



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Heykel Anasanat Dalı

SANATTA OYUNSALLIK VE KURGU

Aysel ALVER

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

SANATTA OYUNSALLIK VE KURGU

Aysel ALVER

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020

SANATTA OYUNSALLIK VE KURGU

Danışman: Prof. Turhan ÇETİN

Yazar: Aysel ALVER

ÖZ

“Sanatta Oyunsallık ve Kurgu” başlıklı bu sanat çalışması raporunda yaratıcı edimseliğin içerisinde barındırdığı oyunsal yönelim, temel bazı kavramlar üzerinden tartışılmaktadır. Bu bağlamda birinci bölümde oyunsal yönelimin nasıl bir davranışsal yapıya sahip olduğu fenomenolojik olarak kısaca ele alınmakta ve tarihsel anlamda bir değerlendirmeye yer verilmektedir. Ayrıca, oyunun doğada ve beşeri alanda nasıl bir varlık biçimine karşılık geldiği ve bu çalışmanın bağlamını oluşturan oyun türünün hangisi olduğu da bu bölümde açıklanmaktadır.

İkinci bölümde ise 20. yüzyılın ortalarında geliştirilen oyun kuramı, anlatı yapıları, dil ve göstergebilim alanında yürütülen tartışmalar kapsamında tartışılmakta ve sanat alanında nasıl bir yankıya dönüştüğü bu dönemde ortaya konan sanat hareketleri üzerinden açıklanmaktadır. Bu bölümde sanatta oyunsal dil, fotomontaj, kolaj ve assemblaj tekniğiyle gerçekleştirilmiş çalışmalardan örneklerle açıklanmaktadır.

Üçüncü bölümde *oyun oynayan sanatçının* bilişsel süreçlerinin, *imgelem* ve *düşlem* gücü üzerindeki etkisi ve bu zihinsel süreçler sanatçının üretimleri üzerinden örneklendirilerek açıklanmaktadır. Bu bölümde ele alınan kimi sanat uygulamalarıyla çalışmanın kapsamı derinleştirilmekte ve poetik hayale ait ifade biçimleri oyun kavramı üzerinden tartışılmaktadır. Öte yandan sanatta oyunsal bir kurguya dayalı mekânsal bağlam, düşsel alan tanımının ortaya çıkışıyla tarihsel olarak ele alınmaktadır. Bu süreç, *sahne* kavramı etrafında ilişkisel estetik anlayışıyla ilişkilendirilerek açıklanmaktadır. Ayrıca *teatrallik*, *drama*, *temsil*, *düşsel gerçeklik*, *kurgu*, *manipülasyon*, *metafor* ve *serbest montaj* gibi oyunsal olana özgü kimi kavramlar sanat alanından örneklerle tartışılmaktadır.

Anahtar sözcükler: Sanat, oyun, oyunsallık, teatrallik, temsil, gerçeklik, algısal mekan, kolaj, montaj.

PLAYFULNESS AND FICTION IN ART

Supervisor: Prof. Turhan ÇETİN

Author: Aysel ALVER

ABSTRACT

In this art work report titled as “Playfulness and Fiction in Art”, the playful orientation which is accommodated in creative performance is discussed on the basis of certain fundamental concepts. In this respect, in the first part, what type of a behavioral structure the playful orientation phenomenologically has is briefly addressed, and a historical evaluation is presented. Moreover, what sort of an existential form the play corresponds to in nature and civic area and what the play type forming the context of this study are described in this part.

In the second part, play theory which was developed in the mid-20th century is evaluated in the framework of narrative forms and discussions on language and semiotics, and how the play theory has echoes in the area of art is revealed through art movements coming into existence in this period. In this part, playful language in art is unveiled through samples of studies performed with photomontage, collage and assemblage techniques.

In the third part, the effect of cognitive processes of *the artist playing the play* on *fantasy* and *fictional power* and these mental processes are explained via samples of artist’s productions. Through certain art practices which are addressed in this part, coverage of the study is deepened, and expression forms appertaining to poetical fiction are discussed on the basis of the concept of play. Furthermore, the spatial context based on playful fiction in art is addressed historically with the emergence of the definition of fictional area. This process is explained around the concept of ‘stage’ in connection with relational aesthetic understanding. Besides, certain concepts peculiar to playfulness such as *theatricality*, *drama*, *stage play*, *imaginary reality*, *fiction*, *manipulation*, *metaphor* and *free montage* are discussed through samples from the area of art.

Keywords: Art, game, playfulness, theatricality, stage play, reality, perceptual space, collage, montage.

TEŐEKKÖRLER

tüm oyun arkadaşlarıma...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ	xii
1. BÖLÜM: YARATICI AKLIN OYUNU: POETİK İMGELEM.....	1
1.1. Oyun'a Başlarken.....	3
1.1.1. Oyun, Oyunsallık, ve İmgelem Üzerine.....	7
1.1.2. Oyunsal Kurguda Gerçek ve Gerçekdışı Kipler Arası Montaj...13	
2. BÖLÜM: SANATTA ANLATININ DİLSELLİĞİ VE DİLİN OYUNSALLIĞI: GÖSTERGELER ARASI ÖZGÜR MONTAJ.....	28
2.1. Özgür Montaj ve Oyunsallık (Fotomontaj, Kolaj, Asamblaj)	37
3. BÖLÜM: OYUN OYNAYAN SANATÇININ POETİK HAYALI.....	54
3.1. Oyunsallık ve Algısal Mekânın Üretimi	72
3.2. Kurgusal Mekân, Teatrallik ve Heterotopik Mekân Deneyimleri.....	77
3.3. Uygulama Projesi: Poetik Bir Oyun Planı Olarak "Kaygı Odası"	105
SONUÇ	110
KAYNAKLAR.....	112
ETİK BEYANI.	116
ORİJİNALLİK RAPORU.....	117
ORIGINALITY REPORT.....	118
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	119

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1: Paul Klee, El Kuklaları / Hand Puppets. 1916-25. bit.ly/33TckSL.....5

Görsel 2: Paul Klee. El Kuklaları / Hand Puppets. 1916-25. bit.ly/33TckSL.....5

Görsel 3: Mısırda bulunan Roma Dönemine ait bez bebek. (Keten kumaş içerisine paçavra ve papirüs doldurularak yapılmış bebeğin yüz detayları ise boyalı yün kumaş ile verilmiş, British Museum, Londra) (Çakır, 2018, s. 68).....25

Görsel 4: Giysileri boya kullanılarak yapılmış, eklemleri hareket eden bir bebek. MÖ 5. Yüzyıl, (Korinth, Yunanistan., Metropolitan Sanat Müzesi ABD) (Çakır, 2018, s. 68).....25

Görsel 5: Minyatür eşyalar ve sandalyede oturan minyatür oyuncak bebek, Atina Yunanistan'dan. MÖ yaklaşık 420. (British Museum, Londra) bit.ly/378rJoS.....26

Görsel 6: René Magritte, Düşlerin Anahtarı / La Clef des Sognes 1935. (Tual üzerine yağlı boya, 41x27 cm, Münih, özel koleksiyon). bit.ly/2OYRoKW.....35

Görsel 7: Max Ernst. İyilik dolu bir hafta ya da yedi temel element / Une Semaine de bonté ou les sept éléments capitaux. 1933–34. (27x20,5 cm). bit.ly/2DTG4JA36

Görsel 8: Marcel Duchamp. Merdivenden İnen Çıplak / Nude Descending a Staircase. 1912. (tuval üzerine yağlıboya, 147x90 cm). bit.ly/38g0kmr.....39

Görsel 9: Umberto Boccioni. Uzaydaki Devamlılığın Benzersiz Formları / Forme'de uniche della continuità nello spazio.1913. (Bronz, MOMA, New York). bit.ly/2YyAK89.....	40
Görsel 10: Henri Matisse. (Katalog, Xavier- Gilles Neret, Aysel Alver arşiv).....	41
Görsel 11: John Heartfield. Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur: Sizi Aptallaştıran Sargıları Çıkarın Kafanızdan! / Wer Bürgerblätter liest wird blind und taub. Weg mit den Verdummungsbandagen! AIZ, Şubat, 1930. bit.ly/2YIJluE	42
Görsel 12: Hannah Höch, Hannah ve Modenschau makası (Defile)/Hannah and her scissors, Modenschau (Fashion Show), 1925-35 (detay).fotoğraf: Berlinische Galerie – Landesmuseum für Moderne Kunst, Fotografie und Architektur, Berlin bit.ly/2PnB2dt.....	43
Görsel 13: Hannah Höch. Dada Bebekleri / Dada Dolls Pax ve Botta. 1920. bit.ly/38aeXb4.....	44
Görsel 14. Hannah Höch. Dada Bebekleri / Dada Dolls Pax ve Botta. 1920. bit.ly/38aeXb4.....	44
.Görsel 15 : Richard Hamilton. Bugün Evleri Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir? 1956. bit.ly/2YunmBJ.....	45
Görsel 16 : Robert Rauschenberg. Satellite. 1955. ((right) Courtesy of the Metropolitan Museum of Art). bit.ly/2PfWEbS.....	46
.Görsel 17: David Hockney. Evim Mont Bulvarı / My House, Mont Avenue. 1982 (Plaroid Kolay). bit.ly/36e4qKj.....	47

Görsel 18: Stephen Spender. April 9th 1982. (Composite Polaroid, 34.75 x 30". Images courtesy of David Hockney, inc. unless credited otherwise. (Richard Schmidt). bit.ly/2DUW0et	48
Görsel 19: Will Kurtz, Julio ve Kız kardeşleri/ Julio and His Sisters, 2011, 66" x 54" x 38", ahşap, tel, gazete, teyp, tutkal,UV mat vernik/ wood, wire, cardboard, newspaper, tape, glue, jewelry, http://www.willkurtz.com/work#/multi-figure-1/ ...49	49
Görsel 20: Will Kurtz, Köpek Gezdiren/ Dog Walker, 2013, 64" x 120" x 96", ahşap, tel, gazete, teyp, tutkal,UV mat vernik, köpek tasmaları ve yakası/ wood, wire, cardboard, newspaper, tape, glue,UV matte varnish, dog leashes and collars. http://www.willkurtz.com/work#/multi-figure-1/	49
Görsel 21: Aysel Alver, Balkonda, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj 28x132x70cm (Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	50
Görsel 22: Aysel Alver. Dikkat, 2013, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	50
Görsel 23: Aysel Alver. Ritmik Ayıplar. 2013. metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğraf.....	51
Görsel 24: Aysel Alver. Dişi kuş, 2007, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğraf.....	51
Görsel 25: Tony Oursler. Arzularımızın Hiçbir Özgürlüğü Yok / We Have No Free Will. karışık teknik. 1995. goo.gl/swFMxd	52
Görsel 26: Betina Hobeş, Oyunsal / Playful. 2019. (Karışık teknik). bit.ly/2DV41QN	53

Görsel 27: Betina Hobeş, Oyunsal / Playful. 2019. (Karışık teknik). bit.ly/33X5Xmm.....	53
Görsel 28: Louise Bourgeois. Babanın Yok Edilmesi / The Destruction of the Father. 1976. bit.ly/2qXE93Y.....	62
Görsel 29: Louise Bourgeois. Anne/ Maman. 1996. (9271 x 8915 x 10236 mm). bit.ly/2s7nGKr.....	63
Görsel 30: Kiki Smith. İç Organlar. 1990. (Mum ve kağıt hamuru).....	64
Görsel 31: Kiki Smith. İsimli. 1992. (Mum ve kağıt hamuru).....	64
Görsel 32: Gülsün Karamustafa. Çifte Hakikat. 1987. (yerleştirme). bit.ly/34ULSys	65
Görsel 33: Aysel Alver. 1991. Bez bebekler 35x10x5xcm (Aysel Alver arşiv görüntüleri).....	66
Görsel 34: Aysel Alver. THE ONE. 2014. değişebilir boyutlarda dijital baskı, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	67
Görsel 35: Aysel Alver. Nişanlı. 2009. 35x95x25cm, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğraf).	68
Görsel 36: Aysel Alver. Mazi. 95x35x25cm metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, 2009, Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	68
Görsel 37: Aysel Alver. Sürülemez, 65x145x70cm, 2013. (Kağıt hamuru, kolaj)..	69

Görsel 38: Aysel Alver. Keşif. (metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, 45x62x70cm, 2013, (Aysel Alver arşiv görsel).....	70
Görsel 39: Aysel Alver. Yapıla bilinemez. 25x75x55cm, 2013, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	70
Görsel 40: Aysel Alver. Oyun alanı. 2015. yerleştirme, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).	71
Görsel 41: Aysel Alver. Delik3. 2015. yerleştirme, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).	71
Görsel 42: Aysel Alver. Peri Masalının İçinde. 2014, kağıt hamuru, kolaj (Aysel Alver arşiv fotoğraf).....	72
Görsel 43: Frederick Kiesler. Mekân Tiyatrosu için proje. 1923-24. (Viyana). bit.ly/389UiEd.....	80
Görsel 44: Frederick Kiesler. Mekân Tiyatrosu için proje. 1923-24. (Viyana). bit.ly/389UiEd.....	80
Görsel 45: Frederick Kiesler. Sonsuz Ev. 1959. (Modern Sanat Müzesi için yapılmış proje, New York, maket, planlar ve görünüşler). bit.ly/389UiEd	81
Görsel 46: Frederick Kiesler. Sonsuz Ev. 1959. (Modern Sanat Müzesi için yapılmış proje, New York, maket, planlar ve görünüşler). bit.ly/389UiEd	81
Görsel 47: Frederick Kiesler. Sürrealist Salon. Art of This Century Gallery. 1942 (New York). bit.ly/2YohXfq.....	82

Görsel 48: Frederick Kiesler. Soyut Eserler Salonu, Art of This Century Gallery. (New York). bit.ly/2YohXfq	83
Görsel 49: Marcel Duchamp. First Papers of Surrealism enstalasyonu. 1942. (New York). bit.ly/2YohXfq	84
Görsel 50. Heiner Goebbels. / Stifter's Dinge 2012. (Ambika P3 Gallery, London).	86
Görsel 51. Heiner Goebbels. / Stifter's Dinge. 2010. bit.ly/2Lucej0	86
Görsel 52: Dogville filmi sahne görünümü. bit.ly/365PnC4	89
Görsel 53: Dogville filmi sahne görünümü. glo.bo/33SrwEJ	89
Görsel 54: Pedro Gómez-Egaña. Eşyaların Etki Alanı / Domain of Things, 2017. (Yerleştirme). bit.ly/38flss8	90
Görsel 55: Pedro Gómez-Egaña. Eşyaların Etki Alanı / Domain of Things, 2017. (Yerleştirme). bit.ly/38flss8	90
Görsel 56: Nevin Aladağ. Sahne. 2012, yerleştirme, Arter, fotoğraf: Refik Anadol. bit.ly/33YGUPE	92
Görsel 57: Sarkis. Çaylak Sokak. 1986. (Yerleştirme, fotoğraf: Hadiye Cangökçe). bit.ly/2DTuttX	93
Görsel 58: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).....	94

Görsel 59: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).....	94
Görsel 60: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).....	95
Görsel 61: Aysel Alver. Mulaj. 2018. alçı, strafor 50x85x65cm, (Aysel Alver arşiv görsel).....	95
Görsel 62: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı ve kurutulmuş meyve yerleştirme, Aysel Alver arşiv görsel.....	96
Görsel 63: Aysel Alver. Mulaj. 2018. Video-art yerleştirme, loop (Aysel Alver arşiv görsel).....	96
Görsel 64: Aysel Alver. Mulaj. 2018, yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel).....	97
Görsel 65: Aysel Alver. 2018, yerleştirme (Aysel Alver arşiv görsel).....	97
Görsel 66: Aysel Alver. Mulaj. 2016, yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel).....	98
Görsel 67: Aysel Alver. Mulaj. 2016, (Aysel Alver arşiv görsel).....	98
Görsel 68. Pierre Huyghe. L'Expedition Scintillante, Acte 1, 2002. İsimsiz (Hava Durumu)/ Untitled (Weather Score), kar, yağmur, sis, programlı yağış. Başlıksız (Ice Boat), buz. Fotoğraf: Kub, Marcus Tretter. bit.ly/39eb3NX	100

- Görsel 69.** Pierre Huyghe. L'Expedition Scintillante, Acte 2, 2002, isimsiz (ışık kutusu) / Untitled (Light Box), kar, yağmur, sis, programlı yağış. smoke and light system, sound, fotoğraf: : Kub, Marcus Tretter. bit.ly/39eb3NX101
- Görsel 70.** Pierre Huyghe. Olmayan Bir Yolculuk / El Diario del fin del mundo. Şubat - Mart 2005. (Sefer, Antarktika). bit.ly/39eb3NX.....101
- Görsel 71.** Pierre Huyghe. Çizgiler Ormanı. Temmuz 2008. (Etkinlik, Sydney Opera Binası. Film, renk, ses Fotoğraf Kredisi: Paul Green). bit.ly/39eb3NX102
- Görsel 72:** Philippe Parreno. 2018, Odam Başka Bir Balık Kâsesi / My Room is Another Fish Bowl. Helyum dolgulu Mylar balonlar, yapışkan folyo, hava sütunları Değişken Boyutlar. Montaj görüntüsü) bit.ly/2qwGkv2.....103
- Görsel 73:** Philippe Parreno: With a Rhythmic Instinction to be Able to Travel Beyond Existing Forces of Life. 14 October - 14 November 2014. (Pilar Corrias Gallery, London). bit.ly/2DRoy8C.....104
- Görsel 74:** Bego M. Santiago. 2013. Küçük Kutular/ Little Boxes. goo.gl/jFvMf9104
- Görsel 75:** Leander Schönweger, Ailemiz Kaybetti/Kayboldu, 2017. Fotoğraf: Sahir Uğur Eren. <http://15b.iksv.org/haberler/35>105
- Görsel 76:** Aysel Alver, Oturma Odası, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020106

Görsel 77: Aysel Alver Oturma Odası, , asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel) 2020	106
Görsel 78: Aysel Alver, Karanlık Oda, , asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel) 2020	107
Görsel 79: Aysel Alver, Karanlık Oda, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel) 2020.	108
Görsel 80: Aysel Alver Bekleme Odası, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel) 2020.	109
Görsel 81: Aysel Alver, Bekleme Odası, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel)2020.	109

1. BÖLÜM

YARATICI AKLIN OYUNU: POETİK İMGELEM

İnsanın yeni yaşam olanakları arayışı ve yaşamsal süreçlere dair herhangi bir probleme yönelik çözüm niteliğinde ortaya koyduğu herhangi bir eylem aynı zamanda yaratıcı bir pratik olarak da nitelendirilebilir. Bir türden bir araştırmayı gerektiren çözüm odaklı her edimsellik aynı zamanda çeşitli düzeylerde özgün kimi buluş ve yanıtları içerisinde barındıran yaratıcı bir dinamiğe sahiptir. Sonuçları gözlemlenebilen türde bir pratiğe dayanan yaratıcı edim, etimolojik bağlamda, *üretme* ve *ürüne* işaret eden bir anlama sahiptir. Terminolojik anlamda bakıldığında ise kısaca: “1. (isim) Yaratıcı olma durumu. / 2. Yaratma yeteneği, / 3. (ruh bilimi) Her bireyde var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten farazi yatkınlık” olarak tanımlanmaktadır (TDK, s. 10.01.2018).

İngiliz araştırmacı Ken Robinson yaratıcılığı imgelem ve simgesel düşünmenin gücü olarak tarif eder. Öte yandan yaratıcı edim yalnızca bazı insanların sahip olduğu bağımsız bir hassa olarak değil; insan zekâsının belirleyici öğelerinden biri olarak değerlendirir (2008, s. 131). Robinson’un yaratıcı bir edim olarak tanımladığı imgelem ise, bireye özgü içsel bir deneyim olup, büyük oranda bilişsel ve duyuşsal süreçlerinden beslenen bir itkidir. Bu içsel süreçleri oluşturan bilişsel alan ise denilebilir ki büyük oranda dışsal faktörlerin etkisiyle şekillenir. Söz konusu bu dışsal faktörler, özellikle bireysel ve toplumsal anlamda içerisinde bulunan fiziksel ve biyolojik süreçlerin tümüdür; yani yaşamsal öğelerin tümüdür. Zira yaratıcı deneyimin icra edilmesi için bireyin öncelikle temel ihtiyaçlarını karşılayabiliyor olması ve sağlıklı olması birincil koşul olarak görülebilir.

Bireyin yaşamla kurduğu bağı ilişkin bir yönelim olarak yarayıcı edim hem bireysel hem de toplumsal bazda deneyimlenebilen bir sürece karşılık gelmektedir. Öte yandan yaşamla kurulan bağı ilişkin olması, yaratıcılığın kişiler arası bir tür iletişim ve etkileşimin kurulabilmesini de sağlayan, interaktif bir yapıda olmasını

sağlamaktadır. Dolayısıyla, aynı zamanda toplumsal düzeyde de bir yankıya sahiptir. Ayrıca kişiler arası aktarılabilir ve yaygınlaştırılabilir ve böylece hem teknik ve beceri düzeyinde ivme kazanarak geliştirilebilmekte, hem de eğitim gibi diğer birçok faktörle biçimlendirilerek sistematik olarak yönlendirilebilmektedir. Aynı zamanda birçok farklı kaynaktan beslenerek hem tarihsel ve toplumsal düzeyde, hem de bireysel düzeyde bir gelişim gösterebilmektedir. Bu özelliğiyle yaratıcı deneyim, özellikle kültürel çevre ve entelektüel süreçler üzerinde etkin birer faktör olarak gösterilebilir. Öte yandan bu süreçler, paradoksal olarak tekrar yaratıcı zekânın dinamiklerine de ivme kazandırabilmektedir.

İnsan zekâsı kendine özgü bir biçimde yaratıcıdır. İnsan zekâsının ürünü olan düşünceler, değerler ve inançlar tarafından kurulan bir dünyada yaşıyoruz. Yaşadığımız dünya, doğal çevremizle olduğu kadar, aklımızla onun sınırlarını zorlayarak yarattığımız dünyalardır. İkinci olarak yaratıcı güçlerimizi fark etmek, kendi alanımızı bulmak, kendimizi gerçekleştirmekle ilgili bir meseledir (Robinson, 2008, s. 24).

Robinson'un ifade ettiği gibi, yaratıcı süreçler, bireyin kendilik inşasında ve bireyleşme sürecinde önemli bir role sahiptir. Bu bağlamda Winnicott ise kişinin bireyleşme sürecini ya da diğer bir ifadeyle özneleşme sürecini, yaratıcılığının gelişiminde temel bir koşul olarak ele almıştır. Yaratıcılığı, nitel değeri yüksek özgün bir üretim olarak değerlendiren Winnicott bu itkinin hayvanlar ve entelektüel kapasitesi düşük insanlarda, entelektüel kapasitesi ortalamaya yakın, ortalama ya da yüksek insanlarda olduğu kadar öne çıkmadığını belirtir (2013, s. 19). Bireyin kendilik arayışı, bireyleşme ve kendini gerçekleştirme süreçlerinin yanı sıra iç görü ve özne olma süreçlerinin bir parçası olarak ele alınmalıdır.

Toplumsal düzeyde ve tarihsel bağlamda bakıldığında, 'özne' kavramının farklı sosyal ve toplumsal formasyonların etkisiyle her dönem farklı şekillerde ele alındığı ve deneyimlendiği görülür. Dolayısıyla denilebilir ki, her dönem bireyleşme süreçleri, farklı yorumlanmış hümanizm tanımlarının etkisiyle farklı şekillerde "özne" kavramları etrafında tartışılmıştır.

Bireyleşme sürecini tek tanrıcılık dönemi ve sonrasına dayandıran görüşleri destekleyen Winnicott, belirli bir çağdan önce çok az sayıda insanın yaratıcı bir hayat sürdürdüğünü iddia eder. Bu durumu belirli bir tarihten önce kişisel gelişiminde bütünlüklü bir birim konuma ulaşabilmiş insanlara pek nadiren rastlanmasına

bağlamaktadır. Winnicott, kadın ve erkeklerin zaman ve mekân açısından bütünleşmiş, yaratıcı hayatlar sürebilen ve birey olarak var olabilen birimler haline gelebilmelerinin belirli bir birikimi gerektiren tek tanrıçılık dönemine denk geldiğini ifade etmektedir (2013, s. 93).

Robinson' a göre ise sanat, bireyin kendilik arayışının en önemeli parçasıdır. Sanat, yaratıcı güçleri özgürleştirmenin ve insanın tüm benliğini bu sürece katmasının güçlü yollarından biridir (2008, s. 18). Kişinin tüm benlik, bilgi, duygu ve sezgisel güçlerini harekete geçirmesini olanaklı kılan sanat pratiği, dolaylı anlatı yapıları ve analogik yaklaşımlarla şeyler arası çeşitli düzeylerde ve biçimlerde özdeşlikler kurulabilmesini sağlayan yaratıcı zihinsel bir edim üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Bu türden bir zihinsel yönelim, alegori, metonimi, ironi ve metaforlar üzerinden oluşturulmaktadır. Bir tür "şeyler" arası zihinsel montajlama ile gerçekleştirilen bu süreç, irrasyonel bir yönelimi içerisinde barındıran zihinsel bir kökene ve bu kökene dayalı diğer edimselliklere bağlanmaktadır.

Düşsel bir bağlama sahip her türden pratik, nesnel gündelik gerçeklikten farklı ontolojik bir varlık biçimine işaret etmektedir. Bu süreç varlığın bilgisine dair farklı türden kavrayışları sağlayan yeni bir gerçeklik algısını da oluşturmaktadır. Bu gerçeklik algısına ait zihinsel deneyim ise -miş gibi yapma edimi üzerinden gerçekleşmektedir. Bireylerin soyut düşünceyi geliştirebilmesini sağlayan bu zihinsel yönelim, fantasmalar ve sembolik-imgesel görme becerisini geliştirmiştir. Düşsel öğeler barındıran bu türden bir ontolojik alan, teatral bir kurgusallığı gerektiren, nesnenin ve mekânın anlamının dönüştürüldüğü bir alandır. Yani; 'oyun-drama' alanıdır.

1.1. 'Oyun'a Başlarken

Mecaz düşünme pratiği, insanın yaşamsal deneyimlerinden oluşan *imgelem* ve düşünme gücüne dayanmaktadır. Benzer bir zihinsel yönelime dayalı sanat pratiği de, denilebilir ki, *içkin* bir süreçtir ve bireysel düzeyde gizemli ve karmaşık bir işleyişi içerisinde barındırmaktadır. Ancak, izleyiciye çağrıda bulunan anlatısıyla bir tür gösteri değeri taşımasıyla izleyici için çift yönlü bir okumaya izin vermektedir:

İmgenin izini süren izleyici hem kendi imgelem alanına uzanan bir izdüşüm içerisine girerken öte yandan sanatçının poetik hayal alanına angaje olabilmektedir. Dolayısıyla bu düşünceden hareketle denilebilir ki, sanat alanında gerçekleşen bu türden her karşılaşma, genişleyen ve yayılan bir anlama ve mekânsallığa dönüşerek kolektif bir fantezinin ürünü haline gelebilmektedir.

Pek çok sanatçı, sanat tarihçi, eleştirmen, sanat kuramcısı ve izleyici neyin sanat olup-olmadığına dair tarih boyunca pek çok görüş bildirmiştir. Ancak, burada üzerinde durulan husus, bu türden bir tartışmadan öte, bu çalışmada üzerinde durulan sanatsal deneyimin 'oluş *modu* ve bu *modun* nasıl bir retoriğe dayandırıldığıdır.

Bu bağlamda Paul Klee'nin 1916-1925 yılları arasında oğlu Felix için yaptığı el kuklaları sanatın oluş modunu daha iyi anlatabilmek için ilginç birer örnek olabilirler (Görsel 1,2). Dada bebeklerini andran bu kuklaları Klee, evinde bulduğu gündelik nesnelere, sığır kemiği, elektrik prizleri, kıl fırçalar, artık kürk parçaları ve fındık kabukları kullanarak yapmıştır. Kısa bir süre sonra bu kuklalar için kostümler de dikmeye başlayan Klee, grotesk görünümlü bu asamblaj figürleri doğrudan oyuna yönelik bir niyetle kurgulamıştır. Bu nedenle usta sanatçının kendine has duyarlılıklarıyla tanımlanmış olmalarına rağmen bu kuklaların bağlamı oyun dünyasına yöneliktir ve orada bir yaşantı başlatılmaktadır. Dolayısıyla denilebilir ki, sanat ediminin 'oluş mod'u, onun nasıl bir yönelimselliğin parçası olduğuna ilişkindir.



Görsel 1: Paul Klee, El Kuklaları / Hand Puppets. 1916-25. bit.ly/33TCkSL



Görsel 2: Paul Klee. El Kuklaları / Hand Puppets. 1916-25. bit.ly/33TCkSL

Miguel Tamen, 'Sanat Neye Benzer' isimli çalışmasında Lewis Carroll'un, 'Alice Harikalar Diyarında' (1865) ve 'Aynanın İçinden' (1871) isimli romanlarından yola çıkarak, sanat gibi düşsel bir alanda gerçekleşen kolektif fantezinin davranışsal ve zihinsel yapısını anlamaya çalışır. Tamen, bunun için bir dizi entelektüel tartışmaya gerek olmayıp Alice kitaplarına bakmanın yeterli olduğunu ifade eder:

“pisicik hadi başkasıymış gibi yapalım.” Bu, Alice’in “en sevdiği söz”dür. Siz ya da herhangi bir kişi başka bir şey ya da başka biriymiş gibi yapabilirsiniz.” Alice yavru kediyi Kırmızı Kraliçe’ymiş gibi yapmaya davet ettiğinde, onun kraliçe olmadığını ikisin de biliyor olması *şarttır*. Eğer bir anlaşma varsa, her iki taraf da durumun gerçekte öyle olmadığını biliyordur. Yalan söylemeye benzer bu. Birlikte yaptıkları şey budur. Her ikisi de “miş gibi” yaptıkları şeyin gerçek durum olmadığını bilir. O halde yalan söylüyor olabilirler mi? İki insanın birbirine aynı biçimde yalan söylemesi yalan değildir. Gerçeği söylüyor olmaları gerekmez, ama yalan söylemiyorlardır. Ya da belki de “miş gibi” yapmak yalan söylemenin çok beceriksizce bir biçimidir” (Tamen, 2015, s. 41).

Burada söz konusu ortak bir çabayla –miş gibi yapma edimi, bir tür muammayı ortaya çıkarmaktadır. Zira birlikte bu tür bir şeye niyet etmek ya da diğer bir ifadeyle -miş gibi yapma durumunda diğer herkesin hemfikir olduğu ve zihinsel olarak benzer bir yönelim içerisinde olduğu hayal edilir. Burada hep birlikte yapılan şey zihinsel olarak kurgulanan bir durumun gerçek olduğuna inanmaktır. Bu tür bir deneyim ise dinsel bir ritüel, sanat ve oyun gibi düşsel bir bağlama sahip, kolektif fantezinin ürünü her edim için ortak bir paydayı oluşturmaktadır. -Miş gibi yapma edimi ise ‘şey’lere roller, anlamlar ve değerler atfedilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Söz konusu bu değerler teatral olana ve temsile dayalı gösteri niteliğinde bir pratiği ortaya çıkarır.

Damisch “Bulut Kuramı” isimli çalışmasında en iyi temsilin açıktan açığa temsil olarak, temsilin temsili olduğu zaman elde edilebileceği görüşünü savunur. Giotto’dan David’e (ve daha ötesine uzanan) birçok resim eseri incelenirken genellikle unutulmanın bu olduğunu belirtir ve bununla birlikte, sanatla gerçeklik arasındaki bağları ve bazen resim dizisi ile çeşitli gösteri biçimleri arasında kurulabilecek ilişkileri açıklarken bu paradoksa özellikle dikkat edilmesi gerektiğini belirtir (2012, s. 93). Damisch, klasik epistemoloji bağlamı içinde temsilin, kelimenin söylemsel anlamıyla, gösteren ve gösterilen, temsil eden ve temsil edilen arasındaki bir ikame oyununa indirgenebildiğinde, 17. yüzyıldan çok önce sanatın bu gösteriyle kurduğu ikircikli bağın, iki temsil kipi arasındaki gizli akrabalığın belirtisine dönüştüğüne işaret etmektedir. Damisch, söylemsel ve seyirsel olan şeyin tuvalde olduğu gibi tiyatro sahnesinde de birleşip birbirini tamamlayabiliyorsa, temsilin konumunun ne olduğunu sorgulamayı önermektedir (Damisch, 2012, s. 91).

17. yüzyılda tiyatro gibi tasviriliğin de dinsel propagandanın –özellikle Cizvitlerin- etkili silahlarından biri kabul edildiğini tekrarlamak gerek. Cizvitler, imprese – bir söz ya da sloganın eşlik ettiği imgeler- üretme işlevlerini impresario’ların, yani her türden gösteri (tiyatro temsilleri, operalar, baleler, geçit törenleri ve çeşitli

diğer törenler) düzenleyen organizatörlerin işleviyle bağdaştırmayı başardılar. Brunellechi'den Rubens'e, Leonardo'dan David'e kadar birçok sanatçı, yönetmen, dekoratör, fişekçi olmayı, hatta –neden olmasın?- şiir düzmeyi ve skeç yapmayı hor görmeyecekti. Kişiler ve işlevleri düzeyinde, temsilin farklı alanları arasındaki iletişime bu şekilde tanık oluruz. D'Alembert'e bakılırsa, şiiri de bu alanlardan biri saymak gerek: “şiirsel imgelerin güzelliği hakkında hüküm vermek için belki de doğru mihenk taşı tuvalerde hayal edilen temsilerdir (Damisch, 2012, s. 92).

