

Moment

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR DERGİSİ

momentdergisi.org

cilt 11 • sayı 2 • 2024

ISSN: 2148-970X

FELSEFE

SANAT

İLETİŞİM

Kesintiye uğratma

Oyun

Beat kuşağı

Hareket imge

Simondon

Haraway

Okuma edimi

Rönesans

Zaman imge

Doğrudan eylem

Topografik nostalji

Özgünlük

Yaratıcılık

Geçici otonom sanat

Yapay zeka

Mikroyosun

Modernlik

Yapay zeka

Jim Jarmusch

Modernlik

Kesintiye uğratma

Sembol

Beat kuşağı

Festival

Fredric Jameson

Yapay zeka

Yapay zeka

Flâneur

Machievelli

Yapay zeka

Minyatür

Machievelli

Paterson



W o m e n t

JOURNAL OF CULTURAL STUDIES, FACULTY OF COMMUNICATION, HACETTEPE UNIVERSITY

momentjournal.org

vol 11 • no 2 • 2024

ISSN: 2148-970X

Experience
Immediacy
Dialectical image
Topographic nostalgia
Waning of affect
Direct action
Squatting

Duration
Act of reading
Originality
Paterson
Machiavelli
Temporary autonomous art

Videogames
Postmodernism
Dialectical image
Levni
Simondon

THE
PHILOSOPHY

TRIP
ART

TYCH
COMMUNICATION

Creativity
Artificial intelligence
Jim Jarmusch
Machiavelli
Gift
Microalgae

Disruption
Carnival
Technology
Artificial intelligence
Topographic nostalgia
Modern art
Squatting

Movement-image
Perspective
Time image
Renaissance
Mimesis
Science
Direct action

Modernity
Waning of affect
Mimesis
Machiavelli
Beat generation

Symbol
Simondon
Haraway
Videogames
Flaneur

Perspective
Immediacy
Reality
Microalgae
Movement-image

Pastiche
Postmodernism
Symbol
Machiavelli
Jim Jarmusch
Videogames

Play
Time image
Haraway
Videogames
Flaneur
Activist art

Reality
Microalgae
Movement-image
Jim Jarmusch
Modernity
Pastiche
Fiction
Disruption



Sahibi / Owner

Uğur Sadiođlu

Hacettepe Üniversitesi • ugursadioglu@gmail.com

Editör / Editor

Emek Çaylı

Hacettepe Üniversitesi • emekcayli@gmail.com

Tema Editörleri / Theme Editors

Burcu Canar

Hacettepe Üniversitesi • canar@hacettepe.edu.tr

Evren Sertalp

Hacettepe Üniversitesi • evrensertalp@gmail.com

Editör Yardımcıları / Associate Editors

Emre Canpolat

Hacettepe Üniversitesi • canemrepolat@gmail.com

Gökçe Baydar Çavdar

Hacettepe Üniversitesi • gokcebydr@gmail.com

Gülay Acar Göktepe

Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi • gulaycr@gmail.com

Yayın Sekreterleri & Editöryal İletişim /

Editorial Assistants & Editorial Contacts

Şule Karataş Özyayın

Hacettepe Üniversitesi • skaratas89@gmail.com

Toygar Ercan

Hacettepe Üniversitesi • a.toygar.ercan@gmail.com

Yayın Editörü / Publication Editor

Erkin Gökçer Erdem

Hacettepe Üniversitesi • gokcererdem@gmail.com

Dil Editörleri / Language Editors

Beren Kandemir

Hacettepe Üniversitesi • berenkandemir@gmail.com

Evin Sevgi Baran

Hacettepe Üniversitesi • evinsevgi@gmail.com

Ezgi Bugey

Hacettepe Üniversitesi • ezgibugey@gmail.com

İrem Dođanışik

Hacettepe Üniversitesi • iremdoganisik@gmail.com

Ozan Çavdar

Hacettepe Üniversitesi • ozancavdar83@gmail.com

Sosyal Medya Editörleri / Social Media Editors

Gökçe Baydar Çavdar

Hacettepe Üniversitesi • gokcebydr@gmail.com

Göze Orhon

Hacettepe Üniversitesi • gozeorhon@gmail.com

Yayın Kurulu / Editorial Board

Ahmet Gürata

İzmir Ekonomi Üniversitesi • ahmetgurata@gmail.com

Aksu Bora

Emekli Öğretim Üyesi • bora.aksu@gmail.com

Asli Telli Aydemir

Siegen Üniversitesi • Asli.Telli@uni-siegen.de

Besim Can Zırh

Orta Dođu Teknik Üniversitesi • besimcan@metu.edu.tr

Burak Özçetin

Bilkent Üniversitesi • burakozcetin@gmail.com

Burcu Canar

Hacettepe Üniversitesi • canarburcu@gmail.com

Emek Çaylı

Hacettepe Üniversitesi • emekcayli@gmail.com

Emre Toros

Bilkent Üniversitesi • emretoros@gmail.com

Funda Şenol

Bağımsız Araştırmacı • funda.senol@gmail.com

Göze Orhon

Hacettepe Üniversitesi • gozeorhon@gmail.com

Gülsüm Depeli

Hacettepe Üniversitesi • gdepeli@gmail.com

Hakan Ergül

Bağımsız Araştırmacı • hkergul@gmail.com

Hatice Şule Gelibolu

Hacettepe Üniversitesi • hatices99@gmail.com

Mehmet Bozok

Maltepe Üniversitesi • mehmetbozok@yahoo.co.uk

Mutlu Binark

Hacettepe Üniversitesi • mbinark@gmail.com

Suavi Aydın

Hacettepe Üniversitesi • suavi@hacettepe.edu.tr

Tezcan Durna

Ankara Üniversitesi • tezcandurna@gmail.com

Ümit Çetin

Westminster Üniversitesi • cetinu@westminster.ac.uk

Dizinler / Indexes

COPE

DOAJ

EBSCO

ERIHPLUS

INDEX COPERNICUS

ULAKBİM TR DİZİN

ULRICHSWEB

İÇİNDEKİLER

215-222 **TEMA EDITÖRLERİNDEN...**
Burcu Canar, Evren Sertalp

Makaleler (Tema)

- 223-240 **MODERN DÜŞÜNCEDE GÖRSELLİK: MACHIAVELLİ, SANAT VE SİYASET**
Firat Mollaer
- 241-263 **MİKROYOSUNLARIN YAŞAM DÜNYASI: PROBLEMLERİN İCADI VE SANATSAL KEŞİFLER**
Emre Sünter
- 264-282 **KESİNTİSİZ KESİNTİYE UĞRATMA EYLEMİ OLARAK GEÇİCİ OTONOM SANAT**
Sezer Fener
- 283-303 **JAMESON'IN POSTMODERNİZM ANALİZİNİN İNADI**
Koray Kırmızısakal
- 304-324 **SANATI DOĞRU OKUMAK: ESTETİK BİR İLETİŞİM MODELİ**
E. Murat Çelik
- 325-343 **BEAT EDEBİYATININ TUTSAK FLÂNEUR'Ü YA DA METALAR ÇAĞINDA VAR OLMAYA ÇABALAYAN ARMAĞAN: JIM JARMUSCH'UN PATERSON'U ÜZERİNE SİNEFİLOZOFİ**
Deniz Kurtyılmaz
- 344-361 **HANS-GEORG GADAMER'DE SANATIN ANLAMI**
Devrim Avşar
- 362-383 **İLETİŞİM VE SANAT EKSENİNDE LEVNİ'NİN DİYALEKTİK İMGELERİ**
Nesli Tuğban Yaban, Zeliha Kayahan
- 384-402 **HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA FİLMİNDE ZAMAN-İMGE GÖRÜNÜMLERİ: ÇOKLU EVRENLER, KATMANLAR, ÇATLAK VE FARKLILIKLAR**
Evrin Nacar
- 403-421 **DİJİTAL OYUN OYNAMA ANILARI VE TOPOGRAFİK NOSTALJİ**
Levent Y. İnce
- 422-446 **YARATICILIĞIN SINIRLARI: YAPAY ZEKÂ YARATICILIĞINA BİR BAKIŞ**
Emre Mutlu

Kitap İncelemeleri

- 447-456 **"OYUNUN ONTOLOJİSİ" ÜZERİNE SORUŞTIRMALAR**
Erdoğan Kaygusuz
- 457-463 **ESKİ SESLER, ESKİMEYEN TARTIŞMALAR: MÜZİKTE MEŞRUIYET ARAYIŞININ TARİHSEL KÖKLERİ**
Bırol Şevki Tavlı

Değıniler

- 464-470 **HİKÂYE ANLATMA SANATINI VE DİJİTAL HİKÂYELERİ KUTLAMAK: 1. ULUSLARARASI DİJİTAL HİKÂYE ANLATIMI FESTİVALİ'NDEN İZLENİMLER**
Gökçe Zeybek Kabakci, Levent Y. İnce, Burcu Şimşek

INDEX

215-222 **FROM THE THEME EDITORS...**
Burcu Canar, Evren Sertalp

Articles (Theme)

223-240 **VISUALITY IN MODERN THOUGHT: MACHIAVELLI, ART AND POLITICS**
Firat Mollaer

241-263 **THE LEFWORLD OF MICROALGAE: THE INVENTION OF PROBLEMS AND ARTISTIC DISCOVERIES**
Emre Sünter

264-282 **TEMPORARY AUTONOMOUS ART AS AN UNINTERRUPTED DISRUPTION ACTION**
Sezer Fener

283-303 **THE PERSISTENCE OF JAMESON'S POSTMODERNISM ANALYSIS**
Koray Kırmızısakal

304-324 **INTERPRETING ART CORRECTLY: A MODEL OF AESTHETIC COMMUNICATION**
E. Murat Çelik

325-343 **THE CAPTIVE FLÂNEUR OF THE BEAT LITERATURE OR THE GIFT STRUGGLING TO EXIST
IN THE AGE OF COMMODITIES: CINEPHILOSOPHY ON JIM JARMUSCH'S PATERSON**
Deniz Kurtyılmaz

344-361 **THE MEANING OF ART IN HANS-GEORG GADAMER**
Devrim Avşar

362-383 **LEVNI'S DIALECTICAL IMAGES ON THE AXIS OF COMMUNICATION AND ART**
Nesli Tuğban Yaban, Zeliha Kayahan

384-402 **TIME-IMAGE VISIONS IN THE FILM EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE: MULTIPLE UNIVERSES,
LAYERS, CRACKS AND DIFFERENCES**
Evrin Nacar

403-421 **VIDEO GAME PLAYING MEMORIES AND TOPOGRAPHIC NOSTALGIA**
Levent Y. İnce

422-446 **LIMITS OF CREATIVITY: AN OVERVIEW OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE CREATIVITY**
Emre Mutlu

Book Reviews

447-456 **INVESTIGATIONS OF "OYUNUN ONTOLOJİSİ"**
Erdoğan Kaygusuz

457-463 **OLD SOUNDS, TIMELESS DEBATES: HISTORICAL ROOTS OF THE QUEST FOR LEGITIMACY IN MUSIC**
Bırol Şevki Tavlı

Essays

464-470 **CELEBRATING THE ART OF STORYTELLING AND DIGITAL STORIES: IMPRESSIONS
FROM THE 1ST INTERNATIONAL DIGITAL STORYTELLING FESTIVAL**
Gökçe Zeybek Kabakci, Levent Y. İnce, Burcu Şimşek

2024, 11(2): 215-222

Tema Editörlerinden...

Triptik: Felsefe-Sanat-İletişim Üzerine

Sorunun en şaşırtıcı yanı, ister inanın ister inanmayın, illa bir yanıt bulmak için sorulmamasıdır. Soru bir yanıtla karşılık bulsa da iyidir, yanıtlanmayıp karşılık bulamasa da... Yanıtsız kalmak soruyu öylece ortadan kaldırmaz. Soru neydi, gibi bir sorunun da yeri geldiğinde sorunun bile unutulabildiğini gösterdiğini sanmayın. Unutmak sadece bir anlığına söz konusudur ve soru sorulduğu unutulmadığı sürece soru ile ilgili hiçbir şey boşa gitmez. Soruya dönüşmeyen cümle neredeyse yoktur. "Her şeyi sorabilirsiniz" bir bakmışsınız "her şeyi düşünebilirsiniz" anlamına gelivermiş. Soruda hâl böyleyken başka bir sorusu olan var mı?

Triptik: Felsefe-Sanat-İletişim, Moment için tam anlamıyla bir soruydu. Bu sorunun akademide nasıl karşılık bulduğunun yanıtı da sayının kendisi oluyor. Çağrı metnimizde dile getirdiğimiz bir dizi soruyla Felsefe-Sanat-İletişim'in birlikteliğinden ve/veya ayrıksılığından hareket ederek bu üç alanın yan yana nasıl düşünülebileceğini sizlerle hep birlikte keşfetmek istemiştik. Disiplinlerarasılık; dile kolay, ifadeye gelince zor mu, değil mi? Bir alanı düşünmek yeterince zorken üç alanı birden ve birlikte düşünmek mümkün olabilir mi, olamaz mı? Bu sorulara bu sayıda çeşitli yanıtlar verildi. Ortaya bir değil; bir dizi triptik çıktı. Herkesin triptiğinin kendine göre oluşu, bizim için öngörülmesi zor kararları almayı gerektirdi. Tema editörleri olarak mümkün olduğunca triptiği "bir köşede unutmayan" çalışmalara ağırlık vermeye çalışarak, panoları bir araya getirmeye çalıştık. Her diziyi bir diğeriyle yer değiştirerek okuyabilir, kendi triptiklerinizi oluşturabilirsiniz, diyelim ve sayıdaki triptiklerin takdimine geçelim:

Fırat Mollaer'in modern düşüncede görselliğin ortaya çıkışını perspektif sanatı ve Machiavelli düşüncesiyle işaretlediği *Visuality in Modern Thought: Machiavelli, Art and Politics* başlıklı çalışması, Machiavelli düşüncesinin perspektif ötesi bir siyaset önerisi sunduğuna dikkati çekiyor.

Emre Sünter'in, *Mikroyosunların Yaşam Dünyası: Problemlerin İcadı ve Sanatsal Keşifler* başlıklı sıra dışı makalesi, okuyucusunu mikroyosun temelli sanat eserleri, bilim-sanat laboratuvarları arasında dolaştırarak

sanatın bu sayıda neden triptiğin merkezinde (ortada) olduğuna çeşitli mikroyosun-sanat projelerini inceleyerek yanıt veriyor.

Sezer Fener'in *Kesintisiz Kesintiye Uğratma Eylemi Olarak Geçici Otonom Sanat* başlıklı çalışması, Birleşik Krallık'ta faaliyet gösteren ve kendilerini yeraltı yaratıcılık festivali olarak tanımlayan *Temporary Autonomous Art* [Geçici Otonom Sanat, TAA] etkinlikleri üzerine estetik performansı, anarşist bir tavırla irdeleme gayesiyle Hakim Bey'in ontolojik anarşizmi, John Holloway'ın çatlak yaratmaya yönelik mikropolitikası, Mihail Bakhtin'in karnavalı, David Graeber'in doğrudan eylemci tipolojisi ve Nazima Kadir'in işgal evi betimlemelerinden yararlanıyor.

Koray Kırmızısakal, Terry Eagleton'ın "kendi zamanının en büyük kültür eleştirmeni" olarak adlandırdığı ve 22 Eylül 2024'te yitirdiğimiz Marksist düşünür Fredric Jameson'dan hareketle, postmodernizmin günümüzde triptiği oluşturan her üç alanda da halen geçerli olduğunu *The Persistence of Jameson's Postmodernism Analysis* başlıklı çalışmasında dile getiriyor.

E. Murat Çelik, *Sanatı Doğru Okumak: Estetik Bir İletişim Modeli*'nde sanat ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi Platon'un ve Aristoteles'in sanat yaklaşımlarındaki farklılığa işaret ederek ve edebiyatın özgün iletişimsel modeli üzerinde durarak yazınsal metinle "doğru" iletişim kurmanın yolunun düşünme/düşünme özgürlüğünden geçtiğini bizlere hatırlatıyor.

Deniz Kurtyılmaz, *The Captive Flâneur of the Beat Literature or the Gift: Struggling to Exist in the Age of Commodities: Cinephilosophy on Jim Jarmusch's Paterson* başlıklı çalışmasıyla Jim Jarmusch'un en şiirsel filmlerinden biri olarak nitelendirilebilecek *Paterson* (2016) filmini Baudelaire'in flâneur kavramı, Amerikan Beat edebiyatının temel karakteristikleri ve bir hediye olarak sanat ile meta mübadelesi arasındaki zıtlık üzerinde durarak inceliyor.

Devrim Avşar, Hans-Georg Gadamer'in düşüncelerini sanatın meşruiyet sorunu çerçevesinde kuramsal ve kavramsal bir tartışmaya dönüştürdüğü *Hans-Georg Gadamer'de Sanatın Anlamı* başlıklı çalışmasıyla Triptik sayısına Gadamer'i de dâhil etmemize imkân veriyor.

Nesli Tuğba Yaban ve Zeliha Kayahan, *İletişim ve Sanat Ekseninde Levnî'nin Diyalektik İmgeleri* başlıklı çalışmalarıyla 18. yüzyıl Osmanlı resim sanatı tarihinin en başarılı sanatçılarından biri olarak kabul edilen, minyatür sanatçısı (nakkaş) Levnî'nin, tek yaprak minyatürleri arasından yapılan seçki ile bu minyatürleri yeniden yorumlayan sanatçı ve akademisyen Zeliha Kayahan'ın *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde yer alan resimlerinden oluşan seçkiyi Walter Benjamin'in diyalektik imge kavramı çerçevesinde inceliyorlar.

Evrin Nacar, *Her Şey Her Yerde Aynı Anda Filminde Zaman-İmge Görünümleri: Çoklu Evrenler, Katmanlar, Çatlak ve Farklılıklar* başlıklı çalışmasıyla Daniel Scheinert ve Daniel Kwan'ın *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (2022) adlı filmini Gilles Deleuze'ün zaman-imge kavramıyla birlikte inceleyerek filmin evrenler arası yolculuklar ve parçalanmış imgeler aracılığıyla bellek ve zamanın izafi doğasını keşfeden, geçmişin şimdiki zamana taşındığı çok katmanlı bir anlatı sunduğuna işaret ediyor.

Levent Y. İnce, *Oyun Anılarının Topografyası* başlıklı çalışmasıyla dijital oyunlara bellek ve nostalji kavramları çerçevesinde bakarken Edmund Husserl'in zaman-bilinç fenomenolojisi, Svetlana Boym'un nostalji teorileri ve Martin Jay'in deneyim üzerine görüşlerinden yararlanarak bizleri "topografik nostalji" kavramıyla tanıştırıyor.

Emre Mutlu'nun *Yaratıcılığın Sınırları: Yapay Zekâ Yaratıcılığına Bir Bakış*'i ise yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusundan hareket etmekle birlikte yapay zekânın insan merkezli yaratıcı tanımların ötesinde bir yaratıcı sürecin parçası olarak ele alınmasının gerekliliğine vurgu yapıyor.

Kitap İncelemeleri bölümünde yer alan yazılara gelirsek;

Erdinç Kaygusuz, *"Oyunun Ontolojisi" Üzerine Soruşturmalar ve Bir Değerlendirme* başlıklı çalışmasıyla 16 Aralık 2018 tarihinde yitirdiğimiz değerli felsefeci Yücel Dursun'un *Oyunun Ontolojisi* adlı kitabını *Moment* için değerlendiriyor. *Oyunun Ontolojisi*'nin alandaki çalışmalara ilham verici katkılarını yeniden anımsama ve Yücel Hocamızın yazdığı kitabı inceleyerek, üç disiplini bir sayıda buluşturan Triptik'te kendisini anma fırsatını bizlere sunduğu için Erdinç Kaygusuz'a teşekkür ederiz.

Müzikolog Bilen Işıktaş'ın *1930'lar Türkiye'sinde Müziğin Ekonomi-Politiği – Erken Cumhuriyet'in Sesleri – A. Sırrı'nın Kaleminden "Kimlerdir, Ne Kazanırlar?"* kitabını *Moment* için inceleyen Birol Şevki Tavlı, *Eski Sesler, Eskimeyen Tartışmalar: Müzikte Meşruiyet Arayışının Tarihsel Kökleri*'nde Işıktaş'ın çalışmasının gazetecilik alanının müzik sosyolojisine ne gibi katkılar sağlayabileceğini göstermesi bakımından önemli olduğuna dikkati çekiyor.

Gökçe Zeybek Kabakçı, Levent Y. İnce ve Burcu Şimşek, *Celebrating the Art of Storytelling and Digital Stories: The Impressions From The 1st International Digital Storytelling Festival* başlıklı değerli yazılarıyla *1. Uluslararası Dijital Hikaye Anlatımı Festivali* ile ilgili izlenimlerini *Moment* için paylaşıyorlar. İlk festivalin izlenimlerinin, Triptik'te yayınlanmasından mutluluk duyuyor, *Uluslararası Dijital Hikaye Anlatımı Festivali*'nin alana katkı sağlayıcı nitelikte öncü ve uzun soluklu bir festival olmasını diliyoruz.

Moment'in Triptik sayısının hazırlanma aşamasında her daim yanımızda olan ve bitmek bilmeyen sorularımızı en hızlı şekilde yanıtlayan dergi yayın editörümüz Erkin Gökçer Erdem'e, editör yardımcılarımız

Gülây Acar Göktepe'ye, Gökçe Baydar Çavdar'a ve Emre Canpolat'a, yayın sekreterlerimiz Şule Karataş Özaydın'a ve Toygar Ercan'a çok teşekkür ederiz.

Türkçe dil edisyonunda bu sayıya katkıda bulunan Eren Yılmaz'a ve Evin Sevgi Baran'a; İngilizce dil edisyonuna emek veren Beren Kandemir'e, İrem Doğanışık'a ve Ezgi Bugey'e de çok teşekkür ederiz.

Bir unutulmaz teşekkür de bu sayının hakemlerine... Akademinin özverili, birikimli, bilgili, saygılı ve yardımsever yönlerini bizlere gösteren hakemlerimizin titiz ve dikkatli değerlendirmeleri olmasa editöryal kararlar bu şekilde alınamazdı. İsimlerini buradan paylaşmasak da kendilerine en içten teşekkürlerimizi sunuyor, yolumuzu aydınlatmaya devam etmelerini diliyoruz.

Bunca "soru" etrafında dolaştıktan sonra Triptik, işte şimdi karşınızda... Keyifli okumalar ve mutlu yıllar...

Burcu Canar & Evren Sertalp

2024, 11(2): 1-8

From the Theme Editors...

On Triptych: Philosophy-Art-Communication

Believe it or not, the most surprising thing about the question is that it is not asking for an answer at all times. The question is good whether it has an answer or not... Remaining unanswered does not simply eliminate the question. Do not assume that a question like what the question was shows even the question can be forgotten when appropriate. Oblivion lasts only a moment, and as long as the question is remembered, nothing is wasted in terms of that question. Almost every sentence becomes a question. The next thing you know the expression, "you can ask anything" literally means "you can think everything". While the question is like this, does anyone have any other questions?

Triptych: Philosophy-Art-Communication is thoroughly a question for *Moment*. How this question is answered in academia is the issue itself. As we express a series of questions in our call for papers, considering togetherness and/or disjunctions of Philosophy-Art-Communication, we wish to discover how to consider these three fields together with you. Whether the concept "interdisciplinary" is easier to say but difficult to express or not? Even considering one field is difficult enough, is it possible or not, to consider the three fields altogether? This issue answers these questions in various ways. It appears to be a series of triptychs instead of one. We had to make tough decisions since everybody's triptychs were different. As theme editors, we tried to select studies that do not neglect the triptych as much as possible and worked to combine the panels effectively. You can change each series with another and create your own triptychs. We present the triptychs in this issue as follows:

Firat Mollaer marks that there are two distinct themes explaining the emergence of visuality in modern thought: Perspective art and Machiavellian thought in his article *Visuality in Modern Thought: Machiavelli, Art and Politics*. His article attracts readers' attention in terms of arguing that Machiavellian thought proposes a politics beyond perspective.

Emre Sünter's extraordinary article, *The Lifeworld of Microalgae: The Invention of Problems and Artistic Discoveries* takes its readers for a walk-through of microalgae-based artworks and science-art laboratories,

and answers why art is at the centre of the triptych in this issue by examining various microalgae-art projects.

Sezer Fener's *Temporary Autonomous Art as an Uninterrupted Disruption Action* focuses on Temporary Autonomous Art (TAA), a UK-based underground festival of creativity, uses Hakim Bey's ontological anarchism, John Holloway's micropolitics of creating cracks, Mihail Bahtin's carnival, David Graeber's direct activist typology and Nazima Kadir's squatter depictions to examine aesthetic performance from an anarchist perspective.

Drawing on the Marxist thinker Fredric Jameson, whom Terry Eagleton called "the greatest cultural critic of his time" and who passed away on September 22, 2024, Koray Kırmızısakal argues that postmodernism is still valid in all three areas that compose the triptych today in his article, *The Persistence of Jameson's Postmodernism Analysis*.

In *Interpreting Art Correctly: A Model of Aesthetic Communication*, E. Murat Çelik points out the difference between the artistic approaches of Plato and Aristotle regarding the relationship between art and reality, and by focusing on the original communication model of literature, he reminds us that the way to establish "correct" communication with a literary text is through the freedom of imagination/thinking.

Deniz Kurtyılmaz, in his study titled *The Captive Flâneur of the Beat Literature or the Gift: Struggling to Exist in the Age of Commodities: Cinephilosophy on Jim Jarmusch's Paterson*, examines the film *Paterson* (2016), which can be described as one of Jim Jarmusch's most poetic films, by focusing on Baudelaire's concept of the flâneur, the central characteristics of American Beat literature, and the dichotomy between art as a gift and commodity exchange.

Devrim Avşar enables us to include Gadamer in the Triptych issue with his study *The Meaning of Art in Hans-Georg Gadamer* where he transforms Hans-Georg Gadamer's thoughts into a theoretical and conceptual discussion within the framework of the problem of the legitimacy of art.

With their work titled *Levni's Dialectical Images on the Axis of Communication and Art*, Nesli Tuğba Yaban and Zeliha Kayahan examine a selection of single-leaf miniatures by Levni, a miniature artist (nakkash) who is considered one of the most successful artists in the history of 18th-century Ottoman painting, and a selection of paintings by artist and academic Zeliha Kayahan, who reinterpreted these miniatures, within the framework of Walter Benjamin's concept of dialectical imagery.

In her study titled *Time-Image Visions in the Film Everything Everywhere All At Once: Multiple Universes, Layers, Cracks and Differences*, Evrim Nacar examines Daniel Scheinert and Daniel Kwan's film *Everything*

Everywhere All At Once (2022) together with Gilles Deleuze's concept of time-image, pointing out that the film presents a multi-layered narrative in which the past is brought into the present, exploring the relative nature of memory and time through inter-universe journeys and fragmented images.

Levent Y. İnce's article titled *Topography of Gaming Memories* examines digital games within the framework of the concepts of memory and nostalgia while introducing us to the concept "topographic nostalgia" through Edmund Husserl's phenomenology of time-consciousness, Svetlana Boym's theories of nostalgia, and Martin Jay's views on experience.

Emre Mutlu's article *The Limits of Creativity: An Overview of Artificial Intelligence Creativity* begins with the question of whether artificial intelligence can be considered a creative subject and emphasizes the necessity of considering artificial intelligence as part of a creative process beyond human-centred creative definitions.

If we look through the reviews in the Book Review section;

In *Investigations of "Oyunun Ontolojisi"*, Erdinç Kaygusuz evaluates the book *Oyunun Ontolojisi* by the esteemed philosopher Yücel Dursun, whom we lost on December 16, 2018, for *Moment*. We would like to thank Erdinç Kaygusuz for the opportunity to reflect on the inspiring contributions of Yücel Dursun's studies in the field and to commemorate him in *Triptych*, which brings together three disciplines, by reviewing his book.

Biröl Şevki Tavlı reviewed musicologist Bilen Işıқтаş's book, *1930'lar Türkiye'sinde Müziğin Ekonomi-Politiği – Erken Cumhuriyet'in Sesleri – A. Sırrı'nın Kaleminden Kimlerdir, Ne Kazanırlar?* for *Moment*. In his review, *Old Sounds, Timeless Debates: Historical Roots of the Quest for Legitimacy in Music*, he draws attention to the importance of Işıқтаş's work in terms of showing how the field of journalism can contribute to the sociology of music.

Gökçe Zeybek Kabakçı, Levent Y. İnce, and Burcu Şimşek share their impressions of the 1st International Digital Storytelling Festival in their essays *Celebrating the Art of Storytelling and Digital Stories: Impressions from the 1st International Digital Storytelling Festival* for *Moment*. We are happy to include the impressions of the first festival in *Triptych*, and we hope that the International Digital Storytelling Festival will be a pioneering and long-lasting event that contributes to the field.

We would like to thank our publication editor Erkin Gökçer Erdem, our associate editors Gülay Acar Göktepe, Gökçe Baydar Çavdar and Emre Canpolat, and editorial assistants Şule Karataş Özyaydın and Toygar Ercan,

who were always with us during the preparation of Moment's Triptych issue and answered our endless questions as quickly as possible.

We would also like to thank Eren Yılmaz and Evin Sevgi Baran for their contributions to the Turkish language edition of this issue, and Beren Kandemir, İrem Doğanışık, and Ezgi Bugey for their contributions to the English language edition.

Another unforgettable thank you goes to the referees of this issue... Without the meticulous evaluations of our referees who showed us the devoted, experienced, knowledgeable, respectful, and helpful aspects of the academy, editorial decisions could not have been made in this way. Although we cannot share their names here, we would like to thank them most sincerely and hope that they will continue to enlighten our path.

After wandering around all these "questions", Triptych is here now... We hope that you enjoy reading it, and we wish you all a happy new year...

Burcu Canar & Evren Sertalp

2024, 11(2): 223-240

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.223-240>

Articles (Theme)

VISUALITY IN MODERN THOUGHT: MACHIAVELLI, ART AND POLITICS

Firat Mollaer¹

Abstract

For many commentators, modernity is the triumph of the eye over the ear, of the visual over the auditory. In other words, modernity is, among many different components, the establishment of a new regime of seeing. This is one of the reasons why the beginnings of modernity are sought in the Renaissance. In the Renaissance period, two distinct themes explain the emergence of visuality in modern thought: Perspective art and Machiavellian thought. Both perspective and Machiavellian thought have been considered as the roots of modernity. Drawing on an interdisciplinary encounter between art theory and political theory, perspective and Machiavelli, this article examines the emergence of visuality in Machiavellian thought in terms of a dialogue with perspective, but underlines the differences between these two conceptions and argues that Machiavellian thought proposes a politics beyond perspective.

Keywords: Modernity, Machiavelli, perspective, Renaissance, modern political theory

¹ **Firat Mollaer**, Doç.Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Bölümü, fiatmollaer@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5415-5281

Makale Geliş Tarihi: 27.09.2024 | Makale Kabul Tarihi: 30.10.2024

© **Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024**. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

MODERN DÜŞÜNCEDE GÖRSELLİK: MACHİAVELLİ, SANAT VE SİYASET

Öz

Modernlik pek çok yorumcusuna göre, gözün kulak, görselliğin işitsellik karşısında zaferidir. Başka bir deyişle, modernlik diğer bileşenlerinin yanında yeni bir görme rejiminin kuruluşudur. Modernliğin başlangıçlarının Rönesans'ta aranmasının nedenlerinden biri de budur. Rönesans döneminde modern düşüncede görselliğin ortaya çıkışını anlatan birbirinden farklı iki konu vardır: Perspektif sanatı ve Machiavelli düşüncesi. Hem perspektif hem de Machiavelli düşüncesi modernliğin kökleri olarak görülmüştür. Bu makale, sanat kuramı ve siyaset kuramı, perspektifle Machiavelli arasında disiplinlerarası bir karşılaşmadan yola çıkarak, Machiavelli düşüncesinde görselliğin ortaya çıkışını perspektifle diyalog açısından ele alıyor fakat bu iki anlayışın birbirinden farklı yanlarının altını çizerek Machiavelli düşüncesinin perspektif ötesi bir siyaset önerdiğini savunuyor.

Anahtar Kelimeler: Modernlik, Machiavelli, perspektif kuramı, Rönesans, modern siyaset kuramı

Introduction

It has often been argued that the senses of hearing and sight structure two distinct forms of mentality. Walter J. Ong, for example, suggested that this duality is related to the transition from oral to written culture and points to different mental structures (2005, p. 69-70). Vision is associated with clarity, distinctness, and separation, while hearing is characterized by harmony and unification. Therefore, according to Ong, the intensification of visual perception can be traced back to Descartes (1596-1650), one of the founding figures of modern philosophy, who emphasized clear, distinct, and precise knowledge. Analyzing a new regime of seeing that emerged with modernity, Martin Jay (1988) claims that the Cartesian understanding, which constitutes one of the main regimes of seeing of the modern period, is "abstract, mathematical, geometricized, cold-blooded and masculine." The modern regime of seeing establishes a "visual order" in which the spectator is separated from his or her object by a chasm, withdrawing from the body and from emotional participation in knowing the object (Sendyka, 2013, p. 104).

The historian of science and thought Alexandre Koyré traces the emergence of the modern visual regime to the Renaissance. According to Koyré, this transformation was realized by Leonardo da Vinci (1452-1519), who lived about two centuries before Descartes and Hobbes. According to him, with Leonardo da Vinci,

visuality took the first place and auditory became secondary. This process parallels the rise of painting to the top in the field of art. Leonardo da Vinci explains this by saying that painting is the art that can show objects as they are and is therefore closest to the truth (Koyré, 1994, p. 106; Baldasso, 2006, p. 69).

Koyré's view is useful for situating the issue specifically in the realm of the concept of perspective and opening it up for reflection alongside the sources of modern political thought. Having made this connection, a political thinker and a contemporary and fellow countryman, appears next to Leonardo da Vinci: Niccolò Machiavelli (1469-1527). Machiavelli's "founder of modern political science", which has become an established opinion about Machiavelli, overlaps at first glance with Leonardo da Vinci's search for and practice of an artistic perspective that can "show us things as they are." However, what can a more detailed analysis tell us about the relationship between the two "revolutions" (the revolutions of perspective and Machiavelli)? Is there a transparent and unproblematic overlap between modern political thought and perspective when Machiavelli's political thought is analyzed centrally? These questions are provocative for comparative thinking in art history, art theory, and political theory, and for looking through the eyes of modern politics. In this article, based on these questions, we will examine the problem of visuality in modern political theory in relation to Machiavellian thought, which is seen as the source of modern political theory.

Portrait of a political thinker as an artist

The sources of modern visuality began to form in what historian Jacob Burckhardt called the "spirit of the Renaissance" in which Machiavelli lived. Burckhardt was one of the main Renaissance commentators who argued that the Italian Renaissance should be called the forerunner of the modern age. In his book *The Civilization of the Renaissance in Italy*, the cultural and art historian Burckhardt developed one of the first interpretations of the Renaissance as representing a new regime of seeing. The emergence of a new understanding of vision leads us to the Republic of Florence, which stands out among the Italian city-states for the originality of its socio-political development as well as for its development of perspective. It is at this point that we can recall the question at the outset, what the relevance of modern political thought might be to all this. How can Machiavelli, one of the pioneers of modern political thought, be related to the "revolution of perspective" that took place right next to him?

The chapter on "The State as a Work of Art" in *The Civilization of the Renaissance in Italy* is a good starting point for seeking answers to these questions. The principle of distance (between the seeing subject and the object seen) on which the new understanding of visuality was based conditioned that the state, around which the political phenomenon was centered, should also be examined from a distanced observer's attitude, just as objects should be analyzed from a certain observer's distance (1990, p. 19-97). As the

observer's attitude became more and more predominant, the state would be seen and analyzed from a certain distance, and the concept of the state, which was first used in its modern meaning in Western languages, would emerge.

Most commentators agree on the role Machiavelli played in this new development. *The Prince*, a book by a political observer, opens with the terms sovereignty (*imperio*) and state (*stato*). In this book, the state is analyzed not in terms of ethical and teleological imperatives, but as a phenomenon seen on the political stage, constituting the collective political unity and the specific object of politics. This paves the way for the modern state to become anonymized and depersonalized - along with Bodin and Hobbes - on the road to the modern state.² The state henceforth refers to a phenomenon fundamentally different from *the polis*, *res publica*, *civitas* and *regnum* used by Plato, Aristotle, Cicero, and Augustine (D'Entreves, 1969, p 30).

Burckhardt argues that Italian states were conceived as elaborate "works of art." What is striking in Burckhardt's interpretation - seemingly irreconcilable with the claim of "the founding of modern political science" - is the notion of artistry. Burckhardt reminds us that Florence was the home of painters, sculptors, architects as well as "artists of statecraft" who were at the center of the Renaissance painting, and then, referring to Machiavelli's *History of Florence*, he positions the Renaissance state as a work of art and Machiavelli as an artist (1990, p. 9, 71).

Machiavelli and the Renaissance

There must be a connection between the "sharp eyes" of the inhabitants of Florence, the central city of Renaissance Italy, and the sharp observation of Machiavelli, a citizen of this city (Burckhardt, 1990, p. 114). Referring to the great transformation suggested by Koyré, it can be inferred that *visus* began to take the first place. However, we should note that the issue of Machiavelli and the Renaissance is more complicated than it seems. Machiavelli's attitude does not completely coincide with the cultural-artistic reality of the Renaissance.

When we look at the dedicatory and prefatory sections of *The Prince* and *the Discourses*, it becomes clear that Machiavelli has an implicit critical attitude towards the worldview of his age. In the dedication of *The Prince*, Machiavelli compares the book with the dominant tendencies of the period and underlines the difference of its content and the seriousness of its subject matter. According to Machiavelli, what *The Prince* is based on is political knowledge derived from the acts of political history, based on the combination of historical experience with the observation of contemporary political events, not the frivolous decorative objects that those who wish to gain favor with a prince are accustomed to present. The dedication reveals

² Nevertheless, the central importance of the figure of the person (the prince) remains in Machiavelli's thought.

that *the Prince's* difference in content and innovation is specifically political. The preface to *the Discourses* explains Machiavelli's position in the cultural-artistic climate of the Renaissance and the nature of the innovation he claims. Machiavelli argues that the contemporary admiration for antiquity does not have a political content, and that antiquity is not considered in terms of establishing and maintaining a state (1998, p. 5-6).

The two defining currents of the Renaissance were the "return to the classics" and the "return to nature" as defined by Petrarca (1304-1374), who lived about two centuries before Machiavelli. The revival of painting depended on a return to nature, while the return to the classics was confirmed in sculpture and architecture at the beginning of the fifteenth century. Erwin Panofsky, one of the pioneering Renaissance art historians and theorists, writes that the return to nature was about painting, the return to classical antiquity was linked to architecture, and it was sculpture that balanced between these two poles (1991, p. 27-72).

In this context, Machiavelli critically contrasts the Renaissance with political activity (*virtù*). *Virtù* is a central term in Machiavelli's political vocabulary.³ Machiavelli's "revolution" in political thought is associated with *virtù*. Many commentators explain the obsession with the spirit of innovation in *The Prince* and *the Discourses* with Machiavelli's concept of *virtù*. Accordingly, Machiavelli constituted a major rupture when he questioned the link between the attainment of *virtù* and Christian and humanist notions of virtue (Skinner, 2002, p. 175-186). Moreover, Machiavelli puts forward a political *virtù* that is different from the established artistic *virtù* of the Renaissance. Machiavelli implies that artistic imitation of the ancients (or artistic *virtù*), a Renaissance pattern, discredits political *virtù*. The Machiavellian concept of *virtù* therefore resists the subordination of politics.

Political Renaissance

Despite his dissonance within the cultural panorama of the Renaissance, Machiavelli is a thinker of his age and geography, where a transformation of perspective, especially with regard to the history of art, is taking place. In the works of the Florentine thinker, metaphors of vision, appearance and the eye from the Renaissance, and especially from the culture of his republic, appear frequently. It is important to emphasize that metaphors (such as "the eyes of the people") are always politicized. This politicized perspective first appears in *The Prince*. In the dedication at the beginning of the book, Machiavelli uses the example of a landscape painter: "If a man of low and humble condition dare to discuss and settle the concerns of princes; because, just as those who draw landscapes place themselves below in the plain to contemplate the nature of the mountains and of lofty places, and in order to contemplate the plains place themselves

³ For this reason, whether Machiavelli's concept of *virtù* refers to a political virtue or a military virtue has often been debated in the literature. See (Mansfield, 1996; Strauss, 1978).

upon high mountains, even so to understand the nature of the people it needs to be a prince, and to understand that if princes it needs to be of the people” (Machiavelli, 2001, p. 14).

There was initially a close relationship between the landscape painting in *the Prince's* dedication and perspective. Machiavelli's contemporary, the painter Albrecht Dürer (1471-1528), translated the word perspective from the ancient per-spicere (to perceive) as “seeing through”, in other words, “to look through the picture surface.” However, the Italian translation of the word adopted by the painters, ‘prospettiva’, still had the meaning of landscape or view, which we find in *the Prince's* dedication (Belting, 2011, p. 242).

The homeland of perspective was Florence, and it was Leonardo da Vinci who art theorists such as Florenski refer to as a “true perspectivist.” The Florentine artist Leonardo da Vinci was pioneering a new cult of the eye. This new “cult” treated vision as a “category of mental activity” (Belting, 2011, p. 216). Perspective was the new mathematical art according to its inventors. The enthusiastic claim in the preface to *the Discourses* to have discovered a new path in politics that “no one has yet stepped on” is very similar to the self-conscious attitude of the proponents of perspective that they had invented “a new mathematical art.”

The architect Filippo Brunelleschi (1377-1446), considered one of the inventors of perspective, is reported to have demonstrated the invention of perspective with his experiments in Florence's famous cathedral square and in front of the Palazzo dei Signori, where Machiavelli would later work as a government official. In the perspective practices of the period, a partnership was established between painting, architecture and theater, and the public spaces of Florence were filled with perspective practices. This must be why Machiavelli refers to the Florentines' sharp visual perception.

Conflicted perspective

It seems evident that there is a relationship between Machiavelli's thought, the Renaissance, and the art of perspective. But what kind of relationship is there between Machiavelli as a political philosopher and the art of perspective, or what kind of perspective is Machiavelli's? The Italian historian of thought Carlo Ginzburg offers an answer to this question. In *Wooden Eyes*, Ginzburg describes the landscape painting in *The Prince* as a conflicted understanding of perspective. The Italian historian contrasts perspective with the ancient tradition, citing Augustine's comparison of the beauty of the process of human experience to “a melody based on a harmonious variety of sounds” and putting faith in the ability to hear. Moving from Augustinus to Machiavelli, we also move from listening to seeing, but this is not the only difference. Machiavelli's is also a perspective based on conflict (Ginzburg, 2001, p. 149-152).

The conflicted perspective Ginzburg points to emerges as part of Machiavelli's republicanism, which he describes with the visual image of the "eye of the people." The republican Machiavelli constantly contrasts the people and the prince, the perspective of the people and the perspective of the prince, the self-government of a free people and the rule of a prince.

Even if Machiavelli's republicanism matures in *the Discourses*, this conflicting perspective is still present in *The Prince*, which is said to be written by a "philosopher of power." The "civil principality" in *The Prince*, where an ordinary citizen can become a ruler, where the ruler can come to power with the support of his citizens rather than by means of infamy or in any other way that would damage his glory, and where the prince must be friends with the people can be considered in this context (2001, p. 43-46). The notion of becoming a prince from an ordinary citizen and examples of it are repeated in at least three chapters of the book. In a critical chapter of *The Prince*, Machiavelli reveals the social level of the conflicted perspective: The conflict created by the difference in perspective between the people and the aristocrats. According to Machiavelli, the people desire to be free from domination, while that of the nobles is domination (2001, p. 43). There is an irreconcilable conflict between these two social classes; more precisely, they are two irreconcilable perspectives: There is the eye of the people and the eye of the nobility. These have their own perspectives and principles of perspective. It is argued that the eye of God was replaced by the eye of man with the Renaissance and the use of perspective. In Machiavelli's thought, it is an internalization of conflict. The eye of God is replaced by the conflicting eyes of different classes.

Political judgment of the eye

There are two interrelated dimensions of the problem: one political (people-prince or republic-prince) and the other social (people-nobles). Yet the nature of the political is one of the most fundamental aspects of the issue. In Chapter XVIII of *The Prince*, the faculty of judgment moves to the eye, and people make judgments with their eyes. Since there is no higher court to appeal to in the actions of princes, the result is judged (2011, p. 71). According to Machiavelli, politics is a field of activity that can only be judged by its own criteria, that can only be looked at and evaluated from the surface since there is no higher judicial authority, and where judgment becomes immanent and settles in the eye. Ordinary people always work with appearances, and there are only ordinary people in the world (2001, p. 71).

The intersection between the internalization of judgment and perspective, translated as "seeing through (the surface)", is completed by the similarity between the placement of judgment in the eye and the turning of the spectator's gaze towards the world in perspective. Machiavelli's legendary "political scientism", his "separation of politics from morality", his "granting the ruler freedom of action free from moral rules" and so on, in fact, stem from the construction of politics as a field of appearances and the internalization of

judgment. As is said at the beginning of *The Prince*, politics takes place in either a republic or a principality (2001, p. 15). This whole political framework is the field of appearances in relation to actions.

The transparency created by perspective in depicting the world from within finds its counterpart in Machiavelli's politics in the depiction of political phenomena from within the world in the absence of a higher court. When political actions without a higher court of appeal are judged solely on their consequences, they become transparent, as in perspective, as they do not reflect the assumed depth in the relationship between substance and appearance, ideal and reality. Art historian Hubert Damisch refers to this as the elimination of depth and the reduction of representation to the graphic dimensions of Euclidean geometry in terms of perspective construction (Damisch, 1994).

The nature of Machiavelli's innovation is a matter of ongoing debate, but commentators would probably agree on the distance with which he analyzes the political phenomenon. His advice to the prince to use force when necessary, imitating a lion, or to work through laws and persuasion, imitating a fox, and his assertion that a republic, when it focuses more on the republic, is based on a constitutive act of violence, as Romulus did, are all the result of this distanced analysis of the political phenomenon (2001, p. 69; 1998, p. 29-30). In one of the most important chapters of *The Prince*, Machiavelli takes up the argument for innovation, this time from a methodological point of view, and argues that he fundamentally departed from the old methods: "I shall depart from the methods of other people... It appears to me more appropriate to follow up the real truth of the matter than the imagination of it" (2001, p. 62).

This has been one of the most interesting passages for commentators. Machiavelli sharply diverges from the Platonic ideal *polis*, which can be seen through the eyes of reason or the soul, from the Ciceronian tradition, which lists the classical moral virtues that the prince must acquire, and from Christianity, which asserts the eye of God. The *virtù*, which Machiavelli defines differently from traditional moral virtue and the *virtus* of the republican tradition, is a political activity on which both the new principalities and the free peoples of the republics must rely; its weakening brings the destruction of both regimes.

Just as Leonardo da Vinci's attribution of the activity of seeing to the senses developed in opposition to Platonic and neo-Platonic philosophy, which saw the senses as dangerous and understood beauty as a metaphysical experience (Belting, 2011, p. 216), Machiavelli finds Platonic philosophical approaches to *virtù* harmful or at least useless (2001, p. 62). Politics in Machiavelli becomes not a by-product based on the ideal eye (the eye of reason, the eye of God, etc.) but an activity consisting of bodies and eyes. The concept of activity is put on a stage. In Machiavelli, politics is conceived as a field of appearances realized on a stage.

As a result, it can be concluded that Machiavelli's political thought was surrounded by perspective. Perspective, like the ideas of the urban humanists, was one of the theories Machiavelli found in front of him; more than a theory, it was the reality he began to live in. *The Prince*, *Discourses* and *The Art of War* are contemporaries of the lectures and treatises on perspective by artists such as Albrecht Dürer (1471-1528). The Florentine philosopher writes with the consciousness of depicting the “true nature of things” that the proponents of perspective asserted. While his contemporary Dürer speaks of the “secret science of perspective”, most commentators on Machiavelli emphasize that the thinker is referring to the secret science or laws of politics. The *virtù* on which Machiavelli's new conception of politics is based intersects with *virtù visiva*, the effective way of seeing in perspective. If *virtù visiva* as the new visual virtue makes the seeing subject sovereign, Machiavelli's understanding of *virtù* identifies the classical moral virtues that politicians from Cicero to St. Thomas are advised to observe with the weakening of the political subject's efficacy.

Beyond perspective

A more detailed analysis of Machiavelli and perspective should bring to light the elements that escape perspective. Let us start with the term conflicted perspective: Indeed, although Ginzburg's term explains the content of Machiavelli's political thought, it is ambiguous in terms of perspective. In perspective, it is the center that matters, while conflict makes the idea of center and balance problematic. For example, Pavel Florenski, one of the first critics of the theory, identifies the main difference that emerges with the use of “reverse perspective” against perspective as the polycentricity of representations. In contrast to the centralizing perspective, the reverse perspective is characterized by polycentricity.

The perspective effect is based on the fixed point where, for example, the person drawing or observing the painting is located; the center of the world will be located in the eye of the (looking) subject or the “I of the observer”. What we should understand by “perspectival unity” is that everything is in the right proportion in the whole work, which must be organized around “one center point, one horizon line, one measure”. For example, in Leonardo da Vinci's “The Last Supper”, “our gaze, and with it our entire being, drifts into the perspective centered on the right eye of the central person” (Florenski, 2011: 89). By saying “our being” here, Florenski anticipates the criticism of the ontology of representation in perspective in the last century. Looking at the world from its own fixed position, this viewer transforms being in the world into looking at the world. It is an eye-centeredness in which the viewer confronts the world from a position of his or her choosing (Belting, 2011).

The sense that there is something out of perspective in Machiavelli's political thought begins to emerge in this question of the center point. What would Machiavelli think of Leonardo da Vinci's Man of Vitruvius

(1492) In Machiavelli's time, the *De Architectura* by Vitruvius, a Roman architect, was one of the favorite books of the humanists. Vitruvius was a particular inspiration for artists who claimed that the origins of perspective could be traced back to Antiquity, and his work, which became a classic of architecture, served as a model for the aesthetic categories of the Renaissance (Belting, 2011, p. 159-163). Moreover, according to Renaissance aestheticians, it constituted not only the pivotal point of the study of art, but also of philosophy, literature, and even the rules governing the record of "Renaissance *paideia*." Accordingly, while Vitruvius listed the six elements of a perfect building as *ordinatio* (arrangement), *dispositio* (planning), *symmetria* (symmetry), *eurythmia* (harmonious distribution of parts, harmony), *decor* (ornament, ornamentation), and *distributio* (distribution, distribution), Renaissance *paideia* was particularly evident in the concepts of proportion, measure and rule (Castelli, 2013, p. 35).

The Vitruvian Man shows a male figure surrounded by notes from Vitruvius' book and drawn inside a circle and square to show the ideal proportions of the human body. Here, both the idea that the proportions in classical architecture are based on the human figure and the belief that there is a relationship between the functioning of the organism and the functioning of the universe are dominant. Leonardo da Vinci, like Dürer, was a disciple of Alberti in terms of conformity to reality and mathematical rationalization. In the context of this new thinking, medieval architecture was accused of having no proportion at all, thus sharpening the self-consciousness of the Renaissance perspective to identify the age in which it lived as a new age (Panofsky, 2018: 1-41).

In contrast, Machiavelli does not have the idea of an idealized golden ratio of the political organism, reflecting the ideal dimensions of the human body; organic metaphors are almost non-existent. We should not be confused by the "diseases that arise in the state" in *The Prince* and the portrayal of the future savior of Italy as a physician who will "heal her wounds" (2001, p. 134). These are forms of explanation left over from classical political philosophies, which, although dysfunctional, continue to be used because images to explain the new situation cannot be created. Despite these seemingly organic images, Machiavelli's political thought displaces the organism of classical political philosophy, as well as classical humanism based on the Vitruvian conception of the harmonious body.

Fortuna or the presence of out-of-perspective space

The historian Johan Huizinga had a memorable warning for historians comparing the Renaissance with modernity: "The spirit of the Renaissance is indeed much less modern than one is constantly inclined to believe" (1984, p. 271). The art theorist Florenski, who thinks that perspective is the seed of modernity, argues that the Renaissance spirit was not unified, and even resembled a divided spirit (2011, p. 87). The historian's warning and the art theorist's diagnosis provide a framework of understanding for Machiavelli's

political thought. The Florentine thinker is one of the figures of the period who perfectly represents the incomplete modernity of the Renaissance and the split in its spirit. We can examine this especially in the case of *the fortuna*.

Let us first look at the ontology of indeterminacy in which *fortuna* is situated in Machiavelli.⁴ If perspective is the mathematical standardization and precision of the methods used to represent the world (Florenski, 2011: 124), it is pointless to look for perspective in Machiavelli's politics. In part IX of *The Prince*, "On the Civil Principality", the familiar spectacle of social-political conflict reappears. Which class should the Prince base himself on or win the favor of? There are two basic lines here: To be a prince with the support of the people and to be a prince with the support of the nobility despite the people. Machiavelli writes as follows: "The prince can win their affections in many ways, but as these vary according to the circumstances one cannot give fixed rules" (2001, p. 44-45). Machiavelli revisits the theme of uncertainty in chapter XXI of *The Prince*: "Never let any Government imagine that it can choose perfectly safe courses; rather let it expect to have to take very doubtful ones, because it is found in ordinary affairs that one never seeks to avoid one trouble without running into another; but prudence consists in knowing how to distinguish the character of troubles, and for choice to take the lesser evil" (2001, p. 88). We can compare this with the diagnosis of the nature of politics in *the Discourses*: "(The prince) cannot hold exactly to the middle way, for our nature does not consent to it" (1998, p. 263).

The return to nature, one of the two important pillars of the Renaissance along with the return to the classics, found its counterpart in perspective in the form of imitating nature. According to Vasari, the source of renewal returned to nature. The return to nature was identical to the return to the ancient Greco-Roman culture (classics), which was the first trajectory. Vasari identified the "imitation of nature as the basic principle of art" (Huizinga, 1984, p. 247). This was complemented by Leonardo da Vinci's approach to nature designs of the Renaissance, which began to "take nature's word seriously" and to see "its most insignificant word as worthy of attention and respect", against the Aristotelian tradition, which saw nature as a material imitation of an immaterial transcendental model and considered some things in nature to be accidental (Collingwood, 1949, p. 93-112).

Machiavelli's understanding of nature is much more complicated than the flattened nature of perspective. In his *History of Florence and Italy*, Machiavelli attributes the tendency of states to move from order to disorder and from disorder to order to a complex understanding of nature: "(F)or the nature of mundane affairs not allowing them (states) to continue in an even course, when they have arrived at their greatest perfection, they soon begin to decline" (2002, p. 101). In Machiavelli's political thought, the certainty to be derived from the state of natural equilibrium matches the search for an "eternal republic" - which he consciously rejects.

⁴ For the *virtù-fortuna* dualism and different meanings of *fortuna* in Machiavelli's thought, see (Özmkas, 2019).

Certainty would only be possible if politics, which is inherently mobile, reached a state of equilibrium: “Without doubt I believe that if the thing could be held balanced in this mode, it would be the true political way of life and the true quiet of a city. But since all things of man are in motion and cannot stay steady, they must either rise or fall” (1998, p. 23).

According to Machiavelli, since it is impossible to balance political affairs or to maintain the middle way perfectly, the wisest course of action is to procrastinate wisely. Due to the unstable nature of civilized phenomena, uncertainty is there as a nature that cannot be completely overcome, and politics is conceived as a sphere of activity concerned with the unintended consequences of designed actions. In Machiavellian thought, in addition to essence and appearance, the connection between intention and action is also broken, revealing disproportionality, disharmony and a lack of perspective that perspectivists would find difficult to accept: “(A)lthough his intention was not to aggrandize the Church, but the duke, nevertheless, what he did contributed to the greatness of the Church” (2001: p. 50). In politics, X may be intended, but Y may result. Therefore, the study of politics cannot aim for the certainty of a universalized concept of nature. Rather than perspectival certainty, this Machiavellian understanding is closer to “everything is possible” in the “magical ontology” that Koyré uses to explain the Renaissance.

The rift between perspective and Machiavelli's political thought is most visible in *fortuna*. *Fortuna*, as the principle of indeterminacy that plays a leading role in both of his major works, is powerful and influential enough to cast doubt on the arguments for Machiavelli's modernity and scientism. Machiavelli's political thought is ready to leave these labels to Hobbes, who, in both *De Cive* (1641) and *Leviathan* (1651), conceived one of the first theoretical forms of the state mechanism in which “chance is tamed” in its organization and functioning (Hobbes, 2018: 11; 2001: 17). Because Machiavelli's concept of *fortuna* assumes that luck cannot be tamed.⁵

Fortuna is first mentioned in *The Prince*. If we recall, the political virtue (*virtú*), which the prince must acquire, seemed to intersect at a certain point with the visual virtue (*virtù visiva*) of the perspectivists: To be able to see the true nature of (political) things. When we come to the other term in Machiavelli's political vocabulary, *fortuna*, things change completely. *Fortuna* announces its presence as the force that destroys the certainties of perspective.

In the first chapter of *The Prince*, it is emphasized that there are two ways of capturing the principality: *Virtù* or *fortuna*. The one who seizes a principality must rely either on his political efficiency (*virtù*) or on luck and fortune (*fortuna*). Chapter VII, this time, deals with “new principalities captured by fortune (*fortuna*)”. At this

⁵ Nevertheless, Machiavellian thought, which holds the overcoming of uncertainty as a political goal, is a departure from the classical political philosophy that attributes the salvation of cities to coincidence: “Machiavelli's hope rests on his assumption that human prudence can conquer *Fortuna*” (Strauss, 1978, p. 173).

stage, a familiar dimension related to the ideological foundations of Machiavellian thought appears. Compared to the principalities conquered on the basis of *virtù*, which were analyzed in chapter VI, the fate of the principality won by fortune is more fragile: "(I)n entirely new principalities, where there is a new prince, more or less difficulty is found in keeping them, accordingly as there is more or less ability in him who has acquired the state. Now, as the fact of becoming a prince from a private station presupposes either ability or fortune, it is clear that one or other of these things will mitigate in some degree many difficulties. Nevertheless, he who has relied least on fortune is established the strongest. Further, it facilitates matters when the prince, having no other state, is compelled to reside there in person" (2001, p. 29). In these two chapters, on the one hand, the importance of principality based on *virtù* for the continuity of the state (*mantanere lo stato*) is underlined, and on the other hand, the contours of Machiavelli's republicanism take shape. What is at stake here is the position of those who become princes "while being an ordinary citizen." Alongside *virtù*, *fortuna* is a prerequisite for the lack of precise structuring of social hierarchies necessary for an ordinary citizen to become a prince.

In this case, *fortuna* becomes the social-political ontology of Machiavellian republicanism. Social structures, structured as if they were finalized, leave no room for *fortuna* and thus do not allow for the political circulation of the ordinary citizen. To use a term from twentieth-century political theory, there is a correlation between *fortuna* and "elite circulation." Indeed, there is a vein in Machiavellian thought that isolates fortune from its classical theological meaning and secularizes it in a social-political context. *Fortuna* provides the prince with an "opportunity" (*occasione*) by giving him "a substance that he can mold into whatever form he wishes." Without this worldly opportunity, *virtù* is wasted; without *virtù*, opportunity is wasted (2001, p. 30).

However, for the prince Machiavelli envisions for political unity, the fundamental problem is *virtù* rather than fortune. There are various ways to come to power, but *virtù* is the most reliable way to maintain it. When Machiavelli begins to discuss princedoms won through *fortuna*, he begins to cite examples of leaders in contemporary Italy (such as Francesco Sforza and Cesare Borgia), whereas when it comes to *virtù*, it is the ancient examples (such as Moses, Cyrus, Romulus and Thesus) that he brings (2001, p. 29). What Italy needs is *virtù*, which has been debilitated for obvious religio-cultural reasons.

