

# GÖRÜNÜM

ARALIK 2017

SANAT, TASARIM VE SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ



KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ



KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ YAYINDIR  
GÜZ  
2017  
Sayı: 3

JOURNAL OF ART,  
DESIGN & SOCIAL SCIENCES

**KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ  
HAKEMLİ ELEKTRONİK DERGİSİ**

**GÖRÜNÜM**

*2017 Ekim / Sayı: 3*

**Sahibi: Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı adına Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ**

**Genel Yayın Yönetmeni: Yrd. Doç. Dr. Z. Canan BAYER**

**Editör: Yrd. Doç. Dr. Üftade MUŞKARA, Yrd. Doç. M. Çağatay GÖKTAN**

**Editör Yardımcısı: Arş. Gör. G. Sevgi KARACA**

**Redaksiyon: Arş. Gör. Arzu PARTEN, Arş. Gör. Serpil ŞAHİN, Arş. Gör. Ceyhun TOPCU, Dilara ŞENTÜRK**

**Grafik Tasarım: Beyzanur DIŞCI, Salih Can YAZICI**

**İletişim: Yrd. Doç. Dr. Üftade MUŞKARA [gorunum@kocaeli.edu.tr](mailto:gorunum@kocaeli.edu.tr)**

**DANIŞMA KURULU**

**Prof. Dr. Ahmet BEŞE, Atatürk Üniversitesi**

**Prof. Dr. İsmet ÇAVUŞOĞLU, Yalova Üniversitesi**

**Prof. Nilüfer ERGİN DOĞRUEK, Marmara Üniversitesi**

**Prof. Dr. Dilaver DÜZGÜN, Atatürk Üniversitesi**

**Prof. Dr. Ayten ER, Gazi Üniversitesi**

**Prof. Dr. Nevnihal ERDOĞAN, Kocaeli Üniversitesi**

**Prof. Ayşegül İZER, Mimar Sinan Üniversitesi**

**Pro. Dr. Recep KARADAĞ, Marmara Üniversitesi**

**Prof. Dr. Ece KARŞAL, Marmara Üniversitesi**

**Prof. Dr. Levent KILIÇ, Anadolu Üniversitesi**

**Prof. Dr. Hülya NUTKU, Dokuz Eylül Üniversitesi**

**Prof. Dr. Tuba ÖKSE, Kocaeli Üniversitesi**

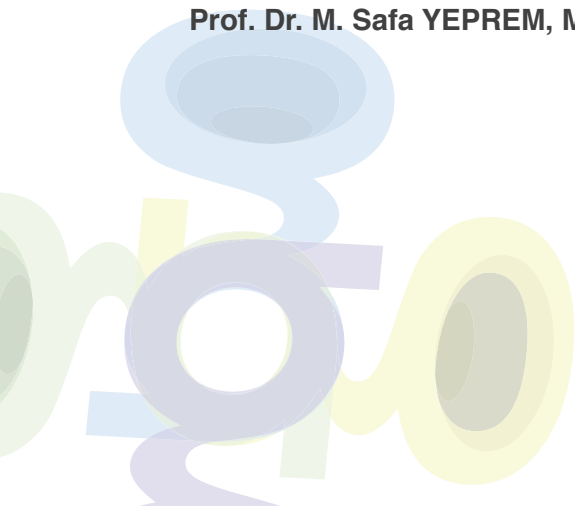
**Prof. Dr. Nilüfer ÖNDİN, Mimar Sinan Üniversitesi**

**Prof. Dr. Candan TERWIEL, Hacettepe Üniversitesi**

**Prof. Dr. Metin TOPRAK, Kocaeli Üniversitesi**

**Prof. Dr. Murat TUNCAY, Dokuz Eylül Üniversitesi**

**Prof. Dr. M. Safa YEPREM, Marmara Üniversitesi**



## ÖNSÖZ

Değerli Okur,

KOÜ Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından yayımlanan Görünüm dergisinin üçüncü sayısı ile karşınızdayız. Bu sayımızda dergimize katkıda bulunan yazarlarımız sanat çerçevesinde çeşitli konuları ele almışlardır. Ayrıca sanatın içsel dünyası ve tüketim nesnesi haline gelişini çerçevesinde insan hayatı içindeki yeri üzerine fikirler üretilmeye çalışılmaktadır.

“Damien Hirst Üzerinden Çağdaş Sanat Eleştirisi” başlıklı makalesinde Simge Han, çağdaş sanatın önemli temsilcilerinden İngiliz sanatçı Damien Hirst üzerinden eleştiri pratikleri üzerine yorum yapmıştır. Çağdaş sanat alanındaki estetik anlayışı, sanat piyasası ve estetik üzerine eleştiriye gerekli kılmaktadır. Araştırmasında Simge Han, Damien Hirst’ün sanatçı kimliğine eleştiri yaparken, aynı zamanda çağdaş sanatın geldiği noktayı gözler önüne sermeyi amaçlamaktadır. Sanatın “çağdaş” tanımlanmasında nerede olduğu sorgulanması gereken bir olgudur. Çağdaş olan meta haline getirilen midir? Sanatın asıl amacı ne olmalıdır? sorularını sorgulatan metin, sanatçının sisteme dahil olup olmaması üzerine düşündürmektedir.

Kapitalist sistem sanat dâhil her “şey”in tüketimi üzerine kuruludur. Gül Oğuz ve Nevzat Atalay “Mentalklinik” başlıklı makalelerinde Yasemin Baydar ve Birol Demir tarafından oluşturulan mentalkLINİK çalışması üzerinden sanatçıların üretim, tüketim, tatminsizlik, süreç, sunum gibi kavramları yorumlamalarını ve meydana getirdikleri projeleri ile kavrayış, süreç, sunum gibi olguları yeniden keşif yolculuklarını ele almaktalar. Sanatın dönüşümünü ve pazarın bir parçası haline gelişini düşündürten çalışmalar ile ikilinin amaçlarının ne olduğu üzerine fikir yürütülmektedir.

Sanat aracılığı ile yaşanan dünya sorgulanmaktadır. İkel çağlardan günümüze kadar geçen dönemde sanatsal imge yorumlayıcı, aktarıcı ya da statü göstergesi gibi farklı yönlerden hayatın bir parçası olmuştur. Yener Pınarbaş, sanatın bu yönünü “Sanatta İmgenin Temsil Niteliği ve Toplum” başlıklı çalışmasında değerlendirmiştir. İnsanlık tarihinin aydınlatılması çerçevesinde sanatın değerlendirilmesi de önemlidir. Çalışmada bu bağlamda insanlık uygarlığının oluşması ve sürdürülmesinde, toplumsal davranışlarının açıklanmasında ve belki de geleceğin yorumlanmasında sanatın misyonu üzerinde durulmaktadır.



“Günümüz Sanatında Sanat Eseri ve Değerinin Değişkenleri” başlıklı makalede Oylum Tunçelli, fotoğraf sanatçısı Andreas Gursky’nin üretimleri çerçevesinde, var olduğumuz “an”ın sanatının ve küreselleşmiş dünyada sanat üretimlerinin değerlerini belirleyen etmenler üzerinde durmuştur. Kü-ratörler, müzeler, bienaller, eleştirilenler ve finansörleri kapsayan bir sistem içerisinde sanat meta olarak algılanır hale gelmiştir.

“Bilge Karasu’nun ‘Sevilmek’Adlı Radyo Oyununda Oyun Dili”, elektronik kitle iletişim alanında ilk olma özelliğini taşıyan radyonun kendine has özellikleri ile program türleri arasında özel bir yeri olan radyo oyunlarını gündeme getirmektedir. Kadri Yüksel çalışmasında, Bilge Karasu’nun “üç ses için radyo oyunu” alt başlığını kullandığı Sevilmek adlı radyo oyununu ele almakta ve radyo teknik-leri açısından özelliklerini incelemektedir. Oyun, tiyatro sahnesine de taşınmıştır. Bu yönü ile de ilgi çekicidir.

Gözde İslamoğlu, son yıllarda üzerinde daha çok çalışılmaya başlanan belleğin hatırlamadaki rolüne ve hatırlanan bilginin güvenilirliğine ilişkin sorular soran ve bellek güvenilirliğini farklı bakış açılarıyla ele alan “Bellek Yanılgısı” (Julia Shaw) kitabını tanıttığı yazısında bize bellek konusunda yeni bakış açıları kazandıran bir kaynağı tanıtıyor. Bu çalışma ile bundan sonraki sayılarda kitap tanıtım yazılarına da yer vermeye başlıyoruz.

Tüm bu çalışmaların sanat alanına katkıda bulunması ve akademik alan ile uygulama alanını birleştirme çabasında çıkılan yolculukta gelecek sayılarda birlikte olma temennisiyle...

Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ  
DEKAN



# İÇİNDEKİLER

---

**Damien Hirst Üzerinden Çağdaş  
Sanat Eleştirisi**  
*Simge HAN*

8

**Mentalklinik**  
*Gül OĞUZ-Nevzat ATALAY*

15

**Sanatta İmgenin Temsil  
Niteliği ve Toplum**  
*Yener PINARBAŞ*

22

**Günümüz Sanatında Sanat Eseri ve Değerinin  
Değişkenleri;Andreas Gursky Örneği**  
*Oylum TUNÇELLİ*

30

**Bilge Karasu'nun 'Sevilme' Adlı Radyo  
Oyununda Oyun Dili**  
*Kadir YÜKSEL*

40

**Bellek Yanılgısı**  
**Kitap Tanıtımı**  
*Gözde İSLAMOĞLU*

47

# DAMIEN HIRST ÜZERİNDEN ÇAĞDAŞ SANAT ELEŞTİRİSİ

Simge Han \*

## ÖZET

Çağdaş sanat anlayışında geçmişten farklı olarak yeni sanatçı profillerinden bahsetmek mümkündür. Sanat piyasasında sanatçıların durumu, çağdaş sanatta gelinen estetik algısını göstermektedir. Bu estetik algısını sadece sanatsal nedenler şekillendirmemiştir. Bu nokta da İngiliz sanatçı Damien Hirst ve işleri incelendiğinde, sanat piyasası ve estetik üzerine eleştiri kaçınılmaz bir sonuçtur. Makalede, çağdaş sanatın markalaştırdığı Damien Hirst üzerinden eleştiri pratikleri yapılmıştır. Damien Hirst'ün sanat dünyasında geldiği nokta itibarıyla, seçilen birkaç ünlü çalışması üzerinden bu yükselmenin nedenleri araştırılmıştır. Sanatçının isminin mi yoksa işlerinin niteliklerinin mi, önemli olup olmadığı konusunda fikirler üretilmeye çalışılmıştır. Makale, Damien Hirst 'ün sanatçı kimliğine eleştiri yaparken, aynı zamanda çağdaş sanatın geldiği noktayı gözler önüne sermeyi amaçlamıştır. Böylece, sanat işlerinin estetik algısı ve işlevi piyasa da ne kadar ön planda olduğu veya olmadığı gerçeği kanıtlanmak istenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Damien Hirst, sanat, marka

## CONTEMPORARY ART CRITICISM ON DAMIEN HIRST

### ABSTRACT

In this article, Damien Hirst, branded by contemporary art, has been practicing criticism. The point of Damien Hirst in the art world has been explored the reasons for this rise through several selected famous works. Ideas have been sought about whether the artist is the name or the quality of the works. The article aims to point out the point where contemporary art has come to the same point, while criticizing Damien Hirst's artist identity. Thus, it is desirable to prove the fact that the aesthetic perception and function of the art works are neither in the foreground or in the market.

Keywords: Damien Hirst, art, brand

## Giriş

Geçmişten bugüne kadar geçirdiği süreçler ve değişen estetik normlarla birlikte değerlendirildiğinde bulunduğu koşullarda zaman zaman tepki ile karşılaşmış olsa da sanatın kendini kabul ettirmeyi başardığı görülmüştür. Bu süreçler, sanatta biçimlerin avangartlaştığı veya tamamen yok olduğu işler üzerinden açıkça görülmüştür. Çağdaş sanat bu konuda çeşitli örneklerle sahiptir. Bu bağlamda, geçmişten farklı olarak yeni sanatçı profillerinden bahsetmek mümkündür. Sanat piyasasında, isim yapıp, işleri milyon dolarlara satılan sanatçıların durumu, çağdaş sanatta geline estetik algısını göstermektedir. Bu estetik algısını sadece sanatsal nedenler şekillendirmemiştir. Bu nokta da İngiliz sanatçı Damien Hirst ve işleri incelendiğinde, sanat piyasası ve estetik üzerine eleştiri kaçınılmaz bir sonuçtur. Sanatçının çizdiği profil, işlerinin biçimsel ve kavramsal alt yapısı ile birlikte, bu kadar markalaşmasını gerektirmeli midir? Burada öncelikli olarak Damien Hirst'ün "sanat politikası" ve "sanatçı" kimliği üzerinden salt bir okuma yapılmalıdır. Daha sonra, sanat piyasası ile ilişkisi araştırılmalı ve bir yargıya varılmalıdır. Burada bahsedilen "piyasa" kavramı Damien Hirst gibi sanatçı profillerini oluşturduğu için sanat ortamı terimi yerine tercih edilmiştir. Sanatçının işleri incelendiğinde, sanatsal biçimi ve alt metninden çok paranın ve popüler olmanın konuşulduğu bir portföyün ortaya çıktığı görülmüştür.

## 1. Damien Hirst ve Çağdaş Sanat İlişkisi

Sanatçı, 1990 yıllarında İngiltere'de oluşturulan Young British Artists (Genç İngiliz Sanatçılar) grubunun en ünlü üyesidir. Leeds College of Art and Design (Leeds Sanat ve Tasarım Koleji) ve Goldsmiths University of London (Goldsmiths Londra Üniversitesi) da güzel sanatlar üzerine eğitim almıştır. Güzel sanatlar eğitimi almış bir sanatçı olarak, erken yaşta sanat dünyasına girmiştir. Sanat çalışmalarını dünyadaki en iyi galeri ve müzelerde sergileyerek, bundan yüksek miktarda para kazanan bir sanatçıdır. Dolayısıyla dikkat çekici bir sanatçı profili oluşturmaktadır. Bu gün sanatla alakalı herhangi bir ortamda mutlaka ismi ile karşılaşabilmektedir. Kazandığı ödüller ile de şöhretini pekiştirmiştir. Sanatçı 1995 yılında İngiltere'de modern sanatlar dalında verilen en önemli ödül

olan Turner Ödülü'nü almıştır.

Burada bir anda çağdaş sanat dünyasında ünlenmesi ve bu ünlenmeyle gelen süreci nasıl değerlendirdiği konusu tartışmalıdır. Bu noktada, eleştirilmek istenen sanatçının işlerinin bu kadar ünlenecek bir nitelik taşımamasına rağmen, galerilerin, müzelerin hep desteklediği konumda olmasıdır. Sanatçının, 2012 yılında Tate Modern'de açtığı sergi, bu ünlü müzenin tarihinde en çok gezilen ilk solo sergi olmuştur. Sergisini 463.000'den fazla kişi ziyaret etmiş ve galeri için en başarılı tek sergi haline gelmiştir. Sergilenen eserler, Damien, Hirst'ün Goldsmiths'deki Güzel Sanatlar Lisans eğitimi aldığı zaman, 1980'lerin sonlarına ait çeşitli çalışmalar içermiştir (Goldsmiths University of London, Elde edilme tarihi:14 Nisan 2017, <http://www.gold.ac.uk/our-people/profile-hub/art/ug/damien-hirst/> ).

Sanat çevresinin veya dışarıdan sanatla ilgilenen çevrenin adını çok iyi bildiği Damien Hirst, bazıları için "sanatçı" bazıları içinse "ünlü" konumundadır. Burada atlanmaması gereken nokta, gerçekten sanat bağlamında nitelikler arayan çevre için "ünlü", sanatı meta olarak gören çevre için "sanatçı" olarak ifade edildiğidir. Dolayısıyla önce işleri genelinde sanat politikası incelenmeli, daha sonra diğer koşullar tartışılmalıdır.

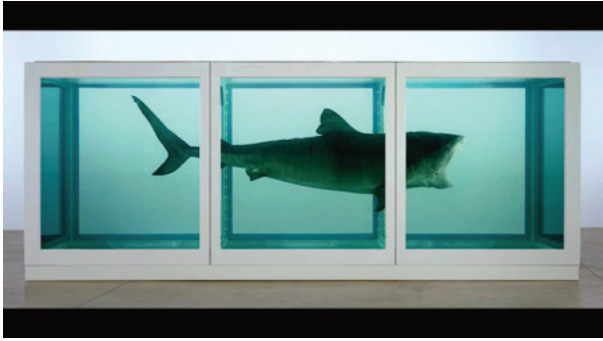
## 2. Estetik Normlar Bağlamında Damien Hirst İşleri Üzerine

Biçimde güzel olan, bakıldığında haz veren şeyler için söylenen bir kavram olan "estetik", sanatta bu salt tanımı ile geçmişte kalan bir olgudur. Çağdaş sanatta artık biçim değil, düşünce ön plana çıkmıştır. İronik, çirkin, hatta bazen iğrenç duygular uyandıran işler "güzel" olanın önüne geçmiştir. Burada önemli olan güzel olanın kaybettiği değer den çok, sanat işlerinin alt metniyle işin kendisi arasındaki ilişkinin önemi olmalıdır. Çünkü, biçim önemsizleşince, sanatçılar herhangi bir işi, alt metninden bağımsız, çağdaş sanat ortamına kabul ettirmenin derdine düşmüştür.

Damien Hirst'ün işlerine bakıldığında, genellikle enstelasyon çalıştığı görülmüştür. Bu enstelasyonların etik olup olmadığı konusunda bir çok karşı fikir görmek mümkündür. Bu zaten başlı başına ayrı bir konudur. Önceki paragrafta, çağdaş sanatta geline noktada este-



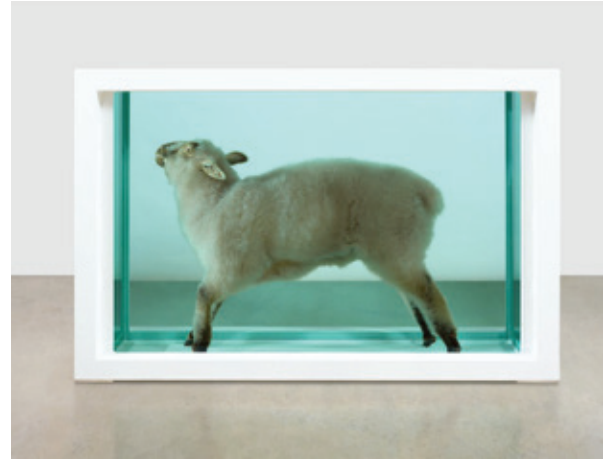
tik algısının yok olduğuna dikkat ederken, çirkin ve iğrenç duygular uyandırabilen işlerin varlığı konusundaki gerçeklerden bahsedilmiştir. Dolayısıyla; resimlerde, enstelasyonlarda, hazır nesnelere, performanslarda vb. gerçek kan, ölü hayvan, hatta canlıya ait bir çok fiziksel maddeler kullanılmıştır. Damien Hirst özelinde incelendiğinde ise, ölü hayvanları işlerinde kullandığı gözlemlenmektedir.



Resim 1 Damien Hirst, Yaşayan Bir Kişinin Zihninde Fiziksel Ölümün Olanaksızlığı 2170x5420x1800 mm -85.5x213.4 x70.9, 1991

Sanatçının “ Yaşayan Bir Kişinin Zihninde Fiziksel Ölümün Olanaksızlığı ” adlı bu ünlü çalışmasına bakıldığında, akvaryum görüntüsü çizen görselde, aslında cam bir mekana hapsedilmiş, ölü bir hayvan yer almaktadır (Resim 1). Dolayısıyla ürkütücü bir fikir izleyiciye şu soruyu sordurmuştur: “Ölü bir canlı nasıl sanat nesnesi olabilir?”. Galerilerin sergilemek için yarıştığı ve milyon dolarlara satılan bu işin, sanat tarihine yazılmış olması ile genç sanatçılara da etki edebileceği bir gerçektir. İşin kendinden bağımsız sadece adına bakıldığında, “Yaşayan Bir Kişinin Fiziksel Ölümünün Olanaksızlığı” , felsefe ve tinsel bir algı yaratmaktadır. Sanatçı 2012 yılında , “Damien Hirst at Tate Modern” adlı televizyon röportajında, Küratör Ann Gallagher ‘ın sorularını yanıtlarken, bu işi ilgili, köpekbalığının çenesinin adeta bir canlıyı yiyecek durumun hazırlığında açık olduğundan ve bunun yarattığı psikolojik duygulardan bahsetmiştir. Büyük bir cam haznesinde sergilenen köpekbalığının boyutu büyük olmalı ve insanların yanından geçerken kendini fark ettirebilecek bir gerçeklikte olmasının önemine vurgu yapmıştır. Daha sonra bu işin ana teması olan ölüm korkusunun altını çizmiştir. Bu korku-

yu hatırlatmak istemiş, ama yanı zamanda makul olarak herkeste zaten var olduğunu söylemiştir. Ayrıca, kendisi bu röportajında, galeriye girince kendisinde hala büyük bir etki yarattığından behsetmiştir. Sanatçının görüşlerinden ayrı olarak incelendiğinde, bu kadar psikolojik bir sürecin (ölüm korkusu) ana teması olduğu bir iş, “başka bir dille anlatılabilir miydi?” sorunu akıllara getirmiştir. Damien Hirst’ün madde imkan ve kaynaklarından bağımsız, sanatsal olarak düşünüldüğünde bir sanatçının, ölü bir canlı kullanıldığında dikkat çekebilme oranı yüksek bir ihtimaldir. İş düşünce olarak sanat çevresini rahatsız etse de merak uyandırabilir.



Resim 2 Damien Hirst, Sürüden Uzak, 960 x 1490 x510 mm-37.8 x58.7 x 20.1,1994

Sanatçı, 1994 yılı yapımı “Sürüden Uzak” ile yine ölü bir canlıyı formaldehit içinde cam fanusta sergilemiş ve köpekbalığı işinde olduğu gibi, ölüm duygusunun izleyicide şok etkisi yaratmasını amaçlamıştır (Resim 2). Bu işte ilk dikkat edilen nokta, hayvanın oldukça sakin bir durumda yer almasıdır. Bu sakinlik yine de bir huzursuzluk vermektedir. İzleyicinin ölüm duygusundan önce, fanustaki hayvanın ölümüyle yüzleşmesi kaçınılmazdır. Tabii çağdaş sanatta artık, izleyici “şok” duygusunu kaybetmiş, bu tür işlerin vermiş olduğu rahatsız duyguya alışmıştır. Biraz araştırma yapılıncaya, Damien Hirst’ün bu işlerini görmeye zevkle gelen büyük bir kitle mevcuttur. Aynı durum, ünlü performans sanatçısı Hermann Nitsch için de geçerlidir. Performanslarında, oldukça rahatsız edici bir şekilde, kan ve ölü hayvan kullanan sanatçı başta tepki ile karşılaşsa da, daha son-



ra herkesin merak ve zevkle izlediği bir sanatçı olmuştur. Burada Hermann Nitsch'in, Damien Hirst'den farkı, alt metninin çok derin felsefe ile dolu olup toplumsal bir kaygının sorumluluğunu içermesidir.