Sanat, metaforlarla kurulan bir retoriğe dayalı ve reel olanın bütünüyle dönüşüm geçirmiş olduğu, irrasyonel süreçlere dayanan bir dünyadır. Bu dünya ideal anlama ulaşmayı amaçlayan ve herkesin şeylerin tam da olması gerektiği gibi olmalarını niyet ettiği bir alan olarak tanımlanabilir. Yukarıda sözü edilen *dönüşüm* kavramı ve *yapı* diye adlandırılan durum bağımsız ve üstün bir tür bir oluş modunu karakterize etmektedir. Gadamer, bu dönüşümü gerçekliğin dönüşmesi olarak tanımlamaktadır dahası sanatı gerçekliği kendi hakikatine yükselten şey (Aufhebung) olarak tanımlar. Bu görüşünü sanatın mimesis (imitation, taklit) fikrine dayandığı yolundaki klasik sanat teorisi üzerinden örnekleyerek açıklayan Gadamer sanatın ilahi olanın temsili durumundaki dans formuyla yola çıkmış olduğunu da hatırlatmaktadır. (2008, s. 158-159). Ancak dini bir rit (ayin, tören) ve tiyatrodaki bir oyunun, çocuk oyununu temsil etmesi anlamında bir temsili gerçekleştirmediğinin altını çizerek, onların varlığının kendi kendilerini sergilemeleriyle tüketilir türde olmadığını da belirtmiştir. Çünkü temsili bir eylemlilik aynı zamanda kendileri dışında seyrederek kendisine katılan izleyicilere de işaret etmek durumundadır. Gadamer oyunun bu noktada artık ne sırf düzenli bir hareketin kendi kendisini sergilemesi ne de çocuğun içinde kaybolduğu saf bir temsil olduğunu; aksine burada oyunun “biri için temsil eden şey” olduğunu söyler. “Her temsil için geçerli talimat burada ön plana çıkar ve sanatın varlığı için belirleyici hale gelir.” (2008, s. 152). Bu noktada öncelikle düşsel olana ontolojik karakterini vermesi ve ir-reel algıyı oluşturmasıyla oyun pratiğine farklı bağlamlarda daha detaylı bakmak gerekir.

1.1.1. Oyun, Oyunsallık ve İmgelem Üzerine

“Oyun doğada gölgelerden doğar. Kelimelerini bulur. Hikâyesini çatar. Hünerini gösterir. Kaderin yol ayrımındaki çatalları çoğaltır. Zaman ve bilinmezlere işaret eder, sonra kendi

işaretlerini bırakır çeker gider” (Mungan, 2007, s. 14).

Oyun, arkaik çağlardan bugüne, tarihin her aşamasında ve yaşamın her alanında insanlar ve hayvanlar arasında yaygın bir biçimde tecrübe edildiği bilinen bir fenomendir. Bu konuda çalışmalar gerçekleştirmiş farklı disiplinlerden bazı araştırmacılar oyunu varoluşsal bir içtepi ve içsel bir dinamik olarak tanımlarlar. Kimi inanç ve düşünce sistemlerine ait bazı kaynaklarda ise, yaşamsal süreçlerin tümünü kapsayan bir metafor olarak oyuna işaret edildiği görülür. Bu denli kapsayıcı ve katmanlı bir fenomen olarak ele alındığı taktirde oyunun beşerî alanda nasıl bir varlık biçimine karşılık geldiği sorusu ise, varlığın ontolojisine ilişkin bir tartışmaya temas etmeyi gerektirecektir. Zira doğada birbirinden farklı yönelimsellikler (intentionality) içerisinde bulunan oyun, çok geniş bir alanda karşılık bulmaktadır. Keza insanlar ve hayvanlar arasında tecrübe edilen oyun türlerinin ontolojik anlamda birbirlerinden farklı karaktere sahip olması bu bağlamda bilinen en tipik örnektir. Dolayısıyla oyuna dair bütünlüklü bir kavrayışa ulaşılabilmesi için fenomenolojik bağlamda kısa bir değerlendirmeye yer vermek gerekir.

Oyun kuramı üzerine önemli çalışmalar gerçekleştiren İngiliz Profesör James Carse, oyunu iki ana gruba ayırarak formüle etmektedir: “Sonlu ve Sonsuz Oyunlar (Finite And Infinite Games)”.¹ Carse’in bu çalışmasından hareketle denilebilir ki, özellikle beşerî alana özgü gösteri niteliğindeki oyun türleri bir sonuca yönelik ve kazanma arzusuna dayalı bir eğlence amacı gütmeleri ve öte yandan bir mesaj kaygısı da taşımasıyla sonlu oyun türü olarak değerlendirilebilirler. Ancak buna karşın varlığın davranışsal yapısına içkin sonsuz bir hareketi çağrıştıran devingen, ritmik, spontane, simülatif, illüzyonel veya fantastik bir içeriğe sahip dinamik yapıdaki oyunsal eylemlilikler ise sonsuz oyun türü kapsamında değerlendirilebilirler (1986.). Burada metaforik bağlamda bir anlam söz konusudur. Işığın, renklerin, rüzgârın ve suyun hareketinin bu türden sonsuz bir oyun ritmini içerisinde barındırdığını söylemek mümkündür. Bu ritim her türlü oyunsal eylemin temel davranışsal yapısına içkindir. Dolayısıyla sonsuz oyun modu, beşerî alanda

¹ James P. Carse, Finite And Infinite Games, The Free Press A Division of Macmillan, Inc. New York, 1986.

görülen sonlu oyun türlerine ve zaman zaman gündelik yaşam pratiklerine de hâkimdir. Zira hiçbir oyun, oyunsallık olgusundan bağımsız olarak değerlendirilemez. Oyunu oyun yapan davranışsal yapısıdır. Dolayısıyla denilebilir ki, oyun yalnızca insanlara ve hayvanlara özgü, biyolojik nedenselliklerle açıklanabilecek bir olgu değildir. Oyunsal yönelim, dahası doğaya içkin bir hareket biçimidir

Gadamer, oyunun terminolojik ve metaforik kullanımındaki anlamı üzerine yapılacak bir incelemede “ışık dalgalarının oyunundan, makine parçalarının bilye yatağındaki oyunundan veya parçalarının oyunundan, organların karşılıklı oyunundan, gözlerin oyunundan, böceklerin oyunundan ve hatta kelimelerin oyunundan” söz edebileceğini belirtir. Böylece her bir durumda, amaçlanan şeyin, bir son noktaya götürecek herhangi bir amaca bağlı bulunmadan bir ileri- bir geri harekete, yani oyunsal olana dikkat çeker. Gadamer bu hareketi dansın modu ile ilişkilendirir ve bu modu bir sona yönelik olmadan, sürekli tekrar yoluyla kendisini yenileyen ‘ileri-geri’ bir hareket olarak tanımlar. Öte yandan bu oyunsal modun, hareketi kimin ya da neyin gerçekleştirdiğini önemsiz hale getirecek kadar merkezi olduğuna vurgu yapar. Yani, oyun oynanan şeydir ve varlığı oynayan bir özneye bağlı değildir. Zira oyun, hareketin gerçekleşmesidir. “Biz bu yüzden renklerin oyunundan söz eder ve bununla yalnızca bir rengin diğer renge karşı oynadığını değil, renklerin değişen çeşitliliğini sergileyen bir süreç ya da görünümün varlığından söz ederiz” (2008, s. 144-145).

Dolayısıyla denilebilir ki oyun modu, kendi kendiliğindenmişçesine ileri geri hareketin izlediği bir düzeni temsil etmektedir. Gadamer bu hareketin sadece amaç ya da hedeften değil, aynı zamanda zorlu bir çabadan yoksunluğunun da oyunun önemli bir davranışsal özelliği olduğunu belirtir:

O sanki kendi kendine vuku buluyor gibidir. (...) Oyunun güçlük çekilmeden oynanması -bu doğal olarak reel çaba yokluğu anlamına gelmez, tersine yalnızca fenomenolojik olarak gerilim yokluğuna atıfta bulunur- sübjektif biçimde rahatlama olarak tecrübe edilir. Oyunun yapısı oyuncunun kendi içinde yok olmasını sağlar ve dolayısıyla onu varoluşun fiili gerilimini oluşturan inisiyatif almanın yükünden kurtarır. Bu aynı zamanda, oyunda ve oyunun sürekli kendi kendini- tazelemesinde ortaya çıkan- ve formunu etkileyen (sözün gelişi, nakarat)-spontan kendini tekrarlamada da görünür. (2008, s. 146).

Oyuna ait bu türden bir oluş modu, doğanın akış formuna böylesine yakın olmasıyla önemli bir çıkarıma imkân vermektedir. Bu çıkarıma göre ne hayvanların da oynadıklarını söylemek ne de (metaforik bağlamda) suyun ve ışığın da oynadığını söylemek yanlış olmaz. Gadamer, daha ziyade insanın da oynadığını söylemenin daha doğru bir ifade olacağını vurgulamaktadır. Dolayısıyla beşeri oyun türü doğal bir sürecin parçası olarak ele alınmaktadır: “Keza onun oyunu da tam da doğanın bir parçası olduğu için- doğanın bir parçası olduğu ölçüde- saf bir kendi kendini- takdimdir” (2008, s. 147).

Ancak, oyun üzerine fenomenolojik bağlamda çalışmalar gerçekleştirmiş Alman filozof Eugen Fink, bu denli kapsamlı bir varlık yapısına sahip olan ve sosyal dünyanın bu denli aşına olduğu kültürel bir olgu olmasına rağmen, zamanımızın oyunun özüne dair yeterince derin bir anlayışa ulaşip ulaşmadığı, oyunun türlü türlü görüngülerinin etraflıca kavranıp kavranmadığı, oyun fenomenine dair ontolojik anlamına yeterli bir bakışa sahip olup olunmadığı ve oyun ile oynamanın ne olduğunun felsefi açıdan bilip bilinmediğinin açık bir soru olduğunu ifade eder (2015, s. 10). Bu alanda yapılan çalışmalar da göstermiştir ki sosyal alanda yaygın bir biçimde tecrübe edilmesine rağmen, oyuna dair bütünlüklü bir kavrayışın sağlanabilmesi kolay olmamıştır. Oyunun söz konusu bu kapsayıcı yapısı, onun alanlar arası geçişleri mümkün kılmasını da sağlamıştır. Öte yandan, yaşamın çeşitli alanları arasında varlığın ontolojisine dair analogik bir ilişkiselliğin kurulabilmesine de olanak vermektedir. Dolayısıyla böylesi temel bir fenomen olarak oyunun bütünlüklü bir şekilde kavranması, varlığın davranışsal yapısını kavramak bağlamında da önemlidir.

Terminolojik anlamda oyun kısaca, eğlence, rol yapma, temsil, yarışma, beceri ve hile olarak tanımlanır (TDK, Türkçe Sözlük, tarih yok). Bu belirtilen her bir kategori kendi içerisinde çeşitlenerek çok geniş bir alanda ifade bulmaktadır. Büyük oranda beşeri oyun türlerine yönelik bu türden bir tanımlamayı daha ileri bir noktaya taşıyan Fransız sosyolog Roger Caillois, oyun kavramını daha geniş bir bağlamda ele alarak kapsamlı bir çözülemeye gitmiştir. Nutku'nun aktarımıyla; Caillois oyun pratiğini dört ayrı kategoride incelemektedir: Agon, Alea, Ilinx ve Mimicry. **Agon**: Rekabet, yarışma, atletizm, spor, dama, exrim, bilardo gibi. **Alea**: Şans veya rastgelelik, yazı tura, bahis, rulet gibi. **Ilinx**: Hareket, salıncak, dönme dolap, vals, panayır, dağcılık, akrobasi gibi. **Mimicry**: Simülasyon, rol yapma,

taklit, illüzyon, bebek, mask, kostüm giymek, gösteri sanatları ve fantezidir (2006, s. 35-41).

Caillois'in oluşturduğu bu dört ayrı başlık, ayrı ayrı ya da birbirleriyle bütünlük içerisinde ele alınabilmektedirler. Bu başlıklar altında toplanan oyun türlerinden beşeri alana özgü olan türlerin bazıları sistematik bir öğrenmeyi ve eğitimi gerektirmeden toplumsal düzeyde, gündelik yaşam pratiği içerisinde deneyimlenerek aktarılabilen ve yaygınlaştırılabilir. Bu oyun türlerinden bazıları toplumsal düzeyde ve uluslararası çapta kitlesel bir "aygıt" dönüşmüş durumdadır. Bu süreç oyunun kültürel bir olgu olması ve modern dünya düzeninin sosyo-ekonomik konjonktürünün bir aygıtı haline gelmesi ile ilintili olarak gerçekleşmiştir. Dolayısıyla bir yanı sıra küresel bağlamda kültürel olanın bileşenlerinden biri olan oyun pratiği, öte yandan uluslararası ticaret sektörüne de kaynaklık edebilmektedir. Uluslararası düzeyde gerçekleştirilen spor müsabakaları ve bu müsabakalar için kurulan dev boyutlu yapılar, parkurlar, stadyumlar veya dijital oyun dünyasının yanı sıra dev oyuncak sektörünün oluşturduğu uluslararası piyasalar bu anlamda verilebilecek örnekler arasındadır.

Sosyo-ekonomik bir konjonktürün aygıtı olan bu tür oyunlar, yukarıda daha önce de belirtildiği gibi beşerî alana özgü "sonlu oyun" kategorisi bağlamında değerlendirilebilir. Ancak bu çalışmada oyunun davranışsal yapısını, yani "oyun modu"nu anlamak için felsefi anlamı üzerinde durulacaktır.

Bu konuda gerçekleştirilmiş en kapsamlı çalışmalardan biri olan Huizinga'nın "Homo Ludens"² isimli antropolojik nitelikteki çalışmasına bakıldığında, kendine has kuralları ve jestleriyle oyunun kültürden de önce, insanlar ve hayvanlar arasında doğal olarak var olan ortak bir içtepi olarak yorumlandığı görülür (2013). Bu sav aynı zamanda oyunun toplumsal düzeyde, tarihsel olarak nasıl bir varlık biçimine sahip olduğu sorusuna yönelik cevaplara da işaret etmektedir. Oyun ontolojisi üzerine çalışmalar gerçekleştirmiş pek çok araştırmacı, Huizinga'nın oyunun kültür ve uygarlığa kaynaklık eden bir fenomen olduğu yönündeki savını desteklemektedir. Eugen Fink de oyunu biyolojik veya fizyolojik bir etkinlik, bir iş olmanın ötesinde, felsefenin, metafiziğin ve mitoloji gibi disiplinlerin konusu olarak "aşkın" bir pratik olmasına dikkat çekmektedir (2015). Winicott ise, bireysel

² Huizinga, Johan, Homo Ludens, (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yay, 2006.

düzye bu sürecin geçiş olgularından oynamaya, oynamadan başkalarıyla birlikte oynamaya, buradan da kültürel deneyimlere giden dolayimsız bir gelişimi izlediğini ifade eder (2013).

Pek çok farklı tanımı yapılan oyunun yalnızca psikolojik ve biyolojik, nöro-biyolojik nedenlere dayandığı yönündeki yaklaşımlar da mevcuttur. Bunun yanı sıra yalnızca metafizik ve ruhsal bir yönelimsellik (intentionality) olduğu, enerji fazlasını atmak ve böylece rahatlamak için yapıldığı, hayata hazırlanmak için bir prova olduğu gibi farklı görüşler üzerinde yoğunlaşan yaklaşımlarla da karşılaşmak mümkündür. Daha yaygın bir görüş ise, kimi gerçekleştirilmesi mümkün olmayan arzuların oyun üzerinden gerçekleştirildiği yönündedir. Ancak denilebilir ki, bu türden açıklamalarla oyunun yalnızca bir boyutunun kavranabilmesi mümkündür. Huzinga, oyunu oyun olmayan karşısında ortaya çıkan ve bazı biyolojik beklentilere cevap veren bir pratik olarak tanımlamıştır. Öte yandan oyunun temel özelliklerinden biri olarak ele aldığı eğlenceninse, onun terapik ve iyileştirici özellikte olmasını sağladığını belirtmiştir (2013, s. 27).

Fink'e göre insan özü gereği oyuncudur. Tıpkı ölüm gibi, iş, egemenlik, sevgi gibi oyunun da insan varoluşunun gizemli ve çok anlamlı temel gerilim dokusunu ve anahtarlarını meydana getirdiğini belirtir. Bu yorumuyla Fink, özünde oyunun, insan hayatında yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfi bir fenomeni olmayıp, varoluşunun bir parçası olduğunu düşüncesini destekler. Hatta bu düşüncesini daha da ileri götürerek, oyunun hayati öneme sahip temel bir fenomen olduğunu iddia eder. Şüphesiz Fink bu ifadesiyle oyunun insan hayatındaki tek fenomen olduğunu ima etmez, ancak, oyunun, yaşamın diğer fenomenlerinden türetilmeyen, özel ve bağımsız bir yapıda olduğuna vurgu yaparak onu diğerlerinden ayrı tutar. Söz konusu bu özellik öte yandan oyunun özerklik yapısına işaret etmektedir. Bu özelliği, onun doğada kendi başına var olan bir fenomen olduğuna işaret eder ve bu özelliği onun önemli temel özelliklerinden biridir. Öte yandan Fink, oyunu insanın varoluşuna ait diğer belirleyici fenomenlerden tamamen bağımsız olmayıp, birbirine dolaşık (çitişmiş), iç içe geçmiş olarak tarif etmektedir (2015, s. 14).

1.1.2. Oyunsal Kurguda Gerçek ve Gerçek Dışı Kipler Arası Montaj

“Bizler ciddiyeti oynuyoruz; sahiciliği oynuyoruz; gerçekliği oynuyoruz; iş ve mücadeleyi oynuyoruz, sevgi ve ölümü oynuyoruz. Üstüne üstlük bir de oyun oynuyoruz” (Fink E. , 2015, s. 17).

Oyun pratiği, zihinsel düzeyde –miş gibi yapma edimi üzerinden, algısal boyutta gerçekleşen bir deneyimdir. Kişinin üstlendiği veya herhangi bir nesneye yüklediği rol ve anlam ile oluşturduğu teatral yapıda bir kurguyla gerçekleştirilir. Bu süreçte oyuncu, algısal düzeyde gerçekleşen düşsel bir sürecin içerisinde absorbe olmaktadır ve gündelik gerçeklikten koptuğu zihinsel kurgu içerisindedir.

Bu türden bir zihin durumu öte yandan bir şizofreni hastasının zihin biçimini de çağrıştırmaktadır. Oyun üzerine önemli çalışmalar gerçekleştirmiş İngiliz psikanalist Winnicott, herhangi bir nesneye, duruma, kişiye yüklenen rol ve anlam göz önüne alındığında, nesneyi ya da durumu ele alma biçiminin patolojik bir rahatsızlıktan kaynaklı olmadığına biliniyor olmasının, oyuncu ve nevroz hastası arasında belirgin bir fark oluşturduğunu belirtir. Dolayısıyla oyuncuyu şizofreni hastasından ayıran fark, bilişsel farkındalıktır; yani, oyunla gerçekliği birbirinden ayırt edebildiği noktadadır. Bu görüşe göre oyuncu, oyun esnasında kendisinin iki yönlü bir varoluş biçimi (gerçek ve kurgusal (düşsel) olan) üzerinde bulunduğu farkında olan kişidir. Dolayısıyla oyun süresince hâkim olan bilişsel süreç de iki yönlü olarak tarif edilmektedir; rasyonel ve irrasyonel. Yani, bu tür bir bilinç sayesinde oyuncu, oyun süresince kendisini oyuna kaptırmış bile olsa, istediğinde rolünün dışına çıkabilen kişi olarak tanımlanır. Bu ikili varlık hali oyunun özümüle ilgilidir (2013).

Elbette yalnızca tiyatrodan değil, insanın kurgusal bir kendini kavrayış üzere hareket ettiği her türlü oyunsallık da gerçek bir davranışın içinde “gerçek olmayan bir davranış” temsil edilir ve böylesi bir “i-miş gibi” olanın âlemine dalış bireye mutluluk vermektedir (2015, s. 94).

Bu türden düşsel bir alan içerisinde birey gerçek kimliğinin dışına çıkarak yalnızca bir oyuncuya indirgenir. Düş alanı içerisinde birey üretilen kurguya uyarak hareket etmekte ve bedensel olarak da mekânda bu şekilde davranmaktadır. Böylece

ortaya konan eylem oyunsallık bağlamında gerçek olandan farklı ve kavramsal anlamda “sahne” denilebilecek bir mekânsallıkta üretilmektedir. Oyunun içerisinde barındırdığı irrasyonel varlık biçimi yalnızca mekânsal değil zamansal anlamda da ontik olandan ayrılmaktadır. Fink, oyunun mutluluğunun, ona ait olan bu “gerçek dışılık” ile sıkı sıkıya ilişkili olduğunu belirtir ve bu özelliğin özellikle de temsil oyunlarında görülebildiğine vurgu yapar. Ancak, nesnel gerçekliğin bir fenomeni olan oyun, öte yandan nesnel olarak var olan bir eylemdir. Oyunu insanın gerçek bir yaşam icrası olarak tanımlayan Fink, bu özelliği şu şekilde tanımlar;

Oyun faaliyetinde özellikle de bu faaliyet bir temsil oyunu ise eğer, oyuncu gerçek eylemlerde de bulunur- fakat bu eylemler adeta “çifte zemin” üzerinde durur: Bunlar hem oyun oynamanın eylemleridir hem de oyuncunun, temsil oyununda üstlenmiş olduğu “rol”e uygun eylemlerdir. Yaptığı her şey, iki “düzlem” üzerinde tuhaf bir “eşzamanlılık” içinde gerçekleşmektedir; hem “gerçek dünya”nın insanının gerçek bir davranışdır hem de aynı zamanda “gerçek dışı bir sanal dünya” içindeki rol icabı bir eylemdir. Sahnedeki oyuncu, seyirciler kadar gerçektir, kulis, aydınlatmalar, tiyatro binası kadar gerçektir, fakat aynı zamanda da üstlenilen rol karakterdir. Tiyatro binasının, sahnenin, kulisin ve oyuncuların gerçek olmasına karşın, temsil edilen öğeler de farklı türden bir “gerçeklik”e karşılık gelmektedirler.” (2015, s. 80).

Oyun esnasında oyuncunun üstlendiği rol, oyunun kurallarının bağlayıcılığı ve oyuncağın anlamı üzerine herkes hemfikirdir. Oyun bu düşsel-kurgusal yapının ortaya çıkardığı uzam içerisinde gerçekleşmekte ve herkes bu alan içerisinde kurallara uygun olarak hareket etmektedir. Özellikle çocuk oyunlarında bir oyuncak ya da herhangi bir doğal ya da endüstriyel nesnenin oyun dünyasında yaşayıp nefes aldığı varsayılmaktadır. Oyun esnasında birey, gerçek kimliğinden arınarak, kendi varlığını eriterek gizler. Dolayısıyla denilebilir ki, kendi içinde bir doğaya sahip olan oyun dünyası bu doğayla uyumlu oyun arkadaşlarına da sahiptir: Oyuncaklar da bu türden oyun arkadaşlarının başında gelir.

Oyuncaklar, birer fantezinin ürünüdürler. Öte yandan nesnel gerçekliğin içinde gerçek bir nesne olarak vardır ve gerçek dışı unsurları içeren birer temsil unsurudurlar. Endüstriyel olarak üretilmiş veya doğadan edinilmiş herhangi bir nesneye rol yüklenmesiyle elde edilmiş olabilirler ve oyunun dışında bu nesnelere oyuncak olarak onlara yüklenen rollerle algılanamazlar.

Oyun dünyası, bazen gerçekçi-nesnel bir görünüşte bazen de düşsel olandan devşirilmiş öznel veya algısal bir yapıdadır. Endüstriyel bir ürün olarak üretilen ve belli bir fiyat karşılığında satın alınabilen ticari bir madde olarak oyuncak, oyun

alanı içerisinde bir karaktere ve role sahip, yaşayan bir figürdür. Ancak oyuncunun gözünde bunun sadece oyun gereği olduğu ile ilgili hiçbir karışıklık yoktur ve çocuk hem oyuncuğun endüstriyel bir nesne olduğunun hem de oyun içerisindeki rolünün bilgisine hâkimdir. Oyuncu birey, oyun esnasında içinde bulunduğu bu çift yönlü düzlemde gerçeklik ile gerçek dışılığın iç içe geçtiği bir tür kesişim alanı içerisinde gerçekleşen bir deneyim yaşamaktadır. Bu türden bir varlık alanının kavranışı, felsefenin alanına ait, gerçeklik ve gerçek dışılık gibi varlığın görünüşüne dair ontolojik bir tartışmayı gerektirir.

Oyun dünyasının zamansal ve mekânsal gerçekliğinin soyut uzamsal varlık boyutu, onun kendi başına, beşeri ontolojiden ayrı, özerk bir alan olarak oyunsal alanı oluşturmasını sağlamaktadır. Oyun dünyasının mekânsal varlık hali nesnel dünyanın gerçek alanına tamamıyla bir geçiş yapamazken, zamansal olarak iç içe geçişler mümkündür. Gadamer, oyun alanı olarak üretilen bu temsili mekânsallığı şu şekilde yorumlamaktadır: “-Huizinga’nın doğru şekilde işaret ettiği üzere, tıpkı kutsal mekânın belirlenmesi gibidir- kapalı bir dünya olarak oyun alanını, amaçlar dünyasına geçiş ve vasıtası bulunmayan bir dünya olarak konumlandırır” (2008, s. 150).

Dolayısıyla çok yönlü ve çok boyutlu yapısıyla oyun fenomeninin, salt duysal veya entelektüel olarak kavraması mümkün değildir. Kendine özgü yapısıyla oyun, yaratıcı bir dinamiği içerisinde barındıran bir eylemdir. Oyun berrak ve yalın bir yapısallığın ötesinde, kendi içinde çok anlamlı ve çok boyutludur. Fink’e göre oyun, bir taraftan derin üzüntüyü ve muazzam ıstırapı kendi içine alabilirken öte yandan korkunç olanı da şevkle kucaklayabilmektedir. Fink, oyunu icra eden insanın, üç noktada var olmaya başladığını belirtir. Bunlar: “İnsani bir egemenliğin zirvesi, sınırsız bir yaratıcılığın keyfi; reel gerçekliğin uzamında üretmediği için ne yapıyorsa üretken ve engelsiz bir biçimde yapabiliyor oluşu. Oyuncu kendisini hayali ürünlerin efendisi olarak hisseder” (2015, s. 18).

Kendine has mekânsallığıyla oyunun kendi kendisini sunmakla sınırlı olduğu göz önüne alındığında Gadamer’e göre oyunun “oluş modu” bu nedenle, “kendisini sergilemek” olarak tarif edilebilir. Yani oyun özünde kendisini temsil etmektedir. Öte yandan Gadamer, kendi kendisini sergilemenin, doğanın evrensel ontolojik bir özelliği olduğuna dikkat çeker. Dolayısıyla bugün biyolojik nedenselliklerle şeyleri

açıklamaya çalışmanın nasıl yetersiz kaldığına vurgu yapan Gadamer, aynı şekilde, hayatın fonksiyonunun ve oyunun biyolojik amacının ne olduğu sorusunu da yetersiz bir yaklaşım olarak değerlendirir. Bu nedenle oyun konusunda da “her şeyden önce, oyunun anlamı, kendi kendisini oynamasıdır” (2008, s. 151).

Oyun ve ciddiyet konusunda ise Gadamer, oyuncunun kendisinin, oyunun yalnızca oyun olduğunu ve amaçlarının ciddiyetin belirlediği bir dünyada var olduğunu bildiği hususuna dikkat çeker. Fakat oyuncunun ciddiyetle kurduğu bu ilişkide, fiilen amaçladığı/yöneldiği şekilde değil de yalnızca kendisini oyunda unuttuğu noktada amacına ulaşabilir. Ciddiyet burada oyunun dışına çıkma çağrısında bulunan bir şey olarak değil, aksine oyunu oyun yapan şey olarak tarif edilir. Öte yandan oyunu ciddiye almayan kişinin, oyun bozucu olarak adlandırılması da oyunun gerçeklikle olan ilişkisinde herkesin üzerinde hemfikir olduğu algısal alanın gerçeklikle arasındaki gerilimi imler. Burada oyunun varlık biçimini kavramaya yönelik bir başka önemli noktaya işaret edilir: Bu nokta bir eylemin “oyun olma modu (Seinsweise)”dur. Gadamer, oyun modunu oyuncuya, oyuna, bir nesnenin karşısındaymışçasına davranma imkânı vermediği bir varlık biçimi olarak tarif eder. “Oyuncu oyunun ne olduğunu ve yapmakta olduğu şeyin “sadece bir oyun” olduğunu çok iyi bilir; fakat neyi bildiğini bilmez” (2008, s. 142).

Öte yandan oyunun belli bir anda ve belirlenmiş bir mekânda başlayıp ve sonra bitiyor olması; zaman ve mekândaki bu türden sınırlandırılmışlığı, onu gündelik gerçeklikten tamamen koparmaz. Söz konusu bu sınırlanmışlık yarı-kapalı bir alan ortaya çıkmaktadır. Bu yapıyla oyun, gündelik yaşam pratiğine sürekli açıktır ve kimi noktalarda iç içe geçmektedir. İç içe geçebilme özelliğinin yanı sıra aynı şekilde bir oyun bambaşka bir oyunun içinde de tekrarlanabilmektedir. Oyunun bu özelliği onun spekülâtif olma özelliği ile de ilişkilidir.

Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği oyunun bir diğer özelliğidir. Oyun tam anlamıyla cereyan eder. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde sonuna kadar oynanır. Kendi akışına ve kendinde anlamına sahiptir (Huizinga, 2013, s. 27).

Oyun pratiğinin temel belirleyici özelliklerinden biri de bağlayıcılığının olmamasıdır. Bu özelliği onun risksiz bir alan oluşturması ile kaçınılmaz sonuçlar doğurmayan bir edim olarak gerçekleştirilebilmesini sağlar. Dolayısıyla ara verildiğinde veya

oyun bittiğinde gerçek yaşam bu süreçten hiç etkilenmeyecektir. Böylece birbirinden farklı pratiklerin hayata geçirildiği iki ayrı alan ortaya çıkmış olur. Öte yandan oyuna özgü düşsel alan pratiği gerçek olandan farklı olarak, tekrarlanabilir ve defalarca kez kopyalanarak yeniden başlayabilir, hayali bir zamanda ve hayali bir mekânda tekrar tekrar bulunulabilir. Dolayısıyla denilebilir ki oyun alanı, insanın düşsel bir yöntemle kendisini gerçekleştirmesine olanak vermektedir. Oyun alanına özgü unsurlar içerisinde gerçek yaşam pratiklerine ait taklitler ve temsilleri barındırır. Fakat tamamıyla taklitler üzerine de kurulu değildir. Oyunun fantezi dolu karakteri de, oyun pratikleri üzerinde önemli ölçüde belirleyicidir.

Virtüel anlamda dinamik bir boyuta sahip olan bu deneyim, aynı zamanda bireyin zihinsel süreçlerini (biliş ve biliş öncesini) harekete geçiren ve canlandıran bir özelliktedir. Fink, oyunu; fantezinin ve boş olanakların havadar evreninde bağlayıcılığı bulunmayan bir gezinti olarak, eşyanın direncinden çıkıp düşsel ütopye olana bir sapma olarak tarif etmektedir (2015, s. 12). Öte yandan bu türden bir düşsel deneyimle, zihinsel süreçlerin sınırları ve olanakları da yoklanmaktadır. Poetik hayalin alanını oluşturan bu deneyim, özünde bir tür kendilik keşfine ait sürecin de parçasıdır. Kendilik keşfi ise ebetteki bireyleşme sürecinin önemli bir koşuludur.

Tarihsel bir olgu olarak oyuna tarihsel bağlamda bakıldığında toplumsallaştığı noktada kültürel bir bağlama kavuştuğunu söylemek mümkündür. Oyunun geçmişe doğru izi sürüldüğünde bazı dönemler sosyal alanın gündelik dili içerisinde etkisinin daha fazla olduğu görülmektedir. Yukarıda da belirtildiği gibi bu alanda yapılmış antropolojik ve arkeolojik anlamdaki araştırmalar, arkaik-mitik dönemde oyun ve kült arasında direkt bir etkileşim olduğunu ortaya koymuştur. Bu görüşü destekleyen Fink de, insanın hürmet ve tapınma güdüsüyle oyun güdüsünün aynı kökte bağlandığını ifade etmiş ve insanüstü güçlerle iletişimin, tarihin erken çağlarında oyun ritüeli içerisinde gerçekleştiğini dile getirmiştir (2015, s. 180).

Gerçekliği kabul etme işi hiçbir zaman tamamlanamaz, hiçbir insan iç ve dış gerçekliği birbiriyle ilişkilendirme geriliminden kurtulmuş değildir ve bu gerilimden kurtulma imkânını sağlayan bir ara deneyim bölgesidir (sanat, din, vs). Bu ara bölge, oynarken "kendini kaybeden" küçük çocuğun oyun alanıyla doğrudan bağlantılıdır (Winnicott, 2013, s. 32).

Oyunu kendi başına bir varlık modu, bir “subje” olarak ele alan Gadamer, bu kavramının getirdiği farklı bir yorumla aynı zamanda bu konuya yaklaşımda yeni bir metodolojiyi de önermiştir. Fenomonolojik anlamda ve analogik bir okumayla geliştirilen bu kavrayışla, oyunun kendine has kurallarının olması ve bu kuralların kendine has özellikte olmasıyla, oyuncudan ve izleyiciden bağımsız olarak var olan, özerklik kipine dayanan bir subje olduğu sonucuna varmıştır. Gadamer oyunda önem arz eden şeyin de oyun olan şey olmayıp oynamanın kendisinin önemli olan şeyle özel bir ilişkisi olduğuna dikkat çekmiştir. Oyunun varlık modunun anlamlı/önemli hale geldiği nokta da burası olarak gösterilmektedir. Oyunun, oynayanların bilincinden bağımsız, kendine ait bir özü olduğunu belirtmektedir. “Oyun -asında gerçek oyun- aynı zamana, özellikle de, tematik ufku herhangi bir sübjektivitenin kendisi için-varlığıyla (Fürsichsen) sınırlı olmadığı zaman ve oyuncu gibi hareket eden hiçbir öznenin bulunmadığı yerde vardır” (2008, s. 143). Dolayısıyla bu düşünceden hareketle denilebilir ki, oyun, oyuncunun sübjektif düşünüşünde aranmamalıdır; oyun olma modu, oyun olma modu olarak sorgulanmalıdır.

Gadamer, benzer bir biçimde sanat alanında da araştırılması gereken şeyin, nesnenin estetik bilinci değil, sanat tecrübesinin kendisi olduğunu vurgulamıştır. Burada da esas olanın sanat eserinin varlık modu sorunu olduğuna işaret edilmektedir. Tıpkı oyun fenomeni gibi sanat eserinin de var olan öznenin karşısında duran bir nesne olmadığı görüşünü paylaşan bu anlayışa göre sanat eserinin, ancak bu şekilde hakiki varlığına onu tecrübe eden kişiyi değiştiren bir tecrübe olmakla ulaştığı belirtilmiştir. Gadamer, oyunun öznelerinin de benzer bir biçimde oyuncular olmayıp; sadece, oyun temsiline (Darstellung) bu vasıtasıyla ulaşıldığını belirtir. “Sanat tecrübesinin duran ve varlığını sürdüren “öznesi”, onu tecrübe eden kişinin sübjektivitesi değil, tersine, sanat eserinin kendisidir (2008, s. 143).