Machiavelli uses fortune differently from the classical meaning of "God's providence." By reading history books, studying the actions of eminent men, and examining their behavior in battles and the causes of victories and defeats, the prince can to some extent guard against the corrupting effects of fortune. All this educational process develops "extraordinary abilities" (*virtù*). In contrast, it is not a question of the absolute subjugation of fortune, but of its taming, which can occur in rare cases. Rather than the prince with extraordinary *virtù*, the active force is the unambiguously inexplicable choice of fortune: "Fortune does this

well, since when it wishes to bring about great things it elects a man of so much spirit and so much virtue that he recognizes the opportunities that it proffers him" (1998, p. 198).

Machiavelli employs several images to express the indeterminate nature of fortune. The first of these is the feminization of *fortuna*, based on the masculine roots of *virtù*, to which it is opposed, related to *virtùs-virility*. The Florentine thinker addresses this sexist image at the end of chapter XXV of *The Prince*, where she still hopes to hold a position in the city-state government from which she was purged. *Fortuna* reflects an image that can be brought to its knees by a powerful *virtù*: *Fortuna* as a feminine figure who represents the masculine, who can be conquered by a virtuoso prince with political virtue-competence. *Fortuna* is seen to surrender itself to those who possess this competence (*virtù*) (2001, p. 97). In this image, even if *Fortuna* represents irrational forces against the "rationality" of *virtù*, she at least exhibits a character that can be transformed into a predictable state that is within her field of vision.

The other is the image of the "raging river." We know that Machiavelli's working friendship with Leonardo da Vinci may have been realized through a project to build a dam on the Arno River. Within the framework of this image, the Florentine thinker finds common ground with his fellow perspectivist artist and military engineer in regulating the ambiguities of fortune. In Chapter XXV, he writes that the power granted to fortune should not be such as to destroy our free will: "Nevertheless, not to extinguish our free will, I hold it to be true that Fortune is the arbiter of one-half of our actions, but that she still leaves us to direct the other half, or perhaps a little less. I compare her to one of those raging rivers, which when in flood overflows the plains, sweeping away trees and buildings, bearing away the soil from place to place; everything flies before it, all yield to its violence" (2001, p. 94-95).

Fortuna is a flood that will sweep away all productive objects, showing its power inexorably "where there is no organized power to resist it" or when no *virtù* dam is built (2001, p. 95-96). In its destructive effects, it resembles the chaos of the "state of nature" that Hobbes depicts in *Leviathan* as a "war of all against all", in which the achievements of civilization and civil life are wasted. According to the Machiavelli of *The Prince*, even if contemporary Italy is an object open to the rampage of the river fortune as a "land without bents or dikes", it is possible to overcome fortune, to transform the uncertainties of its existence into certainty and predictability. The book concludes with Petrarca's hopeful republican lines that *virtù* will revive in Italy and glorify the country (*patria nobilitata*) (2001, p. 100).

However, there are not a few moments when the author of *the Discourses* is more despondent about this than in *The Prince*. One of the images associated with fortune in *the Discourses* is that of the "weaver." In *Renaissance Culture in Italy*, Burckhardt explains the development of the individual in Florence through the development of the genre of biography. There is undoubtedly a connection between the development of the genre of biography and the conception of people's lives as texts to be woven (*teessere*). The development

of the individual or individualism, in this case, means the flourishing of a new entity that weaves the text of its own life against the deterministic social system of feudalism. It is a conception of the individual that parallels the perspective subject that matured in Florence, in which the representation of the world is centered in the gazing eye: The perspective of the individual. In Machiavelli, however, *fortuna* appears as the force that weaves people's lives, even though he speaks of extraordinary ancient founding individuals. When he returns to the subject in more detail in *the Discourses*, he now writes: "(A)ccording to what is seen through all the histories, that man can second fortune but not oppose it, that they can weave its warp but not break it" (1998, p. 199).

Another image of *fortuna* in *the Discourses* sharpens the situation: The blinding *fortuna* that has such a clear dominance that it paralyzes the judgmental faculties of the political subject. It is noteworthy that this situation, which leads to the weakening of political activity and even of the state and sovereignty mentioned in the first sentence of the book, is expressed with an image of vision. In a passage in which Machiavelli makes a direct reference to the Roman historian Titus Livius, the subject of *the Discourses*, *fortuna* as a blinding force occupies the field in all its power and consolidates its dominance, paralyzing the faculty of judgment that Machiavelli vaguely associates with freedom or agency: "So much does Fortune blind spirits where it does not wish its gathering strength checked" (1998, p. 198). Machiavellian thought begins to move away from the theory of perspective because of the predominance of fortune. Against the certainty of vision understood as *virtù visiva* in perspective, there is an irrational force in *fortuna* that distorts perspective.

In this context, we could return to the question of what kind of perspective Machiavelli had as a political philosopher. Pavel Florenski passionately criticized perspective, ending his book *Reverse Perspective* with a pious or mystical fatalism against perspectival certainties, referring to Seneca's letters: "Whether affirmed or denied, calm fate governs, drags in the opposite direction" (2011, p. 141). Machiavelli's conclusion on fortune differs from the "reverse perspective." Since we do not ultimately know the goals of fortune, we can continue to be hopeful: "They (men) should not give up for, since they do not know its end and it proceeds by oblique and unknown ways, they have always to hope and, since they hope, not to give up in whatever fortune in whatever travail they may find themselves" (1998, p. 199).

Fortuna, which destroys political efficacy (*virtù*) and blinds political subjects, can under certain conditions also constitute the ground for renewal. To use a final image, *fortuna* is a wind. The force for change can come from an unseen place, the "wind(s) of change" can come from outside, just as fortune caused the greatness of Rome. Thus, it is reaffirmed that perspectival certainties cannot provide a guide, that the indeterminate nature of the political precludes it: "Because one cannot give a certain remedy for such disorders that arise in republics, it follows that it is impossible to order a perpetual republic, because its ruin is caused through a thousand unexpected ways" (1998, p. 257).

Conclusion

In the last book of *the Discourses*, Machiavelli displays his typical style: Thousands of unexpected paths, many factors that cannot be illuminated by the certainties that predict the future, stand in the way of the creation of the eternal republic. There could be no better expression of Machiavelli's political thought than that we are not in a modern "universe of certainties" but in a "world of approximations" (Koyré, 1994).

Modern political thought would step into the universe of certainties with Hobbes' much more transparent "optics." Machiavelli's political thought does not exactly coincide with perspective, even though he refers to images related to the eye and the visual. In Machiavelli, the eye of modern politics is not the eye of perspective, which emerges from its center and spreads to the periphery, claiming to consume the whole world around it. In other words, even if there is an eye, it is different from the "disembodied eye" (Belting, 2011) of perspective, and it is not an eye that can mass the outside world in an imperial way, but a squinting eye. *Fortuna's* moves may not enter his field of vision. In a way, *Fortuna* is the one who does not enter the field of vision. If perspective is the tendency to tame, as its critics emphasize, there is always something in Machiavellian thought that cannot be completely tamed due to the nature of politics.

The main motivation for the rediscovery of Machiavellian thought in the 20th century was the irreducibility of the political phenomenon to statistical laws, precise commands, determinations and other sciences. The politics of scientific perspective, derived from a sovereign eye that frames the whole objective world, cannot avoid becoming a form of abstract universalism in which the political phenomenon is reduced to another sphere. Against the disembodied eye of perspective, Machiavelli's political thought promises an understanding of politics in which the body is not canceled by the eye. Machiavelli's strange or double perspective even provides a reason for hope, with an interesting reverse effect: If even the sovereign (the prince) cannot determine all possibilities, there are always new possibilities that are not visible to the given order. At the same time, the political order stands as a substance ready to be reformed thanks to the lack of perspective of fortune. Gramsci's motto from *L'Ordine Nuovo* (The New Order), "pessimism of the intellect, optimism of the will", has its sources in Machiavelli. As he enthusiastically states about the "new order" in *The Prince*: "Such things when they are well founded and dignified will make him revered and admired, and in Italy there are not wanting opportunities to bring such into use in every form" (Machiavelli, 2001, p. 99).

References

Baldasso, R. (2006). The role of visual representation in the scientific revolution: a historiographic inquiry. *Centaurus*, 48, 69-88. doi:10.1111/j.1600-0498.2006.00042.x

- Belting, H. (2011). *Florence and Baghdad: Renaissance art and Arab science*. (D. L. Schneider, Trans.). Harvard University Press.
- Burckhardt, J. (1990). *The Civilization of the Renaissance in Italy*. (S. G. C. Middlemore, Trans.). New York: Penguin.
- Castelli, P. (2013). *Rönesans estetiği*. (D. Kundakçı, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Collingwood, R. G. (1949). *The idea of nature*. Oxford: Clarendon Press
- Crary, J. (1992). *The techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. MIT Press.
- Damisch, H. (1994). *The origin of perspective*. (J. Goodman, Trans.). MIT Press
- d'Entreves, A. P. (1969). *The Notion of the state*. Oxford: Clarendon Press.
- Florenski, P. (2011). *Tersten perspektif*. (Y. Tükel, Çev.). İstanbul: Metis.
- Ginzburg, C. (2001). *Wooden eyes: nine reflections on distance*. (M. Ryle and K. Soper, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Hegel, G. W. F. (1953). *Reason in history*. (R. S. Hartman, Trans.). New York: Bobbs-Merrill Company.
- Huizinga, J. (1984). *Man and ideas: history, the middle ages, the Renaissance*. (J. S. Holmes and H. van Marle, Trans.). Princeton: Princeton University Press.
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity. Hal Foster (Ed.), in *Vision and visibility* (p. 3-28). Seattle: Bay Press.
- Koyré, A. (1994). *Yeniçağ biliminin doğuşu*. (K. Dinçer, Çev.) Ankara: Gündoğan.
- Machiavelli, N. (1988). *The letters of Machiavelli: a selection*. (A. Gilbert, Trans. And Ed.). Chicago: The University of Chicago.
- Machiavelli, N. (1998). *Discourses on Livy*. (H. C. Mansfield and N. Tarcov, Trans.). Chicago and London: The University of Chicago.
- Machiavelli, N. (2001). *The prince*. (W. K. Marriott, Trans.). The Pennsylvania State University.
- Machiavelli, N. (2002). *History of Florence and Italy*. Project Gutenberg.
- Mansfield, H. C. (1996). *Machiavelli's virtue*. The University of Chicago Press.
- Ong, W. J. (2005). *Orality and literacy: the technologizing of the Word*. London and New York: Routledge.

Özmkas, U. (2019). Fortuna ve fortuna. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 27, 1-15.

Panofsky, E. (1991). *Perspective as symbolic form*. (C. S. Wood, Trans.). New York: Zone Books.

Panofsky, E. (2018). *Renaissance and renaissances in western art*. London: Routledge.

Sendyka, R. (2013). Scopic regimes and modernity. D. Koczanowicz-L. Koczanowicz, and D. Schaffler (Eds.), in *Discussing modernity: a dialogue with Martin Jay*, Leiden: Brill.

Skinner, Q. (2002). *The foundations of modern political thought, volume one, the Renaissance*. Cambridge: Cambridge University Press.

Strauss, L. (1978). *Thoughts on Machiavelli*. Chicago: The University of Chicago.

2024, 11(2): 241-263

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.241-263>

Makaleler (Tema)

MİKROYOSUNLARIN YAŞAM DÜNYASI: PROBLEMLERİN İCADI VE SANATSAL KEŞİFLER

Emre Sünter¹

Öz

Bu makale, mikroyosunların varoluşunun insan kültürleri tarafından dayatılan fayda ve zarar ikiliğinin ötesine geçen yaşam dünyalarından oluştuğunu öne sürmektedir. Donna Haraway'ın "sorunla kalma" fikrini, Gilbert Simondon'un "problem" kavramıyla bütünleştirerek mikroyosunların yaşantısına dair daha geniş bir kavramsallaştırma önermektedir. Dünya üzerindeki yaşamın birincil üreticileri olan mikroyosunlar, çevrelerindeki canlı ve cansız varlıklarla karmaşık ilişkiler kurarken, aynı zamanda insan etkinliklerinden, özellikle de tekno-endüstriyel kompleksten fazlasıyla etkilenirler. Deniz ekosistemlerini tehdit eden mülaj gibi ekolojik meselelere dahil olmaları ve biyoyakıt kaynağı olarak sürdürülebilir tasarımda kullanımları, onları fayda ve zararın kesiştiği noktada konumlandırır. Bununla birlikte, onların yaşam dünyalarını problemlendirmek, kendilerine özgü eylem ve iletişim örüntülerini ve karmaşık uzay-zamansal dinamiklerini tanımayı gerektirir. Bu makale, bilim-sanat iş birlikleri ve spekülasyon tasarımları

¹ **Emre Sünter**, Dr. Öğretim Üyesi, Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı, ORCID: 0000-0002-5228-8689, emre.sunter@khas.edu.tr

da dahil olmak üzere sanatsal keşiflerin, indirgemeci çerçeveleri aşan ve mikroyosun yaşam dünyalarının karmaşıklığını ortaya çıkaran alternatif perspektifler sunduğunu savunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: mikroyosun, Haraway, Simondon, bilim, sanat

THE LIFEWORLD OF MICROALGAE: THE INVENTION OF PROBLEMS AND ARTISTIC DISCOVERIES

Abstract

This paper argues that the existence of microalgae consists of lifeworlds that go beyond the dichotomy of benefit and harm often imposed by human cultures. By integrating Donna Haraway's idea of "staying with the problem" with Gilbert Simondon's concept of "problem", it proposes a broader conceptualization of the lifeworld of microalgae. As the primary producers of life on Earth, microalgae form complex relationships with living and non-living beings in their environment. Their involvement in ecological issues such as mucilage threatening marine ecosystems and their use in sustainable design as a biofuel source situate them at the intersection of benefit and harm. However, problematizing their lifeworlds requires recognizing their unique patterns of action and communication, and their complex spatio-temporal dynamics. This paper suggests that artistic explorations, including science-art collaborations and speculative design, offer alternative perspectives that transcend reductionist frameworks and reveal the complexity of microalgal lifeworlds.

Keywords: microalgae, Haraway, Simondon, science, art

"Kedimle oynadığım zaman, kim bilir, belki benim onunla oyalandığımın çok o benimle oyalanıyor".²

"Onlarla [hayvanlarla] aramızdaki iletişimi engelleyen bu kusur, neden onların olduğu kadar bizim de kusurumuz olmasın? Birbirimizi anlamamamızın kimin suçu olduğu ancak bir tahmin meselesidir; çünkü biz onları onların bizi anladığından daha fazla anlıyor değiliz. Aynı mantıkla, bizim onları hayvan olarak gördüğümüz gibi onlar da bizi öyle görüyor olabilirler".³

Montaigne, Denemeler

Giriş

Montaigne *Denemeler*'in pek çok yerinde insanın hayvanla olan ilişkisinin karmaşıklığına dikkat çeker ve bunun hiçbir zaman tek taraflı olamayacağını vurgular. İnsanda olduğu kadar hayvanda da duygu, eylem ve düşünümsellik vardır ve insan hiçbir zaman bütün bunları bir çırpıda kavrayabilecek ayrıcalıklı bir görüş açısına sahip değildir. Hatta aksine, neredeyse asıl gizemli, asıl ilginç olan taraf hayvanlar gibidir. Montaigne'e göre insan, hayvan davranışlarının ancak çok küçük bir kısmını, o da kısmen kavrayabildiğini kabul etmelidir. Geri kalan kısımlar ise, "arkalarında bıraktıkları belli belirsiz bir işaret" dışında, sonsuza dek ulaşılamaz kalabilirler.⁴ Bütün bunlar hayvanların iletişim, duyumsama ve hatta belli bir zihinsellik kapasitesi taşımaları gibi soruları ortaya koymanın yanında, aynı zamanda insan ile hayvan arasında aşılabilir bir sınır ortaya koyar. Ama sınır, aşılabilir olduğu kadar, komşuluğu da imler: Birlikte-etkilenmelerin tetiklediği çeşitli eşiklerin karşılıklı içerimi ve çoğalması. Montaigne böyle bir etkileşim bölgesinin incelenmesine girişmez ve kendi klasik deneme yazım tarzında, hayvanların bu ele avuca sığmazlığının belirdiği gündelik ya da edebi bağlamlara değinmekle yetinir.⁵

Son yıllarda, farklı disiplinlerde kendine yer bulan bir araştırma gündemi insanları hayvanlardan, bitkilerden ve hatta inorganik varlıklardan ayıran katı sınırları giderek daha fazla sorgulayarak canlı ve

² Montaigne. (1999). *Denemeler* (S. Eyüboğlu, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. Kitap II, Bölüm XII, s. 226.

³ Montaigne. (1965), *Essais II*, Folio, s. 156; Montaigne, M. (1958). *The Complete Essays of Montaigne*. (D. M., Çev.). Frame. Stanford: Stanford UP, s. 331. Bu kısım Türkçe versiyonda bulunmamaktadır. Bu makaledeki tüm çeviriler bana aittir.

⁴ Montaigne burada canavar anlamına gelen *bête* (*beste*) sözcüğünü kullanır. Bu terim bir bakıma hayvanın insan tarafından kavranamaz, ele avuca sığmaz yanını vurgular. Hayvanlar insanlar tarafından tam olarak anlaşılamayan veya ifade edilemeyen niteliklere ve deneyimlere sahiptir; ki bu da kimi zaman insanları temaya davet eden bir durum oluşturabilir.

⁵ Montaigne'in insanı zorunlu olarak hayvanlardan üstün görmeyen bu yaklaşımı Descartes'in şimşeklerini üzerine çeker (Descartes, 1637, 1642). Descartes'in mekanistik görüşü hayvanları akıl ve bilinçten yoksun salt otomatlar olarak konumlandırır. Descartes'a (1637) göre insan tartışmaya yer bırakmayacak şekilde "doğanın efendileri ve sahipleri"dir (s. 142-43) ve buna uygun davranmalıdır. Oysa Montaigne'e göre hiçbir yöntem, hiçbir akıl yürütme şekli insanın doğadaki mutlak hakimiyetini tesis etmeye yetmez: "Benzer etkilerden benzer yetiler sonucunu çıkarmalıyız ve dolayısıyla bu aynı söylemin, izlemeye çalıştığımız bu aynı yolun aynı zamanda hayvanlarınkı olduğunu itiraf etmeliyiz" (Montaigne, 1965, s. 165). Descartes ile Montaigne'in bu konudaki yaklaşımlarını karşılaştıran bir makale için bkz. Melehy, H. (2005). "Silencing the animals: Montaigne, Descartes, and the hyperbole of reason". *symplekē*, 13(1/2), 263-282.

cansız varlıklar arasındaki ilişkinin derinlemesine yeniden düşünülmesine yol açtı.⁶ Bu değişim, bilinç, eylemlilik ve iletişim hakkındaki yerleşik varsayımlara meydan okudu. Çok çeşitli kavramsal ve metodolojik araçlara sahip bu yaklaşımların özünde hayvanların, bitkilerin ve hatta mikroorganizmaların sadece insan gözlem ve kontrolünün edilgen özneleri değil, karmaşık yaşam ağlarının etkin katılımcıları olduğunun kabul edilmesi yatmaktadır. Bu genişletilmiş eylemlilik ve iletişim görüşü bilinç, algılama veya deneyimleme gibi yeteneklere sahip olma kapasitesinin artık yalnızca insanların ve hatta hayvanların tekelinde olamayacağını, tüm yaşam biçimleriyle ve bazı durumlarda cansız varlıklarla ilişkili olarak yeniden ele alınması gerektiğini öne sürmektedir.⁷

İnsan-dışı iletişim ve eylemlilik üzerine çalışmalar çoğaldıkça, daha önceki birçok yaklaşıma egemen olan insan-merkezci eğilimler de sorgulanmaktadır. İnsan-merkezcilik eleştirisi yalnızca insani özelliklerin hayvanlara ya da diğer varlıklara atfedilmesiyle yetinmez ve onların kendi iletişim ve etkileşim biçimleriyle kendi başlarına ortaya çıktıkları bağlamları araştırmaya girişir (Kohn, 2013; Despret, 2016; Gagliano, 2018).⁸ Ekosistemleri şekillendiren bakterilerden mercan kayalıklarına, atıkların üretim ve dolaşım döngülerinden neoliberal kapitalist uygulamaların çok yönlü etkilerine kadar yaşamın mikro ve makro ölçekleriyle ilgilenen bu çalışmalar bizi insan-merkezli etkileşim modellerinin ötesine bakmaya ve yeryüzünde yaşamı sürdüren karmaşık, çoğu zaman görünmez süreçleri tanımaya davet etmektedir.

Söz konusu çalışmalar genellikle, ister iklim krizinin somutlandığı belirli bir sorun olsun, ister doğadaki ya da kent ortamındaki bir halin uyandırdığı bir büyülenme olsun, belli bir ilgi kıvılcımından doğar. Donna Haraway'ın *Staying with the Trouble* (2016) kitabındaki *trouble* (sorun) kavramı bir bakıma bu iki yönü de kapsar.⁹ Sözcüğün etimolojisi 'allak bullak etmek, 'bulanıklaştırmak' ya da 'rahatsız etmek' gibi anlamlarıyla, acil müdahale gerektiren bir aciliyet durumunu ima eder. Oysa Haraway'e göre "sorunla kalmak", yaklaşan bir felaketin önüne geçmekle ve hatta sürdürülebilir bir gelecek inşa etmekle ilgili değildir (2016, s. 1). Haraway kavramsallaştırmasında sorun sözcüğünün ima ettiği kesin bir cevap ya da belli bir öngörülen gelecek beklentisini askıya alır. Sorunla kalmak mevcut ânın karmaşıklığı içinde "tamamen mevcut olmak" ve böylece varlıkları, yerleri, zamanları ve anlamları birbirine bağlayan dolaşık

⁶ Örneğin, Jane Bennett'in (2010) etkili olan "vitalist materyalizm" anlayışında cansız nesnelere ya da "şeyler" de çevrelerindeki dünyayı etkileyen belli bir faillik ve canlılık biçimine sahiptir. Maddenin en ufak "titreşimlerinden" başlayan canlılık hareketi canlı ve cansız varlıkların birbirleriyle iç içe geçtikleri ve katmanlaştıkları en karmaşık ekosistemlerin oluşumuna dek varır.

⁷ Marcia Björnerud'un (2020) çalışması dağların oluşumu ve erozyon gibi olguların okyanuslardaki ve atmosferdeki en ufak olaylarla nasıl etkileşime girdiğini göstererek farklı zamansallıklara sahip ritimlerin ekolojik önemine dikkat çeker. Bütün bu olgular sürekli zamansal ve çevresel faktörler tarafından şekillendirilmeleri ve onları şekillendirmeleri açısından yeryüzü süreçlerinin etkin katılımcıdır.

⁸ Bitkilere ve onların iletişim ve eylemlilik biçimlerine odaklanan harika bir örnek Monica Gagliano'nun bitki biyoakustiği üzerine yaptığı ve özellikle "Thus Spoke the Plant: A Remarkable Journey of Groundbreaking Scientific Discoveries and Personal Encounters with Plants" (2018) adlı kitabında detaylandırdığı çalışmasıdır. Gagliano'nun çalışmaları bitkilerin ses frekanslarına yanıt verme, kök sistemleri aracılığıyla bilgi alışverişinde bulunma ve hatta öğrenme davranışları sergileme gibi sofistike iletişim biçimlerine nasıl dahil olabileceğini ortaya koymaktadır.

⁹ *Trouble* sözcüğü Haraway'ın kullandığı ilk bağlamda, acil yanıt talep eden bir sorunu işaret ettiğinden, bunun için sorun demeyi tercih ediyorum.

ve bitmemiş ilişkilerle derinlemesine ilgilenmek anlamına gelir. Şimdiki zaman basitçe, sorunlu bir geçmiş ile belirsiz bir gelecek arasında yitip giden bir geçicilik değil, bizi “sayısız tamamlanmamış konfigürasyonda birbirine dolanmış ölümlü mahluklar (*critters*)” (a.g.y.) olarak konumlandıran kompleks, dinamik ve bir o kadar da neşeli bir doluluktur. Sorunla birlikte kalmak bir “yaratıcı bağlantı hatlarıyla akrabalık kurma” (Haraway, 2008, s. 17) vesilesi olarak, şimdinin karman çormanlığını kucaklama ve onu kendi karmaşıklığı içinde deneyimleme çağrısıdır.

Bu makale, mikroyosunlar bağlamında “sorunla birlikte kalma”yı hedefliyor. Mikroyosunların seçilmesinin iki temel nedeni var. İlk neden, mikroyosunların gerçekten de büyüleyici yaşam formları olmaları. Güneş ışığını biyokütleye dönüştürüyor ve bu bakımdan yeryüzündeki tüm yaşam için birincil üreticiler olarak kabul ediliyorlar. İkinci olarak, mikroyosunlar bugün çeşitli disiplinlerin gündemine bazı zararları ya da olası faydaları üzerinden girmektedirler. Mikroyosunların temel faili olarak kabul edildiği müsilaj-yosun patlamaları- gibi olgular denizel ekosistemlere geniş ölçekte zarar verebilmekte (Heissenberger, vd. 1996) ve bu da iklim kriziyle ilişkili çeşitli boyutları gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte, giderek ticari bir boyut kazanan mikroyosunlar biyoyakıt, gıda ve tarım gibi alanlar için özel olarak yetiştirilmekte ve sürdürülebilir tasarım projelerine giderek daha fazla dahil edilmektedir (Brennan ve Owende, 2010; Razzak vd., 2013). Mikroyosunların neredeyse tümüyle bu iki bağlam, müsilaj ve sürdürülebilirlik, üzerinden gündeme gelmesi, onların kendilerine özgü diyebileceğimiz yaşam dünyasını indirgeyici bir zarar/yarar ikiliğine sıkıştırma eğilimi yaratır. Bu makalede, bu sınırlayıcı çerçevenin ötesine geçmek ve bu ikilikle sınırlı olmayan bir anlayış geliştirmek için mikroyosunlara odaklanan bilim-sanat projeleri ele alınacaktır. Öte yandan, bunun için Haraway’ın ‘sorunla kalmak’ terimi üzerinde iki önemli açıdan değişiklik yapılması gerektiği öne sürülecektir. Birincisi, Haraway (2016) bir ‘sorun’u oluşturan öğelerin çokluğunu ve heterojenliğini vurgulamakla birlikte, bu terim jenerik bir düzeyde kalmakta ve eldeki durumun karmaşıklığını tam olarak ifade edememektedir. Bu yüzden, bu makalede, ‘sorun’ teriminin, ‘problematik olanın varlığı’ seviyesine yükseltilmesi gerektiği ileri sürülecektir. İkinci olarak, Haraway’ın çerçevesindeki ‘kalma’ (*staying*) sözcüğü sınırlı bir kronolojik zamansallık anlayışıyla sınırlandırılmıştır. “Aslında, sorunla birlikte kalmak, gerçekten mevcut olmayı [şimdide olmayı] öğrenmeyi gerektirir” (2016, s. 1). Bu, kısmen doğru olmakla birlikte, tartışacağım vaka olan mikroyosunların yaşam dünyasına erişim zarar/yarar ikiliğine sıkıştırılmamış ayrı zamansallık ağlarının anlaşılmasını gerektirir. Bunun için de geleneksel geçmiş, şimdi ve gelecek ardışıklığının düzeni yerine, geleceğin şimdinin dokusunda mevcut olduğu (ısrar ettiği) bir zamansallık anlayışının ortaya konulması gerekmektedir. Bu yeniden kavramsallaştırmayı ortaya koymak için, Gilbert Simondon’un (2013) bireyleşme felsefesinden hareketle ‘problematik alan’ ve ‘geleceksellik’ kavramları geliştirilecektir. Son olarak da bilim-sanat iş birliğine yer veren örnekler üzerinden, problematik bir alan olarak mikroyosunların yaşam dünyasının, tehdit ve fayda gibi ikiliklerin ötesinde, öngörülmemiş potansiyel bir gelecek olarak açıldığı gösterilecektir.

Mikroyosun Dünyası

Mikroyosunlar tuzlu ve tatlı su ortamlarında yaşayan ve ana enerji kaynağı olarak ışığa dayanan tek hücreli organizmalardır (Chisti, 2007). Bu fotosentetik mikroorganizmalar su ekosistemlerinde güneş enerjisi, karbondioksit ve besin maddelerinden hızla biyokütle üretebilirler ve bu bakımdan hem deniz hem de tatlı su kütlelerinde çok önemli bir rol oynarlar (Geider ve La Roche, 2002). Küçük boyutlarına rağmen mikroyosunlar tüm denizel ortamlarda mevcuttur ve gezegenin oksijeninin yaklaşık %50'sini üretirler (Fong vd., 2015). Karbondioksiti karbonhidratlar, proteinler, lipitler ve diğer biyoaktif metabolitler gibi değerli organik karbon bileşiklerine dönüştürmelerini sağlayan fotosentetik kapasiteleri nedeniyle biyofarmasötikler, kozmetikler, biyoyakıtlar ve gıda üretimi gibi sektörlerde giderek daha fazla ilgi görmektedirler (Pangestuti vd., 2011). Bu da onların yaygın olarak sürdürülebilir ve yenilenebilir biyolojik kaynaklar olarak kabul edilmelerini sağlamıştır (Heissenberger vd., 1996).

Mikroyosunlar sağlıklı mikroflora ve heterotrofik etkinlik ile dengeli bir ekosistemin korunmasına katkıda bulunurlar. Ancak, olumsuz çevresel koşullar altında, müsilaj adı verilen oluşumlar da dahil olmak üzere önemli değişikliklere yol açabilirler (Azam ve Cho, 1987). Müsilaj planktonik mikroorganizmalar tarafından doğal metabolik süreçleri sonucunda üretilen jöle benzeri bir maddedir (Mingazzini ve Thake, 1995; Tüfekci vd., 2010). Denizlerdeki çözünmüş organik maddenin büyük bir kısmını oluşturan bu viskoz organik maddeler iklimsel değişimlerden ve besin dengesizlikleri gibi antropojenik baskılardan etkilenen karmaşık fizikokimyasal etkileşimler yoluyla oluşur (Danovaro vd., 2009; Polat Beken vd., 2011; Fong vd., 2015). Müsilaj oluşumunun ardındaki mekanizmalar tam olarak anlaşılammış olsa da bunun iklim krizinin etkileri de dahil olmak üzere çevresel ve biyolojik tepkileri içeren çok etmenli bir süreç olduğuna inanılmaktadır (Purcell vd., 2007).

Mikroyosunlar ister müsilaj üzerinden zararlı etkenler olarak isterse de sürdürülebilirliğe katkıda bulunan değerli metalar olarak çerçevesinin, kapitalist değer üretimiyle sınırlı dar bir anlayışa indirgenmektedir. Örneğin spirulina bir 'sağlıklı gıda' olarak kutlanırken, zararlı yosun patlamaları çevreyi bozdukları için kınanmaktadır. Bu dikotomik yaklaşım mikroyosunların varoluşunun karmaşıklığını göz ardı etmektedir. Burada şu soru ortaya çıkmaktadır: hangi koşullar altında ve ne tür bir ortamda mikroyosunları zarar/yarar çerçevesinin ötesinde anlamaya başlayabiliriz? Bu makale, bu ikiliği aşan bir mikroyosun problemleştirmesinin olanağını araştıracaktır.

Tehdit ile Fayda Arasında Mikroyosun

Mikroyosunlar iklim değişikliği, gıda güvensizliği ve enerji kıtlığı gibi acil küresel sorunlara çözüm sunma potansiyelleriyle giderek daha fazla tanınmaktadır. Biyoyakıt, gıda, su ürünleri ve sürdürülebilir tasarım

için yetiştirilmektedirler. Bununla birlikte, yosunların “yeşil” potansiyeline yönelik artan yatırım ve araştırmalar, bu yaşam formlarını nasıl kavramsallaştırdığımıza dair kritik soruları da gündeme getirmektedir (Brodie ve Lewis, 2007; Margulis, 1981).

Batı düşüncesi, mikroyosunları ya süper gıda olarak pazarlanan spirulina gibi kapitalist metalar alanına ya da ekonomik sistemleri veya gıda üretimini sekteye uğrattıklarında “zararlı yosun patlamaları” kategorisine indirgeyerek ikilikler dayatma eğilimindedir (Round vd., 1990). Feminist bilim çalışmaları uzmanı Astrid Schrader (2012) bu sınıflandırmaların canlıları ekonomik veya ekolojik faydalarına indirgeyen insan-merkezli bir dünya görüşünü yansıttığını öne sürer. Schrader’e göre bu, ekosistemleri insan-merkezli değerler üzerinden ele alan ve mikroyosunları insan ihtiyaçları üzerindeki etkilerine göre “iyi” ya da “kötü” olarak sınıflandıran daha geniş bir temsil politikasını ortaya koymaktadır.¹⁰ Bu insan-merkezci kategorileştirmenin kritik bir yönü zaman anlayışının merkezi bir hale gelmesidir. Schrader’in “ötekinin zamanı” (2012, s. 79) adını verdiği zamansallık formu insani zamansal çerçevelerin insan-dışı yaşama dayatılmasını ima eder; öyle ki mikroyosunlar ancak insan kültürlerine etkileri dolayısıyla, endüstriyel bir meta haline geldiklerinde yararlı ya da ekolojik istikrarı bozduklarında zararlı olarak tanımlanırlar. Bu çerçeveleme mikroyosunların “bizim” zamanımızdan önce ve daha aşağı bir zamanı kaplıyor olarak görüldüğü zamansal bir hiyerarşiyi ima etmektedir. Bunun temel aygıtlarını oluşturan temsil politikası insani ve insani olmayan zamansallıklar arasında bir orantılılık varsayar ve bu da diğerlerinin, insan ekonomisinde yalnızca araçlara veya tehditlere indirgenmesine olanak tanır.

Oysa mikroyosunlar insan-merkezli zamansallıklardan farklı, kendilerine ait ortamsal bir dünyada yaşarlar (Uexküll, 2023). Ortamlarının ekolojik kısıtlamaları içinde var olsalar da bunu insan çerçevelerinin genellikle tam olarak kavrayamadığı kendi koşullarında yaparlar. Schrader’in çalışması, mikroyosunların basitçe ilkel ya da geri kalmış olmadıklarını, kendi uzamsal-zamansal gerçeklikleri içinde faaliyet gösterdiklerini görmemiz için bizi zorladıklarını ortaya koyar. Bu, Donna Haraway’in farklı türler arasındaki dolaşıklığın insani zaman çizelgeleri içinde tam olarak çözülemeyeceğini vurgulayan “akraba ve türü birbirine bağlayan dans” kavramıyla yankılanır (Haraway, 2008). Bu ekolojik ilişkiler insanların onları yalnızca yararlı ya da zararlı olarak kategorize etme girişimlerini aşmaktadır. Stefan Helmreich’in ‘balçığın’ teknobilimsel yöntemlerle tam olarak yakalanmayı reddetmesini vurgulaması gibi (Helmreich, 2009), mikroyosunların yaşam dünyası da dikotomilerle sınırlandırılmaz bir kayganlık taşır.

Mikroyosunlar insan zararı ya da yararı açısından koyutlanabilir bir sınıflandırmaya direndikleri gibi, insan zaman ve uzamının net sınırlarından da kaçarlar. “Kontrolden çıkma” (Alaimo, 2010) şeklinde kendini ortaya koyan sınıflandırılmazlığın işaret ettiği bu fazlalık niteliği onlara dayatmaya çalıştığımız

¹⁰ Sibel Yardımcı’nın benzer bir çıkış noktasından hareketle feminist politikayı tartıştığı ufuk açıcı makalesi için bkz. Yardımcı, S. (2020). Hepimiz Likemiz! Feminist Yaşam ve Dünya Akrabalık. E. Erdoğan ve N. Gündoğdu (Der.), içinde, Türkiye’de Feminist Yöntem (s. 278-306). İstanbul: Kolektif. Yardımcı, ‘ben’, ‘biz’ ve ‘kadınlar’ gibi kategorileri eleştirerek bunların temsil kapasitelerini sorgular. Temsilin imkânsızlığını savunur ve bunun yerine temsil politikalarının ötesine geçen dostluk ve dayanışma ağları kurulması gerektiğini önerir.

sistemlere uymadıklarını göstermektedir. Tehdit ya da fayda kategorilerine sığmayı reddetmeleri aynı zamanda insan-merkezli ekolojik düşüncenin de sınırlarını ortaya koymaktadır.

Mikroyosunların kendi zamansal ve ortamsal dünyaları olduğunu kabul etmek yalnızca ekosistemlerdeki rollerini anlamının yeni yollarını açmayı sağlamaz; aynı zamanda yeni problemleştirmelerin ortaya konulmasını da gerekli kılar. Bu, onları yalnızca insan yararı/zararı merceğinden görmek yerine, kendilerine özgü eylem ve iletişim kalıplarını ve içinden geçtikleri karmaşık uzamsal-zamansal bağlantıları açığa çıkartmayı gerektirir. Mikroyosunlar hem daha geniş bir ekolojik ağ içinde farklı etkileşim kiplerinin katılımcısı hem de metalaştırma ve kontrol etme üzerine kurulu insan merkezli mantıklara sığmayan, potansiyel haldeki 'mikroyosunsal mantıkların' sergileyicileridir. Örneğin, *zooxanthellae* adı verilen bir mikroyosun türü mercanlarla çeşitli simbiyotik ilişkilere girer. Yosun, mercana oksijen sağlayıp fotosentez yoluyla atıkların uzaklaştırılmasına yardımcı olurken, mercan da yosun için barınak ve fotosentez için gerekli bileşikleri sağlar (Karako vd., 2001). Bir diğer örnek ise "yosun çiftçileri" olarak bilinen mercankaya balığının (*pomacentridae*) yosunlarla kurduğu ilişkidir. Bu balık türü, yaşam alanlarındaki yosun parçalarını kemirerek yosunların daha verimli bir şekilde büyümesine yardımcı olur ve özellikle yuva yapan kuşların dışkılarına karşı onları korurlar (Feeney vd, 2021). Son olarak, büyük kahverengi yosun türleri boyutları nedeniyle karbondioksiti emme konusunda önemli bir rol oynar. Bu açıdan, yosunların her yıl atmosferden 500 milyon tondan fazla karbondioksidin tutulmasından sorumlu olabileceği ve gezegenin iklimini yönetmede önemli bir işleve sahip olduğu düşünülmektedir (Buck-Wiese vd., 2023).

Bu bağlamda, sanatsal araştırmalar ve keşifler dar tehdit ve fayda ikileminin ötesine geçen bu 'farklı zamansallıklar ve ortamsal dünyaları' araştırmak için bir araç sağlar. Sanat mikroyosunsal varoluşun karmaşıklığını insan-merkezli değerlere indirgmeden ele alan eşsiz bir bakış açısı sunabilir. Faydacı anlatının ötesine geçerek, mikroyosunların kendi yaşam koşullarının deneyimlerine dair farkındalıklar sağlayarak daha geniş bir etik ve ekolojik anlayışa kapı aralar. Bu durum, beraberinde daha fazla incelenmesi gereken birtakım soruları getirir:

1. Sanatsal araştırmalar mikroyosun temsillerindeki tehdit/fayda ikilemini nasıl problemleştirmekte ve mikroyosunların ekosistemlerdeki rolüne dair daha incelikli bir yaklaşımı nasıl teşvik etmektedir?
2. Sanat insani zaman ölçeklerinin dışında işleyen mikroyosun zamansallığını algılamamıza ne şekilde yardımcı olabilir ve bu durum ekolojik karşılıklı ilişkilere dair anlayışımızı nasıl değiştirir?

Sorunla Kalmak

Haraway *Staying with the Trouble* (2016) kitabında, yaşadığımız çağın karmaşık ve çalkantılı gerçekleriyle yüzleşmenin bir yolu olarak “sorunla kalmak” tabirini ortaya atar. Yüzleşmek ilk bakışta, belirsizlik, adaletsizlik, eşitsizlik ve çevresel krizlerin damgasını vurduğu sorunlardan kaçınmamak, onlara dönük yeni etki, bağlantı ve eylem kalıpları geliştirmektir; öte yandan Haraway’ın kavrayışı yalnızca araçsal çözümler doğaalamakla sınırlı değildir. Yaratıcılığın bir yönünde bu vardır ama Haraway’ın ilgisi bunun ötesine uzanır. Umutsuzluk/çaresizlik ikiliğinin ötesinde “sorunla kalmayı” öğrenmek gerekir (2016, s. 1). Bu da sadece bireysel bir çabayla olacak bir şey değildir; insani ve insani olmayan ilişkileri, onları birbirine indirgemeyecek, bir başka deyişle onların farklarını tanıyacak bir şekilde etki, eylem ve duyumsama kapasiteleri geliştirmeyi içerir. Bu bakımdan da (neo)liberal *ethos*’un sözde farkı tanıma ve çoğaltma tekniklerinden önemli ölçüde ayrılır. Haraway’ın, hiyerarşik bir şekilde dizilmiş, ortak bir atadan türeyen soy bağları yerine ‘akrabalık’ geliştirme çağrısı, dar anlamıyla bağlantılar kurmanın ötesine geçer; biyolojik veya sosyal bağlarla sınırlı değildir; hayatta kalmamızın ve geçireceğimiz olası başkalaşımın derin bir şekilde birbirine bağlı olduğunu kabul ederek tüm yaşam biçimlerini ve maddenin kendisini kucaklar. Bir sorunu nihai bir çözüme kavuşturmaksızın onunla birlikte kalarak, yaratıcı bağlantılar kurmaya devam etmemizi ister.

Bu fikrin merkezinde, Haraway’ın “birlikte-oluşa-geçme” (*becoming-with*) olarak tanımladığı, insan ve insan olmayan aktörleri içeren kolektif bir oluş süreci olan “simpoesis” (*sympoiesis*) yer almaktadır. Simpoesis hepimizin tarih, bağlam ve duyarlılık tarafından şekillendirilen karmaşık, dinamik sistemlerin bir parçası olduğumuzu kabul eder. Bilgi üretiminin, özellikle de bilimsel bilginin, dünyamızı oluşturan daha geniş ilişkiler ağından ayrı tutulamayacağını vurgular. Haraway teknobilimsel komplekslere, yani yaşamı salt teknolojik ya da metalaştırılmış çerçevelere indirgeyen sistemlere eleştirel yaklaşıma devam ederken, odak noktası başlı başına bilimsel bilgiyi reddetmek değildir. Bunun yerine, bilimin sanat ve toplum temelli pratiklerle birlikte nasıl işleyebileceğini ve bunlar üzerinden ne tür yeni soruların, sonuç olarak da ne tür anlama, duyumsama, eylem ve pratiklerin ortaya çıkabileceğini inceler. Bu görüşe göre bilim yalıtılmış, yansız ya da otoriter değildir; diğer bilme ve yaratma biçimleriyle iç içedir. Haraway özellikle bilim insanlarının, sanatçıların, çeşitli toplulukların üyelerinin ve insan olmayan varlıkların bir araya gelerek “dünyalaştırma” adını verdiği şeyi oluşturduğu bilim-sanat iş birlikleriyle ilgilenir. Bu iş birlikçi çabalar dünyayı sadece gözlemlemekle kalmaz; onu etkin bir şekilde şekillendirerek yeni anlayış ve eylem olanakları yaratırlar. Haraway’ın yazım tarzının kendisi de bu sürece bir tür doğrudan katılım olarak düzenlenmiştir. Haraway neredeyse Montaigne’in *Denemeler*’i ile karşılaştırılabilecek bir tarzda, meselenin soğuk bir analitik sorunsallaştırmasından kaçınır. Durağan bir anlatıya yerleşmeyi reddederek, birlikte-oluşa-geçmenin bir gereği olarak anlatısına sürekli yeni bileşenler ekler ve böylelikle “sorunla

kalma” jestini sürdürür. Bu anlatılama biçiminin kendisi simpoesis kavramını performe eder: Metin yaşayan bir süreç olarak, sürekli olarak etkileşime girdiği insan ve insan olmayan varlıklarla, kavramlar ve durumlarla diyalog halindedir. Bu şekilde, Haraway’ın kendisi de anlattığı süreçlerin bir katılımcısı haline gelir ve “birlikte-oluşa-geçmenin” işbirlikçi ve duyarlı ruhunu somutlaştırır.

Bunun bir sonucu olarak da Haraway herhangi bir disiplin ya da düşünür üzerinde ustalık iddiasında bulunmaz. Bunun yerine, çalışmaları doğası gereği disiplinlerarasıdır ve kendi kavramsal aygıtını inşa etmek için çok çeşitli fikirlerden, bilimsel verilerden ve felsefi kavramlardan yararlanır. Referanslarının genişliği, katı entelektüel sınırlara karşı direncini yansıtarak, yaşamın karmaşıklığını anlamının çok sayıda perspektiften geçtiğini gösterir. Bu açıdan, simpoesis ve birlikte-oluşa-geçme kavramlarının şekillenmesinde etkili olan iki temel metin Hustak ve Myers’ın (2012) “Involutionary Momentum: Affective Ecologies and the Sciences of Plant/Insect Encounters” ve Gilbert, Sapp ve Tauber’in (2012) “A Symbiotic View of Life: We Have Never Been Individuals” başlıklı makaleleridir. Her iki metin de yaşamın yalıtık ve ayrık olduğuna dair geleneksel görüşlere meydan okumakta, bunun yerine organizmaların birbirine bağlılığını ve karşılıklı olarak birlikte oluşumunu vurgulamaktadır. Hustak ve Myers bitki-böcek etkileşimlerinin ekolojilerini inceleyerek, bu ilişkilerin nasıl sadece biyolojik değil aynı zamanda duygulamsal (*affective*) olduğunu, karmaşık bir duyum, tepki ve değişim etkileşimini içerdiğini gösterirler. Benzer şekilde, Gilbert, Sapp ve Tauber’in simbiyoz üzerine incelemeleri, yaşamın temelde iş birliğine dayalı olduğunu savunmakta ve insanlar da dahil olmak üzere organizmaların mikroplar ve diğer yaşam formlarıyla olan ilişkileriyle şekillenen bileşik varlıklar olduğunu vurgulayarak bireysellik fikrine meydan okur.

Biz Hiç Birey Olmadık...

Gilbert, Sapp ve Tauber (2012) anatomik, gelişimsel, fizyolojik, genetik ve bağışıklık temelli modeller de dahil olmak üzere, uzun süredir devam eden biyolojik bireysellik anlayışlarını çürütür. Klasik biyoloji geleneksel olarak organizmaları, özellikle de hayvanları, kendi kendini düzenleyen (otopoetik) ayrı sistemlere sahip bağımsız varlıklar olarak görmüştür. Bu çerçeveler gelişimin, fizyolojik işlevlerin ve bağışıklık tepkilerinin öncelikle diğer yaşam formlarından izole edilmiş içsel süreçler olduğunu varsaymıştır. Ancak simbiyozun yaşamın temel bir yönü olarak kabul edilmesi, bu varsayımları kökten sarsmaktadır.

Evrimsel biyoloji uzun zamandır genetik kalıtımın tek bir organizmanın sınırları içinde gerçekleştiğini ve doğal seçilimin bireysel özellikler üzerinde işlediğini varsaymaktadır. Oysa simbiyotik görüşe göre bu sınırlar gözeneklidir. Genetik materyal yatay gen transferi gibi süreçler yoluyla türler arasında sıklıkla değiş tokuş edilir ve hayatta kalmayı sağlayan özellikler genellikle konakçı ve mikrobiyal ortaklar

arasındaki etkileşimlerin sonucudur (2012, s. 334). Sonuç olarak, doğal seçim birimi artık bireysel organizma değil, evrimsel yörüngesi paylaşılan türlerin karmaşık, entegre bir topluluğudur.

Benzer şekilde, bir zamanlar biyolojik bireyselliğin alamet-i farikası olarak görülen bağışıklık sistemi de artık konakçı ile simbiyotik ortakları arasındaki ilişkilere aracılık eden işbirlikçi bir sistem olarak anlaşılmaktadır. Vücut sadece dış istilacılara karşı savunma yapmaz; simbiyotik topluluğuna hangi mikroorganizmaları dahil edeceğini müzakere eder ve böylece fizyolojik işlevin ağıba bağlı bir biçimine katılır (2012, s. 330).

Anatomik, gelişimsel, genetik, fizyolojik ve bağışıklığa ilişkin bireysellik anlayışlarını geçersiz kılan simbiyotik yaşam görüşü, biyolojiyi birbirine bağlılık açısından yeniden çerçeveledir. Bu bütüncül bakış açısı yeni araştırma alanlarını davet etmekte ve yeni “problemler” ortaya çıkarmaktadır. Dahası, yaşamın kendisinin felsefi olarak yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılar: Bireysellik doğuştan gelen biyolojik bir özellik değil, organizmalar arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve yaşamın yalıtım içinde değil iş birliği halinde geliştiği simbiyoz ışığında yeniden ele alınması gereken bir süreçtir.

İçe-evrilme Momentumu

Hustak ve Myers (2012) ise bitki ve böcek karşılaşmalarını duygulamsal (*affective*), birden fazla duyu kipine sahip etkileşimleri vurgulayan bir kavram olan “içe-evrimsel momentum” fikri üzerinden ele alırlar. Bu yaklaşım, organizmalara ilişkin anlayışımızı genellikle üreme ve hayatta kalma işlevleriyle sınırlayan geleneksel evrimsel çerçeveye meydan okur. Hustak ve Myers bunun yerine, bitki ve böceklerin sadece hayatta kalmanın ötesine geçen karmaşık, dinamik ilişkilere girdiği türler-arası ortaklıkların önemini vurgularlar. “Duygulamsal olarak yüklü, çok duyulu ortaklık”lar (2012, s. 78) bu ilişkilerin yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda ilgili organizmaların duyusal ve duygulamsal kapasiteleriyle derinden iç içe olduğunu göstermekte ve bizi bu karşılaşmaları duygulamsal ekolojiler (*affective ecologies*) üzerinden düşünmeye davet etmektedir.

Hustak ve Myers ayrıca türler arası ilişkisellik kavramını açmak için feminist teorilerden de faydalanırlar. Etki, farklılık ve sorumluluğa ilişkin feminist kavrayışları birleştirerek, türlerin nasıl etkileşime girdiğine dair daha incelikli bir anlayış önerirler. Isabelle Stengers’ın “pratikler ekolojisi” (Stengers, 2010; Hustak ve Myers, 2012, s. 78) kavramı bitki, böcek ya da insan olsun, türler arasındaki karşılaşmaların bilimsel araştırmayı da içeren daha geniş bir pratikler ekolojisinin içine gömülü olduğunu vurgular. Bilimi tarafsız, nesnel bir gözlemci olarak görmek yerine, bilim insanlarının kendilerinin de bu ekolojinin bir parçası haline geldiklerini ve anlamaya çalıştıkları aynı duygulamsal ağlara katıldıklarını savunurlar.

Bu bakış açısı, genellikle geleneksel evrimsel anlatıların dışında kalan pratiklere ve duyumsama kiplerine de odaklanılmasını sağlar. Hustak ve Myers'ın belirttiği gibi: "organizmaların doğaçlamaları ve oyunbaz deneyimleri de dahil olmak üzere, üreme veya hayatta kalma alanının dışında kalan pratikler, kendilerini evrimsel belleğe kaydetmezler; ilgisiz kabul edilirler, zamanın bu geniş taramalarında görünmez hale getirilirler" (2012, s. 95).

Geleneksel evrim teorisi, Darwin-sonrası formlarında dahi, hayatta kalma veya üremeyle doğrudan bağlantılı olmayan davranışları göz ardı etme eğilimindedir. Bu doğaçlamalı ve oyunbaz etkinlikleri bir kenara bırakan evrimsel modeller, ekosistemlerin canlılığına ve dinamizmine katkıda bulunan türler arası etkileşimlerin tamamını yakalamakta başarısız olurlar.

Hustak ve Myers tarafından kavramsallaştırıldığı şekliyle içe-evrimsel momentum türlerin birbirleriyle nasıl ilişki kurduğunu anlamak için daha kapsayıcı bir çerçeve sunarak, çoğu geçici veya deneysel olan daha geniş bir etkileşim yelpazesine atıfta bulunur. Bu pratikler evrimsel belleğe kaydedilmemiş olsa da ilgili organizmaların duygulamsal ve duygusal manzaralarını şekillendirir. Bu açıdan bakıldığında, içe-evrimsel momentum, türler arası ilişkilerin bu daha incelikli, duygulamsal boyutlarını sıklıkla ihmal eden geleneksel evrim teorisinin sınırlarına yönelik güçlü bir eleştiri sunar. Türler arası ilişkiselliğin kapsamının genişletilmesiyle, yaşamın yalnızca rekabet veya adaptasyon yoluyla değil, aynı zamanda iş birliği, oyun ve duygulamsal etkileşim yoluyla da geliştiğini anlamaya dönük yeni araştırma patikaları açılır.¹¹

Hem Gilbert, Sapp ve Tauber (2012) hem de Hustak ve Myers (2012) geleneksel bireysellik ve evrim modellerinin yaşamın karmaşık bağlantılarını açıklamakta nasıl başarısız olduğunu ortaya koymaktadır. Oysa yaşam sürekli bir problem yaratım sürecidir; ilişkiler ağının kendisinden ortaya çıkan bu problemler çözümlerin mevcudiyetine indirgenemezler. Simondon'un (2013) belirttiği gibi, problem yeni varoluş biçimlerine yol açan bir koşuldur. Bu bağlamda, bir sonraki bölüm Simondon'un problem ya da problematik alan kavramını daha derinlemesine inceleyecek ve bu kavramın türler, ortamlar ve bunların süregelen etkileşimleri arasındaki dinamik ve gelişen ilişkilere dair nasıl daha incelikli bir anlayış sunabileceğini ele alacaktır.

¹¹ İnsan kültüründe oyun kavramının temel bir incelemesi için bkz. Huizinga, J. (2018). Homo Ludens Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. Huizinga burada oyunun yalnızca kültürel gelişimde değil, aynı zamanda toplumun ve bilginin oluşumunda da temel bir unsur olduğunu savunmaktadır. İnsan-hayvan etkileşimlerinin duygulamsal boyutları üzerine bir tartışma için bkz. Massumi, B. (2014). Hayvanların Politika Hakkında Bize Öğrettikleri. (E. Sünter, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları. Bu kitapta Massumi hayvanların bedenleşmiş deneyimlerinin ve duygulamsal etkileşimlerinin politika ve ilişkisellik anlayışımızı nasıl yeniden şekillendirebileceğini araştırır.

Bir Problem Olarak Problem

Simondon'a (2013) göre "problem" kavramı, dinamik bireleşme sürecini anlamak için merkezi bir öneme sahiptir. Problemler çözülmesi gereken dışsal engeller değil, bir sistemin gelişimine içkin bir halde, farklı büyüklük düzenleri içinde istikrarsızlık veya aykırılık (*disparité*) anları olarak ortaya çıkar. Simondon'un "meta-istikrarlılık" (*meta-stabilité*) olarak adlandırdığı bu anlar bir potansiyel, sisteme içkin bir halde bulunduğu, ancak henüz tam olarak oluşmadığı durumda ortaya çıkar ve çözüm gerektiren iç gerilimler yaratır. Bu anlamda bir problem, bir varlığın süregiden dönüşümünde, varoluşun farklı katmanlarının rezonansa girip hizalanmasını varsayan yapısal bir aşamadır ve bu da her bireleşmenin sistem açısından bir güçlendirme ve daha karmaşık bir hale gelme evresi olduğu anlamına gelir. Bu süreç biyolojik, algısal, duygulamsal ve psikososyal alanlara uygulanabilir. Muriel Combes'un vurguladığı üzere, her bireleşme daima vakaya özgüdür: "bireleşmenin genel olarak incelenebileceğini iddia edemeyiz. Her zaman yalnızca tekil bireleşme vakalarıyla ilgilenmekteyizdir, bu da küresel bir bireleşme teorisi görevini karmaşıktırmaktadır" (1999, s. 15).

Her bireleşme süreci her vakada benzersiz bir şekilde ortaya çıktığından, kendi ayrık (*disparate*) öğelerini kendi tekil koşulları uyarınca kendi tekil tarzında bir araya getirir. Eğer bireleşme bir varlık ile ortamı arasında süregelen bir müzakere olarak anlaşılırsa, o zaman her bir problem-çözümler kompleksi bireyin evrimini şekillendirmede kilit bir etmen haline gelir ve yeni varoluş biçimlerine, dolayısıyla da yeni problemlere yol açar. Simondon'a göre: "bir varlık asla tamamen bireleşmez; var olabilmek için kendisini çevreleyen ortamdaki problemleri çözerek kendini bireleşmeye devam edebilmelidir, bu da onun ortamıdır; yaşayan, ortamla ilgili çözüm edimleri gerçekleştirerek kendini sürdüren bir varlıktır" (2013, s. 257).

Simondon bireleşmenin süregelen doğasını vurgular: Varlıklar asla tam olarak istikrara kavuşmazlar, sürekli olarak ortamlarından kaynaklanan yeni problemler ortaya çıkar, hatta bir ölçüde bunları icat etmeleri gerekir. Bu anlamda, bu süreç doğrusal değildir ancak varlığın kendi içinde "çözümün ilkelerini" taşıyan sürekli ayarlamaları içerir. Bu çözüm edimleri sayesinde varlıklar varlıklarını sürdürür ve daha karmaşık hale gelirler.

Simondon felsefesi problemleri sınırlamalar ya da engeller olarak değil, büyüme fırsatları olarak sunar. Her problem varlıkların ortamlarıyla ilişkilerini yeniden formüle etmeleri ve potansiyel olarak daha karmaşık sistemlere evrilmeleri için bir vesile sunan yeni bir bireleşme evresi ortaya koyar. Problemleri evrimin katalizörleri olarak sunan bu bakış açısı, biyolojik organizmalar ve psikososyal sistemler de dahil

olmak üzere varlıkların ortamlarını nasıl yönlendirdiklerini ve sürekli yeni problemler icat etme yoluyla nasıl dönüşüme uğradıklarını anlamak için yeni yollar sunar.

Geleceğin Doğası

Bu kısımda, Simondon'un, biçim-alma süreçleri olarak tanımlanan ontogenetik yaklaşımı—problemlerin süregelen oluşumu ve çözümü—üzerinden bir geleceksellik kavramı önerilecektir. Bireyleşmenin motoru olarak hizmet eden bu süreç varlığın zamansallığı için temeldir. Geleceğin sabit bir yörünge ya da öngörülebilir veya kontrol edilebilir bir hedef olarak kavranması yerine, geleceksellik, olumsuzluklara ve problemlere yanıt olarak açığa çıkan biçimlerin, beraberinde yeni potansiyeller getirdiğini öne sürer. Bu anlamda gelecek, varlığın süregelen gelişiminin en temel boyutudur.

Geleceğin düşünülmesinde, tipik olarak iki çelişkili bakış açısından söz edilebilir. Bir yandan gelecek yenilik, yaratıcılık ve ilerlemeyle ilgili bir dağarcığı çağırır—yeni bir şeyin ortaya çıkmasına izin veren bir açıklık. Diğer yandan, bu açıklığın öngörülemezliği ve kontrol edilemez doğası genellikle kaygıya yol açar. Gelecek kavramının içerdiği belirsizlik, tahmin ya da kontrole direnen bir değişim anlamına geldiği için korku yaratır.¹² Geleceğin bu ikili doğası—hem bir yenilik alanı hem de bir endişe kaynağı olması—önemli bir soruyu gündeme getirmektedir: Geleceği, korku ya da panikle ilişkilendirmek zorunda kalmadan, açık uçlu bir süreç olarak nasıl kavrayabiliriz?

Simondon'un felsefesi bu ikilemi ele almak için bir çerçeve sunar. Gelecek basitçe bir noktadan diğerine doğrusal bir ilerleme değil, farklı bireyleşme süreçleri arasında dinamik bir etkileşim, bir problematik alanın beklenmedik etkiler üretecek şekilde açıklanmasıdır. Anne Sauvagnargues'in belirttiği gibi, canlı varlıkların zamansallığı "karmaşık ve ilerleyicidir, kendi geçmişinin ve kendi gelecek kapasitesinin üreticisidir" (Sauvagnargues, 2013, s. 70). Öngörülemeyen şekillerde ortaya çıkan bu süreçler önceden belirlenmiş bir planı takip etmez. Eğer bireyleşme bir dizi meta-istikrarlı durum olarak anlaşılırsa, o zaman gelecek daima bu evrimleşen süreçlerin potansiyel bir sonucudur. Gelecek bu meta-istikrarlı sistemler içindeki gerilimlerin çözülmesinin bir sonucudur ve önceden belirlenmişliklere bağlı olmaksızın yeni biçimler üretir.

