



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

SAHNEYİ KURMAK: FRAGMAN

Halil Ege BALKIS

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

SAHNEYİ KURMAK: FRAGMAN

Halil Ege BALKIS

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

SAHNEYİ KURMAK: FRAGMAN

Danışman: Doç. Aslı IŞIKSAL

Yazar: Halil Ege BALKIS

ÖZ

Bu çalışma, fragman olarak adlandırılan nihai işlerin ortaya çıkışını ve bu sürecin filtrelerini ortaya koymak için hazırlanmıştır; çalışma, iç içe geçen kavramlar barındırdığından fraktal konseptine kısa bir bakış yapılarak başlamaktadır. Bunun amacı, düzensiz görünen ancak kendisine ait bir üretim mekaniği barındıran yaklaşımı daha algılanabilir kılmaktır.

Fragmanı anlamak adına ilk olarak, bu konsept içinde tarif edilen karşılaşmanın ne olduğunu, hangi aşamasıyla ilgilenildiğini tespit etmek gerekmektedir. Çünkü üretim süreci, karşılaşmayla başlar. Ardından bu karşılaşmanın tetiklediği zihinsel reaksiyonu ve ilk yaklaşımı, yani karşılaşma üzerine yapılan ilk tespiti, haritalama olarak adlandırılan adımı, bunun insan algısını şekillendirdiğini kavramaya ihtiyaç vardır. Karşılaşmadan alınan veriler ile bir sahne kurulacaktır.

Fragman, bir bütünün varlığına işaret eden bir parça yapıyı temsil eder. Bu nedenle karşılaşma ve sahneyi kurma adımlarında var olan bütünden eksiltme yöntemi kullanılarak parçalara (fragmanlara) ulaşılması amaçlanmıştır. Bu süreç boyunca, fragmanı ortaya koyan sanat tarihindeki örnekler araştırılacaktır. Ayrıca bu sistemin oluşturulma mekaniği ile fragmanların bir alt fragmanı olabileceği fikri açıklanmaya çalışılacaktır. Bu tez, bir bütünü kavramamıza yarayan fragmanları sahneleştiren sanatsal bir yaklaşımın yanında, yaşamı algılamak üzerine bir mekanizmanın yani karşılaşmanın, işleyiş tespitinin çalışmasıdır.

Anahtar sözcükler: Karşılaşma, fragman, fraktal, sahne, görsel sanatlar, boşluk.

SETTING UP THE SCENE: FRAGMENT

Supervisor: Doç. Aslı IŞIKSAL

Author: Halil Ege BALKIS

Abstract

This study is prepared to present how the final works came into existence and the filtering of this process. To decipher this process step by step is challenging because it involves some concepts that are intertwined with one another. The study starts with an introduction to fractals. The purpose of this is to make the approach that seems irregular, yet has a production mechanism of its own, more perceivable. In order to come to a better understanding about fragment, it is necessary from the first moment to determine the encounter, which is described in a particular concept and which part of this encounter is being considered. Because the process of production begins with the encounter. Afterward, the cognitive reaction that is triggered by the encounter and the initial approach towards it, meaning the initial determination in first glance, the initial step that is mapping and how these elements shape the perception of a person need to be considered. A stage is set with the data taken from the encounter. And it is decided what the stage will and will not include. The fragment represents a piece of structure that indicates the presence of a whole. That is why, the reduction approach that exists in the steps of the encounter and setting the scene will naturally continue when it comes to fragmentation. Consequently, the study aims to express the nature of the fragment which goes through these processes, the mechanic of how to form a fragment with the help of the examples that are listed and how each fragment and the sub-fragments of each fragment can be infinite. This is a study of a mechanism that is running in order to perceive life and a study to determine the operation of each encounter along with an artistic approach.

Keywords: Encounter, fragment, fractal, stage, visual arts, emptiness.

TEŐEKKÜR

Tüm aksaklıklara ve işleri zorlaştırmama rağmen inancını benden esirgemeyen danışman hocam Doçent Aslı Işıksal'a, işlerin üretim sürecinde atölyesinde bulunduğum hem paylaşımları hem tavrıyla en besleyici derslerimin hocası Profesör Cebrail Ötgün'e, değerli hocalarım Doç. Dr. Lütü Özdén, Dr. Öğretim Üyesi Engin Esen ve Füsün Kavalcı'ya, fragmanların oluşma sürecine şahit olarak onları anlamama yardımcı olmuş, benimle birlikte onları var etmiş olan Spike ve Ali Fuat Aydın'a, Duygu Öner ve Segâh Beste Öner'e, bana bu çalışmayı ortaya koyabileceğime dair her zaman cesaret veren Delal Şeker Bulut'a, yardımlarıyla süreci hızlandıran arkadaşım Betül Özcan ve M.A.'ya, tez çalışmasının gerçekten sonuçlanabilmesinde büyük payı olan Zeynep Büyükarman'a katkıları ve varlıklarından dolayı teşekkür ederim.

Karşılaştığım her şeye bir soluklanıp bakabilecek dinginliğe, hepsiyle ilgili sonsuz perspektif oluşturulabileceği bilgisine sahip olmamı sağlayan, ilk ve sonsuz hocam Nesrin Turhan'a...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İTHAF.....	iv
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	v
GÖRSEL DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: FRAKTAL.....	5
2.BÖLÜM: KARŞILAŞMA.....	11
3.BÖLÜM: SAHNEYİ KURMAK.....	26
4.BÖLÜM: FRAGMAN.....	33
4.1 Biçimli Yüzeyle ve Sonsuz Fragman.....	40
4.1.1 “Duvar” Serisi.....	44
4.1.2 İlkel Karşılaşmalar Serisi.....	50
SONUÇ.....	54
KAYNAKLAR.....	56
ETİK BEYANI.....	59
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU.....	60
MASTER’S THESIS ORIGINALITY REPORT.....	61
YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	62

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Van Koch'un kar tanesi https://bit.ly/3Eyq9Pf	5
Görsel 2. Ege Balkıs, Likya Yolu, Fethiye. https://ibb.co/7yd7nc4	6
Görsel 3. Katsushika Hokusai. Under the Wave off Kanagawa. 1830–32. (Kağıt üzerine ağaç baskı, 25.7x37.9 cm). https://bit.ly/3rKKDPy	7
Görsel 4. İlhan Koman. π+π+π+π+π. 1970-1980. (Heykel). https://bit.ly/3ypLEQQ	8
Görsel 5. Sırasıyla, gittikçe yakınlaştırılmış fraktal görselleri. https://bit.ly/38fljus	9
Görsel 6. The Cognitive Tradeoff Hypothesis. Erişim: 10.04.2022. https://bit.ly/3Ox6hRq	12
Görsel 7. Mehmet Siyahkalem, Boğa-Aslan mücadelesi. Bilinmiyor. (Parşömen üzerine çizim) https://ibb.co/0ypX8sT	19
Görsel 8. Ege Balkıs. Karşı Karşıya. 2017. (Ahşap, Deri üzerine resim. 50x50 cm).....	21
Görsel 9. Marina Abramović-Ulay. Rest Energy. 1980 (Performans) https://mo.ma/3v6cHPJ	23
Görsel 10. Marina Abramović. The Artist is Present. 2010 (Performans) https://bit.ly/37ybw2C ..	24
Görsel 11. Dogville (2003) filminden kareler. https://bit.ly/37s2PqB	27
Görsel 12. Ege Balkıs. Eşlik 1. 2018 (Tuval üzerine deri, kuru pastel. 40x90 cm)	30
Görsel 13. Ege Balkıs. Eşlik 2. 2018 (Tuval üzerine deri, kuru pastel. 50x70 cm)	31
Görsel 14. Ege Balkıs. Eşlik 3. 2018 (Tuval üzerine deri, pastel boyama. 40x90 cm).....	32
Görsel 15. Rorshach testi görsellerinden bir örnek, https://bit.ly/3t0UbqB	34
Görsel 16. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimsiz 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px).....	35
Görsel 17. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimsiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px).....	36
Görsel 18. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimsiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x8962 px).....	37
Görsel 19. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman İsimsiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px).....	38
Görsel 20. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman İsimsiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px).....	39
Görsel 21. Ege Balkıs. Hedef. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 55x85 cm)	40
Görsel 22. Ege Balkıs. Taslak çalışmalar	41
Görsel 23. Sırasıyla, gittikçe yakınlaştırılmış fraktal görselleri. https://bit.ly/38fljus	43
Görsel 24. Ege Balkıs. D1. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 30x35 cm)	45
Görsel 25. Ege Balkıs. D2. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 40x40 cm)	46
Görsel 26. Ege Balkıs. D3. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 70x30 cm)	47
Görsel 27. Ege Balkıs. D4 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 40x30 cm)	48
Görsel 28. Ege Balkıs. D5. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim 45x35 cm)	49
Görsel 29. Ege Balkıs. Yerinde. 2019. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 120x120 cm).....	50
Görsel 30. Ege Balkıs. İsimsiz. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim 45x30 cm)	51
Görsel 31. Ege Balkıs. İsimsiz. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 72x 55 cm)	52

GİRİŞ

Malzemeyi bulma, üretme ve kullanma yeteneğini varoluşundan alan insan, bu malzemeleri geçmişten günümüze hayatın her alanında geliştirerek kullanmıştır. Geçmiş tanımamızı sağlayan mağara resimlerinde insanın bu yaratıcı serüvenini keşfetmek mümkündür.

Bu resimlerle ilgili araştırmalar şaşırtıcı sonuçlar ortaya çıkarmış ve bilinen ilk kaya resimlerinin günümüzden 65 bin yıl önce, bir süre Homo Sapiens'lerle birlikte yaşadktan sonra soyu tükenmiş olan Neandertal'ler tarafından yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. (Evrensel, Erişim: 10.06.2021, <https://bit.ly/39iBebX>) Keşiflerin artmasıyla birlikte bu resimlerin neden yapıldığına ilişkin yorum ve tahminler de farklı tezleri ortaya çıkarmıştır. Bu resimlerin bir ritüel, güç kazanmak için yapılan bir büyü olduğu, gelecek kuşaklara hikayeleri aktarmak için çizildiği, kabile üyelerine ya da çocuklara av hakkında bilgiler vermek için üretildiği ya da sadece bir oyun olduğu savları öne sürülmüştür.

İnsanın mağaradan çıkıp avcı-toplayıcılıktan yerleşik yaşama, oradan sanayi devrimine ve teknoloji çağına kadar uzanan yolculuğu boyunca hayatı da sürekli olarak değişmiştir. Bu çeşitlenme doğru orantılı biçimde, insanın sanat yaklaşımlarına ve karşılaşmalarına da yansımıştır. Örneğin, bu yolculuğun her aşamasında doğa üzerindeki hakimiyetini güçlendiren insanın, kimyasal silahlar, doğada yok olmayan atıklar vb. ile yeni bir jeolojik çağı başlattığı tartışılmaktadır. Bilim insanları, Antroposen Çağı¹'nin (insan çağının) ne zaman başladığı konusunda henüz resmi bir mutabakata varmış değil. Ancak insan merkezli ve insanın doğada kalıcı izler bırakmasıyla karakterize edilen bu çağ, geniş çevrelerce kabul görmüştür.

İnsanın doğaya hükmetme gücü arttıkça zaman içindeki yolculuğu da hız kazanmış ve insan eliyle üretilen veriler sadece doğada kalıntılar yaratmakla kalmamış, kendi belleğinde de yığınlar oluşturmaya başlamıştır. Bu durum, insanın içinde bulunduğu durumlarla ilgili farkındalığının artmasını sağlamış ve onu dış etkenlere/karşılaştıklarına karşı daha duyarlı yapmıştır.

Örneğin, doğadaki uyarılar, komplike ve belirsiz olabileceğinden ilkel insan; tehditleri, işaretleri, fırsatları görmek için çevresinde olup bitenlerin hızlıca farkına varmalıdır. Yani ormanda tehditkâr bir ses duyan insanın ya da bir maymunun dikkat kesilmesi, hayatta kalması

¹ "Antroposen Çağı, insan faaliyetlerinin gezegenin iklimi ve ekosistemleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olmaya başladığı, Dünya tarihindeki en yakın dönemi tanımlamak için kullanılan resmi olmayan bir jeolojik zaman birimidir." (National Geographic, Erişim:15.04.2022, <https://bit.ly/3rPLcHX>)

için verimlidir. İlk insanın karmaşayı analiz etmesine yarayan bu uyarıcılar, algılanır, yorumlanır ve hayatta kalma pratiğini güçlendiren birer deneyim olarak kazanılır.

Modern yaşamda ise, insanın baş edemeyeceği sayıda ve sıklıkta uyarın vardır. Karşılaşmalar ilkel karşılaşmalara nazaran daha dolaylıdır. İnsan, artık doğanın tüm işe yarar verileri yerine karşılaştığı sınırsız veriden kendi işine yarayacakları seçmek zorundadır. Üstelik insan, çoğunlukla bu veri yığınının yarattığı karmaşadan kurtulacak, doğru seçimi yapacak yeterli zaman ve dinginlikten yoksundur. Bu uyarınların çokluğu ve karmaşıklığı içindeki insan, modern yaşamın akışında anlık ve yüzeysel karşılaşmalar yaşamaya çok daha yatkındır. İnsan, yaşamı içinde göz atıp geçtiği fragmanlardan kendisi için doğru olanları yakalamaya çalışır. Ancak insanın zihninde oluşan fragmanlar, ya onlara bakılmadığı için yok olacak ya da derinleşerek fragman olma özelliğini yitirip bir bütüne evrilecektir. Pekâlâ bu anlık akış içinde doğruyu bulma kaygısı, karşılaştığımız şeyleri gerçekten görebilmeyi de engelleyebilir.

Karşılaşma kelimesi aynı zamanda müsabaka anlamına gelse de bu çalışmada ifade ettiği şey bir müsabakadan çok, rast gelme durumudur. Bu rast gelme aşaması, tez çalışmasında fragman olarak adlandırılacak işlerin bu üretim bandına düştüğü ilk an, yani ilk kıvılcımdır. Bu yüzden karşılaşma, fragmanın hammaddesi olarak da tanımlanabilir. Bu hammadde,-zihnimizin, yaşanan herhangi bir karşılaşma üzerine ilk harekete geçirdiği düşüncesi ve reaksiyonu olarak da tanımlanabilir. Yani karşılaştığımız şey her neyse onun zihnimize ilk belirme anı ve biçimi, fragmanın kendisidir. Bunu yalın veya saf karşılaşma diye adlandırabiliriz. Bu da karşılaşmanın nesnel tarafını değil, içerideki 'gerçekleşme' biçimini ifade etmektedir. Nihai amaç, o ana dair bir atmosfer oluşturmaktır.

Bu atmosferi oluşturmak adına, zihnin süzgecinden geçerek beliren fragmanlar, sanatsal üretim ile harmanlanıyor. Tezde değinilen fraktal, karşılaşma ve fragman gibi başlıkların her biri, sonsuza kadar derine gitme potansiyeli bulunan kavramlar olarak karşımıza çıkıyor. Örneğin, kurulmuş bir sahneyle karşılaşan izleyici, bu sahneye kendi zihninde anlamlar atfederek, eklemeler yaparak yeni bir sahne kurabilir, ya da bir karşılaşma, kendi içinde başka karşılaşmalar yaratabilir. Bir mekân; önce kabaca, sonra çok daha detaylı biçimde haritalanabilir ve bu detaylandırma sonsuz biçimde devam ederek fraktal bir yapıda karşımıza çıkabilir. Bir karşılaşmanın yarattığı fragmanların herhangi birine bakılarak bu sefer de onunla ilgili alt fragmanlar yaratılabilir.

Bu ilerleme potansiyeli, benim için tüm var oluşun devinimini sezmeyi temsil ediyor. Aynı zamanda bu ilerleme mekaniği, kaçınılmaz olarak fraktal² yapısını hatırlatıyor. Bu nedenle tez yazımına eşlik eden sanatsal yaratım sürecimi yani üretim mekaniğimi algılamayı zorlaştıracak üç unsur bulunmaktadır. İlk olarak yaratım sürecimin, birinci bölümde değinilecek olan, fraktal yapının oluşma mekaniğiyle benzeşmesi nedeniyle anlatı zaman zaman iç içe girmektedir. Bu benzerlik, odaklanılan kavramın dışında tezde yer alan diğer kavramlarda her adımda tekrar gündeme gelmekte, bu da süreci doğrusal bir akış üzerinden okumayı daha zor hale getirmektedir. Örneğin sahneyi kurmak bölümü detaylandırılırken, bazen sahneyi bir fragman (bir özet) olarak ortaya koymak üzere kurma durumundan bahsetmek gerekecektir. Ya da fragman başlığında ise bir fragmandan aldığımız verilerle zihnimize oluşan bir sahnedir, fragmanın karşılaşmamıza sebep olduğu zeminden bahsedilecek; tüm bu adımların boşluk ve eksiltme ile ilişkisi de tekrar tekrar incelenecek, bu durumda sürekli başlıklar arası bir geçişkenlik hissedilecektir. İkinci unsur, değinilen kavramların hepsinin birden çok anlamının/karşılığının olmasıdır. Yani aynı başlık altında örneğin sahneyi kurmak tek bir anlamda değil, barındırdığı ya da metaforu olabileceği çeşitli anlamlar üzerinden de değerlendirilmektedir. Bu nedenle fragman, her seferinde sahneyi kurmanın başka bir karşılığı olabilmektedir. Süreci takip etmeyi zorlaştıran üçüncü unsur ise, her kavramın her bir anlamının da kendi içerisinde detaylandırılabilirliği, kendisini tekrar edebilirliğidir. Yaşadığımız fiziksel bir karşılaşma, zihnimize henüz keşfetmediğimiz alanlarla tanışmamızı sağlayabilecek ve bu durum, kendimizle yüzleştığımız iç karşılaşmaları tetikleyebilecektir. Ancak bu okunması karmaşık olan ilerleme, yaşamın akışı içerisinde doğal olarak gerçekleşmektedir. İnsanın yaşamı da aslında her an dallanan, derinleşen, baştan başlayan döngülerle beraber ilerlemektedir.