Sanat, toplumsal düzeyde dolaşıma girdiği noktada birçok farklı önyargı süzgecinden geçerek, göreceli bir değerlendirme ve anlamlandırma süreciyle baş başa kalarak dönüşüme uğramaktadır. Gadamer’in bir tür yapıya dönüşüm olarak tarif ettiği bu sürecin, izleyicinin katılımıyla tamamlandığı düşünülmektedir. Yeni bir şeye dönüşmek olarak tarif edilen bu dönüşüm süreci, sanat nesnesinin birçok farklı zaman ve mekânda, farklı değerler ve ilişkisellikler üzerine inşa edilmesiyle

gerçekleşir. Sanat nesnesinin geçirdiği bu dönüşüm şeylerin aniden ve bir bütün olarak başka bir şey olmasıdır; bu kendisi olan diğer dönüşmüş şey, daha önceki varlığı yok olan şeyle mukayese edildiğinde, onun hakiki varlığı olduğu şeklinde tanımlanmaktadır (Gadamer, 2008, s. 155-156). Denilebilir ki sanat alanında geliştirilen söylem ve kuramlar da bu türden bir yapının parçasıdır.

Bu süreci oyun pratiği üzerinden açıklayan Gadamer oyununun kendisinin de hem oyuncuları hem de seyircileri içine alan bir bütün olduğunu ifade etmiştir. Aslına bakılırsa oyun içinde yer almadığı halde, onu seyreden kişi tarafından tecrübe edilip, kendisinin, “tasarlandığı” üzere izleyiciye sunulduğunu belirtir: Tıpkı oyun gibi sanatın da izleyiciye açık birer pratik olmanın ötesinde tersine izleyenle birlikte kapalı bir yapıya sahip olup, onlar tarafından tecrübe edildiği noktada tamamlandıklarına vurgu yapmıştır. Bu aşamada ne esas olanın sanatçı ya da oyuncu, ne de sanatın ya da oyunun kendisinin olduğunu belirten Gadamer, tüm bunların ötesinde bütünü kendisinin esas olduğunu belirtmektedir. Gadamer beşeri alandaki oyun pratiğinin sanat olmakla asıl mükemmelliğine ulaştığını söylerken tam olarak bunu kastetmektedir. Dolayısıyla denilebilir ki hem sanat hem de oyun pratiği interaktif olma özellikleriyle izleyiciyle buluştukları noktada dönüşüme uğrayarak yeni bir yapıyı oluşturmakta ve esasen bu noktada tamamlanmış sayılmaktadırlar ve ancak bu noktada sanat sanat olarak, oyun ise oyun olarak düşünülebilmekte ve ideal durumuna ulaşabilir olarak tarif edilmektedir (2008, s. 155).

Sanat yapıtlarının gösterilenleri yani anlamları, içerikleri sözcüklerin basit birer ikamesi değildir. Bir gösterge olan sanat yapıtını tekil bir biçimde bir düz anlama bağlamak mümkün değildir. Sanat yapıtı bir gösterge olarak sözcüklerden çok daha fazlasını üretir ve iletir. Sanat yapıtı kendi özünde üreticidir. Anlam yoğunluğu sanat yapıtının başlıca özelliğidir. Anlam iletme açısından açık yapıda olan sanat yapıtları iletilebileceğinden ya da iletme istediğinden çok daha fazlasını üretir. Çünkü sanat yapıtları pek çok farklı biçimde algılanıp, yorumlanmaya elverişli olmalarıyla ‘açık yapı’dadırlar. Açık yapı tanımlaması her sanat yapıtının sonsuz sayıda okumalar toplamına açık bir nesne oluşunu niteler. Sanat yapıtının anlamı izleyenle ve sanat yapıtının niteliksel olarak açık yapıda oluşu ile sürekli yeniden inşa edilir. Sanat yapıtı bir gösterge olarak anlam üretmeye devam eder. Bir gösterge olan sanat yapıtının doğal dille bağlantılı olan gösterilenin anlam boyutu sürekli olarak genişler (Batu, 2014, s. 16).

Sanat, her dönem farklı temsil anlayışlarıyla kendine has bir anlatı yapısıyla ortaya konmuştur. Söz konusu bu temsiller, başlangıçta benzerini yapma, kopyalama örnekleriyle yola çıkıp, zamanla gerçekliğin betimlenmesinden uzaklaşarak soyut

anlatıların hâkim olduğu, mecaz değeri taşıyan göstergelerle kurgulanmakta ve somutlana bilmektedir. Mecazi düşünme pratiğine tarihsel olarak bakıldığında, bu türden zihinsel bir yaklaşımın göstergesi niteliğindeki somut verilerinin arkaik dönemlere kadar uzandığını söylemek mümkündür. Bu süreç, arkaik dönem ritüel ve etkinliklerine ait mitlerle başlayan ve antik dönem tragedyalıyla özne merkezli bir tür varoluş ve duyulur dünyanın betimlenmesine dayanan anlayışa kadar da uzanmaktadır. Ancak, modern dönemle birlikte sanatın gerçekliğe dair göndermelere dayanan temsil anlayışını terk etmesi ve biçimden biçimsizliğe, somuttan soyuta yönelmesiyle yeni bir temsil anlayışı ortaya çıkmıştır.

Sanatta mecaz değeri San, Conrad'un şu açıklaması üzerinden tarif eder: "Kavram, duygu ve imgelemi içine alan bir yaratıcı arama, araştırma ve bulma sürecinin, algıdan doğmuş duyum ve duygularla çağırılmış, etkili bir mecazın doğuşu sürecine başlangıç olmasıdır" (1979, s. 23). Her türden biçim, renk, form, şekil, çizgi, ses, yazın, eylem, örüntü gibi unsurların tümü sanat alanında anlamlı bir bütünü oluşturulabilecek bir tür anlam taşıyıcısı imgeye giden yolda mecaz değeri taşıyan bir araca dönüşebilmektedir. İmgelemse, kişisel bellek ve algıyı oluşturan benlik alanına ait temsillere ve kavramlara dayanır. Söz konusu benlik alanı ise duyumsanarak ve deneyimlenerek algılanmış olan şeylerin imgelerinden oluşur. San, biçim vermenin, kavramlardan görsel yapılar yaratma süreci olduğunu ancak; bu yapıların taklit olmayıp yeni imgeler olduğunu belirtir (1979, s. 73).

R.P. Peillaube' in 1910 yılında imgeler konusunda yayınlanan kitabından yola çıkarak Burnett bu konuda şöyle bir alıntıya yer vermiştir:

Kavramların oluşumu açısından imgeler gereklidir, insanda doğuştan gelen tek bir kavram bile yoktur. Kökensel ve kavranılabilir üretici işlevi açısından soyutlamanın amacı, bizim imgeden daha yukarılara yükselmemizi ve imgenin nesnesini gerekli ve evrensel bir biçimde düşünmemizi sağlamaktır. (...) Zekâ tarafından işlenmeye yatkın tüm malzeme duyusal ve imgesel kökenlidir (2012, s. 39).

Duyusal olan, aktüel alana özgü süreçlere dayanan deneyimlerden oluşur. Ancak imgeler ise duyusal olandan yola çıkarak, kavramsal bir alanı oluşturan virtüel yapı ile aktüel olan arasında gidip gelen çift yönlü bir varoluşa sahiptir. Bu türden bir varlık biçiminde madde, içsel nesne kavramıyla buluşur. Hiçbir nesnenin tamamen edimsel olmadığını belirten Deleuze, edimsel olan her şeyin ise virtüel imgelerden

bir sisle çevrili olduğunu belirtir. “Bu sis virtüel imgelerin üzerinde dağıldığı ve akıp gittiği, bir-arada-var olan, az ya da çok geniş devrelerden yükselmektedir” (2016, s. 14). Virtüel alana özgü içsel nesnenin işaret ettiği varlık alanına ait zamansallık ve mekansallık ise yine bu alana özgü olup algısal düzeyde çift yönlü bir yapıya sahiptir.

Çift yönlü bu varlık biçimine dayanan zihinsel deneyimlerin somut örneklerine dair verilerin ise yukarıda belirtildiği gibi antik döneme kadar dayandığını söylemek mümkündür. Özellikle arkaik dönem ritüellerinde kullanılan büyü nesnelere ve bu döneme ait oyun pratiğine ait nesnelere bu sürece ait önemli verileri oluşturmaktadırlar. Özellikle insanın doğa karşısında fiziksel gücünün yetersiz kaldığı noktada ürettiği aletlerle dış dünyayı etkileyip değiştirebileceğine olan inancı onu yeni bir zihinsel ve fiziksel deneyime ulaştırmıştır. Fischer, bu deneyimin insanı yaşama dair farklı bir kavrayışa kavuşturduğunu ifade eder. Böylece benzer şeylerin özdeşliği fikrinden yola çıkarak, “benzerini yapma” fikrine ulaşıldığını belirtir. Bir şeyin “benzerini yapma” yoluyla insan, doğa üzerinde üstünlük kurabileceği sonucuna ulaşmıştır (2010, s. 34).

Böylece fiziksel bir emek harcamadan büyü nesnelere sınırsız bir güce ulaşılabilmesi fikriyle büyü keşfeden insan, nesneyi kavrayıp denetleme, işaretler, imgeler, sözcükler yoluyla toplumsal eylemler, olaylar başlatma gücünü elde edebileceğine inanarak, dildeki büyü gücünün sınırsız olduğu sanısına kapılır (2010, s. 35).

İnsanın nesnelere üzerinde güç kazanmaya başladığı bu deneyim öte yandan “imge”nin inşasında başlangıç olarak kabul edilebilir. Bu keşif ile insanın kazandığı tecrübe ona yaratıcı düşünebilme pratiği kazandırmıştır. ‘Benzerlerini yapma’ deneyimi kaçınılmaz ile tarihsel bağlamda ve nesnel olarak insanın doğada bir tür üstünlük kazanmasını Fischer büyü bir süreç olarak tarif eder. Fischer, bu büyü insanı sanata götüren sürecin de başlangıcı olduğunu ifade eder (2010, s. 30).

Neolitik çağ insanı ritüeller kapsamında, fildişi, pişmiş toprak, tahta, kemik gibi çeşitli malzemelerle mağara resimleri ve üç boyutlu tasvirlerde doğadaki çeşitli figürleri taklit etmiştir. Ancak arkeologlar, ritüellerde kullanılmak üzere üretilmiş büyü nesnelere ile oyun nesnelere büyük oranda tam olarak birbirlerinden ayırt edilemediğini belirtmektedirler. Bu döneme ait gündelik hayat pratiği ile iç içe olan

oyun pratiğinin ritüalistk bir yanının da olduđu yapılan bazı arkeolojik çalıřmalarla ortaya konmuřtur. Dolayısıyla bu tür bir ayırımın çok da kolay olamayacağı hatta bazı noktalarda mümkün olamayacağı öngörülebilir (Uhri, 2018).

Ortak bir paydaya sahip olan bu pratikler, betimsel-anlatımcı bir tasarıya sahip temsil anlayıřlarıyla, imgesel düşünme ve imge üretimine ait çeřitli düzeylerde çözümlerinin gerçekleştirilebilmesine vesile olmuřtur. Yařamsal süreçleri anlamlandırmak, tanımlamak ve onunla baş edebilmek için insanın geliřtirdiđi kolektif fantezinin ürünü bu spekülative denilebilecek zihinsel deneyimler, denilebilir ki büyük oranda akıl oyunlarından oluřmaktaydı.

Yapılan arařtırmalar göstermiřtir ki, bu süreç dönem insanının doğada bulunan canlı ya da cansız varlıklara roller yüklemek suretiyle geliřtirdiđi kiřileřtirmelere dayanan zihinsel yaklařımlarından oluřmaktadır. Dünya ve insanın yaratılıřına dair üretilen efsanelerin de bulunduđu bu mitlerde doğaya ait unsurlara kutsiyet ve çeřitli güçler atfedilerek, çeřitli anlamlar yüklenerek ortaya konan bu tavır büyük oranda kiřiselleřtirmelerle geliřtirilmiřtir. Bu kiřiselleřtirmeler üzerinden yapılan betimlemelerin ise özellikle bedene iliřkin unsurlardan oluřuyor olması dikkat çekicidir. Öte yandan bu betimlemeler “řeyler”e roller atfedilerek karakter yaratma fikrinin geliřmesine de kaynaklık ettiđi görülmektedir.

Örneğın Hinduizm’in kozmik adamı olarak bilinen ve kâinatı temsil eden Puruřa ya da Germen ve İskandinav mitolojisinde adı geçen Ymir karakteri bu türden bilinen birer varlık olarak tanımlanan ilk figürlerdendirler. Tanrılar tarafından öldürölerek bedenlerinin parçalarından evren yaratılan bu figürler böylece evrene hizmet vermiřlerdir: Güneř Puruřa’nın gözlerinden, ay zihninden, toprak ayaklarından, rüzgâr nefesinden, ufuk kulağından çıkmıřtır. Ymir’in de etinden dünya ve kanından denizler, saçlarından ağaçların, kafasından ise gökyüzünün yaratılması gibi diđer pek çok evrene ait kozmik varlığın da benzer bir biçimde onların bedeninden oluřturulduđuna inanılmıřtır (Huizinga, 2013, s. 177).

Tarih insan zihninin bu türden tanımlayamadıđı durumları tanımlı hale getirmek ve anlamlandırmak adına řeyleri bilgisine indirgediđi ve özdeşlikler kurarak ortaya koyduđu zihinsel montajlarla doludur. Burada durumların özellikle de varlık bilgisine indirgenerek yorumlandıđı ve bu yorumun dıřsallařtırılmasıyla oluřturulan

biçimsel bağlamla imgelerden oluşan dilsel bir ifade alanı inşa edilmiştir. Zira bilindiği gibi özellikle rit ve ibadet alanlarına özgü düşünsel pratiklerle ortaya konan mitsel anlatılar zamanla edebiyatın alanını oluşturan kültürel birer unsura dönüşmüşlerdir. Keza erken dönem mitlerinde ortaya konan efsaneler fabl ve şiire özgü anlatının yanı sıra, görsel sanatların da konu oluşturan bir çıkış noktası niteliğinde olmuşlardır.

Bu süreçte ortaya konan imgeler üzerinden gerçekleştirilen kişileştirmeler, yaratılan karakterlere verilen roller, yeni nesne ve mekân kavrayışlarını da beraberinde getirmiştir. Öte yandan oyun pratiğinin de belirleyici bir özelliği olan bu türden zihinsel yönelimler; yani kişileştirme ve rol atfetmeye dayalı düşünce biçimleri özünde tarihin her aşamasında insanın gündelik hayatının da pek çok alanına hâkim zihinsel bir refleksidir.

Felsefenin oyun üzerine soru sorduğu ve dolayısıyla da bu sorunun genel varlık sorunuyla bağlantılı olduğu her yerde, kavramsal açıdan üstesinden gelinmesi gereken şey, gerçek “gerçek dışılık” unsurudur. “gerçekdışı” diye bir şey nasıl olabilir ki? Akla en yakın malumat, öncelikle, hep insani bilgi bağlamına geri giden ve düş gücümüzde, gerçek şeyler ve olaylar bakımından var olmadıkları halde fabl varlıklarını tasarlayabilmemize yönelen malumattır. O zaman, deniyor ki, tasarlama olarak gerçek olanın, tasarlama işinin içinde tasarlanmış olan şey olarak gerçek olması gerekmektedir. Fabl yaratıkları yalnızca zihnen vardır. Deyim yerindeyse yalnızca bizim kafamızdadırlar- birer kurgu olarak, birer sanrı olarak, şairane birer buluş olarak; dışarıda, gerçek şeylerin arasında değil- mesela evlerin, sokakların, insanların ve taşların arasında. Hiç mi hiç olmayan pek çok şeyi düşünebiliyoruz. Örneğin “hiç” kavramını (Fink, 2015, s 94).

Yapılan arkeolojik araştırmalar, kolektif fantezinin üretildiği arkaik çağ etkinliklerinin özellikle kimi geleneksel oyunlara kaynaklık ettiğini ortaya konmuştur. Hatta bazı araştırmacılar kimi çocuk oyunlarında bu tür etkinliklerin kalıntılarının mevcut olduğunu öne sürer. Bu görüşlere göre dini bir rit ile oyun pratiğinin kökeni ortak bir paydada buluşmaktadır. Burada üzerinde durulması gereken söz konusu ortak paydadır. Bu payda, her yaratıcı zihinsel sürece kaynaklık eden irrasyonel varlık biçimidir. Her ne kadar bağlamları farklı da olsa, denilebilir ki dini bir rit, oyun veya sanat gibi kolektif fantezinin ürünü yaratıcı süreçler, irrasyonel bir varlık biçimini üretmektedirler. Bu tür bir varlık biçimi aynı zamanda ideal nesneye, zamana ve mekâna işaret etmektedir.

Aristoteles Poetika isimli eserinde sanatın da tam olarak bu türden bir varlık biçimini paylaştığını belirtir: Yani, var olanın yanı sıra 'olabilecek olanı' ve 'olması gerekeni' yani "ideal" olanı da tasavvur ettiğine dikkat çeker (1998, s. 30).

Dolayısıyla büyü ve oyun amaçlı kullanılan nesnelere de ideal nesneye örnek olarak gösterilebilir. Ancak yukarıda daha önce belirtildiği gibi bu nesnelere hangilerinin oyuncak, hangilerinin büyü nesnesi oldukları kimi noktalarda spekülatif bir tartışmanın konusu olarak kalmıştır. Bu noktada Uhri'nin aktarımıyla, Ian Hodder, yol gösterici olarak şöyle bir öneride bulunmuştur: Bu nesnelere ortaya çıkarıldığı bağlama işaret edilerek bu tartışmalara bir son verilebileceğini belirtmiştir. Hodder'ın "bağlam her şeydir" ifadesine yer veren Uhri'nin aktarımına göre Hodder, Çatalhöyük buluntularının değerlendirilmesi sırasında idol ya da figürin olarak ayırdığı bu objelerin şu şekilde açıklanabileceğini belirtmektedir:

Bağlam her şeydir. Bir figürin 'sunak' üzerine yerleştirilmiş halde bulunursa, o zaman ilahi olanla bir bağı olduğu söylenebilir. Ama eğer bir figürin, başka figürin parçalarıyla beraber, çöp alanlarına atılmışsa, açık alanlarda tekmelenmiş ve aşınmışsa, daha dünyevi bir açıklama aranmalıdır (Uhri, 2018, s. 48).

Yapılan araştırmalara göre çoğunlukla kadın olarak şekillendirilmiş, MÖ 3. bin yıllarına ait oyuncak bebeklerin bir kısmının Tanrı-Tanrıça olarak tasarlanmıştır (Görsel 3). Ancak bu figürlerin bazılarının net bir biçimde oyuncak oldukları belirtilmektedir: Çkır, buna kanıt olarak özellikle MÖ 6. yüzyıldan başlayarak bebeklerin omuz ve kollarının sonradan gövdeye montajlanarak hareket verilmiş olmasını göstermektedir (Görsel 4). Ayrıca, omuz ve kollara açılan deliklerden geçirilen tellerle tıpkı bir kukla gibi hareket ettirilebilme özelliğine sahip bu bebeklere Latince *pupus* ya da *pupa* denildiği belirtilmektedir (Çakır, 2018, s. 70).



Görsel 3: Mısırda bulunan Roma Dönemine ait bez bebek. (Keten kumaş içerisine paçavra ve papirüs doldurularak yapılmış bebeğin yüz detayları ise boyalı yün kumaş ile verilmiş, British Museum, Londra) (Çakır, 2018, s. 68).

Görsel 4: Giysileri boya kullanılarak yapılmış, eklemleri hareket eden bir bebek. MÖ 5. Yüzyıl, (Korinth, Yunanistan., Metropolitan Sanat Müzesi ABD) (Çakır, 2018, s. 68).

Bu oyuncak bebeklerin bazıları ellerinde çeşitli müzik aletleri ve kıyafetlerle tasarlanırken, kimileri dansçı olarak tasarlanmıştır (Görsel 5). Ancak MÖ 5. yüzyılda bu bebeklerin çıplak olarak tasarlandığını belirten Çakır, böylece çocukların onlara elbise giydirmesine de olanak tanıdığını belirtmektedir. Çeşitli biçimlerde ve çeşitli malzemelerle oluşturulan bu oyuncaklar kadın, erkek, zoomorfik betimlemelerin yanı sıra ev-mekân ve çeşitli objelerin temsillerinden de oluşmaktadır (Çakır, 2018).



Görsel 5: Minyatür eşyalar ve sandalyede oturan minyatür oyuncak bebek, Atina Yunanistan'dan. MÖ yaklaşık 420. (British Museum, Londra) bit.ly/378rJoS

Rit ve oyunun ir-reel yapısında var olan “imiş-gibi” yapma edimi üzerinden oluşturulan kurmaca teatral dilde karşılık bulmaktadır ve mecaz anlamın üretiminde önemli bir role sahiptir. Gerçek olanın karşısında sembolünün konuştuğu, bu türden özdeşlikler, nesnel dünyanın unsurlarından oluşan bir başka dünyayı, algısal gerçekliği üretmektedir: Yani imgeler dünyasını. “Bizler fantezinin bitmez tükenmez kaynağından yaşıyoruz, fakat, işte böylesi dirençsiz ve spontane-yaratıcı bir yaşam yalnızca “miş-gibi”nin dümdüz boyutunda cereyan eder” (Fink E. , 2015, s. 94).

İmgelemin sahip olduğu temsile dayalı ifade biçimi ise taklit ya da kopya ile oluşturulmamaktadır. Burada esas olan doğal olanın ‘idrak’ını sağlayan, yoruma dayalı ve özün bilgisine ulaşmayı amaçlayan bir yönelimdir. İmgesel ve sembolik alan varlığın bilgisine dair yeni bir ontolojik alanı oluşturmaktadır.

Duman’ın aktarımıyla Aristoteles’in Sanat alanında ortaya konan temsil biçimleriyle ilgili şu görüşleri önemlidir:

Edebi eser, resim ve müzikte taklit edilen tabiat olmalıdır. Fakat burada merkezi oluşturan tabiat(doğa) kavramının nasıl tanımlandığı önemlidir. Aristo, eğer sanat;

edebiyat, müzik ve resim biçimde doğayı kopyalamalı ise, bunun eser üretim konusunda yalın bir reproduksiyon olmayacağını veya natüralist tasvirin birtakım hareketler getireceğini belirtmiştir. Mimesis ve taklit tartışmalarını taklidin bağlamını değiştirilerek daha ileri bir noktaya taşıyan Aristo'nun bu konuda ortaya koyduğu savı: Sanat alanındaki taklidin kopya veya imitasyon anlamında bir taklit (replica) olmayıp, sanat pratiğinin üretiminde kendisine dair bir ifade biçimi olduğu yönündedir. Yani taklit edilmesi gerekenin doğanın davranışsal yönelimidir. Eğer sanatkar, tabiatı taklit etmek durumunda ise, bu "tabiat gibi yahut tabiattaki gibi yaratmak" anlamına gelir. Bu süreçteki ilk adım bir resim, başka bir deyişle bir tasarı var etmektir. Bu işleyiş resme, sanat eserlerinin vakıf olduğu bir kalıp kazandırır; o vakit tekraren iyileştirme, düzeltme ve yeniden yapılanma vukuu bulur (Duman, 2014, s. 47-48).³

Dolayısıyla burada söz konusu taklit, sanat pratiğinin de bir eylem olarak yönelimselliğiyle (intentionality) ilgilidir ve bu dile özgü pratiğin ürettiği "miş-gibi" yapma edimi ise yaşamın pek çok alanına hâkim olan oyunsal dile özgü bir yönelimdir. Bu noktada yaratıcı edimselliğin temel bir yönelimselliği (intentionality) olarak oyun ve oyunsallık kavramlarını farklı alanlardan örneklerle düşün ve gerçeklik bağlamında daha detaylı incelemek gerekecektir. Zira oyunun spekülâtif yapısı onu gündelik gerçekliğe özgü unsurlardan farklı kılarak, başka türlü bir gerçekliği de ortaya çıkarmasına neden olmuştur. Oyuna özgü bu spekülâtif dil, onun pek çok noktada zamansallık ve mekânsallık bağlamında algısal düzeyde ve fiziksel anlamda düşsel-soyut bir uzamın deneyimlenmesine olanak sağlamıştır. Bu tür bir deneyim alanı kendine has bir kavrayışı ve bu kavrayışın ürünleri olan görüngüleri ortaya çıkarmıştır. Oyunun bu yapısı insan zihninin spekülâtif ve kurgusal düşünebilmesiyle ilişkilidir. Oyuncu zihin, kinetik, öte yandan yaratıcı bir edimle düşsel bir kurguya dayalı heteroitik alanı inşa etmektedir.

³ Duman'ın aktarımıyla: STAIGER Emil; Conrad Ferdinand Mayer "Die tote Liebe", Atlantis, 1943.

BÖLÜM 2: SANATTA ANLATININ DİLSELLİĞİ VE DİLİN OYUNSALLIĞI:

GÖSTERGELER ARASI ÖZGÜR MONTAJ

İnsan yaşamına ilişkin her türden ifadenin dilsel olduğu ve anlatının aktarımının dil üzerinden somutluk kazandığı bilinen bir gerçektir. Dilin tarihsel gelişimine bakıldığında, şeyler ve onları imleyen görüntü, ses ve eylemler gibi her türden ifade biçimi arasında kurulan ilişki türleri üzerinden geliştiği görülmektedir. Öte yandan dil çeşitliliği ise bu ilişkilendirmenin toplumsal yapılara ve kültürlere göre farklılık göstermesiyle gerçekleşmiştir. Dilin ontolojik gelişimi, toplumsal bazda geliştirilen bu ilişkiselliklerin mantıksal nedenselliklere dayandırılmadan kendine has özellikteki anlatı yöntemleri üzerinden kurulduğu görülmektedir. Dolayısıyla denilebilir ki anlamlar ile onların maddi taşıyıcıları olan göstergeler arasında her zaman doğrudan bir mantık ilişkisi aranmamaktadır. Anlamı bir yapı oluşturan her türden ifade, işaretler/göstergeler farklı uzlaşımşallıklara dayanan çeşitli temsiller üzerinden oluşturulabilmektedirler.

Yaratıcı bir dinamiğe sahip zihinsel yapısıyla insanın gelişen algısı, tarihsel süreç içerisinde ortaya koyduğu ürün ve üretimlerinin düzeyini değiştirmiştir. Bu süreçte şeyler arası oluşan ilişkisellikler, yani benzerlikler ve farklılıklarla bir araya gelen unsurlar ve ayrışmalar üzerinden farklı türden ifade biçimleri etrafında toplanan temsillerin oluşturduğu alanlar ortaya çıkmıştır. Her bir alanın kendine has dili ve anlatısı mevcuttur. Örneğin sanat dilinin, müzik, felsefe veya bilim gibi alanların dilinden farklı olarak, görsel tözün oluşturduğu göstergelerden oluşması gibi. Dolayısıyla denilebilir ki doğal, gündelik dilin toplumsal ve coğrafi farklılıklarla çeşitlilik kazanmasının yanı sıra farklı disiplinlerin de kendilerine has ifadelerinin oluşturduğu dilsel yapılar mevcuttur. Çünkü her türden insan eylemi, dilden bağımsız olarak düşünülemez; bir anlatısı olan her türden ifade aynı zamanda kaçınılmaz olarak dilseldir. Bu görüşü destekleyen Roland Barthes da, ifade ve biçimlerinin taşıdığı anlamların çeşitli göstergeler dizgesi ile dil üzerinden gerçekleştiğini ifade etmiştir (Barthes, 2009, s. 28). Bu görüş aynı zamanda dilin, göstergebilimsel alan kapsamında var olan bir fenomen olduğu görüşüne dayanır. Barthes'a göre her türlü gösterge dizgesinin anlatısını dil üzerinden kurması öte yandan bir tür metinselliği gerektirmektedir:

Sözelimi görsel töz, kendini dilsel bir bildiriyle destekleyerek anlamlarını pekiştirir (sinema, reklam, çizgi resimler, basın, fotoğrafları, vb'inde durum böyledir.); öyle ki, görüntüsel bildirinin hiç değilse bir bölümü, dil dizgesiyle yapısal bir yenileme ya da yerini alma bağıntısı içindedir. Nesne bütünlerine (giysi, besin) gelince, bunlar dizge durumuna ancak dil aracılığıyla ulaşırlar. Dil, bunların gösterenlerini dizgeler biçiminde bölümler, gösterilenlerini de kullanımlarına ya da nedenlerine göre adlandırır: Biz eskisinden çok daha fazla ve görüntülerin her yanı sarmasına karşın, bir yazı uygarlığıyız. Son olarak çok daha genel bir biçimde, gösterilenleri dil dışında var olabilecek bir görüntüler ya da nesnel dizgesi tasarlamak giderek daha da güç gibi görünmektedir. Bir tözün ne anlama geldiğini anlamak zorunlu olarak dilin bölümlenmesine başvurmak demektir: Yalnızca adlandırılmış anlam vardır; gösterilenler dünyasıysa dilin dünyasından başka bir şey değildir (Barthes, 2009, s. 28).

Barthes'ın vurgusunu yaptığı "yazı uygarlığı" olma savı, özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren göstergebilim ve dilbilim alanında ortaya konan çalışmaların, anlam ve anlatı yapılarının da 'bağlam'a işaret etmesinden kaynaklıdır: Bu dönemden itibaren yapılan göstergebilimsel çözümlerler göstermiştir ki göstergeler neredeyse tamamen bağlamın görüngüleridirler. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren görsel bir kültür üzerine inşa edilen sanat pratiğinin içerisinde barındırdığı metinsellik 'bağlamın' üzerinden oluşturulmuştur. Bağlam ise, kavramlar ve metaforlar (şeyler arası özdeşlik kurulması) üzerinden kurulan anlamlardan oluşur. Dilbilimci Saussure, ideal anlama ve anlatıya ulaşmayı amaçlayan bu özdeşliklerin kurulma biçiminin iki türlü yönelimi barındırdığını belirtmiştir: kavram ve işitimi. Saussure tarafından dilsel birer gösterge olarak ele alınan bu iki unsur arasında kurulan ilişkinin biçimi göstergebilimsel alanın temel bir tartışma konularının başında gelir (Zeytinoğlu, 1998, s. 134-135).

Saussure'e göre gösteren ile gösterilen arasındaki bileşke nedensizdir. Saussure "dil göstergesi" (gösteren ve gösterilen birleşimi) nedensizdir. Saussure, görsel göstergeler ile işitimsel göstergeler arasındaki ayrıma değindiğinde, görsel göstergelerin "süremdeş" olduklarını ve birçok boyutta dallanıp budaklandıklarını, işitimsel göstergelerin tek boyutlu ve tek zaman çizgili olduklarını yazar. Demek ki plastik bir gösterenin zaman dizimi, düz çizgisel veya doğrusal değildir ve çok boyutluluğa sahiptir. Gösteren, dilde zorunlu olarak belirttiği kavram açısından özgür veya keyfi olmakla birlikte, kullandığı dilsel topluluk tarafından benimsenmiştir; yani başka bir biçimde söylesek; gösteren toplumsaldır ve kolektiftir (Zeytinoğlu, 1998, s. 134-135).

Barthes, Saussure'un, dilbilimin, genel göstergeler biliminin ancak bir bölümünü oluşturduğu görüşüne yer vermiştir (Barthes, 2009, s. 26). Bu konu takip eden dönemlerde de göstergebilimciler için önemli bir tartışma konusu olmaya devam etmiştir. Göstergeler arası ilişkinin biçiminin farklı yönetsel savlara

dayandırılması ile ilgili tartışmalar, farklı anlatı yapıları ve farklı düşünce sistemlerinin gelişmesine de kaynaklık etmiştir.

Dil, anlam, temsil ve gerçeklik tartışmaları üzerinden geliştirilen bu savların dayandığı iki farklı düşünce biçimi ortaya çıkmıştır. “Yapısalcı” ve “Postyapısalcı” yani “yapı-sökümcü” düşünce anlayışları. Her türden anlamın ve anlatının dilsel olduğu yönünde hemfikir olan bu savlardan yapısalcı dilbilimci Saussure’un ortaya koyduğu ikili karşıtıklara tepki olarak ortaya çıkan Postyapısalcı anlayış, dile değil, diyalog içeriğine yani söyleme ağırlık vermektedir. “Saussure, gösterenin iki unsuru olarak “gösteren” ve “gösterilen” terimlerini kullanmıştır. Gösteren bir sözcüğün işitsel imgesiyken, gösterilen ise buna karşılık gelen kavramdır” (Wright, 2000, s. 2). Bu anlayışın katı bir dil kuramına işaret ettiğini belirten Wright, bu bağlamda Saussure’un gösteren ile gösterileni tek bir kâğıt parçasının iki yüzü gibi birbirine bağlı olduğunu ileri sürmüş olmasını örnek olarak göstermektedir. Bu düşüncesiyle Saussure gösterenleri yani dilin işitsel imgelerini sabit bir yapıya sahip farklılıklar zinciriyle birbiriyle ilişkili olarak görmesiyle kaçınılmaz olarak kavramların ve onların temsil ettiği düşüncelerin de o derece sabit olduğunun düşünüldüğünü ifade etmektedir. Fakat Wright’e göre Saussure bu düşüncesinde tutarlı değildir, çünkü kuramının başka kısımlarında dilin gündelik konuşmalarla değiştiğini kabul ediyor ama bu değişimin nasıl gerçekleştiğine dair bir açıklama yapmıyordu. Fakat buna karşın Lacan, gösterene öncelik vermektedir: Lacan’a göre, gösterilen yani anlam, Saussure’ün dikkate almadığı deneyim sürekliliği üzerinde gerçekleşen, “gösterenler oyunun”un bir etkisidir. Wright, Lacan’ın konuşmaya dilin kurulmasında hak ettiği yeri verirken, Saussure’ün ise dilin yapısını vurgularken, ister istemez konuşan insanları es geçme pahasına toplumsal olanı ön plana çıkarmakta olduğunu belirtir (2000, s. 3).

