevirme, hayal gücüyle aynı terliği beş farklı oyunda prop olarak kullanma – kamyon da olur, ev de olur, garaj da. Bu biraz hayal gücüne bağlı. Bende bu var. Oyun, benim genel pratiğime yayılan bir şey, tek tek işlere sirayet eden bir durum değil. Şimdi kendi çocuğumla da oynuyorum, onun oyun kurma biçimini düşünüyorum. Ben kendi o yaşlarımdaki halimi hatırlamıyorum. Belki 6-7 yaşına geldiğinde karşılaştırma yapabileceğim. Şimdi 3 yaşında olduğu için onun oyunlarına, nasıl kurduğuna bakıyorum. Oyun, bilime de sanata da sızabilen bir şeydir; meraka, heyecana, arzuya dönüşebilir. İnsanın gelişimi biraz öyle başlar; ince motor, kaba motor becerileri oyunla gelişir.

Bu yüzden işlerde oyun meselesi var ama her şeyi oyun üzerine oturtmuyorum. Figürler biraz öyle, nitekim "Oyun" isimli sergide de sergilendiler ve bir itirazım olmadı. Emre de bunların bir oyun olduğunu biliyordu. Belki kâğıt üzerine kolajlar da biraz öyle; "Bunu buraya mı koysam, şunu şuraya mı?" gibi bir oyun. Arter'deki keçe figürler de benzer şekilde. Ama "Home Sweet Home" bambaşka bir şey. Onun ironisi, benim genel sanat pratiğimi, çocukluğumu kapsayan bir durumdan geliyor olabilir. O ironi hep bir yerlerde var ama kolaj, oyundan ziyade bütün işlerimde daha belirgin. İki şeyi birbirine yapıştırma meselesi "Home Sweet Home"da da vardı. Başta kafamda bir heykeldi, sonra "Neden bu heykeli Boğaz'da gezdirmeyeyim?" diye düşündüm.

Ş: "Home Sweet Home" çalışmanızın ortaya çıkış süreci oldukça katmanlı ve zamanla şekillenen bir yapıya sahip görünüyor. Bu işin fikir aşamasından üretim sürecine uzanan yolculuğu nasıl gelişti?

V: Evet, yaklaşık bir sene sürdü ama bu, yapım süreci değil, gerçekleştirme süreciydi; para bulması beş sene kadar sürdü. Fikirler geliyor tabii, defterler, bilgisayarlar projelerle dolu ama bunların gerçekleşmesi için kaynak bekliyorsunuz. "Home Sweet Home" da biraz öyleydi; duruyordu. Anne Greengrass atölyeye

geldiğinde, fougamda Photoshop'ta yaptığım bir balıkçı teknisinin üzerine bir gecekondun yerleştirdiğim bir desen asılıydı. Üzerine düşünüyüm diye çalışma masamın karşısına asmıştım. Sonra ona bir hikâye yazarım, Boğaz'da izinleri alıp bir gün çekim yaparım hem kendim için hem de göremeyenler için videosunu farklı açılardan kaydedirim diye düşündüm. Sonra evin içinde biri yaşasa, aşağıda başka biri olsa derken filme evrildi; bir kadın teknede, bir erkek evde yaşıyor gibi.

Küratörler geldiğinde işlere baktık. Panodaki o deseni sordular. “Onu bir türlü bitiremedim, yapamadım. Bir film fikri,” dedim. Nasıl bir film fikri olduğunu sorduklarında, kafamda net bir dosya olmadığını, sadece o eskizin olduğunu söyledim: Bir erkek evde, bir kadın teknede, paralel kurguyla ilerliyor ve sonunda komşu olduklarını anlıyoruz. Sevgili mi, arkadaş mı, kardeş mi olduklarını merak ediyoruz ama aslında sadece komşular. Onlar da bienalin kavramsal çerçevesini bilip bilmediğimi sordular. Bilmediğimi söyleyince, temanın “İyi Bir Komşu” olduğunu söylediler. Daha önce film yapıp yapmadığımı sordular. Kendi girişimlerim dışında profesyonel bir set kurmadığımı söyledim. “Öyle bir şey yapar mısınız?” dediler, “Yaparım,” dedim ve öyle başladık. Sonra bir sene yapımcı bulma, ekip kurma, bütçe hesaplama süreci oldu ve iş ortaya çıktı.