Nihai bir nokta olmadan, bu devinim ve olasılıklılık durumunu hissedilir kılmak, çalışmanın en büyük motivasyonudur. Yani bir final sahnesi oluşturmak yerine, tez süresince üretilen serilerin bütününe verdiği atmosferi ve onun aslında sonsuz bir ilerleyişin parçası olduğunu görünür kılmaktır. Bu devinimi sezmek; yalnızca bazıları ile karşılaşacak olsak da sonsuz sayıda fragman olabileceğini keşfetmek ile mümkündür. Bu sebeple fragmanı üretirken, yaratma süreci içinde

² Benoit B. Mandelbrot tarafından ortaya atılmış kavram. Kendine benzeme eğilimi olan, karmaşık bir matematikle bu tekrarı barındıran biçimleri tanımlamak için kullanılır. Kar tanesi veya brokoli, yakından bakıldığında yine kendisini tekrar eden parçalardan oluştuğu için, doğal olarak karşılaşılan fraktal yapılara örnek gösterilebilir. (Britannica, <https://bit.ly/3L5lpBY>, erişim: 20.04.2022)

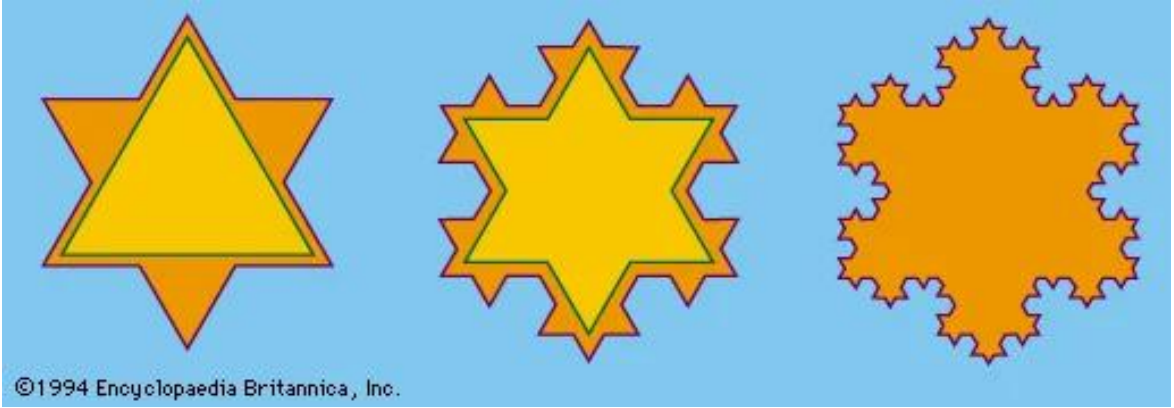
ele alınan her kavramdan yalnızca bir adım içeri girilmektedir³. Tezde, fragmanın oluşma aşamasında zihnin süzgecinden geçen her kavramdan yalnızca bir adım içeri girilmesi, bu tek adımın incelenmesi, sonsuz sayıda iç içe ya da birbirine paralel olarak fragman yaratılabileceği ve bunun nasıl gerçekleştirilebileceği incelenmiştir. Fragman, özellikle eksiklikleri ve boşluklarıyla planlanır. Her adımda bir eksiltmeye gidilmesinin sebebi, tez çalışmasında açıklanmaya çalışılan yaratım sürecini okuyucuyla/izleyiciyle beraber deneyimlemek, okuyucunun/izleyicinin de her adımda, işlerin barındırdığı boşluğun ve kendisinin de zihnen dahil olabileceği geniş alanın farkına varmasını sağlamaktır.

Kısaca bu çalışma, üretim süreci içerisinde fragmanın ve oluşma mekaniğinin adım adım görünür kılınmasını ve karşılaşmalar sonucu zihinde beliren o ilk izlenimin kayda alınarak işlenmesiyle oluşturulmuş sahneler ve anlatımlar bütünü içerir.

³Karşılaşma(Karşılaşmanın ilk anı), Haritalama(Haritalamanın ilk, yüzeysel aşaması), Fragman(Zihinde üretilen ilk yaklaşım ihtimalleri)

1.BÖLÜM: FRAKTAL

Fraktal, ilk olarak Benoit B. Mandelbrot tarafından bin dokuz yüz yetmiş beş yılında ortaya atılmış olan, Latince “kırılmış, parçalanmış” anlamına gelen “Fractus” sözcüğünden türetilmiş bir matematik kavramıdır. (Britannica, <https://bit.ly/3L51pBY>, erişim: 20.04.2022) Kavramın ismini Mandelbrot koymuşsa da fraktal konsepti, yüz yıllar öncesinden beri matematikçiler tarafından incelenmektedir; birbirine benzeyen geometrik şekiller ve bu şekillerin yine geometrik bir sistemle bir araya gelmesi ile oluşan, karmaşık düzenli bir yapıya işaret etmektedir.



Görsel 1. Van Koch'un kar tanesi <https://bit.ly/3Eyg9Pf>

Fraktallar; geometrik şeklin kendisine benzer bir biçimde kırılmasıyla ve sonrasında da tekrar tekrar kendine benzer kırılmalara uğramasıyla, düzensizliğini belli bir sistemle tekrar ederek bir biçim oluşturmaktadır. Doğada da fraktal örneklerine sıkça rastlanmaktadır. Bir kar tanesinin her bir kolu incelendiğinde, kristallerin aynı kırılmalara uğrayarak küçük parçaları oluşturduğu gözlemlenebilmektedir. Gökyüzünde görülen bir şimşek, ağaç kabuklarının dokusu, denizin dalgaları, nehir kollarının kuş bakışı görünüşü, fraktalın düzenli düzensizliğini doğal olarak ortaya koyan şeylerdir. Doğanın zamanın akışı içerisinde kendisini bu rastgele düzenlilik ile var ettiğini, küçükten büyüğe pek çok doğal doku üzerinden okumak mümkündür. Örneğin Likya Yolu başlıklı fotoğrafta (Görsel 2), kıyı şeridindeki kayalıklar, ağaçlar ve denizdeki taşların dağılımında ayrı ayrı, fraktal yapı gözlenebilmektedir.



Görsel 2. Ege Balkısı, Likya Yolu, Fethiye. <https://ibb.co/7yd7nc4>

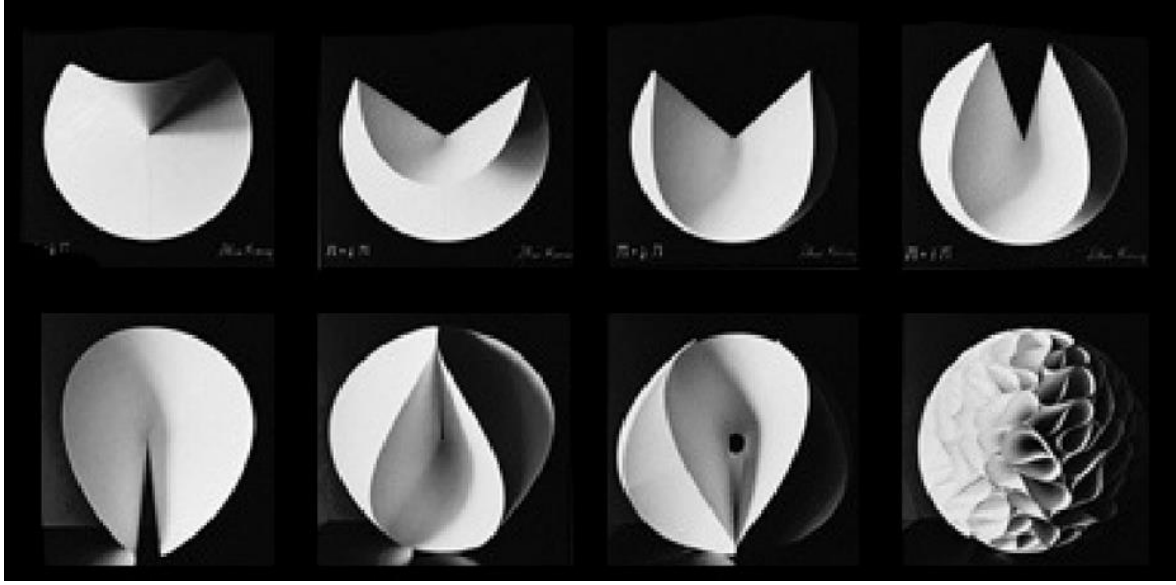
Bir ağaca bakarken gövdesinden çıkan her bir dalın da küçük bir ağaca benzediğini düşünmek mümkündür. Bu dallardan çıkan daha küçük dallar da kendi içlerinde yine bir ağaç formu oluşturmaktadır. Mikro ve makro boyutlardaki iki farklı yapı olan atom ile güneş sistemi de bu benzeşme durumunu anlamak adına iyi bir örnektir. Atom yapısı, merkezinde bulunan bir çekirdeğin etrafındaki belirli yörünge alanlarında dönen elektronları içermektedir ve bölünemez anlamına gelen “Atomos” kelimesinden türetilmiştir. (Encyclopedia, <https://bit.ly/3jYDVBn>, Erişim: 19.04.2022) Güneş sistemi ise güneşin merkezde olduğu, gezegenlerin onun yörüngesinde döndüğü bir yapıdadır. İsmi küçüklüğünden türetilmiş olan atom ile güneş sistemi, aralarındaki devasa boyut farkına rağmen birbirini andıran yapılarıdır. Bu örnek aslında direkt olarak fraktal sisteminin bir sonucu değilse bile, onun sonsuz küçüklüğe ve sonsuz büyüklüğe doğru ilerleyişini kavramayı kolaylaştırmaktadır. İnsan, doğadan görüp sezdiği bu mekaniği, sanat alanında da kullanmış, dokuların kullanıldığı süsleme sanatı gibi alanlarda da bu yapıyı taklit etmiştir. Ayrıca eski halılar veya amforalar gibi tarihi eserlerde fraktalın yapısından esinlenildiği ve bu nesnelere üzerinde iç içe geçmiş desenler oluşturulduğu gözlemlenmiştir. 19. Yüzyıl Japon sanatçılarından Katsushika Hokusai'nin eserinde (Görsel 3), dalgaların işlenişindeki fraktal yapı açıkça görülmektedir.



Görsel 3. Katsushika Hokusai. Under the Wave off Kanagawa. 1830–32. (Kağıt üzerine ağaç baskı, 25.7x37.9 cm).

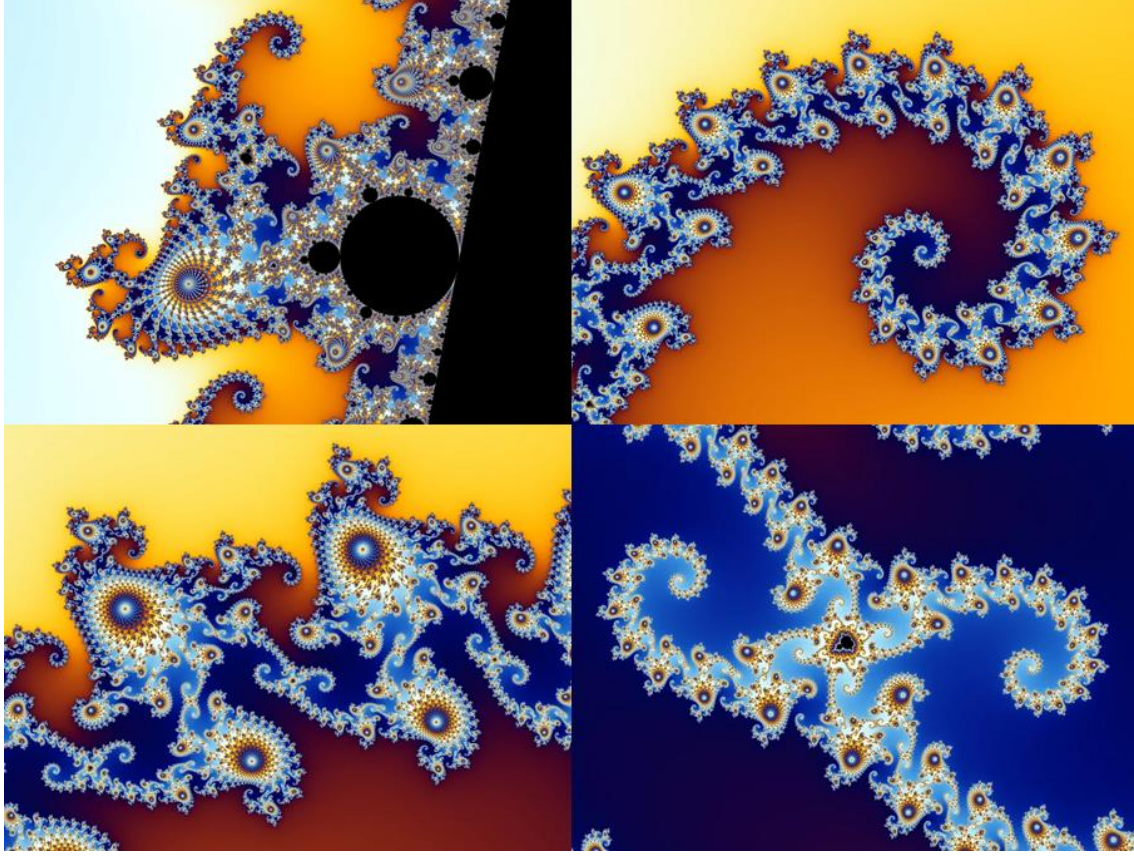
<https://bit.ly/3rKKDPy>

Sanatçı İlhan Koman da heykellerinde sıklıkla fraktal yapıya yer vermiştir. Dünyanın birçok önemli galerisi ve müzesinde eserleri sergilenen sanatçının yapıtlarında, doğanın matematikinden aldığı ilham gözlemlenebilmektedir. $\pi + \pi + \pi + \pi + \pi$ adlı heykelde Koman, bir dairenin yüzeyinde kıvrımlar oluşturup bunları pi sayısı ölçeğinde arttırmış, dairenin çapını değiştirmeden kendi içerisinde bükülmeler ile oluşan bir küre yaratmıştır. (Aydemir, 2020. Erişim:11.05.2022) Görsel 4'te, bu kıvrımların devinimi ile oluşan form görülmektedir.



Görsel 4. İlhan Koman. $\pi+\pi+\pi+\pi+\pi$. 1970-1980. (Heykel). <https://bit.ly/3ypLEQQ>

Bu karmaşık düzeni formüle ederek fraktal yapıyı, dijital sanatta bilgisayar aracılığıyla görselleştirmek mümkündür. Kullanılan program, formülün değerlerini belli renkler veya dokularla eşleştirip bu malzemeleri formülü çalıştırdıkça işlemekte, formülün örüntüsü sayesinde ortaya şaşırtıcı görseller çıkmaktadır. Altta yer alan, dijital ortamda oluşturulmuş fragman görselinde (Görsel 5) sırasıyla her bir kare, kendisinden öncekinin küçük bir parçasını kadraj olarak almış, yani her karede fraktal yapıya biraz daha yaklaşmıştır. Fraktalın detaylarına yaklaşarak bu görseller incelendiğinde, yapının kendisini bir biçimde tekrar ettiği, bu tekrar edişin de sonsuza kadar devam edebileceği anlaşılmaktadır.



Görsel 5. Sırasıyla, gittikçe yakınlaştırılmış fraktal görselleri. <https://bit.ly/38fjjus>

Tez çalışması boyunca ilerlerken bazen bir kavramın kendi içinde dallanması, bazen de bir kavramdan bahsederken başka bir kavrama geri dönülmesi nedeniyle görsel yapısından ziyade fraktalın oluşum mantığının açıklanması gerekmiştir. Aslında yüzeysel olarak özetlendiğinde, yaratım süreci içinde yapının ilk kıvılcımı bir üretim bandına düşüp, belirli kavramlardan geçip, işlenip fragman olarak tamamlanmaktadır. Ancak bu mekanik ile ilerlenirken, bir kavramın açılımı sırasında, çalışma boyunca bahsedilen tüm diğer kavramlar, o anda birincil olanın perspektifinden tekrar okunmaktadır. Yani fragman oluşurken her adımda tekrar, diğer adımların da süzgecinden geçmekte, o anda bulunduğu zemin üzerinden tüm kavramlardan tekrar beslenmektedir. İşleri kurgulamak ve üretmek için izlediğim zihinsel süreç içinde iç içe geçmiş farklı süreçler bulunduğundan, fraktalın görselleştirilmiş halini andıran bir taraf olduğunu düşünüyorum.

Nasıl fraktal bir formül kullanılarak görselleştiriliyorsa, bu çalışmada fragman adı verilen işler de benzer şekilde düşünülerek ortaya çıkmaktadır. Yani bu tez çalışması, kişisel olarak fragman üretme formülümün açılımıdır. Bu üretim sürecinin formül olarak adlandırıldığı bir durumda,

içinden geçtiği kavramların yapıta etkisi de formülün barındırdığı işlemlerdir diyebiliriz. Ürettiğim işler, bir fikir tohumuna bu formül üzerinden yaklaşmama ortaya çıkmaktadır. Elbette sanatsal üretim, kesin bir cevap içeren bir formüle kıyasla çok daha özgürdür ve yaratıcılıkla biçimlenir. Yani belli bir yaklaşım formülü geliştirerek birbiriyle bağlantılı, benzerlikler içeren eserler üretilebilir ancak bu yaklaşım, matematiksel bir doğru gibi kesin ve tek bir cevabın var olduğu sınırlayıcı bir zeminde gerçekleşmez. Ancak fraktal konsepti, her şeyin ne biçimde iç içe girebileceğini anlamak ve yaşamda var olduğunu hissettiğim devinimi sezme adına eşsiz bir örnektir.