Modern dönem düşünce anlayışına göre, gösteren yani; anlamın taşıyıcısı-maddi katman ile gösterilen yani; anlam arasındaki sabitlik fikri, gösteren ile gösterilenin birbirine sabit değişmez yapıda olduğu ya da ancak gösterenin değişmesinin mümkün olduğu ancak gösterilenin değişemeyeceği tek yönlü bir sabitlik ilkesine dayandırılmaktadır. Bu şekilde bir takım yasalarla kapalı bir sisteme sahip yapısalcı yaklaşım, 20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde yapısökümcü anlayışı savunan dilbilim ve dil felsefi üzerine çalışan düşünürlerce dönüşüme uğratılmıştır. Bu anlayışa göre göstergeler arasında iki yönlü değişimin söz konusu olduğu,

sabit bir merkezin olmadığı bir göstergebilimsel anlayış benimsenmektedir. Öte yandan Post yapısalcılar geliştirdikleri “yapı-sökümcü” eleştiri ile göstergebilimsel alanda, deneyime ve söyleme önem vererek, metne odaklanmışlardır.

Bu dönemde kimi sanatçılar ve sanat hareketleri de bu tartışmalardan etkilenerek sanatta anlatı ve anlamı oluşturan ifade biçimlerinde farklı bir dönemi başlatmışlardır. Özellikle Dada ile başlayan ve daha sonra diğer sanat hareketlerinde de görülen bu yeni (yapı-bozumcu) anlayış daha sonra kavramsal olarak tanımlanan sanat hareketlerinin oluşumuna da kaynaklık etmiştir.

Sanat-dil ilişkisinde metnin kendisinin sanat nesnesine dönüştürüldüğü çalışmalarla başlayan süreç, sanatta temsiliyet ve gerçeklik tartışmalarıyla birlikte özünde sanatın ontolojisine ve Modern dönem sanat anlayışına dair tartışmaların yolunu açmıştır. Modern dönem sanat anlayışına getirilen bu eleştirel yaklaşımlar öte yandan Postmodern anlayışın da temellerini oluşturan göstergebilimsel tartışmalara kaynaklık etmiştir. Bu noktada sürecin düşünsel arka planını oluşturan süreçleri daha iyi kavrayabilmek için, dilin merkezine yerleştirilen oyun kavramına ve sanat alanında ortaya konan eleştirel yaklaşımlara daha detaylı bakmak gerekmektedir.

Yaşamsal süreçlere dair birbirinden çok farklı gibi görünen alanlar arasında analogik bir okumayı mümkün kılan oyun, Antik Yunan'dan bu yana Platon, Aristoteles Sophokles ve Aiskhylos gibi felsefe ve tiyatro alanında kimi düşünürler tarafından çeşitli biçimlerde tanımlanmış ve farklı şekillerde yorumlanmıştır. Kuramsal anlamda ise ilk kez 20. yüzyılda ele alınan oyun, bu dönemden itibaren birçok düşünür tarafından varoluşsal bir metafor olarak ele alınır ve böylece felsefe ve göstergebilim tartışmalarının da konusu haline gelir. Oyun kuramı bu dönemde dil ve anlatı yapılarında bir tür eleştirel modda dilsel bir kip olarak ele alınmıştır.

Bu türden bir eleştiri dili ile Modern dönemin “yapısalcı” dil anlayışın katı yasalarına yönelik ve ona alternatif yeni bir anlayışı geliştirilerek, bozuma uğratılması amaçlanmaktadır. Wittgenstein, Gadamer, Lacan, Foucault ve Derrida gibi düşünürler tarafından desteklenen bu anlayış, göstergeler arası ilişkinin tek yönlü bir sabitlik ilişkisinin iki taraflı olarak ortadan kaldırıldığı ve gösterilen ile gösteren arasındaki ilişkinin merkezine oyunsal bir yaklaşımın konulduğu bir

anlayışı desteklemektedir. Direk'in aktarımıyla, Derrida her gösterenin yalnızca bir başka göstereni gösterdiği, birbirini izleyen gösterenler zincirinden bahseder. Yani her bir gösterge başka göstergelere bağlanmakta olup, gösteren ve gösterilen arasında sabitlik ve bir merkeze bağlılığın mümkün olmadığı, oyunsal, iç içe ve tekrarlardan oluşan bir yapı söz konusudur.⁴ Derrida'nın ortaya koyduğu bu anlayışa göre bu türden bir göstergeler dizgesiyle ortaya konan anlatı pratiklerinde özdeşlikten öte farklılıklar arası ilişkinin söz konusu olduğu ve göstergeler arasında homojen değil, heterojen bir ilişki yapısı gözetildiği görülür. Derida'ya göre yapısalcı anlatının kapalı dünyasının açmazlar (aporia) ve imkânsızlıklarla dolu yapısını açmak gerekir ve bunu da ancak oyunla yapmak mümkündür. İç içe gösterenlerden oluşan oyunun sonsuz bir yapıda olduğu bu anlatı yapısında "difference" kavramını ortaya konmaktadır: "Oyunun önceliğinin hiçbir mevcudiyet tarafından durdurulmadığı, denetlenmediği bu anlatı yapısı, içerisinde barındırdığı mevcudiyetin oyun tarafından üretildiği bir düzen üzerine kuruludur."⁵

Post-yapısalcılar bağlamı ve söylemi ön plana çıkararak, sözcükler ve anlamları arasındaki ilişkide göstergenin nasıl ve nerede kullanıldığına göre anlamın kurulması fikri üzerinde durmuşlardır. Bu bağlamda detaylı çalışmalar gerçekleştirmiş Gadamer'in bu konudaki görüşlerine bakıldığında, hayatının son döneminde yorum bilim üzerine yazdığı "Hakikat ve Yöntem" isimli çalışmasında oyunu kendi başına varlık gösteren bir subje olarak çözümlendiği görülür. Oyun yorumuna getirdiği bu önemli katkısının yanı sıra Gadamer aynı zamanda oyunu estetik felsefesi ve sanat kuramları bağlamında da çözümlemiş olmasıyla önemli bir isimdir. Göstergebilim kapsamında yürüttüğü çalışmasında Gadamer, oyun kuramını sanatta temsiliyet ve gerçeklik sorunsalları gibi sanat ontolojisinin temel tartışmaları üzerinden geliştirmektedir. Sanat eserinin ontolojisine ve estetiğin kökenine kaynaklık ettiğini belirttiği oyunsal edimi göstergebilimsel hermenoytik anlamın merkezine yerleştirmiştir. Dahası oyunu ontolojik anlamın anahtarı ve estetiğin başlama noktası olarak tarif etmektedir. Gadamer, bu nedenle oyun kavramının açıklanmasının önemli olduğunu vurgulamıştır. Estetik bilincin analizi yapılırken, estetik bilincin bir objeyle karşı karşıya kalan bir şey olarak reel duruma

⁴ Zeynep Direk İle Felsefe Vakti/ Jacques Derrida, (Kayıt İTÜ Radyosun: <http://www.radyo.itu.edu.tr>). <https://www.youtube.com/watch?v=w0nW-Dsnu-U>

⁵ Zeynep Direk İle Felsefe Vakti/ Jacques Derrida, (Kayıt İTÜ Radyosun: <http://www.radyo.itu.edu.tr>). <https://www.youtube.com/watch?v=w0nW-Dsnu-U>

hakkını veremediğini fark ettiğini söyleyen Gadamer, bu konudaki düşüncesini şu şekilde açıklamaktadır (2008, s. 142):

Başlama noktası olarak, estetikte çok önemli bir rol oynamış olan şu fikri seçiyorum: Oyun kavramı. Bu kavramı, Kant ve Schiller'de bulunan ve modern estetik ve antropolojinin tamamen egemen subjektif anlamından kurtarmak arzusundayız. Oyundan sanat tecrübesine atıfla söz ettiğimizde, ne yaratıcısının veya sanat eserinden haz alanların zihin durumundan hatta zihin yöneliminden ne de oyuna katılan bir subjektivitenin özgürlüğünden söz ediyoruz. Bizatihi sanat eserinin kendi oluş modundan söz ediyoruz (Gadamer, 2008, s. 141).

Sanat alanında izleyicinin rolünün, sanat nesnesi karşısındaki konumlanışının yalnızca bir alımlayıcı olmanın ötesinde, interaktif ve katılımcı bir konuma ulaşması özellikle 20. yüzyılın ortalarında Postyapısalcıların, "Yapıbozumcu" anlayışlarıyla, göstergebilim alanına getirdikleri eleştirel yaklaşımlarının etkisiyle değiştiği görülmektedir. Tıpkı Brecht'in bilim çağı tiyatrosu olarak adlandırdığı "epik tiyatro" anlayışıyla seyircinin yalnızca Pasif bir izleyici olmaktan çıkarılarak, , dinamik ve eleştirel bir zihinsel katılıma yönelmesi, aynı dönemde özellikle avangart sanat hareketleri içerisinde de benzer bir anlayış ortaya çıkmıştır. Özellikle Dada hareketinin Kabare Voltaire'de, sahnelediği gösteriler sanatın ve şirin sahneye taşınarak teatralleştirilmesine yöneliktir. Böylece Dada sanatta retinal olana yönelik ortaya konan pratiklerini, oyunsal, performatif, interaktif bir anlayışa dayalı bir tür gösteriye dönüştürmüştür.

Dada hareketinin, sanatın belirli bir sınıfın tekelinde ve gündelik hayattan uzak olmasına yönelik ortaya koydukları tepkiler üzerinden hazır nesne kullanarak bu alanda büyük bir retorik değişimine neden olmuşlardır. Söz konusu bu değişim metafor kullanımındaki değişimle ilişkili ve sanat ediminde *-miş* gibi yapma üzerinden kurulan dile dayanmaktadır. Bu ise yeni bir gerçeklik kavrayışıyla ortaya konmuştur. Ancak bu türden bir anlatı biçimi aynı zamanda sanatın "*ne'liği*" tartışmalarını da başlatmıştır. Öte yandan gündelik hayata ait nesnelerin sanat alanına taşınmasıyla aynı zamanda nesnenin bağlamının değişmesini sağlanmıştır. Bu tür bir yönelim oyun esnasında endüstriyel bir nesnenin sıra dışı bir bağlama kavuşmasıyla benzer bir yönelimi içerisinde barındırmaktadır. Dolayısıyla bu edimsellik sanat pratiğinde de oyunun başladığı bir başka noktaya işaret etmektedir; nesnenin teatralleştirilmesine. Antmen'in aktarımıyla, Amerikalı eleştirmen Harold Rosenberg, sanatta hazır-nesne kullanımıyla nesnenin bir tür

kaygı nesnesine dönüştürüldüğünü belirtmektedir (2008, s. 124-125).

Doğal dil ile sanat arasındaki metinsel ve anlamsal ilişkinin ötesinde, özellikle 20. yüzyılın başından itibaren yazı dilinin görsel bir imge olarak sanat alanında sıklıkla kullanıldığı bilinmektedir. Sanat alanında farklı nedenlerle ve farklı biçimlerde kullanılan yazı dilinin özellikle Kübizm'le birlikte, kolaj ve asamblaj tekniği içerisinde kullanıldığı ilk örneklerden, 1960'lı yıllardan itibaren kavramsal sanat anlayışı içerisinde birçok sanat hareketi tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Tunalı, "montaj sanatı" olarak adlandırdığı bu dönemde, dil alanındaki tartışmalar ve sanat alanında değişen anlatı yapılarıyla, ikonografik veya optik betimleyici anlatımlarının yerine, içerik ve biçim arasında farklı bağlamların kurulduğu bir temsil anlayışı ve anlatı biçiminin aldığını belirtir. Dolayısıyla denilebilir ki bu dönemde tasvir sanatı mantığı önemini yitirmiş ve nesne kendi görüntüsünün yerini almıştır (2015, s. 131).

Bu yeni anlayışlar, önce Sürrealizm'deki ilişkisiz öğelerin kompozisyonunda; sonra bir şeyin tasviri yerine, o nesnenin sanat yapıtında bizzat yer almasında; optik-mekanik olanaklarla bilinmeyen görüntüler elde edilmesinde ve eşit birimler halindeki üç boyutlu nesnelerin yan yana ya da üst üste düzenlenmesine dayanan anlatım biçimlerinde görülmektedir. Bu, yeni olan ve "montaj" diye adlandırılan bir sanattır ve tasviri yalancılık sayan bir görüşe dayanmaktadır (Tunalı, 2015, s. 132).

20. yüzyılın ortalarında gerçekleştirilen dilbilimsel çalışmalardan etkisiyle dilsel öğelerli resimsel bir bağlamı içerisinde ele alan bir diğer akım ise Sürrealizmdir. Sürrealistler metin dilini görsel bir imge olarak anlamı ve düşüncüyü güçlendirmek için çalışmalarına kullanmışlardır. Bu anlamda özellikle sanatın bir iletişim aracı olduğu düşüncesini benimseyen René Magritte bu düşüncesinden hareketle gerçekleştirdiği çalışmalarında görsel imge ile metinsel dili bir arada kullanmıştır. Çalışmasında sözcük, sözcüğün temsil ettiği kavram ve obje arasındaki ilişkiyi, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki bağlamında ele aldığı bir tartışmayla, temsil ve gerçeklik ilişkisini üç ayrı biçim üzerinden irdelemiştir: Objeler, onların görsel temsilleri ve dilsel temsilleri arasındaki ilişkidir. Magritte göstergenin kendisi ve ifadesi arasında bir gerilim yaratarak oyunsal bir dille eleştirel bir tavır ortaya koymaktadır. Magritte'nin *İmgelerin İhaneti* isimli serisinden bir çalışması olan *Düşlerin Anahtarı (Görsel 6)* dört ayrı nesnenin görsel imgelerle birlikte bunları tanımlayan metinsel ifadelerle yer vermiştir. Görsel temsillerden farklı olan metinsel

ifadelerden yalnızca biri doğru olarak kullanılmıştır. Örneğin: at imgesinin altına *the door* (kapı), saatin altına *the wind* (rüzgar), sürahinin altına *the bird* (kuş), valizin altında *the valise* (valiz) belirtilmiştir. Göstergeler arasındaki ilişkinin biçiminde bağlamın ve söylemin önem kazandığı görüşlerinin ortaya konduğu bu dönemde Magritte'nin bu şaşırtmalı ve algıyla oynadığı çalışmasıyla ortaya koyduğu oyunsal dil, sanatta imgelerin ve temsillerinin anlam ve bağlam üzerinden istenildiği gibi kullanılabileceği düşüncesini desteklemektedir. Dolayısıyla göstergeler arasındaki sabitlik ilişkisinin reddinin söz konusu olduğu Magritte'in bu çalışmasında anlatının merkezine oyunun konduğu düşünce yapısı desteklenmektedir. Derrida'nın da dile getirdiği gibi, metinsel ifade ile objeler, imgeler ya da kavramlar gerçekte asla aynı şey olamazlar ve anlam tek bir göstergeyle sabitlenemezdir (Sarup, 2010, s. 40-41).



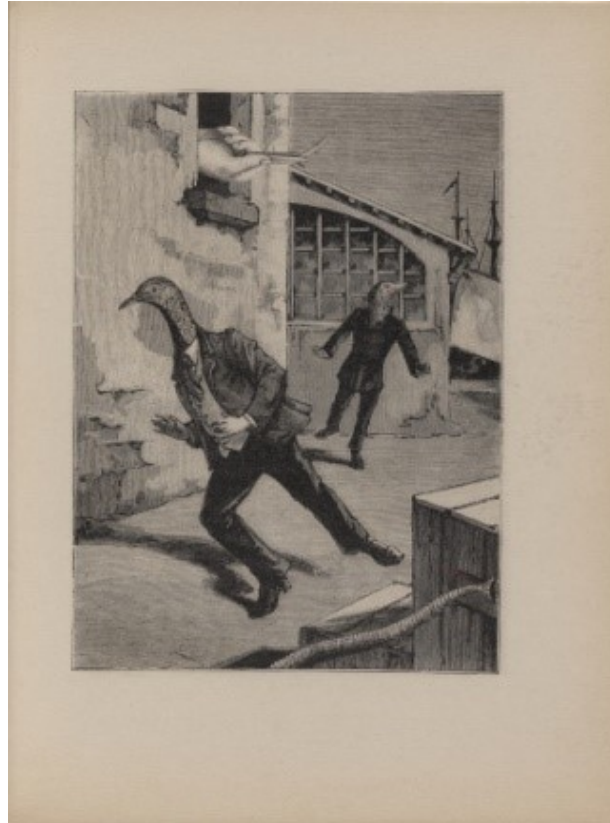
Görsel 6: René Magritte, *Düşlerin Anahtarı / La Clef des Songes* 1935. (Tual üzerine yağlı boya, 41x27 cm, Münih, özel koleksiyon). bit.ly/2OYRoKW

André Breton tarafından kişinin düşüncelerinin en saf halindeki otomatizmi olarak nitelendirilen Sürrealizm kelimesini, usa vurulmayan, hızlı, apansız, hatta fevri yaratıcılığın; rastlantıya yer açan oyunculuğun; rüya âleminde ve bilinç dışından beslenen, aklın hükmünü sarsan, arzuyu egemen kılan yeni bir gerçekliğin peşinde

olmak olarak tarif edilmektedir (Artun, 2014, s. 11-12).

Nesnelerin yalnızca imgeleri ya da temsilleri değil, kendileri de sürrealist duyarlılıkta karşılık buluyordu. Başta Duchamp'ın hazır- nesnesi olmak üzere, Sürrealistlerin Dada'dan devraldıkları bir başka usül de, geleneksel sanat kategorileri dışında kalan bulunmuş nesnelere asambrajlar, 'heykeller' oluşturmaktı. Sürrealistler gündelik hayatta kullanılan sıradan nesnelereki sıradışılığı keşfettiler (Artun, 2014, s. 15).

Sürrealistler bilinen geleneksel resim dilini değiştirmeyi kolajı ön plana çıkararak gerçekleştirmeyi denemişlerdir. Bu anlamda Sürrealist kolajın en önemli ismi olan Max Ernst, fotoğraf parçaları, çizim ve resim kullanarak yeni ve fantastik gerçeklikler yaratır (Görsel 7). Ernst, Artun'un aktarımına göre sürrealist kolajın işleyişini şu şekilde tarif etmektedir: "Görünüşte ilişkisiz iki gerçekliğin, hiç olmadık bir düzlemde eşleşmesi " (2014, s. 14).



Görsel 7: Max Ernst. İyilik dolu bir hafta ya da yedi temel element / Une Semaine de bonté ou les sept éléments capitaux. 1933–34. (27x20,5 cm). bit.ly/2DTG4JA

Artun, Ernest'in burada Lautréamont'un sürrealistlerce sık sık yenilenen dizisine atıfta bulunmaktaydı: "Bir dikiş makinesi ile bir şemsiyenin bir teşrih masası üzerinde tesadüfen buluşması kadar güzel." Ernest bu bir araya gelişi, yani kolajın işleyişini aklın ilişkilendirmekte zorlanacağı denli uzak ve farklı gerçeklikleri özgür bırakılan arzunun bir araya getirdiği şekilde tarif etmektedir (2014, s. 15).

2.1. Özgür Montaj ve Oyunsallık (Fotomontaj, Kolaj, Asamblaj)

Fotoğraf makinesinin icadıyla sanat alanında fotoğrafik gerçeklik ile sanatın betimsel, optik merkezli temsil anlayışına dair bir kıyaslamaya dayalı tartışmalar yenibaşlamıştır. Fotoğraf, özellikle Romantikler tarafından mekanik bir sürecin ürününü ve sanatçının duyarlılıklarını barındıran bir deneyimden yoksun olarak nitelendirilip, kişilsiz ve ruhsuz olarak görülmüştür. Öte yandan henüz tam olarak gelişmekte olan fotoğraf makinesinin kimi noktalarda yetersiz kalmasıyla bu tartışmalar farklı bir boyut kazanır. Işık farklılıklarında alınan farklı sonuçlar, kullanılan pozlama malzemelerinin sınırlı duyarlılıkta olmasıyla gerçekliğin aktarılmasında sorunlar yaşanması ile fotoğrafa duyulan güvensizlik sonucu natüralist resim ile fotoğraf arasındaki bu kıyasa dayalı tartışmaların yönünü değiştirmiştir. Örneğin Derman'ın aktarımıyla, 1850'lerde bulutlu manzara fotoğrafları çekilememiştir. Bunun nedeni ise kullanılan duyarlı malzemenin yeri ve gökyüzünü kapsayacak kadar yeterli farklı pozlama değerlerine sahip olamamasıdır. Bu nedenle ya çekilen iki ayrı fotoğraf montajlanarak ya da bulutlar sonradan fotoğrafın üzerine boyanarak tamamlanmaya çalışılmıştır. ve sanatçıların da giderek çalışmalarında fotoğraftan yararlanmaya başladığı bu dönemde üzerinde bireysel müdahalelerin bulunduğu fotoğraf çalışmalarının sanat olarak kabul edilebileceği fikri gelişmeye başlamıştır. Öte yandan bu dönemde sanatçının fotoğraf üzerinde gerçekleştirebildiği her türden manipülasyona rağmen, fotoğraf makinesinin sınırlı kalması da her iki alanın ayrı süreçler olarak değerlendirilmesi fikrine yönelinilmiştir. Öte yandan fotoğraf kullanımı yaygınlaştıkça resme özgü estetik bir bağlamda ele alınmaya ve kurgulanmaya da başlanmıştır (2010, s. 4-5).

Fotoğrafın hem bir araç olarak, hem de bir birim olarak sanatta kullanılmaya başlandığı bu dönemde gerçek ile kurgu arasındaki sınır arayışlarında yaşanan sorgulama sanat nesnesinin ne'liği tartışmalarının kapılarını aralayacak üretim biçimlerinin ortaya çıkmasını da kaynaklık etmiştir. Özellikle Avrupa yüzlerce yıllık sanat anlayışını değişime uğratan Kübizm 'in başlattığı süreç, sanat alanında kolaj ve asamblaj tekniklerinin kullanılması, Postmodern anlayışın ve kavramsal sanatın da düşünsel alt yapısını oluşturan “eşzamanlılık” kavramının ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir. Bu anlayışa göre geçmişti yıkmak ve ya reddetmek yönelimindeki Modern anlayışa karşın, geçmişin ve geleceğin bir arada, etkili bir şimdide iç içe olduğu anlayışıyla, eklektik bir biçimde bir arada bulunmalarına işaret edilir. Bu “eşzamanlılık” fikri öte yandan kolaj ve asamblajın zamansal ve mekânsallık bağlamında eklektik bir araya gelişlerinin de düşünsel arka planını oluşturmaktadır. Bu teknikler özellikle Dada ve sonrasında sanat alanında yeni perspektifler doğrultusunda farklı sanat hareketlerinin ortaya çıkmasında kaynaklık etmiştir.

Kolaj ile fotomontajı birbirinden ayırmak gerektiğini belirten Ergün, kolajın, imgelerin ilişkilerinden doğacak yeni anlamlarla birlikte ama daha çok da, organik olmayan eklemlenmeyle resimsel kurguya dahil edilen tekil imgelerin gerçekliğiyle ilgiliyken, fotomontaj, zorunlu olarak kolajı içermekle birlikte, imgelerin taşıdığı mesajın yönlendirici gücüyle, izleyenin kavrayışını yakalamaya kitlediğini belirtir. Ergün Fotomontaj ile verilen mesajın ya şok etkisi ya da ironik ve ya mizahın öne çıkmasıyla izleyicide birbirinden çok farklı duygulanımların oluşturula bilindiğine de dikkat çekmektedir (2012, s. 10).

Kolaj, asamblaj ve montaj kelimeleri Fransızca kökenli olup, kolaj: iki boyutlu yüzeyde üzerine herhangi bir malzemeyi yapıştırma anlamına gelirken, asamblaj ise bu tekniğin bir ileri noktası olarak nesnelere üç boyutlu olarak bir araya getirilmesi, birbirine monte edilmesi olarak tanımlanabilir. Montaj ise benzer bir biçimde bir birine geçirme anlamına gelmektedir. Birbiriyle ilişkili bu kavramların üçü de endüstriyel çağın kentsel yaşam pratiğine özgüdürler. Özellikle 1950'li yıllarda Amerikan sanat ortamında asamblaj tekniğinin yaygın bir biçimde kullanıldığı görülür. Fotoğraf, resim, hareketli, dijital görüntü, endüstriyel-hazır bir nesne ile heykel gibi pek çok unsurun bir arada kullanılabilirdiği bir teknik olan

asamblaj özünde sanat alanında intermedia ve interdisipliner bir iç içe geçişi meydana getirmesiyle sanatçıya büyük bir özgürlük alanı sağlamıştır.



Görsel 8: Marcel Duchamp. Merdivenden İnen Çıplak / Nude Descending a Staircase. 1912. (tuval üzerine yağlıboya, 147x90 cm). bit.ly/38g0kmr

Duchamp'ın kübist bir dille yarattığı "Merdivenden İnen Çıplak" (Görsel 8). isimli çalışması süregelen bir hareketi çağrıştırmaya yönelik aşağı inen bir figürün hareketin her aşamasını resmetmesiyle fütürist bir yaklaşımı ortaya koymuştur. Öte yandan bu çoklu anın ve hareketin bir aradalığı stroboskopik fotoğraf etkisiyle kurgulanarak hareket algısı oluşturulmak istendiği görülmektedir. Bu çalışma, İtalyan futurist sanatçı Umberto Boccioni'nin "Uzaydaki Devamlılığın Benzersiz Formları" (Görsel 9) isimli aynı yıl gerçekleştirdiği heykel çalışmasını da büyük ölçüde andırmaktadır. Boccioni bu çalışmasında fütürizmin figürleri belirli bir dinamizm içinde yansıtmayı amaçladığı, hıza ve harekete yönelik bir yanılsamayı görünür kılmıştır. Böylece hızla gelişmekte olan endüstriyel ve teknolojik çağın gelecekçi anlayışını tahayyül etmeye yönelik bir ifade kullanılmak istenmiştir.



G rsel 9: Umberto Boccioni. Uzaydaki Devamlılığın Benzersiz Formları / Forme'de uniche della continuit  nello spazio.1913. (Bronz, MOMA, New York). bit.ly/2YyAK89

Antmen, F t ristlerin, evrensel bir dinamizm iinde tek bir anı resmetmek yerine, dinamik algının kendisinin g rsel kılınabilmesinin peşinde olduklarını belirtir.  te yandan, d nemin birok bařka sanatısı gibi, Fransız d ř n r Henri Bergson'un ' lan vital' kavramı ve gerekliğinin her an oluřum halinde olduėu y n ndeki d ř nceleri elle tutulamaz dinamik anı resmetmek peşindeki F t ristleri cezbedtiğini ve sanatsal anlayıřlarına terc man olduėunu belirtmiřtir. Antmen'in aktardığı  nemli bir diğerk anekdot ise Boccoioni'nin manifestoda dile getirdiğı:

Her řey hareket eder, her řey bir kovalamacaya halinde hızla d ner.  n m zdeki fig rler bir g r n p bir yok olurlar. Retina  zerinde g r nt lerin etkisi, titreřimler halinde algılanır. Kořan bir atın d rt ayağı deėil, yirmi ayağı var gibi g r n r ve o g r nt  birden  genimsi bir biim kazanır (Antmen, 2008, s. 67).

Dolayısıyla Bergson'un ' lan vital' kavramına y nelik g rsel bir  z mllemeyi hedefleyen bu yaklařım, Duchamp'ın "Merdivenden İnen ıplak" isimli alıřmasında kullandığı stroboskopik fotoğraf etkisiyle yani retina  zerinde hareket eden bir makinenin g r nt s ne y nelik oluřan yanılısama ile aynı yapıdadır. Dolayısıyla imgenin devingen bir ağrıřımla betimlediğı, yanılısamaya ve ill zyona dayalı bu anlatı biimin kendine has zamansallığı ile sonsuz oyunsal bir ritme dayandığını s ylemek m mk nd r.

Fotoğraf makinesinin mekanik, kusursuz aktarımına sanatçının özgün ve özgür müdahalesine dayanan fotomontaj ve kolaj gibi imajların manipüle edilmesine dayanan bir yaklaşımla özgür bir anlatının gelişimini sağlamıştır. Dijital bir imaj üzerinde yapılan manipülasyonlar, fotoğraf ve sanat alanında temsil biçimlerinin kıyaslanmasına dayalı tartışmaların son bulmasını sağlamıştır. Sanat bu teknikler sayesinde kendisine yeni bir retorik oluşturabilmiştir. Öte yandan kolaj ve asamblaj ile göstergeler arasında özgür bir kurgu ve montajın gerçekleştirilmesi ile kurulan ilişkiselliklerin olanaklı kıldığı alegorik yaklaşımlar izleyicinin zihinsel ve algısal olarak oldukça farklı bir okumayı gerektiren yeni bir düşünce pratiğini deneyimlemesini sağlamıştır. Bir tür serbest montaj yöntemiyle gerçekleştirilen metinsel anlatı ve ya imgesel temsil her yönüyle oyunsal bir düşünce ve pratiğini gerektirmektedir. Zira kolaj, fotomontaj veya asamblajda nesnelere ya da imajlar öncelikle gerçek anlam ve bağlamlarına yapancılaştırılmak suretiyle yapı bozuma uğratılır ve ardından yeni bir anlamlı bütünü oluşturmak üzere yeni bir ilişkisellik içerisinde kurgulanırlar (Görsel 10).



Görsel 10: Henri Matisse. (Katalog, Xavier- Gilles Neret, Aysel Alver arşiv).

Bu bağlamda Dada sanatçılarında John Heartfield ve Hannah Höch'ün çalışmalarında fotomontaj kullanan iki önemli isimdir. Her ikisi de başlangıçta Berlin'de kimi dergiler için kimi tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Nam-ı diğer "Montajcı Dada"⁶ olarak anılan Heartfield, politik anlamda eleştirel ve mesaj kaygısı taşıyan fotomontajlar yapmasıyla (Görsel 11).



Görsel 11: John Heartfield. Burjuva Gazetelerini Okuyanlar Kör ve Sağır Olur: Sizi Aptallaştıran Sargıları Çıkarın Kafanızdan! / Wer Bürgerblätter liest wird blind und taub. Weg mit den Verdummungsbandagen! AIZ, Şubat, 1930. bit.ly/2YIJluE

Öte yandan dantel ve işleme tasarımları yapan Hannah Höch'ün 1918'de Baltık kıyılarında çıktığı bir yolculukta dikkatini çeken Alman askerlerinin ailelerine gönderdiği fotomontaj fotoğraflardan etkilenerek gerçekleştirdiği çalışmaları ve kendi imzası haline gelmiş "Dada Bebekleri" önemli ölçü de dikkat çekicidir (Görsel 12,13,14) ⁷.

⁶ <https://www.e-skop.com/skopbulten/fotomontajin-onculerinden-john-heartfieldin-politik-kapak-tasarimlari/2702>

⁷ <https://www.e-skop.com/skopbulten/berlin-dadacilari-arasinda-bir-kadin-hannah-hoch/1742>



Görsel 12: Hannah Höch, Hannah ve Modenschau makası (Defile)/Hannah and her scissors, Modenschau (Fashion Show), 1925-35 (detay). fotoğraf: Berlinische Galerie – Landesmuseum für Moderne Kunst, Fotografie und Architektur, Berlin bit.ly/2PnB2dt

Höch'un fotomontaj ve kendi çalışmalarıyla ilgili bu süreci aktardığı şu ifadeleri bu bağlamda son derece açıklayıcıdır:

Fotomontajın temelinde fotoğraf vardır, fotomontaj fotoğraftan gelişmiştir. fotoğrafın aşağı yukarı yüzyıllık bir geçmişi vardır. Fotomontaj o kadar eski olmasa bile, sanıldığı gibi savaş sonrasının ürünü değildir. fotoğrafın bir bölümünü kesmek ve yapıştırmak şeklinde tanımlanabilecek bu tekniğin ilk örnekleri, bazen büyükannelerimizin sandıklarında, şu ya da bu amcağı askeri bir üniformayla gösteren bir fotoğrafın baş kısmına yapıştırılmış bir kafa gördüğümüzde de karşımıza çıkar. O günlerde, önceden basılmış kartpostallar üzerine başka bir insan başını yapıştırmak adettenmiş. Hazır bir manzara içinde örneğin ayışığında bir tekneyi gösteren pitoresk bir görüntüye bir aile görüntüsünün topluca yapıştırıldığına tanık olmak mümkündür. Resimli kartpostallar için seçilen esprili imgeler de kesilip birleştirilen fotoğraflardan oluşmaktaydı (Antmen, 2008, s. 130).



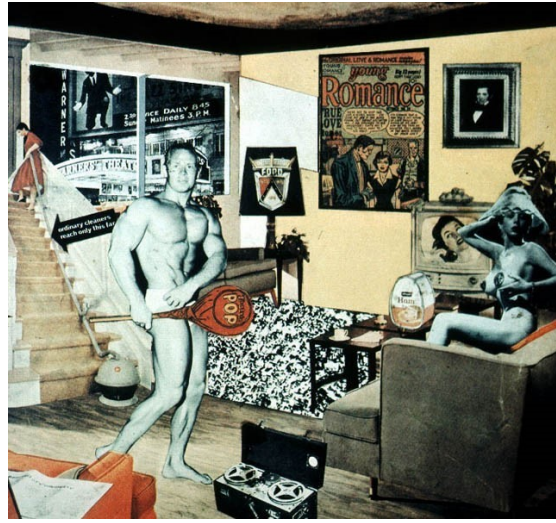
Görsel 13: Hannah Höch. Dada Bebekleri / Dada Dolls Pax ve Botta. 1920. bit.ly/38aeXb4



Görsel 14. Hannah Höch. Dada Bebekleri / Dada Dolls Pax ve Botta. 1920. bit.ly/38aeXb4

Fotomontajın önde gelen isimlerinden, İngiliz sanatçı Richard Hamilton'ın "Bugün Evleri Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir?" isimli 1956 yılına ait çalışmasına

(Görsel 15) bakıldığında, dönme insanının ideallerine ait referansların bir arada kullanıldığı tek bir mekân kurgusu görülmektedir. Evin salonu olarak kurgulanan bu mekân içerisine dönemin sosyo-ekonomik yapısını yansıtan popüler kültür anlayışına ait birkaç farklı unsurların sığdırıldığı görülmektedir. Böylece evin salonu olarak eklektik bir dille kurgulanan bu mekân özünde tüketime dayalı gündelik yaşam pratiğini çok yönlü olarak görünür kılınmak adına kurgulanmış epik tiyatro anlayışına dayalı bir oyun sahnesini çağrıştırmaktadır.