Ş: Kurguyu bir oyun alanı olarak tanımlamanız dikkat çekici. Aslında bu yaklaşım, kolaj pratiğinizde de görülen parçaları bir araya getirme, yeniden kurgulama mantığıyla örtüşüyor. Atölyedeki bireysel kolaj süreciyle filmdeki kurgu arasında nasıl bir ilişki kuruyorsunuz? Bu iki alan arasında sizin için nasıl bir yaratıcı geçiş yaşanıyor?

V: Evet, ama işin kendisi, yani film işi öyle anlık gelişmedi. Film bir sette, bir de kurguda çekilir derler ya, o klişe doğru. Kurguda elinizdeki malzemeye çalışırsınız. Bizim Boğaz'daki çekimimiz çok kısaydı, bir günde her bir sekans için on dakika Boğaz'da çekim yaptık. İstanbul olduğu anlaşılmasın diye Boğaz'ın girişinde, 3. Köprü civarında, neredeyse Karadeniz'de çektik. Çekimi yapıp geri dönüyorduk, sonra aynı yerden aynı hızla tekrar geçiyorduk, çünkü devamlılık önemliydi. Atölyedeki gibi kafanızdaki her şeyi yapamıyorsunuz çünkü 30-40 kişinin organize çalışması gerekiyor. Benim atölyedeki dinamiğim bambaşka; kendi kendime “onu ona yapıştırayım, biraz

düşüneyim, tekrar yapayım” diyebiliyorum ama setlerde bu olmuyor. Sonra alışıyorsunuz, onların bambaşka bir dinamiği var. Kurgu benim için daha kişisel bir süreç. O yüzden setlerde kafamdaki çekimleri hızlıca aldırıp, bir an önce kurguya girmek istiyorum. Görüntü yönetmenimle beş iştir çalışıyoruz, o da niye uzun uzun çektirmediğime kızıyor. Bana bir tane bile olsa yeter, kurguda çözerim onu. Kurgular uzuyor; orada baştan yeni bir şey yapmaya çalışıyoruz. Orası da bir oyun alanı, çünkü malzeme var ve neyi neyin arkasına koyacağınız, nasıl bağlayacağınız bütün anlatıyı değiştiriyor. Bir sürü olasılık içinden seçim yapmak iyi oluyor.

Ş: İşlerinizin çok katmanlı, sürekli yeniden şekillenen bir deney alanı olduğunu, planlı görünse de esnek ve dinamik bir süreç olduğunu söyleyebiliriz. Hem figürlerinizde hem de film çalışmalarınızda devam eden bu ‘oyun hali’ üretim pratiğinizi nasıl besliyor? Bu oyun ve dönüşüm süreci sizin için ne ifade ediyor?

V: İşler iç içe de giriyorlar. Özellikle filmlerde ve sergilerde. Figürlerim genelde sahnelerde belirli belirsiz yerlerde görünür, bazen kendi başına bir yakın çekimle onu çekeriz. Bazen de benden bir figür ya da başka bir kolajın parçası aralara sıkıştırılır. Yani birbirinden farklı şeyler çıkabiliyor. Pratiğim biraz şöyle işliyor: Önce ne anlatacağıma, derdimin ne olduğuna bakıyorum. Derdim yerinden edilme ise, bunu nasıl anlatabilirim? 2000 sonrası savaşlar, Akdeniz göçleri, şişme bot, can yeleği, termal battaniye gibi klişelere düşmeden, o göç pornografisine girmeden bu meseleyi nasıl anlatırım? Yine tekne olsun ama üzerine bir ev koyarak, yüzen bir ev gibi.

Ş: “En İyi Dileklerimle” projeniz ve bu süreçte Elif Kamışlı ile yaptığınız konuşmalarda “ajite etmeden anlatmak” ifadesini kullanmıştınız. Göç, aidiyet gibi toplumsal ve hassas konuları bu yaklaşım çerçevesinde nasıl ele alıyorsunuz?

V: Her işimde bu geçerli; arabeskleştirmeden anlatmak. Gerekiyorsa buna karşı değilim ama meseleyi arabeskleştirmeden, dalga geçmiyorsan o yola girmeye gerek yok. Çünkü o çok kolay bir yol ve kolay karşılık alırsın ama yeni bir şey söylemiş olmazsın, sadece bir şeyi yeniden üretmiş olursun.