Hirst'ün en tepki çeken işlerinden biri de "Aşkın İçinde ve Dışında" (1991) adıyla sergilediği ölü kelebeklerdir. Tate Modern'de sergilediği bu işe, protestolar eşliğinde, hayranları tarafından yoğun ilgi gösterilmiştir. Protestoların amacı, sanatçının sanat uğruna kelebekleri öldürmesidir. Bu tavrı, artık onun sanat politikasıyla özdeşleşmiştir. Bu enstelasyonla, hayat ve sanat arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermeyi amaçladığını söyleyen sanatçı, protestolara aldırmış etmemiştir. Çünkü, müze özelinde çağdaş sanat tarafından desteklendiğinin farkındadır.



Resim 3 Damien Hirst, Tanrı Aşkına, Platinyum-elmas-insan dişi, 6.7 x 5 x7.5, 2007

Yine, Tate Modern gibi birçok önemli sanat merkezlerinde, sergilenen ve "ikonikleşmiş" bir iş olan "Tanrı Aşına" (2007) 100 milyon dolara satılmıştır (Resim 3). Sanatçı bu iş için, Londra'da tahnitçi dükkanından eskiden ölmüş bir Avrupalıya ait kafatasını satın alıp kullanmıştır. Binlerce elmasla gerçekleştirilen bu iş oldukça zengin bir görüntü çizmektedir. Burada bahsedilen "zengin görüntü" ile anlatılmak istenen, sanatsal bir zenginlik değildir. İşin malzemesiyle doğru orantılı olarak maddi bir zenginliktir. Gerçek bir kafatası ve insan dişi, süslenip sanat adı altında tüketim malzemesine dönüşmüştür. Sanatçı her zaman olduğu gibi ölüm duygusu üzerine çalışmıştır. Ama bu iş özelinden bakmak gerekirse konuşulan; alt metni değil, elmas kullanılması ve satıldığı fiyat

olmuştur. Üstelik sanatçı diğer işlerinde olduğu gibi, bu işini tek başına yapmamıştır. Kafatasına platinyum ile kaplattırıp, elmaslar için çukurlar açtırmış ve dişleri bir diş doktoruna temizletmiştir. "Tanrı Aşkına" işine sanatçının kendi röportajından bakmak gerekirse, öncelikle işin adına annesi nedeniyle karar verdiğini söylemiştir. Aklına gelen fikirleri her söylediğinde annesinin bu tepkiyi verdiğini belirtmiştir. Ölüm duygusunun tüm korkunçluğuyla var olduğunu ama en azından bunu, pozitif bir duruma çevirmeyi amaçladığını söylemiştir. (TateShots: Damien Hirst, For the Love of God, 2012: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tateshots-damien-hirst-love-god>)

Çalışmalarında, sürekli olarak ölüm duygusunu anlatmaya düşündüğünü iddia eden sanatçı, sanatsal olarak bu derinliği sağlamak için etik olmayan kolay bir yol izlemiştir. Burada etik olmayan kısmı, canlı ölümünün sanat nesnesi olduğudur. Kolay olan kısmı ise, ölümle ilgili bir durumu anlatmak için, direk ölü bir canlıyı kullanmasıdır. Üstelik bazı işlerini tek başına yapmadığı üzerine olan gerçekler göz önüne alınca, "ünlü" sanatçı profili üzerine şüpheler ortaya çıkmaktadır.

### 3. Sanatçının Markalaşma Süreci

Eleştirilerin odağında, Damien Hirst ününden bir şey kaybetmemiştir. Burada sanattan bağımsız salt bir "ün" den bahsedilmektedir. Bir isim marka haline gelmiş ve bu marka ile iş yapmaktadır. İsmi marka olmasından sonra gelen süreçte, sanatçı kazanıyorsa isminden dolayı kazanmıştır. Gene buradaki "marka" sanatsal bir başarının tanımı için kullanılmamıştır. Zaten "sanat" ve "marka" bir araya gelmemesi gereken, kavramlardır. Marka; ticari olanla, tüketim ile ilgili bir kelimedir.

1998 yılında küratörlüğünü yaptığı, "Freze" sergisiyle sanat dünyasına giren Hirst, Genç İngiliz Sanatçılar grubu ile İngiltere' de popülerleşerek yavaş yavaş medyada yer almaya başlamıştır. Turner Ödülü'nü kazanmasıyla dikkatleri üzerine çekmiş ve dergilere kapak olmuştur (Resim 4-5). Sanat işlerinden kazandığı yüksek paralarla dikkat çeken Hirst, İngiltere'nin en zengin sanatçısı konumundadır. Tabi bu durumun, çağdaş sanat dışı yaptığı işleriyle de ilgilidir.



Resim 4 Time Dergisi, Damien Hirst Kapağı

“Sanatçının markalaşma” terimi aslında olmaması gereken bir başlıktır. Bir sanatçının, işlerinin niteliğinin değeri onun yaratıcılığını göstermektedir. Fakat kültürün özelleşmesi çağdaş sanata bu terimin girmesine neden olmuştur. Bu konuda Damien Hirst’ü kendi dönemine yakın bir sanatçı ile karşılaştırmak gerekirse, Eric Fischl güzel bir örnektir. Eric Fischl yeni dışavurumcu çalışmalarıyla, figüratif çalışan bir ressamdır. Sanatçı Damien Hirst kadar ünlü ve zengin olmamasına rağmen, kavramsal işlerin sanatı doldurduğu zamanlarda tuval resmi çalışarak adını duyurmuş önemli bir sanatçıdır. Fischl için marka kelimesini kullanmak yanlıştır. Resimlerinde Amerikan kültürü eleştirisi getirecek belli bir toplumsal sorumluluğu üstlenmiştir. Eric Fischl’i incelerken sanatsal bir yaklaşım, Damien Hirst’ü incelerken, tüketim odaklı bir yaklaşım söz konusudur. Hirst’ün işinin, Fischl gibi klasik değil enstelasyon çalışması olması, sadece dillerinin farklı olması anlamını ortaya çıkarmaktadır. Bu karşılaştırmadaki iki sanatçı da incelendiğinde ortaya çıkan süreç şöyle özetlenebilir: Eric Fischl bugün sanat kitapla-

rında sanat işlevi bağlamında, Damien Hirst ise eleştiri bağlamında yer almaktadır.



Resim 5 Dazed Dergisi, Damien Hirst Kapağı

Büyük müze ve galeri küratörlerinin Damien Hirst’ü tercih etmesi ve bu kadar ön plana çıkarması sanatın arka planına dahil ip uçları vermektedir. Bu küratörlerin röportajları incelendiğinde, Hirst’ün nasıl büyük bir sanatçı olduğu üzerine güzellmeler yapılmaktadır.

Çağdaş sanatta; küratör, sanat kurumu ve para kaynağı bir araya gelerek sanatçının imajını şekillendirmeye başlamıştır. Bu noktada sayılan üç belirleyici unsurun görevi üzerine sanattan çok, bir “imaj yönetimi” tablosu ortaya çıkmaktadır. Küratör, sanat kurumu ve para kaynağı ne anlama gelmektedir? Küratör, sergi düzenleyip, onu koordine eden kişi anlamına gelmektedir. Elbette bu terim de çağdaş sanatla beraber yer edinen bir kelimedir. Sanat kurumu; galeri, müze gibi sanat işlerinin sergilendiği özel veya kamusal mekanlara verilen bir addir. Para kaynağı genelinde anlatılmak istenen ise, bankalar, holdinglerdir.

Damien Hirst’ü “ünlü bir sanatçı” yapan, yukarı paragrafta bahsedilen bileşenlerden oluşturmaktadır. Örnekle anlatmak gerekirse, Hirst’ün İstanbul Maya Portakal Sanat Galeri-

si'nde açtığı sergi sürecinin oluşumundan bahsedilebilir. Elbette ki sanatçı bu sergi için davet edilmiştir. Galerinin yöneticisi ve serginin "küratörü" konumunda olan Maya Portakal kendisiyle yapılan bir röportajda; Çağdaş sanatın artık Damien Hirst ile özdeşleştiğini bu nedenle onu tercih ettiklerini söylemiştir:

"Türkiye'de ilk kez böyle bir Damien Hirst sergisi gerçekleştiriliyor oluşunun altını çizdik koleksiyonerlere. Bu çok ikna edici bir kriter oldu sanıyorum. İstanbul'da çağdaş sanata olan ilgi, Contemporary İstanbul gibi çalışmalar, koleksiyonerleri cezbeden faktörler arasındaydı. Koleksiyonerler zaten bizi kurum olarak çok iyi tanıyorlardı. Bize güveniyorlardı. İyi sonuç alacaklarına inandılar."

Koleksiyonerlerin, küratörlerin Damien Hirst'e desteği geldiği konumun okunması açısından belirleyici bir durumdur. Bu durum bir gerçeği açığa çıkarmaktadır. Bu gerçek, İngiliz sanatının yöneticisi konumunda olup çağdaş sanat için önemli bir küratör olarak anılan bir kişiden, Türkiye'de kendi parasıyla sanat galerisi yöneten birine kadar herkesin "Damien Hirst markası"nın bileşenleri arasında olduğu gerçeğidir. Hirst, işlerinin kimin aldığını kontrol edemediğini ama sanatın her yerde yaşaması için satışın güzel bir araç olduğunu belirtmiştir. (The Telegraph, Damien Hirst Interview by Anita Singh, 2012) Damien Hirst'ün bu düşüncesi özelinde markalaşma sürecinden bahsederken; sanat işinden çok, küratör, sanat kurumu tavrı ve para kaynağı ön plana gelmektedir. Hirst işlerinin satıldığı ve ünlendiği (sanattan bağımsız sadece ün) sürece, bu durumdan memnun gözükmektedir.

### Sonuç

Rekabet ortamının adil olmadığı çağdaş sanatta, Adorno'nun "Kültür Endüstrisi" adını verdiği sistemden bahsedilebilir. Sanat bu sistemin içinde, özelleştirilip tüketilmek üzerine üretilmeye başlamıştır. Dolayısıyla marka ve imaj terimleri çokça kullanılabilir hale gelmiştir. Damien Hirst üretilen bu sanatçı imajına uyan bir isimdir. Sanat hayatına bakıldığında, yaptığı işlerin satıldığı özgüveniyle hareket etmeye devam etmiştir. Enstelasyonları incelendiğinde, etik tartışmaları ortaya çıkmıştır. Sanat için ölü canlı kullanması ve bunu "enstelasyon" adı altında sergilemesi, "çağdaş" sözcüğü üzerine düşünmeye sevk etmektedir.

İkinci dünya savaşından sonra ABD'ye taşınan sanat, 1960'dan sonra farklı bir süreç girmiştir. Disiplinlerarası çalışmaların ve kitle iletişim araçlarının oluşturduğu sanatın "çağdaş" yüzünün sanatçılar dışındaki belirleyicilerin elinde olduğu ortadadır. Bu belirleyiciler, sanatçıyı marka yaparak, sanatın işlevini önemsizleştirmektedir. Damien Hirst gibi sanatçılar da bu sistemin parçası konumundadır. Sanatçının, sanat meselesinden çok şöhret düşkünlüğü oluşan bu ortamı kabul etmesine neden olmuştur. Buradaki "şöhret", Picasso, Egon Schiele ya da kavramsal açıdan örnek vermek gerekirse, Joseph Beuys'un isimleri gibi bir anlama gelmemektedir. Tamamen satışa yönelik bir iş üretmekten bahsedilmektedir. Dolayısıyla sanatın herkesin kabul ettiği tabirle bir metalaşması söz konusudur. Enstelasyon, tuval resmi, performans, video vb. fark etmeden tüketim nesnesi haline gelmiştir. Bu sürece tepki vermiş birçok sanatçıların varlığı da atlanmamalıdır.

Sanatta çağdaş olanı hangi kriterlerin belirlediğine, popülerleşmiş işler genelinden bakıldığında sanatın bu konuda pek bir söz hakkının olmadığı görülmektedir. Sanatçı, kendi aidiyetini hissedemediği böyle bir ortamda, kendine destek aramak zorunda bırakılmıştır. Önemli galerilerde sergi açmak, bienaller de boy göstermek, fuarlarda işlerini satma çabası ile bu düzenin içinde kendine yer aramaya başlamıştır. Damien Hirst gibi bazı sanatçılar ise çaktan sisteme adapte olmuştur.

Damien Hirst markası korunmak için gerekli desteği çağdaş sanat ortamından almıştır. Sonucunda ortaya eleştiriye açık bir sanatçı kimliği meydana gelmiştir. Dünyaca ünlü oyuncu ve sanatçılarla sıkı bağlar kurması ve ortak iş yapması ününü daha da pekiştirmiştir. Sanatçının politikası bu metodolojik süreçlerle incelendiğinde, sanatın "çağdaş"ta nerede olduğunu bulmak zordur. Çağdaş sanat, sanatın marka adı altında satılmasına göz yummaktadır. Bu durum çoğu sanatçının hala tepki verdiği ve eleştirdiği bir konudur. Görünen kötü tablo dışında sanat için mücadele eden sanatçıların varlığının olması, unutulmaması gereken bir anektottur.

### KAYNAKÇA

Freeland Cynthia. (2008) Sanat Kuramı (Fisun DEMİR). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Turani Adnan. (2007) Sanat Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sanat Dünyamız Kültür Dergisi. (1996) Avant-Garde 1945-1995, Yapı Kredi Yayınlar, sayı:59

Artun Ali, Örgü Nursu. (2014) Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat, İstanbul: İletişim Yayınları

Hirst, Damien (2012) , <http://www.damienhirst.com>

Tate Modern (2012,4 Nisan) Elde edilme tarihi: 16 Nisan 2017,

<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/damien-hirst>

ALBERGE , Dalya , HASTINGS, Chris (2012, 28 Ekim) ,Elde edilme tarihi:

14 Nisan 2017,

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2224210/Hes-thieving-magpie-Unknown-artist-claims-Damien-Hirst-copied-800-painting.html>





# MENTALKLİNİK

Gül Oğuz-Nevzat Atalay \*

## Özet

Sürekli gerçeği sorgulayan sanat önceleri sadece görsel gerçekliği yansıtırken bu durum zamanla değişikliğe uğramıştır. Günümüzün bir gerçeği olan kapitalist sistem ise tüketimin iktidarı olduğu çağımızda finansal gücü de elinde tutarak sanat da dahil olmak üzere üretimin bütün boyutlarına etki eder. Bu ortam içinde sanatçı da sisteme hizmet eden bir işçi konumundadır.

MentalkLİNİK ikilisi üretim, tüketim, tatminsizlik, süreç, sunum gibi kavramlar üzerinde düşünsel bir çaba harcayıp projeler oluşturarak kavrayış, süreç, sunum gibi olguları yeniden keşfetmeye çalışırlar. Dolayısıyla bu kavramları projeler yoluyla hayata geçirip güncel gerçekliği ararlar. Ortaya çıkan projelerin o anda yaşanılıp tüketilmesiyle kapitalist sisteme yapılan atıf en önemli özellikleridir.

Anahtar Kelimeler: Tüketim, Üretim, İnsan, Tasarım.

## Abstract

While art which is in a constant quest for truth only represents a visual reality earlier, this changed. On the other hand the capitalist system as today's reality, effects all sorts of production including art itself by holding financial power in our time in which consumption overrules. Under this circumstance artist is in a position of a factory worker who serves for this very system.

MentalkLİNİK try to rediscover the facts like comprehension, process, presentation by making an intellectual effort and creating projects on concepts such as production, consumption and dissatisfaction. Therefore they practice these concepts by these projects and search the actual truth. The reference of these instantly executed and consumed projects to the capitalist system is their most important quality.

Keywords: Consumption, Production, Human, Design.



## Giriş

Gerçek dünyanın sistemindeki sorunlara atıfta bulunarak var olduğu kabul edilen soruna yönelik, farklı disiplinlerden katılımcıların-sanatçıların sınırları zorlamak suretiyle yeni bir bilgi üretmesi durumu “disiplinlerarası sanat” olarak adlandırılır. Bir konuya farklı disiplinlerden birçok düşüncenin ve kişinin getirdiği bakış açısıyla ortak bir yöntem bulunarak disiplinlerarası bağın önemine vurgu yapılır. Bu bağlamda, varmak istediği hedefler arasında; sanatın meta olması durumunu azaltmak, sanatı estetikten ayırmak, sanatçı-yapıt-izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden yorumlamak, algı sınırlarını zorlamak, imaj ve dil arasındaki ilişkiyi irdelemek sayılabilir (Arapoğlu, 2013: <http://www.akbank-sanat.com/detay/21-11-2013/sanatta-disiplinlerarasilik>).

## 1. Düşünsel Eserler

Sanat daima gerçeği arar. Önceleri sanatçılar sadece gözle görülebilen gerçekleri çalışmalarına yansıtırlarken zamanla, her şeyde ol an algılarımızda olduğu gibi, gerçeklikle ilgili algılarımız da değişmiştir. Yasemin Baydar ve Birol Demir ikilisi tarafından 2000 yılında oluşturulan mentalKLİNİK yaşadığımız bu yüzyılda artık “amaç” ın sanatın konusu olmadığını düşünerek oluşturdukları projelerini, tıpkı bir klinikteymiş gibi detaylıca inceler ve hayata geçirirler (Resim 1). İçinde bulunduğumuz zamana ait bütün parçaları çalışmalarına katarak; ses, eylem, yazı, form, nesne vb. araçlarla güncel olan gerçekliği ararlar.



Resim 1 Yasemin Baydar ve Birol Demir.

Çalışmalarını tepkisel ve açık laboratuvar yaklaşımı ile yürüten ikili; üretim, rol, süreç, kavrayış ve sunum kavramlarını yeniden keşfetmek isterler. Sözcüklerin ifade ettikleri anlamlara veya belirli bir stilin sınırlarına sıkışık kalmak istemeyen ikilinin çalışmaları göz kamaştırıcı ve hazza dayalı bir cazibeye sahiptir. Aynı zamanda duygusal ve robotik tavırları olan işlerine dikkatlice bakıldığında izleyiciyi şaşırttığı ve ürkütücü bir şekilde şiddeti çağrıştırdığı hissedilir. Bazı çalışmalarını kesip dilimleyerek oluşturan ikili bu sayede “tehlike” unsuruna gönderme yapar. Kimi çalışmalarında da duygusal çağrışımlara ağırlık vererek zıtlık oluşturur. “That’s Fucking Awesome” sergisinin adında da görüldüğü üzere, çalışmalarında birbirine zıt kavramları barındıran bir dil kullanarak hayatın ve ölümün paradoksuna dikkat çekerler (Mide bulandıracak kadar yakışıklı bir adam/Korkunç güzel bir kız). Çağdaş zamanımızda bulunan malzemeleri çalışmalarına katarak; ses, nesne, eylem, metin ve şekilden faydalanarak güncel olan gerçeğe işaret eder; üretim ve tüketim alışkanlıklarımızı ve aynı zamanda bu çalışmaların temelindeki süreçlerin ve kalıpların ilişkilerini sorgular, disiplinlerarası çalışmaların sınırlarını zorlarlar. Günlük hayatın kopuk olan malzemeleri kullanarak sergi alanında yabancı, garip ve tekinsiz yeni bir estetik şekil yaratırlar (Mimarizm, 2011: <http://www.mimarizm.com/etkinlikler/sergiler/mentalklinik>).

### 1.1. Tüketim Dehşeti

Geçmişten beri iktidar, insanları tek bir beden olarak düşünerek bu bedeni kontrol altında tutmak suretiyle üzerinde hâkimiyet kurmaya çalışmış ve kendisini bu şekilde meşrulaştırmıştır. 17. yüzyıldan önce iktidar ve kilise, bedene şiddet uygulayarak bedeni kontrol altında tutmayı hedeflerken değişen ve modernleşen dünyayla birlikte bu durum daha “modern” bir hal alarak; hapishane, tımarhane, okul, ordu gibi kurumların oluşturulmasıyla sağlanmıştır. Böylece sadece bedeni değil, zihinleri de kontrol altına alma işlemi meşrulaştırılmıştır. Foucault’ın “disiplin toplumu” olarak adlandırdığı bu durum da zamanla yerini “kontrol toplumu”na bırakmıştır (Artun, 2011).

Tüketim kültürünün en temel özelliği, de-

vamlı yeni ihtiyaçlar yaratarak satın alma heyecanının canlı tutulmasıdır ki böylece üretilen malların elden çıkarılması sağlanmış olur. Dolayısıyla yaratılan bu ihtiyaçlar esasında kapitalizme hizmet eder.

Sürekli gelişen kapitalizm, artık uysal ve üretken, disiplinli bedenler yerine sürekli tüketen bedenler arzulamaktadır. Tüketim de artık üretim kadar gereklidir. İnsanların tüketim ve üretim alışkanlıklarını yeniden yorumlayan mentalKLİNİK, kalıpları ve kalıpların ilişki biçimlerini sorunsallaştırarak günümüzün insan ve nesne ilişkisine odaklanır (Çarmıklı, 2015: <http://www.banucarmikli.com/artistik-beraberlik-gerçekten-ise-yarar-mi/>).

Ayşe Buğra'nın ifade ettiği gibi, "Bir şeyin ihtiyaç olup olmadığı, yani insanın bir yaşam biçimine katılarak insani niteliğini geliştirme amacına hizmet edip etmediği, herhangi bir inançtan, arzudan ya da tercihten bağımsız, nesnel bir konudur. O nedenle, (her ne kadar bu ikisi zaman zaman örtüşüyor olsalar da) nesnel olan ihtiyaçlar, zorunlulukla öznel olan isteklerden ve tercihlerden ayrılmaktadır" (Buğra, 2003: 30). Böyle bir görüş sağlık, eğitim ve barınma gibi ihtiyaçlar söz konusu olduğunda kesinlikle geçerlidir. Ancak kapitalizm yalnızca temel ya da gerçek ihtiyaçların karşılanmasına yönelik tüketim mallarını (ve hizmetlerini) değil, oldukça farklı türdeki ihtiyaçların giderilmesine yönelik malları da sunmaktadır.

Dolayısıyla üretimin artmasıyla birlikte önceleri "lüks" kabul edilen mallar "gerekli" mallara dönüşmüş, gerekli görünenler ise standartlaşmıştır. Mallar ve ihtiyaçlar toplumsal alan içerisinde standartlaşmadan önce örnek bir gruptan, yönetici kesimden geçerek gelir. İhtiyaçlar aynı zamanda sosyal etkilerle/baskılarla da şekillenmektedir. İhtiyaçlarımız doğrultusunda aldığımız mallar ile belli bir tarzda yaşamımızı sürdürür, başka insanlarla iletişime geçeriz. Bir başka deyişle; birey neyi tüketiyorsa o olur. Kapitalist sistemde üretim ve tüketim arasındaki ilişki; piyasa, para, rekabet, kar gibi değerlerle yönetildiği için insanların ihtiyaçları da daha soyut bir hal almıştır. Marx' a göre bu ihtiyaçların ortaya çıkması ve karşılanması metalara ulaşmaya bağlı olduğu için "asıl ihtiyaç" paradır...