Görsel 15 : Richard Hamilton. Bugün Evleri Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir? 1956.
bit.ly/2YunmBJ

Robert Rauschenberg, ise çalışmalarında resmin yanı sıra kolaj ve assemblaj tekniklerini kullanarak çalışmalarında gündelik hayata ait her türden nesneye yer vermiştir (Görsel 16). Böylece hem gündelik hayatın tüketim dünyasına ait nesnelere yer vererek onun belleğini oluşturan çalışmalar gerçekleştirilmeyi amaçlamıştır. Sanatçı böylece sanat ve gündelik hayat arasındaki sınırları da sorgulamaktadır.

(...)Rauschenberg, Soyut Dışavurumcu izler taşıyan, kendi adlandırmasıyla 'Combine Painting'lerini 1954 ve 1961 yılları arasında, genellikle pentür üzerine çeşitli eşyalar saptamak suretiyle oluşturmuştur. Böylece Rauschenberg, içsel olanla, her yerde bulunan sıradan nesnelere aynı yüzeyde buluşturarak, içsel ve dışsal olanların göstergesel çekişmesini sağlamıştır yapıtlarında (Şahiner, 2008, s. 136-137).



Görsel 16 : Robert Rauschenberg. Satellite. 1955. ((right) Courtesy of the Metropolitan Museum of Art). bit.ly/2PfWEbS

Öte yandan çalışmaların polaroid fotoğraflardan oluşan fotomontaj ve kolaj tekniğini kullanan İngiliz pop art sanatçısı ressam, grafiker, sahne tasarımcısı, fotoğrafçı David Hockney'in çalışmalarına bakıldığında, tek bir kadrajı birden çok fragmana bölünerek gerçekleştirdiği kurguda fotoğrafın birçok detayı içerisinde barındıran ve gözün hareketine uyumlu bir şekilde bölümlenmiş görüntü içinde izleyicinin gezinmesini sağlamakta olduğu görülür. Böylece birçok karenin bir araya gelişiyle bedenlenen bir fotoğrafa dahil olabilen izleyici aynı zamanda tek bir bakış açısından da kurtulmuş oluyor (Görsel 17).



.Görsel 17: David Hockney. Evim Mont Bulvarı / My House, Mont Avenue. 1982 (Polaroid Kolay).
bit.ly/36e4qKj

Gerçekliğin en sadık benzerleri olarak tanımlanan fotoğraflar, ressamın tuvallerine konu olduklarında soyut çalışmalar olarak niteleniyorlardı. Birçok Fütürist ressamın Teknik Manifesto'larında "formların yorumu" olarak adlandırdıkları hareketlilik, aslında fotoğrafik görüntü dilinin bir parçasıdır. Bunun gibi, X-ışınları ile elde edilen röntgen görüntüleri de, Fütürist heykeltıraşların çalışmalarına cam, sellüloid ve tel olarak yansdı (Derman, 2010, s. 6-7).

Öte yandan Hockney portre çalışmalarında da modelinin psikolojik durumuna dikkat çekmek için kimi manipülasyonlarla etkiyi arttırmayı amaçlar. Örneğin "Stephen Spender" isimli çalışması bu anlamda önemli bir örnektir. Altı kareye böldüğü portrede yaptığı müdahalelerle aynı modelini aynı anda birden fazla duygu durumu içerisinde sunmaktadır (Görsel 18).



Görsel 18: Stephen Spender. April 9th 1982. (Composite Polaroid, 34.75 x 30". Images courtesy of David Hockney, inc. unless credited otherwise. (Richard Schmidt). bit.ly/2DUW0et

Bu noktada benzer bir yönelimle çalışmalar gerçekleştiren güncel sanat ortamının popüler isimlerinden biri olan Amerikalı sanatçı Will Kurtz'un çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Çevresindeki karakterleri gözlemleyerek, zaman zaman onların fotoğraflarını çekerek metal veya ahşap iskeletler üzerine kağıt hamuru ve kolaj ile şekillendirdiği çalışmalarında Kurtz bu karakterleri yorumlayarak betimler. Figürlerin duygu durumuna, karakteristik özelliklerine getirdiği abartılı yorum ile ve yarattığı mizansenlerle izleyiciye açılmış bir okuma ve deneyim alanı oluşturmaktadır. Kimi zaman grotesk ya da ironik bir anlatıyla karikatürize edilerek betimlenen bu figürlerin ifadelerindeki abartılı anlatı ve bu figürlerden oluşan kompozisyonların yarattığı mekânsallık fotoğrafik bir anın donukluğuyla teatral bir alanı ortaya çıkarmaktadır. Atölyesinde bu figürlerle bir arada bulunduğu süre içerisinde her an yanında birilerinin var olduğunu hissettiğini belirten Kurtz bu figürlerin bir yanıyla yaşıyor olduklarını ifade eder (Görsel 19,20).



Görsel 19: Will Kurtz, Julio ve Kız kardeşleri/ Julio and His Sisters, 2011, 66" x 54" x 38", ahşap, tel, gazete, teyp, tutkal,UV mat vernik/ wood, wire, cardboard, newspaper, tape, glue, jewelry, <http://www.willkurtz.com/work#/multi-figure-1/>



Görsel 20: Will Kurtz, Köpek Gezdireni/ Dog Walker, 2013, 64" x 120" x 96", ahşap, tel, gazete, teyp, tutkal,UV mat vernik, köpek tasmaları ve yakası/ wood, wire, cardboard, newspaper, tape, glue,UV matte varnish, dog leashes and collars. <http://www.willkurtz.com/work#/multi-figure-1/>

Alver'in çalışmaları ise yine fotomontaj ve kolaj tekniği ile kağıt hamuru kullanılarak modüle edilmiş figürlerine bakıldığında bireysel ve toplumsal 'şeyleşme'ye göndermede bulunduğu belirtilmektedir. Bu figürlerin her biri grotesk ve abartılı psikotik ifadeleriyle kitsch birer karakter olarak tasarlanmışlardır. Öte yandan gösteri dünyasına ait birer karakter gibi sunulan her bir figür sahnedeki, basılı bir

yayından veya bir ekrandan izleyiciye poz verir gibi kendilerini sundukları bir kurguyla tasarlanmışlardır. Farklı yüzlerden alınmış imajlar ile oluşturulan eklektik bedensel ve karakteristik ifade yapısı ile bu figürler aynı zamanda ironik bir dille tasarlanmışlardır. Mekânsallıkları bir reklam afişi ya da ekran algısına dayalıdır (Görsel 21,22,23,24).



Görsel 21: Aysel Alver, Balkonda, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj 28x132x70cm (Aysel Alver arşiv fotoğraf).



Görsel 22: Aysel Alver. Dikkat, 2013, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj,(Aysel Alver arşiv fotoğraf).



Görsel 23: Aysel Alver. Ritmik Ayıplar. 2013. metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğraf.



Görsel 24: Aysel Alver. Dişi kuş, 2007, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğraf.

Oursler'in kukla bebekler üzerine yansıttığı video görüntüleriyle figürler üzerinde yarattığı manipülasyonlar da ritmik ayıplar isimli çalışmayla benzer bir biçimde tek bir fotoğraf imajının farklı yüz karakterine sahip figürler üzerine uygulanmasıyla gerçekleştirilen manipülasyon ve imaja verilen hareketle her bir imaj üç boyutlu animasyon etkisine kavuşmaktadır.



Görsel 25: Tony Oursler. Arzularımızın Hiçbir Özgürlüğü Yok / We Have No Free Will. karışık teknik. 1995. goo.gl/swFMxd

Betina Hobeş ise “Playful” isimli sergisinde izleyicinin tam olarak gerçek bir oyun alanı ile karşılaştığı bir kurgu yaratmıştır (Görsel 26,27). Bu sergide izleyici tıpkı oyun hamuruyla oynar gibi sergi mekânında kavanozlara yerleştirilmiş organik, esnek, yumuşak, değişken ve akışkan biçimleri kavanozlardan çıkarıp dilediği gibi yeniden içerisine sıkıştırabilmektedir. Böylece formlara dilediği gibi biçim verebilmekte, onlarla oynayabilmektedirler. Dolayısıyla sanatçının ortaya koyduğu forma müdahale edebilmektedirler. İzleyiciyle birlikte ortaya çıkan bu deneyim, sanatçının kendi hayatından yola çıkarak, özgürlük, belirlenmiş katı bir kap içerisine sıkışmak, genişleme-büzülme, açılma-kapanma gibi döngülerinin oluşturduğu oyunsu bir ritmi ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla sergi mekânı sürekli bir değişim halinde olan bir oyun alanına dönüşmektedir.”⁸

⁸ http://www.salom.com.tr/haber-111132_iki_arsiv_bir_secki_ara_gulerin_izinde_Istanbul.html



Görsel 26. Betina Hobeş, Oyunsal / Playful. 2019. (Karışık teknik). bit.ly/2DV41QN



Görsel 27. Betina Hobeş, Oyunsal / Playful. 2019. (Karışık teknik). bit.ly/33X5Xmm

BÖLÜM 3. OYUN OYNAYAN SANATÇININ POETİK HAYALİ

“Sanat diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır” (Gombrich, 2004, s.15).

Rosalind Krauss, kişinin sanatla zaman geçirme arzusunu, bu ifade biçimi üzerinden güçlü bir tecrübe yaşamasına bağlamaktadır. Ayrıca bu sürecin yine bu güçlü tecrübe ve konuda düşünmeyi, öğrenmeyi ve yazmayı sürdürme istediğiyle de devam ettiğini belirtmektedir (Barrett, 2012, s. 14). Ulus Baker’in de yaşamın özü olarak nitelendirdiği söz konusu bu arzu, yaratıcı bir dinamiğe sahip ve yaşamla kurulan bağa ilişkin olarak ele alınabilir.

Bireyin kendilik arayışı ve bireyleşme süreçlerinin yanı sıra varlığın olanaklarına yönelik bir araştırmanın parçası olarak sanat edimi, diğer yaratıcı süreçler gibi bireysel alandan toplumsal alana varan bir ifade yelpazesi oluşturmaktadır. Özgün ifadelerden oluşan bu alan, kolektif bir bilince angaje olan bir yönelime sahiptir. Kolektif bilincin hâkim olduğu alan ise sosyal düzeyde var olan, dışsal bir metafor alanıdır. Ancak bireyin içsel süreçlerinin ürünü olarak sanat, içsel bir metafor alanına içkindir. Bu süreç benliğe ait tüm bilişsel, düşsel, duyumsal ve sezgisel süreçleri kapsamaktadır. Söz konusu bellek alanını oluşturan bireysel deneyimlere dayalı arketiplerden oluşan bu içsel metaforlar alanı fantasmalar ve kişisel masallarla dolu bir poetik hayal alanını inşa etmektedir. Dolayısıyla sanat ya da edebiyat gibi özgün yaratıcı pratiklere kaynaklık eden bu içsel metafor alanı denilebilir ki, bireyin biyografik süreçleriyle ilişkili olarak şekillenmektedir.

(...), hiçbir insan iç ve dış gerçekliği birbiriyle ilişkilendirme geriliminden kurtulmuş değildir ve bu gerilimden kurtulma imkânını sağlayan, sorgulanmayan bir ara deneyim bölgesidir (sanat, din, vs.). Bu ara bölge, oynarken kendini kaybeden” küçük çocuğun oyun alanıyla doğrudan bağlantılıdır (Winnicott, 2013, s. 32).

Dolayısıyla denilebilir ki biyografik süreçler bireyin ontik imgelemi üzerinde etkilidir. Sanat yapıtları geçmişin ve şimdinin deneyimlerinden oluşan biliş ve biliş ötesi süreçlerin inşa ettiği bir bellek süzgecinden damıtılarak ortaya konmakta veya yorumlanmaktadır. Bilişsel alanda işleyen zaman mevhumuyla katmanlaşan imgeler belleğe ait “anlık-ontik” görüngülere dönüşmektedirler. Bu türden

göstergelerin geriye doğru izi sürülerek çeşitli düzeylerde zihinsel ve duygusal süreçlere ait alt anlamları çözmek, örtük düşüncelere ve farklı bilişsel katmanlara ulaşmak mümkündür. Diğer bir ifadeyle, varlığın bilgisine ulaşmak mümkündür.

Bachelard, poetik hayali, psişizmin bir anda ortaya çıkan rölyefi olarak tarif eder ve ikincil psikolojik nedenselliklerde ortaya çıkan pekiyi incelenmemiş bir rölyef olduğunu ifade eder (2013, s. 7).

Poetik hayal, bir itkiye tâbi değildir. Bir geçmişin yankısı değildir. Bunun tam tersidir daha ziyade: uzak geçmiş, bir hayalin parlamasıyla, yankılarla tınlar. Bu yankıların hangi derinliğe kadar yansıtacağı ve hangi derinlikte söneceği, hiç mi hiç kestirilemez. Yeniliği ve etkinliği içinde poetik hayal, kendine özgü bir varlığa, kendine özgü bir dinamizme sahiptir. Doğrudan bir ontolojiye bağlıdır (Bachelard, 2013, s. 8).

Dolayısıyla denilebilir ki, içsel metafo alanı, çocukluk dönemiyle birlikte inşa olan bir tür düş alanıdır. Bu sürecin arketipleri, bebeklik ve çocukluk dönemine ait fetiş nesnelere kurulan etkileşime de kapsamaktadır. Çocukluk döneminde deneyimlenen oyun pratiği de bu türden düşsel süreçlerin gelişimi üzerinde son derece belirleyici bir role sahiptir. Çocukluk döneminde oynanan oyunlar bireyin tüm zihinsel ve fiziksel süreçlerinin yanı sıra düşsel gücünü özgür bir biçimde kullanabilmesine de olanak sağlar. Dolayısıyla yaratıcı edimin her düzeyde gelişimini de büyük oranda etkilemiş olur.

Ancak daha önce de belirtildiği gibi fiziki koşullar bireyin yaratıcı zihinsel ve edimsel süreçlerini çok büyük ölçüde etkilemektedirler. İçinde bulunulan çevrenin fiziki koşulları onun fizyolojik ve biyolojik yapısının yanı sıra düşünsel ve duygusal süreçlerini de etkileyecektir. Winnicott, bireyin hasta olmadığı ya da yaratıcı süreçlerini boğan çevre faktörü tarafından engellenmediği sürece yaratıcılığını gerçekleştirmesinin mümkün olduğunu belirtir (2013, s. 92). Burada sözü edilen “ön koşul” özünde birey olma duygusunun önündeki engeller olarak ele alınmaktadır. Bireyin kendini gerçekleştirebilmesinde öncelikli olan bu ihtiyaçlar, Maslow’un da önem ve aciliyet sırasına göre hiyerarşik bir düzlemde gösterdiği grafiğin temel alanlarını oluşturan birincil yaşamsal ihtiyaçlardır.

Yaratıcılığı psikanalitik bir düzlemde inceleyen Klein, bireyin ruhsal ve cinsel gelişim süreci ile ilişkilendirdiği bu konuyu, yaratıcılığın, saldırgan itkilerin ve yıkıcı fantezilerle bireyin hayatında çok erken dönemlerde ortaya çıktığını ifade eder.

Klein bu durumu bir sađlık belirtisi olarak erotik ve yıkıcı itkilerin kaynaşmışlığı düşünceyle, hayati önemde bir mesele olarak açıklar.⁹

Benzer bir şekilde Winnicott'da psikanalizle, geçiş olgularıyla hayatın ilk zamanlarının geçiş nesnesi ya da tekniğin kullanımında, insanın kültürel deneyim kapasitesinin nihai aşamalarına dair geçirilen bütün gelişimlerin izini sürmenin mümkün olduğunu ifade eder. Öte yandan Winnicott, bireyin nesnelere ile kurduğu ilişkinin, sürecin her evresinde oyun ile iç içe olarak ilerlediğini belirtir (2013).

Bu dönemde çocuk birey oyun aracılığı ile doğrudan iletişim dışında bir iletişim kurarak, imgesel düşünebilmekte, temsiller oluşturabilmekte ve dolaylı olarak farklı bir mekânsallığı ve zamansallığı içerisinde barındıran bir alana işaret eden bir pratiği hayata geçirebilmektedir. Oyun ve sanat alanına ait nesnelere, kullanım nesnelere, geçiş nesnelere ve içsel nesnelere olmak üzere farklı tanımlarla ele alınmaktadır. Bu nesnelere özellikle belirli noktalarda hayatla iç içe geçmektedirler. Oyun veya sanat nesnelere, hayal ile gerçek arasında yer alan birleştirici birer unsur olarak potansiyel- virtüel bir mekânı ve zamanı oluşturmaktadır. Öte yandan poetik hayal alanına ait imgelerin sanat nesnesine dönüşmesiyle bireyler arasında ve bireyle yaşam arasında farklı türden bir etkileşim oluşmaktadır.

Her türden kişisel deneyimin oluşturduğu algı ve çağrışımlardan beslenen yaratıcı duyarlılıklar, bireyin benlik alanından beslenir. Yaşama ait deneyimlerin oluşturduğu bu benlik alanı ve bu alana ait öğelerin bir arada işleyiş mekanizmasıyla ortaya çıkan genel etki, poetik hayale ait imgenin kavranabilmesinde önemlidir. Sartre, imgelem ya da imgenin bilgisinin anlıktan kaynaklandığını belirtir ve dışarda dengi olan imgeleri haki imge ya da "algı" olarak adlandırırken dışarıda dengi olmayanları ise "zihinsel imge" olarak adlandırır (2006, s. 93).

Fenomonolojik bağlamda bakıldığında ise imgenin görme, düşünme ve hissetme süreçleriyle ilintili ve en az dil kadar etkin ontolojik bir olgu olduğu söylenebilir. Öznenin kişisel deneyim alanının derinlerine inen bir edimsellik olarak imgelem aynı zamanda algıyı oluşturan temel unsurları anlık-ontik olana uygun bir perspektifle biçimlendiren bir etkiye de sahiptir.

⁹<http://famille9.free.fr/documents/lesmotsetleschosesresume.pdf>.

(...) anlıđımız, beynimizde üreyen maddi izlenime uygulandıđında bize bir imge bilinci sađlar. (...) İmge bilinci, ruhun eylemlerini teşvik edebilmek gibi son derece tuhaf bir özelliđe sahiptir; dıř nesnelerin neden olduđu beyin hareketleri, kendi kendilerine benzeyişlere yer vermeseler bile, ruhta düşünce uyandırılır; düşünceler hareketlerden kaynaklanmaz, insanda doğuştan vardılar; ancak, hareketler vesilesiyle bilinçte ortaya çıkarlar. Hareketler, ruhta kimi duygular uyandıran göstergeler gibidir, (..) (Sartre, 2006, s. 15).

Psikoloji alanında yapılmıř çalıřmalar, zihnin yapısının farklı alan ve katmanlardan oluřtuđunu ortaya koymuřtur. En kaba haliyle iki bölüme ayrılan zihin, bilinç ve bilinçaltı olarak ayrılır ve bu iki alanın birbiriyle etkileřim halinde olduđu belirtilir. Yapılan çalıřmalar, sözü edilen bu zihinsel alanların iç içe geçtikleri noktada da birçok bařka yeni alanı da ortaya çıkardıđını göstermiřtir. Biliřsel düşünme alanının biliř-öncesi düşünme sürecinin görev gördüđu alanlardan biri olduđunu belirten San, biliřsel düşünmenin, biliř-öncesi süreçlerce çağırılmıř, sınıflandırılmıř, seçilip biçim verilmiř, imge ve simgeleri kısmen deđerlendirip, onları irdeleyerek denetlediklerini belirtmiřtir (1979, s. 71). Dolayısıyla denilebilir ki biliřsel alanda yorumlanarak deđerlendirilen biliř-öncesi süreçler dolayımı bir dile dönüřtürülerek nitel anlamda da bir deđiřime uğratılır.

Bilinçli zihin tarafından gerçekleştirilen bir deđerlendirmeye bilinçaltı alanda biriken kimi öđeler, bilinçli zihnin eleřtirel süzgecinden geçirilerek yorumlanmaktadır. Bilinçaltı öđeleriyle rasyonel öđeler arasında kurulan bađlantılar ve yapılan iliřkilendirmelerle üzerinden řekillendirilmektedir. Bu göreceli deđerlendirme sürecinde algı ve bellek iřlerlik kazanmaktadır. Yaratıcı sürecin hazırlayıcısı olan bu iki yeti aynı zamanda kendi iřleyiřinde de doğrudan yaratıcı bir özelliđe sahiptirler.

Bilinç dıřı ve ruhsal yařam ile ilgili önemli arařtırmalar gerçekleřtirmiř olan Freud, insanın ruhsal yařamın yalnız bilinçüstü düşünceler ve bilinçaltı olarak yapılan etkinliklerden meydana gelemediđi, düşünce ve hareket bakımından bilinç alanının önemsiz olduđunu belirtir. İnsanı anlamak için, onun yaptıđı her hareketin gizli nedenlerine inilmesi gerektiđi vurgusu yapmıřtır. Bunu da ancak ruhsal çözümlene yöntemiyle gerçekleřtirebiliriz. Bu nedenle arařtırmalarında, patolojik olguların anlaşılmasını en iyi sađlayan rüyalar üzende durup, onlardan faydalanmayı önermiřtir. Freud, rüyaları kiřiyi bilinç dıřına götüren 'kral yolu' olarak tarif etmiřtir (Mannoni, 1992, s. 50).

Yaratıcı zihin büyük oranda 'bilinç öncesi' olarak adlandırılan bireyin deneyimlerinin depolandığı bir çeşit bellek havuzu denilebilecek alanda var olan öğelerin, bireysel, kültürel veya sosyal pek çok sürecin de etkisiyle harekete geçirilmesi ile tetiklenebilen yaratıcı bir eylemlilik sürecidir. Bu yaratıcı süreçler, sezgi ve esin gibi bilinçaltından beslenen bir tür fenomendir. Özgür çağrışım denilebilecek bu tür süreçlerle su yüzüne çıkabilen bu öğeler, bireyin özellikle çocukluk dönemine ait ilk deneyimlerinin de içerisinde olduğu, tüm yaşamını kapsayan bir çeşit kişisel bellek alanını oluşturmaktadır. Bireyin nesnelere ve çevresi ile kurduğu ilk iletişimlerden edindiği deneyimleri ve bireyselleşme sürecinin seyri, bilinçaltı alanının şekillenmesinde etkin bir role sahiptir. Sahip olduğu bellek yapısı sayesinde birey, kişisel deneyimlerinden yola çıkarak olasılıkları öngörmeye başlar ve bu olasılıklar üzerinden kurgu yapabilme becerisini geliştirir. Bu şekilde gelişen öz bilinçliliğiyle 'yaratıcı birey', zihinsel montajlama yeteneğini de geliştirmiş ve böylece paradoksal bir biçimde aynı zamanda yaratıcılığını da farklı boyutlarda ileri noktalara taşımıştır.

Öte yandan toplumsal ve kültürel süreçlerin, bilinç alanlarının içerisinde barındırdığı dinamikler üzerinde etkili bir faktör olduğunu da belirtmek gerek. Zira bu süreçlerin belirlediği kimi normlardan ötürü birey kimi duygular ve düşüncelerini baskı altına almak zorunda kalır. Bu türden bilinçaltına itilen süreçler kimi zaman eyleme geçerek, dolaylı olarak, kılık değiştirmiş olarak, düş yoluyla veya günlük hayatın içerisinde algıyı etkileyerek te görünür hale gelebilmektedir. Kimi noktalarda bu süreç davranışları kontrolden çıkararak nevroza dönüşebilmektedir. Dolayısıyla sanatçı ile nevrozlu biri arasında bu bağlamda kimi noktalarda benzerlik ve ayrılıkların söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Benzer toplumsal süreçlerde var olmaya çalışan sanatçı birey de benzer biçimde gündelik yaşamda tatmin edemediği istek ve iç tepilerle doludur. San'a göre sanatçı da bütün insanlar gibi çocukluk çağının doyurulmak isteyen bilinç dışı özelemlerini, tüm cinsel kökenli enerjisini (libidosunu), imgelemci dünyasına aktarır. Kolayca nevroza yol açabilecek böyle bir durumdan sanatçının yaratma yolu ile içsel dürtülerini yasak kaynaklardan geldiği fark edilmeyecek kadar değiştirerek, onları yücelterek (sublimation) kurtulduğunu belirten San, Freud'un yaratıcılıkla ilgili kuramından hareketle öte yandan sanatçıda nevroz görmemek gerektiğini belirtir. Tersine yaratıcı, bilinçli benin, nevroz biçiminde bir zarara yol açmadan, bilinç dışı

ile tam bir bağlantı kurabilecek kadar esnek olduğu; bu esnekliğin de yaratıcılığın koşullarından biri olduğu belirtilmektedir. San, Freud'un sanat ile düşünme ve imgeleme etkinliği arasında yakın ilişkiler kurduğunu belirtir. (1979, s. 25-).

Sanatçılarda yaratıcı güç iç çekişmelerin gücü ile orantılıdır denilebilir. Bu çekişmelerin sanat eserinde anlatım bulması, nevrozu önlemeye yarar. Yaratıcı kişilik ben'in (egonun) denetimini gevşetebilir ve bilinç-dışı tepileri, sanatta yeni, buluş dolu mecazlara dönüştürebilir, kendi iç çatışmalarını da böylece çözmüş olur. Bu görüş, sanatsal yaratmayı, Freud'un Aristoteles'ten aldığı terimle "boşalma" (catharsisi) olarak kabul etmenin bir başka biçimidir. Ancak bunlara karşın Sorokin aksine yaratıcılığın içgüdüsel aşamalar düzeyinde değil, ancak bilinç-üstü düzeyde oluşabileceği gibi savlarla Freud'a karşı çıkmıştır. Freud'un kuramı, imgelemi tek başına bilinçdışı güçlere ağırlık vererek açıklaması bakımından eksik kalmaktadır. Zira "imgelem de, bilinç-dışı ve bilinç-altı güçler de bilinç-öncesi süreçler, üretici süreçler ve tüm diğer düşünme süreçleri ile birlikte, aklın denetimi olmaksızın, duygu ve düşüncelerin dengede olduğu, uyumlu yaratışa yönelemezler (San, 1979, s. 25-26).

İnsanın varoluşunu yaratıcı bir şekilde gerçekleştirmesinin en etkin yollarından biri olan sanat alanında birçok sanatçının olumsuz bir çocukluk dönemi ve hayat hikâyesine sahip oldukları bilinmektedir. Bu yaşam hikayelerinden yola çıkılarak sanatın psikoterapik bir özelliği olduğu sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla tıpkı nevroz gibi, kimi zaman sanat pratiği üzerinde de yaşamın trajik ve travmatik durumları etkindir. Ancak sanatçı, nevrozdan farklı olarak yaratıcı potansiyellerini bilinçli bir yönelimle etkin bir biçimde kullanabilen kişi olarak tarif edilmektedir. Nevroz ile sanatçı arasındaki benzerlik her ikisinin de ifade pratiğinde bilişsel süreçlerin son derece etkin oluşu olarak gösterilmektedir.

Bilinçaltı düşünme pratiğinin çoğunlukla bellek alanında gerçekleşen çağrışım ve alışkanlık gibi paradigmlar üzerinden gerçekleşmektedir. Bilinçli düşünme süreci ise San'ın aktarımına göre, öz-devinimsel (automatic) başvurma aşaması olarak ifade ediliyor ve düşünce pratiklerinin yanı sıra geçmişe ait eylemliliklerin oluşturduğu bellek alanından beslenen alışkanlıkların, ön yaşantılara (previous experience) dayalı olarak hızlı düşünmeyi ve hızlı anımsamayı sağladığı belirtiliyor. Hızlı anımsama ise esin (ilham) ve sezgi gibi içgüdüsel yaklaşımları doğurabilir olarak belirtilmektedir. Böylece bireyin bu sayede eleştirel değerlendirme becerisini edinebildiği belirtilmektedir. "Biliş öncesi süreçte, düşünce ve duygunun, sanatsal yaratıcılık için gerekli olan harmanını buluyoruz" (San, 1979, s. 44).

San'ın aktarımına göre Read, sanatı belli başlı iki ilkeye bağlamanın mümkün olduğunu belirtmektedir: Birinci ilke öğrensel alana bağlı olarak gelişen biçim (form) ilkesi ve tüm sanat eserlerinin nesnel olan yüzleri olarak tarif edilmektedir. İkinci ilke ise, sanatın kökeni, çıkış ilkesidir ki bu insan zihnine özgü bir olgu olarak onu yaratmaya ya da yaratılmışı algılayıp kavramaya yönelir. Yaratılan ise simge olarak tarif edilmekte olup, düşlemler (fantezi), mitlerin ancak form dolayısıyla evrensel olarak geçerli, nesnel birer varlık haline dönüşebildiği belirtilmektedir. Form algının bir edimi olarak tarif edilirken, köken ise imgelemin bir edimi olarak tanımlanmaktadır. Estetik yaşantının ruhsal yönünün ise bu iki zihinsel etkinliğin, yani algı ve imgelemin eyitişminden (diyalektik) doğduğu ifade edilmektedir (1979, s. 42). Bilinçaltında biriken öğeler, bilinçli ve analitik bir değerlendirmeye çözümlenip ele alındığında anlamlı ve faydalı hale dönüştürülebilmektedirler. Bunun için özellikle çoğu noktada, doğru bir yöntemle yapılacak olan bir tür psikanalize başvurmak gerekebilir. Diğer türlü bilinçaltı rastgele ve karmaşık imgeler yığınıyla dolu bir alan olup, dışavurum ve dolayimler, özgür çağrışımlar yoluyla kontrol dışı olarak ortaya çıkacaklardır. Ancak bu şekilde, anlamlı ve bilinçli ifade ve anlatılara dönüşmeleri mümkün olamayacaktır.

Kişisel deneyimlerin etkisindeki bireysel kavrayış birçok önyargıyı barındırabilir. Sanat nesnesi üzerinden sanatçının poetik hayal alanına ait içsel belleğin görüngüleri somutlanarak görünür hale gelmektedirler. Böylece reel alanın nesnel dünyasına katılan bu görüngüler/içsel nesnel, her iki taraf (sanatçı-izleyici) açısından da tecrübe dilmiş olur. "Bir tablo gördüğümüzde, tepkilerimizi etkileyebilecek yüzlerce şey gelir hepimizin aklına. Birçokları gerçek hayatta görmekten hoşlandıkları şeyleri tablolar da görmekten hoşlanırlar" (Gombrich, 2004, s.15). Sanatsal bir imgelemin sanatçı ve izleyici tarafından anlamlanması ve tecrübe edilmesi Gombrich'in de belirttiği gibi birçok farklı biçimde gerçekleşebilmektedir. Burnett izleyici açısından bu süreci şu şekilde yorumlar:

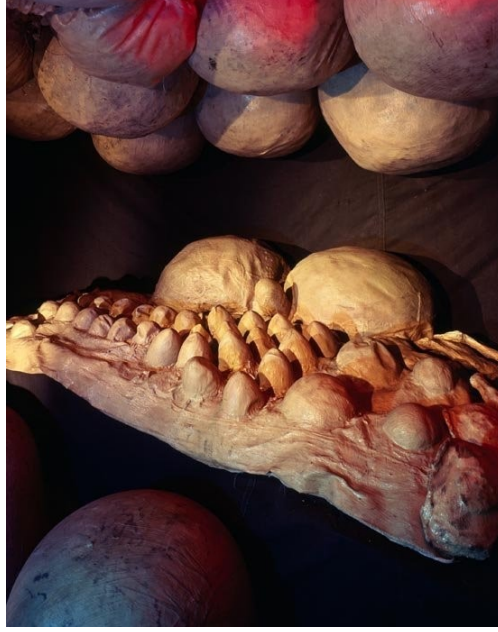
Burada asıl mesele bağlantıları bulmak ve deneyimleri kişisel hale getirmektir. Bir başka iş de, imgelerle etkileşime girme deneyimlerinden hareketle, söylesel, duygusal bir sürecin (anlaşıp izleme sürecine uygulanabilmesi amacıyla) haritasını çıkarmaktır. Burada işin eğlenceli kısmını, izleyicilerin imgelerle diyalog kurma yolları, imgelerle konuşma yolları ve imgelerin izleyicilerle konuşma biçimleri oluşturuyor (Burnett, 2012, s. 36).

İzleyici tarafından imge ile kurulan ilişkileri tastik edilmesinin mümkün olmamasına karşın, Burnett, yorumlanma sürecinde birtakım seyir noktaları yaratıldığını belirtir. Bu görüşe göre seyir noktaları basit ya da doğrudan bir yolla gelmeyip yaratılması gerekmektedir. Seyir noktaları olarak adlandırılan bu anları Burnett, “ (...) uzak bir şeyler-olaylar hatıralar ve tarihler- “göz önüne” geliyor” diye tarif eder. Burnett, görme, düşünme ve hissetme süreçleriyle yaratıcı şekilde angaje olunan bir etkinlik olarak tarif ettiği bu süreci sanat imgesi ile anlamı arasında saydam bir ilişki olmamasına bağlamaktadır (2012, s. 43).

İşin güzelliği, imgelerin bu denli biçimlendirilebilir olmalarında; imgeler, yontma, değiştirme ve dönüştürme süreçlerini teşvik ederler. Sözcük ve metin eklemelerine davetiye çıkarırlar. Fotoğraflar, sanki özne olup çıkmışlar gibi, bir fantezi patlamasını mümkün kılıp teşvik ederler (Burnett, 2012, s. 61-62).

İzleyicinin imgelere kendi yaratıcı yetisiyle dilediğince şekil verebildiği bu tecrübe bir tür oyuna dâhil olmayla benzer. Zira bu sonsuz bir oyun türüdür ve kolektif bir fantasma alanına işaret eder. Bu alan, içerisinde hem sanatçının hem izleyicin kişisel biyografik süreçlerinin oluşturduğu bellek ve algılarının harekete geçtiği ve keşiştiği bir alandır. Burada söz konusu karşılaşma anı imgenin bir yapıya dönüştüğü an olarak tanımlanabilir.