Simondon'a göre bireyleşme, varlıkların fiziksel, psikik ya da toplumsal problemler tarafından şekillendirildiği bir oluş sürecidir. Bu problemler bireyin oluşumundan önce gelir, ancak birey bu süreçlerin açık uçlu bir ürünü olarak ortaya çıkar. O halde gelecek, varlığın dışında olan ya da ona

¹² Belirsizlik, endişe ve korku kavramları, Machiavelli'den Michel Foucault'ya kadar pek çok düşünürün yönetimsellik analizinin merkezinde yer alır. Machiavelli korkunun stratejik kullanımının halk üzerindeki kontrolü nasıl sürdürebileceğini araştırır ve iktidarın uygulanmasındaki rolünü vurgular. Bkz. Machiavelli, N. (2004). Prens. İstanbul: Can Yayınları. Foucault ise modern yönetimin, bilimsel bilgiyle de eklemenecek şekilde, duygu ve davranışların düzenlenmesi yoluyla nüfusları yönetmeye nasıl dayandığını analiz ederek, belirsizlik ve kaygı toplumsal düzen ve itaat için kilit araçlar olarak konumlandırarak bunu genişletir. Bkz. Foucault, M. (2013). Güvenlik, Toprak, Nüfus. (Ferhat Taylan, Çev.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

dayatılan bir şey değildir. Bunun yerine, sistemin doğasında var olan ve karşılaştığı olumsuzluklara yanıt olarak gerçekleşen virtüelliklerin ya da potansiyelliklerin bir tezahürüdür. Eğer bireyleşme, bir sistemin içsel istikrarsızlığından yeni biçimlerin ortaya çıktığı bir kendini aşma süreciyse, o zaman gelecek de basitçe bu oluşun bir ifadesidir—potansiyelin sürekli farklılaşması ve gerçekleşmesi. Simondon'un yaklaşımı determinizme veya öngörüye dayanan geleneksel gelecek anlayışlarına meydan okur. Geleceğin kesin olarak tahmin edilemeyeceğini, çünkü doğası gereği şimdinin öngörülemeyen açıklanışına bağlı olduğunu savunur (2013, s. 28, 97). Varlıklar belirli şekillerde gelişmek üzere önceden programlanmamıştır; bunun yerine ortamlara ve içsel durumlarına olumsal ve bağlama bağlı şekillerde yanıtlar doğaçlarlar. Dolayısıyla geleceksellik bireyleşme sürecinde ortaya çıkan problemler ve gerilimler tarafından yönlendirilen, öngörülemeyen bir şekilde ortaya çıkan şimdiki zamana bir katılım kipidir.

Mikroyosun ve Sanat

Simondon'un bireyleşme ve geleceksellik kavramlarını inceledikten sonra, şimdi dikkatimizi bu teorik kavrayışların sanatsal pratiklerle ilişkisine çevirebiliriz. Simondon felsefesindeki dinamik oluş, gerilim ve problematik alanların oluşum süreçleri, sanatın, özellikle de mikroyosunlar gibi canlı organizmaları içeren projelerin bu fikirlerle nasıl ilişki kurduğunu incelemek için zengin bir çerçeve sunuyor. Mikroyosunlar ortamlarıyla sürekli etkileşim halinde olan organizmalar olarak, biyolojik, ekolojik ve sanatsal sistemlerin kesişimini araştırmak için benzersiz bir mercek sağlar. Mikroyosunları merkezine alan sanatsal projeler fayda/zarar dikotomisinin ötesine geçmekle kalmaz, aynı zamanda özgün problemlerin yaratımına vesile olurlar. Mikroyosun sanatını, biraz önce tartıştığımız felsefi bağlama— "sorunla kalma", problemlerin yaratımı ve açık uçlu gelecekler- yerleştirerek, bu projelerin sadece biyolojik varlıkların estetik potansiyelini değil, aynı zamanda yaşam, zamansallık ve dönüşümle ilgili daha geniş soruları nasıl irdelediğini daha iyi anlayabiliriz.

Tuzlu Su Karidesi

Helen ve Newton Harrison'ın "*Survival Piece 2: Notations on the Ecosystem of the Western Salt Works with the Inclusion of Brine Shrimp*" (Hayatta Kalma Eseri 2: Tuzlu Su Karidesinin Dahil Edildiği Batı Tuzluları Ekosistemi Üzerine Notlar) (1971), yaygın olarak bilinen adıyla "*Brine Shrimp*" (Tuzlu Su Karidesi) izleyicileri canlı organizmalar ve ortamları arasındaki bağlantıları düşünmeye davet eden deneysel bir ekosistem tasarlar. Harrison'lar "gezegensel ekosistemlerin rahatsız edici bozulma belirtileri gösterdiği bir dönemde" (Tuchman & Livingston, 1971) ekolojik sistemlerin sanatsal keşfine dönük bir "sorunla kalma" jesti sergilerler.

Proje Scripps Oşinografi Enstitüsü Besin Zinciri Araştırma Grubu'ndan bitki bilimciler Richard Eppley ve Michael Mullin ile yapılan sohbetler sonucunda ortaya çıkar (Ryan, 2015). Harrison'lar yeşil bir mikroyosun türü ("dunaliella"), tuzlu su karidesi ("artemia") ve tuzlu su içeren bir sistem tasarlarlar ve bu sistem müze girişinin dışındaki dört alçak bağlantılı havzaya yerleştirilir (Adcock, 1992; aktaran, Ryan, 2015). Bu havuzlar suyun tipik mavi-yeşil görünümünü dinamik bir renk spektrumuna dönüştüren değişken tuz içeriğine sahip suyla doldurulur. Mikroyosunlar aşırı tuzlu koşullara uyum sağlamaya dönük bir hayatta kalma stratejisi olarak karoten üreterek suyun yeşil, pembe, turuncu ve kiremit kırmızısı tonları arasında gidip gelmesine neden olur. Serginin bitimine doğru sürekli tuzlu su karidesleri eklenmeye devam edilmesi önemli değişimler yaratır. Karidesler yosunları otlayarak havzalardaki rengi etkili bir şekilde değiştirir. Bu tüketim eylemi, organizmalar ve ortamları arasında bir geri besleme döngüsü, sürekli akış halinde olan canlı bir sistem olduğunu gösterir.

Harrison'lar bu yerleştirmede sadece mikroyosunlar ve tuzlu su karidesleri arasındaki ekolojik ilişkileri temsil etmekle kalmamış, aynı zamanda canlı ve cansız öğelerin etkileşimleri yoluyla sürekli olarak bireleşen, kendisi de bir ekosistem olan bir sanat eseri yaratmışlardır. Eserin diyagramatik doğası—her bir ögenin davranışının, etkileşiminin ve dönüşümünün görünür kılındığı tarz- hem sistemin hem de böyle bir eserin yaratılmasının altında yatan düşünce süreçlerinin devam eden bireleşmesini sergilemektedir. Mikroyosun temelli bu sanat eseri teknolojik ve organik bileşenlerin nasıl bir araya gelerek kompozit bir canlı sistem oluşturduğunun bir kanıtı olarak, yaşamın ve onun açıldığı ayrı ortamların daha geniş dolaşıklıklarını yansıtmaktadır.

Bilim-Sanat Laboratuvarları

Dünyanın dört bir yanındaki biyoloji laboratuvarları ve filiz girişimler (*startup*), biyoyakıt üretiminden atık yönetimine, ilaçlara, tıp ve gıda endüstrisine kadar birçok sektörde mikroyosunların çeşitli potansiyellerini giderek daha fazla araştırıyor. Bu araştırma çabaları sürdürülebilir gelecekleri şekillendirmeyi amaçlamaktadır. Ancak bazı laboratuvarlar girişimlerini faydacı uygulamalarla sınırlamayıp, dikkatlerini mikroyosunların karmaşık yaşam dünyalarına çevirdiler ve kendilerini bir şekilde bir estetik temaşanın içinde buldular. Bu tür girişimlerden biri Panama'daki *Estudio Nuboso*'da gerçekleşti. 2015'teki proje mikroyosunların gelecek vaat eden özelliklerini inceleyerek başladı ancak kısa sürede estetik niteliklerinin keşfine dönüştü. Araştırmacılar "mikroyosunların içsel güzelliği—renkleri, gruplaşma ve yeniden gruplaşma biçimleri ve mikroskop ışığına yakalandıklarında yapılarındaki tepkiler"¹³ karşısında büyülendiler. Mikroyosunların yeni yeni keşfedilen bu görsel çeşitliliği projeyi bilimsel araştırmadan sanatsal incelemeye dönüştürür ve biyolojik araştırma ile yaratıcı ifadenin kesişimini vurgular.

¹³ https://estudionuboso.org/wp-content/uploads/2020/08/3_lab_constelaciones-english-tr.pdf. Erişim Tarihi: 21 Eylül 2024.

Benzer bir yaklaşım, Ghent Sanat Okulu'nda (KASK) sanat, tasarım ve biyoteknolojinin kesişiminde çalışan deneysel bir laboratuvar olan *Laboratorium*'da da görülebilir. Bu laboratuvar mikroyosunları merkeze alan ve her biri sanat, bilim ve teknoloji arasındaki sınırları harmanlayan çok sayıda sanat-tasarım projesi üretti. "Mikroyosun Fotopolimeri", "Yosunlarla Dağlama", "Mikroyosunlarla Çizim" ve "Yosunlarla 3D Baskı" gibi projelerin hepsi, yosun ve mikroyosun uygulamalarını araştıran bir perspektife dayanmaktadır.¹⁴ Bu anlamda bu perspektif belli bir faydacılık ve araçsallık taşımakla birlikte, mikroyosunların zamansallığını ve açığa çıkan davranışlarını insan ölçeğinde algılanabilir hale getirmeye çalıştığı ölçüde sanatsal araştırmaya yaklaşır. Bu projeler mikroyosunların karmaşık süreçlerini ve yaşam döngülerini görünür kılmaya çalışmakta ve çıplak gözle erişilemeyen zamansallıkları vurgulamaktadır.

Örneğin, mikroyosun davranışlarının dijitalleştirilmesi üzerinden dans ve koreografiyi bir araya getiren bir animasyon olan "Dans Eden Yosun" bellek, olaysallık ve şimdiki zamanın geçici doğası gibi konulara ışık tutar.¹⁵ Bu projede mikroyosunlar bir izleme malzemesi olarak kullanılır ve hareketleri bir anımsama eyleminin parçası olarak kare kare kaydedilir. Zamanla mikroyosunlar ölür, ışık altında kurudukça yavaş yavaş yok olur; bu da hem dansın hem de animasyonun geçici niteliğini yansıtır. Çürüyen mikroyosunların üzerine ışık yansıtma eylemi, geleneksel olarak performans ve animasyonla ilişkilendirilen geçiciliği ortaya koyarak simgesel bir bellek jestine dönüşür. Mikroyosun sanatının bu yenilikçi keşifleri hem biyolojik organizmaları hem de sanatsal ifadeyi nasıl anladığımıza dair potansiyelleri genişleterek yaşam, zaman ve insan yaratıcılığı arasındaki dinamik etkileşimi ortaya koyar.

Simondon'un terimleriyle ifade edecek olursak, mikroyosunlar teknolojik ve sanatsal süreçlerle etkileşimleri sayesinde statik varlıklar değil, sürekli bireyleşme halindeki dinamik sistemlerdir. Bireyleşme gerilimlerin çözülmesini ve yeni formların yaratılmasını içeren bir süreç olduğu gibi, bu projelerdeki mikroyosunlar da ışığa, uzama ve harekete uyum sağlayarak ortamları içinde evrimleşirler. Organizmalar hiçbir zaman tam olarak bireyleşmez; daima oluş halindedirler ve ortamlarla ilişkili problemlere yanıt verdikleri ölçüde başkalaşırlar. "Dans Eden Yosunlar" gibi projelerde, yosunların geçici doğası bu bireyleşme sürecini somutlaştırır; geçici varoluşları yaşamın süregiden, öngörülemez açılımını yansıtır. Hareketlerini ve nihai çürümelerini yakalayan sanat eseri, yaşamın kendi içkinliğinde sürekli olarak kendini nasıl aştığına, istikrar ve değişim, varlık ve yokluk arasındaki dengede nasıl gezindiğine dair Simondoncu kavramı görünür kılar. Dolayısıyla bu projeler, canlı ve cansızın birlikte yeni varoluş ve anlam biçimleri yarattığı açık uçlu bir süreç olarak özgün problemleştirmelerdir.

¹⁴ <http://www.laboratorium.bio/projects.html>. Erişim Tarihi: 21 Eylül 2024.

¹⁵ <http://www.laboratorium.bio/projects.html#dancing-algae>. Erişim Tarihi: 21 Eylül 2024.

Yaşayan Tuval

Fara Peluso'nun "Yaşayan Tuval" (*Living Canvas*) adlı çalışması sanat, teknoloji ve çevresel sorumluluk kavramlarının sınırlarını zorlayan spekülasyon tasarımlarının bir örneğidir.¹⁶ Bu yerleştirme yaşayan bir sistem sunmaktan daha fazlasını yapar; izleyiciyi, kentsel altyapının mikroyosunlar gibi biyolojik organizmalarla etkin olarak entegre edildiği bir geleceği hayal etmeye davet eder. Peluso bir mikroyosun türü olan siyanobakterileri taze oksijen üreten bir biyofilmin içine yerleştirerek, canlı organizmaların kentsel ortamlardaki potansiyel rolü üzerine spekülasyon yapar ve geleceğin kentlerini salt insan egemenliğinden ziyade simbiyoz alanları olarak gören bir vizyon sunar.

Peluso'nun kullandığı şekliyle spekülasyon tasarımı¹⁷, felsefi düşünme için bir araç işlevi görerek, izleyiciyi doğal ve yapay sistemlerin beklenmedik şekillerde bir araya geldiği bir dünyanın potansiyel gerçekleriyle ilişki kurmaya zorlar. Bu proje basitçe "nedir?" diye sormaz, "ya öyleyse?" diye sorar. Ya kentsel ortamlar canlı organizmalarla uyumlu bir ilişki içinde kendilerini sürdürebilseydi? Ya mikroyosunlar kentsel kirliliği azaltarak ve oksijen üreterek iklim değişikliğiyle mücadelede önemli bir rol oynayabilirse? Peluso bu spekülasyon senaryoları gündeme getirerek alternatif geleceklere hayal etmek için bir alan açar ve izleyicileri toplumun gelecekteki gelişiminde teknoloji ve biyolojinin rolü hakkındaki varsayımlarını sorgulamaya sevk eder.

Bu anlamda Peluso'nun çalışması spekülasyon tasarımı yeni düşünme ve tasarlama biçimleri açma kapasitesiyle doğrudan bir ilişki olarak görülebilir. İzleyiciyi sadece mevcut çevresel meseleler üzerine düşünmeye değil, aynı zamanda işlevsel tasarımı yaratıcı öngörüyle birleştirerek gelecekteki olası yanıtlar üzerine spekülasyon yapmaya da zorlar. Bu yaklaşım Lynn Margulis ve James Lovelock'un "dünya sistemlerinin" birbirine bağlı ve simbiyotik olarak tasarlandığı *gaia* kuramının felsefi yansımalarıyla uyumludur (Lovelock ve Margulis, 1974). Peluso bu simbiyozu kentsel alana genişleterek insan yaşamının biyolojik sistemlerden ayrı değil, onların içine gömülü olduğu spekülasyon geleceklere sunar.

Simondoncu bir perspektiften bakıldığında, *Yaşayan Tuval*'in spekülasyon yönü aynı zamanda doğal ve yapay, insan ve insan olmayan arasındaki sınırların akışkan kaldığı ve sürekli evrildiği, süregelen bir bireleşme sürecidir. Yerleştirme henüz tam olarak gerçekleşmemiş geleceklere öngörerek izleyicileri biyoteknolojik inovasyonun ortaya çıkan potansiyelleri üzerine düşünmeye davet eder. Bu aynı zamanda, Haraway'deki insan ve insan olmayan yaşam biçimlerinin dolaşıklığını kabul ederek çok türlü ilişkilere

¹⁶ <http://www.farapeluso.com/site/living-canvas/>. Erişim Tarihi: 22 Eylül 2024.

¹⁷ Spekülasyon tasarımı yeni teknolojilerin ve toplumsal değişimlerin doğuracağı sonuçlar ve olası geleceklere hakkında düşünmek için tasarımı araç olarak kullanan bir yaklaşımdır. Spekülasyon tasarımı kimi zaman kasıtlı olarak kısırtıcı olan ve böylece olanaklı geleceklere hakkında tartışmayı teşvik eden yapıtlar, senaryolar ve anlatılar üzerinden işler. Bkz. Dunne, A., & Raby, F. (2024). *Speculative Everything, With a new preface by the authors: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT press.

etkin olarak katılmanın etik zorunluluğunu tanımlamak için kullandığı bir terim olan “yanıt-verebilirlik/sorumluluk” (*response-ability*) çağrısını somutlaştırır (Haraway, 2008). *Yaşayan Tuval*'de bu yanıt-verebilirlik insanlar ve siyanobakteriler arasındaki hassas simbiyoz aracılığıyla görselleştirilir ve izleyicileri ekolojik ağlar içindeki rollerini yeniden hayal etmeye zorlar. Yerleştirme basitçe ütöpik veya distöpik vizyonlar sunmak yerine, bizi insan dışı failliği içeren ve esnekliği teşvik eden sistemleri nasıl tasarlayabileceğimiz konusunda eleştirel düşünmeye davet eden daha incelikli bir spekülâtif gelecek sunar.

Sonuç

Mikroyosunların odak noktası olduğu sanat projelerinin incelenmesi bilim, sanat ve toplum arasındaki sınırların ekolojik bir-arada-varoluş (*co-existence*) etrafında yeni anlatılar yaratmak için çözüldüğü, disiplinler arası etkileşimin zengin bir dokusunu ortaya koymaktadır. Bu çalışmalarda, Haraway'in bizi insan dışı varlıklarla ilişkilerimizin doğasında var olan karmaşıklık ve belirsizliklerle yüzleşmeye çağıran “sorunla kalma” jestinin iş başında olduğunu gözlemliyoruz. Bu makalede öne sürüldüğü üzere, Haraway'in ‘sorun’ kavramı temelde, araçsal mantıkların ötesine geçme ve canlılarla verili eylem kalıplarının dışında ilişki kurma ve geleneksel sınırları aşan yenilikçi iş birlikleri üretme amacıyla oluşturulmuştur. Fakat bu tür bir anlayışı tam olarak sağlayabilmek için öncelikle, Haraway'in ‘kalma’ edimini yerleştirdiği şimdiki zamanın boyutları geleceğin öngörülebilir olmadığı bir gelecekselliğe doğru açılmalıdır. Zamansallığın bu şekilde yeniden düşünülmesi ikinci kilit noktaya götürür: ‘Sorun’ teriminin ima ettiği erekselci ve gereksinim dolayımı bir anlayış yerine, çözümlere indirgenemez ve başlı başına kendi yapısı olan bir ‘problem’ veya ‘problematik alan’ kavramının geliştirilmesi. Bu tür bir yaklaşım Simondon’un bireyleşme felsefesinde bulunmaktadır. Buna göre, her bir fiziksel, biyolojik ve psikososyal bireyleşme süreci kendi içerdiği içsel aykırılıklar nedeniyle yeni problemlerin doğmasına yol açar. Simondon bu bireyleşmelerin ortaya çıkışının doğrusal bir ilerleme değil, potansiyellerle dolu açık uçlu bir süreç olduğunu ortaya koyar. Nihayetinde, düşünmenin kendisi de bu karmaşık bireylikler ağı üzerinden başkalaşıma girerek, Haraway'in çerçevesini çizdiği, “çeşit çeşit, tutku dolu, bedensel ve anlamlı yollarla” (2016, s. 71-72) hem insan hem de insan olmayan dünyaları kapsayacak şekilde beklenmedik gelecekselliklerin oluşum sürecine katılır.

Bu makalede ele alınan her bir mikroyosun-sanat projesi kendine özgü bir problematik alan olarak, ekolojik dolaşıklıkları kendi tarzında görünür kılar. Helen ve Newton Harrison'ın *Tuzlu Su Karidesi* (1971) adlı çalışması bilim, mühendislik ve sanatı bir araya getirerek organizmalar ile ortamları arasındaki karmaşık bağlantıları vurgulayan deneysel bir ekosistem meydana getirir. Daha yakın tarihli çalışmalarda, dünya çapındaki biyoloji laboratuvarları odak noktalarını bilimsel araştırmaların sanatsal incelemeyle

kesişen yönlerine çevirmiş, mikroyosunların geleneksel temsil biçimlerinden genellikle kaçan zamansallıklarını ve ekolojik dinamiklerini ortaya koymuşlardır. Son olarak, Fara Peluso'nun "Yaşayan Tuval" çalışması, kentsel altyapının, mikroyosunlar da dahil olmak üzere, yaşayan sistemleri içeren spekülâtif geleceklerini tasarlar. Bu yerleştirme biyolojik organizmaların geleceğin kentlerindeki rolünü düşünmemizi sağlayarak sürdürülebilir tasarımda insan ve insan dışı aktörler arasındaki ilişkinin yeniden düşünülmesini teşvik eder.

Bu projeler mikroyosunların yaşantılarının, sanatsal bir tarzda araştırılmasını, yaşam ve zamanın birlikte ortaya çıktığı, dinamik ve daima bireyleşme sürecinde olduğu açık uçlu geleceklerin keşifleri olarak konumlandırılmasını sağlar. Bu felsefi yaklaşımlarla birlikte yankılanan sanat temelli mikroyosun problematik alanları zamansallık ve dönüşüm arasında bir-arada-varolan, doğrusal olmayan ilişkilerde gezinmemizi sağlar.

Kaynakça

- Adcock, C. (1992). Conversational Drift: Helen Mayer Harrison and Newton Harrison. *Art Journal*, 51(2): 35-45.
- Alaimo, S. (2010). *Bodily Natures*. Bloomington: Indiana University Press.
- Azam, F., Cho, B. C. (1987). Bacterial Utilization of Organic Matter in the Sea. Fletcher M. (Der.), içinde, *Ecology of Microbial Communities* (s. 261-268). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press.
- Bjornerud, M. (2020). *Timefulness: How Thinking Like a Geologist Can Help Save the World*. Princeton University Press.
- Brennan, L., & Owende, P. (2010). Biofuels From Microalgae—a Review of Technologies for Production, Processing, and Extractions of Biofuels and Co-products. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 14(2): 557-577.
- Brodie, J., & Lewis, J. (2007). *Unravelling the Algae: The Past, Present, and Future of Algal Systematics*. CRC Press.
- Buck-Wiese, H., Andskog, M. A., Nguyen, N. P., Bligh, M., Asmala, E., Vidal-Melgosa, S., Hehemann, J. H. (2023). Furoid Brown Algae Inject Furoidan Carbon into the Ocean. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 120(1): e2210561119.
- Chisti, Y. (2007). Biodiesel From Microalgae. *Biotechnology Advances*, 25(3): 294-306.

- Combes, M. (1999). *Simondon, Individu et Collectivité: Pour une Philosophie du Transindividuel*. FeniXX.
- Danovaro, R., Fonda Umani, S., Pusceddu, A. (2009). Climate Change and the Potential Spreading of Marine Mucilage and Microbial Pathogens in the Mediterranean Sea. *PLoS One*, 4(9): e7006.
- Descartes, R. (1637). *Discourse on the Method*. The Descartes. Vol. 1. Trans. John Cottingham, Robert Stoothoff, and Dugald Murdoch. Cambridge: Cambridge University Press, 1985a, 111-51.
- Descartes, R. (1642). *The Philosophical Writings of Descartes*. Vol. 2. Cambridge: Cambridge UP, 1985b: 3-62.
- Despret, V. (2016). *What Would Animals Say If We Asked the Right Questions?* (Vol. 38). U of Minnesota Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2024). *Speculative Everything, With a New Preface by the Authors: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT press.
- Feeney, W. E., Bertucci, F., Gairin, E., Siu, G., Waqalevu, V., Antoine, M., Lecchini, D. (2021). Long Term Relationship Between Farming Damselfish, Predators, Competitors and Benthic Habitat on Coral Reefs of Moorea Island. *Scientific Reports*, 11(1): 14548.
- Fong, J. N. C., Yildiz, F. H. (2015). Biofilm Matrix Proteins. *Microbiol. Spectr.* 3 10.1128/microbiolspec.MB-0004-2014
- Foucault, M. (2013). *Güvenlik, Toprak, Nüfus* (F. Taylan, Çev.). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Gagliano, M. (2018). *Thus Spoke the Plant: A Remarkable Journey of Groundbreaking Scientific Discoveries and Personal Encounters with Plants*. North Atlantic Books.
- Geider, R. J., & La Roche, J. (2002). *Redfield Revisited: Variability of C [ratio] N [ratio] P in Marine Microalgae and Its Biochemical Basis*. *European Journal of Phycology*, 37(1): 1-17.
- Gilbert, S. F., Sapp, J., Tauber, A. I. (2012). A Symbiotic View of Life: We Have Never Been Individuals. *The Quarterly Review of Biology*, 87(4): 325-341.
- Haraway, D. (2008). *When Species Meet*. University of Minnesota Press.
- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham, Duke University Press.
- Heissenberger, A., Leppard, G. G., Herndl, G. J. (1996). Relationship Between the Intracellular Integrity and the Morphology of the Capsular Envelope in Attached and Free-Living Marine Bacteria. *Applied and Environmental Microbiology*, 62: 4521–4528.
- Helmreich, S. (2009). *Alien Ocean: Anthropological Voyages in Microbial Seas*. University of California Press.

- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hustak, C., Myers, N. (2012). *Involutionary Momentum: Affective Ecologies and the Sciences of Plant/Insect Encounters*. *Differences*, 23(3): 74-118.
- Karako, S., Stambler, N., Dubinsky, Z. (2002). The Taxonomy and Evolution of the Zooxanthellae-coral Symbiosis. *In Symbiosis: Mechanisms and Model Systems*: 539-557. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Kohn, E. (2013). *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*. University of California Press.
- Lovelock, J. E., Margulis, L. (1974). Atmospheric Homeostasis by and for the Biosphere: The Gaia Hypothesis. *Tellus*, 26(1-2): 2-10.
- Machiavelli, N. (2004). *Prens* (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Margulis, L. (1981). *Symbiosis in Cell Evolution*. San Francisco: W.H. Freeman.
- Massumi, B. (2014). *Hayvanların Politika Hakkında Bize Öğrettikleri* (E. Sünter, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Melehy, H. (2005). "Silencing the Animals: Montaigne, Descartes, and the Hyperbole of Reason". *Symplokē*, 13(1/2): 263-282.
- Mingazzini, M., Thake, B. (1995). Summary and Conclusions of the Workshop on Marine Mucilages in the Adriatic Sea and Elsewhere". *Science of the Total Environment*, 165(1-3) : 9-14.
- Montaigne (1965), *Essais II*, Folio.
- Montaigne, Michel de (1958). *The Complete Essays of Montaigne*. Trans. Donald M. Frame. Stanford: Stanford UP.
- Montaigne. (1999). *Denemeler* (S. Eyüboğlu, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pangestuti, R., Kim, S. K. (2011). Biological Activities and Health Benefit Effects of Natural Pigments Derived from Marine Algae. *Journal of Functional Foods*, 3(4): 255-266.
- Polat Beken, S. Ç., A. V., Sözer B., Yıldız E., Mantıkçı M., Telli-Karakoç F., S., Ediger D., Tolun L. ve Olgun A. (2011). Deniz Ortamında Musilaj/mukus Oluşumunu Denetleyen Faktörlerin Laboratuar Koşullarında İncelenmesi. Final Raporu. TUBITAK Projesi, 108Y083.
- Purcell, J. E. (2007). Environmental Effects on Asexual Reproduction Rates of the Scyphozoan Aurelia Labiata. *Mar Ecol Prog Ser.*, 348 : 183–196.

- Razzak, S. A., Hossain, M. M., Lucky, R. A., Bassi, A. S., De Lasa, H. (2013). Integrated CO2 Capture, Wastewater Treatment and Biofuel Production by Microalgae Culturing—a Review. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 27 622-653.
- Round, F. E., Crawford, R. and Mann, D. (1990). *The Diatoms. Biology And Morphology of the Genera*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ryan, L. (2015). *Performing Agriculture: The “Survival Pieces” of Artists Helen and Newton Harrison*. San Diego: Association for Environmental Studies and Sciences.
- Sauvagnargues, A. (2013). “Crystals and Membranes: Individuation and Temporality”. *Gilbert Simondon: Being and Technology*. Ed. Arne de Boever, Alex Murray, Jon Roffe, and Ashley Woodward. Edinburgh: Edinburgh UP içinde. 57–70. Print.
- Schrader, A. (2012). The Time of Slime: Anthropocentrism in Harmful Algal Research. *Environmental Philosophy*, 9(1) : 71-94.
- Simondon, Gilbert (2013). *L’Individuation à la lumière des notions de forme et d’information*. Grenoble: Millon.
- Stengers, I. (2010). *Cosmopolitics (Vol. 1)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tuchman, M., Livingston, J. (1971). *11 Los Angeles Artists: The Arts Council of Great Britain*, Hayward Gallery, 30 September-7 November 1971. Arts Council of Great Britain.
- Tüfekçi, V., Balkis, N., Beken, C. P., Ediger, D., Mantikci, M. (2010). Phytoplankton Composition and Environmental Conditions of the Mucilage Event in the Sea of Marmara. *Turkish Journal of Biology*, 34(2): 199-210.
- Uexküll, J. V. (2023). *Hayvan ve İnsan Dünyalarında Keşif Gezileri* (E. Alnıaçık, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Yardımcı, S. (2020). Hepimiz Likeniz!. *Feminist Yaşam ve Dünyayla Akralılık*. E. Erdoğan ve N. Gündoğdu (Der.), içinde, *Türkiye’de Feminist Yöntem* (s. 278-306). İstanbul: Kolektif.

2024, 11(2): 264-282

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.264-282>

Makaleler (Tema)

KESİNTİSİZ KESİNTİYE UĞRATMA EYLEMİ OLARAK GEÇİCİ OTONOM SANAT

Sezer Fener¹

Öz

Estetik performans ile doğrudan eylem arasındaki mesafenin daraldığı durumlarda anarşizan bir tavır arama gayesi ile girişilen bu çalışma, Birleşik Krallık'ta faaliyet gösteren ve kendilerini yeraltı yaratıcılık festivali olarak tanımlayan *Temporary Autonomous Art* [Geçici Otonom Sanat, TAA] etkinlikleri üzerine düşünmeyi içerir. 2001 yılından beri çeşitli biçimlerle geçici işgal faaliyetleri yürüten ve organize ettikleri yeraltı festivalleri ile bir taraftan serbest bir sanatçı grubu haline gelip diğer taraftan da herkese açık bir topluluk oluşturan *Temporary Autonomous Art*, estetik performans ile doğrudan eylem arasındaki mesafenin daralmasına örnek olarak ele alınmaktadır. Çalışmada geçici otonom sanat faaliyetleri değerlendirilirken Christian Scholl'den kesintiye uğratma [disruption] kavramı ödünç alınmakta, getirilen eleştiri ise "kesintisiz sürdürülen kesintiye uğratma faaliyetleri" olarak kavramsallaştırılmaktadır. İnşa edilen izlek Hakim Bey'in ontolojik anarşizmi, John Holloway'in çatlak yaratmaya dönük mikropolitikası, Mihail Bahtin'in karnavalı, David Graeber'in doğrudan eylemci tipolojisi ve Nazima Kadir'in işgal evi betimlemelerinden oluşmaktadır.

¹ Sezer Fener, Arş.Gör., Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, sezerfeener@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0578-2083

Anahtar Kelimeler: geçici otonom sanat, kesintiye uğratma, aktivist sanat, doğrudan eylem, işgal

TEMPORARY AUTONOMOUS ART AS AN UNINTERRUPTED DISRUPTION ACTION

Abstract

This study, which seeks an anarchist attitude in situations where the distance between aesthetic performance and direct action is narrowing, involves reflecting on Temporary Autonomous Art (TAA) events in the UK, which define themselves as an underground festival of creativity. Since 2001, Temporary Autonomous Art has been carrying out temporary squatting in various forms, and through the underground festivals they organise, Temporary Autonomous Art, which has become an independent group of artists on the one hand and an open community on the other, is taken as an example of the narrowing of the distance between aesthetic performance and direct action. While evaluating temporary autonomous art activities, the concept of disruption is borrowed from Christian Scholl and the criticism is conceptualised as 'uninterrupted disruption activities'. The trajectory constructed consists of Hakim Bey's ontological anarchism, John Holloway's micropolitics of creating cracks, Mihail Bahtin's carnival, David Graeber's direct activist typology and Nazima Kadir's squatter's depictions.

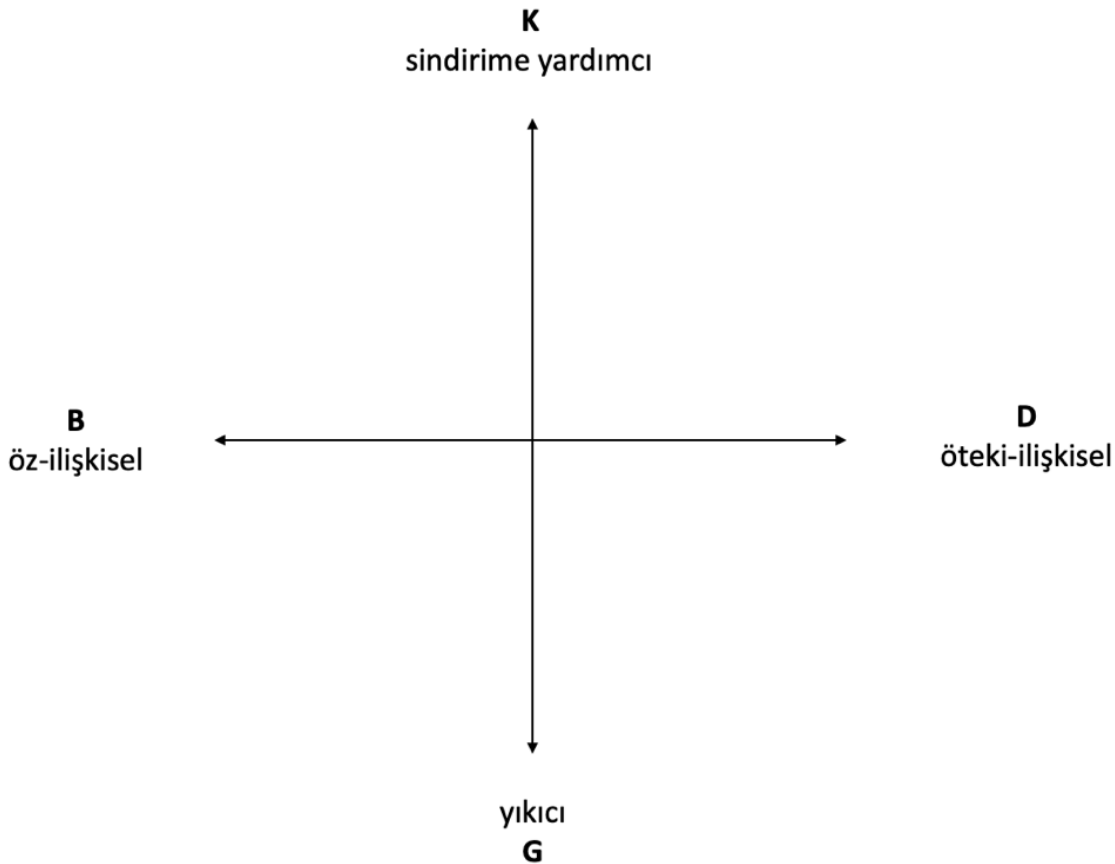
Keywords: temporary autonomous art, disruption, activist art, direct action, squatting

Giriş

Sanat eserini görmekten sanat eserini deneyimlemeye doğru dönüşümün izlerini epey geriye doğru sürmek mümkündür. "1960'larla 70'lerin karşı-kültür akımlarının sanat ile gündelik hayat ve siyaseti bağlayan düşünceleri, günümüzde hem çağdaş sanat cephesinde hem de politik cephede etkilidir" (Gen, 2016) ve dolayısıyla hem küresel anti-kapitalist hareketlerin hem de işgal faaliyetlerinin pratiklerine bakıldığında doğrudan eylem ve estetik performans arasındaki mesafe daralmaya devam etmektedir. Londra'da faaliyet gösteren *Random Artists* kolektifi ve düzenlenen *Temporary Autonomous Art* sergileri, daralan bu mesafeye örnek teşkil etmesi bakımından önemlidir. Sanat yapıtının kendisinin değil de içinde yer aldığı bağlamın ya

da ilişkiselliğinin vurgulanması da 1960'lara dek uzatılabilir. Sitüasyonistlerin etkinliklerinin toplum ile olan ilişkisi, modern tarih içindeki topluluk sanatlarını anlamlandırmada başlangıç noktası sayılabilir. *Temporary Autonomous Art* sergi ve etkinlikleri, topluluk sanatları bağlamında değerlendirilebilir.

Topluluk sanatlarının tanımlanmasında Pascal Gielen'e kulak kabartılırsa bu sanatların en azından ilişkiyel oldukları, merkezinde insanlarla olan ilişkinin yattığı, profesyonel olmayan katılımcılardan müteşekkil bir yapı sergiledikleri argümanları ile başlanabilir (Gielen, 2016, s. 200-219). O, topluluk sanatlarını haritalandırırken dört kanatlı bir rüzgar gülü çizer. Rüzgar gülünün dört kanadı farklı farklı ayrıcalıkları imlemez, bir derecelendirme amacı taşır. Sanatsal olanda izleyici ile kurulan bağlantılı ilişkinin uzun vadede sanatçının kimliğine hizmet etmesini öz-ilişkiyel olarak açıklayan Gielen için sanatsal olanı değil de onun ilişkisini vurgulayan ifadeler öteki-ilişkiyel'dir. Öz-ilişkiyel ve öteki-ilişkiyel estetik alana dairdir; ilkinde sanat profesyonellik çerçevesi altında ve profesyonellik kuralları dahilindeyken ikincisi toplumsal faydaya dönüktür. Topluluk sanatları, rüzgar gülünün diğer iki kanadında sindirime yardımcı ve yıkıcı olmak üzere ikiye ayrılır; sindirime yardımcı topluluk sanatlarının gayesi toplumu birleştirmekken yıkıcı topluluk sanatları köklü bir yıkım için icra edilir. Gielen, sindirime yardımcı topluluk sanatlarının bir nevi vatandaşlık sanatı olduğunu söyler.



Şekil 1 Pascal Gielen'in Topluluk Sanatları Haritası (Gielen, 2016, s. 207)

Topluluk sanatlarının haritası dört kanatlı bir rüzgar gülü olsa da sergilenen pratikler, Gielen'e göre çoğu durumda katışık alanlarda kurulur. Böylesi durumlarda herhangi bir topluluk sanatının konumlandırılmasında

diğer bir topluluk sanatı ile kıyas yapmak gerekecektir. Yukarıda sözü edilen derecelendirme bunu ifade eder. Toplumdaki yeri sabit olan kurallarla uyumluluk gösteren bir topluluk sanatı, süreç içerisinde dönüşüm geçirip o kuralları yıkmaya dönük aksiyonlar alabilir. Estetik kaygılarını öz-ilişkisel bir zemin üzerine kuran pratikler, yine süreç içerisinde farklı dertlere sahip olabilir. Dolayısıyla topluluk sanatlarını harita üzerinde sabitlemenin önünde çeşitli engeller olduğu ifade edilebilir. Bu çalışma bağlamında *Temporary Autonomous Art*, sanatsal olanın ilişkiselliği bakımından topluluk sanatları içine dahil edilmektedir.

Temporary Autonomous Art sergilerini Christian Scholl'den ödünç alınacağı şekliyle *kesintiye uğratma* pratikleri olarak düşünme amacı taşıyan çalışmada ilk olarak Hakim Bey'in ontolojik anarşizmi tartışılacak ve onun geçici otonom bölge, şiirsel terörizm, sanat sabotajı gibi kavramlardan oluşan düşünsel hattı, çeşitli işgalevi dinamikleri tartışılacak ve nihayetinde de bunlar, *Temporary Autonomous Art* ile ilişkilendirilecektir. Ayrıca tüm bu estetik-politik eylemlilik hallerinin tarihsel ve toplumsal dolayımı da göz önüne alınarak araştırma nesnesi olan sergi ve kolektifin incelemesi yapılırken hem geçmiş deneyimlerin aktarılması hem de teorik ardalanın çözümlenmesi amaçlanmaktadır.

Kesintiye Uğratma

Christian Scholl (2015, s. 200), eylemci sanat müdahalelerinin çoğunun iki kurucu unsuru temel aldığını ifade eder. Bunlardan ilki kesintiye uğratma [disruption], diğeri de çatışmadır [confrontation]. Kapitalist üretim ilişkilerinin şekillendirdiği sayısız gündelik karşılaşmada ya da sistemde gedik açmaya, John Holloway'in (2011) deyimiyle çatlaklar yaratmaya dönük mikropolitik eyleyişlerde eylemcilerin *neşeli* bir şekilde yarattıkları bağımsız anlar, Scholl tarafından tanımlanan kesintiye uğratma epistemolojisinin arkasındaki dört öncüle işaret eder. Bunlar bir kırılmanın geçiciliği, katılımcı kendi kendine üretimin önemi, karmaşa ve altüst etme yönelimi ve son olarak da örnek bir jest üretme iradesidir. Kırılmanın geçiciliği, kesintiye uğratma pratiklerini geçici otonom bölge olarak kavramanın yordamıdır; sityasyonistlere referansla *durum yaratmaya* denk düşer, normalin geçici olarak aşılmasına işaret eder. Katılımcı kendi kendine üretim ise direksiyonun punk kültürüne ve işgalevi deneyimlerine çevrilmesidir. Buradaki temel dayanak, böylesi eylemci sanat müdahalelerinin kendin-yap [do-it-yourself, DIY] etiğine sahip olmasıdır. Elbette katılım ile birlikte aktör ve seyirci ya da üretici ve tüketici arasındaki ayrımlar ortadan kalkmaktadır. Kargaşa yaratma [confusion] ve alt üst etme [subversion], kesintiye uğratmanın diğeri epistemolojik öncülüdür. Scholl'ün kesintiye uğratmayı karmaşa yaratma ve alt üst etme olarak kavraması, bir yanıyla saptırmayı [detournement] hatırlatır; vurgu, toplumsal ilişkilerin yeniden üretimini kesintiye uğratmaktır. Son epistemolojik öncül olan örnek bir jest üretme iradesi ise yüzünü geleceğe döner, faaliyetlerin prefigüratif bir niteliği taşımasını sağlar. Dolayısıyla eylem sanat müdahaleleri, ne olacağının örneğini teşkil etmiş olur.

Hakim Bey'in geçici otonom bölgeleri, bu epistemolojik ardalının bir aradılığını barındırması bakımından önemlidir. "Her an her yerde bulunan ve mutlak güce sahip olan devletin, daha kalıcı projeleri anında bastırabilecek olmasından ötürü, direnişin geçiciliğinin ve alternatif yapıların en iyi çözüm olduğunu" düşünen Hakim Bey için geçici otonom bölgeler radikal değişimden ziyade hayatta kalmaya yönelik bir strateji gibidir (Scholl, 2015, s. 202). Hayatta kalmak için *neşeli* bir şekilde an ve mekân yaratma fikri, Hakim Bey'in "ilişkilere dayanan bir politik estetik anlayışı" (Shukaitis, 2015, s. 236) geliştirmesine de zemin hazırlamış olur.

Hakim Bey genellikle geçici otonom bölge [temporary autonomous zone (T.A.Z.)] ile bilinir, geçici otonom bölgeyi tanımlamaktan kaçınır, kendi deyimiyle konunun etrafında dolaşıp keşif ışıkları ateşler (2009, s. 88). Geçici otonom bölge Devlet ile karşı karşıya gelmez, doğrudan Devlet ile çarpışmaya girmez; bir ayaklanma muhteviyatına sahiptir. Özgürleştirme ve feshetme hareketlerinden ibarettir. Önce mekânsal, zamansal ya da düşlemsel bir alanı özgürleştiren geçici otonom bölge, sonrasında Devlet'in menziline girer. Devlet, geçici otonom bölgeyi ezmek isteyecektir ama geçici otonom bölge geçicidir; isimlendirilemez, tanınmaz, tanımlanamaz. Geçici otonom bölge Devlet onu ezmeden önce harekete geçer; başka bir yerde ve başka bir zamanda yeniden meydana gelme amacı doğrultusunda kendini fesheder. Dolayısıyla Devlet düzenli ordudur, geçici otonom bölge gerilla taktiklerini benimser. Geçici otonom bölge isimlendirildiği an ortadan kaybolmalıdır; yani geçici otonom bölgelerin gücü görünmezliğinden ileri gelir. Hakim Bey geçici otonom bölge ile ilişkili tüm betimlemeleri yaparken (2009, s. 86-116) devrim ile isyan ayrımını göz önünde bulundurur. Geçici otonom bölge Devrim'in eleştirisi ve İsyân'ın takdirini içerir, buradan doğar, buradan yola çıkar. Devrimin kapalı uçluluğundan İsyânın açık uçluluğuna sığınır.

Metrolar çirkin, kamusal anıtlar kımıltısızdır ve grafiti sanatı, bunlara bir zarafet ödünç verir; şiirsel terörizm sanatı da kamusal alanlara benzer etkiler gösterebilir derken Hakim Bey yordam da öğretir: Adliye lavabolarına çiziktirilen şiirlerden park halindeki otomobillerin sileceklerinin arasına sıkıştırılmış fotokopi sanatı örneklerine, okul bahçelerinin duvarlarına yapıştırılan ya da yazılan sloganlardan rastgele insanlara ya da belirlenmiş alıcılara gönderilen imzasız mektuplara ve korsan radyo yayınlarına kadar genişlik sunar. Şiirsel terörizm bir oyundur, Vahşet Tiyatrosu'nda sergilenir ama bu tiyatronun sahnesi, oturma yerleri, biletleri ya da duvarları yoktur (Bey, 2009, s. 14). Şiirsel terörizm, ancak basmakalıp sanat tüketimi biçimlerinden kategorik olarak ayrılırsa bir işe yarayabilir; Hakim Bey'in basmakalıp sanat tüketimi biçimleri şeklinde ifadelendirdiği ise galerilere, yayınlara ya da medyaya denk düşer. Şiirsel terörizm diğer sanatçılar için yapılmaz, sanatın sanat olduğunun bile farkına varmayacak insanlar için yapılır. Onun en iyi örnekleri yasaya karşı yapılandır, böylece sanat bir suça, suç da sanata dönüşecektir.

Jacques Rancière (2010), özgürleşen seyirci üzerine düşünürken seyirci paradoksundan söz eder. Eğer bakmanın kendisi bilmenin ve eylemenin zıddı ise seyirci olmak hem bilme kabiliyetinden hem de eyleme

kudretinden kopma anlamına gelir. Bu durumda ya tiyatro bir edilgenlik sahnesi olarak kabul edilip mutlak biçimde kötü olarak nitelendirilir ya da tiyatro aynı zamanda seyircinin de varlığını zorunlu kılar düşüncesinden hareketle seyircisiz bir tiyatronun peşine düşülür. Rancière, işte bu ikinci çıkarıma eğilir, Brechtçi paradigma ile Artaud mantığı arasında bir karşıtlık kurar. Brechtçi paradigmaya göre tiyatro dolayımı seyircileri bilinçlendirip dönüştürmek için isteklendirirken Artaud'un tiyatro dolayımı seyirciyi seyirci olmaktan çıkarır (Rancière, 2010, s. 14). Hakim Bey'in Antonin Artaud'un Vahşet Tiyatrosu'na referans vermesi de seyirciliği ortadan kaldırma isteğindedir.

Şiirsel terörizm, yaratır. Yaratım yıkım ile geliyorsa bu, sanat sabotajıdır. Şiirsel terörizmin karanlık yüzü olan sanat sabotajı "bilinci azaltarak yanılısamadan kâr elde etmek için sanattan istifade eden kurumlara zarar verme peşindedir" (Bey, 2009, s. 22). Borsada işlem yapıp kazanılan parayı savurmak şiirsel terörizmken o parayı imha etmek sanat sabotajıdır; herhangi bir TV yayınına sızıp birkaç dakikalığına kışkırtıcı korsan yayın yapmak şiirsel terörizm maharetidir, verici kulesini havaya uçurmaksa kusursuz bir sanat sabotajı olur. Hakim Bey için yıkmakta yaratıcılık vardır; galerilere ya da bankalara atılacak bir tuğla yaratıcılık örneğidir. Ontolojik anarşi iştirakine ilişkin tebliğinde Bey, Sol'un hükmü kalmamış tüm yüklerinden kurtulmak için yeni taktikler geliştirilmesini salık verirken radikal ağ kurulumunu öne çıkarır; içinde olunan zaman dilimi şiddet ve militanlığa elverişli değildir, bir parça sabotaj ve yaratıcı aksaklık fayda sağlayacaktır (2009, s. 58-62). Sanat dünyasının ihtiyacı şiirsel terörizmdir. Şiirsel terörizm, sanat dünyasının sınırlarını genişletecektir.

Sanat dünyasının sınırlarını genişletmenin yanında toplumsal üretim biçiminin sınırları içerisinde çatlak yaratmak için sanat kullanılabilir.

Çatlaklar, kapitalist tahakkümün içinde var olur. Mantıksal olarak, belki de var olmazlar ve olamazlar. Ama gerçekten vardır. Gerçekten vardır ve genelde olağanüstü bir enerji ve yaratıcılık taşıyarak bizi yeni kavram ve algı boyutlarına ulaştırırlar. Biz, kaldırımda çatlaklara yol açan yabancı otlarız. Soğuk bir dünyada, buzda parlayan güneşiz ve korkunç, ve öngörülemez bir hızda ilerleyebilen çatlaklar yaratırız. Ya da yaratamayız (Holloway, 2011, s. 102).

Holloway'in sözünü ettiği olağanüstü bir enerji ve yaratıcılık, kutlamayı hak eder. Çatlaklar yaratılabilir ya da yaratılamaz; çatlak yaratmaya çalışmak da geçici bir özgürleşmedir ve bu geçici özgürleşme de kutlanmalıdır. "Performanstaki radikallik aracılığıyla çağdaş protestonun, yıkıcılığın ötesinde, direnişin ötesinde, ideoloji alanında güçlü bir ilga gerçekleştirdiği söylenebilir" (Kershaw, 2015, s. 140). Kesintiye uğratılır ya da uğratılamaz; kesintiye uğratmaya çalışan performans da radikallik taşır.

Kesintiye uğratma epistemolojisinin işaret ettikleri Mihail Bahtin (2019) ile birlikte de düşünülebilir; karnaval, kesintiye uğratır. Onun bahsettiği karnaval egemen olan hakikati ya da müesses nizamı

kesintiye uğrattırırken tüm hiyerarşik yapılanmayı ya da rütbe, ayrıcalık, norm ve yasakları askıya alır.

“Ölümsüzleştirilmiş ve tamamlanmış her şeye düşman” (2019, s. 35) olan karnaval, dolayısıyla geçici bir özgürleşmenin kutlanmasıdır.

Karnaval imgeleri ile gösteri sanatlarındaki imgeler arasındaki benzeşimlerden yola çıkılarak karnavalın alanını sanat ile betimleyip sanat içinde konumlandırmak sorunludur. Bahtin için karnaval sanat alanına ait değildir, tam da “sanat ile hayat arasındaki sınıra” (2019, s. 33) aittir ve aslında hayatın belirli bir oyun kalıbına göre şekillenmiş halidir. Karnavallarda sahne ışığına yer yoktur, aktörler ile seyirciler arasında bir ayırım yapılamaz. “Sahne ışıkları bir karnavalı yok ederdi; tıpkı bir tiyatro oyununun ışıklar olmadan sahnelenememesi gibi” der ve ekler Bahtin: “Karnaval insanlar tarafından seyredilen bir gösteri değildir; insanlar onun içinde yaşarlar, herkes ona katılır” (2019, s. 33). Tüm bunlar, geçici otonom sanatın da çıkış noktasıdır. Öyle ki toplumsal dönüşümü amaçlayan protesto hareketlerinin pek çoğunda karnavalesk aura hissedilebilir. Barbara Ehrenreich, kolektif eğlencenin tüm tarihinde bu karnaval ruhunun medya tarafından alaya alınsa da deneyimli örgütçülerin hazzın devrime kadar ertelenemeyeceğini bildiğini söyler (2009, s. 332). Toplumsal dönüşüm gayesi, haz da içerir. Bu bağlamda protestival kavramı da yeni bir hat oluşturabilir. John Jakobs’tan ödünç aldığı bu kavramı Graham St. John, solun geleneksel siyasi ritüellerine yaratıcı bir yanıt olarak kullanır. Protestival dünyada bir fark yaratmak için tasarlanmıştır, başka bir dünya olarak başka bir dünyanın mümkün olduğunu gösterir. Başka bir dünyanın fragmanını gerçek dünyaya taşımak ise prefigüratif bir eyleyiştir. Anarşizan tavır, burada hissedilebilir. Prefigürasyon beş sosyal sürecin bir karışımı yoluyla gerçekleşir; bu siyaset deneyi içerir, perspektif barındırıp geliştirir, yüzünü yeni kolektif normlar oluşturmaya çevirir, sosyal düzenlere karşı bir davranış benimser, uygulamalarını ve bakış açılarını gösterip yaymaya çalışır (Yates, 2015). Sanatın kendisi başka bir dünya olabilir. Dolayısıyla prefigüratif repertuarın bir parçası sayılabilir. Diğer taraftan, performatif aşırılıkları alalacele karnaval ya da festival nosyonlarıyla ilişkilendirmenin bir ortodoksi halini aldığını söyleyen Baz Kershaw’a da kulak kabartılmalıdır: “Pek çok olayda, böyle bir eylem, toplumdaki iktidar ve otorite yapılarında muhtemelen hiçbir değişikliğin ortaya çıkmadığı simgesel alanla sınırlı kalabilir” (Kershaw, 2015, s. 123). Simgesel alanla sınırlılık, ancak bilinçli bir yönelime sahip olduğunda başka bir dünyanın olanaklılığını gösterebilir. Bu bağlamda *Temporary Autonomous Art*, sanat alanında kurduğu bilinçli sınırlılık ve bilinçli geçicilik haliyle başka bir dünyanın olanaklılığını göstermeye çalışmaktadır.

Sanat ile aktivizm arasında kurduğu ilişkisellikte sanatı hedefsizlik, aktivizmi hedef ya da amaç odaklılık ile tanımlayan Stephen Duncombe için aktivizm maddi dünyayı harekete geçirirken sanat bir insanın kalp, beden ve ruhuna yönelir (2016, s. 118). Sanatsal aktivizm ise harekete geçmeyi ve harekete geçmek için harekete geçmeyi içerir. Metodoloji oluşturmak için yola çıkan ve aktivist sanatçıların niyetlerini saptamakla işe başlayan Duncombe görüşmeler yaparak, vaka çalışmalarını analiz ederek ve ilgili pratiğin teorisyenlerini okuyarak vardığını söylediği bir liste yapar. Onun ifadeleriyle “sosyal bilimcilerin

ideal tipler olarak adlandırdığı şeyler” olan bu liste “gerçek dünya pratiklerini düzenlememize ve bunlar üzerinden düşünmemize yardımcı olan soyut, varsayımsal kavramlardır” (2016, s. 119). Duncombe’ye göre aktivist sanatın amaçları ya da aktivist sanatçıların hedefleri şu şekilde sıralanabilir: (1) diyalogu teşvik etmek, (2) topluluk inşa etmek, (3) bir yer oluşturmak, (4) katılıma davet etmek, (5) çevreyi ve deneyimi dönüştürmek, (6) gerçekliği açığa çıkarmak, (7) algıyı değiştirmek, (8) kesinti yaratmak -kesintiye uğratmak-, (9) hayallere ilham vermek, (10) fayda -işlevsellik- sağlamak, (11) politik ifadeye sahip olmak, (12) deneyselliği teşvik etmek, (13) hegemonya kurmak ve bunu sürdürmek, (14) hiçbir şey yapmamak [make nothing happen], (15) yaklaşan kültürel değişim ve dönüşümün farkındalığı, (16) nihai kültürel değişimin farkındalığı, (17) yaklaşan somut etki ve sonuçların farkındalığı, (18) nihai somut sonuçların farkındalığı. *Temporary Autonomous Art*’ın doğrudan bu amaçlara sahip olduğunu gösterebilecek herhangi bir söylemi olmasa da mevcudiyet, pekâlâ bu amaçlarla örtüşürülebilir.

Temporary Autonomous Art

2001 yılından beri Birleşik Krallık’taki çeşitli mekânları belirsiz aralıklarla işgal eden ve kendilerini “yeraltı yaratıcılık festivali” olarak tanımlayan *Temporary Autonomous Art*, kurdukları sergilerle ve yapıp ettikleri ile kuşkusuz Hakim Bey’den ve *geçici otonom bölgeden* ilham aldıklarını aktarır. Topluluğun mekân işgallerine Londra’da başlayıp Birleşik Krallık’taki herhangi bir şehrin herhangi bir bölgesindeki herhangi bir lokasyona taşımayı sürdürdükleri görülür. Herkes, bu *yeraltı yaratıcılık festivallerinde* eserlerini sergilemekte özgürdür. Bu açık erişim politikası sanatın her formuna kapıların açılmasına işaret eder: Heykel ve enstalasyonlardan film ve performanslara, müzik eserlerinden dijital çalışmalara kadar genişletilebilecek pek çok örneği görmek mümkündür. *Temporary Autonomous Art* ayrıca tüm katkılara açık olduğunu belirtirken topluluğun amacını da “amacımız geleneksel galerilerin kısır doğasından kurtulmak ve bunun yerine sanat, sanatçı ve izleyici arasındaki engelleri kaldıran bir alan yaratmak” ifadeleriyle özetler.

Brighton’daki otonomi ve işgalevcilik deneyimleri üzerine yazılan Needle Kolektifi ve Bash Sokağı Çocukları imzalı çalışmada (2016) *Temporary Autonomous Art*’ın Brighton’da da etkinlikler düzenlediği aktarılırken bu topluluğun *korsan ütopyaları* ve *geçici otonom bölge* ilhamlarından söz edilir, işgalciler filizlenmekte olan yeraltı işgalevi parti sahnesiyle bağları olan serbest bir sanatçı grubu olarak tanımlanır. Needle Kolektifi ve Bash Sokağı Çocukları’na göre (2016, s. 228-229) yeraltı işgalevi parti sahnesi kimi zaman yaratıcılığın uyuşturucu ve gürültü içinde mahsur kalmasına sebep olur, *Temporary Autonomous Art* da etkinliklerini mahsur kalan bu yaratıcılığı serbest bırakmak için düzenler. Topluluğun -en azından Brighton’daki- işgalleri *SPOR* isimli kolektifin ayak izlerini takip eder. Brighton işgalevleri deneyimleri içerisinde önemli bir eşik olarak kabul edilebilecek *SPOR*, 1999 yılında gerçekleştirdikleri işgal ile adını

duyurmuştur. “Şehrin tam göbeğinde kısmen yıkılmaya yüz tutmuş bir sıra mağazayı ve üstlerindeki katları ay boyu sanat etkinliği için işgal eden” kolektif ilk resmi ziyaretçilerini işgalden iki ay sonra ağırlamış; *Silahlı Müdahale Birimleri*, mekânda herhangi bir silah olmadığını anlayınca geri dönmüştür. Bu baskının ardından *SPOR*, dünyanın her yerinden *alternatif insan* akınına uğrar. İlk işgalden iki yıl sonra, 2001 yılında Brighton’daki Ship Sokağı’ndaki eski Cooperative Bank işgal edilir. “Doğal anlamda sürdürülebilir bir gelecek vizyonunu paylaşan bireyler ve gruplar için özgür topluluk alanı sağlama” amacıyla gerçekleştirilen işgal, sonrasında “*Rhizomatic #1*”² ismiyle film haline getirilir. İşgali sonlandırmak ve mekânı boşaltmak için gelen icra memurları, karşılarında gerçek insanlar değil “posta kutusundan kendileriyle konuşan çorap kuklalar” görür ve anlaşılır ki işgal, öncesinde sonlandırılmıştır (Needle Kolektifi ve Bash Sokağı Çocukları, 2016, s. 225). Yani *SPOR*, tam da Hakim Bey’in sözünü ettiği gibi *isimlendirildiği* an ortadan kaybolur. Needle Kolektifi ve Bash Sokağı Çocukları’nın aktarımından da hareketle *SPOR* ile *Temporary Autonomous Art* arasında kurulabilecek tarihsellik, aslında bu kolektiflerin ya da toplulukların köksap biçimli³ yapı halindeki organizasyon biçimleri hakkında da örnek teşkil etmiş olur. *Temporary Autonomous Art*’ın sahneye çıktığı bir diğer şehir Bristol’dür. Eisentadt (2019), Bristol’de düzenlenen geçici otonom sergilerin ve işgalevcilik faaliyetlerinin sanat, parti ve protesto alt kültürlerinin bir parçası olduğunu söyler. Onun için bu sergiler Hakim Bey’in şiiresel terörizmini andıran, sitüasyonist ilhamını belli eden, isyancı bir karakter sergileyen ve örgütlenme karşıtlığı gösteren bir görünümüdür.