Bu sistemin içerisinde üretici her şeyden önce tüketici olmak zorundadır ve ihtiyaçların sınırlandırılması şarttır. Buna bağlı olarak günümüzde ideolojik aşılamanın yerine "reklamcılık" gelmekte, baskı yaparak yönlendirme yerine ise "ayartma" yapılmaktadır.

"Özel mülkiyette... herkes bir başkasında yeni bir gerekseme yaratıp onu yeni bir bağımlılığa sokmayı, yeni fedakârlıklara sürüklemeyi ve yeni bir doyum yoluna alıştırılıp iktisadi yok olmaya itmeyi kurar. Herkes başkasının üzerinde dışsal bir egemenlik kurup kendi bencil gereksemelerini doyurmaya bakar. Nesnel niceliğinin artışı, insanın boyunduruğu altında olduğu dışsal güçler dünyasının genişlemesi demektir ve her yeni ürün... yeni bir potansiyeli temsil eder. İnsan, insan olarak gittikçe yoksullaşır; kendine düşman varlığa karşı zafer kazanmak istiyorsa, paraya gerekseme çok artar; üretim hacmindeki artışla ters orantılı olarak parasının gücü azalır; yani, paranın gücü arttıkça gereksemeleri çoğalır. Demek ki paraya gerekseme modern iktisadi sistemin yarattığı gerçek bir gereksemedir ve aslında bir sistemin yarattığı tek gereksemedir" (Marx, 2000: 125 -126).

Dolayısıyla tüketim; dış güç tarafından bireye dayatıldığı için insanlar tükettikleri mal veya hizmetler aracılığıyla kendilerini ifade edemeler de bireylere yansıtılan bunun tam tersidir. İhtiyaç kavramına baktığımız zaman, ihtiyaç karşılanarak giderilebilir bir durumdur fakat kapitalist sistemde böyle bir durum söz konusu değildir. İdeal olan tek şey tüketimdir ve ihtiyaçların karşılanması değil, üretilen malların elden çıkarılmasıyla kâr elde edilerek "kapitalist sistemin ihtiyaçları"nın karşılanması esastır.



## 1.2. Tüketim ve Tasarım

Tüketimin iktidar olduğu çağımızda, finansal gücü elinde tutan, üretimi de elinde tutuyor demektir. Dolayısıyla sanatçının tam bağımsızlığından söz edemeyiz, sanatçı artık kendisinden istenen ürünleri tasarlayan bir işçi konumundadır. Tüketim nesnelere artık birer imaj haline aldığı için kişinin imajını da tükettiği ürünler belirlemektedir. Bu nedenle yapılan her şey, sanat da buna dahil, tasarım ve tüketim nesnesine dönüşmüştür.

Tüketim-üretim, nesne, insan, tatminsizlik vb. kavramlar üzerinde çalışan MentalKLİNİK, çalışacağı kavramı netleştirdikten sonra editörüyle beraber kavramın hangi özelliği üzerine odaklanacaklarına karar vererek grafik tasarımcısını seçer ve katılımcılarını davet eder.

Bir tasarım şirketleri olan ikili; üretim - tüketim zincirinde yaşanan hızlı değişimlerin bir kopukluğa neden olduğunu belirtir. Bu kopukluğu gösteren ve düşünen bir formun nasıl oluşturulabileceği üzerine tartışırken projeler üretirler. Projelerinde onlara katılan akademisyen Tül Akbal Sualp, ikilinin işlerinin, kavram sanat ya da enstalasyon olarak tanımlayamayacağını çünkü işlerin o an yaşanıp tüketilen bir durumlarının olduğunu ifade eder. İkili tek bir disipline bağlı olmamakla beraber, farklı disiplinlere de açıktır. Çalışmalarından “proje” olarak bahseden ikilinin amaçları; bir kavramdan yola çıkarak ve o kavramı dönüştürerek kendilerine ait yeni bir bakış açısı kazandırmaktır.

2001-2002’de yerli ve yabancı birçok sanatçının katılımıyla gerçekleştirdiği ve Tül Akbal Sualp’in tanıtımıyla yapılan “Oyun” projesi; “Hayat oyun ise oyun nedir?” düşüncesinden yola çıkılarak tasarlanır (Resim 2). Sualp’e göre “oyun” yetişkinlerin çocukmuş gibi, çocuklarınsa yetişkinmiş gibi yapabildiği, sınıf ayrılıklarının ve hiyerarşinin yeniden kurgulandığı bir yerdir (Sırma, 2010: 85-86).



Resim 2 “Oyun” Sergisinden Bir Kare.

MentalKLİNİK tüketim ilişkilerinin daha farklı olabileceğini kanıtlamak ister. Diğer sergi mekânlarından daha farklı olarak; buraya gelip kahve içilebilir, bilgi alınıp bırakılabilir ya da beğenilen ürün satın alınabilir. İkilinin seçtiği kavramların ortak özelliği ise, hayatımızın içinde olmalarıdır. Belirlenen kavramın ardından proje editörünün, grafik tasarımcının ve katılımcıların kimler olacağına karar verilir. Editörün, kavramın neresinde durulacağını belirlediği için kavrama yakın olan birisi olması gerekmektedir. Nitekim “Oyun”un editörü olan Sualp, sinema üzerine çalışmaktadır. Katılımcılar ise, işlerini takip eden insanlar ya da tanıdıklardır. Bunun seçiminde ise ikili kimseden bir dosya isteğinde bulunmaz, hisleri ile hareket ederler.

26 katılımcısı, 3 konuğu olan ve 3 ay süre ile sergilenen bu projenin yapımı 6 ay sürmüştür. Tek tek veya birkaç kişilik gruplar halinde çalışan katılımcılar “Oyun” kavramını incelerken “mekân” ve “kitap” olmak üzere iki yönlü bir üretime girerler. Projenin bir parçası olan kitabın yazarları-çizerleri de “Oyun”un birer katılımcısıdır. Mekândaki katılımcılar “oyun” kavramını, tasarladıkları ürünler yoluyla izleyiciye aktarır ve her kavram kendi mekânını oluşturur, böylece soru soran bir mekân yaratır. “Oyun bir ürün mü, taklit mi, yarışma mı, strateji mi, ciddi bir iş mi ya da bir karnaval mı, yaşı var mı, oynamanın zamanı geçti mi, oyunla yaşanır mı, değer üretir mi, bir deneyim midir?” Mekânın duvarlarını süsleyen bu sorular ürünlerle olan iletişimimizi sağlamaktadır. (Çelebi, 2002:

<http://www.radikal.com.tr/hayat/oyuna-var-misiniz-861305/>).

Duvarda bulunan sorular oyunun özgür bir şekilde oynanıyor olduğu hissini yaratıyor olsa bile aslında kuralları ve sınırları olduğunu anladığımız mesajlar verir. Yasemin Baydar'ın tasarladığı yeleşin üzerinde yazan "I know the rules" (Kuralları biliyorum) yazısı bu kuralların varlığına bir gönderme yaparken oyunun "yapay"lığına da değinir.

Ulaş Eryavuz'un baloncuklu paket torbasını kullanarak yaptığı yağmurluk çalışması ise "İster giy, ister patlat, ister sarıl, ister sıkıştır, ister katla, ister yuvarla, ister parçala, ister parala" sloganlarıyla desteklenerek oluşturulmuştur. Sonuç ne olursa olsun bu oyunun bir parçasıdır.

Sony'nin ürettiği çalışma ise ekranda bulunan "oku vurma" üzerinedir ki bunu başarabilmek için üzerine çıkılan bir platformda ayaklarınızla okun olduğu yöne doğru hareket etmeniz gerekmektedir. Okun hızının zamanla artmasına bağlı olarak hareketleriniz hızlandığında ise dans etmekten farklı bir durum görünmemektedir.

Teri Roditi ve Yael Roditi Alalu'nun birlikte hazırladığı erotik oyun ise en çok ilgi gören çalışma olmuştur. Büyük siyah bir kutunun içerisinde iki kişilik oynanabilecek oyun için içeriye iki adet göz bandı, masaj yağları ve mumlar yerleştirilmiştir. Yasemin İris Yağlıyan ise Barbie bebek kıyafetlerini giyilebilir boyutlarda üretirken Aykut Erdoğan renk ayrımı film kutularının dönüşümü ile oluşan lambalar üretmiştir.

Asuman Krause, Göksun Çam ve Demet Yoruç'un top oynarkenki fotoğraflarını çeken Serkan Şedele'nin çalışmalarını Melis Ağazat hologram baskı yöntemiyle hazırladığı çantaların yüzeyine yerleştirir ve böylece yaşanan süreci kişilerle birlikte görünür kılmayı amaçlarken, Ela Cindoruk tavandan aşağı sarkıtarak hazırladığı "Ce-e!" maskeleriyle grafik yönü ağır basan bir oyun tasarlar. Dört kişilik olan grubuyla hazırladıkları tişörtlere de bastıkları afişleri katlayarak şekiller oluştururlar ve bu afişlerden birisi de kendi manifestolarını içermektedir. Zehra Tümertekin'in tasarladığı "Tak-

bas-çık" isimli takunyaları ise ikili, üçlü ya da dörtlü olmak üzere dilediği şekilde tüketebilen seyirciye hayata karşı farklı boyutlardan bakma şansı verilmiştir. (Çelebi, 2002: <http://www.radikal.com.tr/hayat/oyuna-var-misiniz-861305/>).

Pelin Turgut ve Aysim Türkmen izleyicileri oyun hakkında konuşarak bunları kayıt altına alırken, Dara Kılıçoğlu'nun sesleri ile oyuncak arabaları anımsatan "Robotiks" ismini verdiği böcekleri, ışık yardımıyla hareket eder. Konuk katılımcı Dilek Winchester "temizlenebilir hedef lastiği"ne tükürerek hedefteki puanların kazanılmasıyla hazırladığı oyun dikkat çeker.

Oyunun bir başka bölümü olan Aysin Aşkar'ın hazırladığı polis elbisesi ile dedektif olabilen seyirci dilerse Birol Demir'in "game-able" (oynanabilir) isimli masa örtüsü üzerine tasarladığı oyunda Sydney, İstanbul, Düsseldorf ve Viyana şehirlerinden birinin haritası bulunur ve seyirci karşılıklı olarak masaya oturduğunda kendi tarafında bulunan soruları karşı tarafa yönelterek kuralı olmayan bu oyunu oynamaya başlayabilir. Oyuna Yugoslavya'dan katılan Aleksandra Sekulic'in çalışmasında ise üç çocuk şiirinin döndüğü bantta illüstrasyon ve animasyonlarla birlikte replikler geçmektedir ve bu döngü zamanla sertleşip rahatsız edici bir hal alarak bunun ne tür bir oyun olduğunu sorgulatır (Çelebi, 2002: <http://www.radikal.com.tr/hayat/oyuna-var-misiniz-861305/>).

"Oyun", "Uyku", "Kopya", "-self" gibi projelerinde, bazı ürünler ziyaretçiler tarafından tüketilerek, satın alınarak vs. katılımı ile işlevsel bir hal alır ve projenin bir parçası haline gelir. Yasemin Baydar ve Birol Demir ikilisi için projelerinin kullanılabilir olması önem taşımaktadır (Sırma, 2010: 88-89). Oyun projesini de ele aldığımızda, projenin etkileşime açık, tepkisel bir yöntemle yürütülüyor olması; üretim, süreç, kavrayış, sunum gibi kavramları yeniden ürettiklerini gösterir. Projenin içindeki her oyun alanının hazza dayanıyor oluşu da katılımcıları diğer yandan ürküten bir etkiye sahiptir. Günümüzde bulunan bütün malzemeleri; ses, görüntü, metin, eylem... oyunun içine katarak bizlere şimdiki anda bulunan gerçeklikleri yaşatmayı amaçlar...



Resim 3 Tavşan Deliği.

İkili, Ekim-Kasım 2009'da Galerist'te, kendi deyimleriyle "hiçbir yer bir koridora açılmıyor ve her yer bir geçit" gibi cümlelerle tanımlanan "Tavşan Deliği" adlı bir sergi açar (Resim 3-4). Bu sergide ikili kurgu ve gerçeğin iç içe geçtiği tanımsız bir zamana izleyiciyi sokarak bir nevi Alice'in Harikalar Diyarı'na götürür (Sırma, 2010: 88-89). Kullandıkları çelişkili dille, zıt kavramların etkileyici ve çekici gücüne atıfta bulunan mentalKLİNİK, katılımcılarını mental bir zorlamaya ve sorgulamaya iter. Bütün çalışmalarındaki asıl hedefleri de bu olan ikili, üretim ve tüketim alanındaki ilişkilerimizi irdeler. Günlük hayatta olmayan malzemeleri kullanarak tekinsizlik, güvensizlik gibi hisler yaratır. Hayatta da daima geçitlerden geçen insan, bu geçitlerin sonunda istediğine ulaşamadığında tatminsizlik yaşar. Hangi geçiti kullanırsa kullansın, her zaman diğer ihtimalde akli kalan insan, yaşamında ekliklik ve şüphecilik hep hisseder...

Gerçek dünyadan eksiltilmiş hacimleri, galeri mekânında artırılmış olarak karşımızda buluyoruz. Geçitler olarak kurgulanan ancak hiçbirinin koridora açılmadığı mekânda, eserler bizi baştan çıkararak temasa sürüklüyor. Buna rağmen, mekânın çelişkinin yarattığı sıkışmış atmosfer bizi adeta mekânla birlikte tanımsız bir zamana sıkıştırıyor. Bununla yüzleşmek izleyiciye, hem bir özgürleşme hem de bir yıkım ihtimali sunuyor. Görüntülerin bizim konumuza göre değiştiği, kaynak ve işlevlerinden bağımsızlaşmış seslerin bizi sürekli takip ettiği bir dünyada, acaba biz de cevap aramak yerine doğru soruları sorabilecek miyiz?



Resim 4 "Tavşan Deliği" Sergisinde Yer Alan Video Gösteriminden Bir Görüntü.

Dünyanın bir çok yerinde sergi açarak fuarlara katılan Yasemin Baydar ve Birol Demir, ünlü küratör Jerome Sans ile çalışmaya başladıktan sonra Le Meridian için otel kapısı anahtarı ve İly'e kahve fincanı tasarlamışlardır. Bu kapı anahtarlarının en önemli özelliği ise şehirdeki kimi sanat merkezlerine ücretsiz girişi sağlamasıdır.

### Sonuç

Farklı malzemeler kullanarak 21. yüzyıla ait parçaları kendi yapıtaşları haline getiren MentalKLİNİK'in amacı ise yeni bir dil oluşturarak insanları zamansız ve tanımsız mekânlarda karşı karşıya getirir. Şimdi ve gelecek arasında bulunan ince çizgide hem sanal gerçekliği hem de dünyadaki gerçek nesnelere kullanarak geleceği kurgular. Yaptıklarının güncel sanat olduğunu ifade eden ikili kendilerini sanatçı ya da başka kısıtlı bir kelimeyle anlatmaktan hoşlanmadıkları gibi bu tavırlarını çalışmalarına da yansıtılmaktadırlar. Sanatı bir sistem içerisinde pazar olarak gören ikili, yapılan çalışmaların sanat olup olmadığına karar veren küratör, tarih, koleksiyoner, enstitü gibi bir takım alıcıların talepleri doğrultusunda şekillendiğini dile getirirken günümüzde bunlara karşı tavrı sergileyenlerin görmezden gelinemediğinin altını çizerler.

Teknoloji odaklı olan çağımızda artık eserlerin altına atılan imza önemini yitirmiştir ve geçiş yaptığımız bu dönemde insanlar sürekli nesnelere aracılığıyla tatmin olmaya çalışıp durmaktadır. MentalKLİNİK ise işlerinde bu ana duyguyu kullanır; tatmin olmamışlık, eksiklik, şüphelilik... Günümüzde artık bohemliğin kalmadığını çünkü en başta sanatın kendisinin bohem olmadığını savunan ikili yaşam tarzlarına da bunu uygular. Yaptıkları işlerle yeni bir dünya kurarak kendi atmosferlerini yaratan ikili gün ışığı kullanmak yerine, her çalışmaya uygun ışıklandırmalar kullanır.

MentalKLİNİK ikilisi, bir belgeleme biçimi olarak 2002 yılında docu:mentalKLİNİK'i kurmuşsa da 2007 yılında son bulmuştur. Şu anda başka hiçbir belgeleme biçimi olmayan ikilinin sadece kendi internet siteleri bulunmaktadır.

#### KAYNAKÇA

Artun, A. (2011). Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi: Estetik Modernizmin Tasfiyesi. İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Sırma, Yıldız (2010). Türkiye' de Çağdaş Sanat Piyasasında Alternatif Oluşumlar: Sanatçı İniş-yatıfları. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yanıklar, Cengiz. (2010). "Tüketim Kültürü, Kapitalizm ve İnsan İhtiyaçları Arasındaki İlişki Üzerine Bir Tartışma".

Kafkas Üniversitesi C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 34, Sayı:1, s. 25-32.

#### İNTERNET KAYNAKLARI

Arapoğlu, F. (2013, 21 Kasım). Sanatta Disiplinlerarasılık ya da Disiplinlerarası Sanat. Elde Edilme Tarihi: 25 Aralık, 2015, <http://www.akbanksanat.com/de-tay/21-11-2013/sanatta-disiplinlerarasilik>

Çarmıklı, B. Artistik Beraberlik Gerçekten İşe Yarar mı. Elde edilen Tarih: 11 Aralık, 2015, <http://www.banucarmikli.com/artistik-beraberlik-gerçekten-ise-yarar-mi/>

Çelebi, M. (2002, 12 Ocak). "Oyun"a Var Mısınız? 26 Aralık, 2015, <http://www.radikal.com.tr/hayat/oyuna-var-misiniz-861305/>

Galerist. MentalKLİNİK Biyografi. Elde edilme tarihi: 12 Aralık, 2015, <http://www.galerist.com.tr/tr/artist/mentalklinik/biography/>

Mimarizm. (2011, 16 Ağustos). MentalKLİNİK'in 10 Yıllık Üretimi "That's Fucking Awesome" da. Elde Edilme Tarihi: 25 Aralık, 2015, [http://www.mimarizm.com/etkinlikler/sergiler/mentalklinik-in-10-yillik-uretimi-that-s-fucking-awesome-da\\_119953](http://www.mimarizm.com/etkinlikler/sergiler/mentalklinik-in-10-yillik-uretimi-that-s-fucking-awesome-da_119953)

Süalp, Z.T.A. (2003, Mayıs). Oyun: MentalKlinik02. Elde edilme tarihi: 25 Aralık, 2015, <http://www.pandora.com.tr/urunoyun-mental-klinik-02/95722>

#### GÖRSEL KAYNAKLAR

Resim 1. <http://magazinzoom.com/tr/gerc-c%CC%A7eklik-yeterince-hakiki-olmadig%C-C%86inda-sanat-nasil-yalan-so%CC%88yleyebilir-mentalklinik/>. Erişim Tarihi: 17.10.2017.

Resim 2. <http://game-oyun-ist.blogspot.com.tr/>. Erişim Tarihi: 17.10.2017.

Resim 3. <http://tavsandeligizafer.blogspot.com.tr/>. Erişim Tarihi: 17.10.2017.

Resim 4. <http://www.galerist.com.tr/tr/artist/mentalklinik/selected-works/>. Erişim Tarihi: 17.10.2017.



# SANATTA İMGENİN TEMSİL NİTELİĞİ VE TOPLUM

Yener Pınarbaş \*

## Özet

Bu yazıda; uygarlığın aydınlatılması için gerekli olan tarihsel ve güncel; psikolojik, kültürel ve politik verilerin ortaya çıkarılmasında sanatın katkısı irdelenecektir. Bu bağlamda sanatta “ imgenin temsil” niteliği kavramına açıklık getirilecek. Bu niteliğin uygarlığın değişip dönüşen tüm tarihsel şartlarına rağmen; büyüden, dine, politikadan, reklam dünyasına uzanan geniş bir yelpazede varlık göstererek, insanlığa olan etkisi ve günümüze dek mevcudiyetini nasıl koruduğu açıklığa kavuşturulacaktır. Bu bağlamda ilkel şartlarda yaşan insanlar için sanatın ne ifade ettiği; sanat büyü ve din ilişkileri kapsamında ele alınacaktır. Gelişen uygarlık aşamalarına paralel olarak değişen toplumsal yapıda statü göstergesi olarak sanatsal imgenin rolüne ve günümüzde sanatsal imgenin kültür endüstrisi için önemine değinilerek toplumsal alandaki etkinliğine açıklık getirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Temsil, Uygarlık, İnanç, Statü,

## REPRESENTATION ON ARTİSTIC IMAGE AND SOCAITY

### Abstract

This paper examines the contribution of art to human civilization, past and present and how it has influenced and changed society throughout the course of history in psychological, cultural and political terms. The concept of “representation on artistic image” will be examined along with a discussion of how art has maintained its presence in activities that range from religion and politics, to myth and advertising.

Keywords : Art, Representation, Civilisation, Religion, Status

## Giriş

Uygarlığın geleceğine dair öngörülerde bulunmak ve geleceği planlamak; geçmiş dönemlerin aydınlatılmasıyla mümkündür ve bu mecrada sanat önemli bir nosyona sahiptir. Ernst Fisher, Sanatın Gerekliliği adlı yapıtında, sanatın tarihi için; “ ilkel ortaklıklar zamanından başlayarak ticaretin, sanayinin, kapitalizmin ve kentsoyluluğun içinden geçtiğini” ifade eder, dinsel sanatın sadece bir iktidar aşaması olduğunu; “insanın gizli güçlere, inanç yoluyla maddesel dünyayı denetleme girişimi, büyük insanlık toptanına kendini inandırması” olarak bahseder (Fisher, 1968a: 62). Bu bağlamda ilk çağdan günümüze sanat sosyolojik açıdan; toplumsal gelişmelere paralel olarak başta din olmak üzere, siyasi otorite ve egemen sınıflarca değiştirilip dönüştürüldüğü ve politik yönlendirmeye maruz kaldığı görülür. Bu nedenle sanat alanı, tarihsel öneme sahip; antropolojik, sosyolojik, psikolojik ve politik verileri içerir, beşeri bilimler bu verileri disiplinler arası iş birliğiyle kapsamlı ve mukayeseli biçimde değerlendirir, uygarlık tarihini ve geleceğini aydınlatır.