Fraktal sözcüğü latince “kırılmış, parçalanmış” anlamına gelirken, tez çalışmada sıklıkla tekrar edilecek olan fragman kelimesi ise latince “kırık şey, parça” anlamına gelmektedir. (Vikipedi, <https://bit.ly/3jWMe0H>, Erişim: 16.01.2021). Yani aslında fragman olarak adlandırılan işlerin; bu fraktal yapısını andıran döngüleri içeren üretim biçiminin bu düzenli parçalanma, eksilme ve kendisini tekrar etme eğiliminin göstergesi olan “parçalar” olduğu da düşünülebilir.

2.BÖLÜM: KARŞILAŞMA

“Spike ile 2014’ün Mayıs Ayı’nda İzmir Karaburun’da, yalnızca balık çiftliklerinin bulunduğu bölgeden geçen ıssız yolda karşılaştık. Siyah ağırlıklı, büyük bir av köpeği. Tüyleri oklu kirpinin dikenleri gibi siyah beyaz şeritler içerdiğinden, diken anlamına gelen Spike oldu ismi. Bir yaban domuzu darbesiyle, koltuk altına takılan diş ile başlayan yırtık, vücudunun bir tarafını uzunca yarmış. Karnından içeri uzanan bir delik de diğer dişin çarptığı yeri gösteriyor. Bu şartlarda nasıl hayatta kaldığını anlamak zor. Arabada onu alabileceğimiz yer olmadığından, ertesi gün bulup almak, en azından iyileştirmek adına veterinerine götürmek üzere vedalaştık. Ertesi gün orman yollarında, dört saat Spike’ın sürüsünü aramamız gerekti. Umudumuzu kesmeye başlamışken, kalabalık sürüye rastladık. Sürünün alfa köpeği, Spike ile ilgilenmemizden rahatsız olup hem bize hem Spike’a saldırdı. Uzun bir inatlaşma ve mücadelenin ardından, Spike’ı güçlükle arabaya aldık.”

Notlar, 2019

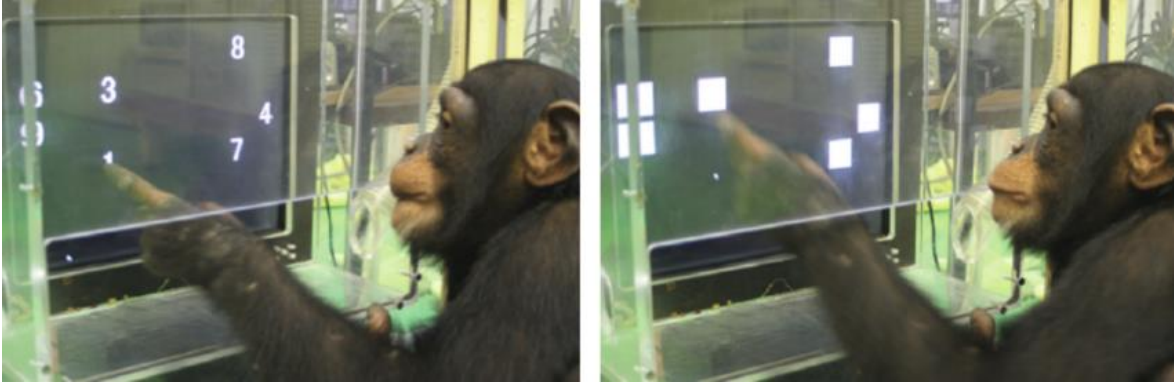
Karşılaşma birincil olarak (ing. encounter) rastlantısal bir olaya işaret eder. Bir denk gelme, şansa bağlı olarak 'karşı karşıya' gelmeyi anlatır. Nitekim, Türk Dil Kurumunda 'karşılaşmak' fiili, en basit haliyle “karşılaşma işi yani karşı karşıya gelmek, rastlaşmak” ve “iki sporcu veya iki takım arasında, karşılıklı olarak kazanmak amacıyla yapılan yarışma, maç.” (TDK Sözlük, <https://bit.ly/3MdkNvA>, Erişim: 12.06.2019) şeklinde tanımlanmıştır. Rast gelme anlamındaki karşılaşma, tüm canlıların gelişimini sağlayan temel olgulardan biridir. Sürekli olarak yaşanmaktadır ve yaşam sürdükçe bu da devam edecektir. Düşünen ve fikir yürüten insan için de gelişimini borçlu olduğu şey, yaşam boyunca tekrarlayan karşılaşmalarıdır. Müsabakanın gerçekleşmesi için de öncelikle yine karşılaşmaya ihtiyaç vardır. Yani müsabakanın taraflarının bir zemin ya da durum içerisinde karşı karşıya gelmesi gereklidir. Bunun fiziksel olarak gerçekleşmesi şart değilse de onları aynı düzlemde tutan bir ortak nokta olmalıdır. Bu ortak nokta bir kuruluş/organizasyon⁴ olabilirken, tarafların mücadele kanalının⁵ aynı olması da olabilir. Ortak bir zeminde karşılaşacak taraflar, birbirleri ile mücadele edeceklerdir. Her karşılaşmada bir müsabaka olması gerekmez ancak her müsabaka, bir karşılaşma gerektirir.

Canlılar için tüm karşılaşma durumlarında öncelikle aranacak şey güvendir. Yaşanan karşılaşmanın tehlikeli olup olmadığı ya da barındırdığı tehlike oranı, bundan sonra yaşanacakların ipucunu verecektir. Bu nedenle özne, ilk olarak güvende olmasını sağlayacak bilgileri almaya çalışır. Hayatta kalmamızı borçlu olduğumuz bu mekanizma, her zaman bilinç düzeyinde çalışmaz ancak belirgin bir tehdit varsa kısa sürede algılamamızı sağlar.

⁴ Olimpiyatlar, Şampiyonalar v.b.

⁵ Bir resim yarışmasında yer almak için, o organizasyona resimle katılmak gerekmesi veya bir judo maçında tarafların ikisinin de judo yapacak olması gibi

Örneğin, Primatlarda beyin ve sosyal davranışların evrimini araştıran “Bilişsel Takas Hipotezi” (The Cognitive Tradeoff Hypothesis, <https://bit.ly/3LcL39q>, Erişim:12.10.2019), bulunmaktadır. Bu hipotez, insan ve hayvanın karşılaşma reflekslerini incelemek için kapsamlı bir veri sunmaktadır. Şempanze, kısa süreli hafıza konusunda insandan daha gelişmiş seviyededir. Bu nedenle onun karşılaşma anından aldığı ilk veri, insaninkine kıyasla çok daha yüksektir. Yapılan deneyde, birden dokuzaya kadar sıralı rakamlar bilgisayar ekranında bir saniye süreyle görünür olup, hemen ardından buldukları yerde birer kareye dönüşürler. Bir süre sonra rakamlar ekranda görünmez ancak buldukları yeri hatırlatan kareler orada kalır. Deneklerden beklenen, kareleri ardışık olarak işaretlemeleridir. Şempanze, karelerin tamamını doğru sırayla işaretleyebilmektedir(Görsel 6). Görsel hafızasının gücü, sayıları ardışık hale getirme bilgisiyle birleşir.



Görsel 6. The Cognitive Tradeoff Hypothesis. Erişim: 10.04.2022. <https://bit.ly/3Ox6hRq>

İnsan ise üç ya da dört adımdan ileri gidemez. Çünkü gördüklerini olduğu gibi kaydetmek yerine bir rakamlar bütünü olarak algılar. Yani yorumlar. İnsanın bu dolaylı algısından ötürü görsel hafızası şempanzeninki kadar yetkin değildir. Şempanze ağaçtan inerken etrafta kaç tane, ne türde yırtıcı, uyarıcı olduğunu tartar. Hayatta kalması için geliştirmesi gereken şey, hızlı karar verme yeteneğidir. Buna bir çeşit anlık haritalama diyebiliriz. Bu durum, karşılaşmadan aldığı veri ile şempanzenin sezgisinin gücünü artırır. Primat evrimleşip nüfus yoğunluğundan dolayı yere inmek ve orada yaşamak zorunda kaldığında (dışlandığında) karşılaşma biçimi değişir ve insanlaşır. Çünkü şempanzenin ormanda hayatta kalmasını sağlayan fiziksel güç, insanda yoktur. Bu nedenle insan açık alanlara yönelmek, ormanı terk etmek zorunda kalır. Ancak açık alan da avcılarla dolu olduğu için insan sürüsü, karşılaştığı ve karşılaşılabileceği tehditler ve uyarılara

karşı iş birliği yapmalıdır. Gücsüz bir hayvan olan insanın yeterli derecede organize olmasını sağlayacak, olmazsa olmaz bir araç geliştirmesi gerekir ki bu da dildir.

Hipotezin iddiası, insanın ortak davranışlar üretebilmek için hızından, reflekslerinden ve kısa süreli hafızasından feragat ettiğiidir. Bunun karşılığında kazandığı ise, diğer canlılarla karşılaştırılmayacak seviyede gelişmiş olan dilidir. İnsan dili geliştirdikçe taksonomik uzun süreli hafızayı da geliştirmiştir. Üretilmiş ve depolanmış dil ve semboller sayesinde insan; hayal gücü ve hikâye oluşturma⁶, planlama⁷ ve problem çözme⁸ yeteneklerini kazanmıştır. Dilin komplike hale gelmesi, insan için karşılaşma kavramını değiştiren bir gelişmedir. Çünkü insan kendi karşılaşmalarını, henüz bunları yaşamamış başka bir bireye anlatabilir. Anlatı, dinleyenin zihninde bir sahne oluşturur. Bu da içeride gerçekleşen bir karşılaşma yaratır. Aslında anlatan, kendi deneyimini içeren bir sahne kurarak dinleyiciye aktarır. Dinleyici ise aldığı veriyi kendi zihninde işleyerek kendi sahnesini kurar. Böylece dinleyen taraf için fiziksel dünyada yaşanmamış bir karşılaşma, dil aracılığıyla gerçekleşmiş olur. Bu nedenle dil karşılaşmayı an içinde, 'şimdi' yaşanan bir şey olmaktan çıkarmakta ve insanı, kendi biricik deneyiminin çok ötesinde bir bilgi ve tecrübe havuzuna bağlamaktadır.

Ancak karşılaşma ister birebir deneyimleniyor, ister bilgi aktarımıyla yaşanıyor olsun, bu yüzleşme zamanının en küçük ölçekli parçası olan anda gerçekleşir. Çünkü anlatan, daha önce yaşadığı bir karşılaşmayı aktarıyor olsa da bu karşılaşma dinleyici için, dinlediği sırada yaşanmaktadır. Alınan her veri, bir an ve bir karşılaşma yaratır. Karşılaşma, bir öznenin bir başka özne, nesne, olgu ya da durumla rastlaşması durumudur. Bu bir an, yani karşılaşmanın ilk izlenimi, sezgisel tarafı güçlü bir algılama içerir. Çünkü insan zihni karşılaşma anında, spesifik bir detaya dikkat kesilmeden önce bütünle ilgili bir fikir edinmek ister; bunun tanıdık bir şey olup olmadığını, tanıdık değilse ne olduğunu tartar. Bu bir kolaçan etme durumudur. Bu sebeple 'karşılaşma' olayının doğrudan kendisine bakıldığında, taraflarda yarattığı ilk şey bir özet, dahası fragmanın kendisidir.

⁶ Gerçek olması şartı aranmaksızın, ancak kurgusal da olsa bir gerçeklik üzerinden oluşturulmuş hikayeler

⁷ Dil ve ortak çalışma becerilerini de kullanarak uzun vadeli planlar, hedefler belirleme yeteneği

⁸ Problemlere karşı çeşitli çözümleri barındırma ve bunları yeni bir sorunu çözmek için kombine etme becerisi

İnsan, kuşaktan kuşağa bilgi biriktirme, hayal edebilme ve nihayetinde yaratma yetilerine sahiptir. Bu da onun, fragmanı çok çeşitli biçimlerde üretebilmesini sağlamaktadır. Karşılaşma anında kişi, bahsedilen özet bilgiyi en hızlı şekilde almak için bir refleks halinde bütün duyularını devreye sokar. Karşılaşmanın 'ben' olmayan tarafı ister bir başka insan, bir mekân, nesne veya hayvan olsun; karşılaşan, duyularını öteki özneye yöneltir ve onun ile ilgili bilgi edinmeye çalışır. Örneğin bir mekânın kokusu, boyutları, ışığı, rengi; nesnelere düzeni/düzensizliği, sesi/sessizliği gibi yapılan çıkarımların her biri, daha önceki karşılaşmalardan elde edilen bilgilerle harmanlanıp işlenir.

Zihinde gerçekleşen bu işleme sürecini, haritalama olarak adlandırabiliriz. Haritalama; kartografi, mimari, yazılım, sosyal dinamikler gibi birçok durumu tanılama yöntemini ve sürecini tarif etmek için kullanılır. Bir zemini keşfederken, o zemini tanılamak, keşfedilmiş noktalarını belirlemek olarak değerlendirilebilir. Coğrafi keşifler sırasında keşifler, ilerledikleri yolları, dağların, şehirlerin ve tespit edilebilir her şeyin konumlarını işaretleyerek, yani haritalama yaparak ilerlemişlerdir. Örneğin insan hakları ihlalleri ile mücadele eden bir sivil toplum örgütü, bir işkence durumunda; mağdurları korumak adına bu ihlalin tüm bileşenlerini, işkence yapan birimi, buna göz yuman görev arkadaşlarını, mağduru ve onu muayene eden doktoru, suçun hukuki karşılığını, yapılan muamelenin hukukun dışına ne noktada çıktığını bilmek gibi birçok etkeni tespit etmek, yani durumu haritalamak durumundadır. Özünde bu da bir strateji geliştirme yöntemidir.

Milattan önce üçüncü yüzyılda yaşamış Çinli stratejist Sun Tzu'ya göre iyi bir strateji oluşturmayı sağlayan üç bilgi kaynağı vardır: Rakibini tanımak, kendini tanımak, sahayı tanımak. Rakibini tanı derken neyi kastettiğini anlamak zor değil. Kendimizi, müttefiklerimizi ve birlikte hareket etme becerilerimizi anlamak için de çaba gösteriyoruz. Peki, karmaşık sosyal yapılardan oluşan, fiziksel bir karşılığı olmayan mücadele sahasını nasıl tanıyacağız? 'Haritalama' sahayı, yani mücadelenin yapıldığı yeri görselleştirmek için kullandığımız bir yöntem. Sahayı anladıktan sonra ise kapsamlı stratejiler üretmemiz ve müttefiklerimizle koordinasyon kurmamız için de yardımcı bir araç. (İşkencenin Haritalanması. <https://bit.ly/32W0r8J>Erişim: 01.01.2022)

Fragman adı verilecek işlerin üretilebilmesi için ilk tespitleri yapma aşamasında Sun Tzu'nun karmaşık yapılar için yaptığı haritalama tanımı, bu tez kapsamında irdelenen—karşılaşma durumunu okumaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca bu tanım, fragman adı verilecek işlerin üretilebilmesi için ilk tespitleri yapma aşamasında da önemli bir rol oynamaktadır. Yapıtların üretim biçimi eksilterek var etmek üzerine olduğu için, bu haritalama yalnızca yüzeysel olarak

yapılmakta, kabaca yapılan tespitler ve ortaya çıkan imgeler derinlemesine analiz edilmeden kayda geçirilmektedir. Bu da spontanlığı doğurmaktadır.

Tez süresince üretilen işler ekseninde, karşılaşılan her şeyi, henüz ona bir yaklaşım geliştirmeden önce algılamak üzere başlayan haritalama işlemi, her yöne doğru derinleşebilecek ve detaylanabilecek bir eylemdir. Nesnelere, biçimler ya da seçenekler haritalandıktan sonra her biri kendi içinde yeniden haritalanabilir. Böylece bu eylem sonsuza kadar gidebilir. Bu durum da üretim sürecindeki zihinsel durumun fraktal yapısını gözler önüne sermektedir.

Haritalamanın yanında, karşılaşmayı ele alırken, birincil tanımında yer almasa da kendisinden bahsettiren iki kavram daha bulunmaktadır; mücadele ve çatışma. Rast gelme durumuna ilk reaksiyonumuz, karşıımızdaki bir tehdit olup olmadığını tartmaktır. Bu da karşılaşmada çatışmanın olma ihtimalini gösterir. Çünkü rast gelme, kendimizle karşılaşıyor olsak bile yeni bir durumdur. Müsabaka ise mücadele gerektirmektedir. Sonuçta kazanmayı/kaybetmeyi barındıran bir mücadelenin de bir biçimde çatışmaya varması olasıdır. Örneğin, ölüm kalım mücadelesi verilen antik arena dövüşleri, müsabaka ve çatışmanın abartılı bir biçimde iç içe girdiği durumlara örnek gösterilebilir.

Karşılaşmanın tarafları üzerinde manipülasyonlar yapabilmek insanın, bu rastlaşma durumunun işleyiş biçimini çözerek geliştirdiği bir yöntemdir. Karşıda oluşacak algının şekillendirilmesi için çeşitli ön hazırlıklar yapılabilir. Bu şekillendirmenin yaratacağı durum, “öğrenilmiş karşılaşma” olarak adlandırılır. Bunlar otorite⁹, sermaye ya da yalnızca insanın kendisi tarafından üretilmiş olabilir. Şan, güç ve soyluluk sembolü (mücevherler, tehditkâr savaş boyaları, reklamcılık sektörü, devlet propagandaları) gibi. Tüm bunlar, aslında yine bir sahne kurma girişimidir.