Temporary Autonomous Art’ın kurulduğu günden bu yana kaç sergi ya da etkinlik düzenlediği bilinmese de ilk yıllardaki işgaller ile yakın tarihli sergiler hakkındaki bazı bilgileri sergileri organize eden *Random Artists* isimli kolektif sayesinde bulmak mümkündür. İlk sergi 15 Mart 2001-17 Mart 2001 tarihleri arasında Londra’nın Smithfield semtindeki işgal edilmiş bir şarap barında yapılmış, *Random Artists*’in ifadeleriyle “alternatif bir yaşam biçiminin net bir resmini yansıtmıştır”

(<http://www.randomartists.org/taa1.shtml> , t. y.). İlk kez düzenlenmesinden olsa gerek az katılımıyla gerçekleştirilen sergi, yine de “sanat dünyasının içinde kaybolmuş genç sanatçılar” için ilham kaynağı olmuştur. Sanat eserlerinin birçoğu anonim sanatçıların imzasını taşır; “kaçınılması zor olsa da yeraltında elitizm yoktur ve özgürlük, ifade edecek bir şeyi olan herkesindir”.

² Rhizomatic #1 belgeseli için: <https://www.youtube.com/watch?v=neXh8l09WqE>

³ Deleuze ve Guattari’nin kullandığı bir kavram olan köksap [rhizome (rizom)], “hiyerarşik iletişim ve önceden kurulmuş bağlantılara sahip merkezi (hatta çok-merkezli) sistemlerin aksine hiyerarşisiz ve imlemsiz, Generalsiz, organize edici belleği ya da merkezi otomatik olmayan, yalnızca bir durumlar dolaşımıyla tanımlanan merkezsiz bir sistemdir” (Deleuze ve Guattari, 2023, s. 32).



Resim 1 Temporary Autonomous Art, 2001.

Kaynak: <http://www.randomartists.org/taa3.shtml> (erişim tarihi 14.06.2023)

İkinci sergi ilk deneyimden iki ay sonra gerçekleşmiş, 15 Mayıs 2001 ile 17 Mayıs 2001 tarihleri arasında yapılan sergiye Stoke Newington'daki terk edilmiş bir sanat stüdyosu ev sahipliği yapmıştır. *Random Artists*, sergiye yaklaşık kırk sanatçının katıldığını ve işgal edilen bütün alanın bir sanat eseri haline geldiğini, sergilenen farklı stil ve mesajların üste üste binerek daha büyük bir resmin parçalarını oluşturduğunu belirtmektedir (Random Artists, t. y.).

Üçüncü sergi yine Londra'da Hackney'deki -daha önce kapatılmış olan- Sosyal Hizmetler Binası'nda organize edilirken mekân seçiminde "yozlaşmış konseyin yıllardır sistemli bir şekilde kapattığı şeyi Hackney'e geri verme" fikri etkili olmuştur (<http://www.randomartists.org/taa3.shtml>, t. y.). Binanın çamaşırhanesinin işgal ve ıslahını dikkate değer bulan *Random Artists*, dönme döngüsünün disko topu, flaş ışıkları ve tekno müzik ile yeniden yapılandırılmasını öne çıkarır (bkz. Resim 1). İlk üç sergi sonrasında *Temporary Autonomous Art*, çeşitli aralıklarla sergi ve etkinliklerine devam eder. Dee (2014), *Temporary Autonomous Art*'in sergilerinin ve dolayısıyla da işgallerinin diğer işgalevi pratiklerinden görece daha kısa olduğunu ve bunun yoğun bir enerji patlamasına izin verip tahliyelere karşı da koruma sağladığını belirtmektedir.

Temporary Autonomous Art'in Covid-19 pandemisi sonrasındaki ilk sergisi ise 7 Ekim 2021-9 Ekim 2021 tarihleri arasında yine Londra'da yapılmıştır. Bu etkinlik aynı zamanda topluluğun yirminci kuruluş yılı kutlamalarını da içermekle birlikte etkinlik, belgesel haline getirilip YouTube üzerinden paylaşılmıştır. 2021 yılında düzenlenen sergi, diğer etkinliklerden farklı olarak çeşitli sosyal medya platformlarında açık şekilde paylaşıldı; sergiyi organize eden isimsizlerin açıklamalarının yanı sıra Freedom News gibi platformlar da sergiden ayrıntılar sundu. Freedom News'in aktardığına göre⁴ işgal sonrası etkinliklerde Agents of the Lexicon, Hot Dog Grrrl ve Sesame Seed Buns sahneye çıkmış, George F. bir anarkopunk şiiri okumuş, 2-bit

⁴ *Temporary Autonomous Art*'in yirminci yıl kutlamalarına ilişkin Freedom News tarafından hazırlanmış haber için bkz. <https://freedomnews.org.uk/2021/10/14/temporary-autonomous-arts-celebrates-20th-anniversary/>

rave-punk grubu Killdren konser vermiş, Drag Queen Jizmik Hunt performans sergilemiş ve the Nave, oneslutriot ve caineruable gibi sanatçılar da eserlerini sergileme fırsatı yakalamıştır.



Resim 2 Temporary Autonomous Art 2021 Etkinliğinin düzenlendiği "London secret venue"
<https://taaexhibitions.org/> (erişim tarihi 14.06.2023)

Temporary Autonomous Art, etkinliklerini ve sergilerini duyurdukları internet sitelerinde sanatçılara çağrılarda bulunur. Sanatçı ve katılımcılar ile olan etkileşimlerini incelemek adına 29 Nisan 2023-30 Nisan 2023 tarihli *The Spring TAA 2023* etkinliği için duyurdukları çağrı metni örnek teşkil edebilir. *The Spring TAA 2023*'ün önceki etkinlik ve işgallerde olduğu gibi yine oluşturulacak geçici otonom mekânda yapılacağını duyurdukları metinde topluluk, adres bilgisi olarak yalnızca "LONDON Secret Venue" ifadesini kullanmış, adresin yanında bulunan cep telefonu numarasından ulaşılabileceği belirtilmiştir. Yine önceki etkinliklerde olduğu gibi spesifik bir tema belirlenmiş, buna karşın tema dışındaki tüm sanat eserlerini de kabul edecekleri ifade edilmiştir. Etkinlik 29 Nisan 2023'te başlayacak olsa da hazırlıklar 26 Nisan 2023'e tarihlenir. Topluluk, üç günlük bir hazırlık süreci açıklamış; buna göre ilk gün tadilat ve tamirata ayrılmış, ikinci gün mekânın dekore edilmesi planlanmış, üçüncü gün ise hazırlık yapımları için sanatçılara bırakılmıştır.

The Spring TAA 2023'ün teması "Not my King / Goats & Guillotines" şeklinde ilan edilmiştir. 8 Eylül 2022 tarihinde Kraliçe II. Elizabeth'in ölümü üzerine hükümranlığı Kral III. Charles devralmış, taç giyme töreni ise 6 Mayıs 2023'te yapılmıştır. *Temporary Autonomous Art* da Kral III. Charles'ın taç giymesinden önce açıkladığı "Not my King" teması ile tıpkı kraliçede olduğu gibi kralın da meşruyetinin tanınmayacağını duyurmuştur.

Sanatçılara *The Spring TAA 2023*

kapsamında yapılan çağrıda ayrıca kendin-yap kültürüne ilişkin de bir ifade bulunur. “DIY or DIE” başlıklı bölümde *Temporary Autonomous Art*, etkinliği kaotik ve öngörülemeyen bir macera olarak tanımlayıp işgal ve ıslah edilecek mekânlar hakkında önceden alınabilecek bilgilerin yetersiz olabileceği, bu nedenle de *kirlenmeye* hazır olunması gerektiğini belirtir. Kendin-yap kültürü, yakın dönem anarşizm için üzerinde giderek daha fazla durulan kavramların başında gelir; bir etik olarak belirir. Bir ürün, kültürel çıktı ya da hizmet üretmek için kapitalist üretim ilişkilerine olan bağlılıkta gedik açmanın etiği olan kendin-yap, tam da bu nedenle anarşist değerlerle tutarlıdır. Sandra Jeppesen, kendin-yap kültürü ile anarşizmin kesişimindeki yedi özellikten söz eder. Ona göre muhalif içerikler, estetik deneyler, uygulama toplulukları, anti-hiyerarşik örgütsel yapılar, prefigüratif süreçler, anti-kapitalist ekonomiler ve doğrudan eylem, kendin-yap anarşizminin temel özellikleridir (Jeppesen, 2018, s. 207). Sonuç olarak *Temporary Autonomous Art*'in anarşizan tavır ile yaklaşacağı yerlerden biri de sahip olduğu bu etikdir. Ayrıca topluluk hem çağrı metninde hem de çeşitli bağlamlar içerisinde bu etkinliklerin ağızdan ağıza yayıldığı, herhangi bir broşür vb. materyal hazırlanmayacağı ve sosyal medya paylaşımları yapılmaması gerektiği yönünde uyarır. Sanatçılar ve katılımcılar, *Temporary Autonomous Art* etkinliklerini yalnızca “arkadaşları” ile paylaşabilir. Etkinliklerin yalnızca arkadaşlar ile paylaşılabilmesi aynı anda hem topluluğun kapalılığına hem de açık erişimli olduğuna gönderme yapmaktadır. Yeraltı festivali, 2023’ü ekim ayının üçüncü haftasında yaptığı sergiyle tamamlamıştır.

2024 yılına gelindiğindeyse *Temporary Autonomous Art* takvimindeki etkinliklerde bir farklılık göze çarpar: Etkinliğe ya da sergiye dair duyurularda bir de dayanışma çağrısında bulunulur. Hatta öyle ki Şubat ayının başında bir dayanışma gecesi düzenlenir. Dayanışma gerekliliği “Neden bağış toplamamız gerekiyor?”⁵



Resim 3 The Spring TAA 2023'e ilişkin hazırlanan bir afiş. <https://taaexhibitions.org/> (erişim tarihi 14.06.2023)

⁵ Bu metin, *Temporary Autonomous Art*'in e-posta listesinde yer alan tüm kişilerle 22 Ocak 2024 tarihinde paylaşılmıştır.

başlığı altında ayrıntılı bir biçimde aktarılmış ve sergilerde 23 yıldır herhangi bir katılım ücreti talep edilmemesi, üyelik aidatı gibi uygulamaların olmaması ve sponsor ya da fon desteği alınmamasının festivali ekonomik anlamda zora soktuğu ifade edilmiştir. Görev alan herkesin gönüllülük esasıyla çalışmasına rağmen altyapı ekiplerinin masrafları ve işgal edilen mekânın festivallere uygun hale getirilme süreci temel gider kalemidir. Ayrıca Advisory Service for Squatters ve Kill The Bill gibi aktivist dernek ve oluşumlarla dayanışmak için yüklü bağışların yapıldığı da belirtilmektedir. Tüm bunların bir sonucu olarak *Temporary Autonomous Art* artık katılımcılarından az miktarda bir bağış beklediğini duyurmuş, Temmuz ayındaki kabarede de Eylül ayının başındaki etkinlikte de dayanışma talebini sürdürmüştür.

Sözü edilen çağrı bağlamında, anarşizan bir tavırla, dayanışma ile hayırseverlik arasına bir çizgi çekilmelidir. İş birliği ve öz-örgütlenmenin çözümlenmesinde anarşist tahayyülün çimentosu sayılabilecek karşılıklı yardımlaşma [mutual aid] ve dayanışma [solidarity] ile hayırseverlik, yöneldiği amaç üzerinden ayrılabilir. Hayırseverlik ile karşılıklı yardımlaşma/dayanışma arasındaki fark, dönüştürücülüğe olan uzaklığı ile ölçülür.

Karşılıklı yardımlaşma projeleri birkaç uzmandan ziyade çok sayıda insanı harekete geçirir; damgalanmış insanları dışarıda bırakan uygunluk kriterlerinin kullanımına direnir; evcil bir amaçtan ziyade hayatlarımıza entegre olmuş bir parçadır; sorunun temel nedenlerinin ortak bir analizini geliştirir ve insanları bu nedenlere yönelebilecek toplumsal hareketlere bağlar (Spade, 2020, s. 48).

Hayırseverlik yoksulluğun ya da şiddetin temel nedenlerini değiştirecek ya da ortadan kaldırmaya yönelik adımlar atacak herhangi bir dönüştürücü güç gerektirmez çünkü bu, eyleyiş biçiminin hayırsever olma halini haklı çıkarmak için devam eden döngüye bağlıdır (Parolin ve Pellegrinelli 2024, s. 113). Dean Spade, karşılıklı yardımlaşmanın üç temel unsurunu sıralar (2020). Ona göre bu projeler, hayırseverliğin aksine hayatta kalma ihtiyaçlarını karşılamak ve insanların ihtiyaç duyduğu şeylere neden sahip olamadıkları konusunda ortak bir anlayış geliştirmek için çalışır, insanları hareketi geçirip dayanışmayı genişletir ve toplumsal hareketler inşa eder, katılıma dayalıdır; sorunları çözmek için kurtarıcıları beklemek yerine kolektif eylem yoluna gider. *Temporary Autonomous Art* -belirttikleri üzere- yalnızca bu etkinliklerin devamlılığını yani bir nevi festivalin hayatta kalma ihtiyacını sağlayabilmek adına dayanışma çağrısında bulunur. Bu dayanışma, kesintiye uğratma eylemlerinin kesintisiz bir şekilde sürdürülebilmesi içindir.

Kesintisiz Sürdürülen Kesintiye Uğratma

“Hâkim ilişkilerden ve kapitalist normallikten geçici bir kopuş yaratan kesintiye uğratma pratiğinin, günümüzün eylemci sanat müdahalelerinde kendini gösterdiği açıktır” (Scholl, 2015, s. 202). Geçici otonom bölgelerin ya da yaratılan çatlakların kapitalist normallığı kesintiye uğratması gibi geçici otonom sanat da

sanatsal normallığı kesintiye uğratır; oluşturulan sergi geleneksel sergilere benzemediği gibi *Temporary Autonomous Art*'in galeri mantığı da geleneksel galerilere benzemez. Buna karşın, geçici kopuşun tüm niteliğinin geçiciliğinden kaynaklanması gibi özeleştirici yoksunluğu da geçicilikten kaynaklanır. "Kopuşların kompozisyon gücü sınırsız değildir, onlar da tekrarlandıkça ritüelleşir ve katılmış dolaşım kalıplarına dönüşür" (Shukaitis, 2015, s. 240). *Temporary Autonomous Art*'in 31 Ekim 2012-3 Kasım 2012 tarihleri arasında Londra'daki Cremer Caddesi'nde düzenlediği sergiye katıldığını belirten ve konuya ilişkin gözlemlerini aktaran antropolog Nazima Kadir (t. y.), kesintiye uğratma ya da geçici otonom bölge yaratma, işgal etme gibi pratiklerin değişim karşısındaki mukavemetinden söz eder: *Temporary Autonomous Art* sergisinde karşılaştığı ve gözlemlendiği insanlar ile bu sergiden 10 yıl önce Amsterdam'daki işgalevlerinde karşılaştığı insanlar, aynı görünüme sahiptir. İşgalevi pratiği içerisinde bulunan punk ya da aktivist insanlar, kapitalist normallığı geçici bir kopuşa uğratırken işgalevi ya da geçici otonom bölge normallığını sürdürmekten çekinmez. "Filistin boyun atkısı, siyah, gri ve asker yeşili renkler, yırtık giysiler ve piercingler" kesintiye uğramaz. "Bir gece baktım ve düşündüm ki, seninle 7 yıl önce Amsterdam'da bir gecekonuda tanışmadım mı? Sonra 7 yıl önce bu adamın genç bir çocuk olduğunu fark ettim" (Kadir, t. y.) derken *tarzın* değişmezliğinin altını çizer. Eğer bir tarz yıkıcı, yeraltı ya da alternatif gibi nitelermeler ile tanımlanıyorsa bu kadar çok insanın kesintisiz bir şekilde bu *tarza* uyum sağlaması sorunludur, bu kadar çok insan bu *tarza* uyum sağlıyorsa yıkıcı ve yeraltı olma hali sorgulanmalıdır.

Kesintiye uğratmanın kesintisiz bir şekilde sürmesinin içerildiği süreçte karşı kutbun soylulaştırma olduğu söylenebilir. "Otonom hareketin en güçlü olduğu yerler, çoğu zaman yuppiler ve turistler için popüler mekânlara dönüşmüşlerdir" (van Hoogenhuijze, 2016, s. 49). Öyle ki işgalevlerinin ve işgalevcilerin varlığı, buldukları mahalleyi ya da semti öğrenciler ve sanatçılar için cazip hale getirmekte, dolayısıyla da işgalevleri ve işgalevcilerin mitleştirilmesi, soylulaştırma için kestirme bir yol haline gelmektedir. Scholl'ün George McKay'dan aktardığı üzere eylemciler, kapitalist gerçeklikten kopmadaki başarısızlığı itiraf etmekten kaçınıp kesintiye uğratma anlarının geçici gücünü yüceltirler: "Kesintiye uğratmanın epistemolojisi yenilgiyi baştan kabul eder çünkü dünyanın değiştirilemeyeceğini, sadece anlık olarak kesintiye uğratılabileceğini savunma eğilimindedir" (McKay'dan aktaran Scholl, 2015, s. 204).

Nazima Kadir (2016, s. 56), Amsterdam'daki işgalevciliğin tarihini ve mitleştirilmesini incelediği çalışmasında, Amsterdam özelinde olsa da işgalevciliğin çelişkilerine dair üç temel sonuç ortaya çıkarır. "1970'lerin sonu ile 1980'lerin başındaki devasa, ağır militan gençlik aktivist hareketin" televizyonlarda kendisine sıkça yer bulması, akabinde medyatik portrelerin doğmasına neden olmuştur. "Bu mit, onun tutarlılığını hiç sorgulamadan ve ona eleştirel gözle bakamayan günümüz tarihi ve sosyal bilimsel literatürü tarafından tekrar ısıtılıp sunulmaya devam ediyor". İkinci mit ise işgalevcilerin sergilenişi ile alakalıdır. Kadir'in "Militan, organize, çatışmacı, anti-otoriter, açık sözlü ve otonom aktivistler miti" olarak tanımladığı problem, hareketin baskın ideolojik paradigması haline gelmiştir. Nazima Kadir'in çelişkilerle dair çıkardığı

üçüncü sonuç da bu mitin hareket içindeki insanlar üzerindeki olumsuz etkisine yöneliktir. İşgalevciliğin mitleştirilmesi yüzünden “kendi karmaşalarını, çoğulcu yapılarını, motivasyonlarını ve ideolojilerini göremez hale gelen” eylemciler, kendileriyle yüzleşmemektedir. “Hakim Bey’in şairane teröristleri münzevi figürlerdir” (Armitage, 1999, s. 122) ve münzevilik, işgalevlerindeki eylemcilerinde de *Temporary Autonomous Art* bileşenlerinde de görülür. Schleuning de (2023, s. 212) Hakim Bey’in geçici otonom bölgesinin dayanak noktası olan ontolojik anarşizmi mistik anarşizm olarak ifadelendirir. Olan, küresel finans kapitalin mikro-uzaylarında yalnız başına dans etmekle kalmayıp bu eylemleri yalnızca kendileriyle içsel bir diyalog adına yapmaktır.

Bir doğrudan eylem pratiği olarak *Temporary Autonomous Art*, doğrudan eylemin ve doğrudan eylem repertuarını benimsemiş eylemcilerin barındırdığı potansiyel kesintisizliği de sergiler. David Graeber’in çizdiği “tipik doğrudan eylemci portresi”, tam da *Temporary Autonomous Art* bileşenlerini betimler. Graeber’e göre (2009, s. 151-152) ideal-tipik doğrudan eylemciler genellikle lise çağlarındaki punk sahnelerinde ya da üniversite eğitimleri sırasındaki kampüs hareketlerinde ilk politik deneyimlerini yaşar, mezun olduktan sonraki kısa bir zaman dilimi içerisinde muhtemelen aktivist organizasyonlarda görev almaya devam eder. Ona göre ideal-tipik doğrudan eylemci, bir süre sonra aktivist eyleyilerinden arda kalan zamanlarında spor yapmaya ya da yarı zamanlı işlerde çalışmaya başlar, birikim elde edince de ilk olarak ya Avrupa’daki işgalevlerinden birine ya da Chiapas’a gider. Tipik doğrudan eylemcinin sonraki durağı ise uluslararası bir topluluk ya da organizasyon bünyesinde yürütülen projelerdir, bu projeler bir nevi yarı-emeklilik anlamına gelir. Yarı-emeklilik ise neredeyse ömür boyu sürecektir. *Temporary Autonomous Art*, oluşturduğu özerk bölgelerin geçiciliğini korurken aynı zamanda yirmi yılı aşkın bir deneyime ve daha eski organizasyonların birikimine sahiptir. Ancak *Temporary Autonomous Art* ve benzeri geçici otonom alan işgallerinin tamamında görülebileceği üzere katılımcılar, kaçınılmaz olarak ideal doğrudan eylemci tipolojisine uyar. Dolayısıyla sergilerin katılımcıları değişse de katılımcıların tipolojisi değişmeyecektir; tıpkı Nazima Kadir’in sergide ilk kez gördüğü genci yıllar önce de görmüş hissetmesi gibi.

David Graeber, aynı çalışmasında New York’taki Doğrudan Eylem Ağı’na ilişkin gözlemlerini aktarırken en çarpıcı anılarından birini ayrıntılandırır (2009, s. 255). Yardım amaçlı bir gösteri için planlar yapılırken toplantıdaki insanlara katkıda bulunabilecekleri herhangi bir yeteneklerinin olup olmadığı sorulur ve kırk iki kişilik toplantı ekibinden yalnızca beş kişi herhangi bir şey bulamaz. Geri kalan otuz yedi kişi, başlı başına bir karnaval yaratmaya haizdir. Kimler yoktu ki aralarında? Şairler, ressamlar, ateş hokkabazları, a cappella üyeleri, performans sanatçıları, gölge dansçıları, Flamenko gitaristleri, punk şarkıcıları ve sihirbazlar... Dolayısıyla Graeber’in temel gözlemi geçici otonom sanat için de yol gösterir: Doğrudan eylem sahnesine hakim olan insanlar, kendilerini ifade etme biçimlerinde yaratıcılığı ön plana çıkaran insanlardır ve bunların çoğu, en az hippy kültürünün zanaatkar odaklı küçük ölçekli yaratıcılığı kadar punk kültürünün kendin-yap etiğinden de ortaya çıkar. Graeber’in gözlemlediği kişilerden biri olan Glass, polis bir baba ve yoga eğitmeni

olan bir annenin çocuğudur ve lise çağında çöpe atılmış kıyafetlerden özenli kreasyonlar tasarlayan bir punk iken üniversiteden mezun olduktan sonra ekolojik dergide çalışıp işinin çoğu için ödeme alamayan, dergi iflas ettiği için işini kaybeden ve yirmili yaşlarının ortasında yarı zamanlı barmenlik yarı zamanlı aktivistlik yapan biridir. Graeber için Glass gibi karakterler, bir tür askıya alınmış sosyal ergenlik döneminde sıkışık kalmış gibi görülür ama aslında bu durum, önemli bir paradoksu çözmede yarar sağlayabilir: Marx'ın ünlü komünizm tanımlama ifadelerinden birinde tasvir edilen insan, -aşağı yukarı- sabahları balığa gidip öğleden sonraları koyun güdebilir ve akşamları da entelektüel faaliyet yürütebilir. Graeber, bu insanın daimi bir ergen olduğunu söyler -çağdaş terimlerle. Buradan hareketle de daimi ergenler ile kesintisiz kesintiye uğratma faaliyeti arasında bir ilişki kurulabilir.

Tartışma

Gündelik hayatta bir gedik açmak, toplumsal ilişkilerin normalliklerinden kurtulup ömre sahip bir alan oluşturmak gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda ortaya çıkıp sanatçıların ve sanat eserlerinin özgür ve neşeli bir biçimde kurabilecekleri geçici otonom bölge yaratan *Temporary Autonomous Art*, estetik ve politika arasındaki mesafelenmeyi ortadan kaldırmaya dönük pratiklerden bir tanesidir. Organizasyonel şemasına ve doğrudan eylem modeline bakıldığında aktivist sanat, Avrupa işgalevi deneyimleri ve bunlarla aynı izleğe dahil edilebilecek eyleyişlerle arasında devamlılık kurulabilecek bu sergiler, çalışma kapsamında Hakim Bey'in sözünü ettiği geçici otonom bölge, şiiresel terörizm ve sanat sabotajı gibi çeşitli kavramlar ile ilişkilendirilmiş, ardından kesintiye uğratma bağlamında tartışılmıştır. "Sanatçıları işgal evlerine yönlendiren sosyal ve ekonomik nedenlerin yanı sıra özel bir estetik de söz konusudur. En genel anlamda, işgal evlerinde sanat, transgresif bir bağlamda gerçekleştirilen kültürel eylemdir" (Moore, 2022, s. 175). 1960'lı ve 1970'li yıllardan elde edilen deneyimler ile başlatılabilecek tarihin sonucunda etkisini artıran neo-eylemlilik biçimlerinin tüm kazanımları, elbette *Temporary Autonomous Art* için de söylenebilir.

Duncombe'un on altı maddelik kategorizasyonuna ya da listesine dönüldüğünde *Temporary Autonomous Art*'in aktivist sanat kavrayışı içine dahil edilebileceği görülecektir. Topluluk inşa etmeye dönük gaye, etkinliklerin duyuruluş biçimlerinden organizasyonel modelin kendisine varıncaya dek eyleyişin bütününde kendisini hissettirir. Etkinlik ya da sergiler bir yanıyla herkese açıkken diğer yanıyla da kapalı bir karakter teşkil eder zira çağrı herkese iletirse de adres gibi temel bilgiler dolaşıma kolaylıkla sokulmaz. Öte taraftan ortaya konan eyleyiş yalnızca çevreyi ve deneyimi dönüştürmeye yönelik olmakla kalmayıp aynı zamanda toplumsal dönüşümü imleyen özellikler de taşır. Hayallere ilham olacaktır çünkü gelenekseli dışarıda bırakıp olan'dan ziyade olması gereken'e yakındır. Politik ifadeye sahip olma amacı görülebilir, etkinliklerin direniş repertuarına kazandıracak muhalefet biçimlerini barındırdığı söylenebilir. Ancak Duncombe'un kavramsallaştırması ile *Temporary Autonomous Art* arasındaki ilişkilene zincirinin hegemonya kurmaya ve

bunu sürdürmeye dönük ifadelerde kırıldığı şerhinin de koyulması gerekir. Son olarak ifade edilmelidir ki katılımı teşvik eden yapının fetişleştirilmesi, ister istemez bakmak ile edilgenlik arasında kurulan sebepsiz özdeşliği besler. Özgürleşme, “bakma ile eylemde bulunma arasındaki karşıtlığı sorguladığımız zaman; yani söyleme, bakma ve yapma arasındaki ilişkileri kuran olguların tahakküm ve boyun eğdirme yapısına ait olduğunu anladığımız zaman başlar” (Ranci re, 2010, s. 18). Bu nedenledir ki Ranci re, heterojen icraların birbirlerine terc me edildiđi yeni bir eřitlik sahnesi kavrayıřı  nerir.

Diđer taraftan *Temporary Autonomous Art*, yalnızca geicilik ile tanımlanacaktır. Sergileri hem olumlayacak hem de olumsuzlayacak nitelermelerin tamamının temelini teřkil eden geicilik, *kesintiye uđratma* ile birlikte d ř n ld đ nde kalıcılıđa d n řebilir. G r lm řt r ki adı geen Londra merkezli kolektifler ve sergiler, kesintiye uđratma pratiklerine d n k eyleyiřlerini kesintisiz s rd rmektedir: Graeber’in ideal-tipik dođrudan eylemci dediđi tipolojiye uyan katılımcılar ve katılımcıların sergilediđi tarzlar, bu bađlamda dayanak noktası olabilir. Deneysellik s rmekte, arayıř devam etmektedir ancak Stallabrass’in *iliřkisel estetik* ile ilgili “bu tip toplumsal etkileřime dayalı iřlerin katılımcılarının yine elitler olması, sayılarının az olması, geici bir  topya balonu ile kalıcı ve anlamlı bir politika  retemeyeceđi ve son tahlilde uzlařımcı olduđu” (Alp, 2016, s. 107) řeklindeki saptamaları, *Temporary Autonomous Art*’a da y neltiler. Radikal olan, mevcut olana alternatif yaratmakla yetinmez, aynı zamanda onu olumsuzlar da. Yıkıcı aklın tezah r d r. B yle d ř n ld đ nde geicilik ile kalıcılık arasında kurulacak tezatlıđı bir kez daha irdelemek gerekir. “Yıkıcılıđın materyalizmi, insan praksisinin materyalizmidir -řeylerin k kenini toplumsal pratikte aıklayarak onların dogmatik g r n ř n  yadsır” (Bonefeld, 2014, s. 9). Kesintiye uđratma eylemi kesintisiz bir řekilde s rd r ld đ nde yıkıcı akla ket vurulacak, s z konusu otonom b lgeler yalnızca ayrıcalıklarıyla var olacaktır. Alexander Brener ve Barbara Schurz, -kıřkırtıcı bir dille- sanatıların ayrıcalıklarını imha etme ađrısında bulunur. Onlara g re sanatsal ayrıcalıklar yalnızca sponsorlar, koleksiyonerler ve eleřtirmenlerce g sterilen  nemden ibaret deđildir; sanatılar ayrıcalıklıdır  nk  avangart, tarih, irkinlik, irrasyonelite, eleřtiri, olumsuzluk, kimlik, cinsellik, ihlal, modernizm, postmodernizm ve diđer sofistike konularla uđrařırlar (2024, s. 32-33). Ayrıcalıkları imha etmek iin sanat, bir “yıkım sanatı” halini almalıdır. Sanat alanındaki kesintiye uđratma faaliyetlerinin yıkım sanatına d n řebilmesi iin ise bu faaliyetler geici olmaya devam etmelidir.

Kaynaka

- Alp, K.  . (2016). İliřkisel Estetik ve Kamusal Alan Bađlamında Sanatta Yeni Arayıřlar. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 16, 99-109.
- Armitage, J. (1999). Ontological Anarchy, The Temporary Autonomous Zone, and the Politics of Cyberculture a Critique of Hakim Bey. *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 4 (2), 115-128.

- Bahtin, M. (2019). *Rabelais ve Dünyası* (Ç. Öztekin, Çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Bonefeld, W. (2014). *Yıkıcı Akıl ve Olumsuzlama* (Ö. Yalçın, Çev.). İstanbul: Otonom.
- Bookchin, M. (2005). *Toplumsal Anarşizm mi Yaşam tarzı Anarşizm mi: Aşılabilir Uçurum* (D. Aytaş, Çev.). İstanbul: Kaos.
- Brener, A. ve Schurz, B. (2024). *Yıkım Sanatı* (A. Şahin, Çev.). İstanbul: Hayalci Hücre.
- Dee, E. T. C. (2014). The ebb and flow of resistance: analysis of the squatters' movement and squatted social centres in Brighton. *Sociological Research Online*, 19 (4), 96-112.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2023). *Bin Yayıla* (E. Sünter Çev.). İstanbul: Norgunk.
- Duncombe, S. (2016). Does It Work?: The Effect of Activist Art. *Social Research: An International Quarterly*, 83 (1), 115-134. doi:10.1353/sor.2016.0005.
- Ehrenreich, B. (2009). *Sokaklarda Dans: Kolektif Eğlencenin Bir Tarihi* (N. Erdoğan ve E. Savran, Çev.). İstanbul: Versus.
- Eisenstadt, N. (2019). Sacrifice or Solipsism: Paradoxes of Freedom in Two Anarchist Social Centres. *Anarchist Studies*, 27 (1), 7-32.
- Freedom News (14.10.2021). "Temporary Autonomous Arts celebrates 20th anniversary". <https://freedomnews.org.uk/2021/10/14/temporary-autonomous-arts-celebrates-20th-anniversary> (erişim tarihi: 14.06.2023)
- Gen, E. (2016). Sitüasyonistlerden Zapatistlere Başkaldırı Sanatları: Özerkliğin Estetiği. *skopdergi* (9). Erişim https://www.e-skop.com/skopdergi/sunus-ozerkligin-estetigi/2943#_edn34
- Graeber, D. (2009). *Direct Action: An Ethnography*. Edinburgh: AK Press.
- Holloway, J. (2011). *Kapitalizmde Çatlaklar Yaratmak* (Sinem Özer, Barış Özçorlu, Bülent Doğan, Eylem Canaslan, Çev.). İstanbul: Otonom.
- Jeppesen, S. (2018). DIY. Benjamin Franks, Nathan Jun ve Leonard Williams (Ed.), içinde, *Anarchism: A Conceptual Approach* (s. 203-218). New York ve Londra: Routledge.
- Kadir, N. (2016). Amsterdam İşgalevcilerinin Hareketinin Mitleri ve Gerçekleri: 1975-2012. Bart van der Steen, Ask Katzeff, Leendert van Hoogenhuijze (Der.) içinde, *Kent Bizim: 1970'lerden Günümüze Avrupa'da İşgalevcilik ve Otonom Hareketler*, (A. A. Sabancı, Çev.), (s. 53-102). İstanbul: Kafka.

- Kadir, N. (t. y.). "Temporary Autonomous Art, Squatted Art Fair, October 31-November 3 2012, London." <https://theoctoberanthropologist.com/temporary-autonomous-art-october-31-november-3-london/> (erişim tarihi: 14.06.2023).
- Kershaw, B. (2015). *Radikal Performans* (B. S. Şener, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Moore, A. W. (2022). Art + Squat = X. *Revista Estado Da Arte*, 3 (1), 169–205. <https://doi.org/10.14393/EdA-v3-n1-2022-63487>
- Parolin, L. L. & Pellegrinelli, C. (2024). Media representation of mutual aid practices: Superbergamo as 'good news', *Critical Discourse Studies*, 21 (1), 112-129. <https://doi.org/10.1080/17405904.2022.2119267>
- Rancière, J. (2010). *Özgürleşen Seyirci* (E. B. Şaman Çev.). İstanbul: Metis.
- Rhizomatic #1 (16.04.2011). <https://www.youtube.com/watch?v=neXh8l09WqE> (erişim tarihi 14.06.2023).
- Schleuning, N. (2013). *Artpolitik: Social Anarchist Aesthetics in an Age of Fragmentation*. New York: Minor compositions.
- Scholl, C. (2015). Bakunin'in Zavallı Kuzenleri: Sanat Yoluyla Taktiksel Müdahale. Aylin Kuryel ve Begüm Özden Fırat (Der.), içinde, *Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik* (s. 197-225). İstanbul: İletişim.
- Sellars, S. (2010). Hakim Bey: Repopulating the Temporary Autonomous Zone. *Journal for the Study of Radicalism*, 4 (2), 83-108.
- Spade, D. (2020). *Mutual Aid: Building Solidarity during This Crisis (and the Next)*. Londra: Verso.
- St John, G. (2008). Protestival: global days of action and carnalivalized politics in the present. *Social Movement Studies*, 7 (2), 167–190.
- Wilson, P. L. (2009). *T.A.Z: Geçici otonom bölge* (İ. M. Aru, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş.
- Yates, L. (2015). Rethinking prefiguration: Alternatives, micropolitics and goals in social movements. *Social Movement Studies*, 14 (1), 1-21.

2024, 11(2): 283-303

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.283-303>

Articles (Theme)

THE PERSISTENCE OF JAMESON'S POSTMODERNISM ANALYSIS

Koray Kırmızısakal¹

Abstract

This study aims to highlight the elements of Fredric Jameson's analysis of postmodernism that remain relevant today. Although the term and periodization of postmodernism may seem to have lost popularity in contemporary theory, many theorists agree that capitalism has undergone a radical transformation since the 1970s. With this final stage of capitalism, the cultural and economic spheres have overlapped, and every aspect of daily life has become commodified more than ever before. In this article, after explaining Jameson's concept of postmodernism as a historical condition and a mode of production-subjectivity, I argue that the theory remains valid in all three areas that constitute the triptych under the headings of a. the waning of affect, b. immediacy, c. new depthlessness, and d. pastiche and nostalgia. Ultimately, I contend that the decline of postmodernism should be interpreted as a sign of its complete realization.

Keywords: Fredric Jameson, postmodernism, immediacy, waning of affect, pastiche

¹ Koray Kırmızısakal, Dr. Öğretim Üyesi, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi, koraykirmizisakal@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9494-6590

Makale Geliş Tarihi: 12.09.2024 | Makale Kabul Tarihi: 14.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

JAMESON'IN POSTMODERNİZM ANALİZİNİN İNADI

Öz

Bu çalışma, Fredric Jameson'ın postmodernizm analizinin günümüzde güncelliğini koruyan unsurları öne çıkarma amacı taşımaktadır. Postmodernizm güncel teoride bir terim ve dönemselleştirme olarak popülerliğini kaybetmiş gibi görünse de pek çok teorisyen, kapitalizmin 1970'lerden itibaren radikal bir şekilde dönüştüğü konusunda hemfikirdir. Kapitalizmin bu son aşamasıyla birlikte, kültürel alan ile ekonomik alan birbirinin üzerine katlanmış ve gündelik hayatın her zerresi hiç olmadığı kadar metalaşmıştır. Bu makalede, Jameson'ın postmodernizm kavramını tarihsel bir durum ve üretim-öznellik tarzı olarak açıkladıktan sonra, a) duygulanımın sönümlenmesi, b) dolaylımsızlık c) yeni derinliksizlik, d) pastiş ile nostalji başlıkları altında teorinin günümüzde triptiğin konusunu oluşturan her üç alanda da halen geçerli olduğunu iddia ediyorum. Makalede postmodernizmin gözden düşüşünün aslında onun tamamen kendini gerçekleştirmesinin bir belirtisi olarak algılanması gerektiğini savunuyorum.

Anahtar Kelimeler: Fredric Jameson, postmodernizm, dolaylımsızlık, duygulanımın sönümlenmesi, pastiş

Introduction

After the post-World II boom, the world experienced significant transformations. During this period, countries referred to as the Third World, such as Indochina, Egypt, Algeria, Cuba, and Angola, began gaining independence through national liberation struggles, while movements such as feminism and Black liberation also came to the fore. The student and worker movements of 1968 dismantled the old order. However, this revolutionary wave reversed in the years following the 1970s and 1980s. The revolutionary energies of 1968 were stifled, and Czechoslovakia's attempts at communist reforms were crushed by the Warsaw Pact armies (Anderson, 1998, p. 91). The feeling that something had come to an end—such as the end of classes, ideologies, art, or the welfare state (Jameson, 1992, p. 1) was attempted to be conceptualized by various scholars, while these changes were broadly understood as a transition from modernity to postmodernity. Postmodernism has been considered by various thinkers as an artistic/aesthetic/epistemological shift (Hassan, 1987; Lyotard, 1999), a change in the mode of capitalist production, and a new form of subjectivity that emerged as a result of these transformations (Hartley, 2003).

For instance, Ihab Hassan, though not precisely defining modernism and postmodernism, points to the existence of postmodernism in art as a distinct literary genre, different from Dadaism, Cubism, and Surrealism. Hassan, by referencing Nietzsche and Heisenberg, discusses the rise of uncertainty in philosophy and science. According to him, "the play of indeterminacy and immanence is crucial to the episteme of postmodernism" (Hassan, 1987, p. 46). Jean-François Lyotard, the first to popularize postmodernism in philosophy, directly borrowed the concept from Hassan. In a famous declaration commissioned by the Quebec government, Lyotard famously defined postmodernism as "incredulity toward metanarratives" (Lyotard, 1999, p. xxiv). The most significant of these metanarratives are the beliefs that historical progress leads to liberation and that knowledge is integrative. Lyotard contends that integrative claims of modernity must be refuted, as metanarratives inherently harbor the danger of totalitarianism. To counter this threat, he argues for the prioritization of pluralism and fragmentation. Postmodernity, according to Lyotard, is associated with the emergence of a post-industrial society, where knowledge becomes an economic force, and science loses its divine status as the guardian of knowledge. In his view, society should be understood not as an organic whole but as a linguistic communication network. Though not addressing art or philosophy at all, focusing instead on the epistemological condition of the natural sciences (Lyotard, 1999, pp. 24–25), Lyotard's *The Postmodern Condition* (1979) remains one of the most cited texts when discussing postmodernism in art or philosophy.

When considering the interpretations of these thinkers on postmodernity, neither Hassan, Lyotard, nor others such as Habermas (Foster, 1998) manage to historically situate postmodernism. Each, in one way or another, emphasizes shifts in aesthetic styles (the death of the avant-garde) or ahistorical transformations (the end of grand narratives) as indicators of postmodernism's emergence. Fredric Jameson's 1984 essay, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, published in *New Left Review*, caused a paradigm shift in the discussions surrounding postmodernism (Anderson, 1998, p. 78). Contrary to the aforementioned thinkers, Jameson connects this cultural transformation (or even cultural revolution) to economic changes, linking seemingly unrelated domains through mediation. In this respect, Jameson differs from others in that postmodernity, for him, corresponds not only to a mode of production and a form of subjectivity but also to a cultural logic.

In the subsequent sections, I will first contextualize postmodernism within the broader debates on the periodization of capitalism, discussing it as a mode of production. A critical emphasis will be placed on the increasing prominence of circulation in this period. I will then further dig into the various aspects of postmodernism concerning subjectivity and style under the headings of a) the waning of affect, b) immediacy-intensity, c) depthlessness, and d) pastiche and nostalgia, which are highly relevant to today's discussions in communication studies and arts & humanities. In doing so, my goal is to underscore the enduring relevance of Jamesonian cultural analysis. It also seeks to contribute to the limited body of

Jamesonian interpretations of postmodernity in our national context. While existing literature on postmodernism (Zeka, 1994) offers valuable insights, it often falls short of providing a comprehensive engagement with Jameson's critical framework.

In the section on the *waning of affect*, I will examine how the subject's affective mode on social media platforms can be interpreted in Jamesonian terms. Postmodernity marks an end of temporality, resulting in a shift toward spatiality, and the subject's reduction to the body, where previously distinct affects like *ennui* are supplanted by states of affective intensity. This, I claim, can be observed in social media platforms. I will then turn to theorist Anna Kornbluh's work which, building on Jameson, highlights *immediacy* as a prevalent feature of contemporary cultural production. Immediacy has indeed become a dominant mode of subjectivity and aesthetic style in settings such as social media, museums, and concert venues. To illustrate this, I will examine cultural phenomena like immersive Van Gogh exhibitions in the light of Jameson's concept of intensities.

Closely related to immediacy is Jameson's notion of *new depthlessness*. This concept is exemplified in the surface logic of Andy Warhol's pop art. I will argue that contemporary theories like flat ontology and surface reading—both of which aim to erase layers, distinctions, and symptoms—are similarly marked by this depthlessness.

The final concepts I will examine are *pastiche* and *nostalgia*. From a stylistic standpoint, postmodernism is not so much defined by a dominant style as it is by a generalized lack of style, one that plunders the dead styles of the past, which Jameson terms "pastiche". In postmodernism, the modernist personal styles have been replaced by the neutral language of news reporting (Jameson, 1992, p. 17). Then, the most obvious feature of the postmodern is stylelessness which contrasts sharply with the modernist pursuit of new styles and languages (Jameson, 1992, p. 17). I will argue that the postmodern reliance on pastiche and nostalgia continues to shape much of today's cultural production in movie sequels, and internet memes.

Today, despite its ongoing popularity in Turkish literature, the term "postmodernism" appears to have lost its appeal in the English-speaking world. However, this study argues that the waning interest in or fatigue toward postmodernism should be read as a symptom in and of itself. This is not a sign of its demise but rather an indication of its full realization. Postmodernism continues to maintain its relevance by positioning itself at the intersection of the art-philosophy-communication triptych, which forms the core of our inquiry in this special issue.

What is Postmodernism Again?

In the Jamesonian framework, postmodernism functions as a mode of production, a form of subjectivity, and a dominant cultural logic. The interwoven nature of these three aspects, much like a Möbius strip, can be summarized as follows: postmodernism is one of the cultural designations of the final stage of the capitalist system in which we currently exist (Jameson, 1992, p. xx). During this period, the distinction between the cultural and the economic realms has disappeared, to the point where culture has undergone immense commodification/reification, and even the smallest cultural product presents the appearance of capitalism (Jameson, 1992, p. xi).

One of the most notable distinctions between modernity and postmodernity is in *temporality*. In the modern era, temporality was paramount, as there still existed a distinction between urban and rural spaces and their differing temporalities. In modernity, the subject, living through these different temporalities, made time a central issue. This time was often linear, marking progress towards higher stages of modernization. In the postmodern era, however, the progress of time and temporality collapses in the present and spatiality takes precedence, as the temporality of the city and the countryside has become synchronized in a world connected by communication systems, creating a simultaneous global reality. The dominance of spatiality in the postmodern era reduces the subject to the present moment and to the body as a spatial entity (Jameson, 1992, p. 44).

In this era, a new form of subjectivity and affect, labeled the schizophrenic subjectivity, emerges (Jameson, 1992, p. 26). This form of subjectivity can no longer historicize or position itself (Jameson, 1992, p. 21), as the rejection of grand narratives has reduced the representation of the past to little more than pop-cultural images of history, and the horizon of the future has been suppressed. While the modern period was characterized by the search for a new personal style, in the postmodern era, old styles are plundered randomly (Jameson, 1992, p. 16).

This crisis of historicity is evident in culture, art, and even architecture; works of culture and art, which once contained traces of history, depth, and labor, are replaced by products that rather consist of isolated, glittering surfaces (Jameson, 1992, p. 6; Jameson, 2016a, p. 105). This logic of surface not only plagues culture and art but also affects philosophy. Ontological divisions, dialectical categories and mediations have been dethroned, and concepts such as History, and Truth have been deconstructed by postmodern theorists (Jameson, 1992, p. 12). Below, I will examine these characteristics individually.

Postmodernism as a Mode of Production and Periodization

"Things are that way in 1973 for a reason, not because of anyone's epistemology" (Crais et al., 2024a, p. 37).

The periodization of postmodernism is closely tied to the transformation of capitalism that began in the 1970s. The Fordist mode of production, characterized by mass production on an assembly line, and a semi-skilled labor force involved in only a small part of the production process, began to decline in the mid-1970s (Amin, 2011, p. 10; Harvey, 1989, pp. 141–142). The post-Fordist system, also referred to as lean production, flexible specialization, or Toyotism, sought to overcome the rigidity of the former. This new system brought workforce reductions, introduced flexible labor regimes, and transitioned from the compliant Fordist worker to the dynamic, participatory worker. It also developed the "just-in-time" supply chains that produced parts as needed and integrated production more closely with circulation. Unlike Fordism's focus on standardized products, post-Fordism fostered a more diversified production-circulation model that was highly responsive to consumer preferences and demands (Harvey, 1989, p. 150). As a result, the mass factory worker characteristic of the Fordist system was dispersed, automation weakened the labor force, and workers were shifted from the core countries in the Global North to peripheral regions (the Third World) through containerization and electronic networks, with the consequence of the working class in the Global North transitioning to service and technical jobs (Dyer-Witford, 2015, p. 38). This process was accompanied by intensive financialization, driven by globalization in favor of capital (Jameson, 2020a, pp. 136–161; Jameson, 2000, pp. 49–68; Jameson, 2015a, pp. 101–132).

Under post-Fordism, there has been an acceleration in both the production time and the circulation or turnover time. For capital accumulation to occur, the movement of capital between the spheres of production and circulation needs to accelerate further (Mosco & Fuchs, 2014, p. 229). The speed of circulation is crucial for capitalism because, "the faster the capital launched into circulation can be recuperated, the greater the profit will be" (Harvey, 1989, p. 229). Therefore, capitalism is constantly striving to shorten turnover times, particularly during periods of crisis and competition. The planned obsolescence of products, from cars to jeans, is now commonplace, while the fashion and advertising industries work to keep consumption alive and create new desires. The worker, who once enjoyed a stable, skilled job for life, is now forced into continual deskilling and job insecurity (Harvey, 1989, pp. 229–230).

These developments have resulted in a shift in capitalism's focus from production to circulation (Harvey, 1989; Stiegler, 2010; Srnicek, 2017; Kornbluh, 2023). The introduction of credit cards in 1950 and ATMs in 1969, which allowed for transactions without the need for cash or bank branches, exemplifies this shift.

Today, circulation has been further accelerated by the integration of contactless payment systems into credit and debit cards. While the first contactless payment system was implemented by Seoul Bus Transport in 1995 (Teker et al., 2022, p. 104), Near Field Communication (NFC) system which enable data exchange between devices at close range have now become widely used. Despite their broad application areas in health, transportation, and information collection, the focus on integrating NFC into credit and debit cards highlights the increasing emphasis on circulation (Mosco & Fuchs, 2014, pp. 218–220; Kornbluh, 2023).

In this phase of capitalism, the shift in emphasis from production to circulation, and the rise of the service, media, and communication sectors around consumption, have caused the economic and cultural spheres to overlap. This phenomenon, which Jameson identified as early as the 1980s and Harvey termed the "time-space compression" (Harvey, 1989, p. 285), reflects how periodization efforts increasingly reference cultural phenomena, which can be seen as new names for circulation (Kornbluh 2023). As a result, periodization concepts² that emphasize the economic sphere, such as *disorganized capitalism* (Lash and Urry 1987), flexible accumulation (Harvey 1989), late capitalism (Mandel 1975), post-Fordism (Aglietta 1979; Lipietz 1992), neoliberalism (Harvey 2005; Touraine 2001), *just-in-time* capitalism or Toyotism (Dyer-Witheford, 2015; Antunes, 2012), the long downturn, secular stagnation, or terminal crisis of accumulation (the Brenner school, Crais et al., 2024b, p. 1), have been accompanied by cultural periodizations. These periodizations, such as cognitive capitalism (Moulier Boutang 2011; Vercellone 2006), Empire (Hardt and Negri 2000), the knowledge economy (Drucker 1969), the information economy (Porat 1977), the third wave (Toffler 1980), the network society (Castells 1996), the new spirit of capitalism (Boltanski and Chiapello 2005), control society (Deleuze 1990), semiocapitalism (Berardi 2009), and the proletarianization of the mind in the hyperindustrial age (Stiegler 2010), have proliferated. The list³ is extensive, but one thing is clear: we are witnessing a "frenzy of periodization" (Franklin, 2015, p. xii).

The growing focus in these periodizations on concepts like cognition, attention, information, and semiotics should be read, as Jameson suggested (1992), as a sign that the logic of late capitalism fully manifests itself in the cultural realm. In other words, capitalism has permeated every aspect of life, including cognition, emotion, attention, and social relations (Baumbach et al., 2016, p. 2).

² See (Mezzadra & Neilson, 2013, pp. 80–81)

³ See, *Social Text* authors Baumbach, Young ve Yue (Baumbach et al., 2016).

Postmodernism as a Mode of Subjectivity

"A prodigious exhilaration with the new order of things, a commodity rush, our 'representations' of things tending to arouse an enthusiasm and a mood swing not necessarily inspired by the things themselves"
(Jameson, 1992, p. x).

Postmodernism is not only a historical period but also a cultural logic that shapes new styles, subjectivities and affect. The manifestation of this cultural logic in the realm of subjectivity is that the subject can no longer position themselves. The disappearance of grand narratives and the absolutes that underpinned them—such as God or the Party—parallels the decline of the once-secure factory worker who knew they had a lifetime job, now displaced by flexible specialization. This inability to position oneself is characteristic of the subject in this era.

Jameson, following Lacan, defines this as the schizophrenic subject. According to Lacan, schizophrenia is characterized as a "break in the chain of signifiers" (Jameson, 1992, p. 26). Since Saussure proposed that meaning is not constructed through the relationship between the signifier and the reality it represents but through the relationship between signs themselves, language has been seen as not merely a reflection of thought but its constructor. Consciousness, including the unconscious, can only be conceptualized through this mediation of language. For Lacan, who inherits this legacy of structural linguistics, meaning is rather created through the relationship between signifiers (signifying chains).

Jameson argues, based on this, that personal identity results from the ability to temporally synthesize the past and the future to construct the present, and this temporal synthesis is a function of language or the sentence progressing within a hermeneutic circle (Jameson, 1992, p. 27). Failure to achieve this synthesis affects not only personal biographical experience but also psychic life. Modernism displaced God as the guarantor of this hermeneutic cycle and replaced it with Reason. However, in postmodernism, every kind of meta-signifier is deconstructed, and as a result, the links in this relational chain are broken. What remains is a wreckage of disconnected signifiers (Jameson, 1992, p. 26) or language games (Lyotard, 1999). If the past, present, and future cannot be constructed or synthesized even within a sentence, then our biographical and psychic lives are similarly threatened. "With the breakdown of the signifying chain, therefore, the schizophrenic is reduced to an experience of pure material signifiers, or, in other words, a series of pure and unrelated presents in time" (Jameson, 1992, p. 27).

For instance, in John Cage's music, the silence that follows a cluster of material sounds makes it impossible to imagine the next chord and erases any connections to the preceding sounds (Jameson, 1992,

pp. 28-29). Similarly, in Samuel Beckett's *Watt*, the present is so dominant that the continuous flow of moments renders any synthesis of past and future—along with any cohesive plot or narrative—impossible (Jameson, 1992, pp. 28-29). The same applies to Thomas Pynchon's *The Crying of Lot 49*, which is often cited as an example of a postmodern novel. Likewise, the poetry of the *Language Poetry* or *New Sentence* movement, with its discontinuous and unconnected sentences, serves as an example of this schizophrenic aesthetic (Jameson, 1992, pp. 28-29).

Postmodernism as a Form of Subjectivity: The Waning of Affect

Although Jameson is primarily known for his writings on postmodernism, he is often overlooked in the field of affect theory⁴. While recent affect theories are typically rooted in Spinoza, through Deleuze & Guattari, Jameson follows a different tradition that stretches from Marx to the thinkers of the Frankfurt School. Jameson consistently connects affect and emotions to the base (mode of production) and thus frames them within specific socio-economic and historical moments. Indeed, affect, sensation, and the senses are not eternal or fixed constants, but rather historical and variable mechanisms (Marx, 1974).

According to Jameson, affect emerged in the 19th century, circa the 1840s, alongside “the emergence of the phenomenological body in language and representation” (2015b, p. 32), as *an affective state experienced in the body which eludes language*. In contrast, emotions, or “named emotions” were dominant in pre-modern times, not as bodily affects experienced by individuals as subjects in the modern sense of the word, but as *conscious and named states* (Jameson, 2015b, p. 32). Emotions like anger, wrath, love, and mercy are indeed commonly described in classical texts often as a historical “system of phenomena” (Jameson, 2015b, p. 29), in which the naming itself has both an effect and an object. It is only in the modern times, coinciding with the emergence of the phenomenological body in representation, -as depicted in mid 20th century novelists-, that affect became conceivable as a bodily sensation that eludes language.

Modern times witnessed affects, such as depression, alienation, nostalgia, *ennui*, as bodily sensations of individual phenomenological subjects. Along with the de-centralization of the modern -bourgeois- subject, postmodern times witness an “end of temporality,” accompanied by a sense of living in “a perpetual present with a diminishing sense of temporal or indeed phenomenological continuities” (Jameson, 2015b, p. 27). While the experience of perpetually living in the present is rather characterized as “reduction to the body” (p. 28); in postmodernity, bodily affect has begun to take the form of an unstable flow, a state which Jameson calls “waning of affect” (Jameson, 1992, p. 15; Jameson & Buchanan, 2007, p. 45; Jameson, 2015b).

⁴ It is often said that there has been an “affective turn” in cultural theory which aspires to make room for the role of affects both the construction of the subject and the agency of matter (Clough & Halley, 2007).

Distinct affects, such as *ennui*, give way to expressions of intensity, as in mood and vibe in the digital culture, terms depicting affective flow, rather than this or that affect.

Jameson's comparison between Munch's *The Scream* with Andy Warhol's *Marilyn Monroe* further clarifies the operation of the waning of affect. In seeing *The Scream*, an expression of modern anxiety and alienation, we externalize our internal, wordless pain. However, in Warhol's *Marilyn Monroe*, the issue is not Marilyn Monroe herself or the affects she evokes, but rather her commodified face. Monroe is reduced to a mere surface, a product to be displayed. Jameson expresses this new mode of feeling as follows:

Namely what I will call the disappearance of affect, the utter extinction of that pathos or even tragic spirit with which the high moderns lived their torn and divided condition, the repression even of anxiety itself -supreme psychic experience of high modernism-and its unaccountable reversal and replacement by a new dominant feeling tone: the high, the intensity, exhilaration, euphoria, a final form of the Nietzschean Dionysiac intoxication which has become as banal and institutionalized as your local disco or the thrill with which you buy a new-model car (Jameson, 2016b, pp. 234–235).

This Dionysiac intoxication encapsulates the experience of being exposed to the countless images, videos, and information we encounter today: on the same screen, and often in quick succession, we might see a video of a content cat followed by footage of a Tomahawk missile launch. Despite the vastly different content, both can evoke a similar feeling of rapture or intensity. The specificity of the content becomes secondary to the intensity of the unnamed affect it provokes. The affect stirred by the constant flow of content on social media—fragmented and rich in diversity but lacking depth—resembles a transition from one state of stimulation to another, much like moving through various moods in response to stimuli, rather than experiencing a fully formed, representational affect, such as *spleen*, as we might in a Baudelaire poem. The quality of the affect—whether positive or negative—seems less important than its sheer intensity. Indeed, Facebook's refusal to remove inflammatory posts from its algorithm purely for the sake of driving engagement reveals just how valuable this intensity of feeling has become as a commodity for social media companies. It underscores the fact that what matters is not the content but the heightened state of affect it induces in users.