Ş: Eylem olarak da ince bir ipte yürümek gibi, bir denge oyunu.

V: OHAL üzerine yaptığım "En İyi Dileklerle" filminde de öyleydi. Bütün işlerimdeki derdim, bir olayın, durumun – bu toplumsal da olabilir, kişisel de olabilir ama çok kişisel şeylerle uğraşmıyorum, çünkü benim kendi meselelerim izleyiciyi ne kadar ilgilendirir? O tür işleri de pek sevmiyorum. Daha ziyade kişisel ama beni de bir yerden yakalayan işlerin duygusunu nasıl aktarabilirim? Lafını, verisini değil de duygusunu; öfkeyse öfke, şaşkınlıksa şaşkınlık, gülümsemeyse gülümseme. Bütün işlerde derdim genelde o duygunun geçip geçmediğidir. Figürde de aynı şekilde; istediğim duygu – dramatik, lirik, coşkulu vb. – geçiyor mu? Tamamsa olmuştur. Filmler de öyle. Duyguyla da uğraştığım için o tür kolaycılıklardan kaçıyorum. Mesele bazen göç, bazen OHAL, bazen kitsch'in kendisi, bazen arabesk olabiliyor ama asıl olan o duyguyu izleyiciye geçirip ona yaklaşmak. Benim hissettiğimi izleyici de hissediyor mu, ona ne kadar yaklaşabiliyorum, biraz ona bakmak.

Ş: Aidiyetsizlik, yani bir yere ait olmama hali, mikroütopya kavramıyla kesiştiğinde çok düşündürücü bir alan açıyor. Siz ise bu duyguyu, sürekli hareket eden bir geminin üstünde duran bir ev imgesiyle ifade etmişsiniz. Bu imgenin arkasında, mekansal kimlik ve aidiyet kavramlarını nasıl kurguladığınızı merak ediyorum. Özellikle mekânın, zamanın ve dilin belirsizliği üzerine kurulu bu anlatım, izleyicide nasıl bir duygu ya da düşünce uyandırmayı hedefliyor?

V: Şundan dolayı vardı: Burada sınıfsal bir durum var ama zaman yok, dil yok. Bu kadınlar ne konuşuyor, hangi dili konuşuyor, nereden gelip nereye gidiyorlar? Biz İstanbul'da olduğu için biliyoruz. Bu iş Çin'de de gösteriliyor. Kız Kulesi olsa iş değişir, İstanbul olurdu. Ama daha kuzeyde çekince, sadece İstanbul'dakiler Boğaz'ın 3. Köprüsü civarında çekildiğini anlayabilir. Nereden gelip nereye gittiği, varış noktası bilinmiyor. Hangi gün, hangi yer, o da yok. Elimizde hiçbir veri yok; iki kadın sürüklenip gidiyor.

Ş: Bunu evle ima etmek; ait olduğunu düşündüğün bir yeri alıp taşıyıp hiçbir yere ait olmadan, devamlı hareket halinde, bir yere varıp varmayacağını bilmeden, kimliklerden, ülkelerden, her türlü kavramdan kopuk bir kaybolma hali gibi. Ama bir

yandan da planlı bir gidiş gibi. Orada kadın ya da erkek betimlemeye bile gerek yok; herhangi bir canlının, her şeyden kopuk, yüklenmelerden kopuk hareket halinde gidişi...

V: Çünkü teknenin üzerinde ev var; bu, bir yere gitmediklerini, burada yaşadıklarını gösteriyor. Geliş-varış noktası zaten orası, tekne. Bir ev kurulmuş.

Ş: Tekne fikrinin ortaya çıkış sürecinden bahsedebilir misiniz? Hareketi ve aidiyetsizliği vurgulamak için mi böyle bir imgeyi tercih ettiniz? Ayrıca, tekne ile evin bu birleşimi anlatımınızda ne gibi anlamlar taşıyor?

V: O ev imgesi önemli. Onu bir koyunca artık başka bir şey oluyor, tekne olmuyor. Orada bir imge var. Yüzen ev de olabilirdi, o zaman hiç tekne olmazdı, evin kendisi denizde yüzerdi. Sinema tarihinde de mimarların denemelerinde de yüzen evler var ama onlar başka dertlerle ilgili. Benim anlatım da biraz onu istiyordu hem tekne koydum hem ev koydum, ikisini birleştirip kendi pratiğime yaklaştırdım.