Örneğin Orta Asya’daki göçer kavimlere atfedilen, tarihten günümüze kadar uzanan ‘barbar¹⁰’ yakıştırması, bu kavimlerin de işine gelmiştir. Saldırı öncesi içlerinden görünüşü şüphe çekmeyecek, halkın arasına karışabilecek casuslar, barbarların akın yapacakları şehre gönderilirdi. Casus; bar gibi kamusal alanlarda, akıncıların ne kadar acımasız olduğunu, her yeri yakıp yıktıklarını, karşılarında duranların gözünün yaşına bakmadıklarını söyler ve böylece kendi

⁹ Din-devlet-toplum

¹⁰ Barbar: Vahşi, kaba anlamlarına gelen sözcük (History, <https://bit.ly/3K3FMPP>, Erişim: 07.04.2022)

kavmiyle ilgili 'barbar' algısını güçlendirirdi. Söylentileri duyan insanlar başlarına gelebilecekleri, direnirlerse nelerle karşılaşabilecekleri üzerine düşünmek zorunda kalırdı. Burada amaç, karşı tarafın direncini ve cesaretini kırmak, onu terörize etmektir. Savunma yapacak askerlerin psikolojisini, halkın arasından çıkacak münferit kahramanlık girişimlerini baskılamak ve akıncıların işini kolaylaştırmak için gerçekleştirilen bu hamle, fiziksel çatışma öncesinde bir psikolojik savaş başlatma durumudur. Sonuçta karşılaşma henüz gerçekleşmeden şekillendirilmiş, bir taraf ölüm, işkence, tecavüz, yağmalanma ile karşı karşıya gelebileceğiyle yüzleşmiş, karşısındakinin vicdani melekelerini kaybettiğine inanmış ve psikolojik olarak güçlü veya bu duruma hazırlıklı değilse, doğal olarak sindirilmiştir.

Avrupa'ya büyük korku salan Büyük Hun İmparatoru Atilla ve savaşçıları, bizzat "düşmanları" tarafından yenilmez bir korkutuculukta tasvir edilmiştir. Günümüz tarihçileri tarafından 'abartılı' ya da 'yanlı' bulunarak eleştirilen bu tasvirlerin, Batı'ya akan Hunların işine geldiği bir gerçektir. Got kökenli Jordanes'in Geç Roma dönemi kaynağı olan De Origine Actibusque Getarum adlı eserinde Hunlar uzun uzun ve korkunç şekilde tarif edilmiştir.

Eserde yer alan ifadelerden bazıları şöyledir:

Hunlar belki hakikaten savaşta üstün gelemeyecekleri kavimler üzerinde yüz hatlarının dehşetengiz görüntüsüyle büyük bir korku yaratırlardı. Küstahlıkları tehditkâr dış görünüşlerinde aşikârdır. Yeni doğmuş bebeklerine gaddarca davranabilen varlıklardır. Daha süt emmeden önce bir kılıçla erkeklerin yanaklarında yaralar açtıkları için çocukları acıya tahammül etmeyi öğrenmek zorunda kalırlar. (Üstün, 2007, S.81)

Jean-Paul Reoux'de aynı konuya şu ifadelerle değinmiştir;

Göçebeler, korkunun bulaşıcı olduğunu ve paniğin insanları hareketsiz bıraktığını biliyorlardı. Canavarlar olarak tarif edilmekten şikâyet etmek şöyle dursun, bire on katarak bu söylentilerin daha da abartılmasını sağlamışlardır. Ayrıca kendileriyle ilgili korkunç hikayeler uydururlar; özellikle de yamyamlık hikayelerini orada burada anlatırlar. (Reoux, 2006, S.45)

Spinoza'nın öğrenilmiş karşılaşma üzerine bir söylemini, yazar Şükrü Argın şöyle aktarır: "Spinoza bir yerde, toprak zemindeki bir at nalı izinin, bir asker ve bir köylüde farklı düşünce silsilelerini, farklı çağrışım zincirlerini harekete geçireceğinden bahsetmişti." (Argın, 2016. Erişim: 20.04.2021) Spinoza'nın örneklediği at nalı izi, bir askerde ve bir köylüde farklı çağrışım yaptığı gibi, savaş veya barış döneminde olan bir askerde de farklı çağrışım yapar.

İnsanı tür olarak farklı yapan, fikir yürütebilmesidir. Bu nedenle insanlar birebir aynı karşılaşmayı yaşasalar bile, her biri bunu bambaşka biçimlerde algılayabilir ve yorumlayabilir. İnsanın aynı olduğunu düşündüğü şeyle tekrar tekrar karşılaşması da bu sebeplerden ötürü, aynı sonucu vermez. Karşılaşma ne kadar tekrar ederse etsin, zamanın akışı ve hafızadan ötürü, bir sonraki karşılaşma, aslında aynı olmayacaktır.

Sosyal bir canlı olan insanın en sık ve etkileyici karşılaşması yine kendi cinsiyle olandır. Bireyin aynı kültürden bir insanla karşılaşmasının yarattığı algı, farklı kültürden bir insanla karşılaşmasıyla eşdeğer değildir. Tıpkı bir çocukla karşılaşmasının bir yetişkinle karşılaşmasına eşdeğer olmadığı gibi. Ve karşılaşmaların en büyüğü, insanın kendisiyle yaşadıklarıdır. İnsan, belki de en dehşetli, en çok kaçınacağı karşılaşmaları, yine kendisiyle yaşar. Yaş aldıkça, kendi tecrübeleriyle gelişen insan için bu karşılaşmalar tekrar edecek, ancak her seferinde yeni bir durum yaratacaktır.

Karşılaşma, insan için bir yeni durumun habercisidir. Bu nedenle birçok başka duruma da kapı açmaktadır. Bir olguyla ilk kez karşılaşan bir insan, bu karşılaşmanın zihninde yer etme biçimiyle de karşılaşır. Bu yeni olgunun zihinde yer etme biçimiyle karşılaşması ise o kişiye bir başka karşılaşmanın penceresini açacaktır. O da kendisinin yeni şeylere gösterdiği yaklaşım biçimiyle karşılaşmasıdır. Bunu derinlemesine düşünen kişi, tespit ettiği yaklaşım biçimi üzerinden daha önceki karşılaşmalarını okursa, bir önceki sefer sahip olmadığı bir bilgiyle okuyacağı için aslında yeni bir karşılaşma yaşar. Böylece, bir rast gelmeyi bir açıdan değerlendirmek bile, sonsuz bir karşılaşmalar silsilesini mümkün kılar.

Her karşılaşma, taraflarda fiziksel olarak olmasa da mutlaka içsel bir reaksiyon yaratır. Zihin yeni durumu işler, bağlantılar kurar. Karşılaşma insan için anlamlar oluşturur ve bu anlamlandırma, yaratıcılığı da ortaya çıkaran bir çağrışım durumuna açıktır.

Yaratıcılık, beklenmedik anlarda, beklenmedik bir şeyin tetiklemeyle ortaya çıkabilir. Bu yüzden hangi durumun insan için nasıl bir düşünce akışı tetikleyeceğinden tamamen emin olunamaz. Örn. kişisel deneyimimde 'karşılaşmayı anlamlandırma' durumu gerçekleşirken sıklıkla, zihnimde bir atmosfer belirir. Oluşan ilk fikrin üzerine, bir parça eklenir ve bu parçayla birleşen fikrin

üzerine de yeni bir parça eklenir. Ancak bu oldukça kısa sürede gerçekleşen, adeta beliren bir şeydir. Bu atmosfer süreç boyunca, belleğimdeki herhangi bir elementle bağlantı kurabilir çünkü henüz çok fazla tanımsız alanı vardır. Bu nedenle sezgisel örtüştürmelerle biçimlenerek kendi kendisini üreten bir fikir ortaya çıkar.

Karşılaşmanın ayırt edici özelliklerinden biri, tutku da diyebileceğim, yoğunlaşma derecesidir. Burada değindiğim duygulanımın niceliği değil. Kendini verişin bir niteliğini kastediyorum, bunun ille de büyük miktarda bir duygulanımı içermesi gerekli değil, küçük bir deneyimde de - pencereden bir ağaca kısa bir bakış gibi- bulunabilir. Oysa bu geçici kısa deneyimlerin, burada tutku yetisi olan kişi diye düşündüğüm duyarlı kişi için hatırı sayılır anlamı olabilir. (May, 2020, s.112)

Rollo May'in bahsettiği bu kendini veriş, yaratıcılıkla birleşerek karşılaşmayı bir esere dönüştürecek yaklaşımı yaratabilir. Sanatçı eserini üretirken kullandığı malzemelerle de karşılaşmakta ve bunun sonucunda bir üretim tarzı geliştirmektedir. Tez çalışması-kapsamında üretilen işler, derilerle ve endüstriyel atıklarla karşılaşmam sonucunda şekillenmiştir.

Sanatsal alanda karşılaşma, belki de tüm eserlerin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. İnsanın zamanın akışı içindeki hareketi, karşılaşma üzerinden değerlendirildiğinde, hayatın, rast gelme durumu etrafında bir örüntü yarattığı iddia edilebilir. Tolstoy; "Tüm muhteşem hikayeler iki şekilde başlar. Ya bir insan bir yolculuğa çıkar, ya da şehre bir yabancı gelir." demiştir. (Yaşrin, 2019. Erişim: 14.03.2022) Bir insan yolculuğa çıktığında, bulunduğu zemini terk ederek yepyeni bir karşılaşmalar örüntüsünün içine girer ve yolculuğu boyunca beden bulan ve şekillenen bir hikâye oluşturur. Şehre bir yabancı geldiğinde ise zemin yerli yerindedir. Hali hazırda var olan şehrin akışına, yeni bir element dahil olmuştur. Bu durumda şehir ve şehirdekiler de bir yabancıyla karşılaşır. Tolstoy'un bahsettiği yolculuğa çıkan kişi, bir şehre yabancı olarak gelebilir. Yani iki seçenekte de aynı kişiden bahsediliyor olabilir. Her durumda hikâyeyi oluşturan, hikayedeki elementlerin karşılaşmaları olacaktır. İnsanlığın yazılı ve sözlü kültürü, mitleri ve tarihi, karşılaşmaları barındıran hikayeler içermekte, birçok efsanenin başlangıç ya da dönüm noktası da bu durumun yarattığı çatışmalarla şekillenmektedir.



Görsel 7. Mehmet Siyahkalem, Boğa-Aslan mücadelesi. Bilinmiyor. (Parşömen üzerine çizim) <https://ibb.co/OypX8sT>

Hem karşılaşmayı hem de çatışmayı barındıran bu Mehmet Siyahkalem resminde, (Görsel 7) mitolojide sıkça karşılaşılan boğa-aslan mücadelesine şahit olmaktadır. Bu karşılaşma durumu, birbirine benzemeyen kültürlerde çeşitli anlamlar barındırmaktadır. Örneğin bu mücadele, Persepolis'te bir takım astrolojik olayları ve bazı tabiat olaylarını simgelemekte, Asur ve Zerdüş takviminde de hem baharın ve tarım yılının hem de güneş yılının başlangıcını temsil etmektedir.

Aslan, kuvvet ve kudreti simgeler, aynı zamanda güneşin ve aydınlığın da temsilcisidir. Boğa ise ay, karşı kuvvet, düşman, yenilen hayvan simgesi olduğu gibi, ejderle mücadelesinde hakimiyeti ifade eder. Aslan-boğa mücadelelerinde aslan, galibiyeti, zafer kazanmış hayvanı boğa ise yenilen hayvanı sembolize eder. Stilistik ve biçimsel açıdan bakıldığında tasvirler de buna uygundur. İslam sanatında bu mücadele birbirine karşıt kavramlar için de kullanılmıştır. Güneşin aya veya karanlığa, iyiliğin kötülüğe, yerlinin düşmana galibiyeti şeklinde çeşitli sembolik anlamlar düşünülebilir

(Yıldırım, Savaş. Aslan Boğa Mücadelesi Kompozisyonu s.4)

Boğa ile aslanın bir çatışmanın eşiğinde, birbirini kolaçan eder ve pozisyon alırken imlendiği bu sahnede, figürlerin duruşları, yarattıkları geometri ve kompozisyondaki yerleşimleri, karşılaşmayı belirgin biçimde vurgulamaktadır. Sahneyi kuralım: Böyle bir anda boğa kendi güvenliği için savunma cephesini korumaya çalışırken aslan rakibini tartmakta, etkin bir saldırı yapabilmek için uygun koşulları beklemektedir. Yani iki hayvan için de o an, yaşam tehlikesi içerebilecek, ince bir dengededir. Bu yüzden tüm duyuları ve oluşları, bu ana yönelmiştir. Boğa da aslan da bu birbirini tartma süreci boyunca her saniye, yeni pozisyonlarına ve durumlarına göre tekrar bir karşılaşma

yaşar ve bunun verisini alır. Çünkü hayatta kalma şansları, her yeni anı ve pozisyonu değerlendirme yetkinliklerine bağlıdır. Bu karşılaşmanın ucunda, yaşam ya da ölüm vardır. Ortamın tekinsizliği, hayvanların içinde bulunduğu karşılaşma anı dışında resimde başka bir elemanın olmamasından kaynaklanmaktadır. Zemini yaratan ve şekillendiren şey ise yalnızca figürlerin yere basışıdır. Bu da izleyicinin anın yoğunluğuna girmesine yardım etmektedir. Resim, boğa ve aslanı karşı karşıya getirir ve o anı yaratırken, bu biçimde kurulmuş sahneyi görmek de bizim bu anın atmosferiyle karşılaşmamızı sağlamaktadır.

Ancak resimde karşılaşmanın anlamlarının iç içe girdiği nokta tam da burası. Siyahkalem resmini incelerken, en az üç karşılaşma adımından bahsedilebilir. Sanatçı için gerçekleşen karşılaşma, eserde sahnelenen karşılaşma ve eserin izleyiciyle karşılaşması. Birincisi, Mehmet Siyahkalem'in zihninde, boğa-aslan mücadelesinin oluşma anıdır. Sanatçının kültürde yer alan bu mücadeleden haberdar olması ile, bu durum onun zihninde bir karşılık bulur. Bunu bir esere dönüştürme yoluna girmesini sağlayan da bu mücadeleyle bir iç ya da dış etkenle tekrar karşılaşması, bunu bir yaratıya dönüştürme yoluna girmesi olacaktır. Elbette tüm bunlar bir anda da gerçekleşebilir. Yani sanatçı bahsedilen olguyla ilk karşılaşma anında, bunun esere dönüşecek kıvılcımıyla da karşılaşmış olabilir. Sahneyi kurma biçiminini belirleyecek olan, bu ana kadar gerçekleşenlerdir. İkinci karşılaşma, mücadeledir. Resmi incelerken detaylandırılmış olan, boğa ve aslanın karşı karşıya gelmesi durumudur. Yani eserin konusu itibarıyla içerisinde barındırdığı karşılaşmadır. Bu aşama, her halükârda gerçekleşecek olan "sanatçının yapıtın fikriyle karşılaşması" ve "izleyicinin eserle karşılaşmasından" ayrı olarak, yalnızca resmin konusu olan mücadeleden dolayı vardır. Üçüncü karşılaşma, izleyicinin yapıt ile yaşadığıdır. Bu noktada sanatçının birinci adımda yaşadığı gibi, izleyicinin zihninde bu eserin varlığı ve atmosferi belirir. Siyahkalem, boğa ile aslan mücadelesini esas almış ve izleyicide, kendi şekillendirdiği bir karşılaşma yaratmıştır. Bu nedenle birinci ve üçüncü adımlar, karşılaşan kişi için yalın bir rast gelme durumunun gerçekleştiği anlardır.



Görsel 8. Ege Balkıs. Karşı Karşıya. 2017. (Ahşap, Deri üzerine resim. 50x50 cm)

Mehmet Siyahkalem'in boğa ve aslan mücadelesi resminde olduğu gibi, deri üzerine çizilerek ve ahşap bir bloğun üzerine yapıştırılarak oluşturulan "Karşı Karşıya", (Görsel 8) başlıklı işimde de kurt ve geyiğin karşılaşması yer almaktadır. Resimde mekân çok tanımlanmamakta, yalnızca ceviz kaplamanın dokusu ve hayvanların yerleşimi bir fikir vermektedir. Biri av, biri avcı olan iki hayvanın bulunduğu karede bir aksiyon görülmemektedir. Kurt, bariz biçimde geyiği görmüş ancak direkt ona yönelmemiştir. Belki geyik de kurdu görmüş ama henüz bir reaksiyon vermemiştir. Hayvanlara atfedilen avcı ve av sıfatları bazen, onları yalnızca bir mücadele içerisinde tahayyül etmemize sebep olabilirken resimde yaşanan, bu değildir. Bir ormanda yürürken uzaktan bir yabani hayvanın hiç ses çıkartmadan, belli belirsiz geçişini izlemek benim için her zaman büyüleyici olmuştur. Büyüleyici olan, aslında yabani olduğu için başka türlü (kısmen vahşi olarak) kodladığımız o karşılaşmanın öylece, gürültüsüz ve şaşaadan uzak biçimde gerçekleşebilmesidir. Bu yalın karşılaşmalar üzerine daha çok düşünmek, nasıl bir karşılaşmalar örüntüsüyle yaşadığımızı daha çok fark etmemi sağlamıştır. Buradan hareketle Karşı Karşıya başlıklı resimde, bu sükûnet ele alınmak istenmiştir.

Richard Long'a göre iyi bir iş, doğru yerde, doğru zamanda bulunan doğru bir şeydir. Bir karşılaşma yeridir. (Antmen, s.260) Bu bağlamda Marina Abramović, eserleri karşılaşma üzerinden okunabilecek sanatçılardan bahsederken akla gelebilecek önemli isimlerden biridir. Sanatı aracılığıyla bedeninin ve zihninin sınırlarını keşfetmeyi amaçlayan, bu potansiyeli tespit etmek üzerine çalışan performans sanatçısı Abramović'in işlerinde yalın karşılaşma örneklerine rastlanmaktadır. Sanatçının birlikte yaşadığı ve ürettiği partneri Ulay (Frank Uwe Laysiepen) ile ortaya koydukları performanslarda, iki insanın ne kadar farklı biçimlerde karşılaşabileceği açıkça gösterilmektedir.