According to Jameson, the defining art form of our time is neither literature nor cinema, but rather video and its close twins, “commercial television and experimental video” (Jameson, 1992, p. 69). In terms of the subject's experience, watching a film or an opera performance leaves a variety of images in the memory, and awakens lingering thoughts; and once the curtain falls or the film ends, the memory is activated, enabling critical distance. However, in the uninterrupted flow of the television screen and the video art forms, both distance and memory are effectively suppressed (Jameson, 1992, pp. 70-71). As television content flows

endlessly, commercial breaks become moments of respite for the viewer—moments to go to the restroom or grab a snack (Jameson, 1992, p. 70). Jameson perceives the boredom experienced by the viewer in response to the video stream as an attempt to establish distance, viewing it as a “defense mechanism” (Jameson, 1992, pp. 71-72). For Jameson, boredom elicited by a particular work or content can foster a constructive process for confronting cultural, existential, and ideological boundaries (Jameson, pp. 71-72; Yilmaz, 2015, p. 142). A piece that evokes boredom may, in fact, possess aesthetic value, while one that captivates attention may prove to be aesthetically inferior, or “degraded” (Jameson, 1992, p. 72).⁵

A defining feature of experimental video is its endless loop, shifting continually at every moment. Rather than generating entirely new content, these videos recycle existing material. In this format, no single piece can occupy a primary or master position; it is perpetually displaced. For this reason, Jameson argues that video is the quintessential narrative form of postmodernism (Sarup, 1988, p. 174; Jameson, 1992, p. 96). We can draw a connection here with Jameson's observations on the experimental video art of Nam June Paik. Nam June Paik's video art seems to ask the viewer to perceive all screens and differences simultaneously (Jameson, 1992, p. 31). In this overwhelming multiplicity of screens, the subject's ability to interpret is reduced. Today, a new trend, dubbed *#corecore* (Townsend, 2023), which can be explained as a diverse range of self-referential and intertextual short clips endlessly edited by various amateur users on a nostalgic audio background has similarly gained popularity in the social media platform TikTok. Here, even the name, *corecore* suggests the lack of a distinct genre becoming a genre in itself, the genre of a visual, almost ravishing flow. The “total flow” (Williams, 1975, p. 77) we encounter on these platforms can be seen as self-perpetuating, contentless video-texts. These forms, devoid of a dominant signifier and composed of fragments that depend on other texts, reshape subjectivity through affective transformation. The endless flow and fragmentation of content lead to a new mode of experience, where interpretation is replaced by an ongoing engagement with intensity.

Postmodernism as a Form of Subjectivity and Style: Immediacy

Contemporary theorist Anna Kornbluh (2023), following in the footsteps of Jameson, explores immediacy as the dominant style of our time. Like postmodernism, immediacy is not just an artistic style but also a reflection of the current stage of capitalism which Kornbluh refers to as too late capitalism. If the first

⁵ In contrast, Mark Fisher argues that we lost our capacity for boredom in a time of heightened arousal; as soon as the feeling of boredom attacks the subject, they can immediately access social media platforms to get stimuli which would then alleviate and resolve that feeling (Fisher et al., 2018).

aspect of postmodern subjectivity is the waning of affect, and the shift from the experience of distinct affects, to intensities, then immediacy can be seen as its stylistic counterpart.

Immediacy is a difficult style to define, as it presents itself as a self-identical thisness (Kornbluh, 2023). Due to its very nature, immediacy appears to us as something given and natural. Its mode of representation is flat, suppressing any sense of distance. However, as Hegel noted, anything that presents itself as immediate is, in fact, mediated. For instance, the fact that we can easily read this text on a computer or phone screen is thanks to the proper functioning of the codes and systems behind the scenes. What seems like a seamless, immediate experience is actually mediated by various layers. Nevertheless, immediacy often manifests itself through sincerity, authenticity, lack of distance, directness, clarity, sharpness, and immersiveness. As mentioned in the previous section, in this phase of capitalism—where circulation has accelerated—media, communication systems, and platforms continually exploit our attention to fuel consumption-driven capital flows (Hari, 2022). This creates a dominance of immediacy in the cultural sphere, much like the just-in-time production model in the economic realm.

The desire for intense sensation pushes individuals to eliminate distance, to touch, and to bypass mediators. For instance, Byung-Chul Han suggests that the smooth and seamless nature of Jeff Koons' artworks induces a "haptic compulsion," and that the resulting lack of distance (which we can call immediacy) makes aesthetic judgment impossible (Han, 2018, p. 5). In Jamesonian terms, we could call this "mindless fascination" (Jameson, 2007, p. 1). The cancellation of criticism, thought, and distance by what is visible is something we also encounter on media platforms. In this sense, YouTube and TikTok videos, such as #corecore, slime, ASMR,⁶ or makeup tutorials can be seen as infused with a kind of intimacy, closeness, and immediacy. For example, in ASMR videos, people speak in whispers, creating a tingling sensation in the viewer, or they record simple daily routines, such as cleaning their home, evoking feelings of relaxation and euphoria in the viewer. Indeed, the emotions of immediacy are exuberant and realistic (Kornbluh, 2023).

In terms of spatial experience, immediacy manifests itself in museums and concert venues. For instance, CNN recently listed 12 of the best immersive experiences around the world, featuring immersive spaces that promise to let visitors experience the worlds of painters like Van Gogh and Gustave Klimt, TV shows like *Friends* and *La Casa de Papel*, or even the life of Princess Diana (Grumet, 2024). They are pastiches, which will be discussed in the next section, since these immersive experiences are nothing more than

⁶ ASMR stands for Autonomous Sensory Meridian Response, and it is a term used to describe a specific feeling of relaxation or calmness, similar to the sensation experienced when one's head is gently stroked, or a low-level sense of euphoria. ASMR has become extremely popular on YouTube, especially after 2010 (Andersen, 2015).

reproductions of cultural products that left a mark on popular culture in the past, resurfacing in the memory of that era's generation.

Recently opened in Las Vegas, the Sphere, also known as Vegasphere, is the world's largest spherical venue and offers customers immersive experiences for film screenings and concerts. The shows, advertised on their website as an experience like no other, promise immersive experiences that, depending on the event, may include elements such as seat haptics, movement sensations, flashing lights, intense lighting, visual effects, loud noises, and atmospheric simulations, including fog, scent, and wind (*FAQs | Policies & Ticketing | Sphere*, n.d.).

This can be compared to Jameson's (1992) description of the Bonaventure Hotel. The Bonaventure Hotel is a kind of miniature, self-sufficient world. There is a significant disconnect between the hotel's entrances and the external environment to which it is connected. It feels as though one is entering the Bastille Fortress. The mirrored glass windows, while imposing like someone wearing sunglasses to hide their gaze, reflect not the hotel itself but fragmented images of the surrounding environment. Inside the hotel, the subject experiences constant disorientation because they lack the necessary signs to map the space they are in. It was reported that when the hotel opened in 1977, no one could find the shops located on the balconies. Jameson refers to this space, where the subject finds it impossible to position themselves, as "postmodern hyperspace" (Jameson, 1992, pp. 40–44). Similarly, the Vegasphere is another world, just like the Bonaventure Hotel. In the Bonaventure, the subject is deprived of the signs that could help them find their way, while in the Vegasphere, the immersive immediacy causes the subject to lose their sense of direction. The experience of being enveloped is central in both, it is "bewildering immersion" (Jameson, 1992, p. 43), a state of waned affect also evoked in the works of contemporary architects such as Farshid Moussavi, Alejandro Zaera-Polo, Sylvia Lavin, and Lars Spuybroek. What architects now seek from spaces is no longer for the subject to maintain a critical distance or generate an interpretation while observing or experiencing a structure. Instead, they aim for the subject to simply feel high affective responses (Spencer, 2016, pp. 139–150), in a state of "new depthlessness" (Jameson, 1992, p. 12).

Postmodernism as a Resistance to Interpretation and Representation: Depthlessness

"The new depthlessness" first manifests itself in the realm of painting (Jameson, 1992, p. 10). Andy Warhol's *Diamond Dust Shoes* (1980) serves as a striking example of surface aesthetics. The artwork features different colored shoes, each industrially produced with a single-layered surface. In contrast, Jameson juxtaposes this with Van Gogh's *A Pair of Shoes* (1887), which evokes a sense of perspective:

when the viewer looks at the shoes, they can perceive the labor of the worker reflected in them. This is history and depth; something Andy Warhol's piece lacks. It belongs to the world of things and objects. The same goes for "Campbell's Soup cans", "Marilyn Monroe's portraits," and "glossy photos in magazines," which are depthless, devoid of any sign capable of stirring human sensibility (Jameson, 2016a, p. 105). Such works eliminate the possibility of interpretation, aiming to exist merely as what they are (self-identical thisness).

It is no surprise that philosophical movements relying on a flat ontology, that flattens out ontological distinctions between humans and non-humans come to the fore in this period. In this vein; while new materialisms have turned towards the unmediated agency of the matter (Barad, 2007) (Grosz, 2004) among others), Object-Oriented Ontologies have rather turned their gaze toward the world of objects for-themselves that constantly withdraw themselves both from each other and from the various means of cultural signification, not the least language (Bogost, 2012; Harman, 2018). Either absolutely relational, as in the case of new materialisms, or anti-relational, as in OOO, what today's dominant schools of thought have in common is an antipathy towards, linguistic or cultural mediation, not to mention dialectics. These theories compress interpretation, depth, layers, or distinctions onto a single surface.⁷ We can best describe these new realism theorists—such as Graham Harman, Timothy Morton, and Manuel De Landa, who follow very different lines of thought—through their common enemy. This enemy is representational, as well as dialectical mediation (Morin, 2021, p. 139).

Similarly, the surface reading method in literary criticism opposes symptomatic reading and elevates the surface as an "affective and ethical stance" (Best & Marcus, 2009, p. 10). Concepts like affect, body, surface, intimacy, and ethical distance, frequently employed by these authors, somehow reflect the affirmation of the absence of a political dimension in their theories (Baumbach et al., 2016, p. 6). Their target is the rejection of the symptomatic interpretation championed by Jameson in *The Political Unconscious*, a book that defends uncovering the political contents that literary texts suppress or push into the unconscious through various mediations (Best & Marcus, 2009, pp. 2–3). As such, these theories, particularly flat ontologies, and surface reading are continuations of the anti-interpretative and anti-representational stance of postmodernism.

Postmodernism as Style: Pastiche and Nostalgia

Modernist personal styles have now transformed into a disposable technique. Roland Barthes, who foresaw the breakdown of unique personal styles long ago, referred to this impersonal, styleless writing as

⁷ There is a growing body of literature critical of these contemporary theories: (Kornbluh, 2023; Yalvaç & Erçandarlı, 2020; Malm, 2018; Brassier, 2015; Galloway, 2013; Noys, 2012).

"colorless writing" or "writing degree zero" (Barthes, 1968, p. 5). Jameson claims that the disappearance of personal style is a core feature of postmodernism. For Jameson, the expansion of the concept of writing degree zero occurs through the concept of pastiche. Pastiche refers to the imitation of another artist's work or style. However, Jameson contrasts pastiche with parody, assigning pastiche a special meaning in the postmodern period: "Pastiche is thus blank parody, a statue with blind eyeballs: it is to parody what that other interesting and historically original modern thing, the practice of a kind of blank irony" (Jameson, 1992, p. 17).

The historical novel, a collective project of bourgeois consciousness in modernity (Lukács, 1963) has today turned into images and simulacra; a transformation of which the term nostalgia is helpful to conceive of, though falling short of a full explanation (Jameson, 1992, p. 18). In modernist nostalgia, there is an "aesthetic compensation" (Jameson, 1992, p. 19), referring to reflective nostalgia (Boym, 2008) which wanders among the ruins of the past, seeking to rethink time, history, and other places (Boym, 2008, p. 41), as an aesthetic compensation for what is lost. Yet, postmodern nostalgia attempts to seize, rather than compensate for -which would again call for representation and mediation-, the lost past mostly through pastiche, the cannibalization of modernist forms (Jameson, 1992, p. 19). Yet, it is a hopeless endeavor, as the past has been shattered by changing fashions and the ideology of the new generation (p. 19).

American Graffiti (1973), reflecting the lost image of 1950s America is in that sense a "nostalgia film" (p. 19), much like *Star Wars* (1977), which is a reproduction of *Buck Rogers in the 25th Century*, a serial that was one of the most important cultural experiences for the generation between the 1930s and 1950s. Unlike *American Graffiti*, *Star Wars* does not reinvent the picture of the past in its full, vivid entirety; rather, it tries to revive the emotional and formal characteristics of older cultural objects (like serials), reawakening a sense of the past associated with those objects (Jameson, 2020, p. 8). A nostalgia film is never an old-fashioned representation of the past but instead captures historical content through stylistic connotations, such as the polished quality of images, reflecting the past in a 1990s aesthetic, for example, with its distinctive hairstyles and fashion. These associations create imaginary and stereotypical inventions; in short, nostalgia films are "pastiche of a stereotypical past" (Jameson, 1992, pp. 19–20). Today, productions like *Ready Player One* (2018), *Stranger Things* (2016–present), and *Bladerunner 2049* (2017) place pastiche and nostalgia at the center (León, 2021; Özkent, 2021).

The cultural production of our time mostly consists of reproductions of 20th-century works, particularly modernist ones, rather than new and original ideas. This guarantees the widest possible consumer audience, making it risk-free for the market. Reviving a once-beloved film today or creating new productions that explain the origins of a popular series from a few years ago has become a common phenomenon. As long as the same content universe is consumed by audiences and generates profit, it is expanded infinitely.

In fact, since 2010, all of Hollywood's top 20 highest-grossing films have been sequels (Canavan, 2019). A similar phenomenon is happening in music as well, with today's popular music frequently adorned with samples of 20th-century music (Fisher, 2014).

In our time, pastiche has reappeared in another form called internet memes. The concept of the meme was first defined by evolutionary biologist Richard Dawkins as cultural genes that replicate themselves by jumping from one brain to another through imitation (Dawkins, 1989, p. 192). Memes can consist of any visuals, videos, or texts that can spread widely (become viral) and are ready for any user to rearrange and put back into circulation (Basphehivan, 2024, p. 35). Memes are reminiscent of Jameson's concept of pastiche (Shifman, 2012, p. 188) that offer users the ability to reproduce and rearrange content as if they were artists. Moreover, memes often function through immediate identification without commentary (Figlerowicz, 2024).

This only shows that rather than fading away, pastiche has become more prolific, with mechanisms that continually reproduce it, one of which being AI. Although AI applications may be a beneficial ally in fields such as medicine and linguistics to discover new antibiotics (Trafton, 2020), or decipher ancient texts (Weber, 2024); in cultural production, they do little more than pillage already-produced cultural products. Jameson (1992) once said that cultural producers no longer create anything other than the dead languages of the past. Jameson's prophetic words lose none of their meaning if we adapt them to AI: [The AI] "have nowhere to turn but to the past: the imitation of dead styles, speech through all the masks and voices stored up in the imaginary museum of a now global culture" (Jameson, 1992, pp. 17–18).

Conclusion

Fredric Jameson's ideas on postmodernism fundamentally transformed the prevailing theoretical understandings of postmodernism 40 years ago. Our study reveals that various aspects of Jameson's analysis of postmodernism remain relevant today.

Postmodernism is not just an architectural style or an art movement but one of the names for a systemic transformation, which is accompanied by a cultural logic. Various commentators have identified a tendency of declining profit rates in capitalism since the 1970s, noting that in response, the system has prioritized the *circulation* of capital through technological investments to generate profit (Crais et al., 2024b). This systemic transformation is reshaping subjectivity, modes of experience, emotions, and style. Subjectivity has undergone fragmentation, and the subject has increasingly found itself unable to historically position itself. The representations of the past that the subject turns to are woven from pop-images of history, making access to the past suppressed, existing only through reproductions within the present. The result of this

reduction to the present, and to the body as the spatial terrain of experience is a fascination with the present and with things that exist in the present. Stuck in a perpetual present, and reduced to its body, the subject experiences affect in the form of intensities and highs, rather than distinct affects such as *ennui*, and anguish.

The depthless surfaces of architecture, as well as new media platforms, largely invest in creating affective intensities through increasingly immersive experiences which parallel the perpetual present the subject inhabits. In terms of style, cultural production, much like the dynamics of postmodern production modes, is marketed instantly, without mediation, creating the illusion that things are exactly what they appear to be. New media platforms, concert venues, and museums have increasingly promised this immediacy in terms of style and form. Immediacy and depthlessness suppress critical distance, layers, and interpretation. Moreover, contemporary theories like flat ontology and surface reading seem to produce theories that speak to this immediacy and depthlessness.

Rather than a search for a new style, language, or difference, postmodernism, as a cultural dominant, is further built on the pillaging of old, dead styles. It's not just old styles that are being pillaged, but the emotional memories of previous eras are also being revived. This is where nostalgia comes in: successful films, TV shows, and the lives of artists from the past are constantly being re-released through remakes.

The modes of subjectivity that Jameson described 40 years ago, such as the waning of affect, the new depthlessness, pastiche, hyperspace, and immediacy, have not lost their potency today. Although new periodization attempts abound (Kornbluh, 2023, *among others*), it can aptly be stated that the postmodern subject's experience of depthlessness, reduction to the present, and affective mode condition speak to immediacy.

While works directly addressing postmodernism or capitalism may seem to have decreased in the English-speaking world, we witness central themes of philosophy, communication, and cultural studies echo what Jameson has analyzed as the styles of postmodernism. In fact, as Jonathan Beller rightly points out, postmodernism has not disappeared; it has become invisible because it has fully realized itself. The sense of waning we experience today is actually the waning of the waning itself, meaning that what postmodernism has completely triumphed in is commodification and the feeling of timelessness, to the point that we have even forgotten its existence (Beller, 2016, p. 26). Postmodernism is dead, long live postmodernism!

Acknowledgment

I am grateful to Dr. Öznur Karakaş for her valuable comments and criticisms.

References

- Amin, A. (2011). *Post-Fordism: A Reader*. Malden: Wiley.
- Andersen, J. (2015). Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. *Television & New Media*, 16(8), 683–700. <https://doi.org/10.1177/1527476414556184>
- Anderson, P. (1998). *The Origins of Postmodernity*. New York/London: Verso Books.
- Antunes, R. (2012). *The Meanings of Work: Essay on the Affirmation and Negation of Work*. Leiden/Boston: Brill.
- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Barthes, R. (1968). *Writing Degree Zero*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Baspehlivan, U. (2024). Theorising the memescape: The spatial politics of Internet memes. *Review of International Studies*, 50(1), 35–57. <https://doi.org/10.1017/S0260210523000049>
- Baumbach, N., Young, D. R., & Yue, G. (2016). Introduction. *Social Text*, 34(2), 1–20. <https://doi.org/10.1215/01642472-3467942>
- Beller, J. (2016). Texas-(s)ized Postmodernism; Or, Capitalism without the Dialectic. *Social Text*, 34(2), 21–44. <https://doi.org/10.1215/01642472-3467954>
- Best, S., & Marcus, S. (2009). Surface Reading: An Introduction. *Representations*, 108(1), 1–21. <https://doi.org/10.1525/rep.2009.108.1.1>
- Bogost, I. (2012). *Alien Phenomenology, Or, What It's Like to be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Boym, S. (2008). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Canavan, G. (2019, December 6). *Disney's Endgame: How the Franchise Came to Rule Cinema* | Frieze. <https://www.frieze.com/article/disneys-endgame-how-franchise-came-rule-cinema>
- Clough, P. T., & Halley, J. (2007). *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Duke University Press. <https://books.google.com.tr/books?id=cufPrRiM43sC>
- Crais, B., Davis, V., & Welch, C. (2024a). A CONVERSATION WITH SIANNE NGAI AND JOSHUA CLOVER. *Polygraph: An International Journal of Culture and Politics*, 29. https://polygraphjournal.com/wp-content/uploads/2024/05/polygraph-29_sianne-ngai-and-joshua-clover.pdf

- Crais, B., Davis, V., & Welch, C. (2024b). Introduction: Narrative and Crisis. *Polygraph: An International Journal of Culture and Politics*, 29, 1–12.
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Dyer-Witheford, N. (2015). *Cyber-proletariat: Global Labour in the Digital Vortex*. London: Pluto Press.
- FAQs | Policies & Ticketing | Sphere. (n.d.). Retrieved August 8, 2024, from <https://www.thesphere.com/faqs>
- Figlerowicz, M. (2024). *It Me: The trouble with the memes*. The Yale Review. <https://yalereview.org/article/it-me>
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Winchester/Washington: Zero Books
- Fisher, M., Ambrose, D., & Reynolds, S. (2018). *K-punk: The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher*. Watkins Media.
- Habermas, J. (1988). Modernity an Incomplete Project. (3-16. pp.) Foster, H. (Ed.), in *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. New York: New Press.
- Franklin, S. (2015). *Control: Digitality as Cultural Logic*. Cambridge: MIT Press.
- Grosz, E. (2004). *The Nick of Time: Politics, Evolution, and the Untimely*. Durham: Duke University Press.
- Grumet, T. (n.d.). *12 best immersive experiences from different countries | CNN Underscored*. Retrieved August 8, 2024, from <https://www.cnn.com/cnn-underscored/travel/best-immersive-experiences-around-world>
- Han, B. C., & Filiz, K. (2018). *Güzeli kurtarmak*. (K. Filiz, Trans.). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Hari, J. (2022). *Stolen Focus: Why You Can't Pay Attention—and How to Think Deeply Again*. New York: Crown.
- Harman, G. (2018). *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. London: Penguin Books Limited.
- Hartley, G. (2003). *The Abyss of Representation: Marxism and the Postmodern Sublime*. Durham: Duke University Press.
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry Into the Origins of Cultural Change*. Oxford: Blackwell.
- Hassan, I. H. (1987). *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*. Columbus: Ohio State University Press.
- Jameson, F. (1992). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. New York/London: Verso.
- Jameson, F. (2000). Globalization and Political Strategy. *New Left Review*, 4, 49–68.

- Jameson, F. (2007). *Signatures of the Visible*. New York/London: Routledge.
- Jameson, F. (2015a). The Aesthetics of Singularity. *New Left Review*, 92, 101–132.
- Jameson, F. (2015b). *The Antinomies of Realism*. New York/London: Verso Books.
- Jameson, F. (2016a). *Marxism and Form: 20th-Century Dialectical Theories of Literature*. Princeton: Princeton University Press.
- Jameson, F. (2016b). *The Modernist Papers*. New York/London: Verso Books.
- Jameson, F. (2020). *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. New York/London: Verso.
- Jameson, F., & Buchanan, I. (2007). *Jameson on Jameson: Conversations on Cultural Marxism*. Durham: Duke University Press.
- Kornbluh, A. (2023). *Immediacy, or the style of too late capitalism*. New York/London: Verso.
- León, J. G. (2021). *The Phenomenon of Nostalgia in Blade Runner (1982) and Blade Runner 2049 (2017)* [Universidad de Jaén].
https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/16723/1/Galn_Len_Jorge_TFG_EstudiosIngleses.pdf
- Lukács, G. (1963). *The Historical Novel*. Boston: Beacon Press.
- Lyotard, J. F. (1999). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Malm, A. (2018). *The Progress of This Storm: Nature and Society in a Warming World*. New York/London: Verso.
- Marx, K. (1974). *Economic and Philosophic Manuscripts of 1844*. Moscow: Progress Publishers
- Mezzadra, S., & Neilson, B. (2013). *Border as Method, or, the Multiplication of Labor*. Durham: Duke University Press.
- Morin, M.-E. (2021). An Ontology for Our Times. *Angelaki*, 26(3–4), 139–154.
<https://doi.org/10.1080/0969725X.2021.1938410>
- Mosco, V., & Fuchs, C. (2014). *Marx geri döndü: Medya, meta ve sermaye birikimi*. (F. Başaran Trans.). İstanbul: Notabene.
- Noys, B. (2012). *Persistence of the Negative*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Özkent, Y. (2021). Postmodernizmi Netflix'ten Seyretmek: Metinlerarasılıktan Nostaljiye Stranger Things. *Moment Journal*. <https://doi.org/10.17572/mj2020.2.314333>

- R. Galloway, A. (2013). The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism. *Critical Inquiry*, 39(2), 347–366. <https://doi.org/10.1086/668529>
- Sarup, M. (1988). *An Introductory Guide to Post-structuralism and Postmodernism*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Shifman, L. (2012). An anatomy of a YouTube meme. *New Media & Society*, 14(2), 187–203. <https://doi.org/10.1177/1461444811412160>
- Spencer, D. (2016). *The Architecture of Neoliberalism: How Contemporary Architecture Became an Instrument of Control and Compliance*. London: Bloomsbury Publishing.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Stiegler, B. (2010). *For a New Critique of Political Economy*. Cambridge: Polity Press.
- Teker, S., Teker, D., & Orman, I. (2022). Evolution of Digital Payment Systems and a Breakthrough. *Journal of Economics, Management and Trade*, 100–108. <https://doi.org/10.9734/jemt/2022/v28i1030452>
- Townsend, C. (2023, January 14). *Explaining corecore, TikTok's newest aesthetic | Mashable*. Mashable. <https://mashable.com/article/explaining-corecore-tiktok>
- Trafton, A. (2020, February 20). *Artificial intelligence yields new antibiotic*. MIT News | Massachusetts Institute of Technology. <https://news.mit.edu/2020/artificial-intelligence-identifies-new-antibiotic-0220>
- Weber, T. (2024). *Inside the AI Competition That Decoded an Ancient Herculaneum Scroll | Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/inside-the-ai-competition-that-decoded-an-ancient-scroll-and-changed/>
- Williams, R. (1975). *Television: Technology and Cultural Form*. New York: Schocken Books.
- Yalvaç, F., & Erçandarlı, Y. (2020). Geç Kapitalizmin İdeolojik Söylemi Olarak Yeni Materyalizm: Metalaşmış 'Şeylerin' Egemenliği. *Mülkiye Dergisi*, 44(2), 261–285.
- Yılmaz, B. (2015). Postmodernizm Bağlamında Fredric Jameson'da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı ve Video Kuramı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14). <https://doi.org/10.18603/std.75974>
- Zeka, N. (1994). *Postmodernizm: F. Jameson, J.-F. Lyotard, J. Habermas*. (N. Zeka, Trans.). İstanbul: Kıyı Yayınları.

2024, 11(2): 304-324

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.304-324>

Makaleler (Tema)

SANATI DOĞRU OKUMAK: ESTETİK BİR İLETİŞİM MODELİ

E. Murat Çelik¹

Öz

Bu makalede kurmaca ve gerçeklik arasındaki özgün ilişkiyi Platon'un didaktik şeması ile Aristotelesçi klasik şema üzerinden ele alıyorum. Bu şemalardan ikincisinin çerçevesinin sanatın mimetik doğasına ve estetik iletişim potansiyeline dair daha incelikli bir anlayış sunduğunu ileri sürüyorum. Platon'un sanatı gerçekliğin sadece bir taklidi ve dolayısıyla hakikatten tehlikeli bir uzaklaşma olarak görmesi, sanatsal temsilin dönüştürücü ve yaratıcı gücünü vurgulayan Aristotelesçi bir bakış açısıyla sorguluyorum. Sanatın yalnızca gerçekliği yansıtmakla kalmadığını, aynı zamanda onunla aktif bir biçimde etkileşime girerek, alışıldık olanın alışılmadık hale getirildiği, eleştirel düşünmeyi ve gerçekliğin daha derinlemesine anlaşılmasını teşvik ettiği benzersiz bir iletişim alanı yarattığını ileri sürüyorum ve bu savımı temellendirmek için Roman Ingarden ve Wolfgang Iser'in yapısal ve pragmatik kuramlarına başvuruyorum. Sanat ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi yeniden çerçeveleyerek, sanatın etrafımızdaki dünyayı daha derin ve incelikli bir şekilde anlamamıza yol açabilen iletişimsel bir eylem olarak önemini vurguluyorum.

Anahtar Kelimeler: Mimesis, Kurmaca, Gerçeklik, Okuma Edimi, Estetik İletişim

¹ E. Murat Çelik, Dr. Öğretim Üyesi, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü, emuratcelik@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4032-423X

Makale Geliş Tarihi: 07.10.2024 | Makale Kabul Tarihi: 27.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

INTERPRETING ART CORRECTLY: A MODEL OF AESTHETIC COMMUNICATION

Abstract

In this paper I examine the peculiar relation between fiction and reality, contrasting the didactic schema of Plato with the Aristotelian classical schema. I posit that the latter's framework offers a more nuanced understanding of the mimetic nature of art and its potential for aesthetic communication. Plato's conception of art as a mere imitation of reality, and thus a dangerous distraction from truth, is challenged through an Aristotelian lens, which emphasizes the transformative and creative power of artistic representation. I suggest that art does not merely mirror reality but actively engages in it, creating a unique communicative space where the familiar is rendered unfamiliar, prompting critical reflection and a deeper understanding of reality. To support my claims, I refer to Roman Ingarden's and Wolfgang Iser's views on the structure of the work of art and reading act. By reframing the relationship between art and reality, I highlight the importance of art as a communicative act that can lead to a more profound and nuanced understanding of the world around us.

Keywords: Mimesis, Fiction, Reality, Act of Reading, Aesthetic Communication

İki Şema: Platoncu ve Aristotelesçi Sanat Anlayışı

1990'lı yıllarda Alanya Müftüsü Zekeriya Şimşek bindiği takside Ahmet Kaya'nın "Cinayet Saati" şarkısını duyar. Şarkının sözleri şair Attilâ İlhan'a aittir.² Şiirde anlatıcı ses Haliç'te bir vapurun dört kişi tarafından bıçaklanmasını anlatmaktadır. Anlatıcı olaya şahit olmuş, vurulduktan sonra kuduz gibi böğüren vapuru gördükten ve ölürlen ağlayan vapurun on üç damla göz yaşını saydıktan sonra vapurun Allah'ına kitabına sövüp saymıştır. Bu sözleri duyan müftü, Ahmet Kaya hakkında savcılığa suç duyurusunda bulunur. Dava hakkında internette fazla bir bilgi yoktur. Mehmet Barış Gümüşbaş'ın (2019) aktardığına göre şikâyet sonucu, şair Attilâ İlhan hakkında dava açılır. İlhan savunmasında küfrün vapura edildiğini belirtip, "vapurun dini, kitabı, Allah'ı söz konusu olamaz" dese de kovuşturmayla uğramaktan kurtulamaz (Gümüşbaş, 2019). Açık ki savcı zımni yazar veya anlatıcı ses ile gerçek yazar arasındaki ayırmadan bihaberdir veya bu ayırma

² Şiirin tamamı için bkz: (İlhan, 2012)

inanmıyordur. Haliyle Attila İlhan dine ve inanca hakaret suçlamasıyla hâkim önüne getirilir. Fakat şiiri ihbar kabul edeceksek şiirde anlatılan bir de cinayet vardır. Dört kişi bir vapuru bıçaklamıştır ve vapur ölmüştür. Hatta şiirin son dizesine bakarsak, katiller cinayeti anlatıcının üzerine yıkıp kaçmış ve polis de katilleri aramaktadır. Yani mahkemede inanca hakaret suçlamasıyla yargılanan Attila İlhan'ın aynı zamanda cinayet suçlamasıyla soruşturulması da gerekmez miydi? Savcının bir kurmaca metindeki bir fiili, yargının konusu yapma tercihi neden metindeki diğer fiiller için işlememiştir? Deli Cafer, İsmail, Tayfur ve Şaşı hakkında yakalama kararı çıkartılması, kör balıkçının şahit olarak mahkemeye çağrılması gerekmez miydi? Tüm bunlar Gümüşbaş'ın deyimiyle "şiirdeki hayali bir karakterin bir cümlesine suç atfeden bir anlayışın mantıksal sonuçlarını sonuna kadar takip ederek, edebiyatın yarattığı kurmaca dünya ile gerçek dünyanın birbirine karıştırılması sonucunda yaşanabilecek tuhafılıklara işaret etmektedir" (Gümüşbaş, 2019).

Yukarıda anlattığım olay Flaubert'in 1857 yılında *Madame Bovary* romanında "ifade ettiği görüşler" nedeniyle mahkeme önüne çıkartılışını anımsatıyor. Benzer şekilde Flaubert de genel ahlaka ve dine hakaret suçlamasıyla yargılanmıştır. Dominick LaCarpa, *Madame Bovary Yargılanıyor (Madame Bovary on Trial)* isimli kitabında yazınsal bir metnin mahkemede nasıl okunacağı sorusunu sorar: "Mahkeme romanı nasıl 'okur'? Gerçekten de içinde işlediği çerçeve göz önüne alındığında, bir mahkeme bir romanı nasıl okuyabilir? Bir duruşmada yazınsal bir metnin 'ciddi bir şekilde incelenmesinden' ne tür bir hakikat ortaya çıkabilir?" (1982, s. 30). LaCarpa'nın bu sorusu bizi yazınsal özgürlük konusunda çetrefilli sorular üzerine düşünmeye iter. Kurmaca bir metin ve bu metnin karakterlerinin düşünceleri ve ahlaki konumları, metin dışı dünyanın kanun ve kuralları ile çalışan hukuk sisteminin gözünden nasıl değerlendirilip yargılanacak, bu yargılama sonunda nasıl bir hüküm verilecektir? Daha da ötesi eğer bir suç tespit edilirse fail kimdir? Kurmaca karakterler mi yoksa bu karakterleri yaratan yazar mı? Sanık sandalyesinde Flaubert oturduğuna göre cevap ikincisi. Dolayısıyla yargılanan roman değil, romanın sunduğu kurmaca dünyayı yaratma, düşünme eyleminde bulunan yazardır. Bu noktada konu edebiyatla ilgili olmanın ötesine geçip, düşünce özgürlüğü, düşünme ve eyleme arasındaki ilişki gibi sorunsallara doğru uzar. Bir fiil suç olabilir, peki bu fiili düşünmek/düşlemek de mi suçtur? Bu noktada edebiyatı savunmak düşünme/düşleme özgürlüğünü de savunmak anlamına gelir.

Başkası Olarak Kendisi adlı kitabında Paul Ricoeur'ün, Derek Parfit'in, bizi ahlaki ve ontolojik anlamda ikircikte bırakan, çözülemez vakaları tartıştığı bölüm konumuz açısından ilginçtir. Parfit'in kimlik/özdeşlik sorununu tartışırken, kullandığı bilim kurgusal düşünce deneyleri bugün sadece birer fantastik kurgu olarak düşünsel dünyamızı tahrik ederler. Fakat bir gün bu fantezileri gerçekleştirebileceğimiz teknolojik bir noktaya gelirse bunların öznenin kimliği/özdeşliği açısından yıkıcı sorunlar ortaya çıkartacağı açıktır.³

Ricoeur bu noktada şu tespiti yapar:

³ Parfit'in örnekleri için bakınız: (Parfit, 1984). Benzer bir tartışma Hanif Kureishi'nin "Vücut" (The Body) başlıklı öyküsü için de yürütülebilir. Kureishi bu öyküde vücut naklinin mümkün olduğu bilim kurgusal bir dünya kurgular. Belli bir azınlığın erişimine açık bu teknoloji, kimlik/özdeşlik ile ilgili birçok etik problem ortaya çıkartacaktır. Bkz: (Kureishi, 2002).

Belki de bir gün, bugün bilim kurgunun hayal etmekle sınırlı olduğu şeyleri gerçekten yapmayı yasaklamak gerekecektir. Ama düşler her zaman yasak olanın alanına girmemiş midir? Öyleyse Parfit ile birlikte hayal kuralım. Ancak bu rüyalardaki manipülatif cerrahların, hayal etmeye tamamen izin verilen şeyleri gerçekleştirme araçlarına -ya da daha da önemlisi hakkına- asla sahip olmamaları dileğimizi de ifade edelim (1992, s. 151).

Burada fiil ile fiili düşlemek arasındaki ayrım açıktır. Önceki elbet bir regülasyonun, dolayısıyla kanun ve hukukun nesnesi olabilir. Fakat ikincisi, yani düşleme/düşünme edimi bu düzenleme ve yasaklama alanının parçası olamaz, özgürlük alanında bırakılmalıdır.

Dominic LaCarpa'nın *Madame Bovary Yargılanıyor* kitabına ve kitaptaki okuma sorunu üzerine olan bölüme geri dönelim. Mahkemenin bir yazınsal yapıtı nasıl okuyacağını sorunsallaştıran LaCarpa bölüm boyunca mahkeme esnasında gerek iddia makamının gerekse savunmanın roman üzerine yorumlarını titiz bir analizden geçirir. Davanın sonunda Flaubert'e ceza verilmez. Evet yazar aşmaması gereken bazı sınırları aşmıştır, fakat isnat edilen suçun işlendiğine dair yeterince delil yoktur. Flaubert mahkemece aklanır, fakat edebiyatın neliğine ve nasıllığına dair mahkeme heyetinden uzunca bir ders dinlemekten kaçamaz:

Flaubert'in eseri "sert bir kınamayı hak ediyor, çünkü edebiyatın görevi, toplumda var olabilecek bozuklukların bir resmini sunarak ahlaksızlık ve nefret aşılaktan çok, anlama yetisini geliştirerek ve karakteri mükemmelleştirerek ruhu zenginleştirmek ve tazelemek olmalıdır." Gerçekten de "yerel renkleri yansıtmaya bahanesiyle, yazarın resmetmeyi görev edindiği karakterlerin istismarlarını ve sözlerini tüm ahlaksızlıkları içinde yeniden üretmesine izin verilemez, ... güzel sanatların ürünlerine olduğu kadar zihin eserlerine de uygulanacak böyle bir sistem, güzelin ve iyinin yadsınması anlamına gelecek bir gerçekçiliğe (vurgu benim) yol açacak ve hem göze hem de zihne eşit derecede saldırgan eserler doğurarak, kamu ahlakına ve terbiyesine karşı sürekli bir ihlalde bulunacaktır." (Lacarpa, 1982, s. 51)

Mahkeme tuhaf bir şekilde idealist bir sanat anlayışından yana tavır almakta ve Flaubert'in gerçekçi tavrını mahkûm etmektedir. Bu tip bir gerçekçiliğin okurun zihnine saldırdığı, dolayısıyla okuru olumsuz anlamda etkileyebileceği iddia edilmektedir. Mahkeme açık ki yazınsal yapıt karşısında gayet Platoncu bir tutum sergilemektedir.

Tam bu noktada Platon'un ve Aristoteles'in sanat anlayışlarına dönüp bakmak sanat ve devlet arasındaki bu gerilimli ilişkiyi daha iyi kavramamızı sağlayacaktır. Platon'un sanata karşı olan tutumu ilk bakışta çok dostane değildir. Platon sanat karşısındaki temel itirazlarını *Devlet* adlı kitabında sıralar. Kitap boyunca kimi zaman sanatçının koluna girerek ona devletin sınırlarına kadar eşlik eden, kimi zaman da sanatçının polis'te kalmasına rıza gösteren, fakat bunu sanatsal etkinliğin devlet regülasyonu altında olması koşuluna bağlayan

Sokrates'in temel endişesi, Flaubert'i yargılayan mahkemenin endişesiyle aynıdır: Sanatın etkileme gücü. Sanatın yurttaşlar, özellikle genç yurttaşlar üzerinde görmezden gelinemeyecek bir etkileme gücü vardır. Ne var ki, bu gücü elinde bulunduran sanatçılar hakikatin ne olduğuna veya ona nasıl ulaşılabileceğine dair yanlış bir kaniya sahiptirler, dolayısıyla da gençleri yanlış yönlendirmektedirler. Sanat her şeyden önce kendisi hakikatin kopyası olan bu dünyanın ikinci derece bir kopyasıdır, dolayısıyla hakikat arayışı içinde olması gereken genç yurttaşları tam aksi yöne, imgeler dünyasına yönlendirir.⁴ Dahası bu sanatçılar hiç de uzman olmadıkları konular hakkında otoriteymiş gibi atıp tutmakta, izleyicilere yanlış bilgiler vermektedir. Üstüne taklit ettikleri şeyleri çarpıtarak (yanlış temsil) yurttaşların ahlaki tutumlarını olumsuz yönde biçimlendirmektedir. Tıpkı Flaubert'i yargılayan mahkemenin düşündüğü gibi Platon da sanatçıların izleyicilerin zihinlerine saldırdığını, onların zihinlerini bulandırdığını düşünmektedir.

Devlet'te ideal devletin neliği ve nasıllığı konusunda uzun bir tartışma yürüttükten sonra Sokrates son kitabın, yani onuncu kitabın başında Glaucon'a şöyle der: "Sitemizi mümkün olan en doğru yolda kurduğumuza beni inandıran birçok sebepler var. Ama bunu en başta şiirle ilgili kuralımızı düşünerek söylüyorum. . . . Taklidi, şiiri sitemize sokmama kuralını" (Platon, 201, 595a). Belli ki kitap boyunca ideal bir devlet yapısının oluşturulması için gerekli birçok kuralı tartışıp belirleyen Sokrates, bunlar içinde en çok sanatın toplumdaki etkinliğini düzenleyen ve kısıtlayan kurallardan tatmin olmuştur. Platon'un sanatın toplumsal etkisini çok ciddi bir sorun olarak gördüğü açık. Sorun o kadar önemli ki, temelde siyaset felsefesi üzerine olan bir kitapta sanat ve özellikle şiire hacimli bir yer ayrılmış. Üçüncü, altıncı, yedinci ve onuncu kitaplar doğrudan veya dolaylı şekilde mimetik etkinliği eleştiriyor. Konumuz açısından önemli olan nokta ise Platon'un burada ortaya koyduğu regülatif ve yasaklayıcı tutumun kendinden sonra gelecek dönemler için de paradigmatik bir düşünce haline gelecek olması. Bugün dahil sanata dair düzenleyici ve yasaklayıcı tutumları biraz deştığımızda altından bu Platoncu anlayış çıkıyor; tüm kontrol çabaları eninde sonunda yukarıda etkileme gücü dediğim, bu noktadan sonra ise "biçimlendirme gücü" olarak kullanacağım bir söylem üzerine kuruyorlar meşruiyetlerini. Temel iddia, sanatların izleyici/okuyucu üzerinde, onun ahlaki, hatta ideolojik konumunu şekillendirebilecek bir biçimlendirme gücü olduğu. Bu güç sanatçı tarafından olumlu bir yönde de kullanılabilir, olumsuz bir yönde de. Dolayısıyla devlet bu gücün olumsuz yönde kullanılma olasılığı karşısında sanatsal etkinliği denetleme, düzenleme, hatta yasaklama hakkına sahiptir; hatta ahlaklı bir toplum yaratmak devletin temel görevlerinden birisi ise sanatı bu çerçevede denetleyip düzenlemek devlet için bir hak olmaktan öte bir ödevdir.

Yurttaşları sanatın olası zararlarından korumak adına girişilen bir regülasyon fikri ilk başta kulağa hoş gelebilir. Fakat deneyimli okur bilir ki sansür kapısını bir defa açtığınızda o kapıdan içeri nelerin gireceğini

⁴ Buradaki itiraz elbette Platon'un *Devlet*'te özellikle bölünmüş çizgi analogisiyle somutladığı ontoloji ve epistemoloji anlayışıyla doğrudan ilintilidir. Bu yazıda amacım Platon'un sanat anlayışını tartışmak olmadığı için bu konuya detaylı girmiyorum. Bu konu ve antikçağda imge anlayışı üzerine detaylı bir çalışma için bkz: (Kalaycı, 2020).

kontrol edemezsiniz artık. Kaldı ki izleyici için neyin faydalı neyin zararlı olacağına kimin nasıl karar vereceği, bu biçimlendirme gücü dediğimiz şeyin gerçekten endişe edilecek kadar ciddi bir etki alanı olup olmadığı, iş yukarıda gördüğümüz gibi kurmaca eylemleri yargılamak gibi absürt bir noktaya gelirse ne yapılacağı gibi sorular da ortada durmaktadır. Daha da ötesi Paul Ricoeur'ün bahsettiği düşünme hakkından, düşlerimiz yasak olanın alanına uzansa bile, vaz mı geçeceğiz sorusu da cevaplanmayı beklemektedir.

Bu sorulara yeniden dönmek üzere şimdi Platon'un öğrencisi Aristoteles'e bakalım. Aristoteles'in sanata dair görüşleri hocasından önemli ölçüde farklılaşmaktadır. Temel fark Aristoteles'te sanatın temsil biçiminin Platon'da olduğu gibi doğrudan değil, dolayimli olmasıdır. Platon *Devlet*'in onuncu kitabında sanatsal yaratımı ayna metaforuyla açıklıyordu: "Eline bir ayna alıp her yana tutarsan, çarçabuk yaparsın bunu. Güneşi, gökteki yıldızları, yeryüzünü, kendini ve öteki canlıları, ev eşyalarını, bitkileri ve şimdi sözünü ettiğimiz bütün şeyleri hemencecik yaratıverirsin" (2016, 596e). Fakat ressamın yarattığı bu şeyler sadece birer taklittir, hem de bu dünyadaki şeylerin, kendileri de asıl gerçeklik alanını oluşturan formların taklidi olan şeylerin taklidi. Dolayısıyla sanatsal yaratı gerçeklikten iki derece uzaktır. Temsilin gerçeklikten uzaklaşmasından öte ayna metaforunda, burada tartıştığım konu açısından önemli olan şey, temsilin doğrudanlığıdır. Sanatçı temsil edeceği şeyi hiçbir biçimsel işlemde geçirilmeden doğrudan temsil eder, tıpkı bir aynayı alıp etraftaki şeylere tutan biri gibi. Aristoteles'te ise yaratma edimi bambaşkadır. Sanatsal yaratı bir biçimlendirme işlemidir ve Aristoteles'in sanat anlayışının temel metni olan *Poetika*'da en büyük derdi budur. *Poetika* temelde tragedyanın nasıl oluşturulması, başka bir deyişle trajik anlatının nasıl biçimlendirilmesi gerektiğini anlatır. Anlatı, olayların olasılık ve olanaklılık ilişkileriyle birbirine bağlanmasıyla oluşturulan bir örgüdür; anlatının karakterleri de aynı şekilde olanaklılık ve olasılık kuralları içerisinde oluşturulur (2017, 1450b-1451a). Anlatısal yapının temel öğeleri olan başlangıç orta ve son anlatıda zamansal bir ardıllık ilişkisi içinde değil mantıksal bir olanaklılık ve olasılık ilişkisi içinde düzenlenir: "[B]ir olayın bir başkası aracılığıyla olması ile bir başkasından sonra olması arasında çok fark vardır" (2017, 1452a20). Bu Paul Ricoeur'ün "şiirsel mantık" dediği şeydir (2005, s. 101). Poetik deneyimi olağan deneyimden farklı kılan şey bu metinsel mantıktır. Jacques Rancière *Kurmacanın Kıyıları* kitabının başında Aristoteles poetikasındaki bu durumu kurmacada "rasyonelliğin fazlalığı" olarak niteler:

Kurmacayı olağan deneyimden ayıran şey, gerçekliğin eksik değil rasyonelliğin fazla oluşudur. Poetika'nın dokuzuncu bölümünde Aristoteles'in ileri sürdüğü görüş budur. ... Kurmacada olaylar rasgele meydana gelmez. Bir neden-sonuç bağlantısının zorunlu veya olabilirlik taşıyan (vraisemblable) sonuçları olarak meydana gelirler. İnsan varoluşunun en genel belirlenimleri (mutluluğu tatmak ya da felakete uğramak ve bunların birinden ötekine geçmek) böyle bir bağlantının neticeleri olarak gösterilebilir. (2017, s. 9)

Aristoteles'teki daha genel bir ayırım ise poetik anlatının tarihsel anlatıdan geneli, yani olanaklı olanı anlatması bakımından ayrılmasıdır:

Ozanın işi 'gerçekten olan' şeyleri değil 'olabilir olan'ı, yani olasılık ya da zorunluluk açısından olması olanaklı olan şeyleri anlatmaktır. Tarihçi ile ozan ölçüsüz ya da ölçülü yazmaları bakımından değil, . . . biri olmuş olanları, öteki ise olabilir olanları anlatması bakımından farklıdır. Bu yüzden şiir tarihten daha felsefi ve üstündür; çünkü şiir geneli, beriki ise tekleri anlatır. 'Genel', belli özellikteki birinin bir şeyi olasılık ya da zorunluluk açısından söylemesi veya yapmasıdır; şiir tek tek adlar vermesine karşın bunu amaçlar. 'Tekler' ise "Alkibiades ne yaptı?" ya da "başına ne geldi?" derken kastedilen şeydir. (2017, 1451b)

Ozan bazen gerçekten yaşamış insanların isimlerini kullanabilir veya gerçekte olan şeyleri anlatabilir (tragedyada olduğu gibi); fakat burada söz konusu olan genelden teklere bir dönüş değildir. Ozanın sözü teklere gönderme yapıyormuş gibi gözükse bile bunu yine genelin alanı içinden yapar; olmuş olanlar olanaklıdır, çünkü olanaksız olsalardı olmazlardı (Platon 2016, 1451b15). Dolayısıyla olmuş olanı anlatırken bile Platon'un ayna metaforu ile kastettiği türden doğrudan bir temsilin uygulayıcısı değildir kurmaca yazarı. Olmuş olan bile poetik metin içine alınırken düzenlemenin ve metinsel mantığın kurgusal işlemlerinden geçerek dolayimli bir şekilde alınır içeri. Dolayısıyla ortaya çıkan temsil dış gerçekliğe ne kadar benzese, hatta onun doğrudan bir kopyasıymış gibi davransa da onunla özdeşleşmez. Kurmacanın, yani "–mış gibi"liğin anlamı tam da burada yatar; kurmaca, metin dışı gerçekliğe en yakın olduğu anda bile ondan kendini ayırır, otonomisini korur. Aristoteles Platoncu ayna metaforunu yürürlükten kaldırır. *Mimesis* doğrudan bir yansıtma ediminin ötesinde çok katmanlı ve sofistike bir yapılandırma (konfigürasyon) süreci olarak anlaşılmalıdır. Dolayısıyla okuyucunun veya izleyicinin sanatsal yapıt ile girdiği ilişkiye bakarken de sanatsal olanın bu özgü yapısını göz önüne almamız gerekir. Hal böyle olunca sanatın biçimlendirme gücü dediğimiz şey de Platon'da olduğu gibi doğrudan bir etkileme, izleyicinin sanat yapıtında gördüğünü doğrudan taklit etmesi veya sanat yapıtında bulunan iyi veya kötü olandan doğrudan etkilenmesi şeklinde anlaşılabilir. İşler o kadar da basit değildir. Sanatsal üretimin içinden geçtiği dolayimsal süreçler izleyici ve sanat yapıtı arasındaki ilişkiyi de dolayimsal bir yapıya iter. Bu çerçevede içinde iktidarın sansür kurumunun meşruiyetini Platoncu *mimesis* anlayışından alan o zemin de yiter.

Alain Badiou *Başka Bir Estetik*'te Platoncu ve Aristotelesçi sanat anlayışlarını batı estetik tartışmalarının iki temel şeması olarak okur. İlkine *didaktik şema*, der Badiou: "Bu şemanın tezi sanatın hakikate kadir olmadığı ya da her türlü hakikatin sanatın dışında olduğudur" (2013, s. 12). İkincisi ise *klasik şema*. Badiou bu şemayı şu şekilde formüle eder:

- A. *Sanat hakikate kadar değildir (didaktik şemanın savunduğu gibi), özü poetiktir, ait olduğu düzen görünüşün düzenidir.*
- B. *Bu durum (Platon'un sandığının aksine) vahim bir durum değildir. Vahim değildir, çünkü sanatın ereği hakikat değildir kesinlikle. Elbette sanat hakikat değildir, ama hakikat olmak iddiasında da değildir; öyleyse masumdur. (2013, s. 14)*

Bu keskin ayrımın altında yatan bir sebep var elbette ve bu sebebi gözden kaçırmak özellikle Platon'u çok yanlış anlamaya sebep olabilir. *Devlet*'in onuncu kitabının hemen başında Platon'un Sokrates'e tragediyalar üzerine kurdurduğu şu cümle ilginçtir: "Bence, bütün bu çeşit eserleri dinleyenlerin, *içlerinde bunlara karşı bir panzehir, bir ilaç bulunmayınca, yani bunların gerçekte ne oldukları üzerine bir bilgileri olmayınca* (vurgu benim), kafaları bozuluyor" (2016, 595b). Platon'un asıl derdi sanatın kendisi değildir sanki; sanat denilen etkinliğin "bunların gerçekte ne olduğunu bilmeyenlerin" kafalarını bozmasıdır. Sanatların ne olduğunun çoğunluk tarafından bilinmemesidir sorun. Platon ve yanındakiler elbette farkındadırlar sanatın bir yanılsama olduğunun. Neden bir yanılsama? Kurmaca denilen kavram tam anlamıyla ortada değildir çünkü. Dolayısıyla sanat bir kurmaca olarak değil, bir gerçeklik temsili olarak işlemektedir. Badiou'ya kulak verelim yine: "Kabul edilebilir sanat, hakikatlerin felsefi gözetimi altında olmalıdır. Sanat, meramı içkinliğe terk edilemeyecek bir duyu öğretimidir. Sanatın normu eğitim olmalıdır. Eğitimin normu ise felsefedir" (Badiou, 2013, s.13). Bu Platon'un arzuladığı şeydir, mevcut durum ise farklıdır; eğitimin normu sanattır henüz Yunan toplumunda. Aristoteles'e geldiğimizde ise iş değişir. Felsefe sanatın yerini almış ve eğitimin normu haline gelmiştir. Aristoteles'in sanat karşısındaki -hocasından çok farklı- o sakin ve kaygısız duruşunun sebebi budur. Onun hakikatin efendisi olarak felsefeyi sanatın karşısında savunmak gibi bir derdi yoktur. Dolayısıyla sakin ve olgun bir tonla, felsefenin diliyle sanatın neliği ve nasıllığı üzerine konuşabilmektedir. Kim bilir, bu paradigmatik dönüşüm daha erken gerçekleşseydi Platon da sanata karşı bu kadar sert bir tutum almayacaktı belki.⁵ Platon'un sert itirazını meşru kılan şey döneminde eğitimin paradigmasının sanat olması, dolayısıyla insanların kurmaca ile gerçekliği karıştırmasını engelleyecek bir panzehirin (sanattan bağımsız, diyalektik yöneme dayalı bir eğitim sistemi) olmamasıdır.

Şaşırtıcı olan, bir eğitim paradigması olarak sanatın çok gerilerde kaldığı dönemlerde bile Platoncu savların sanatın yasaklanması veya kontrolü için kullanılıyor olması. Tam da elimizde artık bir panzehir olduğu için bu tutum Platon'un bile çok gerisinde bir pozisyonudur. Eğer kurmacanın alanında iş yapan sanatsal yaratımın gerçeklik alanındaki etkilerinden korkuluyorsa sorun sanatta değil de elimizdeki panzehire güvenmiyor

⁵ Sanatın eğitimin paradigması olması ve sözlü kültürdeki önemine dair detaylı bir çalışma için bkz: (Havelock, 1963). Ayrıca gerek Platon gerek Aristoteles döneminde sanat pratiğinin bugün anladığımızdan çok farklı şekilde anlaşıldığını da göz önünde tutmamız gerekiyor tüm bu tartışmalarda. Sanatın bugünkü anlamıyla bağımsız bir kurum olarak ortaya çıkması için 18.yüzyılın ikinci yarısına kadar beklememiz gerekecek. Bkz: (Shiner, 2004).

oluşumuzda olabilir mi? İzleyici eğer kurmacayı gerçeklikle karıştırıyorsa bu onu iyi eğitemediğiniz anlamına gelmez mi? Veyahut ortada bambaşka bir dert olmalı, biçimlendirme gücü tartışmalarının üstünü örttüğü başka bir dert? Paul Ricoeur'ün yukarıda değindiğimiz "düşleme özgürlüğü" dediği şeyle ilgili olabilir mi bu dert?

Politik alana doğru açılan bu soruları şimdilik bir kenara bırakalım ve panzehirin artık elimizde mevcut olduğu varsayımıyla ilerleyerek kurmacanın ne menem bir şey olduğunu hatırlatmayı görev edinelim kendimize. Platoncu (didaktik) şemaya baktığımda iki temel sorun görüyorum. İlki yukarıda da bahsettiğim gibi kurmaca ve gerçeklik arasındaki ayrımı ve ilişkiyi sağlıklı bir şekilde kuramıyor oluşu. İkinci sorun ise izleyicinin kurmacadan doğrudan etkilenen pasif bir özne olarak kurulması. Nerdeyse hiç eleştirel olamayan, gördüğünden veya okuduğundan hemen etkilenen ve bu etki sonucu biçimlenen naif bir çocuk var sanki karşımızda (Dikkat edin, Platoncu şemadan bahsediyorum, Platon'dan değil. Onun en azından kaygılarını meşru kılacak haklı sebepleri var). Şövalye romanslarını okur okumaz başına tıraş kabını geçirip yollara düşen Don Kişot misali. Oysa biliyoruz ki okuma edimi hiç de böyle basit ve doğrudan bir aktarım süreci değil. Okur da pasif alıcı bir konumda değil. Eleştirel tutumu geçtim, sanat yapıtının anlamını biçimlendirme gücünü elinde tutan yaratıcı bir öznellik durumu söz konusu olan. Bu haliyle de ne devletin ne de başka bir erkin koruyucu şefkatine muhtaç değil. Haliyle de sanatı regüle etmenin bir bahanesi olarak ortaya sürülemez.

Dolayısıyla şu noktadan sonra yapmamız gereken iki iş var. İlk olarak Aristotelesçi şemayı takip ederek gerçeklik ve kurmaca arasındaki o dolayimli ilişkiyi detaylandıracağım. İkinci olarak da kurmaca metin ve okuyucu arasındaki ilişki, yani okuma deneyimi üzerinde duracağım. Gerçeklik ve kurmaca arasındaki ilişkiyi incelerken Polonyalı filozof Roman Ingarden'in, okuyucu ve kurmaca ilişkisini yorumlarken de Konstanz Okulu'nun ünlü teorisyenlerinden Wolfgang Iser'in düşüncelerine yoğunlaşacağım. Nihayetinde yapmak istediğim şey ise okur-kurmaca ilişkisinin çok özel bir iletişim şekli olduğunu göstermek olacak. Okurun da etkin bir özne olarak rol aldığı bu iletişimsel deneyim kuramı, bize hem sanatın otonom yapısını savunmamıza hem de bu otonomluğun içinden şekillenen biçimlendirme gücünü açığa çıkarmamıza imkân verecek kavramsal çerçeveyi çizecek.

Yazınsal Sanat Yapıtının Gerçeğimsi Karakteri

Ingarden yazınsal (poetik) yapıtları diğer dilsel söylem türlerinden ayırmak için "yazınsal sanat yapıtı" terimini kullanır ve bu yapıtların "karakteristik temel yapıları ve belirli kazanımları sayesinde 'sanat yapıtı' olma ve okuyucunun belirli türden bir estetik nesneyi kavramasını sağlama iddiasında olduğunu" söyler

(1973a, s. 7). Bu bölümde amacım, yazınsal bir sanat yapıtındaki çeşitli cümle türlerinin gerçeğimsi⁶ doğasını ortaya koymak olacak. İncelememe Ingarden'de yazınsal sanat yapıtı ile olgusal yapıt arasındaki işlevsel ve yapısal farklılıkları ortaya koyarak başlayacağım. Daha sonra, bu ayrımın yardımıyla, yazınsal sanat yapıtının yapısını gerçeğimsi bir yapı olarak daha açık bir şekilde ele alabileceğiz.

Ingarden'e göre, yazınsal sanat yapıtı ile bilimsel çalışma⁷ arasında iki temel farklılık alanı vardır: İlk fark, iki türün işlevinde gözlemlenir. Bilimsel yapıt esas olarak, yapıttan ya da yazarın veya okuyucunun bilinçli faaliyetlerinden bağımsız olarak var olan nesnelere ve durumlarla ilgili bilgi aktarmayı amaçlar. "Bilimsel yapıtın temel bir özelliği, bilimsel araştırmanın okuyucuları tarafından sürdürülmesini ve geliştirilmesini sağlamak amacıyla belirli bir alandaki bilimsel araştırmanın sonucunu sabitlemeyi, içermeyi ve başkalarına aktarmayı amaçlamasıdır" (Ingarden, 1973a, s. 146). Oysa "yazınsal sanat yapıtı bilimsel bilgiyi iletmeye değil, genellikle 'estetik' değerler olarak adlandırdığımız çok özel türden bazı değerleri somutlaştırmaya hizmet eder" (Ingarden, 1973a, s. 147).

Dolayısıyla, bilimsel veya tarihi gerçeklerin, felsefi veya psikolojik görüşlerin ifade edilmesi, yazınsal sanat yapıtlarının asli işlevi değildir. Bu ayrım, bu tür işlevlerin sanatsal yapıtlarda yasaklandığı anlamına gelmez, daha ziyade, bir yazınsal sanat yapıtında yer almaları halinde, bunlar yalnızca ikincil işlevler olarak değerlendirilebilir ve yapıta bir sanat yapıtı olarak katkıda bulunmazlar. Dolayısıyla, bir yazınsal sanat yapıtının, yapıtın estetik kavranışına (estetik bir nesnenin oluşumuna) doğrudan katkıda bulunmayan yönleri, ya yapıtın sanat yapıtı olmasıyla ilgisizdirler ya da çok belirgin olmaları halinde yapıta bir kusur oluştururlar.