Araştırmacılar insanlığın geçmişine ait verilerine ulaşabilmek için, çağdaşımız olan ancak atalarımız gibi ilkel şartlarda yaşayan topluluklarla çalışırlar. Bu topluluklar, unutulmuş uygarlık basamaklarının; sosyopsikolojik, kültürel ve politik yanlarını barındırmakta ve bize sunmaktadır. Richard Lippert; başlangıçta ilkel toplumların büyük ölçüde ayrışma niceliklerini göstermeyen bir dünyada iş gördüklerini sanat, din, siyaset ve tarım gibi faaliyetlerin temelde evrenin büyüsel bir yorumunda bütünleştiğinden bahseder. Bu bütüncül sosyal anlayış içinde sanat ve dinin toplumsal işlevinin imge oluşturmada, dans ve dinsel törenlerin tanrı vergisi gücünde birbirlerine bağlı olduklarını vurgular (Leppert, 2002a: 61).

Araştırmacılar sanatın ortaya çıkışına ve önemine dair gizleri anlamak amacıyla günümüzde ilkel şartlarda yaşayan topluluklarda sanatın işlevini ve sanatsal üretime yükledikleri anlamları araştırmaktadırlar. En ilkel toplulukların yaşamlarını sürdürme becerileri doğanın sunduğu nesnelere kullanmadaki hünerleriyle bağlantılı olduğu önemli bir gerçekliktir. Ernst Fisher, doğal bir nesnenin

benzerini üretmenin, insana, nesnelere üzerinde etkili bir güç kazandırdığını, benzerini yapma sürecinin ilkeller için büyü bir yanı olduğunu ve insanda doğa üzerinde üstünlük kurabileceği fikrini uyandırdığından bahseder (Fisher, 1968b: 29). Richard Leppert, görme duyusunun gerçekliğin kavranmasında ve denetiminde en önemli araç olduğunu vurgular. Bu dünyanın mimetik bir temsilini çizmenin, üç boyutlu bir şeyi iki boyuta “uydurma” kabiliyetinin kimi toplumlarda büyü ve benzeri özel güçlerle bir tutulduğu belirterek taklit yani “mimesis” kavramıyla sanatın temel ve en ilkel işleviyle büyü arasındaki bağlantıya dikkat çeker (Leppert, 2002b: 34).

Sanatın ilkel insanın korkularından türediğini söylemek mümkündür; ilk insanların depresyon, volkanik faaliyetlerin, fırtına ve sel gibi doğal afetlerinin anlamını çözmede son derece zorlandığını tahmin etmek güç değildir. Bu belirsizlikler ve tehlikeler karşısında verilecek tepki ürkme, korkma ve muazzam güç karşısında hayranlık duymadır. Doğadan henüz kopuk yaşamayan insanoğlu, ilkel tapınma sürecinde doğayı kontrol etmek için taklit ederek yeniden kendisine uygun olarak üretmek amacıyla büyü olgusunu geliştirmiştir. Görünmez doğaüstü varlıkları görünür hale getirmek, yapılacak sunuları doğrudan ona sunmak ihtiyacı put yapımını başlatmıştır. Kabilenin yetenekli ve saygı gören bir üyesi tarafından yapılan totemler, basit bir varlığın değil tapılan, görünmez üstün varlığın temsili imgesiydi. Bu imgeyi ağaca taş kazımak, kaya üzerine resmetmek, tören ve danslar esnasında yüzlerini onu memnun edecek biçimde boyamak, maske takmak, dans etmek, ilahiler söylemek hepsi sanatın en ilkel formlarıydı. Tüm bu eylem ve davranışlar; günümüz sanatının kökleridir. Fisher, büyü ve sanat arasındaki ilişkiye dikkat çekerek; sanatın başlangıçta büyü olduğunu, gerçek ama bilinmeyen bir dünyaya ait olmaya yarayan tılsımlı bir araç olduğunu, din ve bilimin gizli bir biçimde tıpkı bir tohum gibi büyüde birleştiğini (Fisher, 1968c:12.) vurgular.

Büyü ve tapınma eylemlerinde sanatı önemli bir olgu durumuna getiren, çağlar boyunca önemli kılacak olan şey; bu ayinlerde kullanılmak üzere üretilen imgenin temsil gücüdür. Bu gücü kavramak için imge yaratma süreci-

ne dikkatlice bakmak gerekir. Hemen her kültürde yaygın olarak görülen iki hayvanın ilkel çağlarda çok sık kullanılan imgesine bakmak bize yardımcı olacaktır. Birincisi dünyanın tüm coğrafi bölgelerinde farklı türlerine rastlanan kedigiller familyasıdır. Asya'da kaplan, Güney Amerika'da jaguar ve puma, Afrika'da aslan olarak evrimleşen bu hayvan, gücü sayesinde hem korkulan, hem de saygı duyulan doğaüstü bir konuma yerleşmiştir. Anılan veriler ışığında aslan imgesinin her kültürde yaygın biçimde görülmesi, taklit edildiğinde yani resim ve heykeli yapıldığında, gücüne sahip olunabileceği ve bu imgeden koruyucu bir unsur olarak yararlanabileceği inancını doğurmuş olmalıdır. Aynı mantıkla kartal figürü gökyüzün egemenliğini temsil etmekteydi.

Tarım devrimiyle birlikte yerleşik yaşama başlayan, kentler kuran eski toplumlarda bu hayvanların betimlemelerini sıklıkla surlarla çevrili şehirlerin giriş kapılarında, tapınak ve meydanlarında koruyucu unsur olarak görürüz. Gök ve yeryüzüne hükmeden mitolojik Yunan tanrısı Zeus'un atribütlerinden birinin kartal olması tesadüf değildir. Günümüzde anlamı ve işlevi anlaşılmaya çalışılan mitolojik varlıklar kimi zaman, hem aslan hem de kartal ya da memeli bir hayvan gövdesinde kuş ayaklı, yılan derili ejderha başlı (Resim 1) gibi doğadışı fiziki özellikleriyle eski medeniyetlerin sanatında sfenks ve grifon gibi adlandırmalarla karşımıza çıkar.

Uygarlığın geliştiği, yazının kullanıldığı, daha karmaşık sosyal sistemlerin ve sınıfların doğduğu çağlarda sanatın soyut temsil gücünü daha etkin ve net biçimde görmek mümkündür. Antik mirası nedeniyle eski Mısır bu anlamda çarpıcı örnekler sunar. Bu kültürün sanatı, din ve efsanelerden önemli ölçüde etkilenmiştir. Mısırlılar, ölen kişinin bedenini dirileceği güne kadar korumak amacıyla mumyalama işlemini bulmuşlardı. İnançları gereği taş ya da ahşap sandukalarda korunan bedenin yanına öteki dünyada yeniden dirilmeye yardımcı olacağı düşünülerek ölen kişinin bir imgesini mezarına koymuşlardır. Bu imgeler, kişinin maddi gücüne göre bazen basit bir porte, oturan veya ayakta duran sağlam granit heykellere kadar çeşitlilik göstermiştir.

Gombrich, antik Mısır sanatının hayat ve dine dair işlevsel niteliğini; "...Ölünün ruhandan başka hiç kimsenin görmemesi gereken bir sanata "süslemek" sözcüğü pek yakışmıyor. Nitekim bu yapıtlar haz kaynağı olsun diye yapılamamıştı, görevleri yaşamı korumaktı. Bir vakitler acımasız bir geçmişte, güçlü biri öldüğünde, öte dünyada kendine yakışır bir hizmetçi topluluğuna sahip olsun diye, o güçlüyü, öldürülen uşakları ve tutsaklarıyla birlikte gömme geleneği vardı. Bu tür gelenekler sonraları; ya çok acımasız ya da pek pahalı sayıldıklarından olacak, sanata başvuruldu. Yeryüzü büyüklerinin alayını, gerçek uşaklar yerine, resim ve imgeler oluşturmaya başladı" (Gombrich,1972a: 44) sözleriyle açıklar.



Resim 1 Babil kentini İştâr kapısındaki betimlemeler, İstanbul Arkeoloji Müzesi.

Benzer yaklaşımın izlerini Çin'de görmek mümkündür. İmparator Qin Shi Huang'ın 1974 yılında gün yüzüne çıkarılan anıt mezarında terakotadan yapılmış her birinin yüz ifadesi farklı 8000'e yakın asker heykeli bulunmuştur (Resim 2). M.Ö. 210 yıllarında yaptırdığı tahmin edilen bu eser, Qin'in terakota ordusu olarak adlandırılmıştır(Karevit, 2008: <http://canerkaravit.blogspot.com.tr/2008/10/yeral-ti-ordusu.html> Erişim 25.06.2017).





Resim 2 Çin İmparatoru Qin'in Terrakota Ordusu.

İlkel kültürlerde görülen Voodoo büyüsü; düşmanın basit bir imgesini yapıp onun üzerine türlü kötülükler gelmesini umarak, hakaret etmek, iğne batırmak, yakmak gibi eylemleri içerir. Günümüzde bazı ülkelerde, meydanlarda toplanan kalabalıkların düşman ülke bayraklarını ve ya liderinin kuklalarını yakmaları, bu gelenekle benzerlik göstermekte ve imgenin psikolojik ve politik işlevinin çağlar boyunca pek te değişmediğine işaret eder.

## 2. İmge ve Statü



Resim 3 Sfenks olarak bilinen Firavun Kefren'in portresi.

Sanatın duygulara hitap etmesi, politik amaçlar için kullanılmasına neden olmuştur. Mısır piramitleri, imparatorlukların gösterişi ve anıtsal mimarileri, liderleri ilah gibi gösteren resim ve heykeller toplumlarda kontrolü, bütünlüğü sağlamak ve iktidarı güçlendirmek için kullanılan propaganda araçlarıdır (Domenach, 2003: 8).

Kayaya oyularak oluşturulan Firavun Kefren'in aslan gövdesiyle birleştirilmiş büstü (Resim 3), "sfenks" "tanrısal kralların" yeryüzü egemenliğinin soyut ifadesinin en ünlüsüdür. Benzer örneklere pek çok kültürde rastlamak mümkündür. Bu eşsiz yapıtlar tarihsel süreçte sanatın temsil gücünü kullanan sosyal sistemlerin; din ve politikanın vaz geçilmez unsurları olmuştur. Tüm ideolojik yaklaşımlar iktidar gücünü göstermek, halka kabul ettirmek amacıyla sanatın temsil gücünü kamusal alanın düzenlenmesinde, anıtlarında, görkemli mimari eserlerde kullanılmıştır.

Roma kazanılan zaferlerin anısına; anıtsal geçitler, zafer takları ve sütunları inşa etmiş, imparator heykelleri güçlerinin bir göstergesi olarak meydanlarda yer almıştır. İmparatorlar yarı tanrı sayıldığı için heykel imgelerine tapma ve saygı gösterme geleneği mevcuttu. Hangi dine mensup olursa olsun tüm vatandaşların imparator kültü heykellerine tapınmaya benzer bir saygı göstermesi zorunluydu. Bu gelenek günümüzde devlet büyüklerinin heykellerinin kentlerin meydanlarını süslemesine ve devleti temsil ettikleri için saygı görmesine evrilmiştir. Gombrich Sanatın Öyküsü adlı kitabında bu konuya değinerek; imparator büstlerinin dinsel bir ürküntüyle saygı gördüğünü, her Romalı'nın o imgeler karşısında saygı ve bağlılığının bir işareti olarak buhur yakmak zorunda olduğunu, Hristiyanların izlenmesinin de bu işleme uymayı reddetmelerinden doğduğunu" belirtir (Gombrich, 1972b: 83).

Tarihin bir cilvesi olarak baskı gören bu öğreti giderek güçlenmiş ve İmparator Konstantin tarafından benimsenerek 4.yy.'dan itibaren resmi din olarak kabul edilmiştir. Başlangıçta baskı gördüğü siyasal erk tarafından resmi statüye kavuşturulmuş, Ortaçağda hızla yayılmış, yıkılan pagan Roma'nın yerini doğuda Ortodoks Bizans'la, batıda Katolik Papalık kurumuyla doldurarak siyasi bir güce kavuşmuştur. Bu dönemde resim ve heykel okuma yazma bilmeyen geniş halk yığınları-

na dini öğretmek amacıyla araç olarak kullanılmıştır. Böylece Hristiyanlık, sanatın yardımıyla, çok tanrılı dinlerin yerini alan ve geniş kitlelerce benimsenen ilk tek tanrılı küresel inanç sistemi haline gelmiştir. Zamanla dini konuların sanat yoluyla anlatılması, dinsel bir ikonografinin yaratılmasını sağlamıştır. Bu ikonografide tanrı ve din büyüklerinin imgeleleri şüphesiz önemli bir yer tutar. Ancak diğer önemli bir unsur da teokratik yapı da önemli yeri olan kral ve soylulardır. Kilise ve soylular sınıfı arasındaki geçmişe dayalı politik, organik bağ Katolik kralların Papa tarafından kutsandığı taç giyme törenlerinde çarpıcı biçimde görülür. Feodal yapı içinde alt rütbeye sahip soyluların, derebeylerin bu ikonografik anlatımlarda bir yer edindikleri görülür. Ortaçağda kilise inşa ettiren derebeylerin, yapımda emeği geçen diğer soyluların heykel veya resimlerinin kilisenin içinde bir bölümde “kurucular dizisi” adında bir dizi imgelerinin; resim veya heykellerinin yerleştirilmesi bir gelenektir (Gombrich, 1974c: 162). Bu yalnızca basit bir haminin imgesi değildir, soylu kişiler ve aileleri, tanrı ve azizlerin resim ve heykelleri arasında kendilerine bir yer bulmuşlardır. Sanat tarihinde bu amaçla yapılmış soylulara dokunulmazlık ve prestij sağlayan resim ve heykellere çok sık rastlanır.



Resim 4 Versay Sarayı

Ortaçağın resim ustasının, zanaatçı statüsü Rönesans’la birlikte farklı bir konuma evrilmiş, sanatçılar burjuvalarca korunmuştur. Hamilerinin sanatçılara verdiği görevler mimari, re-

sim ve heykel üretmekle sınırlı kalmamış, her türlü savaş araç gereçleri, köprüler, eğlenceli oyuncaklar, baloların düzenlenmesi ve şenliklerin koreografileri gibi çok çeşitli alanlarda tasarım yapmaları istenmiştir. Gombrich, 17.yy. Avrupa’sının kral ve prensleri, halk üzerindeki etkilerini güçlendirmek amacıyla, iktidar göstergisi olarak sanat ve mimariyi kullandıklarını belirterek, 14. Louis’in sarayı Versay’ı “sonsuz güçlülüğün simgesi” olarak tanımlar (Resim 4) (Gombrich, 1972d: 352).

Rönesansla birlikte antik Yunan ve Roma’nın seçkin sanat anlayışı batıda 19. yy.’a kadar ihtişam ve güç gösterisine dayanan klasik bir anlayış olarak iktidarlar tarafından güç gösterisi amacıyla kullanılmıştır (Clark, 2004: 15). Modernist anlayış sanata ideolojik bağlarından arınma imkânı sağlamış olmasına rağmen 20. yy. boyunca iktidarlar sanatı daha da sistemli biçimde propaganda amaçlı olarak kullanılmıştır. Başta totaliter rejimler olmak üzere kentler, kamusal alanlar ve meydanlar devlet adamlarının heykelleriyle donatılmıştır.



Resim 5 Biat Töreni

İmgenin temsil gücüne çarpıcı bir örnek, 2017 yılında Sudi Arabistan’da yaşanmıştır. Kral, Selman’ın tahta geçişini kutlamak amacıyla ülkenin birçok kentinde karton posterleri hazırlanmış, posterin arkasına geçen dublörler vatandaşın tebriklerini kabul etmiştir. (Resim 5) Okullar ve çeşitli merkezlerde düzenlenen törenlerde halk, Kral Selman’ın posterinin önünden geçerken, posterin arkasında kralın dublörülüğüne soyunmuş kişiler kartonun içinden ellerini uzatıp ziyaretçilerle tokalaşmış, kadın

ve erkekler ayrı ayrı kralın posterinin huzuruna çıkmıştır. Kadınlarla posterin içinden elini uzatıp tokalaşma görevini de yine hemcinsleri üstlenmiştir (Ntv. Com.Yeni Sudi Arabistan Kralı. Erişim Tarihi; 20.06. 2017). On binlerce kişinin krala saygısını sunması, elini sıkması pratik olmayacağı ve eline dokunulmasının uygun kaçmayacağı gerekçesiyle kralın fotoğrafından yararlanılmıştır. Daha da ilginç olanı putları temsil ettiği için resim ve heykelin, yani “imgenin temsil” niteliğinin yasak olduğu bir kültürde, kralın bu temel ilkeyi, göz ardı ederek kullanımına bizzat onay vermesidir.

### İmge ve Kültürel Endüstri

Tarihsel süreçte ilkelden, moderne bütün toplumlarda imgenin temsil gücü, mevcudiyetini değişen tüm şartlara rağmen korumayı başarmıştır. Sanatta natüralist anlayış zaman içinde biçim değiştirerek soyut sembollerin üretimine olanak tanımıştır. Hemen tüm dinlerin sembolleri bu konuda çarpıcı özellik taşır. Örneğin Hristiyanlığın haç sembolü, basit bir arti işaretinden ziyade; bir dinin iki bin yıllık serüvenini, hayat ve evren tahayyülünü, varlık durumunu temsil etmektedir.

Ortaçağ boyunca feodal derebeyliklerin sancaklarında görülen armalar daha sonraları yerini ulus devletlerin sembolleri olan bayraklara bırakmıştır. Bu bayraklar kolaylıkla tasarlanıp değiştirilen birer bez parçası olmaktan ziyade bir ulusun savaş, zafer ve başarılarla dolu şanlı geçmişlerini ve geleceğe yönelik hayatta kalma çaba ve umutlarının sembolü sayılmıştır.

Küreselleşmeyle birlikte neoliberal politikalar dünya geneline yayılmış, iletişim araçlarının yaygınlaşması, kültürler arası farklılıkları giderek azaltmış, ortak beğeniler ve davranışlar yaygınlık kazanmıştır. Debord, “Gösteri Toplumu” adlı kitabında kapitalist toplumlarda hakikatin yerini temsile bıraktığını, sistem tarafından yaratılan imaj ve modellerin kitlelere ideal olarak lanse edilip, sahte bir ihtiyaç yaratılarak, tüketim kültürü oluşturulduğunu ve üretilen imajın toplum tarafından hakikatin kendisinden daha gerçek olarak algılandığından bahseder. Kapitalist toplumda; meta üretim ve tüketim ilişkisinin post modern süreçte tüm toplumsal ya-

şamı ele geçireceğini; imgenin soyut temsilinin, ürünün somut kullanım değerinden daha etkili olduğunu vurgular (Debord, 2010: 35).



Resim 6 Andy Warol, 1968, “Coca Cola”

Anılan bağlamda ikonik bir görsel olarak Coca Cola imgesi dünyanın en ücra yerleşim yerinden, metropollere tüm kültürlerde bilinen ticari bir örnektir (Resim 6). Bu imge Debord’un tezini doğrular ve günümüz kültürün bir yansıması olarak sanatta sıklıkla kullanılmıştır. Bir spor ayakkabısı markası olan Puma müşterilerine, rahatlık, çeviklik ve hız vaat eder. Hemen herkes, hatta hayatında bu hayvanı hiç görmemiş kitleler bu amblemdeki imgenin (hayvanın) puma olduğunu ve puma marka spor ayakkabılarını temsil ettiğini bilir (Resim 7). Bu durum Debord’un üretilen imajın hakikatin kendisinden daha gerçek olarak kabul göreceği tezine ironik bir örnektir.





Resim 7 Puma Markasının amblemi.

Kapitalist sistem bu gücü reklam dünyasında, imgeler (amblem, logo) yaratarak kurumsal kimlik ve marka oluşturmada başarıyla kullanmıştır. Sontag'ın sanatın kapitalist toplumlardaki işlevini dair görüşleri şöyledir; "Kapitalist bir toplum imgelere dayanan bir kültür gerektirir. Satın almayı hızlandırmak, sınıfsal, ırksal, ve cinsel zedelenmeyi uyuşturmak için sonsuz miktarda eğlence sunmak zorundadır. Doğal kaynaklardan daha iyi yararlanmak, üretkenliği arttırmak, düzeni korumak, savaşlar açmak, bürokratlara iş yaratmak için sonsuz miktarda bilgi toplama gereksinimi içindedir. Görsel sanatların gerçekliği ileri sanayi toplumunun işleyişi açısından temel önem taşıyan iki yolla tanımlanır; kitleler için gösterim ve yöneticiler için gözetim nesnesi olarak imgelerin üretilmesi, aynı zamanda bir yönetim ideolojisi de sağlar." (Sontag, 1999: 35).

Günümüz kapitalist toplumlarında, üretilen "anamlı semboller, öyküler, söylentiler, haberler, resimler ve toplumsal iletişimin, diğer biçimleriyle düşüncelerin denetimine yardım etmektedir." (Severin ve Tankard, 1994: 154). Kapitalizm, toplumun yönetilmesi ve yönlendirilmesinde, kültür endüstrisinden yararlanmaktadır. Bu bağlamda Amerikan toplumsal değerlerinin, imajının dünya ya pazarlanmasında sinema sanatı önemli bir mecra olarak karşımıza çıkmaktadır. 20. yy.'ın ikinci yarısında film endüstrisinin gelişmesi bu alanda önemli rol oynamıştır. Amerikan şehirlerinde, kasabalarında yaşam, büyük evler, son teknoloji ürünü ev gereçleri dünyaya bu mecradan pazarlanmıştır. Bu filmlerde birey olarak kadın ve erkek teması liberal ekonomiye uygun

biçimde özgürlüklerine düşkün fertler olarak işlenmiştir. Tek başına inisiyatif alma yetisi, gerektiğinde kendini feda etmek gibi üstün niteliklerin yanı sıra cinsel özgürlüklere sahip fert tipi yaygın görülen karakterlerdir. Mazlum Afganlara yardım ederken işgalci Kızıl Orduya tek başına karşı koyan Vietnam gazisi Rambo, sıradan fertlerin kahramanlaştırıldığı kült filmlerdendir.

Sinema, hareketli görselliğin yanı sıra, müzik, dans, pantomim, tiyatro gibi sanatın diğer dallarını da bünyesinde barındırmaktadır. Sinemanın, sanatların birleştiği bir mecra oluşu, bir anlamda ilkel ritüellerde uygulanan bütüncül bir sanat biçimine yakın oluşu, insan ruhu üzerindeki etkisini daha da arttırmaktadır. İzleyiciler her ne kadar izlediklerinin bir mizansen olduğunu bilse de, heyecanlanmaktan, iyi karakterlere karşı sempati, kötü karakterler karşısında da nefret benzeri olumsuz duygulara kapılmaktan kendini alamaz. Sinema sanatının başarısı; izleyiciyi kendinden geçirmesi, günümüz insanına, ilkel insanın imgeyle, sanatla, büyü ile yoğrulmuş ritüellerini deneyimleme tecrübesi yaşatabilmesidir.

### Sonuç

"Dünyanın büyük müzelerinde toplanmış örnekler (nesnelere), çok büyük bir buz dağının tepesidir; bunun dibi "kültürel" diye düşünülen tutumların, etkinliklerin sınırlı alanının yüzeyi altında kalır. Yaptın dibiyle tepesi bir araya gelince anlaşılır ki, halkın yaşama tepkisi, hatta onun gerçek yaşantısı, her zaman sanatça öngörülen, betimlenen, yorumlanan ve genişletilen yollarıdır." (Baynes, 2002: 8).