Abramović, hayati tehlike içeren çok sayıda performansıyla, karşılaşma meselesini farklı yönleri ile ele almıştır. Örneğin Durgun Enerji (Rest Energy) adlı performansta (Görsel 9) Abramović, elinde kendisine dönük bir yay tutmakta, Ulay ise Marina'nın göğsüne doğrultulmuş bir oku bu yay üzerinde gerilmiş biçimde tutmaktadır. Sanatçının hayatı, partnerinin performans sırasındaki dayanıklılığına bağlıdır. Dört dakika on saniye süren performans sırasında sanatçıların kalp atışları ve nefes sesleri bir mikrofon tarafından kaydedilmekte, bu sesler de zaman geçtikçe artan tansiyonu belgelemektedir. Abramović bu süreci tanımlarken şöyle demiştir; "Performansımız devam ettikçe kalp atışlarımız gittikçe daha da yoğunlaşıyordu. Ve yalnızca dört dakika ve on saniye sürmüş olmasına rağmen, söylemeliyim ki benim için sonsuzluk gibiydi. Bu performans gerçekten, eksiksiz güven duygusuyla ilgiliydi." (The Rest Energy <https://mo.ma/3v6cHPJ>, Erişim: 07.04.2022)



Görsel 9. Marina Abramović-Ulay. Rest Energy. 1980 (Performans) <https://mo.ma/3v6cHPJ>

İkili ortak üretimlerine, Çin Seddi'nde gerçekleşen bir performans eklemek ister. Ancak Çin hükümetinden izin alabilmek için on beş yıl beklemleri gerekecektir. Uzun uğraşlar sonunda izin alındığında, planlanmayan bir gelişme olur. Ulay'ın başka bir kadınla birlikte olduğu ve kadının hamile kaldığı ortaya çıkar. Bunun üzerine ikili beraberliklerini sonlandırmaya kararı verir. Yirmi yıl boyunca birlikte olan, hayatları ve sanatsal performanslarını birleştiren ikili son ortak eserlerini, ilişkilerini de noktalayacak performansları Büyük Duvar Yürüyüşü'nü (The Great Wall Walk) planlar. Marina ve Ulay, altı bin kilometre uzunluğundaki Çin Seddi'nin iki ayrı ucundan yürümeye başlayacak ve ikili, doksan günün ve her biri için yürünen iki bin beş yüz kilometrenin sonunda karşılaşacaktır. Abramović bu işten şöyle bahseder; "Ortada buluşup birbirimizden ayrılmak ve bireysel sanatçılar olarak çalışmaya devam etmek için her birimiz, iki bin beş yüz kilometre yürüdük. Çok dramatik ve acı dolu bir bitişti." (The Great Wall Walk, <https://mo.ma/3kkTDXT>, Erişim: 03.04.2022) Bu devasa mesafeyi birbirlerine doğru kat etmelerinin sonucunda buluşma noktasında vedalaşıp birlikteliklerine son verecek olan iki sanatçının bu karşılaşması, bir sonun, vedanın karşılaşmasıdır.

Ancak Abramović ve Ulay'ın son karşılaşması bu olmaz. Marina Abramović iki bin on yılında, Londra Museum of Modern Arts(MoMA)'da Sanatçı Aramızda (The Artist is Present) adlı, yedi yüz otuz altı saat süren bir performans gerçekleştirir. Klaus Biesenbach küratörlüğünde gerçekleşen sergi, MoMA tarihindeki en büyük performans sergisidir. (The Guardian, <https://bit.ly/37ybw2C>, Erişim: 03.04.2022) Sanatçı masanın bir tarafında gözü kapalı biçimde oturmakta, karşısındaki sandalyeye bir katılımcı oturduğunda gözünü açıp, katılımcı sandalyeden kalkana kadar yalnızca göz teması ile iletişim kurmaktadır. Yedi yüz otuz altı saat süren performansın bir noktasında Ulay, Abramović'in karşısına oturur. (Görsel 10) Sanatçının gözlerini açmasıyla karşılaşmanın eşsiz bir örneğine şahit oluruz. Bilinen, tanınan, kanıksanan ve unutulmuş şeylerin, sevginin ve derin bir bağın tüm yoğunluğuyla yeniden hayat buluşu, saniyeler içerisinde, herkesin gözleri önünde gerçekleşir. Şok edici biçimde açık ve gerçek bir an yaşanırken, ikilinin yüz ifadeleri, gözyaşları ve salonun sessizliği izleyenlerin de neredeyse ikili ile aynı kuvvette sarsılmalarına neden olur. Yıllarca birlikte olmuş, hayatı paylaşmış ve sayısız kere karşılaşmış iki sanatçının, iki eski sevgilinin tekrar buluşması, karşılaşmanın biricikliğini çarpıcı biçimde ortaya koymuştur.



Görsel 10. Marina Abramović. *The Artist is Present*. 2010 (Performans) <https://bit.ly/37ybw2C>

Sanatçı yaratım sürecinin içerisinde de sürekli karşılaşmalardan beslenir. Karşılaşmalar iç içe girer, başka karşılaşmaları doğurur. Bir sanatçının kişisel olarak yaşadığı bir karşılaşma, onu bir olguyla yaratıcı biçimde tekrar karşılaşmaya itebilir. Sanatçının buradan hareketle ortaya koyduğu eser de bir karşılaşmayı sahneliyor ya da işaret ediyor olabilir. Tüm bu karşılaşma örüntüleri en sonunda eseri izleyen için, eserle yaşanacak bir karşılaşma yaratacak, süreç bu sefer de onun için yeniden başlayacaktır.

Tüm bu karşılaşmalar sonucunda, gelecek kuşaklara bilgiyi ve hikâyeyi aktarma dürtümüz sayesinde zihnimiz, fragmanlar oluşturur. Bizler bir sahne kurarken, yüzyıllarca birikmiş bir yığının üstüne kurarız. Önceki karşılaşmaların deneyimi, bilgisi, sonraki karşılaşmaları da şekillendirir. Bu yüzden belki de çoğu zaman karşılaşmanın büyü, ilk seferindeki gibi güçlü değildir. Hayvanlarsa içgüdüsel tetiklenmelerle, yalnız kendi şahit oldukları veya çevreden öğrendiklerinin etkisiyle, bu denli derinleşemeyecek bir fragmanı görürler. Bu nedenle bu çalışmada fragman olarak bahsedilen, insan zihninin oluşturduklarıdır.

Karşılaşma, bir şeyin gündemde olmadığı bir noktadayken, 'an'ın tam ortasında belirmesi durumudur. Manipüle edilenleri, koşulsuz gerçekleşenleri, öznenin reaksiyon verdikleri veya vermedikleriyle, sürekli olarak gerçekleşmeye devam eder. Tüm öğrenme süreçlerinde, zamanın akışının içinde her zaman karşılaşmalar yaşanacak ve birer birikime dönüşecek, daha sonraki karşılaşmalarda ve yaratılarda eski bilgiler devreye girecektir. Elbette her zaman için şu ihtimal varlığını koruyacaktır: Karşılaşma anında yaşanacaklar, her türlü ön bilgiyi yerle bir edecek kadar güçlü olabilir.

3.BÖLÜM: SAHNEYİ KURMAK

Sahne, insanın öyküsüne ilk olarak oyunla, tiyatroyla girmiş bir kavramdır. Bir anlatının, gösterimin sergileneceği zemini, dekoru da içeren ve izleyicinin odağını yönelteceği alanı tanımlar. Bir tiyatro oyuncusunun oyun alanına her girişi ve çıkışı arasındaki zaman dilimi de o oyuncunun sahnesi olarak tanımlanır. Sinemada ise sahne, aynı kişileri ve aynı dekoru barındıran, sürekli bir olayı gösteren bir çekim ya da çekimler dizisidir. (Vikipedi, <https://bit.ly/37xDcEF>, Erişim: 19.04.2022)

Sahne hem bir mekânı hem de belli özellikler taşıyan bir zaman dilimini işaret etmektedir. Sahneyi kurmak ise, hikâyeyi anlatacak bir zemin yaratmaktır. Sinema ve tiyatro sanatlarında sahne tasarımı, zamanla ayrı bir disiplin haline gelmiştir. Tasarımcılar, sahne kurmanın temel gerekliliklerini, odak noktalarını, izleyiciyi hikâyeye entegre etmek için nelere özen göstermek gerektiğini dikkate alarak sahneyi oluşturur. Sahnenin oyuncu, dekor, ses, ışık gibi bileşenleri, bunların nasıl bir ilişki içerisinde olacağı göz önünde bulundurularak bir kadraj yaratılır. Ancak sahneyi kurmak, yalnızca sahne tasarımına işaret eden bir durum değildir. Özellikle tiyatro ve sinemada hikâyeyi barındıracak mekânı biçimlendirme aşaması da bir ressamın eserini oluşturması da bir yönetmenin filminin akışını belirlemesi de sahneyi kurmaktır. Görselliği barındıran tüm sanatlarda, izleyicinin olduğu her yerde bir sahne kurulmaktadır.

Sahne, hikâyeyi odağına alarak kurulur. Kurulmuş bir sahne, hikâyenin içinde akacağı bir nehir yatağı gibidir; taşmalar, bölünmeler olsa da akış bu yatağın içinde gerçekleşecektir. Hikâye sahnenin dışına çıktığında da bunu gösterecek olan yine sahnenin boşluğu, hikâyenin o anda sahnede akıyor oluşu olacaktır. Sahnenin barındırdığı ya da barındırmadığı her şey, hikâyenin vurgusunu değiştirecek ve atmosferini belirleyecektir.



Görsel 11. Dogville (2003) filminden kareler. <https://bit.ly/37s2PqB>

İlginç bir sahne ve mekân yaratımı barındıran, Lars Von Trier yönetmenliğinde çekilen Dogville (2003) filmi, mekân kavramına alternatif bir yaklaşım geliştirmiş, sahneyi kurma biçimi ile izleyicinin deneyimini tümünden değiştirmiştir (Görsel 11). Dogville adlı bir kasabada geçen filmde gerçek duvarlar yoktur. Mekanların nasıl algılanacağı, izleyicinin zihnine kalmıştır. Mekanların sınırlarını ve biçimlerini yalnızca yerdeki çizgiler belirlemekte, bir kadrada birden çok kapalı mekân aynı anda görülebilmektedir. Burada yönetmen, normal bir sahnenin yalnızca arka planı ya da çevreyicisi olabilecek duvarları, duvarların yokluğuyla bir mesele haline getirmiştir. İzleyici, kaçınılmaz olarak filmde duvarların ve mekanların işlenme biçimini fark edecektir.

Sahneyi kurmak, varoluşu gereği baskın bir harekettir. Sahnelenecek şeye şahit olmak isteyen her izleyici, sahneyi kuranın belirlediği ve tasarladığı alana bakmak zorundadır; onun yönlendirmeleri ve kadrasına boyun eğmeyi kabullenmiştir. Sahneyi kuran, izleyicinin bakacağı yeri önceden belirlemiştir. Elbette izleyici kendi birikimi, deneyimi ve travmaları üzerinden sahnenin işaret etmediği noktalara da gidebilir. İnsan zihni, tamamlanmış veya tamamlanmamış ne ile karşılaşırsa karşılaşsın bunu işleyecek ve kendi belleğine, kendi algısıyla birleşmiş biçimde

oturtacaktır. Bu nedenle sahne hiçbir soru işaretine yer bırakmayacak kadar detaylı kurulmuş olsa bile, izleyici onunla karşılaştığında kendi zihninde yeniden bir sahne kuracaktır. Ancak hala izleyicide uyanacak her şeyin yönlendiricisi ya da en azından tetikleyicisi, sahneyi kuran kişidir. Zaten izleyiciler de hali hazırda kurulmuş olan bu pencereden bakmayı tercih eden kişilerdir.

Bir roman veya hikâye, sinema filmine dönüştürüldüğünde her zaman için, kitabı sevmiş ancak filmi sevmemiş izleyiciler olacaktır. Çünkü roman, izleyiciye atmosferi verir ve sahneleri anlatır. Bu sahneleri kurmak ise, okuyucunun zihnine kalmıştır. Hikâyeyi okuyan herkes, kendi zihni ve birikimiyle bir sahne oluşturur ve görselleştirir. Edebiyatı her okur için biricik yapan şeylerden biri bu kişisel deneyimdir. Roman, filme dönüştüğünde ortaya çıkan ise belki milyonlarca okuyucudan yalnızca birinin, filmin yönetmeninin kurduğu sahnedir. Senaristin kitaptan hareketle kurduğu sahneyi, yönetmen de izleyiciyle karşılaştırmak üzere yeniden kurar. Her okuyucunun kendi atmosferiyle yarattığı sahne, zihinlerde oluşmuş milyonlarca görsel, tek kişinin kurduğu bir sahneye indirgenmiştir. Bu nedenle izleyiciler, yarattıkları atmosferi temsil etmeyen sahnelerle karşılaştıklarında kendilerini, hikâyenin kendi dünyalarındaki oluşma biçiminden uzak, izledikleri sahnelere yabancı hissedebilirler. Gördükleri şey, hikâyeyi okurken kendi deneyimledikleri şey değildir. Çünkü henüz filmin görselleşmiş haliyle karşılaşmadan önce zihinlerinde kurdukları sahneler ile yönetmenin kendi zihninde kurup ortaya koyduğu film, aynı hikâyeden hareketle yaratılmış olsa da farklı insanların kurdukları sahnelerdir. Yine de bu sahneler ustalıklı hazırlanmış ve izleyiciyi ikna edecek kadar güçlü olabilir. Zaten yönetmenin izleyiciyi kendi sanatıyla karşılaştırma biçimi budur; hikâyenin başka bir insanın perspektifinden ne kadar başarılı ele alınabildiğini göstermek.

İlk olarak filmi izlemiş olan ve sonrasında kitabı okuyacak izleyici için ise sahnenin kurulumu başka olacaktır. Kitaptaki atmosfer, okurun zihninde ilk olarak yönetmenin tercihleriyle şekillendirilmiş film aracılığıyla yer etmiş olacaktır. Kitaptaki karakterler, filmde oynayan oyuncuların suretinde hayal edilecektir. Bu nedenle okur için hikâyenin akışı filmin görselleştirme biçimiyle birleşecek, atmosfer de buradan hareketle şekillenecektir. Yönetmen, okurun kitap ile deneyiminin de sahnesini kurmuş olacaktır.

Tezin, Sahneyi Kurmak: Fragman başlığı altında ele alınmasının nedeni, fragman adı verilen işlerin planlanma aşamasında sahnenin nasıl kurulduğunu görünür kılmaktır. Hedeflenen, fragmanın oluşurken adım adım nelerin süzgecinden nasıl geçtiğini, bunun nasıl bir üretim biçimi yarattığını deşifre etmektir. Tez çalışmasında fragman olarak adlandırılan işler, izleyicinin/okuyucunun bakışıyla ve zihniyle detaylandırabileceği ve doldurabileceği, dokunulmamış geniş alanlar barındırmaktadır. Çalışma boyunca adım adım bu üretim biçimi üzerinden giderken, resimlerin bir biçimde 'tamamlanmamış' yapıda olması, izleyiciye daha geniş bir sahneyi kurma payı bırakmaktadır. Bu da sahneyi kurmayı karşılıklı biçimde deneyimleme imkânı vermektedir. İşler küçük parçaları fragman olarak kullanarak kurgulanmış, detaylandırılmamış başlıkların ya da fikirlerin görselleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Aynı zamanda tam tanımlanmamış ve hikâyenin tümünü açık etmeyen bir biçimde bitirilmişlerdir. Bunlar, izleyici için işe mental olarak dahil olma ve işi kendi algısıyla şekillendirme alanını genişleten unsurlardır.

Yapıtla karşılaşmanın izleyici üzerindeki etkisini, Rollo May şöyle yorumlamıştır: “Resme temasımızla içimizde yeni bir görünüm zembereği boşanır; içimizde eşsiz bir şey doğar. Bu da yaratıcı kişinin resmini, müziğini ya da diğer yapıtlarını değerlendirmenin bizim açımızdan da yaratıcı bir edim olmasının nedenidir.” (May, 2020, s.55) Bu yaratıcı edimin görünür kılınması adına izleyiciye yaratıcılığının tetikleneceği daha geniş alanlar bırakmak tercih edilebilir. Elbette eksiltme yöntemine gidilerek üretilen bir iş de izleyiciye bir nefes alma alanı bırakacaktır. Aynen Dogville’in izleyicisine yaşattığı gibi.

Altta, üretim yolculuğunda eğiliminin kısıtlı kurulmuş sahneler ortaya koymak olduğunu, bu eğiliminin göze çarpan noktalarını fark etmemi sağlayan bir resmi görüyoruz. (Görsel 12) Bu nedenle bu resmin yapıldığı dönem, kişisel bir dönüm noktasından bir adım öncesini temsil etmektedir.



Görsel 12. Ege Balkıs. Eşlik 1. 2018 (Tuval üzerine deri, kuru pastel. 40x90 cm)

Deri üzerine yaptığım ve biçimli yüzeyler başlığı altında detaylandırılacak işlerin ilk kıvılcımlarından biri, çok yüzeysel bir dizi fragman oluşturma deneyimiyle başlamıştır. İnsanın vahşi yaşama yabancığının ve hayvanlara uzaklığının ortadan kalktığı kurgusal bir durum üzerine düşünmek, kendimi hayvanlarla birlikte imgelememe sebep olmuştur. Bu durum üzerine derinlemesine düşünüp detaylandırmadan, yalnızca bu imgelemleri resmetmek amacıyla ortaya koyduğum üç adet iş bulunmaktadır. Bunların tümünde bir hayvanla insanın, karşılıklı olarak bir tehdit içermediği bir zeminde bir arada oluşları sahnelenmiştir.