Çoğunlukla çocukluk dönemine ait anılarına ilişkin imgelerle çalışan Fransız sanatçı Louise Bourgeois, çocukken babasından kaynaklı annesiyle ilgili yaşadığı bir travma üzerinden takıntılı bir biçimde eserlerinde sıklıkla kadın olgusu üzerinde durmuştur. Bu sürece ait imgeleri kimlik, aidiyet, mekân, ihanet, nefret gibi kavramlar çerçevesinde ele alan sanatçı, çalışmalarında ironik ve oyunsal bir dilin yanı sıra bazı çalışmalarında malzeme olarak ailesinin o çocukken mesleği olan dokuma tekniğini kullanır. Feminist bir düşünceye sahip olan Bourgeois'in, özellikle babasından kaynaklı yaşadığı travmanın etkisiyle gerçekleştirdiği çalışmalarından "Babanın Yok Edilmesi (The Destruction of the Father)" (Görsel 28) isimli eseri bu bağlamda verilebilecek tipik örneklerdendir.



Görsel 28: Louise Bourgeois. Babanın Yok Edilmesi / The Destruction of the Father. 1976.
bit.ly/2qXE93Y

Sanatçı “Maman (Anne)” isimli çalışmasında ise bir dokumacı olan ve babası tarafından aldatılan annesini kamusal alanda sergilenen dev boyutlu bir örümcek figürü olarak tasarlar (Görsel 29). Kişisel anılarını ele alma biçimi ve ürettiği imgeler ile sanatçı, sanat yoluyla psikoterapik bir yönelim içerisine girerek, geçmişiyile yüzleşmekte onu aşmaya çalışmıştır. Bu bağlamda gerçekleştirdiği diğer çalışmalarında da benzer bir biçimde ironik betimlemeler kullanmış ve bu alanın içerisine taşıdığı izleyiciyle kişisel deneyimlerini paylaşmayı tercih etmiştir.



Görsel 29: Louise Bourgeois. Anne/ Maman. 1996. (9271 x 8915 x 10236 mm). bit.ly/2s7nGKr

Benzer bir biçimde çalışmalarında psikolojik travmaları ele alan bir başka sanatçı Kiki Smith de yapıtlarında doğum, ölüm, ikonlar, vahşet, gibi temaları ele alır. Sanatçı beden teması üzerinden bu kavramları iğrenme duygusuyla ele almaktadır. Sanatçı bu çalışmalarında özünde cinsiyet kavramını tartışmakta ve bir tür kendilik arayışına dair bir araştırmaya yönelmektedir. Smith'in beden teması üzerinden geliştirdiği çalışmalarında ele aldığı tikslenme ve iğrençlik kavramları öte yandan psikanaliz üzerine çalışmalar yürüten Julia Kristeva'nın "abject" (iğrenç) kavramı ile ilişkilenebilir. Bedene ait parçalar, salgılar ve bazı organlar üzerinden kimlik tartışması yürüten sanatçı yaptığı göndermeler ile bedensel farkındalık üzerinden kendilik arayışını sürdürmektedir (Görsel 30,31). Sanatçının kavramlar ya da anlamlarla oynayarak ortaya koyduğu çalışmalarda psikanalistik bir okumanın izini sürmek mümkündür. Smith'in çalışmalarında 'takıntı'lı bir şekilde bireyin içsel alanına dair bir bedene ilişkin kimi deneyimler çevresinde gerçekleşen bir tür kendilik arayışı söz konusudur. Burada sanatçının ruhsal olarak kendini iyileştirmek adına tüm benliğini ve yaratıcı edimlerini kullandığı bu oyunsal bir dille beden yapı bozuma uğratarak parçalı bir şekilde sunulmaktadır.

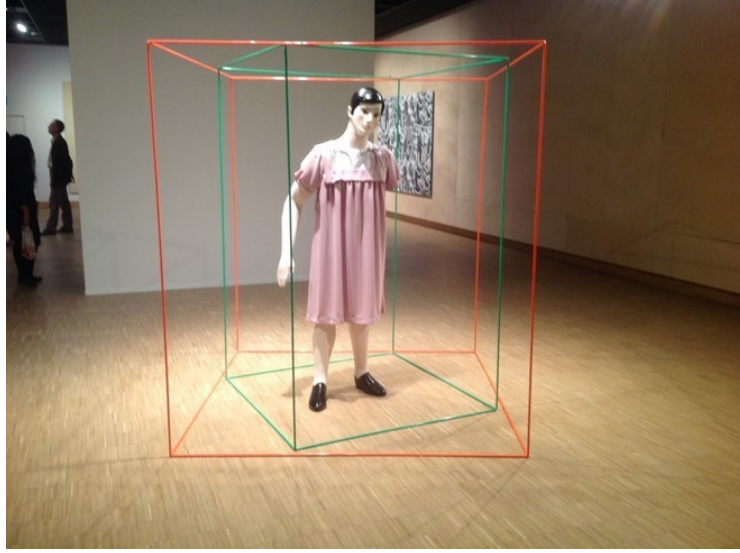


Görsel 30: Kiki Smith. İç Organlar. 1990. (Mum ve kağıt hamuru).

Görsel 31: Kiki Smith. İsimsiz. 1992. (Mum ve kağıt hamuru).

Bellek anıları ve geçmişi ile yüzleşerek sanat alanında çalışmalar üreten bir başka sanatçı da Gülsün Karamustafa'dır, Sanatçı şehir, insan ve gündelik hayata ait olan buluntu nesnelere onları gözlemleyerek ve araştırarak bulmakta ve sergilemektedir. Kimlik, bellek, toplumsal cinsiyet kavramları üzerinde çalışan sanatçının "*Çifte Hakikat*" (Görsel 32) isimli çalışması ise tesadüfen karşısına çıkan buluntu bir nesne olan erkek manken bebeğe ironik bir biçimde pembe hamile elbisesi giydirerek, iç içe geçen iki farklı renkteki metal çerçeve içerisinde sergilenmektedir. Sanatçı, böylece figürün temsil ettiği ikili varlık haline mekânsal bir boyut da kazandırmıştır.¹⁰ Benzer bir biçimde kişisel deneyimlerinden yola çıkılarak gerçekleştirdiği çalışmalarında Karamustafa buluntu nesnelere ve mekânsal müdahaleleriyle ironik ve oyunca bir montajlama yöntemi kullanmaktadır.

¹⁰ <http://www.sanataak.com/view/saltta-bahar-vadedilmis-bir-sergiyle-devam-ediyor>



Görsel 32: Gülsün Karamustafa. Çifte Hakikat. 1987. (yerleştirme). bit.ly/34ULSys

Poetik bir hayalin arketipleri olarak aşağıdaki görsellerde yer alan el yapımı oyuncak bebekler (Görsel 33), çocukluk dönemine ait travmatik etkisi olan bir “an”a aittirler. Çocuk döneminde (sekiz yaş) üretilen bu bebekler, dramatik denilebilecek bir şekilde yitirilen fabrikasyon bez bir bebeğin ardından benzerini yapmaya yönelik başlayan bir sürecin ürünleridirler. Sünger, ip ve farklı türdeki bezlerden üretilmiş daha pek çok sayıdaki bu bebeklerle özünde yerine konulmak istenen, yitilen imgesiyle kesintiye uğramış düşsel alandır. Yıkıma uğrayan düş alanının onarılmasına yönelik aciliyet birçok şeyin önüne geçecek kadar acildir. Araştırmanın kaynağında yatan arzu bu aciliyet tarafından tetiklenmektedir. Sanat tarihine konu olmuş pek çok sanat çalışması bu türden travmatik süreçlerin hâkim olduğu biyografik süreçlerin etkisi altındaki poetik hayal alanının ürünleridirler.



Görsel 33: Aysel Alver. 1991. Bez bebekler 35x10x5xcm (Aysel Alver arşiv görüntüleri).

Bedene ait parçaların ayrı ayrı oluşturularak dikiş ile monte edildiği ve yüz detaylarının yine dikiş tekniği ile işlendiği bu oyuncak figürlerin her biri birer karakter ve role sahip olarak kurgulanmıştır. Bir aradayken bir tür kurgunun oluşmasıyla ortaya çıkardıkları hikâyede bu figürler âdete yaşayabilmektedirler. Böylece kişisel bir tarihçeye kendi hikâyeleriyle ve nefesleriyle dâhil olmaktadır. Fink, oyun üzerinden yaşanan tecrübenin insan gönlünün bütün duygularını kapsayan, kaplayan ve bir bakıma içine alan tragedyanın karanlık zevkine kadar uzanabileceğini ifade etmiştir. Oyunda acayip bir yaratıcılık ve yaratma mutluluğu yaşadığımızı belirtir. Bu mutluluğu ise oyunla birlikte her şey olabilmemize bütün olanakların açık oluşuna ve özgür, sınırsız başlayışın illüzyonuna sahip olunmasına bağlamaktadır (Fink E. , 2015, s. 92).

Hikaye burada sürecin arketipi olan Pintoş isimli bez bebeğin, ailenin yetişkin bir ferdi tarafında ateşe atılarak yitirmesi üzerine başlar. Ancak çocuk birey için tıpkı diğer tüm oyuncak bebekler gibi Pintoş da aslında düş alanı içerisinde nefes almakta ve yaşamaktadır. Düşsel alanda gerçekleşen söz konusu bu türden bir yitimin yarattığı tahribatın çapı ise oldukça büyüktür.

Ancak kişinin fantazma dünyası, poetik hayal ya da içsel metafor alanı gibi her türden düşsel boyutta meydana gelen bu türden bir yitime gösterilecek direnç de burada yine o alana özgü bir dille gerçekleştirilmektedir. Düşsel alana geçişi sağlayan bir araç olarak ve bir çocuk için bir tür fetiş nesnesi olabilecek nesneyle oluşturulan yaşantı öte yandan gerçek bir hikâyedir. Ancak bu dramatik olay bir tür duygusal yankı başlatmıştır: Farklı bir mecraya uzanan bitimsiz bir oyuna dönüşmüştür. Bu mecra, yitirilen poetik –içsel nesnenin “boş”luğunu doldurma arzusu ve kesintiye uğrayan oyun deneyiminin sürdürülmesine yönelik arzunun içerisinde absorbe olunan sanat pratiğidir (Görsel 34,35,36). Estetik bağlamda çeşitli dolayimler üzerinden bir anlatıya dönüştürülen belleğe içkin bu türden arketipler imgelere ve buradan da göstergeler aracılığıyla dışsal metafor alanını oluşturmaktadır.



Görsel 34: Aysel Alver. THE ONE. 2014.değişebilir boyutlarda dijital baskı, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).



Görsel 35: Aysel Alver. Nişanlı. 2009. 35x95x25cm, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, Aysel Alver arşiv fotoğrafı).



Görsel 36: Aysel Alver. Mazi. 95x35x25cm metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, 2009, Aysel Alver arşiv fotoğrafı).

Değişen ölçülerde, imgelerin gerçekliğin ürünleri, temsilleri ya da kopyalarından ibaret olmadığına inanıyorum. İmgeler kültürel etkinliğin yan ürünleri değildir. İnsanların kendilerini görselleştirme ve bunun sonuçlarını nakletme yollarıdır imgeler. İnsan doğasına ve insanların yarattığı kültürel ve sosyal biçimlenimlere (configurations) dair tutarlı ve tarihsel olarak şekillenmiş bütün tanımların tam merkezinde yer alırlar. Üstelik, insan zihninin dile olduğu gibi imgelere de doğuştan bir yatkınlığı vardır. İşin aslı, dil, imgeler ve sesler, insan düşüncesinin ve insan bedeninin ayrılmaz parçaları oldukları gibi düşünme, hissetme sürecinin de üretken odaklarıdır (Burnett, 2012, s. 38).

Benzer bir biçimde kadın bedeni üzerinden özdeşlik kurularak gerçekleştirilen “Agoni” başlıklı heykel serisinde ise, toplumsal ahlak ve bu ahlak anlayışına maruz kalan çocuk bireylerin içinde bulunduğu psikoseksüel gelişim sürecinin çatışmasıyla ortaya çıkan gerilim üzerinde durmaktadır. Bu gerilim bedeni tanıma, tanımlama ve bireyleşme sürecinin kimi toplumsal ahlaki normlarla baskılanması sonucu gelişen travmalar üzerinedir. Çocukluk döneminde üretilen bez bebekler gibi grotesk bir dile sahip olan bu figürlerde de yine ruhsal bir tahribatın izlerini sürmek mümkündür (Görsel 37,38,39). Öte yandan kolaj tekniği ile gerçekleştirilen bu seriye ait çalışmalarda farklı yüzlerden alınmış imajların bir araya getirilmesi ile eklektik ve bütünleşememiş karakterler oluşturmuştur. Dolayısıyla çocukluk dönemine ait ve bedene dair kesintiye uğrayan bir süreç sanat alanında ortaya konan bu figürlerle bir tür yüzleşmenin yaşanması bu ifade alanı içerisinde söz konusu duygusal tahribatın onarılması beklenmektedir.



Görsel 37: Aysel Alver. Sürülemez, 65x145x70cm, 2013. (Kağıt hamuru, kolaj).



Görsel 38: Aysel Alver. Keşif. (metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, 45x62x70cm, 2013, (Aysel Alver arşiv görsel).



Görsel 39: Aysel Alver. Yapıla bilinemez. 25x75x55cm, 2013, metal konstrüksiyon, kağıt hamuru, kolaj, (Aysel Alver arşiv fotoğraf).



Görsel 40: Aysel Alver. Oyun alanı. 2015. yerleştirme, 65x110x30cm (Aysel Alver arşiv fotoğraf).

Görsel 41: Aysel Alver. Delik3. 2015. yerleştirme,65x110x30cm (Aysel Alver arşiv fotoğraf).

Bu bağlamda Levis Carroll'ün yarattığı tavşan alegorisinden yola çıkılarak gerçekleştirilen bu enstalasyon ve fotoğraf serisinde tavşan kostümü giyinmiş olarak tasarlanan, kağıt hamuru ve kolaj tekniğiyle tasarlanan tavşan figürü gerçek mekânlara yerleştirilerek bu alanların düşsel bir bağlamla dönüştürülmesi amaçlanır (Görsel 40,41). Nesnel gündelik alanlarda konumlandırılan tavşan heykeli ile kurulan diyalog oyunsal yani teatral bir kurguya aynı modda gerçekleştirilir.



Görsel 42: Aysel Alver. Peri Masalının İçinde. 2014, kağıt hamuru, kolaj, metal, video yerleştirme
(Aysel Alver arşiv fotoğraf).

“Peri Masalının İçinde” isimli proje’de düşsel olan gerçeğe taşınmakta ve gerçeği kapsayarak içerisine hapsetmektedir. Aynı yüze ait tek bir imajın kullanıldığı sekiz figürden oluşan bu projede figürler birbirlerinin akrabası gibi görünmekte, sekize bölünmektedirler. Okunmakta olan metnin tekti içerisinde kalan figürler, sayfalar değiştikçe oluşan hareketle bir titreşim ve hareketi kendi bedenlerinde de gösterirler. Fonda çalan müzik ve kuş sesleri eşliğinde oluşan bu hareket düşsel bir ‘an’ın zamansızlığını çağrıştırmaktadır (Görsel 42).

3.1. Oyunsallık ve Algısal Mekânın Üretimi

Heraklitos: “Dünyanın akışı oyun oynayan bir çocuktur, tahtanın üzerindeki taşları süren-çocuğun bir krallığı (52. Fragman)” (Fink, 2015, s. 28).

Arkaik dönemlerden itibaren gündelik hayatın çeşitli etkinliklerinin bir parçası olarak var olmuş olan oyun pratiği daha önce de belirtildiği gibi dini ritüeller, çeşitli kutlama ve şenlikler gibi herkesin katılımına açık olarak yapılan etkinliklerle iç içe

var olmuştur. Öte yandan yapılan arkeolojik ve antropolojik araştırmalar, bu gündelik hayatın bir parçası olan oyun pratiğinin, bu dönemde oyuncu ve seyirci ayrımı olmadan ve oyun alanı olarak da keskin bir alan tanımı yapılmadan -ayrıca kurgulanmış tanımlı bir mekân olmadan- gerçekleştirilmiş olduğunu göstermektedir (Yılmaz, 2018, s. 36). Bu bağlamda düşsel alan bağlamında bilinen ilk tanımlı mekânlar olarak rit alanları gösterilebilir.

İkel dönemlerde gündelik sosyal hayatın dilinin bir parçası olarak var olan ve diğer etkinliklerle iç içe olarak varlık gösteren oyununun zamanla gelişen toplumsal yapılar ile sosyal alanlardaki konumlanışının değişime uğradığı gözlemlenmiştir. Bu süreç toplumun oyun yorumunu ve oyun pratiğinin hem biçimsel, hem de içerik bağlamında büyük bir dönüşüm geçirmesine neden olmuştur. Oyun alanlarının giderek özerkleştiği bu dönüşüm sürecine kaynaklık eden ilk örnekler özellikle metafizik mekân algısını yaratan dini mekânlar olarak gösterilebilir. Bu ilk örnekler arasında Fransa ve İspanya'daki Paleolitik döneme ait mağaralar yer almaktadır. Mağaraların derinliklerinde, zor ulaşılan alanlara duvara uygulanmış tasvirler ve üç boyutlu figürler bulunmaktadır. Gündelik hayatın hareketinden uzak, gün ışığının ulaşamadığı bir noktada kurgulanmış olan bu tasvirler öte yandan farklı bir mekân algısını da doğurmuştur. Bu müdahaleler, mekânsal anlamda içerisinde metafizik duygular uyandıracak bir algıyı yaratmıştır. Tarihsel bağlamda ilerleyen dönemlerde ontik olandan soyutlanmış, sonsuzluğu çağrıştıracak şekilde tasarlanan mezar odalarının içerisine uygulanan betimlemelerle ve mimari yapılarla da benzer bir biçimde zaman ve mekânda "ideal" olanın yaratılmak istendiği, ölümsüzlük ve gücün duyumsanmasının amaçlandığı mekânlar kurgulandığı görülmektedir (O'Doherty, 2010, s. 10). Zamanla bu türden daha kapsayıcı ideal zaman ve mekân arayışlarına yönelik yapılar tasarlanmaya da devam edilmiştir. Bu türden mekânların en önemli ortak noktası ise mekâna yönelik duyusal bağlamının oluşması ve bu bağlamın farklı mekânsal tanımların oluşmasına kaynaklık etmesidir. Metafizik duygunun hüküm sürdüğü bu tür mekânları "yok-yer" "ultra-mekân" olarak tanımlayan O'Doherty bu konuda şu görüşleri paylaşmıştır:

Dışardan özellikle tecrit edilen mekân, aslında mekân olmaktan çıkan (yok-yer), bunu aşan (ultra-mekân) ve onu çevreleyen zaman-mekân matrisinin simgesel olarak fesh edildiği bir yer (ideal mekân) haline getirilir. Paleolitik dönemlerde resim ve heykellerle dolu olan ultra-mekân, öyle görünüyor ki ölümle ilgili inanışlar ve ritüellerle ilgili bir tür büyüsel enerjiye sahiptir (2010, s. 10).

Metafizik algının hâkim olduğu bir atmosferin inşa edilmesi kaygısıyla dış mekândan tecrit edilerek biçimlendirilen bu türden mekânsal yaklaşımlar ilerleyen süreçlerde gündelik gerçeklikten ayrılan, düşsel bir uzama sahip olan sahne ve diğer sanat mekânlarının gelişmesine de kaynaklık etmiştir. Gün ışığından ve gündelik hayatın biçimsel referans ve pratiğinden arındırılan bu alanların oluşturduğu zihinsel pratik, bireysel ve toplumsal bağlamda farklı bir zamansal ve mekânsal varlık biçimine de işaret etmektedir. Fink, rüya dokulu olarak betimlediği bu alanı şu şekilde tarif eder:

(...) rüya dokumalı duyu, yapılarının negatif bir karakterinden daha fazlasıdır ki, bu karakterin negatifliği, elle tutulur şeylerin gerçekliğiyle arasındaki mesafeden hareketle ölçülmektedir. Oyun faaliyetinin salt kendine yeterliği, yuvarlak ve içine kapalı anlamı, oyun içinde insanı-onu koparıp sürüklemekten ziyade-konaklamaya elverişli ve adeta sonsuzluğun bir umut ışığı gibi parladığı zamanda ikamet etmesinin yolunu açar (Fink E. , 2015, s. 80).

Bu türden mekânsal ayrılmalarla ortaya konan yeni mekân tanımları, gösteri türü oyunlara ait alanların da giderek sosyal, gündelik yaşam alanlarından ayrılarak, sahne olarak adlandırılan bir platform-alan üzerine taşınmıştır. Yaklaşık 1530'da, yaşandığı ifa edilen bu gelişme ile boyut değiştiren sahne ve yüzey mevhumundan hacimsel bir yapıya geçerek dört boyutlu olarak kullanılabilir bir alana dönüşür. Böylece 16. yüzyılda sahne bir platformdan, bağımsız bir alandan öte, daha derinlikli bir yaşantıyı barındıran bir ortama dönüşür. Bu bağımsız mekân anlayışı, gösteri oyunlarına da yeni bir perspektif kazandırdı (Zabunyan, 2005, s. 63).

Böylece oyun pratiğinde yeni bir dönemin başlamıştır. Mekânda algısal bir ayrım yaratan bu kavram oyunda oyuncu ve seyirci ayrımının yanı sıra oyunun gündelik hayatı yorumlama biçimi ve gündelik hayat içerisinde de oyunun konumlanışını radikal bir biçimde değiştirmiştir. Yılmaz bu değişimlerin, antik dönemden itibaren site devletlerinin ortaya çıkışıyla kitleselleşen sosyal yaşamın etkisiyle daha da belirgin bir hal almış olduğu görüşünü desteklemiştir (Yılmaz, 2018, s. 36).

Bu noktada özellikle Antik dönemde, İ.Ö. 500'lü yıllarda, lirik korolardan oluşan, iyilik-kötülük temaları üzerine kurulu olan Yunan tragedyasının ortaya çıkışı bu bağlamda verilebilecek önemli bir örnektir. Zira Aiskhylos ve Sofokles tarafından tiyatro oyununa getirilen yenilikler bu değişim sürecini başlatan önemli etkenlerdir. Bu yeniliklerle tiyatrodaki lirik tragedyanın korolardan oluşan ilkel

yapısından kurtularak yeni bir döneme geçiş sağlamıştır. Tragedyanın babası olarak anılan Aiskhylos, oyunun “Protagonistes”ine¹¹ ikinci bir oyuncu ekleyerek, koronun anlatısının yerini aktörün eyleminin almasını sağlamıştır. Böylece oyun artık sahnede aktörler tarafından canlandırılarak sunulmuştur (Mitos Boyut, 1997, s. 5). Bu süreç oyunun giderek profesyonelleşmesine ve sahne kavramının da giderek güçlenmesine neden olmuştur. Böylece oyun ve gerçeklik, sahne ve gündelik hayat arasında net bir ayrışma başlamıştır. Aiskhylos ve Sofokles’in tiyatroya getirdiği diğer yenilikler arasında üzeri resimli, çizimli dekorlar, masklar, ayaklara takılan kothornos denilen yüksek takunyalar ve bunları örten uzun zengin giysiler bu bağlamda verilebilecek önemli örneklerdendir (Mitos Boyut, 1997, s. 5). Sahne üzerindeki kostüm ve dekor denemelerinin gerçekleştirildiği bu dönemle birlikte, tiyatrodaki canlandırma ve temsil ögesi olarak ideal imge ve temsil arayışları başlamıştır. Nietzsche “Tragedyanın Doğuşu” isimli çalışmasında sahne üzerinde oyunu canlandıran aktörlerin yanı sıra sahnede var olan koronun, ideal seyirciyi temsil ettiğini belirterek, böylece seyirci ile koro arasında bir tür özdeşliğin kurulduğuna dikkat çekmiştir. Metaforik bir anlatı üzerinden kurulan bu dil biçimini Nietzsche ilkörneksel estetik bağlam olarak değerlendirebileceği belirtilmektedir (Nietzsche, 2014). Aiskhylos tasarladığı masklar, sesin yüksek çıkmasını sağlayacak şekilde ağız kısmı oyulmuş, üzerindeki yüz ifadesi ve karakter biçimleri oyuncunun canlandığı karaktere uygun olarak biçimlendirilmiştir (Mitos Boyut, 1997, s. 5).

Bu tür bir anlatı biçimi, yani koronun sahnedeki varlığı, kostüm, masklar ve dekorlarla ortaya konan gerçek üstü anlatı biçimi üzerinden oyun ve sahne yüceleştirilerek gündelik olanın fenomenolojisinden farklı bir ontolojik alan inşa edilmiştir. Ve dolayısıyla ontik gerçeklikle oyun arasındaki mesafe giderek artmıştır. Oyun alanı olarak tarif edilebilecek bu alan içerisinde ortaya konan anlatı görüngüleri temsili birer unsur olma özellikleriyle, estetik bir bağlam oluşturmaktadırlar. İnsanlığın yapıp ettiği her şeyin kültürel süreci oluşturduğunu belirten Yılmaz, ihtiyaçlarla başlayan bu sürecin daha sonra estetik alanı da kapsayan bir üretim birikimi üzerine inşa olduğunu belirtmiştir (Yılmaz, 2018, s. 39).

¹¹ Protagonistes: Sahnede korodan ayrılan ön kişi, aktör. (Mitos Boyut Tiyatro/oyun Dizisi.71; Eski Yunan Tragedyaları; Persler-Aiskhylos, Antigone-Sofokles, çev. Güngör Dilmen, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, s. 5, 1997).

Hayatı ve dünyayı yorumlama biçimi oyunun içinden çıkmaktadır. O nedenle oyun kültüre dönüşmez, tersine kültürün ilk aşamalarından itibaren oyun oynayarak oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerek. Modern hayat öncesi oyun ve insan ilişkisi bu anlamda iç içedir; henüz hayatın ciddi olan ve olmayan yanlarının keskin bir şekilde ayrılmadığı zamanlarda oyun hayatın akışının bir parçasıdır. Hayatın daha sonraki aşamalarında ciddi olarak algıladığımız her şey de bu oyunların içinden çıkmıştır. Felsefe, matematik, müzik gibi (Yılmaz, 2018, s. 40).

Yılmaz, Antik Yunan döneminde oyun ve seyirci arasında gerçekleşen kopuş gibi ikinci bir kopuşun 1920'lerden sonra gerçekleştirildiğini belirtir. Bunu oyuncunun profesyonelleşmesine bağlayan Yılmaz, bu noktada seyircinin tamamen edilgenleştiğini ifade etmektedir. Yılmaz, bu süreçte oluşan, düşleyen ve oynayan ayrımını insanlık tarihinin en radikal kopuşu olarak tarif etmektedir (Yılmaz, 2018, s. 36). Ancak tiyatro alanında ortaya çıkan bu keskin ayrıma tepki olarak 1950 yılında Polonya'lı oyun yönetmeni Grotovsky tarafından Tiyatro Laboratuvarı kurulmuştur. Yoksul Tiyatro olarak adlandırılmış olan bu tiyatro projesi ile Grotovsky tiyatro oyununa ait birçok şeyi gereksiz olarak tarif ederek reddetmiştir: ışık, dekor, kostüm ve makyajı reddederek oyunun sadece ve sadece oyuncu ve seyirciden oluşan yalın bir biçime dönüşmesi gerektiği görüşünü savunmuştur. Özünde oyuna getirdiği bu eleştiriyle Grotovsky oyuncu ve izleyici arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmayı amaçlamıştır. Bu oyun anlayışına göre oyuncu rol yapmaz ve her tür jest ve mimik de reddedilir. Oyun yoksul olmalıydı tiyatrodaki, çünkü her tür nesneden arındırılmış bir oyun, oyuncunun özü ve enerjisi üzerine kurulacaktır. Bu türden nesnelere arındırılmış bir oyun dili ile izleyici ve oyuncu arasında güçlü bir duygusal bağ oluşturulmaktadır. Birkiye'nin aktarımına göre Grotowski oyuncu, izleyici ayrımını ortadan kaldırarak, topluluğu birinci ve ikinci dereceden katılımcılar olarak tasarlamış ve böylece bir kolektiviteye ulaşmayı amaçlamıştır. Öte yandan "Oyuncu ve izleyici ilişkisi nasıl olmalıdır?" sorusuna yanıt olarak Grotowski bu sorunun yanıtının sınırsız sayıda alternatifi içerdiğini ifade etmiştir. Önemli olanın, her gösteri için uygun olan izleyici/oyuncu ilişkisini bulmak olduğunu ve uzamın fiziksel düzenlemelerinin buna göre yapılması gerektiğini ifade etmiştir (Birkiye, 2006).

Aynı yıllarda bu bağlamda tiyatroya getirilmiş bir başka önemli eleştiri Bertolt Brecht tarafından geliştirilmiştir. Brecht, oyuncu ile izleyici arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmanın yanı sıra, oyuncularını diri, izleyicileri ise ölülmüşçesine

edilgenleştiren tiyatro anlayışını sert bir biçimde eleştirmiştir. Alman Tiyatro yazarı ve kuramcısı Brecht “epik tiyatro” olarak adlandırdığı, tiyatro alanında yeni bir anlayışı geliştirmiştir. Epik tiyatro yaklaşımıyla Brecht sahnenin tanımını değiştirerek, sahnenin kürsü olarak ele alınmasını önermiştir. Öte yandan bu yeni tiyatro anlayışına göre dekor, kostümler ve her türlü jestin izleyicinin farkındalığını tetikleyecek bir yaklaşımla, birer temsil unsuru oldukları ima edilerek ortaya konmalıydı. Bu şekilde oyunun kendisinden öte üslup ve dili üzerine bir tartışma ile opera ve tragedyanın lirik oyunu, sahneyi ve oyuncuyu yüceleştiren, izleyeni uyuşturan Apolloncu ve Dionisosçu anlatının yerine, oyunun sadece bir gösteri olduğunun farkında olan eleştirel ve aktif bir zihin yapısına sahip bir izleyici tipolojisi yaratılmak istenir. Böylece izleyicinin eleştirel zihin yapısıyla oyuna düşünsel bağlamda katılımı sağlanarak oyuncu, oyun ve izleyici arasındaki mesafenin kapatılması amaçlanmıştır. Epik tiyatrodaki sahne ile seyirci arasında konumlandırılmış orkestra alanı da bu nedenle ortadan kaldırılır. Walter Benjamin, bu süreci “orkestra çukurunun doldurulması” olarak ifade eder (Benjamin, 2014, s. 15).

Tiyatro alanında ortaya konan bu tartışmalar temsil ve gerçeklik ilişkisi üzerinedir. Oyun alanının temel unsurlarından biri olan temsil unsuru, sanatın, edebiyatın ve de tiyatronun her dönem önemli bir tartışma konusu olmuştur. Sanat alanında ise özellikle 90’lı yıllardan itibaren kimi sanat hareketleri ve sanatçıların sanat ve gündelik hayat arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yönelik bir tartışmayı başlatmıştır. Sanat ile gerçeklik, sanatçı ile sanat nesnesi ve izleyicinin konumunun sorgulandığı bu süreç özellikle 1920’li yıllardan itibaren ilişkisel radikal yaklaşımlarla kendisini göstermiştir.

3.2. Kurgusal Mekân, Teatrallik ve Heterotopik Mekân Deneyimleri

Guy Debord, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişen kitle iletişim araçları ve medyatik uygulamaların yaygınlaşmasıyla, kapitalist iktisadın ve pazar anlayışının yarattığı tüketici, izleyici ve gözetleyici konumundaki toplum yapısını, yıkıcı bir dille pasifleşen bir ‘Gösteri Toplumu’ olarak tanımlar. Gelişen teknoloji ile yaygınlaşan kitle iletişim araçlarının donanımı insanlar arasındaki iletişimin dolaylımlar ve

temsiller üzerinden gerçekleşmesine neden olmuştur. Doğrudan iletişimin giderek azaldığı bu dönemde dolayımın ortaya çıkardığı, teknolojiyle desteklenen yeni alan tanımlarını ortaya çıkarmıştır. Bu süreç, insanlar arasındaki ilişkinin biçimini ciddi oranda dönüştürmüştür. Bu bağlamda Nicolas Bourriaud “İlişkisel Estetik” adlı kitabında bu süreci insanlar arasındaki ilişkisel uzamı daralttığını ifade eder. Bourriaud, post dönemde teknolojik olanakların yaygın bir biçimde yaşamın her alanında kullanılmasıyla pasifleştirilen bireyin sanat aracılığıyla yaratılacak yeni bir toplumsallık ile aktif bir pozisyona taşınabileceğini belirtir. Bu bağlamda Sinema veya tiyatro gibi alanlardansa, izleyici ile sanatçı ve sanat nesnesi arasında doğrudan bir ilişkiselliğin plastik sanatlar alanında kurulabilmesinin çok daha mümkün olacağına işaret eder. Bu süreci bir karşılaşma hali olarak tanımlar. Bourriaud İlişkisel sanatı, insanların sanat aracılığıyla karşılıklı-eylemleri üzerinden yeni bir kamusalılık yaratılması fikrine dayandırır ve bunu kuramsal bir önerme değil bir yöntem olarak ele alır. Burada Gadamer’in de desteklediği bir görüş olan ve yukarıda daha önce de belirtildiği gibi Batu’nun ‘açık yapı’ olarak ifade ettiği kolektif, izleyicinin katılımına açık, interaktif yapıdaki bir üretim anlayışına dayanır. Bu anlayışa göre bir sanat çalışması, izleyicinin katılımıyla tamamlanan dinamik ve kolektif bir üretim anlayışına dayanır. Böylece form üzerinden başlayan sonsuz bir diyalogla sürekli bir tür oluşum halindedir (lebriz, tarih yok).

Öte yandan Postmodern dönemde kitle iletişim araçlarının kullanımıyla iletişimde yaşanan bu değişimler, dilbilim ve göstergebilim alanlarında da tartışmalara neden olmuştur. Bu alanlardaki tartışmalar ise kaçınılmaz olarak sanatçıları da etkilemiştir. Bu dönemde sanat alanında avangard hareketler ortaya çıkmıştır. Özellikle sanatta hazır nesnenin kullanımıyla, sanat ve hayat arasındaki sınırların ve izleyicinin pozisyonunun değişime uğradığı bir süreci başlatmıştır. Sanat ontolojisine dair tartışmaları kapsayan bu süreç sanatın anlatı yapılarında köklü yapısal dönüşümlere neden olan, sanat nesnesinin, sanat mekânlarının ve izleyicinin konumunun sorgulandığı ve dönüşüme uğratıldığı bir dönemi başlatmıştır.