Bu işlevsel fark yazınsal sanat yapıtı ile olgusal yapıt arasındaki ikinci temel fark olan yapısal farklarla okuyucuya belirir. Ben burada Ingarden'in incelemesinde üstünde durduğu tüm yapısal farklılıkları aktarmak yerine konumuz açısından önemli olan tek bir özelliğe yoğunlaşacağım; yapıttaki yargı cümlelerinin niteliksel özelliğine. Ingarden sanatsal metni, olgusal metinlerden farklılaştıran bu özelliği şu cümlelerle açıklar:

Bilimsel bir yapıttaki tüm iddialar yargıdır. Bu yargıların hepsi doğru olmayabilir, doğru olmaları da gerekmez, fakat hepsi doğruluk iddiası taşır. . . . Buna karşın, yazınsal sanat yapıtları (ya da en azından sanat yapıtı olduğunu iddia eden yapıtlar) gerçek yargılar içermez, . . . sadece doğru olma iddiası taşımayan yargımsılar içerirler. Bu yargımsıların doğruluk değerlerinden ancak bu sözde yargı içeren cümleleri metnin bağlamının dışına taşırsak bahsedebiliriz (1973a, s. 147).

⁶ Burada Ingarden latince *quasi* kavramını kullanıyor. Türkçede Ingarden'in bu kavramı kullandığı yerlerde -imsi ekini kullanmayı tercih ettim. Daha önce yazdığım bir yazıda *quasi*- ön ekini bu şekilde çevirmeyi öneren Hakan Atay'a teşekkür ediyorum.

⁷ Jeff Mittscherling, "Ingarden'in burada kullandığı Lehçe *naukowym* teriminin İngilizce 'scientific' ile aynı anlamı taşımadığını belirtmektedir. Lehçe'de her türlü ciddi araştırma 'bilimsel' olarak kabul edilir, buna İngilizce konuşanların bu şekilde adlandırmayacağı türden araştırmalar da dahildir- örneğin Ingarden'in mevcut çalışması" (1996, s. 158). Bu bağlamda ben bu yazıda bu terimi metnin dışında bir olguya gönderme yapmak bağlamında "olgusal" olarak çeviriyorum.

Sadece yargı cümleleri değil, diğer tüm cümle türleri de (örneğin soru cümleleri, emir cümleleri ve ünlem cümleleri) yazınsal sanat yapıtlarında benzer bir değişikliğe uğrar (sorumsuz, ünlemimsi, emirimsi). Dahası, yazınsal sanat yapıtlarında temsil edilen nesnelere de ancak nesnelere olarak algılanmalıdır.⁸

Şimdi, yazınsal sanat yapıtlarındaki cümlelerin bu “-mış gibi” doğasına daha yakından bakalım. Bunu yaparken Ingarden'i takip edeceğim ve esas olarak yazınsal sanat yapıtının gerçeğimsi doğasının bir paradigması olan yüklemcil cümlelere odaklanacağım. Ingarden'e göre, yazınsal bir sanat yapıtındaki bildirim cümleleri (özellikle yüklemcil cümleler) ne gerçek yargılardır (ciddi yargılar) ne de saf varsayımlardır.⁹

Ingarden hakiki yargıları "bir şeyin ciddi olarak iddia edildiği ve yalnızca hakikat iddiasında bulunmakla kalmayıp doğru ya da yanlış olan" yargılar olarak tanımlar (1973b, s. 160). Dolayısıyla, bu yargılar metinsel nesnelere ve durumların ötesinde gerçek ya da ideal nesnelere ve durumlara (ya da gerçek veya ideal olarak tasarlanan nesne ve durumlara) gönderme yapar. Bu gönderme aracılığıyla yargı, nesnenin veya durumun içinde bulunduğu “gerçek ontik alana kasıtlı olarak aktarılır” (1973b, s. 161). Yani yargı, anlam birimleri tarafından geliştirilen durumların ve atıfta bulunulan nesnenin aslında var olduğu iddiasında bulunur; diğer bir deyişle yargı nesnesi yargının kendisinden bağımsız olan ontik bir alanda kök salmıştır. Dolayısıyla olgusal metinleri oluşturan anlam birimleri hakkında konuştukları nesne veya durumları tanımlarken ve onlar üzerinde yargıda bulunurken metinden bağımsız bir ontik alanda var olan bu nesne ve durumlar ile özdeşleşme niyetindedir. Durum böyle olunca bu yargı cümlelerinin doğruluk değerleri metin dışı ontik alanın normlarına bağlıdır; değerlendirme bu dışsal alanın uzlaşmaları ve kuralları bağlamında yapılır.

Öte yandan, saf olumlu önermeler, gerçek yargılardan farklı olarak metin dışı bağımsız bir ontik alana gönderme yapmaz. Bu önermelerdeki yön faktörü, cümle bağıntısından bağımsız olan nesnelere veya durumlara değil, doğrudan salt yönelimsel nesnelere veya salt yönelimsel durumlara doğrudur: "Cümlenin öznesinin yönelimsel faktörü, yönelimsel nesneye atıfta bulunma yoluyla, ontik olarak bağımsız bir şekilde var olan bir nesneye değil, tam olarak salt yönelimsel nesnenin kendisine işaret eder" (1973b, s. 166). Bu anlamda, ne yargıdan bağımsız bir ontik alandan ne de bu ontik alana bir aktarımdan bahsedebiliriz. Bu koşullar altında, özerk bir nesneyle özdeşleşme niyeti konu dışıdır. Dolayısıyla saf olumlayıcı önermeler herhangi bir doğruluk iddiasına sahip değildir.

⁸ Ingarden şöyle yazıyor: "Dolayısıyla, örneğin bir soru cümlesiyle karşı karşıya kaldığımızda, bu artık gerçek bir soru değil, yalnızca bir sorumsuzdur; bir dilek veya emir ifade eden cümleler gerçek dilek veya emir cümleleri değil, yalnızca komutumsulardır vb. Aynı şekilde, temsil eden metinde yer alan değer yargıları da, ister etik, ister sosyal, isterse de estetik bir değer yargısı ifade etsinler, hakiki değer yargıları değil, sadece değerlendirmesilerdir, her ne kadar salt dışsal biçimleriyle hakiki değer yargılarından farklı olmasalar da. Bunların işlevi yalnızca, kendilerine en fazla bir gerçeklik görünümü verebilen ama asla o gerçekliğe ulaşamayan, ontik olarak heteronom bazı nesnelliklerin kasıtlı olarak yansıtılmasından ibarettir" (1973b, s. 181).

⁹ Ingarden'in saf varsayım kavramı, Alexius Meinong'un cümlenin gerçekliğine olan inancın tüm güçten yoksun bırakıldığı *Annahmen*'ine eşdeğerdir. Bkz: (Meinong, 1910).

Yazınsal sanat yapıtının yargıları ise Ingarden tarafından "yargımsılar" olarak kavramsallaştırılmıştır. Bunlar yukarıda açıklanan iki uç tip arasında yer alır: gerçek yargılar ve saf olumlu önermeler. Ingarden'in yazınsal cümleler ile gerçek yargılar arasındaki farkı vurgulamaya çalışması anlaşılabilir bir durumdur, ancak neden bu cümleleri saf olumlu cümlelerden ayırma zahmetine katlanmaktadır? Cevap, yazınsal yapıt ile onun hakikat iddiası arasındaki özel ilişkide yatmaktadır. Yazınsal cümleler "yargılayıcı önermelerin dış *habitusuna* sahip olsalar da . . . ne gerçek yargısal önermelerdir ne de öyle olmaları amaçlanmıştır" (1973b, s. 167). Dolayısıyla, hakiki yargıların sahip olduğu anlamda bir hakikat iddiasına sahip değildirler. Bununla birlikte, saf olumlu cümleler gibi hakikatten tamamen el etek çekmiş de değildirler: "Yine de [yazınsal cümlelerde] bir şey şüphesiz belirli bir şekilde ileri sürülür; bu nedenle yazınsal alanda uğraştığımız şey saf olumlu önermeler değildir" (1973b, s. 167). O vakit, yargımsılar olarak yazınsal cümlelerin bir şeyi nasıl bir özel tarzda ileri sürdüklerine bakmak durumu daha iyi kavramamıza yardımcı olacaktır.

Öncelikle hakiki yargılar ile yargımsılar arasındaki önemli bir fark noktasını ortaya koymak istiyorum: "ciddiyet" durumu. Hakiki yargılar (Ingarden bazen "ciddi yargılar" olarak da adlandırır) bir ciddiyet karakteri taşır. Ingarden bu ciddi karakteri, yargıda bulunan öznenin konumuna bakarak tanımlar:

Ciddi bir yargıda bulunduğumda bunu iyi niyetle yaparım ve tüm sorumluluğu üstlenirim. İddiamın doğruluğunu ya uygun argümanlar üreterek ya da yargının içeriğine uygun eylemlerle savunmaya hazırım. Ayrıca bir başkası uygun ve ciddi argümanlarla beni bu iddianın yanlış olduğuna ikna ederse veya kendi kendime iddianın yanlışlığını fark edersem bu iddiadan vazgeçmeye de hazırım. Yargıda bulunduğumda kendimi kişisel olarak bağlarım: bilincimin merkezinden çıkan bu yargılama eylemi beni verili iddianın sorumluluğunu (vurgu benim) kabul etmeye, şeylerin iddianın ilan ettiği gibi olduğunu savunmaya zorlar. Bu . . . söz konusu iddianın bir şaka olarak ifade edildiğini beyan ederek geri çekilebileceğim bir oyun değildir. (Ingarden, 1985, s. 135)

Yukarıdaki alıntıdan da görüleceği üzere, gerçek yargıların ciddi karakteri, bu yargıları dile getirene bir sorumluluk yüklemektedir. Kişinin yargısının arkasında durma yükümlülüğü vardır. Böyle bir ciddiyet ve sorumluluk yazınsal bir sanat yapıtında aranmaz. Ne yazar ne de okuyucu yazınsal bir sanat yapıtındaki yargıları bu anlamda ciddiye alma ihtiyacı ve sorumluluğu hisseder. Okurun bir yazınsal sanat yapıtı karşısındaki konumunu tanımlayan aşağıdaki alıntı, yukarıdaki alıntıyla birlikte okunduğunda aradaki farkı çok net şekilde ortaya koymaktadır:

[Yazınsal cümleleri] anlamaya çalışarak cümle kurma eylemini gerçekleştiriyorum ama aynı zamanda bunu ciddi bir şekilde yapmadığıma karar vermiş gibi davranıyorum. Sonuç olarak, kendimi açıkça bağlamıyorum, sorumluluk almıyorum, okuduklarımı bir incelemeye tabi tutma niyetinde değilim, cümlelerin söylediklerinin doğru olduğu ya da doğru olduğu varsayımının lehinde ya da aleyhinde argümanlar aramıyorum. Bir an için bile olsa bu cümlelerin doğruluk iddiasında bulduklarını ya da gerçek dünyada belirli bir durumu ifade ettiklerini varsaymıyorum. . . . Aksine, bu cümlelerin, iddialı görünüşleri nedeniyle, gerçeğimsi bir dünyada bir nesneyi belirlediklerini ve kurduklarını biliyorum. (Ingarden, 1985, s. 136)

Dolayısıyla, yazınsal sanat yapıtının gerçeğimsi dünyasının metin dışı dünyayla çok özel bir ilişkisi vardır. Gerçeğimsi dünya kuşkusuz yönelimsel bir dünyadır. Bu dünyayı belirleyen nesnelere gerçek dünyadan olduğu gibi alınma değil, yazarın sanatsal yaratım edimleri aracılığıyla kurgulanmış nesnelere. Başka bir deyişle, "şiirsel fantezinin" ürünleridir. Bu anlamda, doğrudan verili dünyadaki nesnelere temsil etmezler, "verili dünyanın ötesine geçmeyi, hatta bazen ondan kurtulmayı ve görünüşte yeni bir dünya yaratmayı" amaçlarlar (Ingarden 1985, s. 137). Dolayısıyla burada söz konusu olan, dünyayı olduğu gibi temsil etmeye yönelik naif bir mimetik girişim değil, bu dünyanın ötesine geçmeye çalışan yaratıcı bir eylemdir. Platoncu taklit alanında değil Aristotelesçi düzenleyim alanındayızdır. Ancak verili dünyanın ötesine geçmek, yapıtın bir gerçeklik duygusuna sahip olmadığı anlamına da gelmez. Yukarıdaki alıntıda gördüğümüz gibi, bu yeni ürünün yargı cümleleri sonuçta "bir şeyi belirli bir şekilde iddia eder". Bu, yazınsal sanat yapıtının kurmaya çalıştığı gerçeklik duygusuna, şiirsel fantezinin aşağıdaki formüle göre ustaca yarattığı "-mış gibi" gerçekliğine işaret eder: "şöyle şöyle ol, şu şu özelliklere sahip ol, gerçekmişsin gibi var ol" (Ingarden, 1985, s. 137). Eğer bir roman, varoluş biçimi gerçek varoluş olan nesnelere içeriyorsa, bunlar yapıtta gerçeklik karakteriyle görünürler. Ancak bu gerçeklik karakteri, gerçekten var olan nesnelere ontik karakteriyle karıştırılmamalıdır. Burada söz konusu olan yalnızca gerçekliğin "dış habitusu"dur. Sonuç olarak, böyle bir yapıtın okuyucusu, zihninin gerisinde kurmaca bir dünyayı deneyimlediğini bilmesine rağmen, yapıtı gerçekmiş gibi deneyimler. Ingarden'in yazınsal yargımsıların "iddialı gücü" ile kastettiği budur; bu nedenle Ingarden, yazınsal sanat yapıtındaki yargıyı saf bir varsayımdan ziyade bir yarı-yargı olarak tanımlar. "Çünkü eğer 'varsayım' olsalardı, edebiyatta sunulan nesnelere gerçek varoluşun tüm karakterinden yoksun kalır ... ve kendilerini gerçek olarak dayatamazlardı. Tüm sanatsal yapıtlar imkânsız olurdu" (1985, s. 161). Dolayısıyla, yarı-yargılardaki ciddi tutum eksikliği ciddiyetsiz bir tutuma değil, gerçek yargıların ciddiyetini taklit eden bir tutuma yol açar.

O halde, Ingarden ile birlikte, yazınsal bir sanat yapıtındaki yargı cümlelerinin kurgulanmış iddialı cümleler olduğunu iddia edebiliriz. Bu cümleler öyle bir şekilde kurgulanmıştır ki, görünüşte iddialı doğalarını korurken, herhangi bir hakikat iddiasında bulunmazlar. Ingarden kuşkusuz her tür yazınsal yapıtın bu değişikliğe aynı derecede uğramadığının farkındadır; bu değişiklik çeşitli yazınsal yapıt türlerinde farklılık gösterir. Ingarden kendi amaçları doğrultusunda, tarihsel gerçeklere sadık olma kriterine göre üç tür yapıt

ayırır. Birinci tür yapıtlar, tarihsel gerçeklere sadık kalmak gibi bir niyeti olmayan yapıtlardır. İkinci tür, Ingarden'in "çağdaş ya da dönem romanları" olarak adlandırdığı, gerçek anlamda "tarihsel" olmayan, ancak "temsil edilen nesnelliklerin tamamen farklı ve aynı zamanda, tabiri caizse, gerçek dünyaya daha dar bir şekilde atıfta bulunduğu" yapıtlardır. Üçüncü tür ise tarihsel olma ve tarihten bilinen gerçeklere ve nesnelliklere olabildiğince sadık kalma iddiasındaki yapıtları içerir (1973b, s.169). Bu yazıda Ingarden'in bu üç tür üzerine yaptığı ayrıntılı analizler üzerine durmayacağım. Fakat şunu belirtmeliyim ki metin dışı ontik alana en çok yaklaşan tür olan tarihsel yapıtlarda bile bu bağımsız alanla özdeşleşme iddiası veya amacı görülmez. Varoluşsal kurgu tarihsel gerçekliğin içinden oluşturulabilir, kurmaca unsurlar bağımsız ontik unsurlarla eşleşme niyetinde olabilirler, fakat özdeşleşme asla söz konusu değildir (1973a, s. 163-65). Yukarıda gördüğümüz gibi özdeşleşme olgusal metinlerin aracıdır. Kurmacanın değil.

Yukarıda ortaya konan analiz bize Ingarden'in gerçeğimsilik kuramının kapsayıcılığını göstermektedir. Benzer bir analiz, metin dışı gerçeklikle örtüşme iddialarına göre edebiyat tarihindeki farklı türler için de yapılabilir. Bu anlamda realist roman ile fantastik roman arasında yapılacak bir analiz, yapıtın yarı-karakterine işaret eden temel noktalar (kasıt unsuru, eşleşme niyeti, özdeşleşme, varoluşsal kurgu) bakımından bu iki tür arasındaki farkları ortaya koyacaktır. Bu farklılıklara ve dolayısıyla metin dışı gerçekliğe sadakat derecelerindeki farklılıklara rağmen, tüm yazınsal yapıtlar bu gerçeğimsi karakteri paylaşır. Bu bağlamda, bir yazınsal sanat yapıtını oluşturan tüm olumlu cümleler, okur tarafından kendi -miş gibi karakterleri içinde algılanmalıdır. Yani okur bilimsel yapıtlarla girdiği ilişkide takındığı tutumu sanat yapıtının karşısında takınamaz; onu söylediklerinden sorumlu tutamaz. Yazınsal sanat yapıtlarının kasıtlı yön faktörü, anlamların bağıntıları olarak ortaya çıkan yönelimsel nesnelliklerden metin dışı nesnelliklere geçmez. Dolayısıyla, bir okur olarak bu yapıtlara olgusal bir metinde bulmayı beklediğim ciddiyeti atfedemem. Bir romanda, "Dün gece Ankara'da Gülveren Caddesi yakınlarında bir adam ölü bulundu," cümlesini okuduğumda, gerçekten böyle bir cinayet işlenip işlenmediğini görmek için haber ajanslarına bakmam ya da Ankara'da gerçekten bir Gülveren Caddesi olup olmadığını görmek için şehir haritasını kontrol etmem. Burada tasvir edilen durumun romanın kurmaca dünyasına (dünyamsısına) atıfta bulunduğunun ve metin dışı bir olayla özdeşleşme niyeti taşımadığının farkındayım. Londra'da bir Goldhawk Road İstasyonu olduğunu ve son yıllarda bu istasyona yakın bir yerde bir cinayet işlendiğini bilsem bile, bu cümleyi gerçek bir yargı olarak değerlendirmem. Burada söz konusu olan, Ingarden'in terminolojisini kullanırsak, öykünün varoluşsal ortamının, metin dışı dünyayla eşleşen bir niyete sahip olacak, ancak bir özdeşleşme olmayacak şekilde inşa edilmiş olmasıdır. Varoluşsal ortamı bu şekilde ortaya koymanın amacının, cümlelerin görsel yönlerini ya da "çağrışım gücünü" güçlendirmek olduğunu düşünebiliriz. Yazınsal yargı, "düşündürücü gücü" ile beni simüle edilen dünyanın içine çeker. Yazınsal cümleleri saf olumlamalardan ayıran da bu düşündürücü güçtür:

Tanımlanan özellikleri sayesinde, az ya da çok gerçeklik yanılsaması uyandırabilirler; saf olumlayıcı cümleler bunu yapamaz. Başka bir deyişle, okudukça simüle edilmiş dünyaya dalmamızı ve bu dünyada kendine özgü gerçek dışı ama yine de gerçeklik görünümüne sahip bir dünyada yaşar gibi yaşamamızı sağlayan bir telkin gücü taşırlar (Ingarden, 1973b, s. 172).

Dolayısıyla, yazınsal sanat yapıtının yarı doğası göz önünde bulundurulduğunda, bu cümlelerin varoluşsal kurgusu, bir özdeşleşme niyetinin göstergesi olarak değil, yapıtın "sanki" işlevini güçlendirmek için kullanılan metinsel bir araç olarak yorumlanmalıdır.

Ingarden'in bu titiz ve kapsamlı çalışması bize sanat yapıtlarının bir davanın konusu olmasının absürtlüğünü açık bir şekilde göstermektedir. Bir sanat yapıtına kurmaca dışı dünyanın norm ve kanunlarını temel alarak suç isnat etmek en iyimser tahminle suçu isnat edenin kurmaca metin ile olgusal metin arasındaki farktan bihaber olduğunu gösterir. Kurmaca anlattıklarından sorumlu tutulamaz, çünkü doğruluk iddiasında değildir; fantezi alanında iş yapar. Peki ya okur bu fantastik iddialardan yanlış etkilenip onları gerçekliğin alanına taşımaya kalkışırsa? Burada da sorun Ingarden'in gösterdiği gibi yapıtta değil, okurda aranmalıdır. Ne var ki o iş de kolayca geçiştirebileceğimiz bir durum değildir. Okur ile sanat yapıtı arasındaki dolayimli ve karmaşık ilişkiye bakmamız gerekir bu durumda da. Yazımın sonraki bölümünde Wolfgang Iser'in okuma fenomenolojisi üzerinden bu ilişkiye bakmaya çalışacağım.¹⁰

Okur ve Metin: Estetik İletişim Modeli

Iser, okuma eyleminin kurmaca anlatı ile okur arasındaki bir iletişim olarak anlaşılması gerektiğini iddia ediyor ve bu iletişimsel ilişkide kurmaca anlatının okura tanıdık olmayan bir şeyleri açığa çıkarması gerektiğini söylüyor; çünkü "iletilecek olan şey bir ölçüde yabancı olmasaydı iletişim gereksiz olurdu" (Iser, 1980, s. 229). Ancak bu tespit, kurmaca metnin dış gerçekliğin bilindik öğelerinden tümüyle arındırılmış olduğu anlamına da gelmiyor elbette. Böyle bir durumda da iletişim imkânsız olacaktır. İletişimin gerçekleşebilmesi için metin ile okur arasında bir buluşma noktası olması gerekir; bu buluşma noktasını da metinde içerilmiş olan tanıdık unsurlar oluşturur. Dolayısıyla kurmaca, metin dışı dünyadan unsurlar içerebilir, fakat az sonra göreceğimiz gibi bu unsurları içine katarken onları pratik bağlamlarından soyutlayarak kendi içlerinde birer tema olarak okura sunar, bu yolla bu unsurların anlamlarını ve geçerliliklerini sorgular. Tanıdık unsurları sunmanın bu özgün yolu, aynı zamanda kurmaca ile metin dışı gerçeklik arasındaki özel ve dolayimli ilişkiye de işaret eder.

¹⁰ Ingarden'in çalışması yapısal ve ontolojik incelemelerin ötesine geçip okuma deneyimine de uzanır. Bu konuyu şu yazımda daha detaylı incelemiştım: (Çelik, 2018)

Bir önceki bölümde gördüğümüz gibi, Ingarden yazınsal sanat eseri ile metin dışı gerçeklik arasındaki sorunlu ilişkiyi yazınsal sanat eserlerine belirli bir karakter atfederek çözmeye çalışmıştı: Gerçeğimsilik. Iser, kurmaca anlatıların gerçeğimsi karakteri ve dolayısıyla kurmaca ile gerçeklik arasında kendine özgü bir ilişki olduğu konusunda Ingarden ile büyük ölçüde hemfikirdir. Iser'e göre kurmaca ve gerçeklik, bazı eleştirel ekollerin varsaydığı gibi saf karşıtlıklar değildir. Kurmaca, gerçekliği olduğu gibi temsil etmez, ona doğrudan işaret etmez fakat bize gerçeklik hakkında günlük rutinimizde farkında olmadığımız bir şeyler söyler. Bu şey, bizi alışkanlıklarımızı düzenleyen normlar ve konvansiyonlar üzerine düşünmeye ve onları yeniden formüle etmeye itme potansiyeli taşır. Bu tuhaf ve dolayimli ilişkiyi anlamak için ona karşıtlık olarak değil, bir iletişim modeli olarak yaklaşmak gerekir. İletişim edimsel bir süreçtir ve bu süreci kavrayabilmek için bakmamız gereken yer metnin pragmatığıdır. "Şimdi eğer okur ve yazınsal metin bir iletişim sürecinin ortaklarıysa," diyor Iser, "ve eğer iletilen şey herhangi bir değere sahip olacaksa, başlıca kaygımız artık o metnin *anlamı* (eskiden eleştirmenlerin at koşturduğu hobi atı) değil, *etkisi* olacaktır. . . . O halde ilgimiz edebiyatın pragmatığına yönelir- metnin işaretlerini 'yorumcu' ile ilişkilendirme anlamında 'pragmatik'e" (Iser, 1980, s. 54). Burada Iser, yapıt ile okur arasındaki iletişim sürecinin okur üzerinde bir etkisi olduğunu, okurun bu süreç sonunda bir tür dönüşüme uğradığını ve kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi anlamak istiyorsak, dikkatimizi bu etkiye odaklamamız gerektiğini iddia ediyor. Benim yukarıda metnin "biçimlendirme gücü" dediğim şey bu. Iser bize edebiyata özgü bu gücü daha sağlıklı şekilde kavrayabilmek için bu etkinin gerçekleştiği alan olan okuma edimine yönelmemiz gerektiğini söylüyor. Iser'in ve Ingarden'in kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dair analizleri arasındaki temel fark bu noktada ortaya çıkmaktadır. Ingarden bu ilişkiyi metnin ontolojik karakterine ve yapısal özelliklerine odaklanarak açıklamaya çalışırken, Iser konuya işlevselci bir noktadan yaklaşır.¹¹

Iser, kurmaca anlatı ile okur arasındaki iletişimsel etkileşimi tanımlamaya çalışırken, John L. Austin ve John R. Searle'ün ortaya attığı söylem kuramına başvurur. Iser bu kuramsal çerçeveyi "yazılı ifadenin, muhatabını metin dışı gerçekliklerle temasa geçirmek için sürekli olarak basılı sayfanın sınırlarını aştığı gerçeğini göz önünde bulundurarak, sezgisel bir kılavuz" olarak aldığını söyler (Iser, 1980, s. 55).

Farklı sözcelem türlerini inceleyen söylem kuramı, bir durumu betimleyen ya da bildiren "saptayıcı sözcelem" ile sözceleme ediminden önce var olmayan bir durum üreten "edimsel sözcelem" arasında bir ayrım ortaya koyar. Austin daha sonra edimsel sözcelemleri üç alt türe ayırır; düzsöz edimleri, edimsöz edimleri ve etkisöz edimleri:

¹¹ Burada şunu unutmamak gerekir; gerek Iser, gerek Iser sonrası okur merkezli eleştirmenlerin metne pragmatik açıdan yaklaşabilmenin temel argümanlarını ve araçlarını sağlayan Ingarden ve onun yazınsal metnin ontolojik ve yapısal özelliklerine dair yaptığı kapsamlı analizlerdir. Dolayısıyla Iser'in burada yaptığı hamle Ingarden'in anlayışından bir sapma değil, onun edebiyat ontolojisi ve fenomenolojisi üzerine çalışmalarını bir adım ileriye götürme olarak anlaşılmalıdır.

İlk olarak bir şey söylerken yaptığımız bir küme şey saptadık ve hepsini onları yaparken bir düzsöz ediminde bulunduğumuzu söyleyerek toplandıktan sonra bu edimin, kabaca belli bir işlem ve göndermeyle belli bir tür cümle sözcelemeye, bunun da yine kabaca "anlam" derken geleneksel olarak kastedilen şeye denk düştüğünü belirttik. İkinci olarak, bir de bilgilendirmek, emir vermek, uyarmak, taahütte bulunmak vb. gibi edimsöz edimlerinde, yani belli bir (uylaşımsal) gücü olan sözcelemler ürettiğimizi söyledik. Üçüncü olarak, ayrıca etkisöz edimlerinde de, yani inandırmak, ikna etmek, vazgeçirmek, hatta sözgeleştiği şaşırtmak ya da yanıltmak gibi, bir şey söyleyerek yol açtığımız ya da gerçekleştirdiğimiz edimlerde de bulunabiliriz. (Austin, 2020, s. 129)

Iser'in özetlediği gibi, söylem kuramında dilsel bir eylemin başarısı, yerine getirilmesi gereken üç koşula bağlıdır; uylaşım, durum ve katılımcıların istekliliği: "Sözce, konuşmacı için olduğu kadar alıcı için de geçerli olan bir uylaşım başvurmaldır. Uylaşımın uygulanması durumla bağlantılı olmalıdır; başka bir deyişle, kabul edilmiş prosedürler tarafından yönetilmelidir. Son olarak da katılımcıların dilsel bir eylemde bulunma istekliliği, eylemin durumunun veya bağlamının tanımlanma derecesiyle uyumlu olmalıdır" (Iser, 1980, s. 56).

¹² Bu üç koşulun yerine getirilmesiyle, dilsel eylemin belirsizlikleri çözülür. Dolayısıyla, bu koşullar iletişimsel eylemin referans çerçevesini oluşturur. Iser, yazınsal dilin ilk bakışta edimsöz edimlerine benzediğini söyler. Ne var ki yazınsal dil yukarıda bahsettiğimiz türde bir referans çerçevesinden yoksun olduğu ölçüde gündelik dilden farklıdır. Yazınsal metinle iletişim kurabilmek için, tüm bu referans çerçevesinin metnin rehberliğinde okur tarafından oluşturulması gerekir. Söylem kuramını edebiyat alanına genişleten Iser, yazınsal okuma deneyiminde kurmaca metinle girilen iletişimin referans çerçevesinin ve bu çerçeveyi oluşturan öğelerin detaylı bir analizini yapar.

Katılımcıların istekliliği yazınsal yapıyla girilen iletişim söz konusu olduğunda gündelik iletişimden çok farklı değildir. Okur kitabı eline aldığı anda yazınsal metinle iletişime girme niyetini göstermiştir. Burada önemli olan okurun yazınsal bir metinle karşı karşıya olduğunu ve girmek üzere olduğu bu iletişimsel deneyimin kendine özgü kuralları olduğunu biliyor olması ve kabul etmesidir. Açık ki burada iletişimin çerçevesini çizecek durumlar ve izlenecek prosedürler ile uylaşım şekilleri gündelik iletişimden farklı şekilde işlemektedir. Okur en baştan bu özgü yapıların farkında olmalı ve iletişimi bu yapılar içinden geliştirmeye rıza göstermelidir. Aksi bir tutum ya yanlış bir okuma ya da art niyetli bir tutuma işaret eder.¹³

Söylem teorisi sıradan dilde tüm iletişimin belirli bir "durum" içinde gerçekleştiğini ve bir ifadenin anlamının söyleyen ve dinleyen için ortak olan belirli bir durum tarafından koşullandırıldığını iddia eder:

¹² Bu koşulları Austin kitabının ikinci bölümünde detaylandırır. Bkz: (Austin, 2020, s. 49-59)

¹³ Kurmaca metinleri yargı önüne çıkarmakta da böyle bir sorun olduğunu söyleyebilir miyiz acaba? Dominick LaCarp'a'nın yazının başında tartıştığım "Bir mahkeme bir romanı nasıl okur?" sorusu bu noktada daha anlamlı hale geliyor. Yazınsal bir söylemi gündelik dilin iletişim kuralları üzerinden okumak edebiyatın özgün iletişimsel modelini bilmemek veya bilmezlikten gelmek anlamına gelmez mi? O vakit böyle bir tutumda ya bir "yanlış okuma"dan ya da bir "art niyetli okuma"dan bahsetmemiz gerekir.

"Durumdan yoksun bir konuşma, belki bir tür zihinsel rahatsızlığın belirtisi olması dışında -ki bu bile kendi içinde bir durumdur- pratik olarak düşünülemez" (Iser, 1980, s. 62). Dahası, bir söz her zaman bir muhataba yöneliktir ve söz söyleyen ile muhatap arasındaki ilişkinin niteliği de fiili durumun açık bıraktığı çeşitli faktörleri dengeler. Sözcük dağarcığı, sözdizimi, tonlama ve diğer dilsel araçların seçimi, belirli bir muhataba ulaşma çabasında, bir dereceye kadar bu nitelik tarafından şekillendirilir. Diğer bir deyişle bu faktörler durumsal bağlamın eşlik eden koşullarını oluştururlar. Bu noktada Iser, kurmaca anlatıların sözel yapısının gündelik dile çok benzemesine rağmen, bu tür anlatıların eşlik eden koşullarla birlikte gerçek bir durumsal bağlamdan yoksun olduğunu gözlemler. Ne var ki bu yoksunluk kurmaca anlatı ile okur arasındaki iletişimin başarısız olmaya mahkûm olduğu anlamına gelmez. Aksine, yazınsal iletişimin durumsal bağlamının okurun ortak yaratıcı eylemleriyle oluşturulduğu benzersiz bir deneyime işaret eder. Kurmaca anlatılar bir durumun inşası için talimatlar içerir ve okur (bu talimatların rehberliğinde) durumu hayali bir bağlam olarak inşa eder. Dolayısıyla kurmaca durum, karakter ve sonuç bakımından sıradan iletişimin gerçek durumundan farklıdır; okurun eş-yaratıcı edimleriyle inşa edilir. Bu inşa süreci dinamik bir karaktere sahiptir, zira devam eden okuma süreci boyunca okur tarafından inşa edilen durum, yapının sunduğu yeni bilgilerle olumsuzlanabilir ve okur, okuma eyleminin farklı aşamalarında metnin getirdiği belirsizlikleri ortadan kaldıracak şekilde kendi inşasını yeniden ve yeniden gözden geçirmek zorunda kalabilir. Böylece, yazınsal iletişimin durumsal bağlamı okur tarafından olay benzeri bir şekilde sürekli inşa edilir ve süreç boyunca yeniden kurgulanır:

Okurun yeni bilgiler edindikçe sürekli olarak tepkilerini geri beslediği edebiyatta, tam da böyle sürekli bir gerçekleştirme süreci vardır ve bu yüzden okumanın kendisi bir olay gibi 'gerçekleşir', okuduğumuz şeyin açık uçlu bir durum karakterine bürünmesi anlamında, bir ve aynı zamanda somut ve yine de akışkandır (Iser, 1980, s. 68).

Şimdi iletişimin ikinci koşulu olan "uylaşım"a dönebiliriz. Austin ve Searle yazınsal dili, bir uyuşma başvuramaması nedeniyle hükümsüz olduğu gerekçesiyle analizlerinin dışında tutarken, Iser durumun böyle olmadığını iddia eder: "Kurmaca dil aslında uyuşimlardan yoksun değildir, sadece uyuşimlarla sıradan edimsel ifadelerden farklı bir şekilde ilgilenir" (1980, s. 60). Uyuşimler ve kabul edilen prosedürler söz edimi teorisi tarafından "normatif bir istikrar" olarak anlaşılır. Iser bu istikrara, geçmişin değerlerinin şimdiki zaman için de geçerli olması anlamında "dikey yapı" terimini atar. Edebi dilin yaptığı şey, bu dikey yapının geçerliliğini, uyuşimleri ve kabul edilmiş prosedürleri yatay olarak yeniden düzenleyerek sorgulamaktır: "Kurmaca metin, gerçek dünyada bulunan çeşitli geleneklerden bir seçim yapar ve bunları birbirleriyle ilişkilymiş gibi bir araya getirir" (1980, s. 61). Bu alternatif düzenleme sayesinde, seçilen uyuşimler okurun karşısına beklenmedik bir şekilde çıkarılır; toplumsal bağamlarından koparılırlar, düzenleyici işlevlerinden mahrum bırakılırlar ve geçerliliklerini yitirmeye başlarlar. Iser bu işlemlerin tümüne birden de pragmatizasyon

der. Depragmatizasyon sürecinden geçen uyuşum modelleri kendi içlerinde birer inceleme nesnesi haline gelirler. Iser'e göre kurmaca tam da bu noktada etkisini göstermeye başlar: "Seçtiği uyuşumları depragmatize eder ve [kurmacanın] pragmatik işlevi de burada yatar. Harekete geçmek istediğimizde dikey bir yapıya başvururuz; ancak farklı konvansiyonların yatay bir kombinasyonu, harekete geçtiğimizde bizi yönlendiren şeyin tam olarak ne olduğunu görmemizi sağlar" (1980, s. 61).

Bu seçici işlev, yazınsal dilin "edimsel" karakterini de ortaya koyar. Metin tarafından seçilen ve temsil edilen uyuşumlar keyfi olarak seçilip bir araya getirilmemiştir, belli bir motivasyon bağlamında düzenlenmişlerdir. Ancak seçime yön veren bu motivasyon metinde formüle edilmemiştir; okur tarafından keşfedilmelidir ve bu keşif süreci performatif bir eylem niteliğindedir. Okur bu süreçte kendi başına bırakılmaz; Iser'in metnin "stratejileri" olarak adlandırdığı ve seçimin altında yatan motivasyon arayışını düzenlemeleri anlamında söz edimlerinin kabul edilmiş prosedürlerine karşılık gelen çeşitli anlatı teknikleri tarafından yönlendirilir. "Ancak" der Iser, "bu stratejiler, istikrarlı beklentileri ya da kendilerinin başlangıçta istikrarlı hale getirdikleri beklentileri engellemek üzere bir araya gelmeleri bakımından kabul edilmiş prosedürlerden ayrılırlar" (Iser, 1980, s. 61).

Söz edimi kuramını edebiyat alanına genişleterek okuma ediminin iletişimsel karakterini açıklama çabasıyla Iser, kurmaca anlatıların başarılı bir iletişimin gerekli koşullarını nasıl karşıladığını, bu koşulları oluşturan öğelerin yazınsal iletişimdeki karşılıklarını gösterir. Iser'in de belirttiği gibi, "Bir durumun kurulması için gerekli olan konvansiyonlara metnin *repertuarı* demek daha uygun olur. Kabul edilen prosedürlere *stratejiler* diyeceğiz ve okurun katılımına da bundan böyle *gerçekleştirme* (vurgu benim) diyeceğiz" (Iser, 1980, s. 69).

Dolayısıyla yazınsal metin okur tarafından iletişimsel bir süreç sonucu gerçekleştirilir. Bu süreç Iser'in kitabının ilerleyen bölümlerinde açıklayacağı gibi diyalektik bir süreçtir. Sürekli bir gerçekleştirme ve olumsuzlama. Metin süreç boyunca okuyucunun somutlamalarını olumsuzlar ve onu yeni somutlamalar oluşturmaya iter. Fakat eninde sonunda bu iletişimsel ilişkinin ortaya çıkardığı bir şey vardır. Roman Ingarden'in deyişiyle "estetik nesne".¹⁴ Gerçekleştirme ediminin somut nesnesi olarak ortaya çıkan estetik nesne metnin kendisini (okurun dokunuşuna maruz kalmamış saf halini) imleyen sanatsal nesne'den farklıdır. İşin daha da heyecan verici yanı estetik nesne farklı okuma edimlerinde farklı şekillerde ortaya çıkabilir; yani okur metni belirler. Okurun saf edilgen bir özne değil, aktif ve belirleyici bir özne olarak ortaya çıktığı yer burasıdır. Bu süreç tek taraflı bir süreç de değildir üstelik. Bu bölümün başında da belirttiğim gibi, metin de okuru gerçekleştirir. Onu içinde yaşadığı dünyanın normlarını ve kurallarını sorgulamaya, hatta hayattaki etik ve politik duruşunu yeniden kurmaya zorlar.¹⁵

¹⁴ Ingarden'in "estetik nesne" kavramını detaylı şekilde tartıştığı yazısı için bkz: (Ingarden, 1961)

¹⁵ Burada Iser'in okuma fenomenolojisindeki diğer adımları incelemek yazının sınırını aşacaktır. Başka bir yerde bu konuda yaptığım daha detaylı bir inceleme için bkz: (Çelik, 2021)

Bu çok katmanlı ve çok boyutlu sürecin konumuz açısından bize gösterdiği şey ise okurun metinden etkilenme biçiminin, yani metnin biçimlendirme gücünün hiç de Platoncu şemanın iddia ettiği gibi doğrudan olmadığıdır. Okur metnin ilettiği değerleri pasif ve doğrudan bir şekilde içselleştirmez. Zaman zaman karşı çıkar onlara, mücadele eder, kendi değerleriyle çarpıştırır ve tüm bu sürecin sonunda ortaya yeni bir şey çıkar. Okumak yaratıcı bir edimdir. İki anlamda: yapıt da okur da yeniden ve yeniden yaratılır.

Sonuç

Tüm bu incelemelerin sonunda *mimesis*'in dolayimli ve yaratıcı doğasını yeterince ortaya koyabildiğimizi sanıyorum. İki taraflı bir dolayimlilik söz konusu. Hem sanat yapıtının ortaya çıkışında yapıtın temsil ettiği şeyi dolayimlaması hem de yapıt ve okur arasındaki deneyimin dolayimli yapısı. Evet, sanat yapıtının okur üzerinde bir biçimleyici gücü var fakat bu güç yazarın, metnin ve okurun içinde olduğu çok katmanlı bir iletişimsel sürecin sonucu olarak ortaya çıkıyor. Dolayısıyla okurun sanat yapıtından Don Kişotvari bir naiflikle doğrudan etkilenmesi söz konusu değil. Romanı okuyanlar hatırlayacaklardır ki Don Kişot'un okuduğu şövalye romanslarından etkilenip yollara düşüşündeki temel etken o romanslar değil Don Kişot'un, yani okurun kendisiydi. Dolayısıyla romanın sonunda bulunan çözüm, bu romansları ortadan kaldırmak, hiç de adil bir çözüm değil. Sanat iyiyi olduğu kadar kötüyü de konusu yapar, onu temsil eder. Sanatın kötüsünü deneyimleyen okurun bu deneyimin sonunda kötü olacağını söylemek sanatın ne olduğunu ve ne yaptığını bilmediğimiz anlamına gelir; ya da bilmiyormuş gibi davrandığımız. Her iki durumda da bu yaklaşımın karşısında tutum almamız gerekir. Ya sanatı savunmaktayızdır ya düşünme/düşünme özgürlüğümüzü ya da her ikisini birden.

Kaynakça

- Aristoteles. (2017). *Poetika (Şiir Sanatı Üzerine)* (N. Kalaycı, Çev.). Ankara: Pharmakon Kitap.
- Austin, J. L. (2020). *Söylemek ve Yapmak: Harvard Üniversitesi 1995 William James Dersleri* (R. L. Aysever, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Badiou, A. (2013). *Başka Bir Estetik: Sanatlar İçin Küçük Bir Kılavuz* (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Çelik, M. (2018). The Quasi-Real World of Fiction and The Cognitive Value of Literature in Roman Ingarden's Philosophy of Literature. *Dört Öge*, 14, 45-62.
- Çelik, M. (2021). Wolfgang Iser's Understanding of Negative Referentiality and the Concept of Repertoire. *Dört Öge*, 20, 57-69.

- Gümüřbař, M. B. (11 Haziran 2019). Vapuru Bıçaklamak: Edebiyatta Kötülüğün Temsili, Ahlak ve Ahlakçılık. *Gazete Duvar*.
<https://www.gazeteduvar.com.tr/forum/2019/06/11/vapuru-bicaklamak-edebiyatta-kotulugun-temsili-ahlak-ve-ahlakcilik>
- Havelock, E. A. (1963). *Preface to Plato*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- İlhan, A. (2012). *Sisler Bulvarı*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ingarden, R. (1961). Aesthetic Experience and Aesthetic Object. *Philosophy and Phenomenological Research*, 21(3), 289–313. <https://doi.org/10.2307/2105148>
- Ingarden, R. (1973a). *The Cognition of the Literary Work of Art* (R. A. Crowley & K. R. Olson, Çev.). Evanston: Northwestern University Press.
- Ingarden, R. (1973b). *The Literary Work of Art: An Investigation on the Borderlines of Ontology, Logic, and Theory of Literature* (G. G. Grabowicz, Çev.). Evanston: Northwestern University Press.
- Ingarden, R. (1985). *Selected Papers in Aesthetics* (P. McCormick, Ed.). Washington, D.C.: Catholic University of America Press.
- Iser, W. (1980). *The Act of Reading : A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Kalaycı, N. (2020). Antikçağ'da Şiire Karşı Diyalektik: Poetik Kültürde ve Sokratik Kültürde İmge Üretimi. *Cogito*, 97, 17-41.
- Kureishi, H. (2002). *Vücut* (S. Köseoğlu, Çev.). İstanbul: Everest yayınları.
- LaCapra, D. (1982). *Madame Bovary on Trial*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Mitscherling, J. (1996). *Roman Ingarden's Ontology and Aesthetics*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Meinong, A. (1910). *Über Annahmen*. Leipzig: Verlag von Johann Ambrosius Barth.
- Parfit, D. (1984). *Reasons and Persons*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Platon. (2016). *Devlet* (H. Demirhan, Çev.). İstanbul: İslık yayınları.
- Rancière, J. (2017). *Kurmacanın Kıyıları* (Y. Çetin, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ricoeur, P. (1992). *Oneself as Another* (K. Blamey, Çev.). Chicago: The University of Chicago Press.
- Ricoeur, P. (2005). *Zaman ve Anlatı: 1. Zaman-Olayörgüsü-Üçlü Mimesis* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Shiner, L. (2004). *Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

2024, 11(2): 325-343

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.325-343>

Articles (Theme)

THE CAPTIVE FLÂNEUR OF THE BEAT LITERATURE OR THE GIFT STRUGGLING TO EXIST IN THE AGE OF COMMODITIES: CINEPHILOSOPHY ON JIM JARMUSCH'S *PATERSON*

Deniz Kurtyılmaz¹

Abstract

Jim Jarmusch's *Paterson* (2016) focuses on the life of a bus driver and poet living in Paterson, New Jersey, which shares the same name with the city. The film is a rich text for fruitful philosophical examination when viewed through Baudelaire's concept of the flâneur, the central characteristics of American Beat literature, and the dichotomy between art as a gift and commodity exchange. This article aims to illuminate the philosophical foundations of Jarmusch's work by placing the film within this theoretical framework. Through

¹ Deniz Kurtyılmaz, Faculty Member Dr., GİRESUN UNIVERSITY, FACULTY OF COMMUNICATION, ORCID ID: 0000-0001-8123-8034, deniz.kurtyilmaz@giresun.edu.tr

Makale Geliş Tarihi: 28.09.2024 | Makale Kabul Tarihi: 19.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

a detailed cinephilosophical examination, it is aimed to gain insight into how *Paterson* reflects the philosophical, aesthetic, and cultural continuities extending from Continental Europe to America. This essay attempts to offer meditation on the nature of art, individual existence, and daily life, and it is demonstrated that the film's protagonist, Paterson, eventually manages to establish a balance between gift and commodity exchange.

Keywords: Flâneur, Beat Generation, gift, Paterson, Jim Jarmusch

BEAT EDEBİYATININ TUTSAK FLÂNEUR'Ü YA DA METALAR ÇAĞINDA VAR OLMAYA ÇABALAYAN ARMAĞAN: JIM JARMUSCH'UN *PATERSON*'U ÜZERİNE SİNEFİLOZOFİ

Öz

Jim Jarmusch'un *Paterson* (2016) filmi, New Jersey'deki Paterson şehrinde yaşayan ve şehirle aynı adı taşıyan bir otobüs şoförü ve şairin basit hayatına odaklanmaktadır. Film, özellikle Baudelaire'in flâneur kavramı, Amerikan Beat edebiyatının temel karakteristikleri ve bir hediye olarak sanat ile meta mübadelesi arasındaki zıtlık merceğinden bakıldığında, verimli bir felsefi inceleme için zengin bir metin olarak kristalleşmektedir. Bu makale, *Paterson*'u bu teorik çerçeveye yerleştirerek Jarmusch'un eserinin felsefi temellerini aydınlatmayı amaçlamaktadır. Paterson'un Kıta Avrupası'ndan Amerika'ya uzanan felsefi, estetik ve kültürel süreklilikleri nasıl yansıttığına dair içgörü, ayrıntılı bir sinefilozofik inceleme yoluyla elde edilecektir. Sanatın, bireysel varoluşun ve günlük rutin yaşamın doğası üzerine bir düşünüm mahiyetindeki çalışma, filmin kahramanı Paterson'un, sonunda, armağan olarak sanat ile meta değişimi arasında sağlam bir denge/köprü kurmayı başarabildiğini gösterecektir.

Anahtar kelimeler: Flâneur, Beat kuşağı, armağan, Paterson, Jim Jarmusch

Introduction

The relationship between cinema and literature can be seen as a reciprocal dialogue reflecting how narrative and thematic elements can transcend their boundaries. Auteur directors, in particular, often draw upon literature to shape their storytelling techniques and thematic concerns. This is not limited to the adaptation of literary texts to the screen, a director may incorporate certain literary movements and themes into their work as a philosophical backdrop. Jim Jarmusch, known for his reflective and intertextual approach to cinema, provides a notable and thought-provoking example of this dynamic interaction in his film *Paterson* (2016). Through the lens of the flâneur concept and the American Beat movement, *Paterson* reveals the concepts that connect cinema and literature. Jarmusch demonstrates how literature and cinema can relate to each other to create a multifaceted narrative experience by inspecting poetry and the quotidian world.

The protagonist *Paterson* (Adam Driver) is a municipal bus driver and poet whose life and works reflect the thoughtful and observant qualities of literary traditions. However, the film's relationship with literature extends beyond this. At the core of the film's thematic structure is the concept of the flâneur, a figure deeply rooted in literary theory and urban observation, while the Beat movement, characterized by its emphasis on spontaneity and personal freedom, is also prominently featured. An important aspect of *Paterson* is its successful portrayal of the nature of artistic creation and the tension between art as a gift and art as a commodity. As modern life is built on the exchange of commodities, every artist is compelled to circulate their work in the economic sphere, transforming it into a marketable product. In *Paterson*, this situation presents itself as a dilemma.

Methodology

This essay integrates philosophical inquiry and film analysis using the cinephilosophical method. Unlike film philosophy, which examines how cinema reflects philosophical ideas, cinephilosophy explores new interpretative horizons by thinking with and through cinematic images. It involves engaging with the images themselves to uncover deeper meanings and insights (Öztürk, 2016, pp. 31-32; Goodenough, 2005, pp. 1-3). Yet a film analysis cannot be completely devoid of a specific orientation. Thus, cinephilosophy requires a theoretical framework to guide interpretations and move beyond mere speculation. This article establishes such a framework through three theoretical sections. The first explores Charles Baudelaire's concept of the flâneur. The second provides an overview of American Beat literature and its key characteristics. The third distinguishes art as a gift exchange from commodity exchange. Last of all, the film's narrative and, to a very limited extent, its audiovisual themes are analyzed within this theoretical context. Since the purpose of this

article is to make a philosophical analysis, the analysis is concentrated on the content, largely excluding the examination of the film's stylistic or cinematographic elements.

Baudelaire and the Flâneur, the Idle Observer of the City

Charles Baudelaire (1821-1867), a key figure in 19th-century French literature, is renowned for his exploration of modernity through his groundbreaking style. His 1857 poetry collection, *Les Fleurs du Mal* (The Flowers of Evil), delves into themes like sex, death, and addiction, marking a significant moment in the evolution of modern poetry and art (Rifat, 2016, p. 67). While it may not be entirely accurate to state this so definitively, it is undeniable that Baudelaire's contributions to modernist aesthetics are evident in his ideas about art's autonomy, the artist's alienation, and the shift from sentimental to intellectually profound poetry. His innovative and provocative works have profoundly influenced modern literature and aesthetics (Scholssman, 2005, pp. 175-176).

Baudelaire's writings were pivotal in defining the concept of the "flâneur" (Baudelaire, 2013a, p. 33) a term of particular relevance to this article. Arguably, Baudelaire himself was the first flâneur.² Derived from the French verb "flâner," meaning "to stroll," the flâneur is a wanderer who leisurely explores the modern city, reflecting on and acutely perceiving its rapid changes. For Baudelaire, the flâneur, though an "idle gentleman," is not a mere loafer but a researcher seeking to grasp the essence of modern urban life and its evolution. He represents a thinker bridging the past and present within himself (Benjamin, 2014, p. 129).

For the flâneur, time is experienced through the spaces and their changes within the city. Thus, the city's boulevards, streets, parks, and cafés serve as sites for the flâneur's observations (Grøtta, 2015, p. 3). The city transcends mere observation to become a reality that the modern poet, embodying the flâneur, reinterprets and creates through art (Mazlish, 2015). Thereby, in modern life, the city itself becomes a dramatic element in the work of art. The flâneur, astonished and admiring, incorporates the city's rapid pace, growing crowds, and ceaseless activity into his art.

This orientation is facilitated by an ontological withdrawal that separates the city from the self. The psycho-social mechanism at work is notable, as modern city dwellers must anchor their individuality in a rapidly changing urban environment (Kılıç, 2017, p. 11) - a task the flâneur exemplifies. Paradoxically, the flâneur remains anonymous in the crowd, which allows him a unique, independent, and solipsistic

² The first person to use the city as a form of artistic raw material was the American writer Edgar Allan Poe (1809-1849), with his short *The Man of the Crowd*. However, according to Walter Benjamin, Poe's protagonist is not a true flâneur because he fails to remain at ease in the modern city and instead develops a manic attitude. The emergence of the flâneur had to wait for Baudelaire (Benjamin, 2014, p. 221).

perspective. The balance between crowd and solitude defines the flâneur's spiritual and artistic strength. Baudelaire captures this dynamic: "The crowd, solitude: equal and interchangeable terms for the active and productive poet. He who does not know how to populate his solitude will not know how to be alone in a bustling crowd" (Baudelaire, 2013b, p. 22). This balance, seen as essential to preservation, makes getting lost in the city an aesthetic ideal for the flâneur, whose self merges with the city's flowing streets and bustling crowds (Chambers, 2015, p. 55).

However, this anonymity comes with a cost: melancholy. While dissolving his identity into the city enhances the sensitivity, objectivity, and comprehensiveness of his observations, it also makes him acutely aware of the loneliness, disenchantment, and meaninglessness of urban life. His melancholic perspective is a natural outcome of the alienation and complexity inherent in modern city life, adding a dark tone to his worldview and artistic expression. Though not unique to the flâneur, his melancholic style is distinctively expressed through his art.

The flâneur wanders the city, grappling with existential angst that informs his artistic and literary style (Kılıç, 2017). This concept links sociology and aesthetics, defining an artistic stance aligned with romantic expressionism. As Tester notes, the flâneur, like the poet or artist, transforms faces and objects to imbue them with meaning based on his significance (2015, p. 6). The aesthetic sensitivity shaped by the flâneur's emotional state exposes the fatigue imposed by the ever-growing, accelerating city. Thus, it is no coincidence that Baudelaire begins the poem "Spleen II" in *Les Fleurs du Mal* with the line, "More memories than if I'd lived a thousand years!" (Baudelaire, 1998, p. 147).

From Idle Gentlemen to Tough Guys: The American Beat Generation

Baudelaire's flâneur was described as a gentleman. Although at times he was "branded as a parasite" due to his idleness and regarded with suspicion (Chambers, 1991, p. 145), he ultimately emerges as a harmless and elegant wanderer. However, when this European gentleman, who painted a continental portrait of refinement, migrated to America nearly a century later, he was transformed by the spirit of this new place and time into a figure of much darker disposition, sometimes even a criminal, a tough guy who would become a member of the Beat generation, a Beatnik. Yet, in his shadow, within the overt darkness of his art, one can always discern the presence of French literature, especially Baudelaire and his flâneur (Lane, 2017; Holladay, 2007, p. 43).

The Beat Generation was a literary and cultural movement that emerged in the United States in the late 1940s and 1950s. Among the principal figures of the Beat Generation are Jack Kerouac, Allen Ginsberg,

William S. Burroughs, Lucien Carr, Joan Volmer, and Neal Cassady (Gair, 2008, p. 25). The term "Beat Generation" was coined in 1948 by the writer Jack Kerouac (1922-1969), who was himself a member of this movement (Dittman, 2007, p. 27). The word "beat," which can be translated as "strike" or "hit" held multiple connotations for Kerouac and his contemporaries: it expressed a profound sense of discontent associated with feelings of defeat, exhaustion, and poverty.

The Beat movement, known for its rejection of post-World War II America's conformist and materialistic culture, embraced spontaneity and new forms of expression. Beat artists used a free-flowing, unstructured style to capture the immediacy of experience. Although brief as a literary movement, the Beat Generation left a lasting impact on American and global literature and culture, influencing the worldview of subsequent generations (Russel, 2002, p. 7). Their focus on personal freedom and spiritual exploration resonated with youth culture and extended to the music of bands like The Beatles and Pink Floyd, as well as the psychedelic hippie movement, the radical opposition of the '68 generation (Üzüm, 2020), and finally hip-hop.

World War II looms behind the restless spirit of the Beat Generation (Ryan & Kellner, 2010, p. 29). "When veterans returned [from war], they brought with them an unsettled energy, adding their own experiences to the mix; this energy soon became the foundation of the emerging youth movements of discontent" (Russel, 2002, p. 8). The Beat Generation, however, is marked not only by restlessness but also by a futile search for peace and harmony. Restlessness always comes with the effort to overcome it, as seen in the Beat movement. The term "beat," meaning "rhythm" or "tempo," also reflects this movement's expression of the individual's desire to align with a deeper, spiritual rhythm and find a sense of belonging or being at *home* (Hayes, 2012).

The Beat Generation, as a cultural movement, was deeply influenced by both Western and Eastern philosophical and spiritual traditions. Firstly, many Beat writers drew inspiration from Eastern philosophies, particularly Buddhism. Buddhism's focus on heightened self-awareness, direct experience, and rejection of materialism resonated with the Beats' quest for authenticity and spiritual fulfillment (Wills, 2007; Eroğlu, 2021). This Eastern influence underpinned the concept of harmony with a transcendent spiritual rhythm, as reflected in the term "beat." The Beat Generation's fascination with Eastern philosophy culminated in the journeys to the Far East undertaken by the '68 Generation.

Secondly, the Beat Generation can also be seen as an existential extension of Romanticism. Romanticism is marked by "an inner unrest in a world with which it cannot identify, a sense of insecurity and alienation, and a longing for new social unity while celebrating the individual's absolute uniqueness and subjectivity" (Fischer, 2012, p. 74). Existentialism shares these concerns, focusing on the struggle to find oneself in an alien world, the preservation of inner life, and a morally sincere approach to freedom and necessity (Akarsu, 1979, pp. 187-188). Existential themes are central to Beat literature, linking the Beat Generation to thinkers

like Jean-Paul Sartre and Albert Camus (Yüksel, 2017). Frankly, the 19th-century Romantic flâneur evolved into an existentialist in Europe and a Beatnik in America, reflecting the shared philosophical roots of both movements in phenomenology. Both existentialists and the Beats can be seen as romantics who, having abandoned idealism, sought a phenomenological connection with the world.³

While existentialist literature emphasizes subjective experience (Bakewell, 2017, pp. 43-44), the Beat Generation similarly bases its art on individual experiences, drawing from these philosophical foundations. Phenomenology's focus on describing the lifeworld -the realm of everyday, pre-reflective experience- aligns closely with Beat literature's existentially sensitive portrayal of life's ordinary and absurd aspects. The emphasis on subjectivity and the phenomenological exploration of the world through objects are key orientations in Beat literature (Charters, 2012, p. 145).

Gift and Commodity: Identical Siblings Who Don't Look Alike

So far, the emergence of the sensitive, wandering artist -an outcast, penniless romantic immersed in phenomenology- has been explored. Now, we turn to the atmosphere in which this artist lives and struggles to practice his art. This requires examining the systems of gift and commodity exchange and the contrast between them, to substantiate the argument that Paterson is a tragic hero caught in the tension between these ontologically distinct forms of exchange.