Görsel 13. Ege Balkıs. Eşlik 2. 2018 (Tuval üzerine deri, kuru pastel. 50x70 cm)

Resimlerde yer alan figürler ve hayvanlar detaylı bir biçimde işlenmişken mekân belli belirsizdir. Zaten işler hayvanlarla bir arada olma durumu üzerine de derin bir fikir vermemekte, yalnızca yan yana olma olasılığının küçük bir imgesini göstermektedir. Gerçek hayatta bir hayvanla yan yana bulunmanın “Eşlik 2” (Görsel 13) başlıklı işte olduğu gibi gerçekleşmeyeceği açıktır. Ancak seride yer alan resimler gerçek hayatta bir hayvanla yan yana olmayı değil, hayvanlarla yan yana olabilmek fikri belirlediğinde zihinde ilk canlanan kareleri sahnelemektedir. Yani hayvanlarla yan yana olabilmek fikriyle karşılaşma anının ilk fragmanlarıdır. Hem fonun/mekânın hem de anlatının bu kadar yüzeysel kurgulanmasının oluşturduğu tanımsızlık durumu, üretim yaklaşımını detaylandırılmamış sahneler kurmak ve fragman oluşturmak üzerine yoğunlaştırmamı sağlamıştır.



Görsel 14. Ege Balkıs. Eşlik 3. 2018 (Tuval üzerine deri, pastel boyama. 40x90 cm)

Sahneyi kurmanın kolektif biçimde gerçekleştirilmesinin, izleyici, eser ve sanatçıyı yakınlaştırdığını; benzer bir zemine çektiğini düşünüyorum. Çünkü bu biçimde kurulan sahnede sanatçı (kendi bedeninin imgesiyle) yapıtında yer alırken, izleyici de zihninde sahnenin oluşturacağı atmosfere kendi birikimiyle katkıda bulunabilecektir. Bu ortaklığı oluşturmak, sahneyi kurmanın varoluşundan gelen baskınlığı, hakimiyeti ve belki de sorumluluğu izleyiciyle paylaşmak olacaktır. Bu nedenle bir eser üretirken net bir tavır ile eseri tamamlamak yerine; izleyici, malzeme ve boşluğun iş birliğiyle anlamlanacak, keskin iddialar içermeyen işler üretmek, kişisel yaklaşımımın temelini oluşturmaktadır

4.BÖLÜM: FRAGMAN

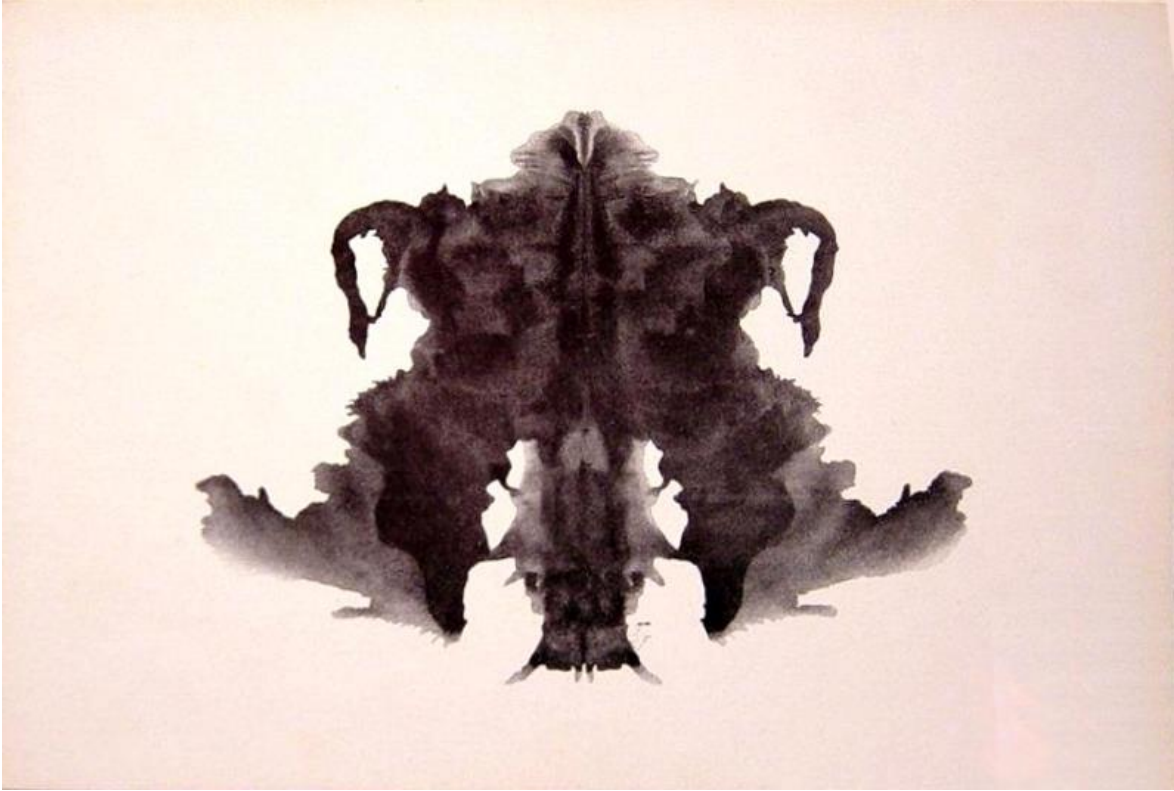
Dilimize Fransızcadan geçmiş olup 'parça' anlamına gelen fragman sözcüğü aynı zamanda, film ve dizilerin tanıtımını yapması amacıyla filmin veya dizinin dikkat çekici bölümlerinin montajlanmasıyla hazırlanan kısa videolara verilen bir isimdir. Video tekniği, sıralı resimlerin hızlı bir şekilde gösterilmesiyle bir hareket algısı oluşturmaktadır. Geleneksel çizgi filmler de, gösterilecek her bir karenin ayrı ayrı çizilmesi ile oluşturulmaktadır. Genellikle bir saniye içinde yirmi ve altmış arasında resim arka arkaya gösterilir. Günümüz standartlarında en yaygın kullanım, saniyede yirmi beş ya da yirmi dokuz karedir. (Jack, 2008, Erişim: 21.04.2022) Tanıtım olan fragman videoları da bir resimler bütünüdür. Bu nedenle, tek bir resmin fragman olması da bir o kadar mümkündür. Oluşturduğum işleri de bu olguya dayanarak fragmanlar olarak adlandırmaktayım. Aynı zamanda, tanıtım anlamındaki fragmanı video ile sınırlı tutmak doğru olmayacaktır. Bir kitabın arka kapağı da kitabın fragmanı olarak düşünülebilir.

Fragman tek başına ele alındığında, henüz vakıf olmadığımız bir bütünün varlığına işaret eder; onun görebildiğimiz parçasıdır. Bu parça bize bütünlüğe ilgili bir fikir verir; hikâyenin atmosferini anlamamızı sağlar ancak akışını da tamamen deşifre etmez. Yani fragman izleyicide tam olarak bilinmeyen ancak var olduğu anlaşılan bir şeyin gizemini yaratır. Bu noktada fragmandan hareketle bütünlüğe ilgili bir sezgimiz, tahminimiz oluşur. Elimizdeki parçayı, onun parçası olduğu bütünü anlamlandırmak adına referans olarak kullanırız. Elbette bu okuma bize bütünden başka bir izlenim de verebilir çünkü onun küçük bir parçasıdır. Aldığımız veri gerçek olandan çok farklı bir bütünü tahayyül etmemize sebep olabilir. Bu nedenle fragman, fragman olarak kaldığında yani işaret ettiği bütüne bakılmadığında, zihne yaratıcılık adına çok geniş bir alan bırakmaktadır.

Bu çalışmada fragman her iki anlamı da barındırdığı gibi, zihinde oluşan bir imajı tarif etmek için de kullanılmaktadır. An içerisinde gerçekleşen bir karşılaşma üzerine, zihni sezgisel olarak kullanarak yapılan, yüzeysel bir haritalama işleminin ortaya çıkardığı ilk sonuçlar, bu imajı (fragmanı) oluşturmaktadır. Fragmanlar yeni bir alanı, bir kavrama biçimini haritalarken tespit ettiğimiz, işaretlediğimiz parçalardır.

Üretim sürecinde fragman, karşılaşılan olgu içinde, göze çarpan bölgelerin nereler olduğunu tespit etmeyi, yani önce sahayla ilgili genel bir izlenim edinmeyi, haritalamadan bir adım önce yapılan bir ön haritalama durumunu tanımlıyor. Örneğin ele geçirmesi istenen bir şehre yapacağı harekât için strateji oluşturan bir kumandan, önce saldırı olasılıklarını ve potansiyel olarak yapabileceği hareketleri tespit etmelidir. Dört yanında farklı coğrafi şekiller bulunan bir şehre saldırılacağı varsayılırsa önce saldırı olasılıkları belirlenmeli, sonra makul seçenekler derinlemesine haritalanmalıdır. Yani ormandan, denizden, dağlardan ya da şehrin kapısından ilerleme şansı olduğunu bilen kumandan, saldırının fragmanlarını oluşturmuş durumdadır. Fragman, bu olasılıkları bilmek durumu olarak özetlenebilir.

Kumandan dağdan ve denizden saldırmaya karar verdiğinde ise derinlemesine haritalamaya girişmelidir. Dağın sarp noktalarını, ilerlenebilir patikalarını, akarsuları haritalamak zorundadır. Aynı şekilde denizin akıntılarını, görünmeyen sığ kayalıkları, karaya ne noktada ayak basabileceklerini de bilmesi gerekir. Bu durumda fragmanlardan bazılarını detaylandırmaya karar vermiştir. Bu adımdan sonra sıra sahneyi kurmaya, yani saldırıyı planlamaya gelecektir.



Görsel 15. Rorschach testi görsellerinden bir örnek, <https://bit.ly/3t0UqbB>

Fragmanı daha iyi anlamak adına Rorschach Testi (Inkblot test: Harrower-Erickson Multiple Choice Rorschach Test, <https://bit.ly/3rJulBk>, Erişim: 17.09.2021) örnek gösterilebilir. Rorschach, bir simetri içerisinde oluşturulmuş mürekkep lekelerinin kullanıldığı bir testtir. İsviçreli psikiyatrist Hermann Rorschach tarafından geliştirilmiş testte deneklere, kağıttaki mürekkep lekeleri (Görsel 15) kısa süreli olarak gösterilir ve ne gördükleri sorulur. Bu durumda bilinç dışı bir yolculuk başlaması hedeflenir. İnsanların istemsizce de olsa bilinç durumlarını ve yaklaşımlarını göstereceği öngörülerek cevaplar değerlendirilir. Deneklerin cevapları, ilk karşılaşmanın fragmanı olarak adlandırılabilir. Bunlar, karşılaşma sonrası sezgisel anlardır.



Görsel 16. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimsiz 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px)

Şahit olduğumuz ilk fragmanların mağara resimleri olduğunu düşünüyorum. Bu resimler, binlerce yıl önce yaşanmış ya da tahayyül edilmiş öykülerin veya anların temsili olan bir sahnenin, duvara aktarılmasıyla oluşmuştur. Yani mağara resmi insanlığa, o dönemde yaşanan bazı anların fragmanlarını verir. Bu tez çalışmasında yer alan işler de mağara resimleriyle ortak bir nokta barındırmaktadır; anlatı olarak derinlemesine detaylandırılmamış işler, sezilmiş ya da

gerçekleşmiş olasılıkların fragmanlarından oluşmaktadır. Ayrıca mağara resimlerinin tez çalışmasındaki işlerle bir başka benzerliği daha bulunmaktadır. Tuvali mağara duvarı olan resimler, duvarın bir noktasında, çerçevesiz ve etraflarındaki boşlukla orada durmaktadır. Bu nedenle resimlerin esas boyutları ve çevreleri, kendi yarattıkları ipuçlarıyla sezilmektedir. Mağara resimlerinin o boşluktaki anlamlanışını değerli bulmamın, genel olarak ürettiğim işlerde de; konunun odağı dışındaki nesnelere sadelik ya da bu nesnelere hiç olmayışında muhakkak etkisi vardır. Aynı zamanda bu boşluk, izleyicinin tamamlayabileceği, zihninde özelleştirebileceği bir alan yaratmakta, bu noktada fragmanı zihnen interaktif yapmaktadır. Hem görebildiğimiz parçası olarak bütünle ilgili bir ipucu veriyor olması, hem de kendi içindeki boşluğun izleyici tarafından tamamlanması, işleri fragman olarak tanımlanabilir hale getirmektedir.

Fragman yapı, ister bir eserler dizgesi olarak ele alınsın ister aynı düşüncelerin zaman içerisinde yapıt olarak yeniden ortaya çıkışı olarak belirlensin, sürekliliği bölen boşluk veya yokluk durumunda mümkün olmaktadır. Rudolf Arnheim'in "görülebilir boşluklar" adını verdiği bu durum, fragman biçimlerle oluşturulmuş yapıtların belirlenimine zemin sağlamaktadır. Görsel bilgide, bir şeyin yokluğunun bir algı verisinin etkin bir bileşeni gibi işlev gördüğü durumlar vardır. (Yılmaz, 2014, S.16)



Görsel 17. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimli. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px)

Zeynep Büyükarman ile birlikte kolektif olarak ürettiğimiz “Nomaad” adlı fotoğraf serisinin deneme çekimlerinden bir kareyi görüyoruz. (Görsel 17) Bu seri, tanışmalarının ardından içlerindeki yaklaşım biçimlerini, dürtüleri, öğrenilmişlikleri ve akışı keşfetmeye karar veren iki insanın oluşturduğu bir kolektifin ilk serisidir. Kolektifin amacı, farklı atmosferlerde, o zemine dair bir fragman seçerek bunun üstüne sahneler kurmaktır. Yalnızca bir fragmandan hareket ederek, normalde bulunulmayan zeminler üzerine bir sahne kurmak ne kadar mümkünse, birbirinden bağımsız elementlerin bir atmosferde toplanabilmesi de bir o kadar mümkündür.

Bu nedenle serinin ismi, kolektifin farklı zeminlerde ve bilinmezlikle gireceği etkileşimin habercisi olarak, göçebe kelimesinin değiştirilmiş hali olan “Nomaad” olarak seçilmiştir. Fotoğraf tekniğini kullanarak bir anlatı yaratmayı amaçlayan seri; kolektifin ilk üretimi olması nedeniyle, ilkel varoluşu keşfetmek üzerinde yoğunlaşmaktadır. İki insanın, ilkel varoluşlarına kulak vererek bir karşılaşma yaşaması yoluyla üretilen seride, bu karşılaşmanın fragmanlarını oluşturmak amaçlanmıştır. Bu kareleri oluşturmadan önce, kişilerin sezebildikleri ve ulaşabildikleri dürtülerini sahneyi kurmak adına, fragman olarak kullandıklarını söyleyebiliriz; yani fragmanı oluşturmadan önce de bir fragmandan faydalanılmaktadır. Aynı zamanda ikilinin, ilkelikle ilgili bilgi birikimlerinden dolayı bu sahnede neler olabileceğine, nasıl bir yaşantı biçimi bulunabileceğine dair de bir fikirleri vardır. Yani ikili, mental ve sezgisel fragmanlardan faydalanarak ve bunları ortaya koymak için bir karşılaşma zemini oluşturarak sahneyi kurmuşlardır. Fragmanlardan hareketle oluşturulmuş bir fragman yaratmışlardır.



Görsel 18. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman. İsimsiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x8962 px)

İnsan ne kadar gelişmiş olursa olsun, aslında teknoloji ve yaşam biçimi, biyolojik bir canlı türü olan insandan çok daha hızlı gelişmektedir. Bu nedenle insan köklerine döndüğünde yani bir canlı türü olarak insan olmayı incelediğinde hala, binlerce yıl önceki dürtülerini sezebilir ve bu dürtülerin bugünün yaşamına nasıl sızdığını tespit edebilir. Sosyal yaklaşımlar, üreme, rekabet, iş birliği, liderlik ya da takipçilik eğilimleri insanın sosyal bir sürü canlısı olarak sahip olduğu dürtülerin çok gelişmiş halleri olarak ortaya çıkmaktadır. Ancak öğrenilmiş her şey ve tamamıyla başkalaşan yaşam biçiminden ötürü, çekirdekteki bu ilkeği tespit etmek ve olduğu gibi görmek, kolay değildir.



Görsel 19. Ege Balkıs-Zeynep Büyükcarman İsimlessiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px)

Çalışmalarda siyahın ve boşluğun kullanılma biçimi, bugünün dünyasında birbirini köklerine ulaştıran iki insan için yine de bu ilkeğin tamamen tanımlanamamış olmasıyla bağlantılıdır. Birbirlerinde uyandırdıkları dürtülerle her biri diğerine yönelen ve birbirleriyle etkileşim halindeyken bu varoluşun ipuçlarını ortaya çıkaran iki kişi görülmekte, ancak bu karşılaşmayı oluşturan mekân ile ilgili bir bilgi bulunmamaktadır. Atmosferi yaratan, figürlerin duruşları, ifadeleri ve boşluktaki yerleşimleridir. Çünkü ilkelğe ulaşmak isteyen ikili, ulaşabildikleri ve tespit edebildikleri dürtülerle bunu bugüne taşımayı bir derecede başarabilse bile, gerçekten o ilkel atmosferde hiç bulunmamış, orayı deneyimlememiştir. Bu nedenle etraflarına dair sezgileri, birbirlerine dair sezgilerine kıyasla çok azdır. Bu bilinmezliği izleyen için de hissedilir kılmak

adına, genel bir konsept belirlendikten sonra pozlar üzerine özel bir planlama yapılmamıştır. Bir akışın, bir yolculuğun içinde bulunma hali, bilinmeyen bir yerde konaklama hali, bir çatışma tehdidi gibi detaysız başlıklar belirlenmiş, bunların ne biçimde gerçekleşeceği üzerine konuşulmamıştır. Çekimler zaman ayarlı sabit bir kameranın beş saniyede bir arka arkaya fotoğraflar çekmesiyle gerçekleşmiştir. Bu sırada kişiler arasındaki iletişim de minimumda tutularak yalnızca bu akış içerisinde var olmanın fragmanlarını oluşturmak amaçlanmıştır. Fotoğraflar çekim sonrasında teknik olarak da minimum derecede işlenmiş ve o doğal akışın yansıtılması sağlanmıştır.