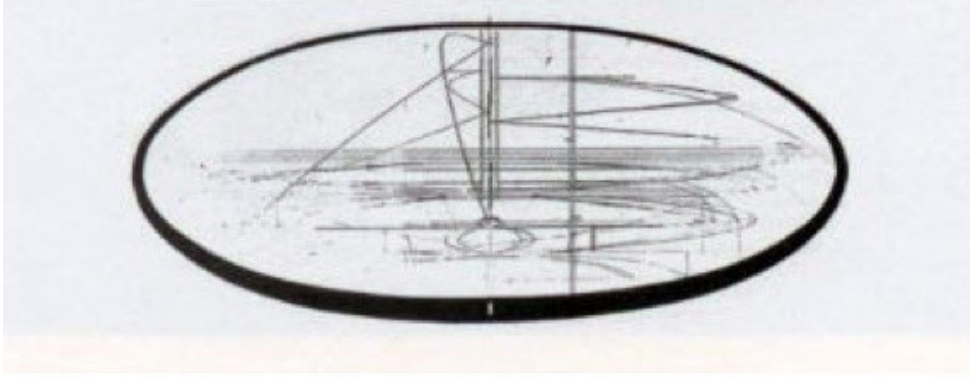
Dolayısıyla denilebilir ki gündelik hayat, oyun ve sanat arasında sınırların ortadan kalkması bu alanların yeniden tanımlanması ve sınırlarının genişletilmesiyle gerçekleşir. Keza sanat alanında Dada hareketiyle değişen sanat nesnesi tanımı,

tiyatroda da sahne ve oyuncu kavramlarının sorgulandığı bir döneme denk gelir. Bu dönemde her iki alanın iç içe geçtiği bazı çalışmalar gerçekleştirilir.

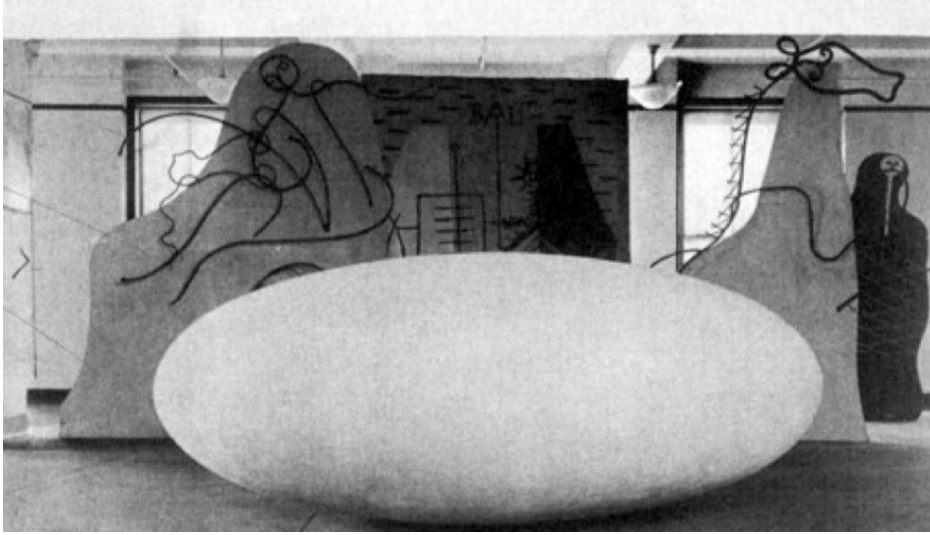
1920'li yıllarda Viyana'da yaşayan sürrealist mimar, sahne tasarımcısı Frederick Kiesler'in 1924 yılında Viyana'da düzenlediği 'tiyatro sergisi' için yaptığı tasarım bu bağlamda verilebilecek örneklerdendir. Radikal bir sahne tasarımı yapan Kiesler, aynı dönemde De Stijl gruplarıyla ortak faaliyetlerde bulunmuştur. Hatta Kiesler'in bir dönem de Duchamp'la birlikte mobilya tasarımları gerçekleştirdiği bilinir. "Uluslararası Yeni Tiyatro Teknikleri Sergisi" başlığıyla gerçekleştirilen bu sergide çalışmalar arasında Bauhaus, Alman konstrüktivist ve ekspresyonistleri, Rus konstrüktivistleri ve İtalyan fütüristlerinin yanı sıra Fransa, İskandinavya, Polonya, Çekoslovakya ve Avusturya avangart sanatının örnekleri yer alır.

Serginin en önemli parçası Kiesler'in Space Stage (Mekân Sahnesi)'dir şüphesiz. Konzerthaus'un ana salonunda bire bir ölçüyle inşa edilen bu sahnede Paul Frischauer'in ekspresyonist oyunu Im Dunkel sahnelenir. Kiesler'in Mekân Sahnesi, önsahne mefhumuna yönelik eleştirel yaklaşımın ürünüdür; zira 1920'lerde tiyatro alanındaki ilerici sanatçılar, önsahneyi, geleneksel burjuva tiyatrosunun, yani seyircilerine gerçeklikten ödünç alınmış deneyimlerin ancak kötü birer kopyasını sunan tiyatronun temeli addetmektedir. Sinema ve fotoğraf sayesinde rüştünü kazanan seyirciler, bu tür bir tiyatronun miadı dolmuş yanılsamalarıyla kandırılmak istemiyordur artık (e-skop, tarih yok).

Kiesler'in çalışmasında seyircinin orta kısma konumlandırıldığı 'Mekân Sahnesi'nde oyun izleyicinin etrafında gerçekleştirilmektedir. Fütüristik bir bağlamda tasarlanmış olan 'Mekân Sahnesi (Görsel 43,44) tiyatro için yeni bir yaklaşım önermesine sahip olmuştur. Sanat ve tiyatro disiplinini birleştirerek gerçekleştirdiği tasarımlarında 'sonsuzluk' ve 'evrensellik' kavramlarını ele alan Kiesler, sonsuz uzay kuramından yola çıkmıştır. İç tasarımının anaç, kapsayıcı, kucaklayıcı bir duygu vermesini amaçlanarak tasarladığı 'Sonsuz Ev' (1923-1924) (Görsel 45,46) ve 1925-1926 yıllarında tasarladığı 'Sonsuz Tiyatro' projelerini bu bağlamda geliştirmiştir. Matematik ile fizik kuramlarında etkilenecek gerçekleştirdiği bu tasarımları, birbirine geçirilmiş, merkezleri bir sarmal olan iki daire planından oluşan bir tür yumurta formunu andırır. Çelik bir iskelet yapısı üzerinde buzlu cam kullanılarak inşa edilen bu yapı, yüzeyindeki tüm noktaların çok boyutlu yapıda sonu olup sınırı olmayan bir eğri uzay modelinde tasarlanır (Artun, 2014).



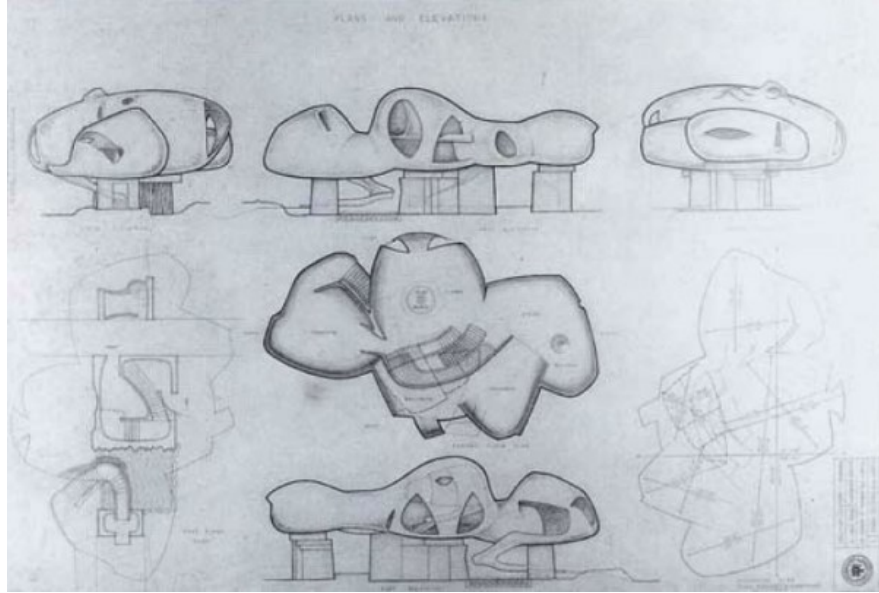
Görsel 43: Frederick Kiesler. Mekân Tiyatrosu için proje. 1923-24. (Viyana). bit.ly/389UiEd



Görsel 44: Frederick Kiesler. Mekân Tiyatrosu için proje. 1923-24. (Viyana). bit.ly/389UiEd



Görsel 45: Frederick Kiesler. Sonsuz Ev. 1959. (Modern Sanat Müzesi için yapılmış proje, New York, maket, planlar ve görünüşler). bit.ly/389UiEd

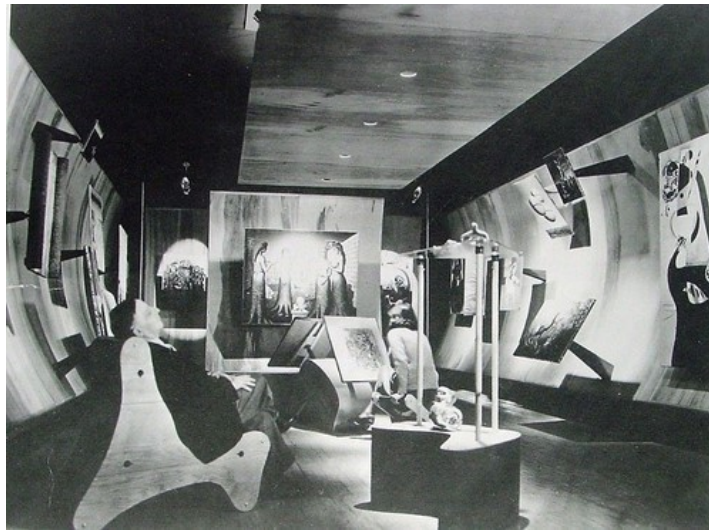


Görsel 46: Frederick Kiesler. Sonsuz Ev. 1959. (Modern Sanat Müzesi için yapılmış proje, New York, maket, planlar ve görünüşler). bit.ly/389UiEd

Kiesler'in "Tohum-hücre"ne benzettiği kuytu formlardan oluşan dairesel kümelerden oluşan 'Sonsuz Ev' tasarısı organik bir formu çağrıştırmaktadır. "Kiesler böylece ele geçmez sonsuzluğu, mümkün olan en küçük birime, yani hücreye indirgemıştır. Çünkü tasavvur edilemeyen, herkesin çoktandır bildiğinde vuku bulur. Mutlak dünya özünde yalındır".

Hayatın tüm yönlerinin –içerisi ile dışarı, ışık ile enerji, yaşama, yemek pişirme, yatma, dinlenme ve oyun oynama mekânları ile bir 'ses geçirmez stüdyo'nun– tek bir kozmik formda biraraya geldiği bir organ olan "tohum-hücre" halindeki Sonsuz Ev, holizm kuramıyla ilişkilendirilebilir. Kiesler, tavanı ve penceresi olmayan, farklı işlevler için kullanılacak küçük hücrelere bölünmüş, ailenin üç kuşağını barındıracak kadar büyük, dev bir hücre tasarlamıştır (s-skop, tarih yok). e-skop

Öte yandan Kiesler'in 1942'de New York'ta gerçekleştirdiği bir sergide ise bir galeri mekânında gerçekleştirdiği düzenleme ile bu mekâna ve sanat nesnesiyle kurulan ilişkiye yönelik izleyiciye yeni bir algı ve deneyim yaşatmıştır (Görsel 47,48). Galeride bulunan çalışmaların mekânla bütünleşmesi amaçlanan bu düzenlemede tıpkı tiyatro oyunlarında sahnenin sınırlarının değişmesiyle izleyicinin interaktif bir biçimde oyuna dâhil olabilmesi gibi galeri mekânını ziyaret eden izleyicinin de eserle karşılaşmasında mekânın bir sınır oluşturmaktan çıkması hedeflenmiştir. Bu bağlamda sergi salonundaki resimlerin çerçeveleri sökülmüş, duvarlar içbükey hale getirilmiş, tablolar da ahşap uzantılar aracılığıyla duvara monte edilmiş ve böylece boşlukta yüzdükleri izlenimi verilmiştir. Mekânın gündelik gerçeklikten tamamen kopararak, yalıtılması için siyah renklerle kaplanan mekân zaman zaman birkaç dakikalığına karartılarak izleyiciye eidik bir deneyim yaşatılmak istenir. Öte yandan Kandinski, Arp ve Mondrian gibi sanatçıların çalışmalarının bulunduğu salondaki resimler ise, tavadan iplerle sarkıtılmıştır. Böylece bu çalışmaların rahatlıkla çeşitli yönlere doğru hareket ettirilmeleri sağlanarak interaktif hareket sağlanmıştır (Artun, 2014).



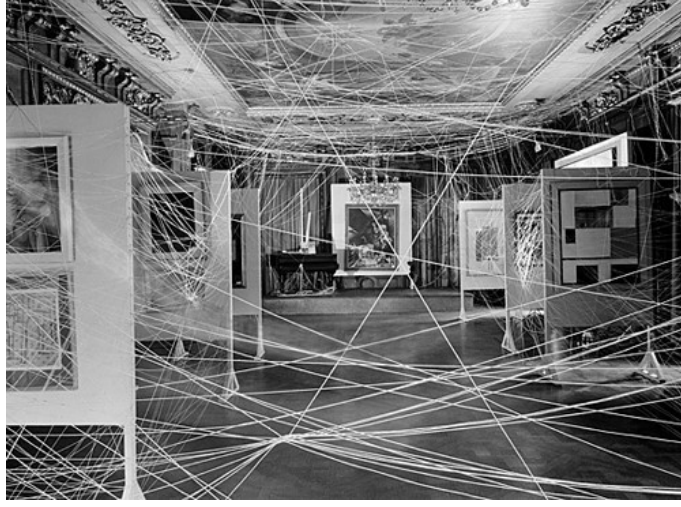
Görsel 47: Frederick Kiesler. Sürrealist Salon. Art of This Century Gallery. 1942 (New York). bit.ly/2YohXfq



Görsel 48: Frederick Kiesler. Soyut Eserler Salonu, Art of This Century Gallery. (New York).
bit.ly/2YohXfq

Ancak aynı günlerde Kiesler'in bu sınırları ortadan kaldırmayı amaçlayan interaktif sergi tasarısına karşın, bir başka sergide Duchamp ise mekân müdahalesini tam tersi bir yönde gerçekleştirmiştir (Görsel 49). Her ikisi de sürgündeki sürrealizmi ele alan bu sergilerden ikincisinde Duchamp, galeriyi duvarlardan, teşhir panellerine ve galerinin avizesine zikzaklar çizerek gerilmiş sicimlerden oluşan karmakarışık bir ağ dokusuyla labirentimsi bir düzenlemeyle tasarlanan ip enstalasyonu ile resimlerin teşhirine müdahale ederek izleyici ile resimler arasında bir bariyer oluşturmuştur.

(...) Kiesler onların tüm maddiliklerini yitirmiş, herhangi bir fiziksel destek ya da çerçeveye ihtiyaç duymaksızın boşlukta salınan rüya görüntüleri gibi algılanmalarını istiyordu. Kiesler'in ipi, izleyici ile eser arasında girebilecek, estetik dışı her türlü engeli olumsuzlama, daha doğrusu böyle engelleri estetikleştirme arzusunun sonucu idi. Oysa Duchamp'ın ipleri, resim ile bakış alanı arasında muazzam bir engel işlevi görüyordu. Hatta teşhirler arasındaki boş alanları bile ortadan kaldırmıştı. Kiesler izleyicinin algısı ile dikkatine yakalanan estetik nesnelere arasında kesintisiz bir "korelasyon" gerçekleştirmek için her türlü mimari çabayı gösterirken, Duchamp'ın enstalasyonu bunun tam tersini yapıyor, tabloları görsel erişimi sınırlıyor, nesnelere görünür olmaktan fiilen çıkarıyor ve galeri mekânını sersemleten, geçit vermez bir ip labirentine tabi kılıyordu (e-skop, s. 09.10.2019)



Görsel 49: Marcel Duchamp. First Papers of Surrealism enstalasyonu. 1942. (New York).
bit.ly/2YohXfq

T. J. Demos, bu iki yerleştirmede avangardın İkinci Dünya Savaşı sırasında sürgünle birlikte içine girdiği tarihsel çatışklara göndermede bulunduğunu belirtir. Bu bağlamda Kiesler'in enstalasyonu, galeri mekânını bir organizma formuna tasarlayarak bütünleştirici bir mahfaza etme duygusu vererek “yerinden koparılmış sürrealizm için teselli edici bir “ev” yarattı” denilebilir. Ancak Duchamp ise “jeopolitik yerinden edilmeye uyumlu ve her türlü telafi edici teşhir stratejisini reddeden “evsiz” bir mekân oluştuyordu”. Demos’a göre bu iki yerleştirme birlikte ele alındığında, “bir yanda ev hasretinin, öte yanda evsizlik realitesi üzerindeki ısrarın tarihsel açıdan iç içe geçtiği görülür (e-skop, s. 09.10.2019)”.

Sürrealizm başından beri “evsizlik”le ilgilenmiştir; ama bu, psikanaliz kuramında ve özellikle de Freud’un “The Uncanny”/Tekinsiz (unhomely ya da Almanca unheimlich) başlıklı makalesinde tanımlanan bir evsizliktir. Sürrealist tekinsizliğin sanatsal ve kuramsal koşullarını derinlemesine inceleyen Hal Foster’a göre sürrealist sanat, anne ile çocuk arasındaki ilksel bağları “geriye götürücü [regressive] olmayan yollarla” irdeliyordu. Bunun sonucunda sürrealizme, annedeki eve (Freud’a göre heimlich’in nihai mekânına) dönme yönündeki her türlü geriye dönüş zaafını engelleyen şok, montaj, ikizleştirme ve yabancılaştırma damgasını vurmuştu. Dolayısıyla bu eserler, anne-çocuk birliğinin (baskılama, iğdiş edilme tehditleri, babanın emirleri, sosyal yasa gibi nedenlerle) geri dönüşü olmayan biçimde kaybedilmesini yansıtıyordu. Zahmetsizce varılan her türlü uzlaşmanın reddi, tam da sürrealizmin gelişip serpilmesini sağlayan verimli gerilim ve evsizlik durumu demektir (e-skop, s. 09.10.2019).

Öte yandan Gertrude Stein'in geliřtirdiđi 'Landscape' (peyzaj olarak oyun) fikri ile dramatik anlatımcı tiyatro anlatısına yönelik bir tartıřma bařlatmıřtır. Oyun metnini hikâye anlatısından kurtaran Stein, zamanla ilgili bir çözümlenmeyle oyuna yeni bir ufuk kazandırır. "Tiyatroda seyircinin zamanı ve seyir alanı zamanının birbirinden farklı olmasını Stein bir problem olarak ele alır. Bu problemi metinlerinde 'Sürekli řimdiki Zaman' adını verdiđi bir zaman yorumuyla çözmeyi amaçlar. Bu çözümlenmesinde metnin yazım anı, oynanma anı ve seyredilme anı aynı anda olacaktır. Metinlerinde anlam ve öykünün geri planda bırakılarak sesi ve dili ön plana çıkarır. 19. yüzyılın sonlarından itibaren avangard hareketlerin etkisiyle tiyatro, oyuncu, izleyici ve sahne kavramının yorumlanıřında radikal fikirler geliřtirilmiřtir. Gertrude Stein, Adolphe Appia Gordon Craig gibi oyun yazar ve yönetmenlerinin yanı sıra Antonin Artaud'un 'Vahřet Tiyatrosuyla izleyicini duyularına yönelik güçlü bir etkileřimin sađlanmasının amaçlandığı ve böylece izleyicinin oyuna katılımın üst seviyede gözetildiđi oyun türleriyle 'akılcılık karřıtı' bir yol izlemiřlerdir. Çetin, bu dönemde oyuna kazandırılan yeni dilde ön plana çıkarılan dil ile řiir diline özgü bir ritim kaygısından söz eder ve bunu müzikalite ile iliřkilendirir. Müzikaliteyi 'sebepler-sonuç iliřkisinin' merkezde olduđu anlayıřın karřısında koyan bu görüřün temelinde 'poetik'-řiirsel' bir etkiyi amaçladığını belirtir (Çetin, 2018, s. 229-230).

19. yüzyılın Avusturyalı yazar, řair ve ressam Adalbert Stifter'in çalıřmalarından esinlenen Prof. Heiner Goebbels'in 2007 yılında hayata geçirdiđi Stifiers Dinge gösterisi ile oyuncuyu tamamen sahneden kaldırmıřtır (Görsel 50,51). Goebble'in sahne çalıřmalarında ortaya koyduđu 'mevcudiyet estetiđi' kavramı ile geleneksel tiyatro dilinin yerine tiyatro-enstalasyon—sergi niteliđinde gerçekteřtirilen kurguyla piyanistiz beř piyano ile bir beste yapılmaktadır. Öte yandan fonda William S Burroughs, Malcolm X ve Claude Lévi-Strauss'un seslerinin duyulduđu bir kayıtle birlikte kinetik mekaniđin müziđi ile oyuncusu olmayan ve ilk olarak 2008'de Londra'da Ambika P3 Gallery'de gerçekteřtirilen gösteride yerleřtirme 3 havuzun üzerine kuruludur ve objelerin yanı sıra iki farklı sanatçıya ait tablo ait görüntüleri projektör aracılıđıyla enstalasyonun üzerine yansıtılır. Bu görüntülerle birlikte havuz üzerine yansıtılan metne ait görüntü de yavařça gezdirildiđi için ve üzerine yansıtıldıđı yüzey parçalı olduđu için tam olarak algılanamaz ve resmin tamamı izleyicinin zihninde 'eidik' imge olarak tamamlanır. Bu oyunda izleyici sahnede

kendi başına devinen, milimetrik düzenlenmiş bir mekanik ve hem görsel hem de seslerle ortaya konan şiirsellikle karşı karşıyadır. Böylece Çetin'in de ifade ettiği gibi yan yana, üst üste gelen imgelerin serbestçe dolaştığı bir ritim ortaya çıkarır. İzleyicinin oyunu yakalayabilmesi için kendisini bu mekânın yarattığı müziğe bırakması gerekmektedir. (Çetin, 2018, s. 230-233).



Görsel 50. Heiner Goebbels. / Stifter's Dinge 2012. (Ambika P3 Gallery, London).



Görsel 51. Heiner Goebbels. / Stifter's Dinge. 2010. bit.ly/2Lucej0

Tüm sanat pratiklerini pencere metaforuyla açıklayan Şeriatî, sanat alanını “bakma ve görme yoluyla ideal dünyayı ideal olmayan kötü dünyanın içerisine getiren bir pencere” olduğunu ifade eder. Bu ifadesiyle, sanatın temsili bir mekânsallığa karşılık geldiğine işaret etmektedir. “Bir başka ifade ile irfan “olması gereken”

dünyaya aralanan kapı, sanat ise bu dünyaya açılan pencere durumundadır” (Şeriatî, 2008, s. 78). Şeriatî bu görüşüyle sanatı bulunmadığımız, ancak bulunmamız gereken bir yerde bulunmuşluk duygusu veriyor olarak tarif etmektedir. Burada ideal olan ve reel olan farklı iki tür mekânsal varlık biçiminden söz eder. Nesnel gerçeklikle temsili alanın yani virtüel gerçekliğinin kesiştiği bir diğer alanın oluşturduğu hibrit bir mekânsallık tarif edilmektedir. Virtüel unsurların hakim olduğu bu ideal alan, nesnel gerçeklikten farklı olarak kendine has kuralları olan, farklı anlatı yapılarına sahip, imgeler ve temsillerden oluşan ifade biçimlerini içerisinde barındırmaktadır. Şeriatî bu temsili alan içerisinde hâkim olan ortak bir dilin varlığından söz eder ve bu dili “dram” olarak adlandırır (2008, s. 79-80).

İki tür dram vardır. Dram açıklama ve temsil anlamına gelir. Bazı düşünürlerin zannettiği gibi dram gösteri ya da tiyatro anlamına gelmez. Bu ister duyguları açıklayan şiir, isterse heykeltıraşlık, yazarlık ya da tiyatro vasıtasıyla olsun; aralarında hiçbir fark yoktur. Tüm sanat eserleri bir tür duygu sergileme araçları değil midir? Buna göre temsil ve açıklama yani dram, eğer oyun aracılığıyla yapılırsa tiyatro, sesle yapılırsa müzik, renklerle yapılırsa resim adını alır (Şeriatî, 2008, s. 79-80).

Şeriatî'nin sanat alanına özgü bir anlatı yöntemi olarak tanımladığı dram, temsiller üzerinden üretilen bir dil olarak bir yanıyla da bir tür sunumu, gösteriyi içerisinde barındırmasıyla özünde oyunsaldır da. Diğer bir deyişle dram, oyun olana hâkim bir anlatı yöntemidir.

İdeal mekâna ulaşmak bağlamın gerçekleştirilen sanatsal ve teatral projeler, düşlem ve imgelem denkleminde gerçek gündelik mekânların oyunsallık bağlamında bir edimsellikle heteretopik bir yapıya dönüşmesine vesile olmuştur. Düşsel mekân kurgusunun bir uzantısı olarak algısal mekân türü göreceli bir mekân anlayışı üzerine kurgulanır ve soyut uzamsal bir yapıya sahiptir. Zira algı bireysel düzeyde duyuma ve bilişsel süreçlere dayanan, özellikle de bilinçaltından beslenen, psikolojik dayanaklarıyla içsel metafor alanından beslenen karmaşık bir süreçten beslenir. Dolayısıyla algısal mekân bireysel önyargıları barındıran, benmerkezci ve öznel bir anlayışa dayanır. Ancak oyunsallık edimi bu deneyimi kolektif bir fanteziye dönüştürebilmektedir.

Düşsel alan iki türlü var olabilmektedir: Biri tamamen düşsel olup, fiziksel anlamda bir karşılı olmayan epik, ütöpik mekanlardır. Diğeri ise heteretopiktir. insanın reel mekan ile düş arasında bir kesişim sağladığı, kozmik ve düşsel olanı kurgusal

olarak bir arada barındıran mekan türüdür. Bu tür düşsel bir mekânsallıkta reel öğler ile irreal öğler birbirlerini tetikler ve düşsellik illüzyonal bir değer olarak mekana atfedilir.

Dolayısıyla sanatta, tiyatro oyununda ve genel anlamıyla oyun kurgusunda gerçekleştirilecek bu türden bir mekân tasarısı yaratıcılık ve imgelem gücüyle kurgulanır. Bu yapısı teatral bir anlam üzerinden inşa edilir.

Bu konuda Yıldırım'ın aktarımıyla:

Grann makalesinde dört temel ilişki üzerinden teatraliğin tanımlanabileceğini söyler: Seyirci ve performans arasındaki ilişki, gerçek ve kurmaca iki alan arasındaki ilişki, aktörle, mekân arasındaki ilişki ve son olarak da, iki dünya arasındaki ilişki. Josette Féral ise teatraliği bu dört ilişkiyi de kapsayabilecek bir şekilde yeniden tanımlar ve biri gerçek (fiziksel olarak sahnede var olan alan.) diğeri kurmaca (aktörün ya da seyircinin kafasında yarattığı sanal alan.) olan iki alan arasındaki ilişkide teatraliğin kurulabileceğini öne sürer. Teatraliğin oluşması için seyirci gerçek alanı düşünsel çerçeveden görmüş olmalıdır ki, o mekân farklılık gösterebilir (Tronstad,2002:217).¹²

Teatraliğin epik tiyatronun yanı sıra sinemaya uyarlandığı örneklerin başında yer alan Dogville filmi bu bağlamda önemli bir örnektir (Görsel 52,53). Trier'in yönettiği bu filmde kurgulanan mekân türü, algısal mekânın kolektif bir fanteziye dönüştürüldüğü düşsel bir mekan tasarısına dayanır. Etik değerlere yönelik bir eleştiriye barındıran filmde kurgulanan teatral mekân, izleyen ve izlenen olarak iki ayrı varlık alanı oluşturulmak üzere kullanılmıştır. Trier', sinemaya taşıdığı tiyatroya özgü bu dili ile, yani teatral anlatıyla, 20. yüzyıl Amerika toplumunda yaşandığını düşündüğü yozlaşmaya karşı, kitle iletişim araçlarının yarattığı gösteri toplumunda bireylerin toplumsal süreçler karşısında seyirci konumunda birer gözleyen olarak gözlenenle bu türden deneysel bir kurguyla yüz yüze getirilmeyi amaçlanmıştır. Brecht'in epik tiyatro alanına özgü bir yabancılaşmayı çağrıştıran bu anlatı yöntemiyle Trier, düşsel öykülerin anlatılıp canlandırıldığı, toplumsal süreçlere göndermelerde bulunan ve düşsel bir mekânda gerçekleşen bu kurguyla temsil ve kurmacayı en yalın haliyle deneyimletmek ve toplumsal alana özgü bir tür oyunu gözler önüne sermek istemiştir. Bu film ile izleyici, sahnede yer alan koro ile özdeşlik kuran Antik Yunan tragedyalarının izleyicisi gibi film süresince çizgilerle belirlenmiş hayali duvarların ardında gerçekleşen olaylara filmdeki diğer oyuncularla bir tür özdeşlik duygusu kurarak seyirci kalmaktadır.

¹²<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1745/18534.pdf>



Görsel 52: Dogville filmi sahne görünümü. bit.ly/365PnC4



Görsel 53: Dogville filmi sahne görünümü. glo.bo/33SrwEJ

Kolombiyalı sanatçı Pedro Gómez-Egaña'nın 'Eşyaların Etki Alanı' isimli 2017 yapımı enstalasyonu da bu bağlamda üzerinde durulması gereken önemli örneklerden biridir (Görsel 54,55). Gómez, çalışmalarında dinamik, hareketli objeler veya teatral mekan kurgularıyla heykelin performatif yönünü ön plana çıkardığı enstalasyonlar gerçekleştiriyor. Performans, metin ve ses gibi farklı medyumlar kullanan sanatçı bilimsel olan ile düşsel olan arasındaki çağdaş ve

tarihsel kesişmelerden yola çıkarak, teknoloji ile mistisizm arasındaki ilişkiyi ve dijital kültürün duygusal, manevi eğilimlerini araştırır (Galeri Zilberman 09.10.2019)

Gómez, bir tiyatro sahnesi gibi kurguladığı bu çalışmasında 'yeraltı' mekânlarını ele almaktadır. Bu mekânların ikili anlamı üzerinde durarak hem bir sınırlanma hem de bir özgürlük (haz) mekânı olabildiklerine işaret etmektedir. Raylar ve tekerleklerden oluşan bu hareketli yapı üzerinde yer döşeme parçaları kullanılarak ev içini temsil eden farklı bölümler tasarlanmıştır.

(...) gazete, radyo, ekran gibi farklı teknoloji ya da medya objeleriyle donatılmış bir yemek odası, bir yatak odası ve bir banyo. Ev içi mekânlar bir makineyi andırıyor. Performansçılar yapının altındaki makineyi etkinleştirdiğinde yukarıdaki 'ev' de hareket ediyor-parçalanıyor, dağılıyor ve kendini yeniden oluşturuyor (İKSV, 2017, s. 204).



Görsele 54: Pedro Gómez-Egaña. Eşyaların Etki Alanı / Domain of Things, 2017. (Yerleştirme). bit.ly/38flss8



Görsel 55: Pedro Gómez-Egaña. Eşyaların Etki Alanı / Domain of Things, 2017. (Yerleştirme).
bit.ly/38flss8

Öte yandan izleyicinin sanat nesnesi karşısındaki konumunu mekânsal bir tasarı ile sorgulayan çalışmalardan biri olan Nevin Aladağ'ın 2012 yılında Arter'de gerçekleştirdiği 'Sahne' isimli sergisine bakılabilir (Görsel 56)). Aladağ, bu çalışmasında çeşitli renklerde yapay saç kullanarak üretilen ve her biri farklı bir sahne olarak kurgulanan üçer metre uzunluğunda ayrı bölmelerden oluşan alanlara sahne perdesini çağrıştıracak şekilde uygulamıştır. Aladağ, her bir "Sahne"ye farklı yaş ve tarzlarda kadın rolleri yüklemiştir. Bu çalışmada izleyici, isterse izleyen olma konumunu seçebiliyor ya da interaktif bir performansla kendine yakın bulduğu bir karakter/Sahne'nin oyuncusuna dönüşebilmektedir. Bu çalışma da diğer örnekler gibi içerisinde teatrallığı barındıran bir mekânsal kurguda aynı zamanda heykel, yerleştirme ya da performans olarak tanımlanabilmekte ve kendisine cinsiyet rolü yüklenen performatif bir sahneye de işaret etmektedir (Arter, 2012).



Görsel 56: Nevin Aladağ. Sahne. 2012, yerleştirme, Arter, fotoğraf: Refik Anadol. bit.ly/33YGUPE

Sarkis ise, mekânla kurduğu bağı ve kişisel yaşam öyküsüne ait deneyimlerinden ve nesnelere oluşan bellek alanındaki birim arasında arkeolojik bir kazı yapar gibi imgeleri seçip çıkarır ve onlarla oyun oynar. “Çaylak Sokak” ismini verdiği yerleştirmesinde çocukluğundan kalan imgelerden yola çıkarak tasarladığı mekâna doğduğu sokağın adını vererek temsili bir mekân yaratır ve bu mekanın içerisinde büyüdüğü evdeki objelerden oluşan bir düzenleme gerçekleştirir (Görsel 57). Öte yandan Sarkis bu yerleştirmede kullandığı teyp bantlarıyla kaybolan bir zamanı mekânsal bir tasarı ile teatral bir temsil anlayışıyla bir nevi ‘sahne’ üzerinde yeniden canlandırılmak ister.

Sarkis böylece geçmişine ait deneyimlerinin oluşturduğu imgeleri, yani geçmişin hayalini şimdiye taşımak ister. Kullanılan nesnelere kendilerine gerçek bellekleriyle güçlendirdiği bu yerleştirmede izleyici, düşünce ile nesnel gerçeklik, geçmiş ile gelecek arasında gidip gelen devingen bir anı deneyimlemektedir.