Ş: Bu işlerde güçlü bir bütünlük ve kurmaca anlatım olduğunu düşünüyorum; adeta bir kitaba ya da filme dönüşebilecek hikayeler barındırıyorlar. İzleyiciyle kurulan iletişim ve kendi ilişki kurma süreciniz üzerine düşündüğünüzde, bu işler nasıl bir deneyim sunuyor? Bütün kimliklerden ve bağlamlardan koparak, doğrudan işe dahil olmak nasıl bir his yaratıyor?

V: Dediğim gibi, benden çıkıyor çünkü bir tutarlılığı var. Bir meseleye bakıyorum: süzülme, göç etme, yersiz yurtsuzlaşma... Bunu neyle anlatabilirim? Tekneyle, evle, denizle... Heykel yapabilirim ama derdini tam söyleyemez. Ya da İstanbul Boğazı, "Sevgili İstanbul" heykeli... Derdim, kentin kamusalılığı meselesiydi. Boğaz'a erişimim %12, gerisi özel. Bir kuru yük gemisinin ne kadarını görebiliyorum meselesinden başlayıp, "O zaman Boğaz şeklinde bir gemi yapayım, bütün o toprağı alıp götüreyim" gibi bir düşünceyle heykel yapmaya yöneldim. Anlatacağım mesele, kendi disipliniyle beraber geliyor; bu kolaj oluyor, resim oluyor, heykel, yerleştirme, video, belki tiyatro oluyor. Meseleler birbirine geçirgen, yakın; işler de süreçleri de aşağı yukarı aynı. Kolaj yapmayla film yapma sürecim benzer olduğu için bir

ortaklıkları var. Disiplinlerin farklı olması, sadece anlattığı konuların neyi gerektirdiğine göre seçiliyor.

Ş: Son işlerinize baktığımızda, özellikle cam sanatçısı Felekşan Onar ile yaptığınız işbirliği dikkat çekiyor. Bu işbirliği nasıl başladı ve figürlerinizi camla buluşturma fikri nereden doğdu?

V: Evet, Çağdaş cam sanatçısı Felekşan ile bir işbirliği yaptık. Bu figürlerden kalan yüzlerce beden vardı bende ve artık bir şeye dönüşmüyorlardı, yıllardır duruyorlardı. “Bunlardan bir şey yapmak istiyorum ama ne yapmak istediğimi bilmiyorum. Figürler gibi yeniden bir iş yapmak istemiyorum, bu halleriyle kullanmak istiyorum,” dedim. Yani kırık halleriyle. Her birini yan yana dizdiğim bir yerleştirme vardı kafamda; yüzlerce kafası, kolu olmayan, çeşitli boyutlarda porselen figürler... Küçükten büyüğe ya da hareketlerine göre dizince etkili duruyor ama sadece etkili; bir mağaza vitrini gibi... O kalan figürleri hem o kadar anlamlandırmak istemiyorum hem de bir "iade-i itibar" gibi bir şey yapmak... Seramik üzerine plastik parçalar denedim, olmadı, çok ucuz kaldı. Bir iki senedir ara ara deniyordum. Sonra bir gün aklıma cam geldi. Ama bir cam ocağında yaptırmak değil de bir sanatçıya teslim edeyim bunları, o tamamlasın istedim. Felek Şan'ı aradım, fikrimi anlattım. O da “Senin istediğin formları yaparım,” dedi. Ben de “Bu benim işim değil, beraber bir şey yapalım mı? Sen tamamlar mısın?” dedim. Kabul etti, figürlere baktık. Ona beş tane seçtim, denemeler yaptı ve heyecanlanınca sergilemeye karar verdik. Cam ve seramik işbirliği böyle başladı; ikimizin, Felek Şan'la benim işim olarak.

Ş: Zaman ayırıp çalışmalarını ve düşüncelerini paylaştığın için çok teşekkür ederim. Gerçekten çok keyifli ve ilham verici bir sohbet oldu.

V: Benim için de öyle. Çok memnun oldum.