Görsel 20. Ege Balkıs-Zeynep Büyükarman İsimlessiz. 2022. (Fotoğraf, 4000x6000 px)

Fragman olarak adlandırdığım işler, her zaman bir karşılaşmayı içermiyor olabilir. Yani oluşturdukları sahnenin, bir karşılaşmayı göstermesi şart değildir. Fragman, karşılaşmanın kendisini, karşılaşmanın sonucunu sahneleyebilir ya da direkt izleyiciye, karşılaşmayı o anda yaşatacak sahneyi kurdurabilir. Aslında fragmanlara bakınca insanın bir durum, bir olguyla karşılaşması ve 'zihnini sezgisel kullanarak' özet bir haritalama yapması sonucunda ortaya çıkan, bu haritada beliren elementleri görüyoruz. İnsanın sezgilerini şekillendiren içgüdüleri de olabilir,

zihinsel birikimi de. Ancak fragmanın oluşmasını sağlayan, zihnini sezgisel biçimde kullanma eğilimi olan o ilk 'an'dır. Bu 'yüzeysel haritalama' durumu, insana daırdır. Çünkü bu bir an, henüz detaylanmadan yakalanan bir karedir ve analiz etme aşamasına geçmeden oluşturulmuştur.

4.1 Biçimli Yüzeyle ve Sonsuz Fragman



Görsel 21. Ege Balkis. Hedef. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 55x85 cm)

Biçimli yüzeyle, ağaçtan kaidelerin kısmen çevrelediği ya da zeminini oluşturduğu, lazer kesimli ahşap plakalar ve gerçekçi biçimde boyanmış deri figürlerin birleşimiyle oluşturulmuş işleri ifade etmektedir. Farklı disiplinlerden beslenerek üretilen işler sırasıyla; fotoğraf, dijital müdahale, makine kesimi, resmetme, birleştirme adımlarının sonrasında ortaya çıkmıştır. İşlerin tasarlanmasından sonra, önce ihtiyaç duyulan pozların belirlenmesi ve bunların fotoğraflarının

çekilmesi gerekmekte, ardından bu fotoğraflar dijital ortamda işlenip figürlerin dış hatları vektörel çizimlere dönüştürülmektedir¹¹. Ahşap plakalardan lazer kesim makinalarıyla kesilen figürlerin üzerine aynı biçimde kesilmiş deriler yapıştırılıp sabitlenmekte, figürler kuru pastel ve mürekkepli kalemlerle boyanmaktadır. Boyanan kısım, sanayi artığı derilerin arka yüzü, yani süet tarafıdır. Derinin organik bir malzeme olması figürlerin canlılığına anlam katarken, boyanan tarafın derinin iç yüzeyi olması, kurulan sahnelerin içerideki karşılaşmanın tezahürü olmasıyla örtüşmektedir. Derinin doğal dokusunun bu dokuyu bozmayan kuru pastellerle birleşmesi, malzemelerin de üretim sürecine katılmasını, adeta kolektif bir iş üretilmesini sağlamaktadır. İşler üç boyutla iki boyutu birleştiren bir yapıdadır. Üç boyutlu kaidelerin üzerinde tek bir katmandan oluşan, bir yüzeye resmedilmiş figürler ve nesnelere vardır. Kaidenin derinliğinden faydalanılarak figürler önlü arkalı olarak yerleştirilebilse de, her biri iki boyutlu bir yüzeye boyanmıştır. Görsel 22’de, mitolojik hikayelerde bahsedilmeyen, dışlanmış karakterleri barındıracak olan bir seriye ait, henüz yapım aşamasında olan iki adet çalışma görülmektedir.



Görsel 22. Ege Balkis. Taslak çalışmalar

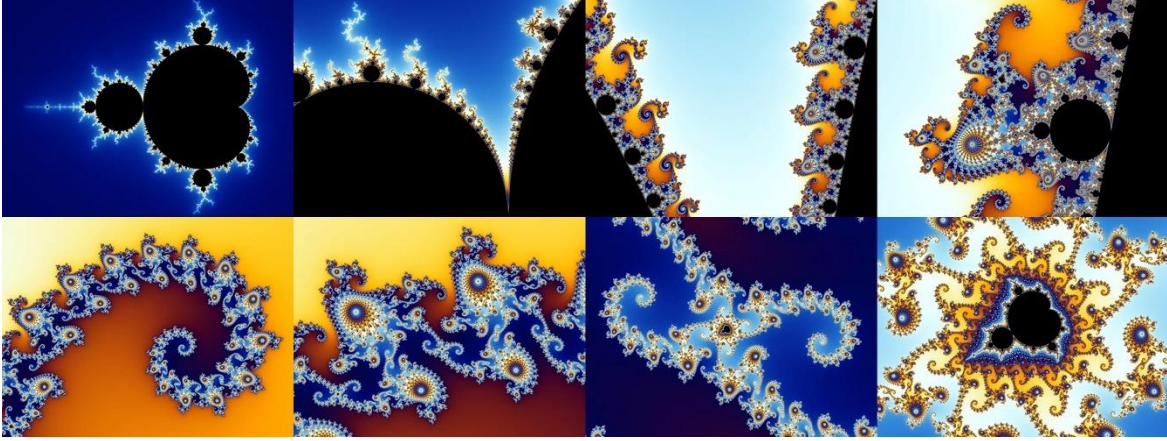
¹¹ Vektörel çizim: Bilgisayar tabanlı bir grafik türü. Biçimleri ve şekilleri birbirlerine bağlanan noktalar ve bu noktaları bağlayan çizgilerin eğrileri oluşturur. Bu noktaların, çizgilerin ve eğrilerin tüm değerleri matematiksel olduğu için, standart bir görselin aksine vektörel çizimler kalitelerini kaybetmeden istenen büyüklüğe ve küçüklüğe getirilebilir. Baskı, kesim vb işler için kullanılabilir. (Vector Art: What is vector art? Erişim: 15.01.2022)

Biçimli yüzeyler, tez boyunca görünür kılmaya çalıştığım üretim mekaniğinin tüm unsurlarını barındıran serilerdir. Her seri bir başlangıç noktasından hareketle üretilmiş fragmanları içermektedir. Bu başlangıç noktasının tetiklediği fikirler zihinde ilk belirdikleri halde tespit edilmeye çalışılmıştır. Yani yüzeysel bir haritalama ile fikrin ilk çıktıkları belirlenmiştir. Bu çıktılar karşılaşma, sahneyi kurmak, fragman gibi kavramlar etrafında, bunların süzgecinden geçerek üretilmişlerdir. Bu kavramlar birden fazla anlam barındıran ve çok daha fazlasına dolaylı olarak işaret edebilecek kavramlardır. Bu anlamları daraltmamak adına, mümkün olduğunca az gösterge içeren sahneler planlanmıştır. Gerçekçi figürlerin soyut ve varoluşsal alanlarla, az tanımlanmış nesnelere bir arada sahnelendiği işler fonun da ortadan kalkmasıyla bulunduğu mekanla ilişkiye girmekte, barındırdığı boşluğu hikayesine dahil etmektedir. Böylece bir “eksiltme” yaklaşımı; başlangıçtaki fikrin tespiti, bahsedilen kavramların süzgecinden geçme aşaması ve işin görsel olarak planlanmasında, yani her adımda korunmuştur. Bu eksiltmeden doğan boşluk da işe dahil bir unsurdur. Boşluk, eserle karşılaşan izleyicinin anlamlandırmasıyla şekillenecek, farklı birçok anlamı barındırabilecek bir açılım alanı yaratmaktadır.

Boşluk ve eksiltmenin üretim mekaniğindeki yeri anlaşıldığında, sonsuz sayıda fragman üretilebileceğine dair geniş bir kavramaya ulaşılabilir. Fragman yapı, bir bütünün var olduğuna dair ipucunu, barındırdığı boşlukla verir. Bütünün içinde kapladığı küçük alanla bir bütün tahayyül etmemizi sağlar. Fragmanı gördüğümüzde, onun içermediği büyük parçanın da var olduğu bilgisine erişmiş oluruz. Yani fragman, yapısı gereği, görülmeyenin görünenden fazla olduğunu işaret eder. Fragmanın onun içerisinde ne kadar alan kapladığını bilemesek de bütünün, en azından gördüğümüz fragman ölçeğinde pek çok parçanın kendisine yer bulacağı geniş bir alan olduğunu algılayabiliriz. Bundan hareketle bütünün keşfetmediğimiz alanını düşündüğümüzde, henüz görmediğimiz fragmanların da varlığını sezebiliriz. Böylece gördüğümüz fragmanlar, görmediklerimizi de sezebilmemizi sağlar. Bu durum fragmanın yatay düzlemindeki, yani kendi ölçeğindeki potansiyel fragmanların çokluğuna işaret eder.

Fragmanın yatay düzlemdeki çokluğu keşfedildikten sonra, dikey düzlemdeki çokluğu da keşfedilirse, bu bir sonsuzluğu işaret edecektir. Tam bu noktada tezin başlangıcında değinilen fraktal yapıyı hatırlamak, bu iki mekaniğin bağdaştırıldığı noktayı yeniden görmeyi sağlayacaktır. Bir sonraki sayfada (Görsel 23) fraktal yapının bilgisayar aracılığıyla görselleştirilmiş bir hali yer

almaktadır. Bu görselde; yapının yaklaşıldıkça detaylanışını ve kendisini tekrar edişini sıralı sekiz karede görmek mümkündür. Fraktal bölümünde yer alan ve aynı yapıyı gösteren dört karelik görsele (Görsel 4) dört adım daha eklenmesiyle oluşturulmuştur. Anlaşılacağı üzere; görselin her bir ayrıntısı, derinde kendisini sonsuz kez tekrar etme eğilimi taşımaktadır.



Görsel 23. Sırasıyla, gittikçe yakınlaştırılmış fraktal görselleri. <https://bit.ly/38flijus>

Benzer şekilde, bir fragmanla karşılaştığımızda, onu aslında daha küçük parçalardan oluşmuş bir bütün olarak değerlendirebiliriz. Bu küçük parçalardan herhangi birine baktığımızda yani fraktal örneğinde olduğu gibi yaklaşarak tam kadraja aldığımızda yine onun da daha küçük fragmanların bir bütünü olduğu sonucuna ulaşabiliriz. Bu okuma her bir parçanın alt fragmanları (ve bunların da alt fragmanları) tespit edilerek sonsuza kadar sürdürülebilecektir. Bu süreçten baktığımızda ise bir bütünün, daha büyük ölçekte bir bütünün yalnızca bir parçası olduğunu, onun da daha büyük bir bütünün parçası olduğunu kavrayabiliriz. Bu kavrama biçimi de fragmanın dikey düzlemdeki çokluğuna işaret eder. Bir bütün, ölçek değiştirildiğinde yani onun boyutunda başka parçalar da olduğu varsayıldığında bir fragmana dönüşür. Bir fragman ise ölçek değiştirildiğinde yani, parçaların bir araya gelmesiyle oluşmuş bir yapı olarak incelendiğinde bir bütünü ifade edecektir. Fragmanın yatay ve dikey düzlemlerdeki çokluğunun algılanması böylece, sonsuz sayıda fragman var olabileceğinin ve üretilebileceğinin göstergesi olur.

4.1.1 " Duvar" Serisi

“İnsanoğlunun olduğu her yerde duvar vardır. İlk insanlarda sadece mağara duvarları vardı. İlk resim 30 bin sene evvel mağaraların duvarlarına yapıldı. İlk yazı hiyeroglif de duvarlara yazıldı. Her şey duvarlarla başladı yani... Duvarlar bir toplumun aynasıdır; duvarlara bakarak o toplumun sosyal, ekonomik, politik düzenini anlayabilirsiniz.” Burhan Doğançay (Elbaşı, 2012. Erişim: 03.08.2012)

Duvar serisi, çalışmalarım sırasında atölyedeki küçük bir ahşap yüzey ile karşılaşmamın bende tetiklediği fragmanları sahnelemem üzerine oluşmuştur. Çalışmalarda, bir figürün bir dikey yüzeyle karşılaşmasının bazı olasılıkları resmedilmiştir.

Burada yüzey, nesne olarak sade ancak insanda yarattığı algının çeşitliliği bakımından, birçok fragman/olasılık yaratabilecek güçtedir. Dikey yüzey çarpıcı ve çok anlam barındırabilecek bir form olduğu için, her türlü duygu ve refleksi uyandırabilir. Karşılaşanı, bu karşılaşmadan hareketle aktiviteye, etkileşime ya da durgunluğa yöneltebilir. Seride kullanılan her yüzey köşelliliğiyle sertliği, geometrik ağırlığını işaret ederken, doğal ceviz kaplama ahşaplardan oluştuğu için dokusuyla bu sert çerçevenin içerisinde tanımsız bir alan da barındırır. Her fragmanda birbirinden farklı dokular barındıran yüzeyler olması, hepsinde bu karşılaşmanın başka hisler yarattığı fikrini desteklemektedir.

Bu serideki fragmanlar, yüzeyi duvar olarak algılamaya yatkın bir okuma yapmam sonucunda şekillenmiştir. İnsan, bu dikey yüzeyi duvar olarak adlandırmaya yatkındır. Yalnız, burada karşılaşılan nesne yalnızca bir engel olarak orada değil. Duvar ilkel insanın ilk yarattığı şeylerden biridir. Zaten bir engel olarak kabul edilse bile, bu algı duvarın hangi tarafında olduğuna göre değişebilir. Bunun bir duvar olduğu varsayılmadan önce bu yüzey, yalnızca üç boyutlu bir nesne olarak vardır. Duvarın duvar olarak anlam kazanmadan önceki halidir. Barındırabileceği anlamlar, özneyle karşılaşmasından sonra ortaya çıkar.

İlk gerçekleşen, yüzey ile karşılaşmamdır. Bu yüzey benim için bir duvar, bir pencere, bir resim olabilir. Yüzeyle karşılaşmanın fragmanları benim zeminimdeyken, bu fragmanlardan birini yani duvarı seçtiğimde ölçek değişir. Yani kadraj ilk adımda ‘yüzey ile karşılaşma’ iken, ikinci adımda bir olasılığa yakınlaşarak ‘duvar ile karşılaşma’nın kadrajına dönüşür. Duvar benim için

fragmanlardan yalnızca biriyken, onun alt fragmanlarına ulaşmak için duvar ile karşılaşmayı 'bütün' olarak kabul etmek gerekir. Bu fragmanların doğru kurulması adına zemin artık, atölyede bu yüzeyle karşılaşan kişinin değil, duvarla karşılaşmış bir öznenin zemini olur. Bu sefer özne duvar ile karşılaşır ve duvar ile etkileşime girme olasılıklarını, fragmanlarını oluşturur. Ancak oluşan fragmanların içindeki figür de, duvarla karşılaşan öznenin kendisi değildir. Bunlar öznenin, karşılaşma üzerine kurduğu sahnelerdir. Mesela 'duvarla karşılaşan özne' yarattığı fragmanlardan birine, duvarı düzlemden kaldırmaya yönelmiş olsun. Bu durumda 'duvarı düzlemden kaldırmamanın' alt fragmanlarının olduğu bir zemine, 'duvarı düzlemden kaldırmaya karar veren' öznenin kuracağı fragmanlara ulaşırız.



Görsel 24. Ege Balkıs. D1. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 30x35 cm)

Figür ve ahşap yüzeyden oluşan D1 (Görsel 24) isimli çalışmada, figürün biraz gergin bir biçimde yüzeye yaslandığı görülmektedir. Bir çölü ya da rüzgâr etkisini anımsatan bir atmosfer oluşturan yüzeydeki doku, duvar algısını da kesin olmaktan çıkarmaktadır. Yine de bunun hala sırtını yaslayabileceği, derinliği olmayan bir nesne olduğu kesin. Ellerinin ve başının hareketinden yola çıkarak, figürün aşağı düşmekten korktuğu, ya da yüzeyin arkasındaki bir şeyden saklandığı düşünülebilir. Ancak baskın olan, kendisini sağlama almak için buraya yaslandığı, bu noktada

tedirginlik barındıran bir an yaşadığı hissidir. Elinin küçücük bir parçasının yüzeyin dışında kalması ise yine aynı tedirginliği, yani saklandığı şey yüzeyin arkasında ise figürün ona görünebileceğini, aşağı düşmemek için çaba sarf ediyorsa kayıp düşebileceğini hissettirmektedir.



Görsel 25. Ege Balkıs. D2. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 40x40 cm)

D2 (Görsel 25) adlı çalışmada yer alan güçlü yüzey, yani karşılaşmanın temel iki elementinden biri, tam da bu rast gelme nedeniyle düzlemdeki varlığını kaybetme riskiyle karşı karşıyadır. Kişi bu anı, duvarı düzlemden kaldırarak sürdürmeyi kurgulayabilir. Bu durumda kişinin motivasyonu o yüzeye verdiği savaş da olabilir, kendi korkusunun büyüklüğü de, pekâlâ bu duvarın kendisi için gözden çıkarılabilirliği de. Aynı zamanda hala bu yüzeyin gerçekten düzlemden çıkarılıp çıkarılmayacağı da kesin değildir. Pekâlâ bu başarısız olacak bir girişim de olabilir. Bu derine inen detaylar, fragmanın kendisinde belli belirsiz bulunur. Aslen fragman yalnızca, bu girişimde bulunmanın olasılıklardan biri olduğunun tespitidir.