Exchange, in its broadest sense, involves the reciprocal transfer of goods, services, or information. In economics, for instance, exchange underpins market activities, facilitating the efficient allocation of resources. Since Adam Smith, modern economic theories have been built on examining how exchange dynamics shape markets and influence economic policies. However, exchange cannot be confined to economics alone; it gains broader and more enlightening insights through other disciplines. For instance, in Marcel Mauss's *The Gift* (2002), an anthropological perspective highlights the social and cultural dimensions of exchange. Mauss demonstrated that in traditional societies, exchanges are not merely economic transactions but are deeply intertwined with social relationships and obligations (Mauss, 2002, pp. 84-85). In pre-modern contexts, exchange involves the reciprocal giving of gifts, which fosters social bonds and reciprocity, thereby structuring the interactions between economy and culture on a moral foundation.

³ Founded by Edmund Husserl in the early 20th century, phenomenology is a philosophical methodology focused on describing the structures of experience as they appear to consciousness. Instead of relying on abstract theories, phenomenology aims to "return to the things themselves" by examining how individuals perceive and experience objects and events (Crowell, 2006, p. 9).

In every careful analysis, two distinct types of exchange emerge: gift exchange and commodity exchange. In essence, the difference between these two is not formal. Both are fundamental processes of exchange and share no formal distinction, being akin to *twins* in their similarity. However, the distinction between them is hidden in the intended effect of the exchange (Bell, 1991, p. 156). Gifts, like commodities, are never given or received without expectation of reciprocity. Unlike commodity exchange, which is based on the utility of items, gift exchange forges deep connections between the giver and receiver and creates a moral cycle. This is due to the gift's power to convey the giver's *spirit* to the recipient. Annette Weiner explores how gifts retain their connection to their original owners despite continuous exchange. She challenges the traditional view of exchange as mere property transfer and introduces the concept of inalienable goods, which carry significant social and cultural value and become inseparable from the giver's identity. While alienable properties are exchanged among each other, inalienable properties symbolize genealogies and historical events; their unique identities endow them with absolute value, placing them beyond exchange (Weiner, 1992, p. 33). Gifts constantly circulate but never fully transfer ownership due to their *spirit*, distinguishing them from commodities by fostering closer connections between people.

In contrast, commodity exchange is characterized by the transfer of goods or services based on market principles, lacking personal depth -at least expected to lack it. This form of exchange is driven by the modern economy's desire to maximize utility and is managed by supply and demand dynamics. The ultimate goal of commodity exchange is to keep goods or services with equivalent value in circulation, thereby facilitating economic efficiency and specialization (Marx, 2003, p. 97). Thus, commodity exchange does not bring individuals closer to one another or even to their labor: "The greatest difference between gift exchange and commodity exchange is that while a gift creates an emotional bond between two people, commodity sales do not entail such a necessary connection" (Hyde, 2008, p. 93). Commodity exchange can even estrange individuals from both others and themselves, as it reduces social relationships to mere economic transactions. Additionally, unlike gifts, commodities do not possess "permanence" (Evans, 2001).

There is an ontological distinction between the exchange of gifts and commodities. In his book *The Gift* (2008), Lewis Hyde not only discusses the inherent incompatibility of these two types of exchange systems but also attempts to delineate the position of art and the artist within this conflict, exploring the gift exchange from an aesthetic perspective. Hyde notes that the English word "talent" is related to the term "gift," suggesting that art fundamentally belongs to the gift exchange system. His argument is clear: there is an irreconcilable conflict between gift exchange and commodity exchange, and "every artist suffers from the ongoing tension between the gift realm of their work and the market society in which they live" (Hyde, 2008, p. 341). This tension is inevitable for everyone and is not the artist's fault, but the artists experience it as a continuous economic inadequacy.

This is because commodity exchange, which is fundamental to market society, is built upon inequality between the giver and the receiver, necessitating the accumulation of commodities in certain hands -and vice versa. Drawing inspiration from Weiner, we can say that commodities remain with certain individuals because they are transferable, resulting in disruptions in circulation. “Wealth may accumulate in clusters, but the number of people who can benefit from it steadily decreases” (Hyde, 2008, p. 51). In contrast, the flow of gifts continues seamlessly and generally within an egalitarian framework, creating fluidity.

The fluidity in question is much more evident when it comes to artworks. Firstly, artistic creation is a form of gift and is bestowed upon the artist without any material compensation. Whether it is called inspiration or talent, every artist's work has a foundational element that was not created by them and is presented without any payment. The artist's conscious effort becomes visible in this initial gift. Since a gift cannot be kept for oneself, the resulting artwork becomes a gift that the artist offers to others. Indeed, it is essential for the artist to present their work to others to prevent the deterioration of their ability and the interruption of their inspiration. The logic of gift exchange operates on the principle that what is given will return more and stronger (Hyde, 2008, p. 198). In this sense, sharing the gift that comes to the artist with inspiration as a work with the public is considered a guarantee of productivity that guarantees the continuation of inspiration.

The contrast between gift and commodity exchange is not unique to our capitalist age. Throughout history, artists have been affected by the tension between freely expressing their talent and engaging in economic activities to sustain their livelihood. In other words, the talent bestowed upon the artist as a gift must, in one way or another, be converted into money or the fame that generates money (Hyde, 2008, p. 211). However, it is also true that in the modern era, the situation has become more challenging for artists; commodity exchange has become dominant, encroaching upon all other opportunities for exchange, thus forcing both the artist and the gift exchange to retreat into their shells.

Cinephilosophy: Art as Gift and Jarmusch's Captive Flâneur, Paterson the Elegant Beatnik

The film opens with a continuous sound; a piece of music that lacks a distinct rhythm. This sound becomes significant as an auditory marker that will be heard again during moments when Paterson enters a state of *flow* throughout the film, evolving into a theme that strengthens the harmony between the inner and phenomenal worlds. In fact, throughout the film, Jarmusch prefers to show the city with a realistic approach, while adopting a naturalistic attitude in shooting scales and angles. However, the director also manages to visually shape the fusion between the artist's inner world and the physical environment. To this

end, he methodically blurs the difference between the actual and the virtual by showing the spaces in the city with overlapping. The sensation of the tension between the inner and outer worlds, and the effort to overcome it, extends from 19th-century Romanticism through 20th-century Beat literature and reaches both the film's director Jarmusch (Suárez, 2007, p. 1) and its protagonist, Paterson.

The film is divided into days, creating a weekly cycle. The slow pace, marked by episodic divisions, is a distinctive feature of Jarmusch's cinema (Lombardo, 2014, pp. 121-122). In *Paterson*, the routine that manifests with a slow pace stands as a dramatic element in itself. Paterson's simple life involves repetitive events, and the narrative reaches its climax and resolution through the disruption of these familiar patterns. Our protagonist goes to work during the day, has dinner at home in the evening, and afterward takes his dog Marvin for a walk, stopping for a beer at the bar owned by Doc (Barry Shabaka Henley), an old-fashioned bartender who is resolute about not allowing television in his bar despite persistent requests. This routine, shared by everyone in our time, is central to the narrative, serving as a tribute to the simple life of the working class.

Paterson, a man who is very kind and loving towards those around him, presents an image of someone who has achieved an inner rhythm by waking up at the same time every day without the need for an alarm. Some of the images Jarmusch quickly presents at the film's opening help us form a more detailed profile of our protagonist. We see a photograph of Paterson with his chest adorned with medals, indicating that he is a former soldier. This detail can be interpreted both as a symbol of Paterson's bravery and heroism in having experienced intense combat and as a clear reference to the Beat literature that emerged after World War II.

One detail provides an additional clue that presents Paterson as a delicate Beatnik: when his wife Laura (Golshifteh Farahani) suggests he should share his poetry with the world, Paterson says that the word "world" frightens him. Given the violence and brutality, he might have witnessed during his service as a soldier, it is not surprising that Paterson fears the world. However, it can also be said that this uneasy, even fearful relationship with the world naturally makes Paterson a member of the Beat Generation. Indeed, it is evident that our protagonist is introspective; there is a constant discord between his spirituality and the external world, and the search for rhythm arises from this tension.

The old toy buses shown at the opening, which we can infer were from Paterson's childhood, are also significant. We cannot help but wonder, "Was being a bus driver Paterson's childhood dream?" Like the reason for his departure from the army, we will never know this for sure. Nonetheless, it is not important because the bus image signifies much more than just a childhood dream. In the film's universe, the name Paterson directly refers to three things: a city, a city bus (Number 23), and its driver, our protagonist.

Throughout the film, we witness the semantic equivalence of these three elements; the city and the bus are directly associated with Paterson's identity.

Laura is, quite literally, a dreamer. She is constantly narrating her dreams, and she is always in pursuit of transforming things and continuously alters objects in the house according to her whims. Her situation is quite ambivalent from Paterson's perspective. We experience a contrast between two types of individuality that can be distinguished as active and passive subjectivity between the couple.⁴ Laura, who tends to dominate and often disrupts Paterson's creative process with economic concerns, also shows a sincere insistence on having him publish his poetry. Her tendency to convert things is also evident in her insistence on printing her husband's writings. Here, Laura should be seen as a symbol of economic order, specifically the system of commodity exchange. Commodity exchange is concerned not with the painful process of creation but with its result, trying to convert it into material gain. Laura's relationship with art reflects this precisely. For instance, her request for a guitar from her husband has no connection to art or talent; it aligns with the same capitalist logic as commodity exchange, she merely dreams of becoming a famous star, a wealthy country music singer.

Paterson is fundamentally a film about a world of contradictions that can only exist together, and in this respect, it is inherently tragic. Throughout the film, dichotomies are presented either explicitly or implicitly. A particularly simple and easily overlooked example: Paterson is in a profoundly happy marriage, yet the advertisement on the bus he drives reads, "Divorce, only \$299!" This represents not just an ordinary contradiction, but an emphasis on a dichotomy -where there is no marriage, there can be no divorce. The twins seen throughout the film should also be viewed from this perspective. What makes the twins exceptional is that, without one, the other becomes an ordinary person like everyone else, while the existence of one transforms the meaning of the *other*, making it something entirely different.

The central dichotomy in the film's narrative is established between art and commodity, with everything from visual and auditory themes to characters being built upon this axis. The crux of the matter is establishing a solid bridge between gift and commodity. Laura's initial dream about twins is particularly noteworthy as it appears throughout the film. Paterson's reaction, "One for each of us" reveals the separation and unattainability of two different worlds, despite their similarities. Throughout the film, numerous twins appear, highlighting the division between art and talent on one side and economic activity and commodities on the other. The film's most elegant depiction of these two separate worlds is Paterson's favorite waterfall view. The steel bridge constructed between two massive rocks and the river flowing underneath... Jarmusch uses symbols with great skill here. The recurring use of river imagery while Paterson is in the flow of writing

⁴ Whether Paterson even possesses subjectivity is debatable. The fact that he is the only character whose first name we do not know makes perfect sense from this perspective.

poetry accompanies the consciousness navigating between these two solipsistic worlds with Paterson's sincere art, which carries a romantic tone.

For an artist sincerity often requires a degree of privacy, even a demand for secrecy. This is why, despite his wife's insistence otherwise, Paterson wants to keep his poetry hidden. Allen Ginsberg, a member of the Beat Generation, stated that it can be disturbing for an artist to write only for himself and spontaneously. The solution to this, according to Ginsberg, is for the poet to write things that he will not publish or show to anyone. By writing in secret, the poet can express freely whatever he wants (Ginsberg, 1980, p. 111). This is precisely Paterson's cherished freedom. However, it seems that the price for freedom in artistic creation must be paid in the form of a kind of captivity. In other words, while the artist's refusal to circulate the product of their creation allows for creative freedom, it also economically ensnares them.

In this context, a character emerges: Marvin. This dog, who sleeps on a single father's chair under the light, possesses a peculiar charm despite his unattractive appearance and becomes a crucial element in the narrative. Marvin acts as a threshold guardian between the worlds of gift and commodity -akin to a sort of Cerberus. He protests against the *sealing* of an agreement to make copies of Paterson's poems by barking, thus rejecting the arrangement. Just as Laura represents commodity exchange, it is possible to view Marvin as a symbol of gift exchange. Marvin dislikes the gang members who suggest that a dog of his breed is valuable and should be kept tightly controlled, and he even destroys Paterson's notebook before the copies can be made. Marvin embodies the purity of the gift and its non-commercial nature, refusing to allow art to be consumed by commodity exchange, which is why he is depicted in Laura's paintings in such an unattractive manner.

Paterson's relationship with Marvin is, as expected, complex. Despite his dislike for Marvin, Paterson continues to care for him, reflecting the artist's troubled relationship with his talent, and his ambivalence about whether to convert it into money. While Paterson expresses his aversion to Marvin, his attitude is both sardonic and helpless. The theme of achieving freedom through a form of captivity is successfully inverted here. When they meet the rapper at the laundromat, he asks Marvin (referring to Paterson), "Is this your human fetters?" Indeed, Marvin dominates the relationship between them. Paterson's freedom seems to depend on either following Marvin or existing only in the space Marvin permits. This mirrors the relationship between artistic creation and the artist.

The torment of artistic creation is alleviated for the artist when the output is circulated as a gift. This gift exchange is evident in Paterson's interactions with the rapper at the laundromat and the young poet he encounters after work. The praise for poetry in exchange for art and admiration is particularly significant. Paterson is deeply affected by the young girl's poem. His response to the poem goes beyond mere thanks; he continues the exchange by giving the poem, a gift he received, to his wife. However, Paterson's life does

not solely revolve around gift exchange; instead, participating in economic transactions as a lower-middle-class individual is a necessity for him. Paterson's artistic creativity, which can be seen as a reflection of Marvin in the mirror, is continually disrupted by Donny's (Rizwan Manji) interference. Donny, skilled at undermining Paterson's inspiration and creative process, constantly speaks of his economic or familial difficulties, which impede Paterson's artistic endeavors.

We notice that Paterson's bus moves at a noticeably slow pace as he begins his shift. This transforms our protagonist into a flâneur wandering the city, yet he is also a captive wanderer of the capitalist world. While the flâneur continues to explore the city, he is now motorized and confined to a fixed route. Consequently, Paterson must rely not only on his eyes but also on his ears. He listens attentively to the stories shared by passengers on his bus about the city's collective memory, learning new things about the city or experiencing emotional responses through these narratives.⁵

In the bar frequented by Paterson, the "hall of fame" filled with photos of famous city residents indicates that the merging of city and identity extends beyond space to include time as well. Jarmusch succeeds in visualizing temporal amalgamations. By layering images, the director blurs the distinct lines between (internal) time and (external) space, mixing the actual with the virtual. A city life integrated with self and identity, along with its inner life and art... A city-nurtured and even city-formed identity inevitably contrasts with collective memory. Paterson's existence, distinguished by the collective memory emphasized through the city's celebrities and the poets he reads, is shown in continuity with the giants of literature. The books seen in Paterson's small workspace belong to significant figures in American literature, such as William Carlos Williams, David Foster Wallace, Kenneth Koch, Paul Auster, and Edgar Allan Poe. This scene economically provides much insight into the literary tradition to which the protagonist belongs.

In this passage, the focus is on the phenomenological aspect of Paterson's poetry and its connection to Beat literature. The interaction between Beat writers and phenomenology lies in their focus on subjective reality, lived experience, and the pursuit of authentic self-expression. Jack Kerouac's groundbreaking work *On the Road* (1957) serves as an example of phenomenological approach with its emphasis on stream-of-consciousness narration and spontaneous writing. Kerouac's method, referred to as "spontaneous prose," aims to capture experiences in their raw and unfiltered form, reflecting a commitment to preserving the immediacy of experience (Kerouac, 1957, p. 39). This form of creation is not unique to Kerouac but is shared by nearly all Beat Generation members, including Paterson. His poetry is derived from daily life and relies on observation and experience of ordinary things. As previously mentioned, the protagonist's artistic approach aligns with Edmund Husserl's concept of

⁵ In one of these scenes, Jim Jarmusch presents a subtle example of intertextuality in cinema to the audience. Two teenagers discussing the anarchist Gaetano Bresci, who was from Paterson, refer to the characters Sam (Jared Gilman) and Suzy (Kara Hayward) from Wes Anderson's 2012 film *Moonrise Kingdom* (2012). Now we see that the pair from childhood has grown up and come to New Jersey for college.

focusing on phenomenal experiences, where the goal is to describe things as they appear to consciousness. Paterson's attention to small details reflects a phenomenological attitude toward the present moment, and his poetry is grounded in this same attitude. Indeed, his first poem begins with thoughts about matches seen in the kitchen, or rather, with a depiction of the matchbox in all its nakedness.⁶

Paterson also employs a stream-of-consciousness style, which is visualized through the river that flows through the city. Mimicking the practices of the Beat Generation, particularly Kerouac's writing style, Paterson transfers his perceptions and thoughts directly onto paper without any filtering. His poetry, being a natural expression of his continuous and evolving interaction with his surroundings -much like consciousness itself- is fluid. Consequently, it is not surprising that a process beginning with the raw depiction of a simple matchbox eventually culminates in a poignant love poem. Paterson's writings are distinguished by their existential stance, emphasizing the importance of individual experience and being in the world. However, it is crucial to highlight that Paterson's world is confined to the city but rather limited to the specific route he must take on bus Number 23, the daily routine he follows, and a flâneuresque art that is based on this routine. More importantly, this familiar world is on the brink of disappearance.

It was previously noted that routine is an intrinsic element of the film. The film reaches its climax through a process that begins with the disruption of Paterson's routine. The events initiated by the disturbance of familiar patterns culminate in Paterson achieving a new consciousness. Initially, Laura, for the first time in the film, wakes up before her husband to prepare cupcakes to sell at the local market. She is once again pursuing success in the realm of commodity exchange. More significant, however, is the breakdown of Paterson's bus. Given the close relationship between the bus and Paterson's identity, this breakdown can be interpreted as an indicative of the transformation Paterson will soon be forced to undergo. On the same day, Paterson's first participation in commodity exchange by giving money to a homeless person and (contrary to his usual routine) his failure to fix the mailbox, which Marvin continuously distorts is also noteworthy.

These are simple yet significant indicators suggesting that commodity exchange will disrupt the gift exchange. Indeed, Laura returns on Saturday with modest but absolute success in the economic realm and transforms this into a gift by treating her husband to dinner and a movie. However, upon their return home, the tension between gift and commodity turns into an open conflict. We see that the gift is destroyed; Marvin has shredded the notebook in which Paterson wrote his poems. The destruction of the

⁶ In the film, the poems written by Paterson are authored by Ron Padgett, an American poet born in 1942. Influenced by both Baudelaire and the Beat Generation, Padgett's poetry typically examines the ordinary elements of daily life with a direct and unadorned perspective. Padgett, who uses simple language, is also distinguished by his occasionally humorous style (Eshleman, 1997).

poems intended for publication signifies a punishment for the desire to transform the gift/talent from its pure artistic aesthetic realm into a commodity. It is also worth considering that, as a natural outcome of subjectivity and spontaneity, understanding that the notebook is Paterson himself is not difficult. Therefore, it can be said that this represents a symbolic death for Paterson. As a person, a vehicle, and an artistic creation, Paterson no longer exists -though thankfully, the city of Paterson continues to endure.

This represents an inevitable death for his rebirth, and as Ginsberg states, he must "steel himself" for the profound and necessary transformation within the self (1980, p. 112). Indeed, Paterson does so; he does not engage in reactive or destructive behavior beyond adopting a deeply melancholic state. On Sunday, Paterson, who is so sorrowful that he might die from grief, roams the city without his *setters* (without Marvin) or his bus, becoming a true *flâneur*: for the first time, he wanders around the city not for work or duty, but as a genuine *flâneur*, idly meandering.

Jarmusch's film concludes with Paterson watching the waterfall beneath the steel bridge between two rocks, accompanied by a Japanese poet (Masatoshi Nagase). This Eastern poet, emerging from Paterson's favorite place in the city, will perform the ritual of transition to Paterson's new consciousness and will act as a *prophetic* figure who will rescue him from his crisis. The nature of this crisis is not difficult to understand: the choice -or rather, the inability to choose- between producing art and succeeding in economic life. The Japanese poet will indirectly teach Paterson that it is possible for both worlds to coexist.

It is significant that the Japanese poet tells Paterson that even being a bus driver in the city is inherently poetic, and even suggests that this could very well be a poem by William Carlos Williams. This not only emphasizes the spontaneity of subjectivity but also implies that having a profession is a necessity. By reminding Paterson that the painter Jean Dubuffet was a meteorologist and the poet Carlos Williams was a doctor, the Japanese poet subtly suggests that contemporary artists inevitably need to work in the marketplace for compensation and transfer their earnings to their art (Hyde, 2008, p. 343). In other words, finding a reasonable way to transform the commodity into a gift and the gift back into a commodity is an essential challenge for all contemporary artists, and Paterson is not alone in this dilemma.

The gift exchange disrupted by Marvin must be re-established. To facilitate this, the Japanese poet gifts Paterson a new notebook, which serves as a transformative threshold gift. As Hyde notes, "threshold gifts" either indicate a time of personal transformation or act as the very agents of this transformation. In this sense, Paterson's symbolic rebirth occurs through an external influence, a gift given to him from "outside the self," similar to inspiration. A threshold gift pertains to "a person who is about to enter a new

phase of life and is equipped with gifts that signify their new identity” (2008, p. 76), and now that person is none other than Paterson himself. The film’s protagonist will reach a different existential level crowned by a new consciousness and will rejoin the flow of gifts, this time in a much healthier manner.⁷

Through his spiritual transformation and the new mode of perception he attains, Paterson's initial gift, namely his talent, falls into its rightful place and for the first time, reaches its true value. Paterson could not understand that artistic creation, though a significant burden, is also a blessing without receiving the threshold gift. Lewis Hyde argues that a gift cannot be fully appreciated at the moment it is first given, as initially, the person lacks the spiritual power to both accept the gift and pass it on to others. A spiritual threshold must be crossed to understand the value of the gift and share it with others (2008, p. 84). As soon as Paterson receives the threshold gift, he also reclaims his initial gift (the inspiration that is the source of his artistic creation) and begins to abandon his disillusionment with life, resuming his poetry. Although the film does not provide an explicit signifier for this, it is not difficult to infer that a new Paterson, unafraid to open his poetry to the world, has emerged.

Conclusion

Jim Jarmusch's *Paterson* presents a thematically rich narrative by weaving together the concept of the flâneur with the American Beat literary tradition and the idea of art as a gift. Through the protagonist Paterson, Jarmusch explores the essence of the flâneur: an observer who traverses the city with a sharp sensitivity to the impact of ordinary life, withdrawn from the world of daily living. However, Paterson is a flâneur constrained by the economic necessities of his time. As a member of the working class living on a tight budget, he is compelled to navigate the city with a specific economic purpose, at set times, and along fixed routes.

Thus, the film's protagonist reflects the spirit of American Beat literature, which is both rebellious and seeking harmony. Like Beat writers who highlight the immediacy and authenticity of experience, Paterson's poetry emerges from his daily encounters and interactions, flowing with a phenomenological approach that underscores the deep connection between his inner and outer landscapes. His literary lineage positions Paterson not only as a solitary artist but also as a representative of a broader tradition that seeks meaning in everyday life, within a romantic-existential framework.

Finally, Jarmusch's treatment of art as a gift emphasizes the notion that artistic expression is both a personal and a social presentation. While art is profoundly personal, it does not remain so; it is shared with

⁷ There is a special verbal indicator in the film for Paterson's realization that he can reach a new state of consciousness and unite two seemingly irreconcilable worlds: the word “A-ha!”, was first spoken by the Japanese poet and then repeated by Paterson. Rather than a simple exclamation of surprise, this becomes the first syllable, even a mantra, of beginning to see the world with new eyes.

others. Artistic talent enriches not only its possessor but also the lives of others. By presenting art as a form of generosity and connection, Jarmusch strengthens the thematic emphasis of the film on how creative acts transcend individual experiences to nourish a shared sense of humanity. However, the central axis of the film is defined by the contrast between art's inherent inclusion in gift exchange and the incongruence it finds with commodity exchange. Paterson emerges as a tragic hero caught in this dichotomy.

Paterson's spiritual transformation and the divine figure aiding him illustrate the possibility of bridging these seemingly irreconcilable worlds. The film concludes with themes supporting this resolution. The poem Paterson reads at the end, memorable for its line "Or would you rather be a fish?" echoes an existential sentiment, suggesting that the freedom gained through being human also entails the obligation to assume responsibility. In this sense, Paterson has come to recognize the fundamental dilemma of our existence. He is now more courageous in shouldering the burden of existence and expressing his individuality. Additionally, by returning to Monday, the film closes with a cyclical notion of time, where Paterson and Laura are seen for the first time facing each other and holding hands while sleeping. This symbolically potent scene indicates that a reasonable and solid bridge which has been established between the two opposing forces; art and commodity exchange.

References

- Akarsu, B. (1979). *Çağdaş felsefe: Kant'tan günümüze felsefe akımları*. Ankara: İnkılap.
- Anderson, W. (Director). (2012). *Moonrise kingdom* [Motion Picture]. Focus Features.
- Bakewell, S. (2017). *At the existentialist café: Freedom, being, and apricot cocktails with Jean-Paul Sartre, Simone de Beauvoir, Albert Camus, Martin Heidegger, Maurice Merleau-Ponty and others*. London: Chatto&Windus.
- Baudelaire, C. (1998). *The flowers of evil*. (J. McGowan, Trans.) Oxford: Oxford University Press.
- Baudelaire, C. (2013a). *Modern hayatın ressamı* (7 ed.). (A. Berktaş, Trans.) İstanbul: İletişim.
- Baudelaire, C. (2013b). *Paris Sıkıntısı* (6 ed.). İstanbul: İş Bankası.
- Bell, D. (1991). Modes of exchange: Gift and commodity. *The Journal of Socio-Economics*, 20(2), 155-167.
- Benjamin, W. (2014). *Pasajlar*. (A. Cemal, Trans.) İstanbul: Yapı Kredi.
- Chambers, R. (1991). Flânur as a hero (on Baudelaire). *Australian journal of French studies*, 28(2), 142-153.

- Chambers, R. (2015). *An atmospherics of the city: Baudelaire and the poetics of the noise*. New York: Fordham University Press.
- Charters, A. (2012). John Clellon Holmes and existentialism. In S. N. Elkholy (Ed.), *The philosophy of the Beats* (pp. 133-146). Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Crowell, S. (2006). Husserlian phenomenology. In H. L. Dreyfus, & M. A. Wrathall (Eds.), *A companion to phenomenology and existentialism* (pp. 9-30). Oxford: Blackwell Publishing.
- Dittman, M. J. (2007). *Masterpieces of Beat literature*. London: Greenwood Press.
- Erođlu, E. (2021, December 9). *Hayatı uçlarda yaşayan özgür topluluk: Beat kuşađı*. (Ç. M. Bakırcı, Editor) Retrieved August 1, 2024, from www.evrimagaci.org:
<https://evrimagaci.org/hayati-uclarda-yasayan-ozgur-topluluk-beat-kusagi-11190>
- Eshleman, C. (1997). Padgett the collaborator. *Chicago Review*, 43(2), pp. 8-21. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/25304155>
- Evans, M. (2001). *Persistence of the gift: Tongan tradition in transnational context*. Ontario: Wilfrid Laurier University Press.
- Fischer, E. (2012). *Sanatın gerekliliđi: Marksist bir yaklaşıım*. (C. Çapan, Trans.) İstanbul: Sözcükler.
- Gair, C. (2008). *The Beat generation: Beginner's guide*. Oxford: Oneworld.
- Ginsberg, A. (1980). *Composed on the tongue*. California: Grey.
- Goodenough, J. (2005). Introduction I: A philosopher goes to the cinema. In R. Read, & J. Goodenough (Eds.), *Film as philosophy: Essays in cinema after Wittgenstein and Cavell* (pp. 1-28). New York: Palgrave MacMillan.
- Grøtta, M. (2015). *Baudelaire's media aesthetics: The gaze of the fâneur and 19th-century media*. New York: Bloomsbury Academic.
- Hayes, J. M. (2012). Being-at-home: Gary Snider and the poetics of place. In S. N. Elkholy (Ed.), *The philosophy of the Beats* (pp. 47-64). Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Holladay, H. (2007). "Cassady, Neal". *Encyclopedia of Beat literature*, 41-44. (K. Hemmer, Ed.) New York: Facts On File.
- Hyde, L. (2008). *Armađan: Sanatsal yaratıcılık dünyayı nasıl deđiştirir?* (E. Ayhan, Trans.) İstanbul: Metis.
- Jarmusch, J. (Director). (2016). *Paterson* [Motion Picture]. Amazon Studios.
- Kerouac, J. (1957). *On the road*. New York: Viking Press.

- Kılıç, M. (2017). Türk romanında eleştirel düşüncenin iki yorumu: Aylak Adam ve Aylaklar. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lane, V. (2017). *The French genealogy of the Beat generation: Burroughs, Ginsberg and Kerouac's appropriations of modern literature, from Rimbaud to Michaux*. New York: Bloomsbury Academic.
- Lombardo, P. (2014). *Memory and imagination in film: Scorsese, Lynch, Jarmusch, Van Sant*. New York: Palgrave MacMillan.
- Marx, K. (2003). *Kapital: Kapitalist üretimin eleştirel bir tarihi* (3 ed., Vol. 1). (A. Bilgi, Trans.) İstanbul: Eriş.
- Mauss, M. (2002). *The gift: The form and reason for exchange in archaic societies*. New York: Routledge.
- Mazlish, B. (2015). The flâneur: From spectator to representation. In K. Tester (Ed.), *The flâneur* (pp. 43-60). New York: Routledge.
- Öztürk, S. (2016). *Sinefilozofi: Kurosawa'nın Düşler'inde sinefilozofik bir yolculuk*. Ankara: Heretik.
- Rifat, M. (2016). *Barthes, Proust, Baudelaire ve ötekiler*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Russel, J. (2002). *The Beat generation*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2010). *Politik kamera: Çağdaş Hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası* (2 ed.). İstanbul: Ayrıntı.
- Scholssman, B. (2005). Baudelaire's place in literary and cultural history. In R. Llyod (Ed.), *The Cambridge companion to Baudelaire* (pp. 101-116). New York: Cambridge University Press.
- Suárez, J. A. (2007). *Jim Jarmusch*. Chicago: University of Illinois Press.
- Tester, K. (2015). Introduction. In K. Tester (Ed.), *The flâneur* (pp. 1-21). New York: Routledge.
- Üzüm, B. (2020, July 8). *Tabuları reddeden sapkın çocuklar: Beat kuşağı*. Retrieved August 1, 2024, from www.gazetesanat.com: <https://www.gazetesanat.com/tabulari-reddeden-sapkin-cocuklar-beat-kusagi>
- Weiner, A. (1992). *Inalienable possessions: The paradox of keeping-while-giving*. California: University of California Press.
- Wills, D. S. (2007, May 28). *Buddhism and the Beats*. Retrieved August 1, 2024, from www.beatdom.com: <https://www.beatdom.com/buddhism-and-the-beats/>
- Yüksel, U. S. (2017, August 31). *Yeni başlayanlar İçin Beat kuşağı*. Retrieved August 1, 2024, from www.arsizsanat.com: <https://arsizsanat.com/yeni-baslayanlar-icin-beat-kusagi/>

2024, 11(2): 344-361

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.344-361>

Makaleler (Tema)

HANS-GEORG GADAMER'DE SANATIN ANLAMI

Devrim Avşar¹

Öz

Hans-Georg Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* ve *Güzelliğin Güncelliği* adlı eserlerinde, sanatta meşruiyet sorununu oyun, sembol ve festival kavram üçlemesiyle ele alır. Gadamer, bu üç kavramın klasik sanat geleneği ile modern sanatın birliğini sağlayan insan deneyimlerinin antropolojik kökenlerine yönelik bilgiler sunduğu görüşündedir. Oyun, sembol ve festival kavramları insan türünün en eski deneyimlerinden günümüze kadar sürdüğü davranış formları şeklinde tanımlanır. Gadamer, sanatı da insan bilimlerinin yöntemlerine göre ele alarak, meşruiyet sorununu, kültürel bağlamların bir onayı şeklinde sunar. Çalışma, Gadamer'in sanatın meşruiyeti sorununu ele alınırken, meşruiyet kavramının tarihsel bağlamına yönelir. Bu çerçevede, meşruiyet durumunun, sanatı kontrol eden otoritelerin sanata yüklediği işlevle ilişkili olduğu görülür. Modern sanat tartışmalarının belirli bir kısmına yer verilerek yaşanan tartışmalardan açığa çıkan sorunların Gadamer'in yaklaşımıyla bazı değerlendirmeler yapılır. Makale içerik olarak Gadamer'in düşüncelerini sanatın meşruiyet sorunu çerçevesinde kuramsal ve kavramsal bir tartışma yürüten nitel bir çalışma örneği sunar. Çalışmada, öncelikle modern sanat akımlarının ortaya çıkış hikâyesine yer verilmiş ve sonrasında sanatın meşruiyet sorunu şeklinde ifade edilen tartışmalara nasıl evrildiği ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gadamer, modern sanat, oyun, sembol, festival

¹ Devrim Avşar, Dr., Bağımsız Araştırmacı, ORCID ID: 0000-0001-9184-9701, devrimavsar@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 07.10.2024 | Makalenin Kabul Tarihi: 09.12.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

THE MEANING OF ART IN HANS-GEORG GADAMER

Abstract

Hans-Georg Gadamer, in his works *Truth and Method* and *The Contemporaneity of Beauty*, addresses the problem of legitimacy in art with the concept trilogy of play, symbol and festival. Gadamer believes that these three concepts provide information about the anthropological origins of human experiences that unite classical art tradition and modern art. The concepts of play, symbol and festival are defined as forms of behavior that the human species has continued from its earliest experiences to the present day. Gadamer also treats art according to the methods of human sciences, presenting the question of legitimacy as an affirmation of cultural contexts. In addressing Gadamer's problem of the legitimacy of art, the study turns to the historical context of the concept of legitimacy. In this framework, it is seen that legitimacy is related to the function attributed to art by the authorities who control it. By including a certain part of the discussions on modern art, some evaluations are made with Gadamer's approach to the problems emerging from the discussions. In terms of content, the article presents an example of a qualitative study that conducts a theoretical and conceptual discussion of Gadamer's thoughts within the framework of the problem of legitimacy of art. In the study, firstly, the story of the emergence of modern art movements is given and then it is discussed how art evolved into the debates expressed as the problem of legitimacy of art.

Keywords: Gadamer, Modern art, play, symbol, carnival

Giriş: Meşru olanın *sensus communis*'i ve hermeneutik

Yirminci yüzyılda sanat ve sanat yapma biçimi üzerine yapılan tartışmalar, yeni sanat anlayışları ve farklı sanat biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açar. Ayrıca bu yüzyılın ortalarında daha radikal tartışmalar da olur. Artık sanatın figüratif biçimlerine karşı, Wassily Kandinsky'nin soyut ekspresyonizminden beri gelen, figürü ve hatta eseri ortadan kaldırmaya yönelik girişimlerin örnekleri giderek artar. 1960'lardan itibaren etkinliği daha da görünür hale gelen kavramsal sanat, özü itibarıyla sanatın temel değerlerini yeniden yorumlamayı önerir. Tarih boyunca otoritelerce meşruiyetin yasaları belirlenirken yirminci yüzyılda, sanatın yasalarını belirleyen, gücünü aktivizmden alan sanat grupları ortaya çıkar. Sanatın meşruiyeti, bu bakımdan avangart sanat akımlarının radikal manifestoları tarafından belirlendiği söylenebilir.

Yakın tarihte Amerikan soyut sanatının temsilcilerinden olan Frank Stella, sanat dünyasında önemli bir otorite olan Modern Sanat Müzesi (MoMA, *Museum of Modern Art*) içerisinde düzenlenen *Modern Başlangıçlar* sergisinin sanatın ciddiyetini yok ettiğini söyler. Ona göre, bu müze, artık ticari eğlencenin moda mekânıdır. *Modern Başlangıçlar* ise, sanatı popülerleştirerek, onu sıradan bir şey olarak eğlenceye dönüştürür: “Söz konusu sergi, üst düzey ve gizemli, esrarlı bir sanatı popüler ve aşikâr göstermeye, popüler ticari sanatı ise üst düzey ve yenilikçi göstermeye çalışarak aralarındaki farkı yok etmeyi amaçlar” (Kuspit, 2010, s.24). Tüm zamanlara ve mekânlara ait kimlik, tarz, biçim gibi ortak tasarım öğeleriyle sanatı rasyonelleştiren tekçi, evrensel anlatılar Ortaçağ’ın sonundan itibaren sürekli parçalanmaya çalışılır. Sanat hareketleri, semiyotik işaretlere veya ikonografiye, daha doğrusu maddeye indirgenmiş biçimsel gramerlerden kendilerini ayırarak yaşamın bağrındaki ve politik taleplerdeki hakikati benimser. Bu uğraşmayı tetikleyen, modernizmin estetik dehasına ve bu dehanın şartlandığı avangarda karşı artan tatmin edilemez merak, yalnızca sanatın tarihine karşı değil, bizatihi varlığına da kasteder. Bu merakın yarattığı arzu, sanatın yaşamı ele geçirme adımıdır. Üstelik merakın arzuya dönüşümü tam da modernizmin biçimcilikten kopmaya çalıştığı için parçalandığı bir döneme denk gelir. Bu dönem denilebilir ki, sanat için manifestolar evresidir. Manifestolar yeni sanatın kutsal kitapları misali, sanatın meşruiyet kaynağına yönelik aforizmalar barındırır.

Bir yandan postmodernist sanat, taklit ya da tahrip ederek modernist estetiği yağmalayıp tarihsizleştirirken; diğer yandan da sanatın hakikatine, tarihe ve eleştiriye inananlar, tarihin bu en çılgın, en aykırı, en şiirsel deneyimini restore ederek, onun büyüsunü sürdürmenin yollarını arar. Bu yolda, başta sanatçıların eserleri olmak üzere, kitaplar, dergiler, gazeteler, fotoğraflar, yazışmalar, notlar, defterler, çizimler, eşyalar, kayıtlar ve her türlü sayısız belge didik didik edilir. Ama bunlar arasında en hakiki olanları, kuşkusuz manifestolardır. Onlar hem birer metin hem de birer olaydır (Artun, 2011, s. 16).

Henüz tartışmalar bu boyuta ulaşmamışken, modern sanatın kimlik arayışları içerisinde çok farklı yönelimler teker teker ortaya çıkarken, felsefenin ilgisi de giderek daha fazla sanata, daha doğrusu estetik alana yönelir. Hans-Georg Gadamer’in sanatın yirminci yüzyıla geçişindeki meşruiyet sorununu “oyun, sembol ve festival” kavramlarıyla ele aldığı *Güzelin Güncelliği* (1977) adlı çalışması bu ilgiyi örneklendirir. Ona göre, sanatın meşruiyeti sorunu, basit bir güncel sorun değil, aynı zamanda eski zamanlardan beri insanları meşgul eden bir sorundur. Bu bağlamda, Batı tarihinde ilk kez sanatın kendini savunma gereği duyduğunu düşünen Sokratesçiler tarafından yeni bir felsefi görüş ve bilgiye yönelik bir talep ortaya çıkar (Gadamer, 1986, s. 3). Böylece, hakikati barındırdığı iddiasını taşıyan resimsel ya da anlatsal biçimlere ait geleneksel yorumun ve yerleşik kabulün terk edildiği görülür. Bu eski ve önemli sorun her zaman, kendisini şiirsel buluş ya da sanat dili aracılığıyla ifade etmeye çalıştığı geleneğe karşı yeni bir hakikat kurmayı talep etmekten kaynaklanır.

Gadamer felsefi hermeneutiğinde sanatın ontolojik niteliklerine yönelir. Sanat eseri tarihte ve hatta doğada ortaya çıktığı haliyle insanla doğrudan ilgi kurar. Öyle ki, eser ve insan arasında hiçbir mesafe yokmuş gibi, iki

varlık arasındaki karşılaşmada birbirini kuşatan gizemli bir yakınlık vardır (Gadamer, 2008, s. 95). Böylece Gadamer insan varlığı ile hermeneutik bir olgu olarak sanat arasında anlamlı bütünlüğe vurgu yapar. Sanatsal deneyim, sanat varlığına ilişkin bilinen, özüne ait bir şeyin, yani hakikatinin hatırlanmasıdır. Sanatsal deneyimde eseri anlamak, onun doğasına yorumlama aracılığıyla nüfuz etmek ve ondaki anlamı açığa çıkarmak demektir. Burada eserde keşfedilen hakikat, salt öznel bir yorumun çıkarsadığı anlam değildir. Eseri önemli kılan husus, belirsiz bir anlam beklentisi veya bütünlüğünün yorumcu tarafından anlaşılacak şekilde olması değildir (Gadamer, 2005, s. 49). Eserin doğası onun icrası ile ilgilidir; bu, onun varlık tarzına ilişkin bir olgudur. Böylece sanat eseri, icra yoluyla ortaya çıkan ve anlamlı kılınan bir hakikate sahip olur (Manav, 2022, s. 114). Gadamer'in hermeneutik yöntemi, bu bakımdan sanat eserinin yorum aracılığıyla varlık biçimine kavuşacağını öne sürer. Bernstein'in (2002) belirttiği gibi, anlama süreci insanın tarihselliği, önyapıları (öncesinden gelen mevcut yapılar), önyargıları ve peşin hükümleri dikkate alarak gerçekleşir (s. 60). Öyleyse denilebilir ki, yorum, eseri yeniden yaratmadır, ancak bu yaratma hakikate dair bir içeriğin hatırlanmasından bağımsız değildir. Çünkü buradaki "yeniden yaratma" ifadesi, zaten önceden yaratılmış olanın hatırlanmasına ilişkindir. Yani yorumcunun hatırlanmasında ve bulduğu anlamda yeniden temsil edilmesidir.

Sanatsal etkinlik veya eser, zamanın değişiminden ve akışından ayrı olarak, mevcutta yeniden yorumlandıkça varlığını korur. Mevcut zamanda eserin varlığını koruması icra yoluyla mevcudun anlam unsurlarına uyarlanır. Böylece hermeneutik yolla varlık sahasındaki devamlılığı sağlanmış olur. Eserin tüm yeniden yorumlanışlarında bulunduğu döneme uyarlanması ya da "...eş zamanlılığı ve mevcudiyeti (*Gegenwärtigkeit/presentness*) genellikle onun zamanlar üstülüğü diye adlandırılır" (Gadamer, 2008, s. 170). Bu açıdan Gadamer'in hermeneutik yöntemi, sanat eserinin zaman ötesi oluşunu ve mutlak bir hakikate sahip olduğunu ima eder: "Sanat eseri, zamansal uzunluğun hesaplanabilir süresi aracılığıyla değil, onun kendi gerçek zamansal yapısı aracılığıyla belirlenir" (Gadamer, 2005, s. 66) ve "zamansız bir şimdiki işgal eder" (Gadamer, 2008, s. 96). Eser ortaya çıktıktan sonra zamansız ve kendisini gösteren şey geçmişte olsa da icra ile güncellenir. Bu icranın koşulu yorumdur, yani hermeneutik koşuldur. Bu açıdan Gadamer, sanatçıya geçmiş ve şimdi arasında bağ kurma görevi yükler. Ona göre, sanatçı yarattığı eserde geçmişten gelen beklentiler ile kendisine ait yeni beklentiler arasındaki gerilimi aşması gerekir (Gadamer, 2005, s. 13). Bu, sanatçının anlamın gerçekleşmesindeki rolü üstlenmesidir. Sanat eseri bir estetik deneyim olarak yorumcuya anlam konusunda olanak sunar. Estetik deneyim anlamayı içerdiği kadar, bu deneyimin yorumlanmasının amacı da anlamdır. Bu açıdan eserle karşılaşma hem sanatçı hem de yorumcu için anlama ilişkin bir süreçtir.

Meşru anlam

Meşruiyet sorunu sürekli kendi döneminin ayrıcalıklı konumlarını kaybetme endişesi üzerinden dile getirilir. Ortaçağ'da kilisenin antik dönemin sanat diline olan tavrı ve modernizmin geleneksel sanata karşı ortaya

koyduğu tavır daima meşruiyet çerçevesinde gerçekleşir. Bu meşruiyet sorunu bazen sanatın eğitim işleviyle aşılr. Örneğin altıncı ve yedinci yüzyılda Hıristiyan kilisesi okuma bilmeyen insanlara *İncil*'i resimli öykülerle anlatmak ister. Bu, Batı'da sanatın meşruiyetini temellendiren önemli uygulamalardan biridir (Gadamer, 2005, s. 2). Eğitim bilincinin içerisinde gelişen Ortaçağ Hıristiyan sanatı Rönesans'a kadar kendi içerisinde Yunan ve Roma sanatının resme, anlatıya dair biçim dillerini barındırır.

Umberto Eco, Gadamer'in örnek verdiği bu dönem hakkında daha ayrıntılı ve ilginç bilgiler verir. Eco *Açık Yapıt* adlı kitabında, bu durumu Ortaçağ'da kullanılan bir alegorizm olduğunu söyler. Bu alegorizm kuramına göre, Kutsal Kitap -ve bu yöntem daha sonra şiir ve figüratif sanatları da kapsar şekilde yaygınlaşır- dört şekilde yorumlanabilir: Kelimesi kelimesine (*litteral*) yorum, alegoristik yorum, ahlaki yorum ve gizemsel (*anagogique*) yorum. Bu alegorizme göre, her yapıtın bir "açılışı" olur. Okur bu yorum seçeneklerinden, yani anahtarlardan, kendisine uygun olanı seçer ve yapıtı veya sanat eserini kendisinden önce aynı seçeneği seçenden farklı doğrultuda kullanır. Görünürde "belirlenimsiz" ve "sonsuz" olanaklar sunan bu yöntem o kadar da özgürlükçü değildir. Temelde yaratıcının denetiminden asla çıkmayacak şekilde şartlandırılmış bir "olanaklar" yelpazesi vardır. Okur ya da sanat seyircisi, birbirinden ayrı dört düzlemde geçen yorumlar içinden bir anlamı diğerine tercih ederek seçim yapar; fakat daha önce okunmuş ve tek anlamlı yorumlama ilkelerini aşamaz (Eco, 1992, s. 16). Ortaçağ metinlerine ve sanat eserlerine bakıldığında bu iki tespitin abartılı olmadığı görünür. Öyle ki, bu döneme dair okuması olan her araştırmacı, böyle bir belirlemeyle karşılaştığında, Ortaçağ metinlerindeki alegoristik ve simgesel figürleri kolayca anımsayabilir. Dönemin ansiklopedileri ve hayvanlar üzerine yazılmış masallardaki resimsel betimlerin yanı sıra heykellerin yoğun simgeselliğini bu açıdan değerlendirmek gerekir.

Eco'nun sanat ve otorite arasındaki ilişkiye dair söyledikleri, konuyu daha açıklayıcı bir hale getirir:

Atina'nın askeri, iktisadi ve kültürel açıdan büyük bir güç olduğu dönemlerde, estetik kavramı kesinleşmeye başladı. Perslere karşı kazandığı savaşlarla gücünün doruğuna ulaşan Perikles dönemi, başta resim ve heykel olmak üzere sanatta önemli gelişmeler kaydedilen bir çağ oldu. Yeniden inşa edilen Perslerin tahrip ettiği tapınaklar, gururla sergilenen Atina'nın gücü ve Perikles'in sanatçılara gösterdiği yakınlık bu gelişmenin kanıtıdır. Bu dışsal nedenlere bir de Eski Yunan'da figüratif sanatların özellikle teknik alanda kaydettiği gelişmeyi eklemek gerekir. Mısır sanatına kıyasla Yunan resmi ve heykeli bir anlamda sanat ile sağduyu arasında kurulan ilişki sayesinde dev adımlar atmıştır (Eco, 2007, s. 42).

Ortaçağ'ın ilk ansiklopedilerinden "Büyük Ayna" anlamına gelen *Speculum Majus* (1473), "dünyanın ne olduğunu ve ne olması gerektiğine" dair bir görüş belirtir (Avşar vd., 2014, s. 224). Bu eser, Vicente de Beauvais adlı bir ilahiyatçı tarafından hazırlanmıştır. Şüphesiz bu dönemde örnek verilecek daha pek çok eser vardır. Ancak, örnek olarak bu eserden yola çıkmak gerekirse, Beauvais (1885) burada, evrensel, mutlak

bilginin sistematik bir düşüncesini tasarlar. *Speculum Majus*; tarih, doğa, teori ve ahlak olmak üzere dört bölümden oluşur. Sonradan eklendiği düşünülen son bölüm *Speculum Morale* (Ahlak Aynası) tam olarak Eco'nun söylediklerini doğrular. Eserin genelinde resimsel betimlemeler okuyucuyu anlaması gerektiği yönde imgesel bir yolla koşullandırırken, sonuç kısmında yazar açıkça okuyucunun yorum ve muhakemesini sönmüleyecek şekilde buyurgan bir ahlakçı vaize dönüşür. Tek anlamlı ve hoşgörüsüz bir tekile dayanan bu yorumlama, Tanrı'nın mükemmel tasarımının tek ve alternatifsiz sanatsal söylemini birçok düzeyde anlatabilir, fakat herkes tek bir görüşün uğrağında birleşmek, yani ancak yaratıcı Söz'ün (*Logos*) ışığıyla görmek zorundadır.

Gadamer, Schütz ve Bach gibi müzik sanatçılarının müziğin cemaat şarkılarında getirdikleri yeniliklerin, modern dönemdeki sanatsal dilin dönüşümüne örnek verir. Bu sanatçılar bir yandan yeni bir biçim geliştirirken diğer yandan geleneksel sanat kurumları olan Latin İlahi dili ve Papa'yı yücelten Gregoryen melodik geleneğe sadık kalırlar (Gadamer, 1986, s. 4). Başka bir deyişle, yeni biçim yaratıcılarının meşruiyet kaygısıyla eski biçimlerin geleneğinden tamamen kopmayı göze alamadıkları söylenebilir. Bu durum biraz da modernizmin karakterinden kaynaklanır. Çünkü modern insan evrensel ve rasyonel olma iddiasındadır; evrensellik ve rasyonellik de bir şekilde geleneğin katkısına ihtiyaç duyar. Yani modern anlamda sanat ürünü, tarihsel bağlamlarla ve genel kavramlarla ilgi kurmadıkça, *sensus communis* (sağduyu) düzeyini yakalamayacağı düşünülür.

Hegel'e göre sanatın meşruiyeti, antropolojik yapılara ve baskın kavramlara dayanır (Hegel, 1975). Çünkü sanatın "geçmişte kalmışlığı" antik dönemin bitişi ile birlikte sanatın meşruiyete ihtiyaç duymasını doğurur. Cemaat, toplum ve kilisenin yaratıcı sanatçılarla kurduğu birlik, dünya ile sanatın meşruiyeti bağlamında gerçekleşir (Gadamer, 1986, s. 5). Ancak bu ittifak modernite ile birlikte kaybolur. Sanat'ın geçmişe ait bir şey olarak görülmesi, medeniyetin oluşumunda kurucu rol oynamasıyla ve kültürel otoritelere meşruiyet sağlamasıyla ilgilidir. Sanat bir bakıma meşruiyet üretir ve bu ürettiğinden pay alır. Sanatın meşruiyeti her zaman otorite ile ilişkisindeki bir gerilime gönderme yapar. Toplumsal uzlaşının yasası ve Gadamer'in *sensus communis*'i, bu sanat-iktidar geriliminin düzenleyicisi rolünü paylaşır. *Sensus communis* retoriksel anlamının yanı sıra klasik geleneğin bir başka unsurunu da barındırır: Bu, bilgin ile hikmet sahibi insan arasındaki karşıtlıktır. Bir bakıma Kiniklerin Sokrates'i anlamalarında ortaya çıkmış bir karşıtlık olarak içeriği *sophia* ile *phronesis* (teorik ve pratik erdem) kavramları arasında yapılan ayrıma götürür. Bu ayrım ilkin Aristoteles tarafından ele alınır ve daha sonra Helenistik dönemde, özellikle de Grek *bildung* anlayışının Roma'nın egemen politik sınıfının kendi bilinciyle kaynaşmasından sonra hikmet sahibi insan imajının belirlenmesine katkı yapar. Geç dönem Roma hukuk bilimi ise, kuramsal *sofia* idealinden çok, uygulamadaki *phronesis* idealine daha yakın sanat ve hukuk eyleminin arka bahçesinde gelişir (Gadamer, 2008, s. 27). *Sensus communis*, *phronesis* olarak somut olanın kavranması ve ahlaki olanın kontrolünü sağlar. *Sensus communis* verili olan somut durumu evrensel olanının kapsamına alır. Evrensel olan, "bireye doğru şeyle

sonuçlanacak” diye vaat edilen amaçtır. Bu bakımından *sensus communis*, pratik bilgelik (*phronesis*) ilkesini bir irade yönelimi olarak varsayar.

Gadamer’e göre, Aristoteles’in *phronesis*’i “entelektüel/zihinsel erdem” saymasının nedeni, onun ereksel olarak ahlâki bir sonuca yönelik iradi yönelimi sağladığı içindir. Aristoteles *phronesis*’i bir yeti/kapasite (*dynamis*) olarak sınırlamaz, aynı zamanda tümel kavramlar olarak “etik erdemler” olmaksızın var olamayan ahlaki varlığın ortaya çıkışı olarak da görür. Bu erdemın sınanması, insanın yapması gereken şeyle yapmaması gereken şeyi birbirinden ayırması anlamına gelse bile, bu sadece bir pratik zekâ ve genel beceri sorunu değildir. Yapılması gereken ile yapılmaması gereken arasındaki ayırım, uygun olan ile uygun olmayan arasındaki ayırımı da içerir ve bu yüzden kendisini geliştirmeyi sürdüren bir ahlaki tutumu varsayar (Gadamer, 2008, s. 29). Gadamer’in, insanda dış duyuları birleştiren bir yeti ve ayrıca verili olan şeylerle ilgili yargılarda bulunan yetilerin de ortak kökü olan *sensus communis* kavramı için önerdiği başka bir kavram ise *Shaftesbury*’dir. *Shaftesbury* nükte (*wit*) ile gülmecenin (*humor*) sosyal anlamıyla ilgili değerlendirmesini *sensus communis* kavramı altına yerleştirir ve Roma klasikleriyle onların hümanist yorumcularını açıkça zikreder. Dile getirildiği üzere, *sensus communis* kavramı Stoacıları ve doğal hukuku hatırlatır. *Shaftesbury*’ye göre, hümanistler *sensus communis* kavramından, genel refah hissini yanı sıra, “cemaat ya da toplum sevgisini, doğal muhabbeti, insanlığı ve diğerkâmlığı” anlar (Gadamer, 2008, s. 33). Öyleyse sadece ortak bir duyumsamayı değil, ortak bir tepkiyi ve retoriği de düzenleyen *sensus communis* kişinin eylemini belirleyen bir “üst akıl” ya da yasa konumundadır. Öyle olmazsa, sanatın meşruluğu üzerinde söz söyleyebilir mi? O halde modern sanatın bir *sensus communis*’a bağlılığı olmuş mudur, ona bakmak gerekir.

Modern sanatın başlarında

Ortaçağ’da sanat, eğitim amacı görülürken, modern sanatın ortaya çıkışıyla bir yarılma meydana gelir. Bu yarılma, mevcut sanat algısına karşı kışkırtıcı bir tavır olmasının yanında sanatın meşruiyeti konusunda yeni bir kavramsal boyut getirir. Bu ilk yarılmalardan birisi, modern müziği konser salonlarına taşıyan performans sanatçılarının karşılaştığı zorluklarla anlaşılabilir.

Kiliseden salonlara müziğin taşınması, aynı zamanda yeni sanat biçimlerinin denenmesi yolunu açmakla meşruiyet tartışmasını gündeme getirir. Çünkü bu yeniliğin karşılaştığı ilk zorluk, dinleyicilerden gelen derin sessizliğin yarattığı tedirgin edici havadır. Dinleyiciler genellikle bu tür programların tam ortasında iştirak eder; başka bir deyişle ya geç kalır ya da erken ayrılırlar. Bu daha önce olmayan ve üzerinde düşünülmesi gereken bir durumdur. Bu iki durum arasındaki farklılık, “kültür dini olarak sanat” ile modern sanatçıların yol açtığı “provokasyon olarak sanat” arasındaki çatışmayı ifade eder (Gadamer, 1986, s. 6). Bu çatışmanın ortaya çıkışı, on dokuzuncu yüzyıl resim sanatının tarihi seyirindeki radikalleşmeyi izleyerek anlaşılabilir. Bu yeni kışkırtıcı durum on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında, o ana kadar görsel sanatlar anlayışının temel

varsayımlarından biri olan çizgisel bakışın yıkılışına işaretler. Bu yüzyılın sonlarına doğru sanatı; akademinin, müzelerin, salonların dışına çıkarma girişimleri baş göstermeye başlar.

Akademide eğitim almasına rağmen, akademik kurumsallığı sert eleştiren Gustave Courbet, Edouard Manet ve Claude Monet gibi avangart sanatçıların eserleri, dönemin önemli sanat kurumu olan Salon tarafından reddedilir. Daha sonra özellikle 1863'te yaklaşık üç bine yakın eser Salon tarafından kabul edilmez. Böylece Salon karşıtı kampanyalar ortaya çıkar. Bu kabul edilmeyen eser sahipleri sonunda "Reddedilenler Salonu" adı altında resmi Salon'a karşı alternatif bir sergi düzenlerler (Antmen, 2010, s. 14). Reddedilenler Salonu'nda sergilenen Edouard Manet'in *Kırda Kahvaltı* (1863) eseri, eleştirmenlerin ve halkın alay konusu olur ve Paris'te o yılın ses getiren olayları arasında yer alır. Manet'in *Kırda Kahvaltı* resminin bu şekilde ses getirmesinin nedeni, resimdeki dünyanın güncelliğidir. Resim geleneğin beklentisine uymayan bir betimleme içerir. Beklenen, resimde edebi mitolojik figürlerin betimlenmesidir. Ayrıca burjuva ahlakının gereklerine olan duyarsız tavır alenen bir başkaldırı olarak görülür. Desenlerin fazla sert, ışığın çok çığ, renklerin ise ham olduğunu söyleyen eleştirmenler, yaptıkları olumsuz eleştirilerle Manet'i hiç beklemediği bir üne kavuşturur (Antmen, 2010, s. 14).

Bu başkaldırı tavrı Hans von Marées'in resimlerindeki yeni çizgisel bakış ekseninde ve daha sonraları Paul Cézanne'nin ustalığıyla dünya çapında üne kavuşan büyük devrimci hareketle gelişir. Şüphesiz çizgisel bakış, tüm Hıristiyan Ortaçağ'ı boyunca var olmadığından, sanatsal görüşün ve anlatımın tartışmasız bir ögesi değildir. Bilimsel ve matematiksel çalışmalara dair coşkunun heyecanla arttığı bir dönemde, yani Rönesans'ta, çizgisel görüş sanatsal ve bilimsel ilerlemenin büyük bir mucizesi olarak resim sanatının kuralı haline gelir. Ancak zamanla çizgisel bakışın etkisini yitirmesi, ilgiyi Yüksek Ortaçağ'ın büyük sanatına yöneltir (Gadamer, 1986, s. 7). Bu dönemde resimler, bir penceredeki görüntüler gibi, yakın plandan uzak ufuklara doğru uzaklaşan görüntüleri yansıtmaz; resimsel sembollerle yazılmış bir metin gibi okunabilir ve böylece tinsel öğrenme ve yücelmeyi birleştirir. Çizgisel bakış, sanatsal anlatımın tarihsel ve geçici formunun basit temsilleridir. Fakat eski sanatsal biçim geleneğinden uzaklaştıran bu reddediş modern sanattaki daha geniş kapsamlı gelişmeleri öngörür.

1910'larda, en azından belli bir süre için, zamanın neredeyse bütün büyük sanatçıları kapsayan bir hareket olan kübizm ile geleneksel biçimin yıkımı hızlanmaya başlar. Bu olaylarda da yine Cézanne'nin büyük etkisi vardır. Sanat tarihinin gösterdiğine göre, kübizmin ortaya çıkışıyla empresyonizm döneminin kapanmasının keşiştiği yerde Cézanne'nin *Yıkananlar* serisi dikkat çeker. Cézanne'yi bu noktada öncü kılan, resimde ışık değerlerinden çok resmin altyapısına, yapısal temeline verdiği önemdir. *Yıkananlar* adlı resminde Cézanne, görünen gerçekliğe değil, resimdeki gerçekliğe yönelik tavrıyla soyut resmin yolunu açar (Antmen, 2010, s. 25).