Görsel 57: Sarkis. Çaylak Sokak. 1986. (Yerleştirme, fotoğraf: Hadiye Cangökçe). bit.ly/2DTuttX

Paris'ten Mardin'e taşınmış bir ev kurgusuna dayanan "Mulaj" isimli projede ise 'göç' teması 'ev kavramı' ve 'ev' e özgü deneyimler üzerinden irdelenmektedir. Mulaj, heykel sanatında kullanılan teknik bir terim olan ve bir şeyin bal mumu veya alçı gibi maddelerle kalıbını çıkarmak için yapılan işlemler bütününe ve bu tekniğin kendisine verilen Fransızca kökenli bir kelime olan 'mulaj' kavramı, çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturmaktadır.

Birbirinden farklı iki mekâna ait deneyimin iç içe geçirildiği bu çalışmada sergi mekânı gerçek bir ev olarak çalışmanın bir parçasıdır. İzleyici tarafından mekânda doğudan deneyimlenen iki farklı eve ait duygu bu duygu üçüncü bir deneyim biçimini daha ortaya çıkarmaktadır. Çalışmada iki mekân'a ait özellikler (Paris'teki evden yola çıkılarak oluşturulmuş alçı modeller ve Mardin'de ki gerçek boş bir taş ev) bir araya getirilir (Görsel 58,59,60,61,62). Paris'teki eve ait bazı mimari özelliklerin, nesnelere ve mobilyaların referans alınarak yorumlandığı parçaların Mardin'deki tarihi bir taş ev içerisine yerleştirildiğinde ortaya çıkan resim birbirine uyumsuz, eklektik yapıdaki bir yapı. Yerlerini bulamamış ve ortada kalmış nesnelere, öte yandan boyut olarak da mekâna sığamamış oldukları görünür. Masalsı bir anlatıyla boyutları büyütülerek modellenen objeler bağlamlarından koparılmış olmalarıyla eklektik bir biçimde mekâna montajlanmaya çalışılmıştır.

'Ev'e 'geri dönüş' kavramı üzerinden tasarlanan bu çalışmada, göçler sonucu boşalan ve kültürel bağlamı değişen mekânların yeniden kurgulanması

amaçlanmaktadır. Proje, zihinsel anlamda ve kavramsal düzeyde gerçekleşen bu tür bir modelleme ile taşınan şeyin esasında duyusal düzlemde şekillenen, yaşanılan yere ait mekânsal pratiğin kendisine dair algısal düzeyde gerçekleşen bir süreç söz konusudur. Mekân içerisinde yer alan yerleştirmede bu türden bir algıya yönelik olarak düzenlenmiş imgeler yer almaktadır.



Görsel 58: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).



Görsel 59: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).



Görsel 60: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alçı, (Aysel Alver arşiv görsel).



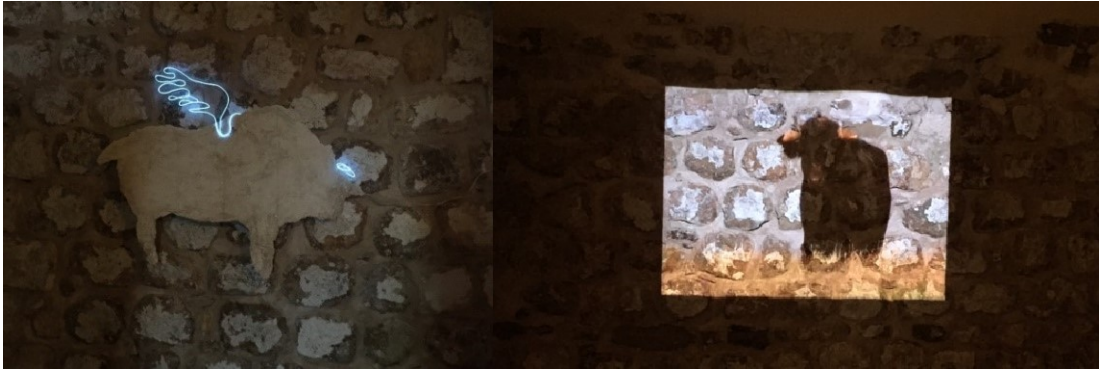
Görsel 61: Aysel Alver. Mulaj. 2018. alçı, strafor 50x85x65cm, (Aysel Alver arşiv görsel). .

Öte yandan bu projede, göç sonrası korunan ve yitirilen değerlere yönelik bir gözlem de gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda temsil ve gerçeklik kavramları üzerinde durularak, farklı kültürel süreçlerin bir araya gelmesi durumunda bir şeyin imgesi ile kendisinin yer değiştirebildiği anlara göndermede bulunan ironik yerleştirmelere de yer verilmiştir. Projede evi referans alınan Pris'te yaşayan Asuri ailenin evinde yer alan, kendi kültürüne ait kanatlı boğa mitine ait dev boyutlu boğa rölyefi ile, özellikle Avrupa'nın güneyinde gerçekleştirilen boğa güreşleriyle aynı figürün başka türlü bir okumaya tabi olması bu çalışmada ironik bir biçimde karşı karşıya getirilmektedir (Görsel 62,63,64,65,66,67). Ayrıca evin hemen hemen tüm duvarlarında kullanılan duvar kağıtlarından bazıları ise Mardin'deki taş evin duvarları üzerine bu bölgeye özgü kurutulmuş gerçek meyvelerle düzenlenerek

veya ınar ađacı yapraklarıyla imge ve temsilin yeri ironik bir anlatıyla deđiřtirilerek tařınmıřtır. Bylece g kavramı bu trden bir 'geri dnř' meknı kurgusuyla ile oyunsal bir dille yerinden edilmiř olanın yerine konması fikriyle sorgulanmaktadır.



Grsel 62: Aysel Alver. Mulaj. 2018, alı ve kurutulmuř meyve yerleřtirme, Aysel Alver arřiv grsel.



Grsel 63: Aysel Alver. Mulaj. 2018. Video-art yerleřtirme, loop (Aysel Alver arřiv grsel).



Görsel 64: Aysel Alver. Mulaj. 2018, yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel).



Görsel 65: Aysel Alver. 2018, yerleştirme (Aysel Alver arşiv görsel).



Görsel 66: Aysel Alver. Mulaj. 2016, yerleřtirme, (Aysel Alver arřiv görsel).



Görsel 67: Aysel Alver. Mulaj. 2016, (Aysel Alver arřiv görsel).

Pierre Huyghe'in düşsel bir kurguya dayalı mekânsal düzenlemelerle bir araya getirdiđi farklı materyaller ve birbirinden farklı disiplinlere dayalı unsurlarla heykel sanatının geleneksel anlatısının sınırlarını genişletmeyi amaçlamıştır. Huyghe, çalışmalarında video, müzik ve dansı, bilim ve felsefe gibi alanlarla bir araya

getirerek farklı temaslara olanak sağlar ve bu düzenlemelerine mikro-iklimler, buz, ritüeller, geçit törenleri, robotikler, bilgisayar programları, oyunlar, köpekler, arılar veya mikroorganizmalar gibi çeşitlilik gösteren zamana-sürece dayalı elemanları dahil eder. Çalışmalarında teknolojik ve organik unsurlara da yer verdiği yerleştirmelerinde Huyghe, her bir montajda yeni yöntem araştırmakta ve geliştirmektedir. Huyghe bu süreci her defasında bir işe başlarken bir dünya yaratması gerektiğini ifade eder ve bu dünya içerisindeki gezinimin kendisi olduğunu belirtir.

Huyghe'in çalışmaları, bir yandan entelektüel olarak kışkırtıcı, öte yandan büyüleyici bir güzelliğe sahip canlı varlıkların ve ortamların bir araya gelmesinin yanı sıra başkalarının içinde gezinebileceği dünyalara dönüşürler. Huyghe, eğer geleneksel anlamda heykeli üç boyutlu olması şeklinde tanımlarsak kendi çalışmalarının da barındırdığı üç temel prensiple, yani 'obje', 'mekân', 'zaman' kavramlarıyla bu tanımın anlamını genişletilmiş olduğuna işaret eder.

Çalışmalarında kullandığı canlı sistemler, videolar ve nesnelere, sanat ve yaşam arasındaki mesafenin sınırlarını zorlamaktadır. Nicolas Bourriaud, Huyghe'in bir sanat nesnesi yaratmaktan ziyade, izleyiciyle etkileşime dayalı ilişkisel estetik olarak tanımladığı bir sanat anlayışıyla ilişkilendirmiştir. Bourriaud, ilişkisel estetiği "müze ya da galeri olarak" bağımsız ve özel bir alandan ziyade insan ilişkilerinin tamamını ve sosyal bağlamlarını kuramsal ve pratik bir noktaya götüren bir dizi sanatsal uygulama "olarak tanımlamıştır. Marcel Duchamp'ın izleyicinin, sanat eserini ona verdiği yanıtla tamamladığı konusundaki iddiasını temel alarak, ilişkisel estetik ile ilişkili sanatçıların da, nesnelere bireysel deneyimine ilişkin toplumsal düzeyde deneyimle sanat eserinin dilin, anlamının ve bağlamının genişletilebileceğini söylemek mümkündür. Huyghe çalışmalarında bir gerçeği olduğu gibi betimlemek ya da temsil etmekle ilgilenmeyip sadece bir kurgu oluşturmakla ilgilendiğini ifade eder.

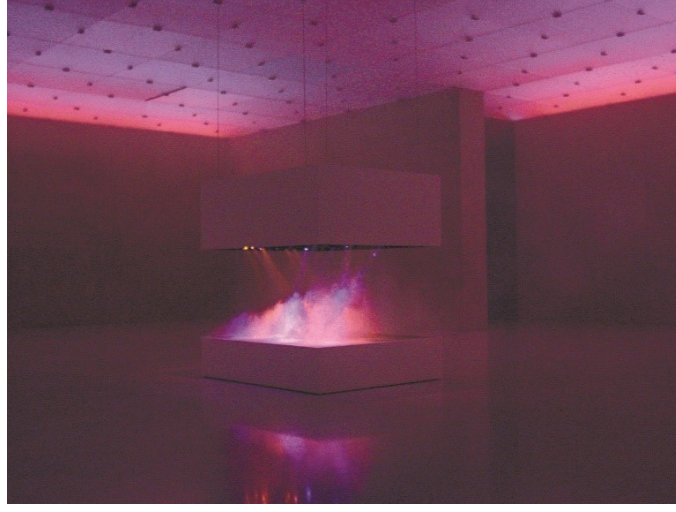
Zaman ve ritim, özellikle yeni projeler geliştirmek için Huyghe'nin uygulamasının temelidir. Bu, en çok bir araç olarak kabul ettiği sergi formatına yaklaşımda belirgindir: "Genellikle bir sergiyi bir son nokta, bir şeyin çözümü olarak düşünüyoruz. Sergi bir sürecin sonu değil, sürekli değişen bir ritüel, her zaman oluşum halindeydi Huyghe'nin uzun süredir ısrar ettiği şey: sanatının "zamana

dayalı protokoller” olarak ortaya çıkmasının, farklı biçimlerde çalınmasına ve farklı şekilde yeniden izlenmesine izin vermesi - sanatın kelime haznesindeki biçiminin dili olmayan Huyghe'nin “senaryo” dediği şey. Huyghe, çalışmaları belirli koşullara dayalı bir durum veya manzara oluşturur ve bu ortamların kendi başlarına bir yaşantı başlatmalarını sağlar. Efsanevi boyutlarda gerçekleştirilen L'Expédition scintillante isimli bir seriden oluşan bu tasarıların birinde sanatçı, Antarktika'ya, geleceğe yönelik bir keşif gezisinin “görsel senaryosunu”nu kurgular (Görsel 68,69) Huyghe'nin çoklu bir seriden oluşan ve “speküasyonlar dizisi” olarak nitelendirdiği bu projesinde izleyici binaya girdiğinde, ışık ve ses efektlerinin yanı sıra yavaşça çözülen buzlardan oluşan, parıltılı bir sisin yükseldiği buzlu demirli bir tekne ve suyun dönüşümsel halleriyle, yani katı, sıvı ve gaz olarak dönüştüğü bir süreçle karşılaşılır. Bu serilerde oluşan yaşamsal süreçler harekete dayalı sürekli döngüler, kimyasal reaksiyonlar, üremeye dayalı bir çoğalma, oluş hali ve canlılık üzerinden gerçekleşir. ‘Şeyler’e rollerin atfedilmediği, temsilin olmadığı, geleneksel anlamda sergileme mantığının olmadığı kendinden, kendi için var olan birer gerçek olarak tanımlanırlar. Herhangi bir kuralın olmadığı bu serilerde öte yandan politik bir yönelimin de olmadığı sonsuz ve sürekli bir devinim söz konusudur (Görsel 68, 69, 70,71).¹³



Görsel 68. Pierre Huyghe. L'Expédition Scintillante, Acte 1, 2002. İsimli (Hava Durumu)/ Untitled (Weather Score), kar, yağmur, sis, programlı yağış. Başlıksız (Ice Boat), buz. Fotoğraf: Kub, Marcus Tretter. [bit.ly/39eb3NX](https://www.artsy.net/nashersculpture/article/nasher-sculpture-center-nasher-prize)

¹³ <https://www.artsy.net/nashersculpture/article/nasher-sculpture-center-nasher-prize>



Görsel 69. Pierre Huyghe. L'Expedition Scintillante, Acte 2, 2002, isimsiz (ışık kutusu) / Untitled (Light Box), kar, yağmur, sis, programlı yağış. smoke and light system, sound, fotoğraf: : Kub, Marcus Tretter. bit.ly/39eb3NX



Görsel 70. Pierre Huyghe. Olmayan Bir Yolculuk / El Diario del fin del mundo. Şubat - Mart 2005. (Sefer, Antarktika). bit.ly/39eb3NX



Görsel 71. Pierre Huyghe. Çizgiler Ormanı. Temmuz 2008. (Etkinlik, Sydney Opera Binası. Film, renk, ses Fotoğraf Kredisi: Paul Green). bit.ly/39eb3NX

Sanatçı Philippe Parreno da alternatif dünyalar ve varlık durumları hakkında spekülasyona izin veren yerleştirmeler yaratıyor. Parreno, nesnelere ve çevresel faktörlerin insan davranışını ve zaman algılanmasını nasıl biçimlendiğini araştırır. Farklı yüksekliklerde yüzen helyumla doldu balık şeklindeki balonların mekâna dağıldığı ve etrafta dolandığı bu çalışmada ziyaretçiler, galeride amaçsızca hareket eden bu balıklarinkine benzer bir amaçsızlıkla veya aksi bir deneyimi yaşarlar. Parreno bu projesini kamerasız bir film olarak tarif eder ve galerideki ziyaretçi sirkülasyonu ile oluşan hava akımları ile hareket eden balıklar ve bitişik pencerelerden gelen doğal ışığın havanın durumu ve günün saatine göre sürekli olarak değişimi sergi boyu süren bir film gibidir. Böylece sürekli devingen ve değişen nesnelere asla bir daha kendilerini tekrar etmeyerek sergi süresince hiçbir ziyaretçi de böylece hiçbir zaman aynı deneyimi yaşamaz (Görsel 72). Parreno, 1970 yılında İngiliz matematikçi John Horton Conway tarafından tasarlanan 'Yaşam Oyunu' (the Game of Life) isimli çalışmasını model olarak aldığı ve 200'ün üzerinde ateşböceği çizimlerinden oluşan 'Yaşam Güçlerinin Ötesinde Gezilebilecek Ritmik Bir İçgüdü' (With a Rhythmic Instinction to Be Able to Travel beyond Existing) isimli çalışmada (Görsel 73), oyuncusuz bir oyun oluşturmayı amaçlamıştır. 'Yaşam Oyunu' olarak betimlenen bu çalışmada bir ızgarada "canlı" hücrelerin ilk konfigürasyonunu oluşturmalarını sağlar. Daha sonra basitçe hücrelerin oyunun kurallarına uyarak nasıl geliştiğini gözlemlenir - örneğin, ikiden

daha az komşunun öldüğü canlı bir hücre. Parreno, çizimleri ve oyunda çeşitli algoritmalar arasında özel yazışmalar kurmuş, ateş böceklerinin yaşadığı ve öldüğü bir animasyona dönüştürmüştür bu süreci. Sonuç olarak teknoloji, çevre ve doğaçlama sistemlerdeki bir çalışma ritmini yakalamayı amaçlar.



Görsel 72: Philippe Parreno. 2018, Odam Başka Bir Balık Kâsesi / My Room is Another Fish Bowl. Helyum dolgulu Mylar balonlar, yapışkan folyo, hava sütunları Değişken Boyutlar. Montaj görüntüsü) bit.ly/2qwGkv2



Görsel 73: Philippe Parreno: With a Rhythmic Instinction to be Able to Travel Beyond Existing Forces of Life. 14 October - 14 November 2014. (Pilar Corrias Gallery, London). bit.ly/2DRoy8C



Görsel 74: Bego M. Santiago. 2013. Küçük Kutular/ Little Boxes. goo.gl/jFvMf9

Çalışmalarında gerçeklik ve temsil ilişkisine odaklanan sanatçı Bego M. Santiago, gerçekleştirdiği düzenlemelerde gerçek ve gerçek dışılık, varlık-yokluk, orijinal-kopya gibi karşıtlıkları yerleştirmelerinde bir araya getirerek ironik ve oyunsal bir dille izleyicinin algısını manipüle etmekte ve bu kavramlar üzerinde düşünmeye yöneltmektedir (Görsel 74).

Leander Schönweger'in Galata Özel Rum İlköğretim Okulu'nun terasına inşa ettiği labirent şeklindeki konstrüksüyonu ise izleyiciyi düşsel bir deneyime davet ettiği çalışmasıyla izleyiciye masalsi bir deneyim yaşatmaktadır. Mekansal bir kurguya dayalı bu çalışmasında Schönweger, birbirini takip eden beyaz odalarıyla yarattığı

optik yanılsamayla bir tür illüzyonla farklı bir algıya neden olmaktadır. Yarattığı bu oyunla Schönweger, algısı karışan izleyicide bir tür gerilime neden olmaktadır. Duvarlardan gelen seslerle de tekinsizleşen bu labirent içinde kaybolan izleyici bu sürreal mimari düzenlemenin duygusal karışıklığını deneyimlemektedir (Görsel 75).



Görsel 75: Leander Schönweger, *Ailemiz Kaybetti/Kayboldu*, 2017.
Fotoğraf: Sahir Uğur Eren. <http://15b.iksv.org/haberler/35>

3.3. Uygulama Projesi: Poetik Bir Oyun Planı Olarak “Kaygı Odası”

“Kaygı Odası” başlıklı sanat projesi, “Oturma Odası”, “Karanlık Oda” ve “Bekleme Odası” olmak üzere üç farklı zamana ait farklı duygu biçimlerini temsil eden iç ayrı mekân kurgusundan oluşmaktadır. Bu mekânlar dijital baskıların yanı sıra hazır nesnelere, çeşitli objelere, bitkilere, kâğıt heykellere, video ve ses yerleştirmeleriyle düzenlenmiştir. Belirli açılardan bakıldığında bütünlüklü bir yüzeye dönüşerek bir tür fotoğraf kadrajını andıran bu üç alan aynı zamanda sahne şeklinde belirlenmiş dikdörtgen bir alan içerisinde kurgulanmıştır. Öte yandan izleyicinin kompozisyonun bir parçası haline gelebileceği şekilde kurgulanmış olan bu projede figürlerin boyutundan farklı bir boyutta kompozisyonun parçası haline gelen izleyici çalışmalarında yer alan birimlere göre algısal olarak devleşebilmesiyle masalsi ve oyuncağı bir anlatıya dönüşmüş oluyor. Dokümanter bir dille kurgulanan bu üç yerleştirme özünde sanatçının kendi biyografisinin farklı zamanlarına ait anı ve nesnelere oluşturulmuş asamblaj uygulamalarıdır. Bu şekliyle katmanlarına ayrılmış birer fotoğraf karesini andıran bu üç çalışma teatral bir mekân ve sahne algısıyla, 'evcilik oyunu'nu çağrıştıracak şekilde de düzenlenmiştir.

“Oturma Odası” isimli çalışma ev içi bir kurgu ile mahrem bir alanı temsil etmektedir (Görsel 76,77). Sanatçının bugüne ait dijital imgesi ve ekrana yansıtılan çocukluk dönemine ait fotoğrafının yer aldığı video karşılıklı olarak durmaktadırlar. Çocukluk dönemi imgesinin yer aldığı video ile bir tür geçmiş ve şimdi arasında bir yüzleşmenin gerçekleştiği anakronik bir an ve bir yanıyla kendilik arayışına dair bir karşılaşmaya referans verilmektedir. Bu alan içerisinde yer alan diğer imgeler de yine sanatçının içinde bulunduğu zamana ait yaşantısı ve sanat üretimlerine ait imajlardan kurgulanmış bir mekân temsilidir. Aynı zamanda buradaki kadraja izleyici de dâhil olabilmektedir.



Görsel: 76 Oturma Odası, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020.

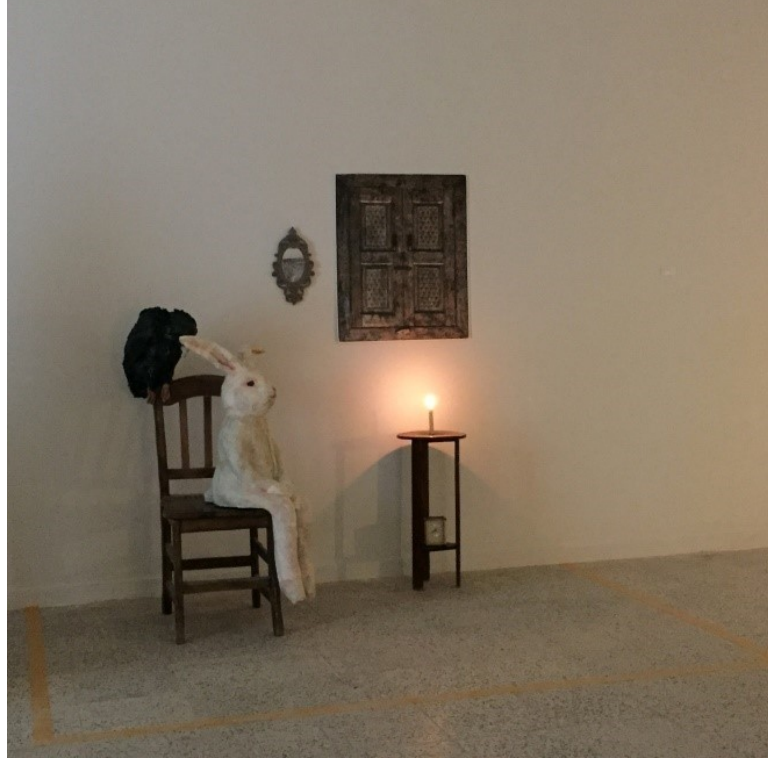


Görsel 77: Oturma Odası, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel)2020.

Karanlık oda isimli çalışma ise, çocukluk döneminde yitirilen bez bebeğin oluşturduğu duygusal hasarın betimlendiği bir alan kurgulanmıştır (Görsel 78, 79). Burada yer verilen çalışmalarla çözümlenmesi ve iyileştirilmesi gereken bir duygusal duruma yönelik bir düzenleme yapılmıştır. Yitirilen düş nesnesini yarattığı boşluk duvardaki fotoğrafta yaratılan boşlukla geçmişe ait kayıp bir imge söz konusudur. Öte yandan tavşan kostümü giyinmiş tavşan figürü ise aslında yitirilen bu imgenin görüntüsünün yerine geçerek onu kamufle etmekte ve böylece bebeğin düşsel olarak kalabilmesi sağlanmaktadır. Ancak daha sonraki süreçlerde yitirilen bebeğin yerine konmak üzere üretilen diğer oyuncak bebekler ve heykeller ise net birer resim olarak duvarda durmaktadırlar.



Görsel 78: Karanlık Oda, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020.



Görsel 79: Karanlık Oda, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020.

“Bekleme Odası”nda ise yitirilen oyun nesnesinin yerine konmak üzere başlayan arayış ve araştırmayı temsilen 2007 yılından bu yana üretilen sanat çalışmalarından bazılarına yer verilmiştir (Görsel 80,81). Burada sanatçının “Oturma Odası”nda yer alan aynı imajı benzer bir biçimde yer almaktadır. Yalnızca izlemekte olduğu figürler değişmektedir. Bu odada bütünüyle kendilik arayışı süreci dokümanter bir şekilde resmedilmektedir.



Görsel 80: Bekleme Odası, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020.



Görsel 81: Bekleme Odası, Aysel Alver, asamblaj –yerleştirme, (Aysel Alver arşiv görsel), 2020.

SONUÇ

Bu çalışmada yaratıcı bir edimsellik olarak sanat pratiğinin içerisinde barındırdığı oyunsal yönelim araştırılmıştır. Bu bağlamda öncelikle oyun kısaca, tarihsel ve fenomenolojik olarak açıklanarak, oyunsal olanın doğaya özgü temel bir davranışsal yönelim olduğu tespitinde bulunulmakta ve farklı oyun türlerinin bulunduğu belirtilerek bu çalışmada özellikle Prog. James Carse'in, 'Sonsuz Oyun' teorisi üzerinden bir okuma gerçekleştirildiği belirtilmektedir. Bu perspektiften hareketle yaratıcı süreçlerin bir parçası olarak oyunsal edim üç farklı bağlamda ele alınmaktadır: İlk olarak oyunun zihinsel ve bilişsel süreçler içerisinde nasıl bir davranışsal yapıya ve işleyişe sahip olduğu açıklanmaktadır. Bu noktada düşünce, dil ve anlatı yapıları içerisindeki oyunsal yönelim ve retorik açıklanmaktadır. Sanat alanında özellikle 20. yüzyılda dilbilimsel alanda ortaya konan tartışmalarla birlikte geliştirilen oyun kurama dayalı yeni anlatı biçimlerinin aynı dönemde Avangard hareketleri tarafından ortaya konan üretime de yansıdığı ifade edilmektedir.

Sanat alanında imgelerin özgür bir ilişkisellikle bir araya getirildiği montaj, kolaj, fotomontaj gibi tekniklerle gerçekleştirilen çalışmalardan başlayarak oyunsal retorik, temelde geleneksel anlatı biçimlerine yönelik eleştirel bir dil üzerinden geliştirilen ironiye dayandırılmaktadır. Dolayısıyla sanatta oyunsal retorik metafor kullanımındaki değişimle, sanat alanında anlamın oluşturulmasında kavramsal bir bağlamın kurulması, teknik, biçim ve malzeme anlamında ortaya konana yeni üretim biçimlerinde kendisini göstermiş olduğu belirtilmektedir.

İkinci olarak ise sanat ve oyun gibi yaratıcı pratiklere özgü zihinsel süreçler karşılaştırılarak, her iki pratik üzerinden ortaya konan ifade biçimlerinin ortak davranışsal yönelimi irdelenmektedir imgelem ve düşlem gibi içsel süreçlere özgü bir deneyimi içerisinde barındırdığı belirtilen her iki deneyimin bireysel bellek alanından beslenen ve bir ifadeye dönüştürüldüğünde temsiller üzerinden teatrallaştırılarak ortaya konduğu belirtilmektedir.

Her iki pratiğin de (sanat-oyun), gündelik nesnel gerçeklikten farklı algısal bir gerçekliği ortaya çıkaran ve ortak bir fantezi ürününe dönüştüğü ifade edilmektedir. Dolayısıyla oyunsal edim ve sanat, teatral bir retorikle sunulduğunda aynı

zamanda algısal bir mekan deneyiminin üretimini de ortaya çıkarmıştır. Oyunsal bir retorikten üretilen bu yönelim, sanat alanından kimi örneklerle açıklanmaktadır.

Sonuç olarak, sanat ve oyun pratikleri 'teatrallık', 'drama,' 'temsil', 'düşsel gerçeklik', 'kurgu', 'manipülasyon', 'metafor' ve 'serbest montaj' gibi yaratıcı ve oyunsal edimler üzerinden üretiliyor oluşlarıyla birkaç farklı biçimde ortak bir yönelimselliğe sahiptirler.

KAYNAKLAR

- Art Institute Chicago. Erişim: 16.04.2019. <http://www.paul-kee.org/puppets/>
- Altınörs, Atakan. (2011). Platon ve Aristoteles'in Retorik Anlayışlarının Karşılaştırılması. Ekev Akademi Dergisi, 49,s.81-93.
- Antmen, Ahu. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aristoteles. (1998). Poetika. (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Arter. (2012). Nevin Aladağ: Sahne. Erişim 15.02.2019. <https://www.arter.org.tr/nevin-aladag>.
- Artun, Nur Altınıyıldız. (2014). Sürrealizm Mimarlık Mekan Sanatı. İstanbul: İtelişim Yayınları.
- Bachelard, Gaston. (2013). Mekanın Poetikası (A. Tümertekin Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Barrett, Terry. (2012). Sanatı Eleştirmek, Günceli Anlamak. (G. Metin, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Barthes,Roland. (2009). Göstergibilimsel Serüven. (M. Rifat-S. Rifat Çev..). İstanbul: Yapı Kredi yayınları.
- Batu, Bengü. (2014). Sanat Yapıtı ve Dil Arasındaki Bağlantı. İdil, 3/14, s. 13-26.
- Benjamin, Walter. (2014). Brecht'i Anlamak (G. Işısağ & H. Barışcan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları
- Birkiye, Selen, Korad. (2006). Kültürler Arası Tyatro ve Grotowski, 1/2.s. 13-28.
- Burnett, Ron, (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pular Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Carse, J. P. (1986.). Finite And Infinite Games. New York: The Free Press A Division of Macmillan.

Ergün, Cemil. (2012). Temel Sanat Eğitiminde ve Çağdaş Sanatta Kolaj-Fotomontaj. Sanat Tasarım Dergisi, 3, s. 5-10.

Çakır, Aylin. (2018). Antik Yunan ve Roma'da Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar. Aktüel Arkeoloji Dergisi, 65.s. 60-73.

Çetin, Ferdi. (2018). Şiirin Zamanı ve Mekânı: Stifiers Dinge (Stifter'in Şeyleri). Kerem Karaboğa (Ed.). Tiyatroda Zaman/Mekân, s. 226-236. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Damisch, Hubert. (2012). Bulut Kuramı- Resim Tarihi İçin Bir Katkı. (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Deleuze, Gilles. (2016). Edimsel ve Virtüel. *Cogito*, 82, s.5-10.

Demos, T.J. (2014). Duchamp'ın Labirenti: "First Papers of Surrealism, 1942" (e. Soğancılar, Çev.). e-skop. Erişim: 24.10.2019.

<https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939>

Derman, İhsan. (2010). Fotoğraf ve Gerçeklik. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Duman, Mehmet Akif.(2014). Mimesis. İstanbul: Litera Yayıncılık.

Fink, E. (2015). Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun. (N. Aça, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Fischer, Ernst. (2010). *Sanatın Gerekliliği*. (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

Foucault, M. (2015). *Kelimeler ve Şeyler*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Gadamer, H.-G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*.(İ.Yavuzcan, Çev.). İstanbul: Paradigma yayıncılık.

Galeri Zilberman. Erişim: 12.09,2019. <https://www.zilbermangallery.com/pedro-g-mez-ega-a-a382-tr.htm> adresinden alındı.

Huizinga, Johan. (2013). *Homo Ludens*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İKSV. (2017, Eylül). İyi Bir Komşu / a good neighbour. 15. *İstanbul Bienali*. İstanbul: İKSV.

Youtube. Erişim:15.05.2018. ağ adresi İnam, P. D. (2018, Şubat 16). <https://www.youtube.com/watch?v=1AmProIRB2M>. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1AmProIRB2M> adresinden alındı

Lebriz. Erişim:12.11.2018. Ağ adresi: <http://www.lebriz.com/pages/lis.asp?lang=TR§ionID=6&articleID=1293&bhcp=1> adresinden alındı.

Lesak, Barbara. (2014). İdeal Tiyatronun İzinde (A. Terzi, Çev.). e-skop. Erişim: 12.06.2019. <https://www.e-skop.com/skopdergi/ideal-tiyatronun-izinde/1943>

Lynton, Norbert. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü*. (S. Öziş, C. Çapan, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mannoni, Octave. (1992). Freud. (V. Atayman & T. Kurultay, Çev.). İstanbul: Alan Yayıncılık.

Sofokles, Aiskhülos. (1997). Eski Yunan Tragedyaları 1 Persler-Antigone (G. Dilman, Çev.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Mungan, Murathan. (2007). Kağıt Taş Kumaş. İstanbul: Metis.

Nietzsche, Friedrich. (2014). Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu. (İ.Z. Eyüpoğlu, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

Nutku, Özdemir. (2006). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.

O'Doherty, Brian. (2010). Beyaz Küpün İçinde. (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Robinson, Ken. (2008). Yaratıcılık/Aklın Sınırlarını Aşmak. (N.G. Koldaş, Çev.). İstanbul: Kitap Yayınevi.

- San, İnci. (1979). *Sanatsal Yaratma, Çocukta Yaratıcılık*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sartre, Jean. Paul. (2006). *İmgelem*. (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Sarup, M. (2010). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm* (A. B. Güçlü, Çev.). İstanbul: Kırk gece Yayınları.
- Şahiner, Rifat. (2008). *Postmodern Kırılmalar*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Şeriati, Ali. (2008). *Sanat*. (Doç. E. Okumuş, Yard. Doç. S. Okumuş, Dr. Ş. Öçal, Çev.). Ankara: Fecr Yayınları.
- Tamen, Miguel. (2015). *Sanat Neye Benzer-Alice Kitaplarına Yoğun Göndermelerle* (N. Çatlı, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Büyük Türkçe Sözlük. (1983). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Tunalı, İsmail. (1971). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Turani, Adnan. (2015). *Çağdaş Sanat Felsefesi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Uhri, Ahmet. (2018). *Yoksa Bunlar Oyuncak mı? Aktüel Arkeoloji*, 65. s. 44-53.
- Winnicott, Donald W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik*. (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Wright, Elizabeth. (2000). *Lacan ve Postmodernizm*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul: Everest Yayınları.
- Yılmaz, Sıdıka. (2018). *Oyun ve Kültür*. *Aktüel Arkeoloji*, 65. s. 36-43.
- Zabunyan, Elvan. (2005). *Aydınlanma Dünya ve Sahne*. U. Flackner içinde, *Bellek Ve Sonsuz* (s. 63-83). (O. Duman- I. Ergüden- A.O. Gültekin- R. Hakmen- İ. Uysal, Çev.). İstanbul: Norgun.