Görsel 26. Ege Balkıs. D3. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 70x30 cm)

D3 (Görsel 26) başlıklı çalışmada ise, figür sırtını yasladığı, onda soluklandığını düşündürebilecek bir kütle ile karşılaşır. Figür bu yüzeyle henüz karşılaşmış, bu karşılaşmanın çöküntüsüyle sırtını oraya yaslamış olabilir. Başka fragmanlarda görülen bir adımdan sonra, örneğin yüzeyi aşmaya çalışıp yorulduktan sonra dinleniyor olması da ihtimaller arasındadır. Belki de burası bir güvenli alan, figürün geldiği genişçe boşluktan sonra ulaşmak istediği nihai nokta, olmak istediği yerdir. Amacı ne olursa olsun figürün yüzeyle temasa girerken kendini koruma ihtiyacı hissetmediği, çözülüp bedenini bıraktığı bir fragmanı görmek, burada bulunmanın bir başka ruh halini daha hissedilir kılmaktadır.



Görsel 27. Ege Balkıs. D4 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 40x30 cm)

D4 (Görsel 27) adlı çalışmada figür duvara tutunmak için bir hamle yapmış olarak görülmektedir. Hareketin resmedildiği andan ötürü, figürün koşup yine yüzeyden destek alarak yükseldiği ve henüz tutunmuş olduğu anlaşılıyor. Bu hamlenin başarılı olup olmayacağı bu aşamada belli değil. Aynı zamanda figürün bulunduğu tarafın aksine, yüzeyi aşınca inebileceği bir zemin görünmüyor. Belki de figür henüz bunu görmediği için bu kısım resmedilmemiş, izleyicinin bildiklerinin de onun bildiklerinden çok öteye gitmemesi istenmiştir.



Görsel 28. Ege Balkısı. D5. 2017. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim 45x35 cm)

D5 (Görsel 28) adlı bu fragmanda yer alan figür, duvarın varlığını kanıksamış, ona bir reaksiyon gösterme eğilimi göstermiyor gibi görünmektedir. Ancak bu sefer yüzeyle bir ilişki yokken, yüzeyin gizlediği bir tehdidin ortaya çıkma anı görülmektedir. Buradaki tehdit kişinin yine kendisidir. Elleri cebinde, 'duvar' ile ilgilenmeden yürüyen figür, henüz yüzeyin arkasından ona bir darbe indirmek için çıkmış kendisini fark etmemiş durumdadır. Bu çalışmada kullanılan katmanların birden fazla olması, fragmanların başka bir anlamda da kendi içlerine doğru derinleşebileceği gerçeğiyle karşılaşmayı sağlamaktadır. Yine de bu derinliğin özünde bir illüzyon olduğu söylenebilir. Katmanlardan oluşmuş bu sahnede, üç boyutluluk ve iki boyutluluk birbirine geçmiş durumda yer almaktadır.

Sonuç olarak bu seride olgunun duvar ya da yüzey olması, basitliği ve sadeliği bakımından yanıltıcı olabilir. Ancak esasen sade olan, yaratılan fragmanın kendisidir.

4.1.2 "İlkel Karşılaşmalar" Serisi

İlkel karşılaşmalar serisi, lazer kesimli ahşaplar ve deri üzerine resimlerin birleşimiyle oluşmakta, iki figürün karşılaşmasının fragmanlarını içermektedir. Duruma göre çatışan, zemine göre baskınlığın birinden diğerine geçtiği figürler, aslında öznenin benliğinin parçaları, içinde barındırdığı karakterlerdir.



Görsel 29. Ege Balkıs. Yerinde. 2019. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 120x120 cm)

Modern insan ormana gittiğinde, orada kendisinin bir kopyası, çoklu benliğinin bir ürünü ile aynı zemini paylaşır. (Görsel 29) Bu kişi yaşam alanını benimsemiş, bunu diğer olanaklara tercih etmiştir ve kendi dünyasına girecek olanların da kendisindenleşmesini talep etme eğilimindedir. Bu karşılaşma, insanın bastığı zemine uyum sağlamak isteyen tarafı ve oraya misafir olarak gitmiş tarafı arasındadır ve bunun sebebi, insanın bulunduğu duruma adaptasyon geliştirme eğilimidir.

Ormanın yerlisi için yaşam alanında bir yenilik, tehdit olabilecek bir durum söz konusuysen modern insan, orman manzarasında seyre dalmak, o dünyayı tanımakla meşguldür. Aslında ormanın yerlisini ortaya çıkaran misafir tarafın ta kendisidir. Çünkü misafir, fragmanlar

dünyasından uzaklaşmış ve ormana derinlemesine bakmaya başlamıştır. Böylece köklerini keşfeder, kendisini oranın yerlisi olarak yeniden yaratır. Elinde silahları hazır bulunan ormanın yerlisi tarafından bir ağacın arkasından izlendiğini fark ederse o kimliğe teslim olabilir ya da avlanmamak için kendisini bu çatışmanın, yani bastığı zeminin uzağına taşıyabilir. Ancak biz bu karşılaşmanın belki de hemen öncesini görüyoruz. İnsanın ilkel hali şehre gittiğinde de bu çatışmanın tersi yaşanacak, modern insan orada ayrıksılık yaratan ilkel halinin varlığından huzursuz olacak, belki de onu kendi yöntemleriyle oradan uzaklaştırmaya çalışacaktır.



Görsel 30. Ege Balkis. İsimsiz. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim 45x30 cm)

İsimsiz adlı çalışmada yer alan iki figürden ilkel olanı, diğerini düzlemden çıkarmak adına harekete geçmiş durumdadır. (Görsel 30) Bunun modern figür için bir sürpriz olduğu hissi baskın. Belki de henüz dönüp karşılaştığı için ilkel figür onun için çok net değildir. Ana hatları belli olsa da hem detayları görünmemekte hem de düzlemin dışına itilmesini sağlayan sırtık, figürleri birbirinden uzak tutmaktadır.



Görsel 31. Ege Balkıs. İsimsiz. 2018. (Lazer kesim ahşap, deri üzerine resim. 72x 55 cm)

*“Dün sabaha karşı kendimle konuştum,
Ben hep kendine çıkan bir yokuştum.
Yokuşun başında bir düşman vardı,
Onu vurmaya gittim, kendimle vuruştum.”*
(Asaf, Özdemir. Do Şiiri. Erişim: 04.01.2022)

Üstte, yine muhtemelen modern insanın oluşturduğu bir fragmanı görüyoruz. (Görsel 31) Figür, kendisinin bir türeviyle aynı düzlemde yer almaktadır. Ancak bu sefer hem boyutu hem bulutsu/çamurlu havası ve belirsizliğiyle, tahakküm altına almaya çalıştığı parçası güçlü ve korkutucu görünüyor. Bu sahne, belirsizliği ve boyutları ne olursa olsun görülen, görüldüğü için de en azından hatları daha anlaşılır olan, bu nedenle üzerine gidildiğinde hazırlıksız yakalanabilecek bir içsel dinamik, karanlık bir taraf, bir travma ile yüzleşmeyi resmediyor olabilir. Figürün bu girişimde bulunması bir cesaret göstergesi. Aynı zamanda rakibi, önceliği kendisini kurtarmaya vermiş durumdadır. Yani onun tarafından tahakküm altına alınıp alınamayacağı belli olmasa da figüre yönelik bir hareket yapma önceliğini kaybetmiş, içinde bulunduğu durumun zorunlu bir reaksiyonunu uygulamaya koymak zorunda kalmış haldedir. Bu fragmanda bir

önceki (Görsel 30) gibi bir düzlemden çıkma tehlikesi sezilmemektedir. Aksine, bu tahakküm çabası başarılı olursa, ortada bir buluşma yaşanması daha büyük bir olasılıktır.

Modern insan ve onun ilkel versiyonunun karşılaşmalarını ele alan bu seri, zeminin değişimiyle, taraflardan birinin önce davranmasıyla ya da içsel yaklaşımıyla sürecin gidebileceği yollar ve bu yollar üzerine üretilebilecek fragmanlar üzerine bir fikir edinmeyi amaçlamaktadır. İnsanın içinde bulunan ve sonsuz çeşitlilikte olabilecek karakterlerin karşılaşmaları, her seferinde farklı olabilir. Çünkü her ne kadar birikimler ve koşullanmalarla bu yüzleşmenin sonuçlarına dair fikirler önceden kurgulanabilir olsa da, insan zihni her zaman kendisini ve izleyenleri şaşırtma potansiyeline sahiptir.

SONUÇ

Bir karşılaşmanın yarattığı bir fikrin, adım adım fragman olarak adlandırdığım işlere dönüşme sürecini aktarmaya çalıştığım bu tez çalışması, bu tek fikrin henüz detaylıca işlenmeden tespit edilmesi ve bu hali üzerinden işlenmesi sürecini aktarmayı amaçlamaktadır. Bu tez, aynı zamanda bir insan zihninin işleyiş mekanizmasına dair belirtiler veren, yaşamın akışı ile ilgili bir perspektif sunma çabası taşıyan bir analiz olarak ele alınabilir.

Fragman oluşturmanın mekaniğinden bahsederken, tez boyunca değinilen kavramların iç içe geçebilen, içeriye ve dışarıya doğru sonsuz genişleyebilen kavramlar oldukları ve yine sonsuz bir deneyim ve üretim potansiyeli barındırdıkları ortaya konmaya çalışılmıştır. Bir potansiyeli sezmek için önce, o noktaya henüz ulaşmamış şeyi görmek gerekir. Bu nedenle tez boyunca ele alınan her kavram esere dönüştürülme aşamasında, varlığına işaret ettiği potansiyeli gösterecek biçimde eksiltilerek işlenmeye çalışılmıştır.

Karşılaşmanın yüzeysel olarak işlenmesi, sahneyi kurmak için geniş bir alan bırakacak, sahneyi kurma eylemi ise sahnede yalnızca odağın toplanacağı unsurlara yer verilerek gerçekleştirilecektir. Nihayetinde eksiltilerek kurulmuş bir sahne, anlatımını barındırmadıklarıyla da güçlendirecek şekilde üretildiği için, eksik bir sahne hissi vermeyecektir. Bu sonsuzluğu görünür kılmamanın yollarını ararken, eksiltmenin çokluğa işaret eden güçlü bir gösterge olduğunu gittikçe daha fazla keşfetmek, ulaştığım şaşırtıcı sonuçlardan biridir.

Fragmanlar, kişi onları derinleştirmeyi tercih etmediği sürece, kısacık bir izlenimin, bir anlık karşılaşmanın parçaları, zihnin yarattığı ilk sahnelerdir. Bu çalışmanın öncelikli amacı da onlara ekleyip çıkartmalar yapmadan, oldukları haliyle fragmanları görmek, onların varlığını her şeyden yalıtıp, yalnızca var oldukları halde belgelemeye çalışmaktır. Yüzeysel haritalama ile oluşturulan fragmanları anlamak adına, derinlemesine bir haritalama çalışması yapılması gerekmektedir. Bir fragman işaret ettiği boşluktan koparıldığında yani kadraja alındığında, fragman olma özelliğini yitirecek ve bir bütün olarak değerlendirilecektir. Bu nedenle fragmanı üretme mekaniği, onun boşlukla ilişkisinin nasıl şekillendirileceğiyle direkt ilişkilidir.

Bir fragman, bir şeyin parçası olmasından ötürü kendi ölçeğinde başka parçalar da olduğuna işaret eder. Bu fragmanların bir araya gelmesiyle oluşan bütün de daha büyük bir bütünün parçası (yani fragmanı) olabilir. Bu durumda birinci adımdaki fragmanların birleşmesiyle oluşan bütün, ikinci adımda yalnızca bir fragmandır ve kendi ölçeğinde başka parçalar olduğuna işaret eder.

Tüm bu iç içe giren bakışlar ve değişen zeminler, üretim sürecini aktarmak adına tam bir ifşayı zorunlu kılmaktadır. Her şeyin en başında, iddiasız olmayı temel dayanaklarından biri yaparak başlayan bu çalışma, kaçınılmaz olarak başka bir çıktı verir: Bu iddiasız sahnelerin üretim sürecini ve bu sürecin mekaniğini anlatabilmek için, iddialı ve detaylı bir analiz ortaya koymak gerekmektedir. Bir fragmanın fragman olarak ortaya çıkma süreci, fraktal mekaniğine benzer karmaşık bir düzeni içerir. Bunu aktarmanın yollarını ararken, çokluğu gösteren boşluk, çalışmayı tamamlamamı sağlayan ilhamın kaynağı olmuştur.

KAYNAKLAR

Argın, Şükrü. (2016). Spinoza İle Karşılaşmalar Ya Da Düşünce Dünyamızın Spinoza İle İmtihanı. Erişim: 20.04.2021. <https://t24.com.tr/haber/spinoza-ile-karsilasmalar-ya-da-dusunce-dunyamizin-spinoza-ile-imtihani,340369>

Antmen, Ahu. (2009). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık

Asaf, Özdemir. Do Şiiri. Erişim: 04.01.2022. <https://www.antoloji.com/do-siiri/>

Aydemir, Eda. (24.03.2020). Erişim: 11.05.2022. <https://www.funmathfan.com/post/matematik-sanat-ilhan-koman>

Britannica. Fractus. Erişim: 20.04.2022. <https://www.britannica.com/science/fractal>

Elbaşı, Zeynep Ekim. (03.08.2012). Agos. Doğançay duvarları anlatıyor. Erişim: 03.08.2012. <https://www.agos.com.tr/tr/yazi/2114/dogancay-duvarlari-anlatiyor>

Encyclopedia. Atomos. Erişim: 19.04.2022. <https://www.encyclopedia.com/science-and-technology/physics/physics/atoms>.

Evrensel. İlk mağara resimlerini modern insan değil neandertel yaptı. Erişim: 10.06.2021. <https://www.evrensel.net/haber/346301/ilk-magara-resimlerini-modern-insan-degil-neandertel-yapt>

Harrower-Erickson, Molly. (21.05.2019). Harrower-Erickson Multiple Choice Rorschach Test. Erişim: 17.09.2021. <https://openpsychometrics.org/tests/HEMCR/>

Keith Jack. (2008). ScienceDirect. Frame Rate. Eriřim: 21.04.2022.

<https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/frame-rate>

May, Rollo. (2020). Yaratma Cesareti (A. Oysal). İstanbul: Metis Yayınları

MoMA. The Great Wall Walk. Eriřim: 03.04.2022.

<https://www.moma.org/audio/playlist/243/3125>

MoMA. The Rest Energy. Eriřim: 07.04.2022

<https://www.moma.org/audio/playlist/243/3120>

National Geographic. Anthropocene. Eriřim: 15.04.2022.

<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/anthropocene/>

Pearson, Nancy L. Haritalama Yöntemine Bakış, Eriřim: 01.01.2022.

<https://hyd.org.tr/attachments/article/208/iskencenin-haritalanmasi-nancy-pearson.pdf>

Pruitt, Sarah. History, (29.08.2018). Eriřim: 07.04.2022, <https://www.history.com/news/where-did-the-word-barbarian-come-from>

Roux, Jean Paul. (2006). Orta Asya Tarih ve Uygarlık (L. Arslan). İstanbul: Kabalcı Yayınevi

TDK Sözlük. Karşılaşma. Eriřim: 12.06.2019. <https://sozluk.gov.tr/>

The Guardian. The bittersweet story of Marina Abramović's epic walk on the Great Wall of China. Eriřim: 03.04.2022.

<https://www.theguardian.com/travel/2020/apr/25/marina-abramovic-ulyay-walk-the-great-wall-of-china>

Üstün, Abdullah. (2007). TÜRK TARİHİNİN BİR KAYNAĞI: DE ORIGINE ACTIBUSQUE GETARUM, Balıkesir: Yüksek Lisans Tezi, S.81

Vector Art: What is vector art? Erişim: 15.01.2022.

<https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/vector-art.html>

Vikipedi. Fragman. Erişim: 02.01.2022. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fragman>

Vikipedi. Sahne. Erişim: 19.04.2022. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sahne>

Yaşrin, Atilla. (2019). Şiirin Uzun Yolculuğu. Birgün. Erişim: 14.03.2022.
<https://www.birgun.net/haber/siirin-uzun-yolculugu-256662>

Yıldırım, Savaş. (2013). Aslan Boğa Mücadelesi Kompozisyonu. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi, 43.2, s.4

Yılmaz, Burhan. (2014). Çağdaş Sanatta Düşünce Dil ve Biçimde Fragman, (Fragment in Form, Language and Thought in Contemporary Art). Ankara: Sanatta Yeterlik Tezi, S.16

Youtube. The Cognitive Tradeoff Hypothesis. Erişim: 12.10.2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=ktkjUjcZid0>

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

21/06/2022

Halil Ege BALKIS

**Yüksek Lisans Tezi
Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: SAHNEYİ KURMAK: FRAGMAN

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
11.07.2022	62	11806	05.05.2022	%5	1865248279

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (01/07/2022)

Halil Ege BALKIS

Öğrenci No.:N1723620

Anasanat/Anabilim Dalı: Resim

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Doçent, Aslı Işıksal)

Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : SETTING UP THE SCENE: FRAGMENT

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
01.07.2022	62	11806	05.05.2022	%5	1865248279

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (01/07/2022)

Halil Ege BALKIS

Student No.:N1723620

Department: Painting

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

(Doçent. Aslı Işıksal)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkıbulunanvesahiplerinden yazılı izinalı olarak kullanılması zorunlu metinleriyazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezimin/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

21/06/2022

Halil Ege BALKIS

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