Şeyma İnci'nin Çalışmaları



“Evim Güzel Evim” ,Enstalasyon, Değişken Boyutlar, Hazır nesne, El Yapımı nesne ve Kağıt Üzerine Mürekkep, 2018, Mustafa Taviloğlu Koleksiyonunda yer almaktadır

Bir "ev" imgesi ve atmosferi üzerinden tasarlanan, kişisel «Evim Güzel Evim», Enstalasyon, Değişken Boyutlar bir oda detayı aracılığıyla öznel-kamusal karşıtlığı ile birlikte bu ilişkinin neticesinde ortaya çıkan yeni mekansal sınırlar tartışılmaktadır. Kamusal olanın öznele uzanan temasları doğrultusunda değişen kişisel mahremiyet ve sınır algısının bireyi bir karşı duruş haline sokarak, onun alternatif bir düzen arzusu ile yeni mekan stratejilerini ifadesine zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda "ev" mefhumu gerek öznel olanın tasviri, gerekse bulunduğu dönemin ve koşulların tanımlanabilmesi noktasında bir nevi nesne işlevi görerek kilit bir rol üstlenmektedir. Günümüzde öznel-kamusal ikileminin yarattığı görünmez sınırlar, gelişen olanaklar doğrultusunda daha fazla silikleşerek yok olmaya başlamaktadır. Öyle ki kişinin mahrem bir temsili olarak

tanımlanabilecek pencere, kapı ve duvar gibi fiziksel birer taşıyıcı olan unsurlar, bağlamından kopartılarak daha fazla şeffaf hale dönüştürülmektedir. Tüm bunlar neticesinde ise mahrem maskesi altında gizlenmiş yeni bir kamusal birey tasviri mekansal sınırlar içerisinde kişisel olanı yitirmeye başlamaktadır. Birey adına adeta bir savunma kalkanı olan ev ise; kamusal alan içerisindeki tüm tehlikelerden, karmaşık ahlak ve düzen algısından kaçış yolu ve sığınak rolünden çıkmaktadır.

Detaylar









“Oyun ve Gerçeklik”, 2016, Yerleştirme(Kutu içerisine karışık teknik), 105x110 cm, “Game and Reality” 2016, Installation, 105x110 cm, Siemens Sanat Sınırlar Yörüngeler 18 Başarı Ödülü

Bir oyun alanının oluşturulduğu bu mini mekanlarda, “eylemin” eğlence kavramının yanısıra takındığı tekinsiz hal de deşifre edilmek istenmektedir. Zira bu ikircikli durumu oluşturan nokta; çocuk olmanın masumiyetinden sıyrılmış anılar bütünüünün geri dönerek, yetişkinin kültürel / toplumsal benlik kodlamalarını belirliyor olmasıdır. Kurgulanmış bu makro mekanlardaki eğlence ise, hatırlama eyleminin lirikliğinde durmaktadır. Fakat yine tehlikeli olan ise, oyunun gerçeklikle buluştuğu an donarak; türevlerini yaşama yeniden üretebiliyor olmasında yatmaktadır.