Sanatsal imgenin "temsil" niteliğinin uygarlığın değişip dönüşen tüm tarihsel şartlarına rağmen büyüden, dine, siyasetten, kültür dünyasına uzanan geniş bir yelpazede varlık göstererek, günümüze dek mevcudiyetini koruduğu açıkça görülmektedir. Uygarlık evrelerinin aydınlatılması için gerekli olan tarihsel ve güncel; psikolojik, antropolojik, politik verilerin ortaya çıkarılmasında sanatın katkısı önemlidir. Bu bağlamda sanat, uygarlığın günümüze ait toplumsal davranışlarının açıklanmasında ve buradan hareketle insanlığın geleceğine ışık tutulmasında önemli bir role sahiptir. Sanat bu misyonuyla geçmişte olduğu gibi gelecekte de insanlığa dair veriler üretmeye ve sunmaya devam edecektir.

### KAYNAKÇA

- Baynes, K. (2002) Toplumda Sanat, Çev: Yusuf Atılgan, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Clark, T. (2004). Sanat ve Propaganda-Kitle Kültürü Çağında Politik İmge, Çeviri. Esin Hoşsucu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Debord, G. (1996). Gösteri Toplumu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Domenach, J. (2003). Politika ve Propaganda, Çev. Tahsin Yücel, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Fisher, E. (1968). Sanatın Gerekliliği, Çev. Cevat Çapan, İstanbul: de Yayınevi.
- Gombrich, E. H. (1972). Sanatın Öyküsü, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Leppert, R. (2002) Sanatta Anlamın Görüntüsü, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Werner J. S. ve James W. T., Jr. (1994). İletişim Kuramları, çev. Ali Atıf Bir ve Serdar Sever, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Sontag, S. (1999). Fotograf Üzerine, İstanbul: Altı Kırk Beş Yayınları.

### İNTERNET KAYNAKLARI

- NTV: [http://www.ntv.com.tr/dunya/suudi-arabistanda-yeni-kralin-karton-maketini-yaptilar-icine-de-dublor-koyup-va,xdsIFa\\_7X0WoGmeup-ZltyA](http://www.ntv.com.tr/dunya/suudi-arabistanda-yeni-kralin-karton-maketini-yaptilar-icine-de-dublor-koyup-va,xdsIFa_7X0WoGmeup-ZltyA) Erişim Tarihi; 20.06.2017
- Karaevit, C. (2008) Yeraltı Ordusu <http://canerkaravit.blogspot.com.tr/2008/10/yeralti-ordusu.html>. Erişim Tarihi; 25.06.2017

### GÖRSEL KAYNAKLAR

- Resim 1. Yener Pınarbaş Kişisel Arşivi
- Resim 2. <http://www.milliyetsanat.com/haberler/diger/cin-in-gizemli-ordusu--terra-cotta--turkiyede/671>. Erişim Tarihi 23.10.2017
- Resim 3. <http://www.webtekno.com/images/editor/default/0001/12/5df4ddca6a8ceaa21e77ef4b541d3a4cacad5063a.jpeg> Erişim Tarihi 12.05.2017
- Resim 4. [http://images.nationalgeographic.com/wpf/medialive/photos/000/280/cache/versailles-palace-and-garden\\_28028\\_600x450.jpg](http://images.nationalgeographic.com/wpf/medialive/photos/000/280/cache/versailles-palace-and-garden_28028_600x450.jpg) Erişim Tarihi; 28.7.2017
- Resim 5. <http://www.haberler.com/2-maas-ikramiye-veren-suudi-krali-nin-karton-6931834-haberi/> Erişim Tarihi: 20.06.2017
- Resim 6. <http://www.keithtaylorphotography.com/wp-content/uploads/2012/12/Coke.jpg> Erişim Tarihi; 20.6.2017
- Resim 7. <http://logok.org/wp-content/uploads/2014/03/Puma-logo-880x660.png> Erişim Tarihi: 15.5.2017



# GÜNÜMÜZ SANATINDA SANAT ESERİ VE DEĞERİNİN DEĞİŞKENLERİ; ANDREAS GURSKY ÖRNEĞİ

*Oylum Tunçelli \**

## Özet

20. yüzyıla dek sanat yapıtlarının daima teşhis edilebilir olduğu düşünülmektedir. Fakat bu durum günümüz sanatı için geçerliliğini yitirmiştir. Bu zamanın içinde var olan bizler için, üretilen çalışmalar ayırt edebilmek ve değerini belirleyebilmek bazı tanımlar çerçevesinde gerçekleştirilebilmektedir. Çağdaş sanatın ne olduğuna dair, düşünürler ve eleştirmenlerin çalışmaları ekseninde fikirler üretmek ve küreselleşmiş dünyada sanat üretimlerinin tanımlarını ve değerlerini ortaya koyabilmemizi sağlamıştır. Çağdaş sanatın önemli unsurlarından biri olan ekonomi kavramı ekseninde günümüz sanat ortamının içinde bulunduğu karmaşa ve zaman dilimi, fotoğraf sanatının en önemli (en pahalı) sanatçılarından biri olan Andreas Gursky'nin üretimleri çerçevesinde, var olduğumuz “an”ın sanatını ve küreselleşmiş dünyada sanat üretimlerinin değerlerini belirleyen nitelikler tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Küreselleşme, Çağdaş Sanat, Değer kavramı, Kültür Politikası, Andreas Gursky

## Abstract

It is thought to identify most of the artworks until the 20th century. But it has lost its validity for contemporary art. It can be created in the frame and can be created within the framework of some definitions to determine its value. We have been able to produce thoughts and thoughts about what contemporary art is and to be able to reveal the definitions and values of artistic production in the globalized world. On the axis of the concept of economy, which is one of the important elements of contemporary art, the qualities that determine the “values of art and artistic production in the globalized world” that we have existed in the context of the production of Andreas Gursky, one of the most important artists (one of the artists)

**Keywords:** Globalization, Contemporary Art, Value Concept, Culture Policy, Andreas Gursky

**Giriş**

Dünyanın en “değerli” fotoğraflarından biri olma özelliğini elinde bulunduran Andreas Gursky’nin Rhein II isimli çalışması Günümüzde bir fotoğraf çalışmasına verilen en yüksek ‘değerden’ ikincisidir. Tarihi insanlığın tarihi ile bir olan resim sanatı eserleri, müzayede yöntemleri ile satışa çıkarıldığında bu fiyatın onlarca katına satılmış olsalar bile, fotoğraf ile ulaşılması kolay görünen bir eserin böyle bir fiyata satılmasının sebepleri tartışılmaya başlandığında sıradan bir görüntünün neden bu kadar değerli olduğu ve değeri belirleyen etmenlerin neler olduğu sorusu ile karşılaşılmıştır.

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren sanatın varlık nedeninin, toplumsal hayatı oluşturan koşullar ve bilimsel veriler eşliğinde örneklendirilerek, toplumdan topluma değişen ve var olduğu zamanın etkileri ile şekillenerek, farklı biçimlerin geliştirildiği, ifade etme aracı olduğu varsayılmıştır. Sanatın değerinin geçmişten itibaren nasıl geliştiği ve nereye gittiğine bakılacak olduğunda ise; geçmişten beri gelen koruyuculuk kavramının günümüz literatürü ve sosyal çevresi etrafında yeniden şekillendiği görülmektedir.

Tarihsel süreçte modern dünyanın oluşmasına sebebiyet veren, sosyal iktidarların işleyiş biçimdeki değişiklikler, yine sosyal hayatta gerçekleşen Rönesans ve Reform hareketleri sonrası oluşan devrimler, toplumların kapitalist dönüşümleri ve bilim alanında gerçekleşen buluşlar ile uzak medeniyetlerin birbirleri ile etkileşim haline geçebilmeleri, yenedünya düzenini inşa etmiş ve bu dünya düzenini getirdiği bilişsel farkındalıkla yeni anlama ve kavrama biçimlerinin gelişmesi sağlanmıştır. Çağdaş sanatın önemli unsurlarından biri olan ekonomi kavramı ekseninde, günümüz sanat ortamı ve küreselleşmiş dünyada sanat üretimlerinin değerlerini belirleyen nitelikler tespit edilmiştir.

**Tarihsel Süreçte Toplumsal Değişkenlerin Sanatsal Biçimlere Yansımaları**

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren sanatın varlık nedeninin, toplumsal hayatı oluşturan koşullar ve bilimsel veriler eşliğinde örneklendirilerek, toplumdan topluma değişen ve var olduğu zamanın etkileri ile şekillenerek, farklı biçimlerin geliştirildiği, ifade etme aracı olduğu varsayılmıştır. “İlkel devirlerden klasik sanatın en ileri noktasına kadar uzanan süreçte, insanın evren karşısında duyduğu heyecanların gelişimine dayanarak sihir ve animizmden (canlandırma) dine doğru ilerleyen bir gelişme” (Read, 1974: 60) içerisinde olduğu kabul edilen sanat, toplumsal hayatın ayrılmaz parçalarından oluşmaktadır. “Sanatla toplum arasındaki ilişki ele alınırken topluluğu oluşturan her birey, toplumun kültüründen etkilenmiştir.” der Bayners (2002: 22).

Tarihin erken dönemlerinden itibaren var olan sanatın, insanlık evriminin unsurlarından biri olan el yetisinin gelişimi sayesinde var olduğu düşünülmektedir. El becerisinin yanı sıra, yaşadığı çevre koşulları ve içinde barındığı hiyerarşik toplum düzenlemesi ile şekillenen insanın tanıklık etme içgüdüleri, erken sanat üretimleri gerçekleştirmeye başlamıştır. O dönem için yaşadığı bölgede bulunan ile betimlemeler üreten insan, kendi yaşamı içerisinde öncelikleri olan şeyleri geliştirmiştir. Korunma içgüdüleri ile aletler üreten insan, yarattığı aletler ile doğaya karşı sağladığı üstünlüğü bir büyülenme olarak algılamış ve el üretimi ile kandırmacayı (-miş gibi göstermeyi) ilk o zaman kullanmaya başlamıştır. Sonrasında kültürlerin yerel dinsel simgeleri, tapındıkları tanrılar, tek tanrılı dinlerin ortaya çıkmasından sonra otoriter toplumsal baskılar ve kandırmacaların uygulama yöntemi olan “-miş gibi” gösterme, aynı içgüdü ile sanatta kullanılmaya devam etmiştir. İlkel kültürlerde sanatın var olan ayrı bir gerçekliği yoktur, “yararlılık- fayda” ve “dinsel tören” amacı ile üretilmişlerdir (Shinner: 2004).

Farklı coğrafyalarda farklı gelişen üretimler, erken dönem medeniyetlerinden biri olan Mısır’da ölümden sonra yaşam düşüncesi etrafında şekillenmiştir. Medeniyetin, ruhani varlıklarının suretlerini ve zamanla tüm kıymetlilerinin ölümünden sonra yeniden dirilişinde yanında olması düşüncesi ile beraberinde gömülmesi



fikri, zaman içerisinde gerçeklerinin değil de temsil ettikleri resimlerin üretilmesini sağlamıştır (Gombrich, 1994). Benzer zaman dilimlerinde başka bir coğrafya olan Mezopotamya'da ve Yunan medeniyetinde başka erken dönem sanat ürünleri gerçekleştirilmektedir. Bu ürünlerin gösterdikleri çeşitliliğin sebebi; onları var eden koşulların farklı medeniyetler, farklı coğrafyalar ve farklı inanışlara sahip topluluklar olmasıdır. Mezopotamya'daki eserler günümüze kadar gelen kalıcı örnekler olmasa da, Yunan medeniyeti erken dönem eserleri günümüz Batı sanatını oluşturan seçkilerini barındırmaktadır. Yunan Medeniyeti var olduğu coğrafi koşullar sebebi ile diğer iki büyük medeniyetten farklı olarak, yaşam ve algılamada yeni farkındalık biçimleri geliştirmiştir. Çoklu kara parçalarından oluşan ada biçimindeki coğrafya tek bir yüce liderin oluşmasına olanak vermemiştir. Birbirlerinden bağımsız ama birbirlerini etkileyerek gelişen bu medeniyet, diğer uygarlıkların aksine dogmatik bir yöntemle değil, gözlem yaparak bilgi edinmiş ve uygulamalarını gerçekleştirmiştir. Bu coğrafi koşulların zorunluluğunda gelişen düşünme biçimi hem toplumu, hem de toplumun ürettiklerini etkilemiş ve sanat tarihi ilk evrilmelerinden birini yaşamıştır. Gözlem ve biçim açısından değişen toplum, akıl ve inanç biçiminde de değişiklikler göstermiş, Yunan medeniyetinin mitolojik tanrıları insanlara ütöpik düşünebilmenin yolunu açmış ve ruhani tek bir yaratıcı altında birleşme fikrini ortaya çıkarmıştır. Tek tanrılı dinlerin ortaya çıkması toplumsal yapıda büyük değişiklikler, algı değişimleri yaratmış, tüm insanlık, tarihin en büyük ideolojik gücü ile karşı karşıya kalmıştır. Toplumsal hayatın en büyük belirleyicisi olacak olan din, sanat üretimlerini etkilemiş hatta onları öğretilerini yayabileceği araç olarak kullanmıştır (Gombrich, 1994).

Dünya tarihi üzerinde çağlar boyunca gelişen yeni uygarlıklar, yeni devletler birbirlerine üstünlük sağlayabilmek için dini kullanarak savaşlar yapmış ve birbirlerinin kültürlerini etkilemişler. Bu savaşlar ile Doğu ve Batı kültürleri, yeni yöntemler geliştirmiş ve kendi toplumsal yapıları çerçevesinde değişiklik göstererek sanat üretimleri yapmaya başlamışlardır. Batıda özellikle resim sanatı henüz okumayı bilmeyen insanlar için kilisenin mesajlarını yayabileceği araç olarak kullanılmış, doğuda ise suretin

kaydedilmesinin yasaklanmış olması sebebi ile başka bir biçimde geliştirilmiştir. Fakat her kurulu düzenin uzun süre devam edemeyeceği kuralına bağlı olarak, zamanla dinin toplumun üzerinde yarattığı baskı sorgulanmaya başlanmış, sanat ve toplumsal hayat dönüşmeye devam etmiştir. Bilimsel alanda yapılan gelişmeler insanları özgür düşünce ideallerinin peşinden gidebilme güdüsünü desteklemiş ve sanat da bu koşullara uyum sağlayarak değişmeye devam etmiştir. Rönesans ile toplum hayatını kökünden değiştirecek, bugüne kadar kurulu olan düzenin bozulup yeniden yazılacağı dönem başlamıştır. Toplumsal hayattaki hiyerarşik gücü elinde bulunduran kesim değişime uğramış, burjuvazi hayatın önemli parçası haline gelmiştir. O döneme kadar toplumsal hayatı ve dolayısı ile sanat üretimlerini yöneten kilise ve soylular artık önemini yitirmeye başlamıştır. Halkın içinden çıkan yeni ve güçlü, ticaret ile uğraşan sınıf, tüm toplumu etkilemiş, sanat için yeni alanlar yaratarak modern güzel sanatlar anlayışını biçimlendirmiştir.

Orta Çağ'a kadar devam eden biçim birliği erken Rönesans'ın etkisi ile yitirmeye başlamış ve uluslararası karakteristik tutum yerini yerel özelliklere bırakmıştır. Ticari ve coğrafi keşiflerle sanatsal ve bilimsel gelişmenin başlangıcı olarak adlandırılan Rönesans, entelektüel aktiviteler ile Avrupa kültürünün güçlendiği dönem olarak kabul edilmiştir. Skolâstik görüşün temsil ettiği kilisenin baskıcı gücünün yıkıldığı, insan aklının ve gücünün öneminin kavrandığı bu dönemde, sanat, ekonomi, bilim ve teknikte yeni düşünceler ortaya çıkmış bu durum toplumsal hayatta büyük dönüşümler yaşanması sonucunu doğurmuştur.

Rönesans dönemi, sanat tarihi için büyük dönemeçlerden biri olarak varsayılsa da sanat hala "hizmetçi sanatlar ve mekanik sanatlar" (Shiner, 2004 :63) olarak ikiye ayrılmaktadır. Henüz mimar, ressam, heykeltıraş gibi terimler günümüzde taşıdığı anlamı içermemektedir. Rönesans'ta sanatçı ve zanaatçı olarak değil, çeşitli mertebeleri ve statüleri olan zanaatçı/sanatçı kavramı süregelmektedir. Güzellik terimi beşeri sanatların ortaya koyduğu ürünlerin güzelliği olarak değil zevk veren görüntülerin yanı sıra ahlaki değer ve faydayı içeren anlamları barındırmayı kapsamaktadır (Shiner, 2004: 71).

Sanatın varoluş tarihinde gelişen yararlılık ilişkisi, geleneksel uygarlıklardan Rönesans dönemine kadar kral, hükümdar ve din adamı için eser üretimi biçimine evrilirken, Rönesans'ta hami için eser üretme biçiminde gelişmiştir. Toplumsal hayatta gerçekleşmeye devam eden ekonomik ve sosyal değişimler, yaratıcının görme ve anlamlandırma yetisindeki dönüşümleri beraberinde getirerek günümüz sanatını oluşturan koşulları yaratmaya başlamıştır. Aristokratik himaye sisteminin yerini piyasaya dayalı yönetim almış, sanatçı hizmetkâr statüsünden sıyrılarak “yaratıcı” olarak görülmeye başlamıştır.

Modern güzel sanatlar sisteminin 1600-1800 yılları arasında gerçekleşmesinin sebebi, ortaçağın sonlarında başlayan bir toplumsal ayrışma sürecinin nihai evresinin tamamlanmış olmasıdır. Sanat, ortaçağ topluluğunun bütünleşmiş faaliyetlerinin birbirinden ayrı alanlar olarak siyaset, ekonomi, din, bilim ve sanat şeklinde ayrıldığı doğal bir çözümlüş sürecinin parçası olarak değişime uğramıştır. Toplumda var olan kavramsal gelişimler piyasa ekonomisinin doğuşu, orta sınıfın gelişimi, statü özelemleri gibi yaklaşımlar yeni sanat, sanatçı kavramını ve piyasa etkisini oluşturan kurumları yaratmıştır (Shiner, 2004: 134).

Çağdaş sanatı oluşturan etmenler, Peter Bürger'in tanımladığı avangart hareket, ardından gelişen postmodern dönem ve postmodern düşünceyi geliştiren düşünürlerin savunularıdır. Bürger'in kuramında avangart dönem kurumsallaşmaya karşı geliştirilen bir saldırı olarak nitelendirilmiştir. Modernizm boyunca geliştirilen kurumsallaşma toplumsal hayatta gerçekleşen gelişmeler sebebi ile değişmiştir. “Sanat bu dönemde, biçimlerin evrimlerine göre değerlendirilen tarihsel döngüden sökülür ve hayatın içine sokulmuştur.” (Bürger, 2003: 21). Ardından gelişen postmodernist dönem ise, avangart dönemde var olan bilim, bilgi ve meşrulaştırma kavramının sorgulanması ile mutlak doğruya ulaşılamayacağı, bilginin var olduğu koşullara göre değişebileceğinin savunusunun yapıldığı bir süreci geliştirmiştir.

1980 sonrası tüm dünyada hâkim olan küreselleşme kavramı, sanatı dünyanın dönüşüm aracı haline getirmiştir. Yeni düzenin politik ideolojisi olan neoliberalizm'de “devlet, temel ekonomik ve sosyal kurum olmaktan çıkarılmış,

yerine “piyasa” kavramı yerleştirilerek” (Wu, 2005: 19) geliştirilmiş, böylece sistem üzerinde siyaset ve ekonomik şirket guruplarının birlikte çalıştıkları yönetim biçimi oluşmaya başlamıştır. Kapitalist politika, sanatı işletme kültürü haline getirebilmek için, kamunun sanat desteğini kesintiye uğratarak, “1984 yılından itibaren Özel Sektör Teşvik Projesini geliştirmiş” (Wu, 2005: 21), özel sektörü sanat alanına kaynak yaratması için teşvik etmiştir. Yürütülen bu politika devletin sanat alanındaki rolünü yeniden tanımlanmasını sağlamış, sanat için kaynak oluşturmak yerine sanat için kaynak toplayan bir devlet modeli gelişmesine sebebiyet vermiştir.

Fransız sosyolog Pierre Bourdieu'nün geliştirdiği “kültürel sermaye” kuramı, çağdaş sanatın bir parçası olduğu beğeni ve değer sistemini, siyasi, ekonomik ve sosyal formasyonların genel yapısı içinde açıklayarak “sanatın kuşaktan kuşağa iletilmesi, hâkim sınıfın, hâkim konumunun korunmasına ve yeniden üretilmesine hizmet ettiği, böylece kültürel sermayenin, bir “tahakküm aracı” olarak işlev gördüğü (Wu 2005: 23) bir sistem olduğunu belirlemiştir. Bu sistem çağdaş sanat olarak isimlendirilmiş, günümüz sanatının ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır. Seçkin Aydın, Küreselleşme Bağlamında Sanat ve Sermaye İlişkisi isimli makalesinde ilk olarak Alman yazar Hans Magnus Enzensberger tarafından kullanılan ‘bilinç sanayi’ yönetiminin bir organizasyon biçimi olarak varlık sürdürmeye başladığını ve pek çok ilişkisel ağ bütünü oluşturarak sanatın değerini ve toplumun algısını belirlediğini ifade etmiştir (2013) Küratörler eseri ilişkilendirdiği bağlam ve sunuş biçimi ile etkin rol oynarlar iken müzeler, bienaller, eleştirmenler ve finansörleri kapsayan bu sistem, hem küresel dünya düzeninde kültür politikaları oluşturmanın hem de sanat eserinin değerinin belirleyicisi olma özelliğini içinde barındırmaktadır. Sanatın bir meta olarak algılandığı günümüzde ise, sanat tacirleri, müzayede şirketleri ve koleksiyoner ile son halkası oluşmuştur.

### Geçmişte Sanatın Değeri

Modernizm öncesi sanat ürünleri araştırıldığı; Larry Shiner, Sanatın İcadı kitabında (2004: 197) “Eski sanat sisteminde ‘sanat eseri’ yaratılan değil inşa edilen ‘bir sanat’ ürünü anlamına geliyordu” belirlemesinde bulunmuştur. Geleneksel sanat sisteminde sanatçı üretimlerini, dini, resmi ya da özel kurumlar, burjuva, tüccarlar ve üst düzey yöneticiler tarafından sağlanan imkânlar ile gerçekleştirmiştir. Koruyucu, hami, mesen veya ruhban sınıfı olarak anılan bu ayrıcalıklı kesim, aktif olarak Rönesans döneminde varlıklarını sürdürmüş olsa da, kökleri daha eskilere dayanmaktadır. En erken örnekleri Babil medeniyetine kadar uzanan mesen kavramı Antik Yunan’dan, Roma İmparatorluğu’na kadar gücü simgelemek için görkemli yapılar, anıtlar, tapınak siparişleri vererek sanat üretimlerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Zamanla resimde portre geleneğinin var olması ile birlikte, büstler ve portre resimleri, zenginlerin saygınlık ve hayranlık duygusu uyandırabileceği araçlar haline gelmiş, skolâstik düşüncenin etkin olduğu dönemde, dinsel içerik ile sanat paralel olarak ilerleyerek, kilise ve tarikatlarca belirlenen konular, belli bir tarz içinde ve talimatlara uyularak üretilmiştir.