Detaylar





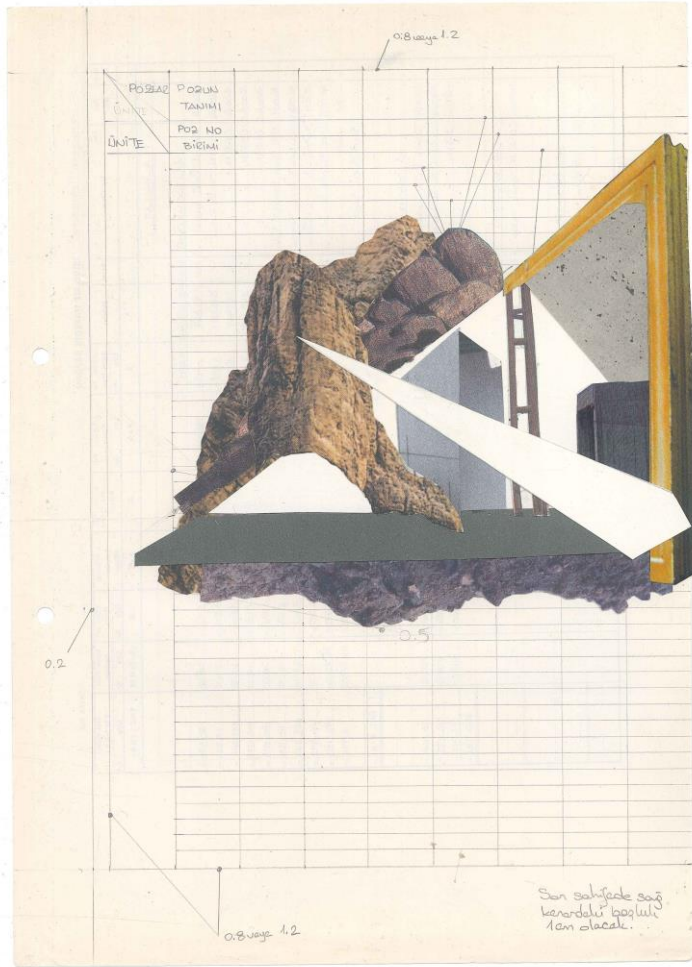


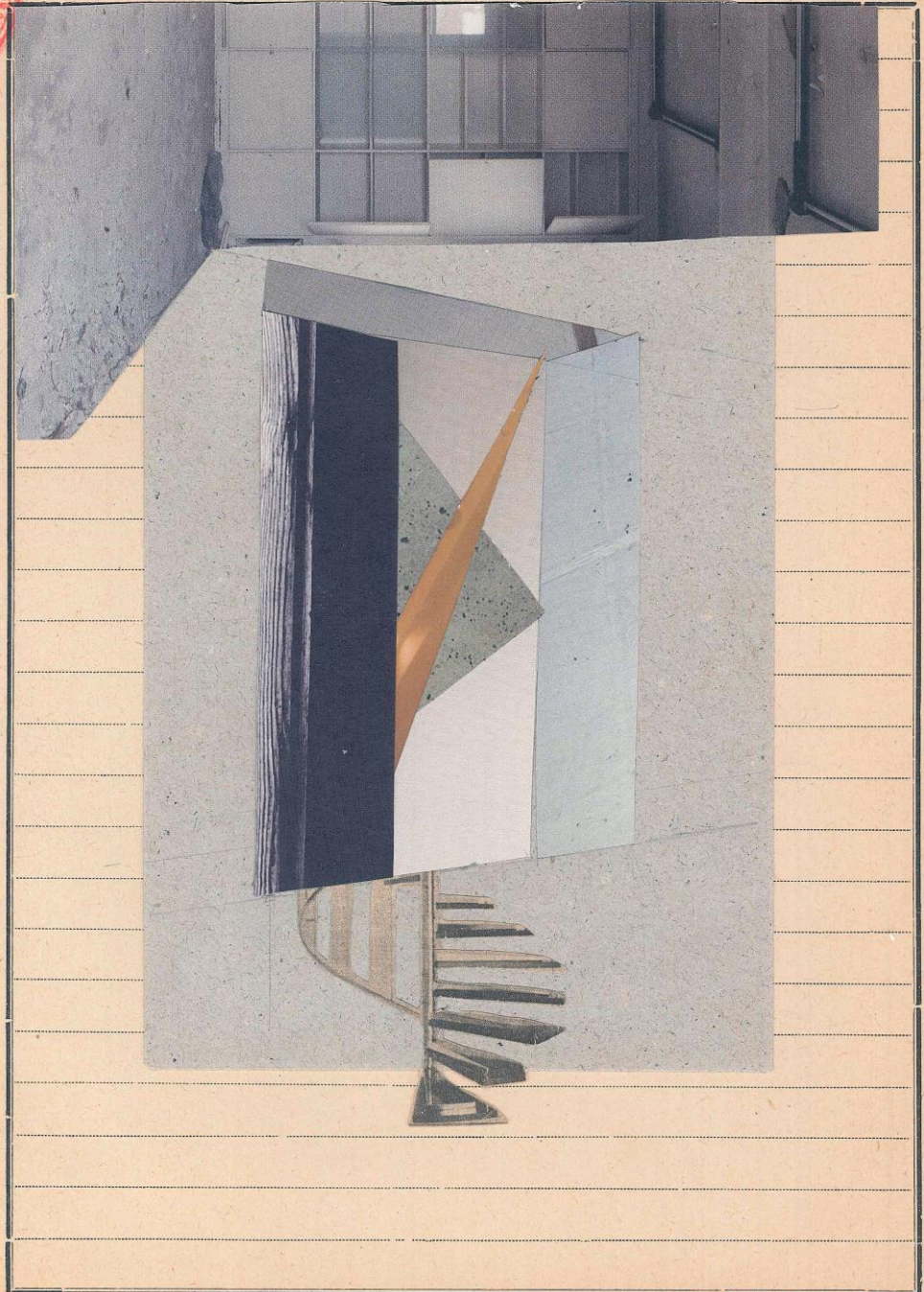
Eşikler, Kağıt üzerine kolaj ve karışık teknik, Genellikle ortalama 21x30 cm olmakla beraber değişken boyulatlarda, 2018- halen devam ediyor

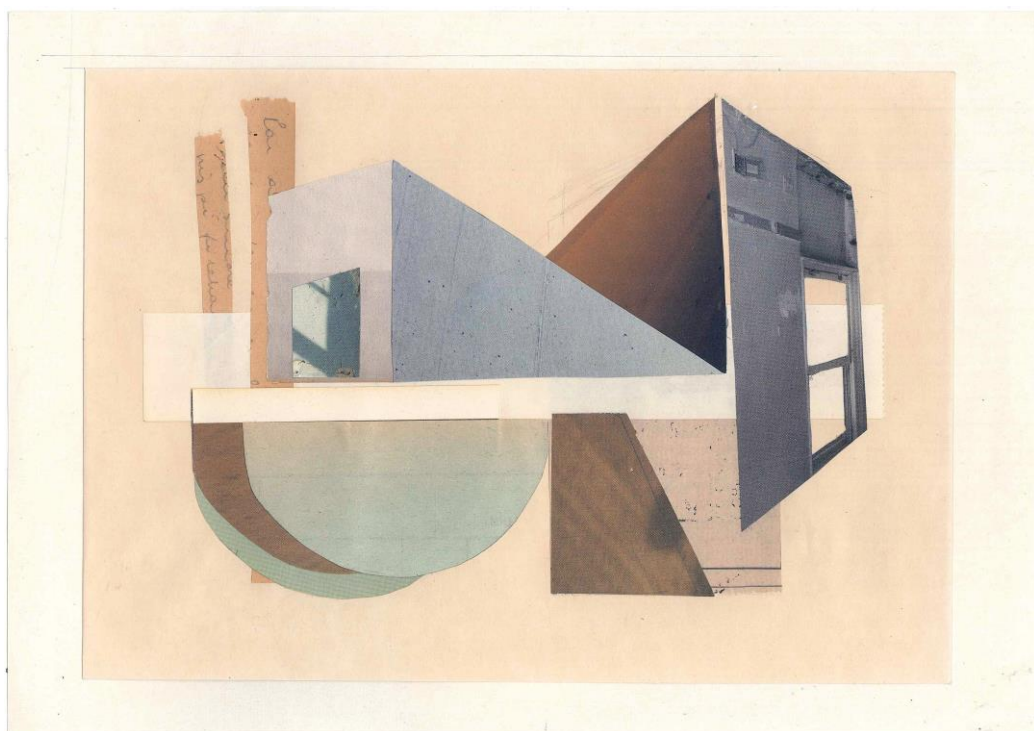
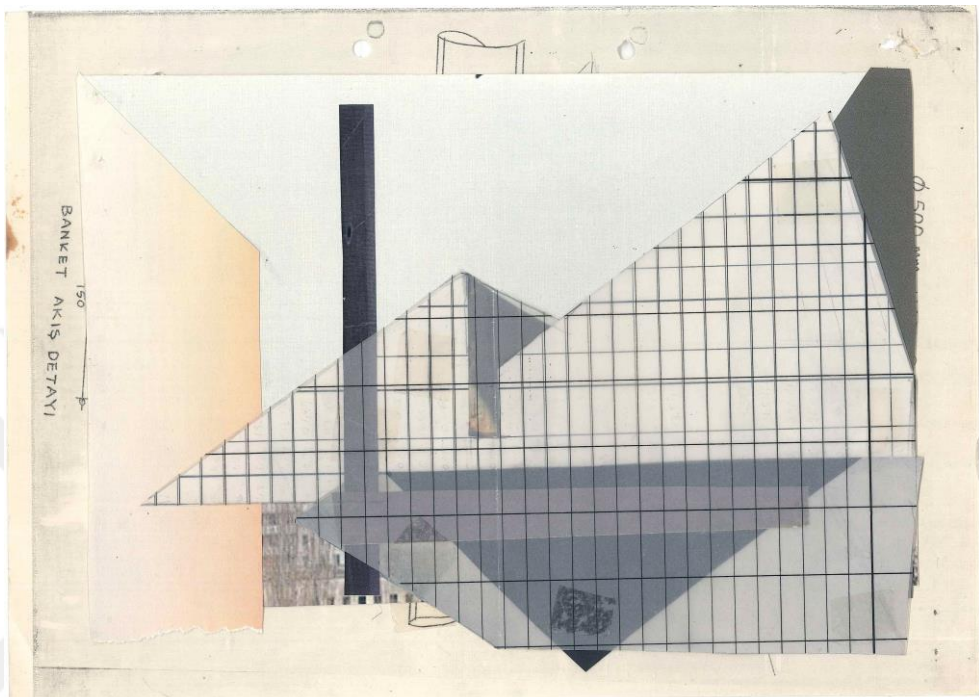
Geçiş mekânları gündelik hayatın tam da içerisinde duran, çeşitli noktaları merkezileştirerek tanımlayan ve kişiye zaman-mekâna dair okumalar yapılabilme olanağı sağlayan mekânımsı bölgelerdir. Öyle ki yine mekânsal bağlamda, bulunduğu yeri iç-dış olarak bölen ve mimari uzuvlar olarak öngörülen kapı, pencere gibi eşikler aslen mekânın somut birer gözleri olarak konumlanmış geçiş mekânlarıdır. Kişinin mahremiyetine, yani yaşamın öznel olan diyaloguna bireysel bir biçimde yaklaşarak, mekânı sınırlandırır, ayırır ve böler.