Eski sanat sisteminde, hamiler ya da müşteriler özel yerler ya da bağlamlar için şiir, resim yahut beste sipariş ederken, sipariş ettikleri parçanın konusunu, boyutlarını, biçimini, kullanılacak malzemeleri ya da enstrümanları da çoğunlukla kendileri belirlerler, üretilen parçanın ‘fiyatı’ ise, genellikle, ürünü yapan atölye ya da ustanın şöhreti ile parçanın işlevi dışında, kullanılan malzeme, yapımındaki zorluk ve harcanan zaman tarafından belirlenerek geliştirilirdi (Shiner, 2004: 202).

Eserin bedeli “salt maddi değere çevrilmez takas usulü gerçekleşirdi. Takas, toplumun tüm üyelerince gerçekleştirilebilir ancak değerli nesneyi yapan kişi, toplumsal olarak hayati anlam taşıyan simgelerin yaratıcısı, yoğun toplumsal değer taşıyan şeylerin mucidi olması dolayısıyla özel bir etap talep edebilirdi”. Belirtilen etap sanatçılar için şeref statüsü kazanmaktı. “Şeref sistemi bir değer alanı olarak saklanmalı ve korunmalıydı. Şeref sisteminde ürünün yapıcısının çabalarını karşılamak için doğrudan para kullanıldığında bile, bu, sanatçının çalışmasına bir ‘fiyat’ biçildiği şeklinde ifade edilemezdi. Para daha çok, yapıcının sanatçı olarak değeri ya da

şerefiyle, alıcının cömert bir hami, prens ya da arkadaş olarak şerefi arasındaki dengenin bir göstergesi olarak kullanılmaktaydı” (Hutter ve Throsby, 2013: 92 -93).

Geç Orta Çağ ya da Erken Rönesans olarak değerlendirilebilecek bu yüzyıl aslında birbirinden ayrı olmasına rağmen organik biçimde bağlı olan iki ayrı oluşum, sanatta finans ve piyasa kavramının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Sanat ve zanaat kavramının henüz birbirinden ayrılmadığı yüzyılda, modern güzel sanatlar sisteminin uzun yolculuğunun başlangıcı varsayılabilecek düzenlemeler gerçekleşmiştir. 15. yüzyıla kadar sadece kilisenin ve sarayın elinde olan koruyuculuk (hamilik) biçimi, ticari bir kimlik kazanarak Venedik, Floransa gibi kentlerde günümüzün esnaf ve zanaatkârlar odası kimliğine yakın loncalara bırakmaya başlamıştır. “İtalya’da, Leonardo da Vinci ve Michelangelo, Raffaello ve Tiziano, Correggio ve Giorgione, kuzeyde ise Dürer ve Holbein gibi sanatçıların” (Gombrich, 1994: 287) eserler ürettikleri 15. yüzyılda sanatçı üstün deha sahibi kişi olarak kabul edilmişti. Sanatçıların sınıfatlamasına yardımcı olan unsur “gerçek dünyanın bir parçasının ayna gibi yansıtılabileceği fikri ile denemelere girişmesinin” (Hutter ve Throsby, 2010: 245) yanı sıra bu dönemde ortaya çıkmış olan loncalar ve sanat koruyuculuğu görevi yapmaya başlayan tüccarlardı.

### Medici Bankası Ve Medici Sanat Hamiliği

Medici ailesi, dönemin siyasi, ekonomik ve toplumsal koşulları altında oluşan loncalarının teşkilatlanmasında ve kent idaresinde meydana gelen değişikliklerde önemli rol oynayarak, toplum içerisinde güçlü bir aile olarak kendine yer edinmiştir. Avrupa’nın en büyük sanat koruyucuları arasına yer alan Medici ailesi, 1400 ile 1700’lü yıllar içerisinde İtalya’da tartışmasız bir hüküm sürmüş ve güzel sanatlar kurumunun günümüzdeki haline dönüştüren yapıtların var olmasını sağlamıştır.

Üç kuşak, Floransa’nın siyasetinden, kültürel ve sosyal hayatına kadar pek çok alanı yöneten Medici ailesi yüzyılın ilk yarısında Floransa’da kilise tarafından desteklenerek gücü elinde tutan ailelerin yüzyıl savaşları sırasında kaybettikleri güç sayesinde kendilerine bir yer açmıştır. Ekonomist ve tüccar olarak bilinen Vieri di Cambio de’Medici, finans sektörüne girerek

Avrupa'nın pek çok şehrinde şubeler açtığı bir bankacılık ağı kurmuştur. Giovanni di Bici de' Medici, amcası Vieri di Cambio de' Medici'nin ölümünden iki yıl sonra, 1397 yılında, banka faaliyetlerini bir araya toplamış ve Banco Medici'yi kurmuştur. Vieri di Cambio de' Medici, arkadaşı olduğu Papa XXIII. Johannes'un desteğini alarak Papalık kurumunun finans işlerini yürütmeye başlayarak, dönemin güç sembolü olan Roma'daki papalık hükümetinin desteği ile etkili isimlerden biri haline gelmiştir. Zaman içerisinde, şehir içinde yaşanan güç savaşları ile gerileme ve yükselme şeklinde devam eden Medici ailesinin gücü, gittikleri her yerde yeni bağlar kurarak ağlarını geliştirmeye devam etmiştir (Şahin, 2012: 324 ).

Sanatın Öyküsü kitabının yazarı Gombrich'e göre; sadece var oldukları coğrafi konumda değil, tüm Avrupa'nın sanat tarihinde etkili olan bir hükümdarlık kuran Medici ailesi, bu saltanatı "sanat" sayesinde var etmiştir (1994). Medici ailesinin, himayesi altında üretim yapan Michelangelo, Leonardo, Rafael gibi pek çok önemli sanatçı vardır. Fakat ressam, mimar, sanat tarihçisi ve yazar Vasari, Medici ailesinin yükselişinin ve sanat piyasasının şekillenmesinin önemli figürüdür. Kendilerine bağlı sanatçılarla eserlerinin üretim sürecinde yaptığı sözleşmeler ile onların yaratıcılık sınırlarına ciddi müdahalelerde bulunan sistemleri (şimdi bakıldığında sanatçının yaratım özgünlüklerini sorgulamamızı sağlayan) ve günümüzün sanat koşullarını hazırlayan kurumları da Medici ailesi kurmuştur. En önemli şeylerden biri müzecilik kavramı ve batı sanatının ne olduğunun tanımıdır. "İlk modern Avrupa müzesi Palazzo Medici 1440 yılında Cosimo Meddici tarafından yaptırılmıştır" (Çalıköğlü, 2009: 20).

### Günümüzde Sanatın Değeri

Kültür ve ekonomik değerler arasındaki tartışma, felsefe alanında, Platon ve Aristo'dan beri yapıla gelmektedir.

Antik düşünce, en yüksek mertebedeki değerlerin mutluluk ve kutsanmışlık ya da tanrısal gönenme deneyimi yoluyla elde edilebileceği iddiasını ortaya atmıştır: sanat deneyiminin bu amaç doğrultusunda oynadığı rol küçüktür, pratik sanatlarla ilişkilendirilen ticari eylemler ise daha da düşük seviyede görülmektedir (Hutter ve Throsby, 2010: 12).

17. ve 18. yüzyıla kadar ortaya çıkmayan mo-

den estetik ve ekonomik düşünce David Hume ve Adam Smith gibi bir grup İngiliz yazar tarafından oluşturularak "Güzelliğin arzudan bağımsız bir biçimde deneyimlenmesinden kaynaklanan değerler ile bireylerin kişisel memnuniyetlerinin aracı olan nesnelere kaynaklanan değerler arasında ayırım" (Hutter ve Throsby 2010: 12) şeklinde belirtilmiştir.

Eski sanat sisteminde hamiler üst konumdaydılar ve zanaatçı/sanatçılar çoğunlukla onların isteklerine uymak zorundaydı. Yeni piyasa sisteminde ise sanatçılar ile alıcılar arasındaki konum farkı kapanmıştır. Oluşan kültürel ekonomik sistem, kendine hizmet edecek bir eleştiri (sanat eseri) yaratarak, sanatı kapitalist sitem içindeki ihtiyaç nesnelere birisi haline dönüştürmüş sanat, var olduğu biçimiyle küresel ekonomi ve kültür endüstrisi ile şirket ortaklığı içerisine girmiştir. Günümüz sanatını oluşturan parametreler belirtildiğinde ilkinin sanatçı olduğu; ikincisinin bienaller, küratörler, koleksiyonerler, müzeler (sanatın dolaşım sistemi); üçüncüsünün ise politika ve şirketleşme olduğu ifade edilebilir.

Sanatın kültür ile yaklaşması ve finans ekonomisinin hareketlerine bağlı olarak iniş-çıkışı, mevcut küresel politikanın düzenleyici yollarından biri olarak çalıştığını düşündürmektedir. Bu durumla ilgi Jacques Derida günümüz sanatı için (Aktaran: Stallabrass, 2009: 16); "Bir kitabın son sözü ya da bir makalenin dipnotları gibi, sistemin tamamlanmasında rol oynar ve onun temel karakterini paylaşır" demiştir. Tüm dünyayı saran kapitalizmin yayılcı anlayışına paralel, küresel etkinlikler ile sanat yeni dünya düzenine adapte olmuştur. Çok uluslu şirketlerin daha fazla artan talepleri, günlük yaşamın tek tipleşmesi, batı merkezli sanat etkinliklerinin sanat dünyasının ölçütü olmasına paralel olarak küresel pazarın içine girmek isteyen kurumlar, kendilerini geçerli ölçütlere uydurma çabasına girmişlerdir.

Küreselleşmenin temel dinamiği olan hareket unsuru, yerele dair şeyleri sökerek, yersiz-yurtsuzlaştırarak, küresel bir kültür hareketliliği oluşturmakta, oluşan bu yapay kültür, bireylerin ve toplumların yaşam tarzlarını kontrol edebilme amacıyla sermaye tarafından yönetilmektedir (Aydın, 2013, <http://e-dergi.atauni.edu.tr>).



### Çağdaş Fotoğraf Sanatının “Değer”Lisi; Andreas Gursky, Rhein II

Christie’s Müzayede evinin 8 Kasım 2011 Salı akşamı, New York, Rockefeller Plaza’daki müzayedesinde Andreas Gursky’nin Rhein II, isimli çalışması 4.3 milyon dolara satılmıştır. Bu, bugüne kadar bir fotoğraf çalışmasına verilen en yüksek bedellerden biridir. Satışın gerçekleştirildiği tarihten itibaren bir sonraki en yüksek ücretin ödendiği 2014 yılının Kasım ayında olan satışa kadar Rhein II, dünyanın en değerli fotoğrafı unvanını elinde bulundurmıştır.



Resim 1 Andreas Gursky, Rhein II, 1999.  
Gerçekleşen Satış Fiyatı: 4,338,500 \$  
Tahmini değer: 2,500,000\$ - 3,500,000 \$  
Satış Bilgisi: 2480 no’lu satış. Savaş sonrası çağdaş sanat.  
8 Kasım 2011 New York, Rockefeller Plaza

Düsseldorf Akademisi’nin ünlü sanatçıları Bernd ve Hilla Becher’den eğitim alan Gursky, dolaysız ve tema merkezli bakış açısını, Becher’lerin kendileri ile özdeşleşmiş doğrudan bakış yönteminden geliştirmiştir. Fakat bu tarz onu, belgesel bir sunum biçiminde bazı yetersizlikler ile karşı karşıya getirmiş ve sonucunda 1992 yılında, kendi fotoğraflarında istediği görselliği yaratabilmek için dijital teknolojiyi kullanmaya başlamaya zorlamıştır. Bunu, ustaca biçimde bozulmamış bir manzara ve dünya sunmak için yapay bir gerçeklik ile çerçevesinde algıyı dalgalandırmasına rağmen hayali bir gerçeklik yanılması oluşturmak için kullanmaktadır. Bir ressam gibi temiz bir ufuk yaratarak, mükemmel bir gerçeklik yaratmıştır. 1998 yılında Kunsthaus Düsseldorf’ta bir sunumda Gursky çalışmalarını, “benim ilgilendiğim şey alışıldık olmayan manzara yaratmak değil, bunun en çağdaş yöntem ile sunulmasıdır.” demiştir (Gursky, 2011).

Andreas Gursky’nin fotoğraflarının baskılarının boyutlarıyla eriştiği nefes kesicilik ve şaşırtıcılık, seyirciyi sahnenin güzelliği ile sarmalmasını sağlamıştır. Alışılmadık bir metotla, seri için birbirinden farklı ölçeklerde ürettiği fotoğrafları sonsuza doğru uzatarak, doğal bir peyzajmış gibi görünmesini sağlayarak elde ettiği şaşırtıcı çizgi, renk ve ışık mükemmelliği ile 1950’lerde Barnett Newman’ın zaman ve ana dair yücelik metaforunu, Almanlara özgü sembollerden biri olan mükemmellik formu ile uygulamıştır. Bunu yaparken de 21. yüzyıl insanının varlığının dramatik ve derin yansımasını, doğa ile ilişkisi üzerinden oluşturmaktadır.

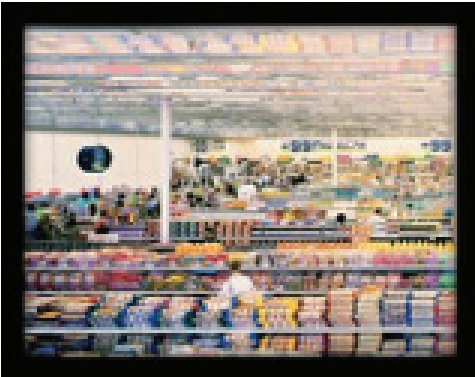
Gursky için Ren nehri, içinde pek çok tarihsel öncüden totemik unsurlar taşımaktadır. Avrupa’nın en uzun nehirlerinden biri olan Ren, Kuzey Denizi’ne ulaşmadan önce, içinde Andreas Gursky’nin yaşadığı şehir olan Düsseldorf’ta olmak üzere 6 farklı ülkeden geçerek düz bir çizgi çizerek, yer eksenini bölmektedir. Ren’in büyüleyici manzarasının görüldüğü fotoğrafta, canlı ve parlak zümrüt yeşil otlar ve gümüş gibi akan suyu ile nehir yüzeyindeki parlak yansımalar ve nehrin gerçek genişliğine yakın baskısı ile hiper-gerçek ayrıntılar yer almaktadır. Kusursuz bir düzlük içerisinde oluşturduğu ufuk kompozisyonunu, yukarıda mavi gri yoğun bulutlu kalın bir atmosfer ile tamamlamaktadır. Bugüne kadar üretilmiş en güçlü tasviri ile oluşturulan Ren nehri, fotoğrafın eşsizliği ve manzaranın mucizeviliği ile izleyiciyi çeken bir görüntü oluşturmaktadır. Ren nehrinin manzarası karşısında her zaman büyülediğini ifade eden Gursky, bu görüntünün yine de onun için yeterli olmadığını ve bu sebeple bir buçuk yıl kadar bu manzara çevresinde bakış açılarını değiştirerek dolaşmaya devam ettiğini, sonunda görüntüyü dijitalleştirerek ve rahatsız olduğu unsurları değiştirmeye karar vererek fotoğrafı ürettiğini açıklamıştır.

Müzayede evi tarafından fotoğrafçısı Andreas Gursky ve eseri Rhein II ‘nin satışı için yaptığı çalışmada küratör ve yazar Peter Glassi eseri şöyle değerlendirmiştir (Galassi, 2001: 35)

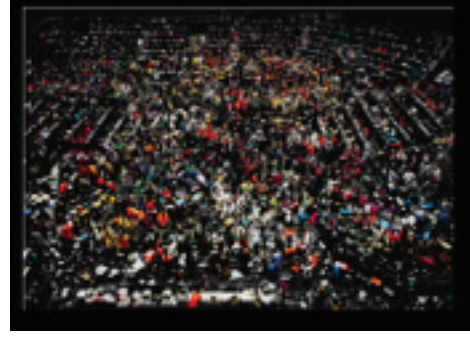
Gursky’nin mucizevi yanı, ticari ve ilahi dehayı birden yakalayabilmiş olmasıdır. Tanrının yüceliğini ve dünyevi serveti getiren hırsın aynı yolu kullandığını keşfetmiştir. Her iki durumda da yaratıcı, şaşkınlık ve kışkırtma arzusundan faydalanmaktadır.

Gursky'nin çalışmalarının her birinde, kendine özgü bir özellik vardır. İlk bakışta çok sıradan görünen imgeleri hipnotize edici bir panorama yaratabilecek nesnelere dönüştürebilmesi özelliği, onu diğer fotoğrafçılardan ayıran sebeplerden biridir. Fakat bu görme yetisi, sadece Andreas Gursky'ye özel değildir. Düsseldorf Akademisi'ne giderek Bernd ve Hilla Becher'in atölyesinde çalışan diğer öğrenciler de benzer bir görüş açısı ile bakmaktadırlar dünyaya. Becher'ler kendilerine özgü geliştirdikleri biçimsel dillerini, yetiştirdikleri pek çok öğrencide uygulamalarını görmüşlerdir. Bu öğrencilerden Andreas Gursky dışında en ünlüleri, Thomas Ruff, Thomas Struth, Candida Höfer gibi isimlerdir.

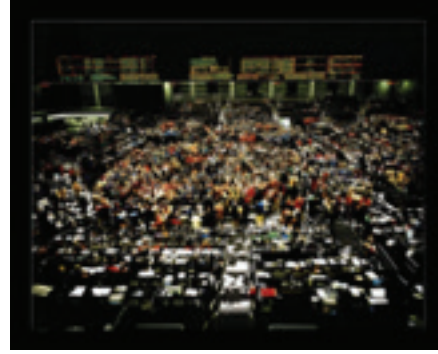
Sanat tarihinde, ister geçmişte, ister günümüzde bir sanatçıyı ya da eseri 'değerli' yapan şey onun üstün başarısı ve edindiği yetkinlikten çok kurduğu ilişkiler ağıdır. 1990'larda başlayan dünyanın her yerinde açılan sergilerden ve gösterilerinden, sergileri sırasında hazırlanmış kataloglardan, eleştirmenler ve sergi küratörleri tarafından hazırlanmış özel tanıtım yazılarına, sanat öğrencilerinin hakkında hazırladığı tezlere ve çalışmaları hakkında çıkan röportajlar, hazırlanan videolar ve en önemlisi günümüzün en etkili tacirlerinden (dokunduğunu 'değer'e çeviren tacir) Saatchi'nin ilgisine kadar her türlü unsur Andreas Gursky'nin bugününü hazırlayan sebeplerdir. Andreas Gursky'nin fotoğraflarını koleksiyonlarına katan kamu kurumları New York Modern Sanat Müzesi, New York Metropolitan Sanat Müzesi, San Francisco Modern Sanat Müzesi, Tate Modern Londra, Paris Pompidou Center Kütüphanesi ve Zürih Kunsthau Müzesi'dir. Andreas Gursky'nin Tarihin En Pahalı Fotoğraf Eserlerinde tam 4 adet çalışması bulunmaktadır.



Resim 2: 99 Cent II, 2001, 3,346,456\$ Sotheby's London, Şubat



Resim 3: Chicago, Board of Trade III, 3,298, 755\$ Sotheby's London, Haziran 26, 2013 ( <http://www.tate.org.uk/art/artworks/gursky-chicago-board-of-trade-ii-p20191>) (10/05/2014)



Fotoğraf 4: Chicago Board of Trade, 1997, 2,355,597 \$ Sotheby's London, Haziran 26, 2013 ( <https://artsy.net/post/sothebys-andreas-gursky-stock-exchanges>) (10/05/2014)

### Sonuç

Moby Dick'in Kaptan Ahab'ı beyaz balınaya ne kadar bağımlıysa, sanat dünyası da ekonomiye o kadar göbekten bağlıdır. (Stallabrass,2016 :29)

Sanatın değerinin geçmişten itibaren nasıl geliştiğine ve nereye gittiğine bakacak olduğumuzda; geçmişten beri gelen koruyuculuk kavramının günümüz literatürü ve sosyal çevresi etrafında yeniden şekillendiğini görmekteyiz. Eski yıllardan günümüze en büyük değişiklik, sanatın sermaye piyasalarını harekete geçiren bir yatırım aracı olmasıdır. Küreselleşen dünyada devlet kapitalist bir anlayış ile yönetilmeye başlamış ve yapılacak şeylerin ilki kamu bütçelerinden sanata ayrılan kısmı kaldırmak olmuştur.

Oluşturulan bu kesinti yön değiştirilerek, özel ticari şirketlere çevrilmiş ve sorumlu tutulmuştur. Devlet eliyle uygulanan politikalar meyvelerini vermiş, ticari şirketler kültür politikaları çerçevesinde sanat ile ilgili yatırımlar yapmaya başlamışlardır. Tüm dünyayı saran kapitalist anlayışa paralel olarak küresel etkinlikler ile sanat yeni dünya düzenine adapte olmuş, ticari şirketlerin talepleri ve küresel pazarın içine girmek isteyen sanatçı ve kurumlar, sermaye tarafından yönetilen aracı unsurlar ile ilişkiye girmek zorunda kalmıştır. Sanatın alınıp satılır bir nesneye 'meta'ya dönüşmesi, kapitalist sistemin getirdiği kaçınılmaz sonuçlardan biridir. Yaratılan bu ticari sanat piyasası kendi içinde bir sürü aracı oluşturarak gelişmeye devam etmiş, bu araçların en önemlileri küratörler, tacirler, koleksiyonerler olmuş, sergilenme ve değer kazanma alanları ise müzeler, müzayede evleri ve koleksiyonlar olarak şekillenmiştir.

Fotoğraf sanatının en pahalı 20 fotoğrafına bakıldığında 4.3 milyon dolarlık Rhein II ile birlikte Andreas Gursky'nin 4 fotoğrafı listenin içindedir. Bu inanılmaz tablo, ticari bir tanım olan arz talep ilişkisi ile açıklanabilir. Artık, Andreas Gursky sadece bir fotoğrafçı değil, yeni dünya düzenine bağlı sanat piyasasında eserlerini ticari meta haline getiren bir marka üreticisi olmuştur ve biliyordur ki bu yatırım çok uzun seneler boyunca sahibine büyük kar sağlayacaktır.

Sanat, var olduğu andan itibaren ayrıcalıklı ve üstün bir deha sonucu yaratılmış, hayatın sıradan döngüsü içinde var olan ilişkiler ile bağdaştırılmayan bir kavram olarak tanımlanmıştır. Sanat eseri ve eseri üreten sanatçı var olan yeteneği sayesinde daha üstün görülerek, sanki ürettiği eserleri ekonomik bir kaygı ve ideal ile üretilmiyormuş gibi parasal konulardan çok uzakta idealize edilmiştir. Oysa sanat; tarih boyunca ona 'değer' atfeden bir grubun ekonomik himayeciliği olmadan yaşamını sürdürememiştir. Günümüzde sanat üretimlerine ödenen bedeller karşısında eserin ederinin tartışması sırasında yapılacak şey, onun sadece biçimsel yeterliliğinin değil, günün küresel sanat pazarının çok iyi belirlenmesi ve bu şekilde yeniden yorumlanması olmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Baynes, Ken (2002) Toplumda Sanat: YKY.  
Bürger, Peter. (2003) Avangard Kuramı. İstanbul: İletişim Yayınları.  
Çalikoğlu, Levent (2009) Çağdaş Sanat Konuşmaları 4, Koleksiyon, Koleksiyonerlik ve Müzecilik. İstanbul: YKY  
Galassi, Peter. (1981) Before Photography Painting and Invention of Photography. New York: The Museum Of Modern Art.  
Gombrich, W H. (1994) Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi  
Hadjinicolaou, Nicos (2000). Sanat Tarihi ve Sınıf Mücadelesi. İstanbul: Kaynak Yayınları.  
Hutter, Michael- Throsby, David. (2013). Paha Bıçilemez Kültür, Ekonomi ve Sanatta Değer Kavramı: Sel Yayınları.  
Read, Herbert.(2014). Sanatın Anlamı. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.  
Shinner, Larry. (2004). Sanatın İcadı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.  
Stallabrass, Julian. (2009). Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bianeller. İstanbul: İletişim Yayınları.  
Wu, Chin-Tao. (2005). Kültürün Özelleştirilmesi. İstanbul İletişim Yayınları.

## TEZLER

- Şahin, Duygu, (2012), "XV. Yüzyıl Floransa'sında Sanat ve Finans İlişkisi: Medici Ailesi", Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul



### İNTERNET KAYNAKLARI

Atussa Hatami, (2006). Vanishing Cultural Memory in Andreas Gursky's Photography. [www.inst.at/trans/17Nr/7-5/7-5\\_hatami17.html](http://www.inst.at/trans/17Nr/7-5/7-5_hatami17.html) Elde edilme tarihi 18/03/2011

Aydın, Seçkin. Küreselleşme Bağlamında Sanat ve Sermaye İlişkisi, <http://e-dergi.atauni.edu.tr> Elde edilme tarihi 08/05/2013

Gursky, Andreas. (<http://www.christies.com/lotfinder/photographs/andreas-gursky-rhein-ii-5496716-details.aspx>) Elde edilme tarihi 10/02/2012

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2001/gursky/> Elde edilme tarihi 10/02/2012

<http://www.christies.com> Elde edilme tarihi 10/02/2012

<http://www.tate.org.uk/art/search?limit=40&q=andreas%20Gursky> Elde edilme tarihi 10/02/2012

<http://michellescombs.wordpress.com/sample-auction-catalogue-entry-andreas-gursky/> Elde edilme tarihi 19/04/2012

<http://www.saatchigallery.com><http://www.christies.com/lotfinder/photographs/andreas-gursky-rhein-ii-5496716-details.aspx> Elde edilme tarihi 10/02/2012

### GÖRSEL KAYNAKLAR

1-(<http://www.christies.com/lotfinder/photographs/andreasgursky-rhein-ii-5496716-details.aspx> Elde edilme tarihi 10/02/2012

2-(<https://artsy.net/artist/andreas-gursky/Works>) Elde edilme tarihi 10/02/2012

3-(<http://www.tate.org.uk/art/artworks/gursky-c-hicago-board-of-trade-ii-p20191>) Elde edilme tarihi 10/02/2012

4-(<https://artsy.net/post/sothebys-andreas-gursky-stock-exchanges>) Elde edilme tarihi 10/02/2012



# BİLGE KARASU’NUN “SEVİLMEK” ADLI RADYO OYUNUNDA OYUN DİLİ

Kadir Yüksel \*

## Özet

Yazımızın kendine özgü adlarından Bilge Karasu, kendi yazın evreni içerisinde türler arası geçişleri ustalıklı kullanmış bir yazardır. Farklı türlerde denemeler yapmıştır. Bunlardan biri de dramatik yazın alanında değerlendirilen radyo oyunudur. Türlerarasılık, deneysel biçim, imge yüklü kapalı anlatım, dilin özenli, işlenmiş, çalışılmış, matematiksel yapısı radyo oyununda da kendisini gösterir.

Bilge Karasu’nun “üç ses için radyo oyunu” alt başlığını kullandığı *Sevilmek*, tür olarak radyo oyununun bütün teknik özelliklerini barındırır. İnsan sesinin özelliklerinden yararlanarak karakterleri çizilir oyunun. İç aksiyona dayalı, psikolojik derinlikli bir yapısı vardır. Ses özelliklerinin kullanımı oyunun kurgusunu da, oyun dilini de boyutlandıracaktır. Radyo oyunundan tiyatro sahnesine taşınan oyun günümüzde oyun diline ilişkin özgün bir yapı sunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilge Karasu, “Sevilmek”, Radyo Oyunu, Oyun Dili.

## BILGE KARASU’S “BEING LOVED” RADIO PLAY GAME LANGUAGE

### Abstract

Bilge Karasu, who is unique in the names of our writers, is a writer who skillfully used transitions between species in his own literary universes. He experimented with different species. One of them is a radio game rated dramatically in the literary. The intertextuality, the experimental style, the closed expression with image, the diligent, the processed, the worked, the mathematical structure also manifests itself in the radio game.

Using Bilge Karasu’s “radio play for three sounds” subtitle, “Being Loved” has all the technical features of radio play as a genre. Draw characters using the characteristics of human voice. It has a psychological deep structure based on internal action. The use of sound features will also scale the game fiction and game language. The game, which is carried from the radio play to the theater scene, presents an original structure related to the language of the game today.

**Keywords:** Bilge Karasu, “Being Loved”, Radio Game, Game Language.

## Giriş: Yazın Evreni

Bilge Karasu yazınımızın kendine özgü yazarlarından biridir. Öykülerle, romanlarla, denemelerle kurduğu edebiyat adası sıra dışının, deneyselliğin, farklı bir kurmacanın, felsefi derinliğin, üst düzeyde bir dil anlayışının coğrafyası gibidir. Bu yazıda “üç ses için radyo oyunu” olarak adlandırdığı “Sevilmek” oyununu ele alacağız ve oyun dili kapsamında dil kullanımını inceleyeceğiz.

Kendini kolay ele vermeyen, kapalı, çok katmanlı metinler üretir, okuyucusundan da yoğun bir okuma emeği ister, Bilge Karasu. Hiçbir ürünle çoğaltmacılığın, tekrarın sığ alanına düşürmez kendini. Masalların büyülü dünyasında gezindiği de olur, resim sanatının simgesel olanaklarını yazıda denediği de... Çağrışımsal, yoğun bir anlam arayışı içerisindedir.

Yazarlık serüveni boyunca imgesel yapıdan yana olmuştur. İmgeler yardımıyla düşüncelerini, duygularını kurgular. İmge, bir metnin başı ya da sonu değil, metnin bütünüdür ve sonsuz bir kaynaktır. Amacı, pek çok şeyin kavranıp yorumlanabileceği, çok katmanlı okumalara açık bir imge yaratmak ve bu imgenin etrafındaki bütün fazlalıkları temizleyerek öze ulaşmak isteğidir. Bunu yaparken de alabildiğine yenilikçi ve arayışçıdır (Tosun, 2013: 181).

Bilge Karasu'nun yazınsal dünyasının “türlerarası” olduğunu söyleyebiliriz. Öyküden romana, denemeden masala, felsefeden resim yazılarına... Yazdıklarını bilinen tür isimleriyle adlandırmayacaktır. Kimi kez “metinler” diyecek, kimi kez kendine özgü isimler vermeye çalışacaktır; “göz yazıları” gibi. Cem İleri, Bilge Karasu Okuması alt başlığını verdiği incelemesinde türlerarasılık için şunları söylüyor:

Karasu öncelikle türlerarası bir yazının peşinde, ama bunu farklı türleri yan yana getirerek, aynı kitapta toplayarak, izleksel bir bütünlük içinde toparlayarak değil, parçaların her birinin, her farklı yerleştirmede başka türlü, başka bir türün bağlamı içinde okunabileceği bir yazı geliştirerek yapmak istiyor” (İleri, 2007: 244).

Bu durum Bilge Karasu'yu modernden postmoderne gidip gelen bir yapıya ulaştıracaktır. Denediği türlerin arasında dramatik türler de vardır; radyo oyunları yazar. Ama bu oyunların başlığına “ses için yazılmış” metinler diyecektir.

## 1. Üç Ses İçin Radyo Oyunu - Sevilmek

### 1.1. Oyunun Olay Dizisi,Kurgusu

Üç ses için radyo oyunu olan Sevilmek, olaya dayanmayan ama iç hesaplaşmaların derinlikli olarak yaşandığı kısa bir oyun. Sinan ve Esin yeni evli bir çifttir. Sinan'ın eski arkadaşı Ercan iki yıla yakın bir aradan sonra Sinan'ı görmek için evli çifti ziyarete gelir. Sinan ve Ercan akşam yemeğinden sonra tiyatroya gideceklerdir. İki erkeğin aralarındaki eskiye dayanan ilişki arkadaşlıktan ötedir, oyunun satır aralarındaki çağrışımlardan Ercan'ın eski erkek sevgili olduğu anlaşılacaktır. Esin akşam yemeği için sofrayı hazırlamaktadır, tedirgin olduğu, huzursuzluğu sözlerinden anlaşıldığı gibi parantez içlerindeki efekt direktiflerinden de anlaşılır. Önce misafire soğuk ve ters davranır. Ercan bu soğukluğu ve tersliği şakaya vuracak, önceleri üstünde durmuyormuş gibi yapacaktır. Sinan'ın gelen misafire iyi davranması Esin'i kuşkulandıracaktır. Misafir ile evin kadını arasında örtük bir çekişme başlayacaktır. Kadın kocasını etkisi altında tutmaya çalışırken, misafir de Sinan'ı yeniden elde edebilmenin yolunu arar gibidir. İnsanların duygularının, isteklerinin değişmesi üzerine konuşurlar. Bu değişim her iki erkeği de zorlamakta, bir şeye bağımlı kılmaktadır. Eşiyse misafir arasındaki örtük çatışmayı anlayan Sinan her ikisini de incitmekten kaçınarak kendini ve evliliğini koruma telaşına düşer. Esin yeni bir koz ileri sürecek ve erkek kardeşinden söz edecektir. Sinan'la kendisini erkek kardeşinin tanıştırdığını, erkek kardeşinin de Ercan'a, yani misafire çok benzediğini söyleyecektir. Böyle bir ilişkiden habersiz olan Ercan'la Sinan arasında bir soğukluk yaşanmaya başlar. Tiyatroya gitmekten vazgeçerler. Denge bozulmuş, kadının sevgisi öne geçmiştir. Ercan, Sinan'ı ve yer minderinde kocasının dizi dibinde oturmayı isteyen Esin'i baş başa bırakarak evden ayrılacaktır. Ercan da evde kalanlar da son sözleriyle derin bir hesaplaşmanın içine çekileceklerdir. Oyun Esin'in kocasına sofraya oturmayı önermesiyle son bulur, kadın oyun boyunca bilerek sofrayı kurmayı geciktirmiştir, sevdiği kişiyi yeniden elde edince sofrayı da hazırdır artık.

Oyun klasik bir kurguyu içerir. Giriş bölümünde evli çifti tanırız, hemen arkasından banyodan elinde havluyla çıkan misafir gelir.

İlk çatışma kadının misafire banyoda çok uzun kaldığını söylemesiyle başlar. Ardından iki erkek arasındaki ilişki, arkadaşlıklarındaki sevgili olma hali hissettirilecektir. Çatışma üç kişi arasında değişik boyutlarda ilerler. Kadınlı koca arasında, kadınlı misafir arasında ve iki erkek arasında, dış aksiyondan çok, söze, iç aksiyona dayalı, derinlikli bir çatışma yaşanır. Ana çatışma ise sevmek ve sevilme arasında. Sevenin sahiplenmesi, sevilenin buna karşı kuracağı denge. Kadının oynadığı son koz, erkek kardeşini ortaya atması doruk noktası olacaktır. İki erkek arasında başlayan soğukluk misafirin yenik düşmesi ve evden ayrılmasıyla son bulacaktır.

### 1.2. Sesin Dilde ve Karakterde Yansıması

Oyunun titizlikle örülmüş dil yapısı daha en başında, oyunun alt başlığında ve kişilerin adlarında, ses özelliklerinde kendini göstermeye başlar. Oyunun alt başlığı “üç ses için” tanımlaması getirir ve farklı ses özellikleriyle örülen bir atmosferin içine çeker. Evin erkeği Sinan “Tenor”, kadın, Esin “Alto”, misafir, Ercan “Bas” olarak tanımlanacaktır. Ses özellikleri oyun karakterlerinin kişilik yapılarıyla titizlikle buluşturulur.

Oyunun ‘sevilen’ kişisi Sinan en “yüksek” erkek sesi olan tenor olarak tanımlanır. Etkileyici, kendisine çeken, güçlü sestir tenor, oyunda iki cins tarafından da “sevilen” kişidir, sesi doğaldır, baskın olmak gibi bir çabası hiç olmaz, aksine denge sağlamak ister.

Alto ise “kalın” kadın sesidir. Sevgisiyle baskın olmaya çalışan, sevilen kişiyi etki alanından çıkarmak istemeyen, sürekli kalın tonda kendini hissettiren Esin’in sesidir.

Bas ise en “kalın” erkek sesidir, nadir bulunan, özellikli bir ses yapısıdır. Etki alanı kurmak isteyen, baskın olup elde etmek isteyen, kendisinden emin olsa da yalnızlığıyla ayrık kalamayan, sevgisini kalın tonda söyleyen misafirin, Ercan’ın sesi.

Ad seçiminde de dilin, hece ve harf uyumunun (aynı zamanda oyunsu yapısının) korunduğu görülecektir. ‘Sevilen’ ve ‘değişen’ kişinin adı olan Sinan, seven ve değişmekte zorlanan kişilerin adlarındaki heceleri, harf uyumunu adında barındırır: E-Sin... ve Erc-an... ‘Seven’ kadının ve erkeğin adları aynı harfle, E harfiyle başlamaktadır. E harfi ‘seven’deki sesli harftir, ‘sevil-

mek’ sözcüğünün de baskın sesidir.

## 2. Sevilme Oyununun Radyo

### Oyunu Özellikleri

#### 2.1. Özgün Bir Radyo Oyunu

Oyunun konuşma örgüsüne geçmeden önce efektlerinin kullanımına da dikkat çekmek gerekiyor. Efekt kullanımının özellikle radyo oyunlarında en önemli sessel anlatım araçlarından biri olduğunu, oyunun imaj yaratarak dinleyicinin imgeleminde istenen atmosferi kurduğunu söyler, Turgut Özakman (1998: 232). Efektlerin oyunda ayrı bir çağrışım zenginliği sağladığını söylemeliyiz öncelikle. Daha oyunun başında yazılan efekt neredeyse bütün atmosferi verecek, oyun boyunca yaşanacak derinlikli çatışmalara, iç aksiyonlara perde aralayacak, oyunun kurgu bütünlüğüne yayılacaktır. Masanın üzerine bırakılan tabak, çatalın sertçe bırakılması, sinirli, tez canlı gidiş gelişler, öfke sezilen iç çekişmeler oyunun ilk kriz noktalarıdır.

Sinan, hemen yakında, içini çeker, gırtlaklarını temizler; yutkunma sesi. Yaklaşan bardak çingiltıları, tabak, çatal, bıçak sesleri. Bunlar masanın üzerine sertçe bırakılmaktadır. Mikrofona yaklaşan kadın adımları gene uzaklaşır; sinirli, tez canlı bir gidiş gelişle birlikte, sertçe düzenlenen sofraya takımı. Sinan gene içini çeker; bu kez, biraz öfke de sezilir bu iç çekişte (Karasu, 1999: 201).

Bir takım efektler ise ayrıntıcı kalmaktadır bir radyo oyunu için. Bazı noktalarda betimlemeler, sahne direktifi ya da radyo efekti olma özelliğini aşan ayrıntılarla örülecektir. Ama duygular ve iç aksiyon için oyuncuya yardımcı olabilecek ipuçları içerdiği söylenebilir.

“Dingin bir söyleyişle; alaylı değil, ama duygulu da değil; belki biraz soğukça”

“Öfkelenmiş bir çocukla konuşur gibi”

“Çatışmağa kararlı, dingin.”

“Sözü kesercesine ama çok dingin, ağır”

“Uzaktan, dingin, handiyse merak ederek.”

“En rahat sesiyle. Ancak, belki, biraz gereksiz bir hızla”

“Tamamıyla duygusuz, dümdüz söylenmiş bu sözlerden sonra ansızın yumuşaklık, tatlılıkla” Alıntılardan da anlaşılacağı gibi Bilge Karasu duygu değişimlerini, birbirine zıt gibi görünen duyguları aynı anda sese yansıtmayı istemektedir. Bu da ses özelliklerindeki ezgiyi çoğalt-



mak, sesin kullanımını farklı denemelerle sınamak, duyguları sorgulayabilmek, çağrışım zenginliğini arttırabilmek için bilinçli bir seçim olarak dikkate alınmalıdır. 'Dingin'lik vurgusu da önemlidir. Dinginlik hali bütün oyuna yayılmıştır. Çatışmanın doruk noktasına ulaştığı yerde bile konuşma örgüsündeki dinginliğin yitip gitmesini istemez Bilge Karasu. Sevilmek ve sevmek fiillerinin dinginlikle bir bağı olduğunu düşündürür.

Radyo oyunu en içsel duyumuza, işitmeye yaslanır.

Radyo oyunu üç tuğlası – insan sesi, müzik, efekt – ile dinleyiciye ulaşır. Yapısı nedeniyle yaslandığı tek duyu, bütün öbür duyuların yerine geçer. (...) Radyo oyunu dinlerken nesnelere görür, tat ve kokularını alır, onlara dokunuruz adeta. (Ayvaz, 1986: 72).

Ülkü Ayvaz'ın belirlemesi Bilge Karasu'nun neden özellikle ses için metin oluşturduğunu da açıklamaktadır. Denemek istediği, dilin ses özelliğini öne çıkarmaktır. Okunması sağlansa bile sessel yapı oyun dili içinde kendini koruyacaktır. Radyo oyununun ayırt edici en önemli özelliği hayal gücünde ortaya çıkar. İşitme duyusuyla birlikte hayal gücünün de canlanması istenir. Hayal gücünün canlanması dilin ezgisel yanının bildirimsel etkisini sağlayacaktır. Radyo oyunu bu özelliğiyle çağrışımlara ardına dek kapı aralayacaktır. Çağrışım zenginliği dilin imgesel gücünü de harekete geçirecek ve dinleyiciyi tüketen olmaktan çıkarıp üretken kılacaktır (Ayvaz, 1986: 106). Diyalog örgüsündeki hem gündelik olabilen hem de şiirselliğe yaslanan söyleyiş çağrışımsal anlamı daha da görünür kılar.

Radyo oyununun sese dayalı olduğu düşünüldüğünde ezgisel uyumun, ses özelliklerinin çok işlevsel olarak kullanıldığı da söylenebilir.

Sinan: Üçümüz de, sımsıkı kapalı odalardan Çıkıp kurtulmanın düşünü gördük belki de...

Ercan: Ölümüne koşar gibi azgın...

Esin: Saygısız...

Sinan: Uykunun yırtıldığı alaca karanlıkta İnsanın insanı öldürebileceği noktada

Ercan: Öldürmeden, anlaşmadan...

Esin: Konuştuk durduk, vaktimizi Öldürmek ister gibi.

(Çok yumuşak)

Gidin artık. (Karasu, 1999: 226).

## 2.2. Radyo Oyunundan Sahneye

Radyo oyunu olarak yazılmış olan oyun 2000 yılında Aksanat Prodüksiyon Tiyatrosu'nda Işıl Kasapoğlu'nun rejisiyle sahneye taşınır. Oyunda Tilbe Saran, Cüneyt Türel, Köksal Engür rol alır. Ayşegül Yüksel ve Sevda Şener oyuna ilişkin çok olumlu birer yazı yayımlarlar. Titiz çalışılmış oyunun ustalıklı oynanışını överler (Şener, 2005: 110). Esen Çamurdan ise olumsuz bir bakışla ele alır oyunu. Bu tür metinlerin alışlagelmiş tiyatro yapısına sığamayacak, o kalıplarla aktarılamayacak şeyler anlattığını, hak ettikleri biçimde sahneye taşıyabilmek için yeni biçim, yeni dil arayışlarına girmenin kaçınılmaz olduğunu söyler (Çamurdan, 2000: 47).

Çamurdan'ın sahnelenmesini olumsuzlamasına karşın yeni biçim ve dil arayışını gerekli görmesi oyuna bakacağımız nokta için önemli. Öncelikle Bilge Karasu'nun metni bir sahne metni değil, radyo oyunu metni. Üstelik radyo oyunu metni olarak da deneyelliğe yakın bir yazınsallığa sahip. Buna karşın yeni biçimler için oyun dili olarak yeni bir dil ortaya attığını söyleyebiliriz.

## 3. Sevilmek Oyununda Oyun Dili

### 3.1. Dili Kullanışı

Bilge Karasu, bütün yapıtlarında titiz bir dil, ses ve görüntü ustası gibi çalışır. Bir kuyumcu işçiliğiyle oluşturur kullandığı dili. Dengeli olması için çaba harcanan, sürekli yeniden üretilen, ölçülmüş biçilmiş, hesaplanmış bir dil. Dilin matematiğini, kurgusunu metnin ve kişilerinin özellikleriyle buluşturmak ister. Ses özellikleri sadece radyo oyunları için geçerli değildir. Bütün yazı evreninde dilin ezgisel yanı ağır basacaktır. Örneğin sözcüklerin eklerinde kullandığı "ğ" eskilerden gelen ama zamanla unutulmuş bir kullanımdır; kurmağa, yapmağa, anlatmağa, paylaşmağa gibi... Bu kullanım, sesin olanaklarını ve metnin ritim yapısını zorlayacaktır. Nurdan Gürbilek, Karasu'nun dil anlayışını şöyle özetliyor:

İşlenmiş, üzerinde çok çalışılmış, oynanmış bir dil. Ritim düşünülerek, ses düşünülerek, görsellik düşünülerek kurulmuş, kurgulanmış, kusursuz olması istenmiş bir dil. Bu kusursuzluk

isteğinde bir haz arayışı, bir süsleme çabası görülebilir (Gürbilek, 1995: 81).