Peki, bu tür geçiş mekânlarının görevi ayırmak ve bölmek midir, yoksa bilakis parçaları bütünleştirerek sınırların ortadan kalkmasını sağlamak mıdır? Birey günlük hayatta bu tür eşikleri bir birleştirici unsur olarak mı kullanır veya tam tersine kendi sınırlarını daha da fazla keskin kılmak, belirginleştirmek adına mı?









ÖZGEÇMİŞ

Şeyma İnci'nin sanatsal pratiği, mekâna dair geçiş anlarını, sınır durumlarını ve bu sınırlarda oluşan potansiyel deneyim alanlarını araştırmaya odaklanır. Kamusal ve özel alanlar arasındaki geçiş mekânları — balkon, merdiven, kapı ve pencere gibi eşikler — üretimlerinde yalnızca mimari unsurlar olarak değil, aynı zamanda varoluşsal ve düşünsel geçiş alanları olarak ele alınır. Bu tür mekânsal aralıklar, aidiyet, kimlik ve yer kavramlarının muğlaklaştığı, sabitlenmemiş oyun alanları olarak deneyimlenir. Bununla beraber çalışmalarında ev kavramı da benzer bir şekilde çok katmanlı bir biçimde işlenir; yalnızca fiziksel bir yapı olarak değil, mahremiyetin, belleğin ve toplumsal kodların iç içe geçtiği bir temsil alanı olarak yorumlanır. Sanatçı, ev içi nesneleri, belgeleri ve gündelik objeleri yeniden işleyerek, mekânsal belleği sorgulayan ve yeniden kuran müdahalelerde bulunur. Bu bağlamda oyun, İnci'nin üretiminde merkezi bir stratejiye dönüşür hem yapısal hem kavramsal anlamda bozma, dönüştürme ve alternatif kurgular yaratma aracı olarak kullanılır.

Şeyma İnci lisans eğitimini 2014 yılında ve yüksek lisans eğitimini 2019 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünde tamamlamıştır. Halen aynı bölümde Sanatta Yeterlik eğitimine devam etmektedir. Katıldığı yakın tarihli sergiler içerisinde ise; “Bir Koleksiyoner Hikayesi: Taviloğlu Koleksiyonu”, Tarihi Likör Fabrikası, 2024; “Zamansız Yolculuk” Sergisi, Yapı Kredi Bomontiada Gallery, 2022; “Baselected,” Beyoğlu CERCLE D'ORIENT, 2022; “Sanatçıdan Sanatçıya II”, Büyükdere35, 2020; Base İstanbul 2019, Akaretler Sıraevler, 2019; Siemens Sanat, “Sınırlar Yörüngeler” 18 (Başarı Ödülü), Depo, 2016 yer almaktadır. Ayrıca sanatçılık kariyerinin yanı sıra yayın ve yazılar üreten sanatçı çalışmalarına İzmir'deki atölyesinde devam etmektedir.