Dildeki bu özene, matematiğe rağmen Karasu'nun metinlerinin iğreti durmayan, sahici, akıcı metinler olduklarını söyler, Gürbilek, aynı yazısında. Kıyıda köşede kalmış sözcükleri, yeni yeni kullanılan sözcüklerle buluşturmasına, hatta yetmediği yerde kendine özgü sözcükler üretmesine karşın sahiciliği kaybolmayacaktır. Bu nokta ilgi çekicidir. Radyo oyununda da aynı dil matematiğini, dil titizliğini görebiliriz. Aynı şekilde, muştulamak, musiki gibi az kullanılan sözcükler, yitik, dingin, ürkek gibi yeni yeni kullanılan sözcüklerle uyum içinde olur. Var olan sözcükler yetersiz kaldığında ise çingiltı, devim gibi Karasu'ya özgü sözcükler yerini alacaktır. Bütün bu sözcük kullanımlarının dengesi, ses-sel uyumu çok önemlidir. O ezgisel yapı dilin iğreti durmasına, sahiciliğin bozulmasına izin vermez. Konuşma örgüsünün akıcılığı bozulmaz.

### 3.2. Oyun Dili Açısından

Martin Esslin, Dram Sanatının Alanı'nda dramatik metinlerde dilin kullanım özelliklerinden söz eder. İlk özellik dilin sözlük anlamının dışında çağrışımsal özelliğinin olmasıdır. Dramatik metinler sadece sözlük anlamıyla yetinemezler. Dil, diyalog yapısının her bir biriminden aksiyona dayalı, devingen anlam katmanları oluşturacaktır.

Sözcük anlamının ardından, aksiyonu sağlayan anlam, daha sonra da psikolojik, sosyolojik ve kültürel yönden çağrıştırdıklarıyla göndergesel anlamlar gelecektir. İkinci özellik; oyun dilinin aynı zamanda karaktere yükledikleriyle ayrı bir yapısı vardır. Karakterin aksiyonunu sağladığı gibi, onun özelliklerini de oluşturacaktır. Örneğin İbsen'in Nora oyununda hamala verilen bahşiş Nora'nın müsrif bir kadın olduğunu gösterdiği gibi, başka bilgileri de içerir; toplumsal konumu, kendini kanıtlama gereksinimi gibi... (Esslin, 1996: 67).

Oyun dilinin ses-sel özelliklerinden de söz eder. Oyuncu için dilin ses yapısı önemlidir. Tonlamalarla, vurgularla, volümlerle oluşan konuşma, dilin anlamlarını açığa çıkaracaktır (Esslin, 1996: 71).

Bilge Karasu'nun Sevmek adlı radyo oyunu bir dramatik metnin içermesi gereken bütün dilsel yapıları içermektedir. Sözcüklerin anlam

katmanları oyunun iç aksiyonunu ateşleyip sürdürecektir. Kapalı bir metin olmasına karşın çağrışım zenginliğiyle seçilen sözcükler art anlamları, metnin sosyolojik, psikolojik, kültürel yapısını içinde barındırır. Karakterlerin özellikleri diyalog düzenine yansımıştır. Eksiltmeli bir anlatım seçilmiş olsa da karakterin yapısını sözcüklerin çağrışımlarıyla çıkarabiliriz. Örneğin oyunun iki erkek karakterinin konuşması, bir yandan değişmeyi içerirken, bir yandan sevginin değişmekle olan bağını ortaya atacaktır. Seçilen sözcüklerin, kısa, eksiltmeli, tekrarlı söyleyişi art anlamın da sorgulanmasını sağlayacak, iki erkeğin geçmişte sevgili oldukları sezdirilecektir. Ayrıca bu diyalog iki erkeğin karakteristik özelliklerinin de belirleyicisi gibidir: sevilen, özlenen ama değişen kişi ile, değişmeyen ama istenmeyen kişi.

Ercan (Kitaptan Okur Gibi):

“Bir gün gelir, sevdiklerini Sevmeyebilirsin artık...”

Sinan: Derdin, biliyorum.

Ercan: Derdim... “Kendini

Yalana kul etmek neye?” derdim...

Sinan: Sevginin ölümlü olduğuna beni de İnanırmak isterdin her zaman.

“Boşlukları, yolun engebelerini aşabilecek

Bir sevgi olamaz mı?” derdim ben de Sana... Demeyeceğim artık.

Ercan: Ölümler dirilmez. Anlamışsın. Sevindim.

Sinan: Neye geldin öyleyse?

Ercan: Seni hâlâ sevdiğim için!

Sinan: Sevmeyebilirdin de...

Ben de... Seni seviyorum...

(Durarak... Üzerine basa basa.)

Hâlâ...

Ercan (İlk olarak, biraz sinirlenir gibi):

Hâlâ, ha?.. Ürkmen neden o halde?

Sinan (Çok dingin):

Ürken eden yok... Olsa da

Bir ürkeklik... Ne çıkar? (Karasu, 1999:

209).

Aynı şekilde evin kadını Esin, sofrayı kurmayı değişik bahanelerle durmadan geciktirecektir. Sofra kurmayı istemez aslında. Ya da gelen arkadaşın sofrada olmasını istemez demek daha doğru. Çünkü oyunun sonunda, gelen misafir gittikten sonra, kocasını, yani sevdiği kişiyi,

sofra hazır diyerek sofraya davet edecektir. Aşağıdaki diyalog hem kadının geciktirmesini açık etmektedir, hem de gelen misafire karşı kadının tedirginliğini, gerilimini yansıtmaktadır. Aynı zamanda evli çiftin durumunu, kadının kişilik özelliklerini çağrışımlar yoluyla seyirciye sezdirir.

Esin: Ben geldim diye sustunuz sanmıştım.  
Yanılmışım.  
(Susar. Duraksayarak.)  
Et pişmedi. Tavayı ateşten indirdim  
çünkü.

İçiyordunuz. Keyif tamam olsun dedim.  
Çok mu acıktınız yoksa?

Ercan (Alaycı gibi):  
Yooooo...

Sinan (Kendi sözlerini hatırlatır gibi):  
Sen dedindi... Tiyatroya...

Esin: Geç kalmazsınız. Erken daha.  
Tavayı indirdim de...  
Yemek kitabını karıştırdım durdum.

Ercan (Gene alaycı):  
Bir şey buldunuz mu bari?

Esin: Kuzum, takılıp durmasanız a bana!

Ercan (Uzata uzata):  
Estağfurullah! Yeni evlenmiş  
kadınlar  
Yeni yemekler ararlar genellikle  
Yepyeni yemek kitaplarında...  
Örselenmemiş, gıcır gıcır kitaplardır  
Onlar... (Karasu, 1999: 207).

Martin Esslin'in söz ettiği ses özelliklerinin de yukarıdaki tonlamalarda, vurgulamalarda etkili olacağı görülebilir. Ayrıca karakterlerin ses özellikleri de bu tür diyaloglarda titizlikle kullanılmıştır. Ses kullanımında oyuncunun arayışları, duyguların ayrıntılarını açığa çıkarmaktaki farklılıklar dilin yapısını daha bir öne çıkarır. Seslendirme için değişik olanaklara kapı aralar. Yukarıdaki alıntılardan da kolaylıkla görüleceği gibi üç noktalarla eksiltelen, çağrışımlarla asıl anlamın dışında göndermeler yapan, şiirsel bir söyleme yaslanan, parantez içi direktifleriyle duygu özellikleri arayan bir oyun dili kullanılır. Murat Tuncay, oyun diline ilişkin tartışmaları ele aldığı yapıtında "yazı dili" ile "konuşma dili" arasındaki farka dikkat çeker. Pek çok oyun yazarı konuşma dilinin sahne için daha önce-

likli olduğunu söyler. Yaşamın dilinin sahnede olması gerektiğini savunur. Yazı dilinin de oyun dili olarak kullanılabileceğini, hatta şiirin diline yaklaşılması gerektiğini savunan oyun yazarları da vardır. Oyun dilinin özelliklerine değinen Tuncay, sahnenin yaşamın dilini korumasının önemli olduğunu ama buna karşın çok daha yoğun anlatım özelliklerini de barındırmasının gerekliliğini söyler. Az sözle çok şey anlatabilmenin, çatışmayı en güçlü şekilde ortaya koyabilmenin, gereksiz sözlerden kurtulup sınırlı süre içerisinde beklenen işlevi yerine getirebilmenin, aksiyonu ilerletebilmenin yolu yoğunluğu olan bir dil kullanımudur, ama yaşamın dili de unutulmamalıdır (Tuncay, 2004: 61).

Bilge Karasu, dil anlayışıyla, yazı dilinden oyun diline ulaşmaya çalışanlara yakın duracaktır. Dili yazı dili olmasına karşın akıcıdır, yaşamın dilinden uzak değildir. Nurdan Gürbilek'in sözünü ettiği gibi dilin yoğun kullanımı, farklı sözcük seçimleri, öz Türkçeci yaklaşım Karasu'nun dilinde akıcılığı bozmayacak, iğreti durmayacaktır. Radyo oyununda da aynı akıcılığı, ritmi korur, yazı dilini yaşamın diliyle buluşturur.

Esin (İğneleyici. Ercan'a dönerek):  
Merak edecektik neredeyse. ,  
Nerelerde Kaldınız?  
(Gene ev kadını. Görevli sesiyle.)  
Yemeği getireydim mi?

Sinan: Hazır mı?

Esin: Siz hazır olun da...  
Eti bekletecek değilim tabii.  
Şimdi koyacağım tavaya.

Ercan (Gülen bir sesle):  
Ben de deliğe düşmediğimi  
Muştulamaya geliyordum. Oysa  
Çok daha önemli sorunlar varmış  
Çözülecek.

(Bütün inceliğiyle. Şakayı bırakarak.)  
Siz ne dersiniz o olur. Oturun!  
Oturalım.  
Kalkın! Kalkalım... Hay Allah!  
Havluyu da getirmişim...  
Dövmeye kalkmayın beni sakın...  
Şimdi gider, yerine bırakırım.  
(Karasu, 1999: 203).

## Sonuç

Bütün yapıtlarında dili büyük bir özenle, matematiksel bir düzenle, yoğun bir anlatımla, kusursuzluğa varan bir biçimde kullanır Bilge Karasu. Yazı evrenini, deneysel olana, denenmemiş olana, türlerarası geçişlere, yeni metin oluşumlarına açık olarak oluşturmuştur. Metinler arası denemelerinden biri de öncelikle sese dayandırdığı radyo oyunlarıdır. Az yazdığı bu türün içinde Sevilmek oyunu öne çıkmaktadır. Sevilmek oyunu dilin kullanımı açısından Bilge Karasu metinlerinin bütün özelliklerini barındırmaktadır. Sözcük seçiminden, eklerin kullanımına, eksiltmeli anlatımdan, anlam katmanları oluşturmaya, çağrışım zenginliğine kadar...

Oyun dili açısından düşündüğümüzde ise Bilge Karasu'nun dil kullanımı özgün bir yerde durmaktadır. Çünkü oyun dilinin gereksindiği özellikleri karşıladığı gibi şiire yaslamaktan çekinmediği edebi dilini de en yoğun biçimiyle korumaktadır. Sözlük anlamlarının dışında çağrışımlarıyla, göstergeleriyle, mekânından atmosferine kadar oyunu her yönüyle kuşatacaktır. Karakterlere yüklediği psikolojik, sosyolojik derinlik onları canlı kılar. Yaşamın dilini unutmadan yoğun bir anlatımı sağlamakta güçlük çekmez. Ses ve ezgisel özellikleriyle oyuncunun kendi olanaklarını zorlamasını gerektirir. Oyun dili olarak Bilge Karasu'nun dili, günümüzün dil savrukluğunda dramatik yazın için önemli bir kılavuzdur.

## KAYNAKÇA;

- Ayvaz, Ülkü (1986). Duvardan Gelen Sesler. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Esslin, Martin (1996). Dram Sanatının Alanı. (Çev. Özdemir Nutku). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gürbilek, Nurdan (1995). Yer değiştiren Gölge. İstanbul: Metis Yayınları.
- İleri, Cem (2007). Yazının da Yırtıldığı Yer, Bir Bilge Karasu Okuması. İstanbul: Metis Yayınları.
- Karasu, Bilge (1999). Lağımlararası ya da Be-yoğlu. İstanbul: Metis Yayınları.
- Özakman, Turgut (1998). Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği. Ankara: Bilgi Yayınları.

Şener, Sevda (2005). İzleri Kaldı. İstanbul: Dünya Kitap.

Tosun, Necip (2013). Öykümüzün Kırk Kapısı. Ankara: Hece Yayınları.

Tuncay, Murat (2004). Musahipzade Celal Tiyatrosu'nda Osmanlı Tavrı. İstanbul: Boğaziçi Üni. Yayınları.

## İNTERNET KAYNAKLARI

Çamurdan, Esen (2000). İki Radyo Oyunu. Elde edilme tarihi: 07.06.2017, <http://www.esencamurdan.com/makale-detay/%C4%B0ki-radyo-oyunu/47>



# KİTAP TANITIMI

## BELLEK YANILGISI

Gözge İslamoğlu \*

Shaw, Julia (2017). Bellek Yanılgısı (Özgün Adı: The Memory Illusion). Çev. Funda Sezer. İstanbul: Say Yayınları. ISBN: 978-605-02-0611-1

Her birimiz aile, yakın çevre, okul, medya aracılığıyla bireysel ve toplumsal olarak birtakım bilgilerle karşılaşmış, bu bilgileri hafızalarımıza kaydetmekteyiz. Bu hafızalanma sürecinde oluşturulan izler belleklerimizde birer anıya dönüşerek, yeni bilgilere yer açmak üzere depolanmaktadır. Belleğin dinamik süreci zaman içinde bazı şeyleri tutmak, unutmak ve hatırlamak üzerine kuruludur. Kurulu olan bu düzen ise bizde sahip olduğumuz anıları ya da bilgileri istediğimiz zaman doğru bir şekilde geri çağırabileceğimiz hissi uyandırmaktadır. Peki, belleğin yeniden bulup getirdiği izlere ne kadar güvenilebilir? Herhangi bir şeyi eksiksiz bir şekilde hatırlamak mümkün müdür?

Belleğin hatırlamadaki rolüne ve hatırlanan bilginin güvenilirliğine ilişkin sorular, araştırmacılar tarafından da merak konusu olmakta, yapılan çalışmalarla bu sorulara çeşitli yanıtlar aranmaktadır. Belleğin güvenilirliğini farklı bakış açılarıyla ele alan en güncel çalışmalardan biri psikoloji bölümü öğretim üyesi olan ve sahte bellek araştırmaları yapan Dr. Julia Shaw tarafından yazılan Bellek Yanılgısı'dır. Bellek Yanılgısı, yazarın kitap kapağındaki deyimıyla "hatırlama, unutma ve sahte anılar üzerine bir inceleme"dir. Dr. Shaw 2017 yılında basılan kitabında; kimlik-bellek ilişkisi, algılama-hatırlama, beyin fizyolojisi, belleğin yanıltıcılığı, sahte anılar, medya-bellek ilişkisi ve bellekten en iyi şekilde faydalanmanın yöntemleri gibi konuları 10 bölüm altında tartışmaktadır. Her bölüm başlığının altında ise o bölümün temel sorusuna ilişkin tek cümleden ya da sorudan oluşan bir ipucu bulunmaktadır. Sorunsalın

detaylandırılıp örneklendirildiği kısımlar da alt başlıklarla desteklenmektedir.

Dr. Shaw, kitabın Giriş bölümünde yaptığı çalışmayla Ben kimim? Ben neyim? Gerçek nedir? gibi insan olmanın özüne yönelik sorular üzerine bir sorgulama süreci başlatmak istediğini belirtmektedir. Bu bağlamda kimliği oluşturan kişisel anıların bellek dünyasındaki konumu ile ilgili bir araştırma ortaya koyarken, belleğin doğruluğunu sorgulamanın gerekliliğinden de söz etmektedir. Kitabın amacı belleğin insanları nasıl yanıltabileceği üzerine düşünmeyi sağlamaktır (2017: 8-10). Bellek hatalarının nasıl meydana geldiği, unutma ve hatırlamanın biyolojik nedenleri, sosyal çevre, medya ve eğitimin anılar üzerindeki rolleri ile bu anılardaki hatalar/yanılgılar da yine kitabın inceleme konuları arasında yer almaktadır (2017: 13-14).

Kitabın bölümleri anlamsal açıdan birbirini tamamlamaktadır. Başka bir bölümde ele alınmış olan kavramlar ile örneklere atıflar yapılması da okuyucunun konuları takip etmesini kolaylaştırmaktadır. Bellek Yanılgısı'nın ilk bölümü sahte anılarla ilgilidir. Belleğin hatalı ve aldatıcı yanı ile sıklıkla karşılaşılan bellek hatalarına da değinilen bölümde, gerçek olaylar ve sahte anılar arasındaki ilişkiye yönelik araştırmalara yer verilmiştir. Algı, hatırlama ve bellek arasındaki etkileşime odaklanan ikinci bölümde sosyal medyada tartışmalara konu olan farklı renk algılamaları üstüne yapılan araştırmalar incelenmiştir.

İnsanların zaman algısından kaynaklanan yanılgılar yine zaman-bellek ilişkisi bağlamında okuyucuyla paylaşılmaktadır.

Yazar, üçüncü bölümde beyin fizyolojisini ele almaktadır. Bilimsel bilgileri kapsayan bölümde, beyin fizyolojisinin anılarla ilişkisi somut örneklerle açıklanmaktadır. Beyin fizyolojisinden kaynaklanan bellek yanılgıları, belleğin çağrışımsal olma özelliği, çağrışımların bellek yanılgılarına etkileri de altı çizilen diğer konulardır. Dördüncü bölüm zihnin bilgi depolama kapasitesi ve çeşitli bellek becerilerine sahip insanlarla ilgilidir. Bu konudaki deneylere, çalışmalara ve raporlara yer verilen bölümde belleğin yanıltıcı niteliği ile hatırlama ve unutmanın önemi de yine karşımıza çıkmaktadır. Anı oluşumunda dikkatin rolü beşinci bölümün temel konusudur. Dikkat ve belleğin birbirlerini tamamlayan unsurlar olarak değerlendirildiği bölümde, fizyolojik ve psikolojik süreçler de vurgulanmaktadır. Beşinci bölümde yer alan diğer öğeler ise uyku, subliminal öğrenme ve hipnozdur. Yazar bu kavramları anılar üzerindeki etkileri ile öğrenme süreçlerindeki yerleri açısından örneklerle sorgulamaktadır. Altıncı bölüm belleğe duyulan güveni tartışmaya açmaktadır. Şüpheli tanıklık, yanlış beyanlar ve sorgulama/kanıt toplama sürecindeki hatalı davranışların dava dosyalarına yansıma biçimleri konusundaki kaygılarını ifade eden Dr. Shaw, bellek yanılgılarını bir kriminolog olarak yeniden ele almaktadır. Aşırı özgüvenin bellek ve güven yanılgılarına yol açabileceğini belirten yazara göre insanların daha sonra hatırlayacaklarını düşünerek bir bilgiyi not almayı gerekli görmemeleri ya da ertelemeleri de yapılan en yaygın hatalardan biridir (2017: 172-173).

Kitabın yedinci bölümünde duygusal olaylara dair anıların barındırdığı kusurlar açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu bölümde travmanın ve çok duygusal olayların yarattığı unutkanlık ve yanılgılar, bireysel yaşanmışlıklar ve toplumsal açıdan önemli olayların medyaya yansımaları çerçevesinde incelenmektedir. Dr. Shaw insanların olmamış şeylere inanmalarını sağlamak anlamına gelen bellek korsanlığı kavramını kendi işinden ve çalışmalarından örnekler vererek açıklamaktadır. Ayrıca kendi bellek korsanlığı sürecine ilişkin detayları adım adım okuyucuları ile paylaşmaktadır (2017: 202). Sekizinci bölümde sosyal medyanın insanların görüşleri, algıları ve anıları üzerinde oynadığı yanıltıcı role odaklanılmaktadır. Sosyal medya insanları kendi yaşadıkları bireysel olaylar üzerinden etkileyebildiği gibi toplumsal olaylar açısından da etkileyebilmektedir. İnternetteki bilgi

yoğunluğu göz önüne alındığında doğru bilgi kaynaklarına ulaşabilmenin zorluğundan söz edilen bölümde, bu bilgilerin depolama süreçlerinin değişime uğradığı da aktarılmaktadır.

Kitabın dokuzuncu bölümünde travmatik olayların yanlış hatırlanması ve sahte anıların davalara yansiyarak insanların hayatlarını nasıl etkileyebileceğini örneklendiren bir vakadan söz edilmektedir. Bilimsel bilgi eksikliğinin özellikle davalarda sorunlara yol açabileceğini belirten Dr. Shaw'a göre davalarla ilgilenen profesyonellerin doğru terimleri kullanmaları ve belleği konu alan en son araştırmalardan haberdar olmaları önemlidir (2017: 274-275). Tartışmalarına bu konudaki görüşlerinin hangi açılardan eleştirilebileceğini de ekleyen yazar, sahte anıları göz önünde bulundurmanın önemini bir kez daha vurgulamaktadır. Kitabın son bölümünde yazar daha önceki bölümlerde değindiği konularla okurda bir sorgulama süreci başlattığını ummaktadır. Ayrıca kitabı yazma nedeni olan herkesin kusurlu belleklere sahip olduğunu kabul etmesini sağlama amacının da altını çizerek okura doğrudan seslenmektedir (2017: 279). Daha önce bellek kusurlarının detaylı bir şekilde anlatıldığı kitabın onuncu bölümünde belleği en iyi şekilde kullanma yollarına yönelik ipuçları verilmektedir. Hatırlamaya yardımcı olabilecek tekniklerin ve araçların okura sunulduğu bölümde, mekân-bellek ilişkisine dayanarak çağrışımlar aracılığıyla işleyen bellek sarayı da yer almaktadır. Bellek Yanılgısı, belleğin anıları oluştururken ya da aktarıırken nasıl yanılabilir, yaratılan sahte anıların kişiler ve olaylar üzerindeki etkileri konularına ilgi duyan, bu konularda eğitim gören ya da araştırma yapmak isteyen herkes için oldukça bilgilendirici bir kaynak niteliğindedir. Kitap akıcı bir dile sahip olmakla birlikte, konuyu anlamayı destekleyebilecek kavramlar, benzetmeler ve somut örneklerle desteklenmektedir. Dr. Shaw tarafından verilen örnekler hem yapılan öncü çalışmaları hem de yeni tarihli araştırmaları kapsamaktadır. Bu bağlamda daha detaylı bilgi edinmek isteyen okurlara alanın önemli isimleri ve yaptıkları çalışmalara yönelik geniş bir çerçeve sunulmaktadır. Her bölümün kaynakçası, kitabın en sonunda bölüm başlıklarının altında yer alırken, kitabın sonunda dizin de bulunmaktadır.