Cézanne ile birlikte böylece sanatsal yaratım sürecinde dışsal nesnelere yapılan referansların bütünlüğünü yok etmeye öncülük eden bazı kübist dönüşüm hareketleri ortaya çıkar. Geriye gerçeklik beklentisinin bu inkârının daima bütünsel olup olmayacağı sorusu kalır. Ancak şöyle bir kesinlik var ki, o da resmin görüntü olduğuna dair saf varsayımın –doğanın veya insan tarafından oluşturulmuş doğanın günlük deneyimleri gibi kesin bir biçimde temelden yıkıldığıdır. Kübist bir resme ya da figüratif olmayan bir resme sadece edilgin bir bakışla, göz ucuyla kısa süre bakılabilir (Gadamer, 1986, s. 8). İzleyicinin tuval üzerinde görülen çeşitli düzlemlerin ana hatlarını kendi imgeleriyle sentezleyerek esere aktif katılımında bulunması gerekir. Ancak o zaman, belki, izleyicinin algısı tıpkı eski zamanlarda olduğu gibi, bütüne ait ortak resimsel içeriği temele alarak nasıl kolayca gerçekleştiyse, aynı yoldan, çalışmanın derin harmonisi ve doğruluğuyla esere katılabilir ve yücelebilir. Bu durum radikal bir kopuş olmuş gibi görünmesine rağmen geçmiş ve günümüz sanatı arasında bir devamlılık olduğunu gösterir. Gadamer, eski ve yeni sanat arasındaki bu devamlılığın sanatın bazı işlevlerine yorumlandığı gibi ortak tarihsel bilincin etkisinin de olduğunu düşünür. Tarihsel bilinç, belli bir dünya görüşü tarafından belirlenmiş bilimsel bir yaklaşım yöntemi değildir; sadece duyularımızın ruhsal olarak, sanat algımızı ve deneyimimizi önceden belirleyecek şekilde örgütlenmesidir (Gadamer, 1986, s. 11). Gadamer, geçmiş ve günümüz sanatı arasında birliği varsayar. Burada sanat ve sanatçı tarafından kurulan toplumsal bir etkileşim ve katılım vardır.

Gadamer, klasik sanat ile modern sanat arasındaki birlik sorununu gidermeyi ve sanatın meşruiyeti üzerinden insan deneyimlerinin kökenine inmeyi önerir. Öte yandan bu noktada, şöyle bir soru sorulabilir: Geleneksel sanata meydan okuyan modern sanatın biçimi parçalayan ileri gidişleri nasıl anlaşılması gerekir? Üstelik sanatta, görünürde devam eden savrulmalar, karşıt sanat akımlarının günden güne ortaya çıkışı sanata dair bir yozlaşma mı yoksa dönüşüm müdür? Marcel Duchamp'ın hazır nesneyi dönüştürüp sanat izleyicisinde yarattığı şok etkisi sanata dâhil midir? Tüm bu soruların cevapları için Gadamer, sanata ilişkin insani deneyimlerin antropolojik temellerine yönlendirir. Böylece insanın en eski ve en güncel deneyimlerine, "oyun, sembol ve festival" kavramlarının sanatsal bağlamlarını işaret eder.

Sanat bağlantılarından biri: oyun

Oyun, insan kültürünün genel işleyişine ait bir yapı olarak düşünülür. Ritüeller, folklor, dinsel ibadetler bir bakıma oyuna ait bir mantık içerir. Gadamer, oyunu, belli bir amaç taşımayan kendiliğinden hareketler olarak tanımlar. Bu kendiliğinden hareket, yani öz hareket, bütün canlıların temel karakteridir. Aristoteles'e ithamla, "canlı olan kendi içerisinde hareket içgüdüsüne sahiptir," der, işte bu Gadamer'e göre, öz-hareketin kendisidir (Gadamer, 2005, s. 32).

Oyun, belli bir amaca yönelik olmayan, fakat hareketlerin birbirini izlemesiyle oluşan bir kendilik hareketi (devinim) olarak görünür ve böylece hareket döngüsünden taşmanın bir fenomenini ve harekete ait öz

tasarımın bir uygulamasını sunar (Gadamer, 1986, s. 23). Özellikle küçük hayvanlarda, örneğin sivrisineklerin hareketleri gibi doğada gözlemlenebilen hareketlerin tümü oyunun canlı gösterisidir. Tüm bunlar, canlı varlıkta kendisini ifade etmeye uğraşan taşmanın temel karakterinden kaynaklanır. İnsan oyununun ayırt edici yönü ise, hedefleri kendi kendine koymayı ve bilinçli olarak onları takip etmeyi sağlayan insanın eşsiz yetisi olan akli kapsamasıdır. Bu yetenek hedef koyan akli potansiyeli daha iyi oynamak için kullanmayı sağlar. Amaçsız bir etkinlikte kendi kendine kural koyan şey akıldır. Ancak bu oyuna kural belirlemek olarak değil, oyunun içerisinde kendi oyunculuğuna bir hedef belirlemek şeklinde olur.

Oyun aynı zamanda iletişimsel bir davranıştır. Oyunu izleyen biri aynı zamanda oyunun içerisine katılım sağlar. Çünkü bir bakıma oyunun içinde olmak veya dışında olmak arasındaki fark, öz hareketin doğasına ait işleyişin zorunluluğundan ötürü kalkar. Ancak belirtildiği gibi, oyunun öz hareketi içerisinde aklın kural koyması, insanı oyuna dair hedefler belirlemesine yol açar (Gadamer, 1986, s. 24). Söylenildiği gibi seyirci de oyuna dâhil oluyorsa, o halde oyunun kuralları seyirci için de geçerli olur. Seyirci, önünde icra edilen bir oyunun gözlemcisi olmak yerine oyunun özgür bir parçası olduğunda oyunu daha şeffaf bir biçimde görür. Seyirci, gözlemci konumundayken, henüz katılım göstermediği sanat oyunu onun için birer basit formdur. Fakat bu konum, temsil biçimini ritüel danstan ritüel usule dönüştüren bir adımdır.

Oyunun hareketinin kendisini bir sona götürecek hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler. İleri geri hareket, oyunun tanımı için, bu hareketi kimin ya da neyin gerçekleştirdiğini önemsiz hale getirecek kadar merkezidir. Oyunun hareketinin, oyunun hareketi olarak, sanki hiçbir temeli yok gibidir (Gadamer, 2008, s. 144).

“Özgür içgüdü olarak oyun” pozitif bir anlam taşıırken, belli sonuçlardan doğan özgürlük negatif anlam taşır. Yine Gadamer’in örnek olarak verdiği ışık oyunları ve dalgaların hareketi gibi, oyun kavramı ileri geri hareketleri kapsar; doğrudan nihai bir amaca ya da herhangi bir mola yerine ulaşmaya yönelik değildir. Sanatta da “öz hareketin” bir biçimini ve anlatımını içerir. Yani oyun belli bir sonucu ve amacı takip etmeyen öz (kendilik) harekettir. Oyun amacı olmayan bir yolla “öz disiplin ve düzen” sağlayan akli kapsar. Kısıtlamalar ve kurallar kabullenme ve kasıtlıdır; bir şeylerin, belirli bir şey olarak belli bir şekilde tasarlanmasıdır. Oyunda insana has nitelikler, oyundayken hareketlerimize sinen öz-disiplin ve düzendir, örneğin bir çocuğun sahada ayağındaki topu kaybetmeden önce ona kaç kez vurduğunu sayabilmesi gibi sanki belli amaçlar taşıyor gibi gelir (Gadamer, 1986, s. 23).

Bu süreçteki öz-düşünüm veya bilinçlilik, faaliyeti sanat olarak ayıran ve “katılım” olarak algılanmayı sağlayan zihinsel bir özelliktir. Diğer bir deyişle, oyun, tercih edilen belli bir etkinlik –bir etkinlik olarak yaptığımız ve algıladığımız- türünün hareketidir. Oynama eylemi çoğu kez birlikte oynamayı gerektirir. Johan Huizinga’nın belirttiği gibi oyun zorunlu olarak “tini” kabul etmektir. Hangi oyun türü olursa olsun, oyunun maddi bir muhteviyatı yoktur. Huizinga, oyunu fiziksel hayatın sınırlarını aşan gereksiz bir etkinlik olarak

tanımlar. “Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılar” (Huizinga, 2006, s. 20). Oyun hem kültürün içinde hem de kültürü önceleyen, ona eşlik eden verili bir mevcudiyet olarak kendini gösterir.

Oyun ayrıca izleyici ve sanat eserini birbirinden uzaklaştıran mesafeyi azaltır. Bu, oyunun iletişimsel yönünün bir parçasıdır. Bu durumda “mesafe kalktığında eserin birliği kaybolur mu?” sorusuna Gadamer, işbirliğine dayanan katılımla (birlikte oynama) eser birliğini kuran “hermeneutik kimlik” kavramını önerir. Hermeneutik kimlik eserin birliğini kurar ve amacı olduğunu varsayar. Hermeneutik kimlik, sanat oyunun içinde kesinlikle dokunulmazlığı olan bir şeydir. Eserin birliği, eserin insan tarafından dönüştürülmeye ve insanın ona nüfuz etmesine kapalı olduğunu ima etmez. Eserin hermeneutik kimliği çok daha derinlere kadar gider. En anlık ve biricik deneyimler bile, estetik deneyim olarak görüldüğünde veya değerlendirildiğinde, öz kimliğinin içinde tasarlanır. Örneğin bir müzikal doğaçlama olayı ele alınabilir. Bu biricik eylem olan doğaçlama hiçbir zaman tekrar duyulmayacaktır. Doğaçlamayı yapan kişi tam olarak enstrümanı nasıl çaldığını daha sonraları tam anlamıyla hatırlayamaz (Gadamer, 1986, s. 25).

Oyun Gadamer’e göre, sanat için bir metafordur. O, oyun kavramını sanat ontolojisine yönelik bir ön tartışma olarak görür. Schiller gibi, sağduyu (*sensus communis*) düşüncesine yönelik ikircikli bir anlama sahip değilmiş gibi yazar. Yeni bir teori ya da oyun fikrini ileri sürmez. Sadece aşikâr olan bir şeyi açığa çıkarmaya çalışır (Gill, 2012, s. 1). Oyun kavramının söylemeye çalıştığı şey, sanatın kendiliğinden bir hareket yapısına sahip olduğu ve bu hareketin hem eser hem de seyirci için bağlayıcı olduğudur. Oyun olarak sanat dışarıdan bir amaç belirlenmeyi kabul etmez.

Eser kavramı, klasik harmoni düşüncesine bağlı şekilde değildir. Ama eseri tam anlamıyla kavramak için “birlikte oynamak” gerekir (Gadamer, 1986, s. 29). Bu durum izleyiciyi aktif bir fail rolüne sokar. Yapılmış bazı olumlu tanım biçimleri tamamen farklı olsalar bile, yine de bize hitap eden eserin aslında nasıl meydana geldiğini sormak gerekir. Eserin birliği söylendiği gibi ise, sanat eserinin içselleştirilmesi ve deneyimi sadece “oyuna katılan/birlikte oynayan” yani kendini aktif bir biçimde oyuna dâhil eden kişi için var olabilir. Bu durum bazı şeylerin basitçe bellekte tutulması şeklinde olmaz. Yani belli bir erdem sayesinde, bize manidar olan eseri benimsemeden önce eserin saptanmış bir kimliği vardır. Kuşkusuz, bu ileri formülasyon, kimliğin anlamak için var olan şeylerden meydana geldiğini söyler ve ayrıca “söylenen” veya “kastedilen” şeyin anlaşılmasını ister. Eser karşılaşılabilecek umulan bir sorunu bildirir (Gadamer, 1986, s. 31). Bu sorunla karşılaşmayı bekleyen kişilerin ancak bir cevap vermesi gerekir. Bu cevap etkin bir biçimde ve kendisi tarafından verilmelidir. Çünkü katılımcı oyuna aittir.

Oyunun olma kipi oyunun oynanması için, oynar gibi davranmakta olan bir öznenin var olmasını gerektirecek tarzda değildir. Aksine, oyunun gerçek anlamı ortak bir anlamdır. Zaten, bir yerde veya bir zamanda bir şeyin

oynandığından (*spielt*), bir şeyin sürmekte olduğundan (*im spiele ist*) veya bir şeyin belirlemeye başladığından (*sich abspielt*) söz edilir (Gadamer, 2008, s. 145).

Bu durum dilbilimsel bir anlamı çağırıştırır, oyun, yapılan bir şey değildir, yapılan şeyin dolaylı imleyenidir. Dil bağlamında oyunun eylemde bulunan öznesi, oyunu oynayan birey değildir, aksine özne oyunun kendisidir; birey ancak onun bir parçasıdır, oyunda “birlikte olan” parçasıdır. Ancak oyun gibi fenomenleri öznel alanı ve bu alanın eylem tarzları ile ilişkilendirme eğiliminden dolayı birey dilin ruhundan doğan bu göstergelere kapalı olur.

Sanatın bağlantılarından biri: sembol

Sembol kavramını Gadamer, antik Yunan’daki bir gelenekten örnek vererek açıklar. Kelime Yunancada hatırlamayı sağlayan teknik bir terimdir. Yunan geleneğinde ev sahibi, kendisine konuk olan misafirine *tessera hospitalis* denilen parayı ikiye bölerek yarısını verir, diğer yarısı da kendisinde kalır. Bu konuk belli bir zaman sonra bu eve tekrar gelirse, elindeki paranın yarısını göstererek, daha önce yine misafir olarak geldiğini anlatmaya çalışır (Gadamer, 1986, s. 31). Böylece ev sahibi eski konuğunu tekrar hatırlar. İşte bu hikâyede olduğu gibi sembol kavramı teknik bir terim olarak ortaya çıkar. Aynı zamanda buradan çıkan başka önemli bir ayrıntı ise, sembol kavramının hatırlama edimine ve belleğe ait bir anlam taşıdığıdır.

Sembol dair başka bir hikâye ise, Platon’un *Şölen* adlı eserinde geçer. Aristophanes burada aşkın anlamı hakkında bir öykü anlatır. Öyküye göre insanlar başlangıçta küremsi bir yapıya sahiptiler. Daha sonraları insanlar kötü davranışlar yaparak tanrıyı kızdırmış ve tanrılar da ceza olarak insanları ikiye bölmüştür. Daha sonra bu yarımların her biri tekrar bütün olmak için canlı varlıklarını tamamlayan diğer parçalarını bulmaya çalışır. Yani her insan bir parçadır, *symbolon tou anthropou* (Platon, 2014, s. 92). Bütün olmak ve diğer yarısıyla tamamlanma beklentisi aşk deneyimini gerçekleştirir. Bu derin imge bize seçici benzeşimi ve zihin izdivacını sanatsal güzelin deneyimine dönüştürebilir (Gadamer, 1986, s. 32). Sanatsal güzelin anlamı doğrudan mevcut ve algılanabilir olanın ötesine geçer. Ayrıca doğrudan deneyimlenen başka şeyler de olmalıdır. Sanatla hemhal olan anlam tikel değildir; insanın ontolojik olarak yer edindiği dünyanın deneyimlerinin toplamından fazlasıdır, aşmaya çalıştığı sınırlılığın üzerindeki deneyimle ulaşılandır.

Sembol, düşünülen şeyin başka bir şey aracılığıyla anlatılması ve düşünülen şeyin dolaylı olarak söylenmesidir. Bu, ayrıca klasik dil kullanımında alegori diye adlandırılır. Sembolik şeyin deneyimlenmesi anlamına gelen sembol, tekil olanın imtiyazlı olanı sergilemesi ve bunu yaşamımızın bütünle buluşmasını sağlamasıdır. Bir bakıma kürenin arananın diğer tarafıyla buluşturan araçtır. Bu, sanat anlamında güzelin deneyimi onu her zaman olası kutsal düzenin çağrılmasıdır. Ancak Gadamer, *Yöntem ve Hakikat*’de alegori ve

sembol kavramlarının arasında bir karşıtlık olduğundan bahseder. Alegori, retoriğe ait bir kavram olmasına karşın, sembol daha geniş bir kullanım alanına sahiptir ve daha fazla bir şey ifade eder.

“Sembol” ve “alegori” kelimelerinin klasik kullanımının, her ikisi arasındaki bugün aşına olduğumuz daha sonra ortaya çıkan karşıtlık ilişkisini ne ölçüde mümkün kıldığını keşfetmek, daha detaylı bir incelemeyi gerektirir. Biz burada yalnızca temel çizgilerden birkaçını özetleyebiliriz. Söz konusu kelimelerin başlangıçta birbirleriyle hiçbir ilişkileri yoktu. “Alegori” önceleri konuşma alanına, *logos* alanına aitti ve bu yüzden hermeneutik ya da retorik bir figürdü. Alegoriyle fiilen kastedilen şey yerine, başka bir şey, daha somut bir şey söylenir; fakat bu ilk anlamı anlaşılır kılar. Fakat “sembol” *logos* alanıyla sınırlı değildir; çünkü sembol bir diğer anlamla ilişkili değildir; tersine onun kendi duyusal mevcudiyetinin “anlamı” vardır. Gösterilen bir şey gibi o da, *tessera hospitalis* ve benzerleri gibi, başka bir şeyi tanımamızı sağlar (Gadamer, 2008, s. 99-100).

Sembol sadece kapsamından dolayı değil, üretilen olmasından ve geleceğe aktarılabilen bir doküman olmasından dolayı da değere sahiptir. Sembol, bir topluluk içinde parola, işaret görevi görerek topluluk üyelerinin birbirini tanımasını sağlar. Bir kimlik, nişan veya parola olsun, dini ya da seküler bir bağlamı ifade eden sembol olsun, varlığı her zaman fiziki varlığına bağlıdır. Ancak ve ancak sembol gösterildiğinde ya da söylendiğinde temsil işlevini yerine getirir. Yani bir bakıma sembol, bir edimle ortaya çıkan ama edimin dışındaki bir anlama atıfta bulunan şeydir. Dolayısıyla sembol kendi metafiziğiyle var olur. Alegori ve sembol kavramları farklı anlamlar itibarıyla alanları ayrışsa da ortak olarak, bir şeyi başka bir şey aracılığıyla temsil etme işlevine sahiptir.

Alegori, teolojik dini metinden -başlangıçta Homer'den- hakaretimiz materyali silme ve onun arkasındaki geçerli hakikatleri kavrama ihtiyacından doğar. Retorikte, dolambaçlı ifadelerle ve dolaylı ifadelerin daha uygun olduğu her durumda ilave bir fonksiyon kazanır. Sembol kavramı bu retorik-hermeneutik alegori kavramına özellikle yeni-Platonculuğun Hristiyan dönüşümüyle yakınlaşır. *Magnum opus*'unun başında Pseudo-Dionysius sembolik tarzda (*symbolikos*) düşünme ihtiyacını, Tanrı'nın duyular üstü varlığının duyular dünyasına alışıktır zihinlerimizle mukayese edilemezliğine atıfta bulunarak savunur (Gadamer, 2008, s. 101).

Görülüyor ki, sembolün metafiziksel bir işlevi vardır. Alegorik ifadenin “daha yüksek” anlama atfetmesi gibi, sembol de ilahi olanın bilgisine götürür. Hem alegorik yorumun işlemi hem de sembolik bilgi işlemi aynı sebepten dolayı gereklidir; tanrısal olanı hiçbir biçimde, duyular dünyasından hareketle bilme yöntemleri dışında bilmek imkânsızdır, yani sembolün, alegorinin retorik kullanımından tamamen ayrı metafizik bir arka planı vardır.

Sembolik anlamda sanat eseri dediğimiz üründe kutsal olanın iletisi bize hitap eder. Bir eseri önemli kılan belirsiz anlam beklentisi ve anlam bütünlüğünün, tarafımızdan anlaşılabilir ve tanınabilir şekilde gerçekleşmesi değildir. Sanatsal güzelin tanımı konusunda “idenin” duyumsal görünümünden bahsettiğinde

Hegel'in anlamlı ifade olarak bahsettiği şeydir (Gadamer, 1986, s. 33). Hakikat halindeki duyumsal görünümünde güzel olan kendisinde yalnızca bakılabilen ide var olabilir. Sembol bağlamında düşünüldüğünde algılanabilir olandan ilahi olana yönelik olanaklı hale gelir.

Duyular dünyası saf hiçlik ve karanlık değil, hakikatin dışarıya doğru taşması ve yansımadır. Modern sembol kavramı bu gnostik fonksiyonundan ve onun metafizik arka bahçesinden kopuk şekilde anlaşılabilir. Sembol kelimesinin ilk kullanımından (bir doküman, gösterge/işaret ya da geçiş işareti) gizemli bir işarete ilişkin felsefi fikre yükselebilmemesinin ve dolayısıyla yalnızca eğitimli bir kişi tarafından yorumlanabilir hiyeroglif benzer hale gelmesinin biricik nedeni, sembolün keyfi şekilde seçilmiş ya da yaratılmış bir işaret/gösterge olmaması, görülebilir olanla görülmeyen arasındaki metafizik ilişkiyi varsaymasıdır (Gadamer, 2008, s. 101).

Gadamer'e göre, sanat eseri salt anlam taşıyıcısı değildir, onun anlamı burada olmasına dayanır. Anlam yok olan değildir, eserin çatısı altında sabit olana gizlenmesidir. İnsan sonluluğun bir parçası olan örtme ve gizleme, açığa çıkarmanın yanında durur. İdealizme anlamın saf uyumuna ilişkin hatları sunan bu yaklaşım, sanat yapıtında belirsiz bir şekilde deneyimlenen anlamdan fazlasının olanağını varsayar. Bu çokluğu oluşturan özel olana ait bir gerçektir. Sembolik olan yalnızca anlama gönderimde bulunmaz, ayrıca onu günümüze ait kılar, anlamı temsil eder. Burada temsil edilen sanat eserinin dışında değildir, bizzat oradadır, dolaylı olarak değil. Bu yüzden sanat eseri bir şeylere gönderimde bulunmaz aynı zamanda gönderim yapılan şeyin kendisini orada mevcut hale getirir. Başka bir ifadeyle, bu, varlıkta artış anlamına gelir.

Sanatın bağlantılarından biri: festival

Bir şey festival kavramıyla bağlantılıysa, diğerini dışlamaması gerekir. Festival bir ortaklığa vurgu yapar ve bu ortaklık festivalin tamamlanmışlık biçimini verir. Gadamer'in tanımladığı biçimde festival ve festival zamanına dair tanımlar teoloji alanına girer. Festival kavram olarak kutlamayı ifade ettiği için, aynı zamanda iş yapmamayı, işin amacı gereği insanın yalnızlığının giderildiği zamanı da ifade eder (Gadamer, 1986, s. 40). Dolayısıyla festival her şeyin, herkesin toplanmasıyla belirlenir. Bir cemaat deneyimidir. Bu kutlama bir sanat olayı olarak karşımıza çıkar. Eski zamanlardaki ilkel toplulukların totemsel nesnelere etrafında ve günümüz insanının mabetlerde yaptığı dinsel ritüeller birer festival örneğidir.

Bu kutlamalar belli bir anlatım biçimine sahiptir. Bu anlatım biçimlerini düzenleyen genelde geleneklerdir ya da festivalin kendi işleyişine ait üsluplardır. Kutlamaya uyan özel konuşmalar, kutlamada yaşanan kişisel deneyimler ve katılımı sağlayan niyetler vardır. Festivalin kutlanması demek, bu kutlamanın bir faaliyet

olması demektir. Bir amaç için toplanarak kutlama yapılır. Bu amaç katılımcıların niyetini belirler. Bu birliktelik gruplar halinde parçalanmayı ve tekil deneyimlere kapılmaktan alıkoyar.

Mikhail Bakhtin, festivalin cemaat için bir boşaltım işlevi gördüğünü söyler. Yılın belli zamanlarında gerçekleşen festival, karnaval gibi etkinliklerin toplumda biriken bazı duygulanımların sergilenme günleri olduğundan söz eder. Bu dikkat çekici savunuda, delilik ve çılgınlık, yani gülme, doğrudan doğruya “insanın ikinci doğası” olarak tanımlanır, yekpare Hıristiyan kültür ve ideolojisiyle karşıtlığı ortaya konur. İnsanın ikinci doğası gülme için bir kanal açma ihtiyacı yaratan, tam da resmi ciddiyetin tek yanlı karakteriydi. “Deliler Bayramı” en azından yılda bir kez, gülme için bir boşalım kanalı sağlıyordu; onunla bağlantılı maddi bedensel ilke böylece eksiksiz bir özgürlüğe sahip oluyordu. Burada, Ortaçağ insanının ikinci festival yaşamının açıkça onaylanması mevcuttu.

Deliler Bayramı’ndaki gülme, Hıristiyan ritüeli ve Kilise’nin hiyerarşisine karşı soyut ve tümüyle olumsuz bir dalga geçme değildi elbette. Olumsuz alaycı öge, muzafferane bir tema olan bedensel yeniden üretim ve yenilenme temasına derinden derine kök salmıştı. Gülmekte olan, “insanın ikinci doğası” kendisini resmi kütte ve ideolojide ifade edemeyen bedensel altyapıydı (Bakhtin, 2001, s. 96).

Festivalin sanatsal temsili bu boşaltım işleviyle de doğrudan ilgilidir. Sanat eseri, bilinçdışının dolaylı yoldan sembolik ifadeler aracılığıyla teatral sunumu gibidir. Yine mecazi bir anlama da yorumlanabilecek festival kavramı normal olmayan bir zamanın yaratımı olarak ortaya çıkar. Her zaman olandan farklı, alışılmış olmayan ama festival günü dolayısıyla tamamen alışılmış ve normal karşılanan bir etkinlik olarak sanatın sıra dışı tarafının meşru zeminini ifade eder.

Festivale ait olan onun tekrarlanmasıdır. Festivalin tekrarlanması ise belli bir zaman düzeni demektir. Gadamer burada zamanın iki temel deneyiminden bahseder. Birincisi “bir şey için zamandır” yani pragmatik deneyim (Gadamer, 1986, s. 46). Başka bir ifadeyle içini doldurmak için sahip olunması gereken boş zamandır. Zamanın bu boşluğu can sıkıntısını sunar. İkincisi zamanı olmamak, daima bir şeyler amaçlamak yer alır. Bu zaman deneyiminde zorunlu bir amaç görülür. Doldurulmuş bu zaman deneyiminde geçip giden bir şey olarak yaşanır. Bu nedenle zaman olarak algılanmaz, zamana ilişkin yaşantılar şeklinde algılanır. Festivalde de zaman festivalin kutlamasıyla doldurulur. Burada bir boş zamanın doldurulması değil, zamanı geldiği için zamanın festivalleşmesi vardır. Gerçek zamanın temel biçimleri olan çocukluk, gençlik, olgunluk, yaşlılıkta farkına varılan şey o kişinin zamanıdır. Bu durumda zamanın organik olduğu söylenebilir. Öte taraftan sanat da organiktir. Dolayısıyla sanatın da kendi gerçek zamanı olması gerekir.

Sonuç

Gadamer'in sanat anlayışı, modern sanat tartışmalarının yarattığı karmaşayı çözmeye yönelik bir öneriden farklı bir istikamettir. Gadamer, sanat tartışmaları içerisinde, olası bir savrulmayı önlemek için, sanata dair bir yol sunma çabasını ortaya koyar. Aslında, tamamen gelenekten kopma eğiliminde olan modern sanat biçimlerine geleneğin göz ardı edilmeyeceğini göstermeye çalışır. Bu Gadamer'in bir önerisi değildir, daha ziyade o, sanatın doğasına dair bir iddia ortaya atar. Ancak, zaten telkinci bir tavır, hiçbir zaman filozofik tavır olarak görülemez. Öyleyse, niyet okumak dışında, Gadamer'i biraz da beslendiği felsefi geleneğiyle düşünmek gerekir. Gadamer'in yaklaşımında, birçok açıdan modern felsefe geleneğinin önemine sadık kalmış bir filozofun, postmodernizm içindeki protest tartışmalara karşı serinkanlılığını görmek mümkündür. Belki de bu, bilgelik geleneğini üzerinde taşıyanların ortak tavrıdır.

Gadamer'in sanatı belli bağlantılar –oyun, sembol, festival- üzerinde değerlendirmesi, bir bakıma modernitenin özünde barınan rasyonelleştirme idealine dönüş çağrısıdır. Modern sanat, postmodern yorumlar tarafından geleneksel sanatla aynı başlıkta değerlendirilir. Öte yandan klasik sanat geleneği ile modern sanat karşılaştırmasında da postmodern sanat, modern sanatın altına konumlandırılır. Bir postmodernist sanatçı için, modern sanatla geleneksel sanat arasındaki sınır çok belirgin değildir. Modern sanat eleştirileri, temelde gelenekselliğe karşı bir tavır olarak görünse de modernliği çağrıştıran rasyonellik, evrensellik ve genel geçerlilik kavramları aslında tüm sanat tarihinin ortak yönelimlerini ifade eder. Sanat tarihi gösteriyor ki, sanat, eser ve izleyici arasında her zaman bir oyun kurar. Bu oyuna katılım, oyunun sembolik yapılarının taşıdığı metafiziksel çağrışımların gücüyle gerçekleşir. Gadamer, oyunu bir "öz-hareketlilik" olarak tanımlar, ama bu oyunun edimselliğiyle ortaya çıkan bir sonuçtur. Bu sonuca varmadan sembolik yapıların katılım gücü eserin cezbediciliğini sağlar. Tabii sembolün asıl işlevi, sanat eserinin anlaşılabilirliğini sağlar. Dolayısıyla sembol anlam gücünü *sensus communis*'den alır. Sembol, bireysel bir algıyı değil, ortak, cemaate ait bir algıyı oluşturur. Bu nedenle denilebilir ki, sanatın meşruluğu en fazla sembolle sağlanır. Semboller bir topluluğun veya bir uygarlığın ortak bilincinden süzölmüş yapılardır.

Gadamer'in üçüncü kavramı olan festivalin, sanatı hem topluluk bağlamında genelleştirici hem de topluluklar arası genelleştirici bir işlevi vardır. Festival, bir eserin belli bir zamansallığa iliştiirmek için yapılır. Oyun ve sembol bağlantıları, festivalle nihai formuna kavuşur. Gadamer festivalli, zaman bağlamında sanatla olan ilgisine değinirken aslında sanat eserinin algılanışına dair bir açıklama sunar. Çünkü festival, sıra dışı olanın makul bir sunumla kavranmasını sağlar. Öyle ki, normal gündelik yaşamın bastıracağı arzuların, sanat aracılığıyla kendini tatmin edeceği biricik sahnedir. Festival sahnesi, arzuların hoş görüldüğü yerdir; ancak tıpkı Ortaçağ'daki adet gibi belli bir yığınin ortaklığıyla koşullandırılır.

Gadamer'e göre, bu üç kavram sanatı hem güncelleştiren hem de tarihselleştiren bağlantılardır. Böylece sanat, gelenek gibi güçlü bir iktidar malzemesinin faydalarını kullanmış olur. Gadamer, sanatın modern zamanlarda bir meşruiyet sorunu olduğunu düşünür. Ancak modern çağın sanatçıları, pek de meşruiyet sorunu gibi bir sorunla ilgilenmezler. Daha doğrusu, sanat tartışmalarının geldiği noktaya bakıldığında, eleştiriye tabi olan temel konu meşruiyet düşüncesinin kendisidir. Kurumsallığa, entelektüalizme, akademiye olan karşı çıkış, aynı zamanda sanatı yeniden tanımlama hareketlerinin çıkış noktası olmuştur. Denilebilir ki, artık sanatçıların meşruiyet kazanma gibi bir sorunları yok. Sanatın baskın kavramlarının tersyüz edildiği bir dönemde, eserin meşruiyet bağlamında değerlendirmesi, tamamen modernitenin rasyonelleştirme, evrenselleştirme idealiyle birlikte geride kaldığını söylemek mümkündür.

Kaynakça

- Antmen, A. (2010). 20. Yüzyıl batı sanatında akımlar, İstanbul: Sel.
- Artun, A. (der.), (2011). *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş*, İstanbul: İletişim.
- Avşar, Z., Kaya, E. E., & Omur, S. (2014). Toplumsal ve siyasal bir proje: Ansiklopedi ve ansiklopedizm. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (22), 219-236. <https://doi.org/10.31123/akil.442134>.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnaval dan romana: Edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar*, (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Beauvais, V. (1885). *Speculum majus*, (John Ferguson, Ed.). Glasgow: Strathern & Freeman.
- Bernstein, R. J. (2002). Hermeneutikten praksise. *Retorik, hermeneutik ve sosyal bilimler: İnsan bilimlerinde retorik dönüş içinde* (s. 57-78). (Hüsamettin Arslan Der. ve Çev.). İstanbul: Paradigma.
- Eco, U. (1992). *Açık yapıt*, (Y. Şahan, Çev.). İstanbul: Kambalçı.
- Eco, U. (2007). *Güzelliğin tarihi*, (A. C. Akkoyunlu, Çev.). İstanbul: Doğan Kitap.
- Gadamer, Hans-Georg, (1986). *The relevance of the beautiful and other essays*, (N. Walker & R. Bernasconi, Trans.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Gadamer, H.G., (2005). *Güzellin güncelliği: Bir oyun, sembol ve festival olarak sanat*, (F. Tepebaşı, Çev.). Konya: Çizgi.
- Gadamer, H.G., (2006). *Truth and method*, (Weinsheimer & Donald G. Marshall, Trans.). London: Continuum Publishing.

Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve yöntem 1. cilt*, (H. Arslan (İng.) & İ. Yavuzcan (Alm.), Çev.). İstanbul: Paradigma.

Gill, S. (2012). *Dancing culture religion*, Lanham: Lexington Books.

Hegel, G. W. F. (1975). *Aesthetics lectures on fine art volume 1*, (T. M. Knox, Trans.), Oxford Clarendon Press.

Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Kuspit, Donald, (2010). *Sanatın sonu*, (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis.

Manav, F. (2022). Hermeneutik ve sanat felsefesi: Gadamer'de sanat ve sanat eseri üzerine. *Akademik Sanat* (16), 110-116.

Platon (2014). *Symposium: Şölen*, (E. Çoraklı, Çev.). İstanbul: Alfa.

2024, 11(2): 362-383

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.362-383>

Makaleler (Tema)

İLETİŞİM VE SANAT EKSENİNDE LEVNÎ'NİN DİYALEKTİK İMGELERİ

Nesli Tuğban Yaban¹, Zeliha Kayahan²

Öz

İletişim ve sanat birbirini besleyen, gerek teorik gerekse uygulama alanlarındaki çalışmalarda karşılıklı olarak etkileşim içerisinde bulunan iki disiplin olarak kabul edilebilir. Felsefe ise, hâlihazırda tüm disiplinlerle organik bağı bulunan bir alandır. Bu çalışma, iletişim, sanat ve felsefenin, söz konusu etkileşimini Osmanlı İmparatorluğu'nda 18. yüzyılda eserler vermiş olan ünlü minyatür sanatçısı (nakkaş) Levnî'nin tasvir ettiği tek kadın ve tek erkek figürlerinden rassal olarak belirlenen bir seçki ile sanatçı (ressam) Zeliha Kayahan'ın bu figürleri kullanarak ürettiği eserleri konu almaktadır. İmgenin zamansızlığına odaklanan çalışmada yer alan tüm eserler, Türk sanat tarihi literatüründe yer alan betimsel analizlerle açıklanarak, Alman filozof ve kuramcı Walter Benjamin'in diyalektik imge kavramı bağlamında tartışılacaktır. Çalışmanın bulguları, imgelerin iletişimsel boyutunu sanatın zamansızlık kavramı bağlamında ortaya koymanın yanı sıra, görünür

¹ Nesli Tuğban Yaban, Dr. Öğretim Üyesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Sanat Bilimleri Bölümü, nesli.yaban@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2029-6481

² Zeliha Kayahan, Doç.Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Sanat Bilimleri Bölümü, kayahan_zeliha@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-9644-9715

Makalenin Geliş Tarihi: 26.09.2024 | Makalenin Kabul Tarihi: 12.12.2024

Bu makalede yer alan çağdaş resimler, akademisyen ve sanatçı Doç. Dr. Zeliha Kayahan'ın *Levnî'ye Saygı Serisi*'ne aittir. Makale, eserlerin üretim sürecindeki kavramsal perspektif ve Walter Benjamin'in 'diyalektik imge' kavramı bağlamında serimlendiği için, ikinci yazar makaleye hem sanatsal hem de kavramsal açıdan katkı vermiştir.

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

oldukları zaman dilimlerinde ait oldukları ya da izlendikleri toplumların sosyal, kültürel ve tarihsel bilincini de görünür kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İletişim, Sanat, Diyalektik İmge, Levnî, Minyatür

LEVNI'S DIALECTICAL IMAGES ON THE AXIS OF COMMUNICATION AND ART

Abstract

Communication and art can be considered as two disciplines that raise and interact with each other in both theoretical and practical studies. On the other hand, philosophy is a field that has organic ties with all disciplines. This study examines the interaction between communication, art, and philosophy through a randomly selected selection of single female and single male figures depicted by the famous 18th-century miniature artist (nakkash) Levnî and the artworks produced by the artist (painter) Zeliha Kayahan using these figures. Focusing on the timelessness of the image, all works included in this study will be explained with descriptive analyses in Turkish art history literature and discussed in the context of the dialectical image concept of German philosopher and theorist Walter Benjamin. The findings of the study reveal the communicative dimension of images in the context of the concept of timelessness of art. In addition, they make visible the social, cultural, and historical consciousness of the societies to which they belong or are observed during the period in which they are visible.

Keywords: Communication, Art, Dialectical Image, Levnî, Miniature

Giriş

Tarihteki en eski görsel iletişim aracı ve sanat eseri özelliklerini bir arada taşıyan mağara resimleri göz önünde bulundurulduğunda, resimler yoluyla ifade etme isteğinin ve ihtiyacının yazıdan çok önce olduğu görülmektedir. Minyatür sanatı ya da minyatür resimler de tam olarak ne zaman ortaya çıktığı kesin belli olmamakla birlikte; tarihi olayların, günlük yaşamın ve önemli şahsiyetlerin ayrıntılı ve renkli tasvirleriyle tanınan kendine özgü bir resim sanatı olarak tanımlanabilir. Minyatür sanatının ortaya çıkışı, yazma kitapların içinde, açıklayıcı olması ve görsel olarak metni desteklemesi amacıyla ayrı bir kâğıt veya

parşömen üzerine yapılan ince ve detaylı, küçük boyutlu, renkli resimlere duyulan ihtiyaç sebebiyle olmuştur. Yazarların bilgiyi okuyucuya görsel metinlerle vererek daha iyi ifade edebilmesi için yapılan resimler, zamanla bir sanat anlayışı olarak benimsenmiştir.

Bu makale, Osmanlı İmparatorluğu sanat tarihinin resim sanatı özelinde en etkin eserleri olan minyatürlere odaklanmaktadır. Amaç, minyatür resimler aracılığıyla günümüze ulaşan imgelerin tarihsel süreçteki anlamsal yolculuklarını, Walter Benjamin'in diyalektik imge kavramı çerçevesinde, iletişim-sanat-felsefe bağlamında tartışmaktır. Makalede on sekizinci yüzyıl Osmanlı resim sanatı tarihinin en başarılı sanatçılarından biri olarak kabul edilen, minyatür sanatçısı (nakkaş) Levnî'nin, tek yaprak minyatürleri arasından yapılan seçki ile bu minyatürleri yeniden yorumlayarak eserlerini üreten sanatçı ve akademisyen Zeliha Kayahan'ın *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde yer alan resimlerden oluşan seçki incelenecek ve yorumlanacaktır.

Makale kapsamında iki kez eser seçkisi oluşturulmuştur. Bunlardan ilki *Levnî'ye Saygı Serisi*'ni üretmek için seçilen eserlerdir. *Levnî'ye Saygı Serisi*, Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığında bulunan *Kıyafet Albümü* (H.2164) içerisindeki Levnî imzalı kırk iki adet boy portre çalışmasından, sanatçının zihninde tasarladığı kavramsal hareket noktası ve yaratıcılığı paralelinde rassal seçilen minyatürlere oluşturulmuştur. *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde on adet baskı resim eser bulunmaktadır. Bu eserler içerisinde makalede yer alması için seçilen eserler, renk dengesi ve figürlerin duruş pozisyonları sebebiyle yine sanatçı tarafından belirlenmiş ve eser seçkilerinin her ikisi de sanatçının öznel estetik değerleri ile eserlere bakış açısı ve yorumu doğrultusunda oluşturulmuştur.

Makalede eserleri incelenen Zeliha Kayahan, çağdaş sanat ve resim konularında eğitim almış ve baskı resim alanında uzmanlaşmış bir sanatçı ve akademisyendir. Geleneksel ve çağdaş baskı yöntemlerini kolaj ekseninde birleştiren sanatçının eserlerinde, geçmişe ait kültürel imgelerin günümüze taşınması konusundaki yaklaşımı ve uygulamaları görmek mümkündür. Şüphesiz günümüzde minyatür sanatı birçok sanatçıya ilham olmaktadır ve hâlihazırda mevcut olan minyatürlerin, tıpkıbasım baskı resim kopyalarının yapıldığı bilinmektedir. Ancak sanatçı çağdaşlarından, minyatür imgeleri yeniden yorumlarken kullandığı teknikle, resim ve sanat türünün "baskı resim" olması sebebiyle ayrılmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda, ulaşılabilen kaynaklarda çağdaş ressamlar arasında yaprak resim minyatürleri kullanarak baskı resim özelinde, kolaj niteliğinde eserler üreten başka bir sanatçıya ulaşılamamıştır. Makalede minyatür sanatına ait imgelerin, baskı resim sanat türü içerisinde uygulanarak günümüze taşınması, kültürel aktarım, yenilikçi yaklaşımlar ve imgenin diyalektiği açısından anlamlı bulunduğu için sanatçının eserleri seçilmiştir.

Osmanlı İmparatorluğu'nda Minyatür Sanatı

Osmanlı İmparatorluğu'nda minyatür sanatı, imparatorluğun yaşamış olduğu gelişmelere paralel olarak çeşitli aşamalardan geçmiştir. On üçüncü yüzyılın sonlarında, imparatorluğun henüz küçük bir devlet olarak kurulmasıyla eş zamanlı olarak ilk örneklerine rastlanan Osmanlı minyatürleri, özellikle on beşinci yüzyıldan on yedinci yüzyıla kadar kendi özgün üslubunu da yaratarak tasvir sanatı ya da kitap resimleme anlayışı çerçevesinde varlığını sürdürmüştür. Osmanlı döneminde, gelişimi sarayın desteğine bağlı olan minyatür sanatı, üç yüz yıldan fazla bir süre boyunca eserler üretmiştir. En eski Osmanlı-Türk minyatürleri, Osmanlı devletinin kuruluşundan yaklaşık 150 yıl sonra Sultan II. Mehmed'in (Fatih Sultan Mehmed) himayesinde üretilmiştir. Fatih Sultan Mehmed, İslam dünyasında, tasvirin uygun görülmemesi gereğince portre geleneği olmamasına rağmen, Batılı imparatorlara benzer biçimde kendi portresini yaptırmış ve İtalyan ressamı sarayına davet etmiştir. Eylül 1479'dan Aralık 1480'e kadar İstanbul'u ziyaret ettiğinde genç sultanın bir portresini çizdiği bilinen Venedikli Gentile Bellini (1429-1507)'nin aynı zamanda Sultan II. Mehmed'in isteğiyle Osmanlı İmparatorluğunda bulunan resamlara portre eğitimi verdiği bilinmektedir (Özel, 1999, s. 203).

Osmanlı resim sanatında, minyatürden portreciliğe ve Batılı anlamda figüratif resme geçiş süreci, Sultan II. Mehmed sonrasında, onaltıncı yüzyılda Sultan III. Murad döneminde, Osmanlı hanedanının bir bütün olarak resmedilmesi geleneğiyle başlamıştır. Osmanlı modernleşme girişimlerinin filizlenmeye başladığı on yedinci yüzyılla birlikte Batılı sanatçıların Osmanlı padişahlarının ve önemli devlet adamlarının resimlerini yaptıkları bilinmektedir. Geleneksel Osmanlı minyatür resminde portrecilik anlayışının on sekizinci yüzyıl başlarında nakkaşlar tarafından benimsenmeye ve uygulanmaya başlandığı görülmektedir.

Osmanlı İmparatorluğu'nun sanat anlayışı, yalnızca bir sanat eseri üretmek, estetik unsurları ortaya koymanın yanı sıra; bir arşiv oluşturma, dokümanter nitelikte bir görsel metin üretme ve resimli tarih yazımı gibi çok yönlü niteliklerde örgütlenmiştir. Sarayın içinde yer alan ve sanatçıların oluşturduğu bu örgütsel yapıda, minyatür yapan sanatçılara nakşeden, bezeyen anlamına gelen "nakkaş", minyatürün yapıldığı ve pek çok yetenekli sanatçıları barındıran minyatür atölyelerine de "nakkaşhane" adı verilmektedir.

Osmanlı minyatürleri, genellikle padişahların, tarihi olayların, saray yaşamının ve imparatorluğun başarılarının görsel bir kaydı olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla minyatürler, toplum yaşamıyla ilgili konuların Osmanlı sanatçıları tarafından yakından ilgilendirdiğini kanıtlayan ve imparatorluğun çok yönlü ve kapsamlı dinamiklerini gözlem yeteneğiyle tasvir eden görsel arşiv belgeleri olarak değer kazanmasına sebep olmuştur. Türk İslam tasvir sanatı hakkında araştırmaları bulunan bilim insanı, araştırmacı ve yazar Metin And (2002), konularına göre Osmanlı minyatürlerini; portreler, tarihi konular, padişahların yaşam öyküleri, Topkapı Sarayı, eğlenceler, bayramlar, kutlamalar ve şenlikler, edebiyat eserleri, dinî konular, doğadan

görüntüler, kent manzaraları, günlük yaşam sahneleri, bilimsel konular, hayvan ve bitkiler çizimleri ile kadın ve erkekler olarak sınıflandırmıştır.

Osmanlı minyatür sanatının en karakteristik örnekleri on altıncı yüzyılın ikinci yarısına aittir. Bu dönemler Osmanlı minyatür sanatının klasik dönemini ve tarihi resimdeki en üretken dönemi işaret eder (Özel, 1999, s. 207). Osmanlı minyatür sanatının oluşum evresinden sonuna kadar eserler veren Sinan Bey, Matrakçı Nasuh, Nakkaş Osman, Seyyid Lokman, Levnî ve Abdullah Buhari gibi nakkaşların geliştirdiği teknik ve üsluplar daha sonraki Osmanlı ve Türk sanatını etkileyerek daha geniş anlamda Türk-İslam sanatı geleneğine katkı sağlamıştır.

On yedinci ve on sekizinci yüzyıllar, Osmanlı İmparatorluğu için; askeri, siyasi, sosyal ve kültürel açılardan modernleşme sürecini ifade etmektedir. Bu süreçte Batı dünyası ile karşılıklı sağlanan iletişim ve etkileşim, Osmanlı resim sanatını da etkilemiş ve gerek diplomatik ilişkiler gerekse bilim, kültür ve sanat alanlarında modernleşme girişimleri doğrultusunda Avrupa'ya eğitim amaçlı heyetler gönderilmiştir. Bu süreçte İstanbul'a gelen Batılı sanatçılar aracılığıyla Avrupa ve Osmanlı İmparatorluğu arasındaki karşılıklı ilgi de artmıştır. Bu karşılıklı etkileşimin, sanattaki yansıması, döneminin en önemli sanatçısı olarak kabul gören ressam (nakkaş) Levnî'nin eserlerinde de görülmektedir. Sanat tarihi alanında uzman akademisyen ve bilim insanı Ayla Ersoy (1991)'a göre, 18. yüzyıl minyatürlerindeki sanatsal değişimlerin ilki kompozisyonda gerçekleşmiştir. Osmanlı minyatür sanatında temel bir kural olarak benimsenen merkezi kompozisyon ilkesi, modernleşme yönelimiyle birlikte değişmiş ve dönüşmüş; kompozisyondaki birlik uyumu, dengeli ve simetrik olmayan birbirinden bağımsız ve farklı biçimlerde tasvir edilerek adeta sosyal yaşamdaki değişimi eş zamanlı olarak resim sanatına yansımıştır. Bu yansımayı Levnî'nin eserlerinde de görmek mümkündür. Sanat tarihi boyunca az sayıda sanatçı, yaşadığı dönemi tek başına simgeleyebilen kişilik olarak kabul görmüştür; Levnî, bu ender kimselerden biri olarak sanatı ve kişiliğiyle "Lâle Devri"ni temsil etmektedir (İrepoğlu, 1999, s. 207-208). Minyatür resim sanatı özelinde ondokuzuncu yüzyıl, Osmanlı İmparatorluğu'ndaki son iki yüz yıllık modernleşme girişimlerinin kültür ve sanat ortamlarında da benimsenmesiyle birlikte, Batılı anlamda resim anlayışının yerleştiği ve Osmanlı minyatür sanatının neredeyse tamamen son bulduğu dönem olarak değerlendirilebilir. Yirminci yüzyıla gelindiğinde ise, gerek Osmanlı İmparatorluğu'nun gerekse onun sanat eserleri, görsel arşiv belgeleri ve tarihten günümüze görsel iletişim araçları hatta kitle iletişim araçları olan minyatürlerinin tarihe (belki de geçici olarak) karıştığı, dünya savaşları ile sınırların değiştiği, haritaların yeniden çizildiği ve yeni dünya düzeninin inşa edilmeye başlandığı görülmektedir.

Nakkaş Levnî ve Sanatı

“Yalnız görüneni değil, görünenin ardındakini de, kendi geleneği içerisinde, kendine özgü incelikle arayan ve sunan sıra dışı bir ressam”

(İrepoğlu, 1999, s. 207)

On sekizinci yüzyılın ilk yarısı Osmanlı İmparatorluğu’nda Batı dünyası ile askeri, siyasi, sosyal ve kültürel iletişimin başladığı modernleşme dönemidir. Sultan III. Ahmed (1673-1736) (sal. 1703-1730)’in saltanatında Osmanlı İmparatorluğu-Avusturya savaşının 1730 yılında imzalanan Pasarofça Anlaşması ile son bulması üzerine, imparatorlukta Avrupa ile bir barış ortamı sağlanmıştır. Bu dönemde Sultan III. Ahmed’in sanata olan ilgisi ile birlikte, yenilikçi ve üretken bir kültürel ortam oluşmuştur. Bu ortam aynı zamanda, Osmanlı sanat tarihinde ilk kez dinî ve uhrevi konulardan uzaklaşıp dünyaya ait zevklerin sanatta konu edildiği bir dönemin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Lâleye duyulan ilginin fazlasıyla artmış olması da dönemin “Lâle Devri” olarak adlandırmasına sebep olmuştur (İrepoğlu, 2000, s. 378).

Lâle Devri’nde sosyal yaşamın beraberinde getirdiği bu dönüşüm, saray atölyelerinde minyatürlerle bezeli el yazması eserlerin ve resimli albümlerin de hazırlanmasına sebep olmuştur. Bu dönemin en önemli nakkaşı, “renkli, çeşitli” anlamındaki “Levnî” mahlasını kullanan (İlden, 2011, s. 1269), Abdülcelil Çelebidir (öl. 1732) (Çağman ve Tanındı, 1979, s. 65). Levnî’nin adının ardından “Çelebi” unvanının kullanılması, onun okumuş, zarif, terbiyeli, saygın bir kişi, yani Osmanlı toplumunun üst katmanlarından olduğunu göstermektedir (İrepoğlu, 1999, s. 38).

Levnî sanat yaşamında, önce tezhip daha sonra bir nakkaş için önemli ve büyük bir başarı sayılan portrecilik alanında eserler vermiştir. Osmanlı süsleme sanatları, çoğunlukla çiçek, ağaç gibi bitkisel formların yer aldığı ve figüratif tasarımlara neredeyse yok denilebilecek kadar az yer veren bir anlayışa sahiptir. Kâğıt ve kitap süsleme sanatı olarak bilinen ebru sanatı, kitap sayfalarının ve levha gibi yazma eserlerin altınla süslenmesini ifade eden tezhip sanatı, soyuta yakın biçimde harflerin formlarını dönüştürerek yapılan el yazması hat sanatı (kaligrafi), insan ve hayvan gibi figürlere yer vermeden yapılmıştır. Minyatür ise bu süsleme anlayışının tam tersi olarak tamamen figüratif anlayışla üretilmiştir. Kimi zaman kitap sayfalarında yer alan minyatürlerin içerisinde insan, hayvan ve bitki formları bir arada yer almaktadır ve birer desen ya da motif olmaktan ziyade, doğrudan doğayı taklit etme (*mimesis*) anlayışı çerçevesinde üretilmişlerdir. Minyatürler sarayda padişah ve üst düzey saray yetkililerine sunulan ve bir olay ya da durumu anlatan resimlerdir. Minyatürlerde yer alan portrelerin de önemli kişiler başta olmak üzere, üretildikleri dönemin popüler sayılabilecek kişilerini de konu edindikleri görülmektedir.

Levnî'ye ait en bilinen portre eserleri, Topkapı Sarayı Müzesi'nde bulunan *Silsilename*'dir. Osman Gazi'den Sultan III. Ahmed'e kadar yirmi üç padişahı boy portre halinde betimlendiği bu albüm, Osmanlı sarayının on sekizinci yüzyılın başındaki sanat anlayışı ve beğenisiyle örtüşmektedir (İrepoğlu, 1999, s. 78). Sanat tarihi uzmanı, bilim insanı, akademisyen ve yazar Banu Mahir'e (2004) göre, Levnî bu dizi padişah portrelerinde, bir dönem İstanbul'da eserler veren Fransız ressam Jean-Baptiste Vanmour'dan etkilenmiştir. Topkapı Sarayı Müzesinde bulunan ve Levnî'ye ait bir diğer eser de Levnî'nin imzalı kırk iki adet boy portre (H.2164) çalışması bulunan *Kıyafet Albümü*'dür. Bu albümde ağırlıklı olarak Lâle Devri'nin şaşaalı yaşamından öne çıkan kişilerle dönemin sosyal yaşamını gösteren kadın ve erkek portreleri yer almaktadır. Sanat tarihi uzmanı, bilim insanı, akademisyen ve yazar Gül İrepoğlu'na (1999) göre, bu tek figürlerin yapılış amaçlarının belli bazı öykü kahramanlarını görselleştirmek olduğu varsayımından yola çıkılırsa, anlatılan öykülerin, padişah ve okuyucu tarafından, bir tiyatro oyununu izler gibi görsel olarak da anlaşılabilmesini sağlamak için üretildikleri sonucuna varılabilir. Levnî'nin minyatürlerini yaptığı, şair Seyyid Vehbi (?-1736) tarafından yazılan *Surnâme-i Vehbi* (TSMK, A. 3593) adlı eseri, Lâle Devri'ni en net ve detaylı şekilde belgeleyen sanat eseri olarak nitelendirilebilir. III. Ahmed'in şehzadeleri için gerçekleştirilen sünnet düğünü eğlencelerini konu alan resimli bir elyazması olan eserde Levnî, renkli şenlik sahnelerini ve coşkusunu gösterirken, önemli kişi ve olayları da tasvir etmiştir. Bu görsel sahneler dönemin sosyal ve siyasal yapısını da izleyiciyle buluşturmaktadır. Levnî'nin içinde bulunduğu aydın ortamın sağladığı özgür olanakları sanatına yansıttığı, üslup ve teknik özelliklerinin geleneksel olanın ötesine taşıdığını söylemek mümkündür. Hacim kazanmış figürler, derinlik kazanmış kompozisyonlar içerisinde verilmeye çalışılırken, figüre bakış açısı da hem resimsel hem de anlamsal olarak değişir, gelişir, zenginleşir, derinleşir (İrepoğlu, 1999, s. 207).

Teknik açıdan figürlerdeki değişimden sonra renk uygulamalarında da yenilikleri deneyen Levnî, imparatorluğun kitap resimleme sanatı anlayışında bir reformist olarak kabul edilmektedir. Levnî kendisine verilen adın hakkını vermek istercesine yapıtlarında kendine özgü, kişisel renk skalasını kullanmıştır. Bu renk skalasında pastel tonlar ağırlıklıdır. Eski kullanımlarıyla anıldığında elması (kirli beyaz), limoni, koyu sarı, sümbüli, zeytuni, beneviş (menekşe rengi), gülpembe, erguvani, lal rengi, mercan rengi, leylaki, şimşek mavisi, asumani (gök mavisi), baldıncani (patlıcan rengi), sebz (yeşil sebze rengi), nefti, fıstıki, fındıki, cevizi, turuncu, duhani (duman rengi), nohudi (nohut rengi), darçını (tarçın rengi), devetüyü, kimyon rengi, nohudi jengari (bakır pası yeşili), gibi ara renkler, sanatçının severek kullandığı renklerdir (Karaca ve Nuhoğlu, 2023, s. 15).

İrepoğlu (1999, s. 11), Levnî'nin eserinde hiçbir zaman bilinçli olarak Batı sanatını taklit etmediğinden, tam aksine Osmanlı resim sanatını canlandırmaya çalışmış olduğundan bahseder. Böylece Levnî'nin sanatsal perspektifi gerek kendi çağdaşları gerekse sonraki dönemlerdeki sanatçıları etkileyerek Osmanlı resim (minyatür) sanatında yeni bir ekol meydana getirmiştir. Levnî'ye ait minyatürlerin pek çoğu İstanbul'daki Topkapı Sarayı Müzesi kütüphanesinde korunmaktadır. Tarihi önemi ve sanatsal özellikleri nedeniyle nakkaş

Levni, eserleri ve yenilikçi üslubuyla özgün değerini korumakta ve günümüz çağdaş sanatçılara ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

Walter Benjamin'in Diyalektik İmge Kavramı

Tarih hikâyelere değil, görüntülere dönüşür.

(Benjamin, 1999, s. 476).

Diyalektik imge, görsel bir metnin anlamlandırılması aşamasında, imgenin kendine özgü dönemsel anlatım biçimi ile duysal yetkinliğini oluşturan bir kurgusal yapı olarak ifade edilebilir. Walter Benjamin (1892-1940)'in diyalektik imge kavramı ise, geçmiş, şimdi ve gelecekte var olan imgelerin ait olduğu, üretildiği, görüldüğü, üzerinde düşünüldüğü ve gelecekte üzerine yüklenebilecek her türlü bakış açısıyla (günümüzde bu bakış açısına yapay zekâyı da eklemek yanlış olmayacaktır) varlığını farklı anlamlar içererek ve üreterek sürdürmesini ifade etmektedir. Benjamin'in diyalektik imge yaklaşımına göre imgeler, yalnızca üretildikleri çağın gerçeğini yansıtmakla kalmaz aynı zamanda görünür oldukları her dönemde varlıklarıyla yeni bakma biçimleri üretebilirler. Benjamin'in, diyalektik düşüncenin, tarihin kavranışı bakımından ortaya koyduğu bu önerme; tarihi, imgeler aracılığıyla kesintilere uğratarak, onu görünür kılmaya ya da başka bir deyişle, tarihe, şimdiden bakarak görsel bir okuma yapılabilmesine olanak sağlamasıdır, nitekim bunun koşulu ise "diyalektik imgeler" aracılığıyla gerçekleşmektedir (Aslan ve Ötgün, 2019b, s. 89). ABD ve Kanada'da akademik çalışmalarını sürdüren bilim insanı ve teorisyen Thompson'a göre (2013, s. 1), Benjamin'in diyalektik imgesi daha çok, geçmişin gerçekleşmemiş tüm vaadini ve bu vaadi en sonunda gerçekleştirecek pratik araçları tek bir aydınlatıcı nokta içinde yoğunlaştırır. Diyalektik imge, günlük yaşamın sosyal pratikleri içerisinde, içerdiği anlamların çatışma düzeyi en yüksek noktasına ulaştığında billurlaşır. Yani diyalektik imge, karşıt imgeler ya da tarihsel anlar, karşılaştırılmaz ama çarpışır (Rideal, 2016, s. 66). Bu nedenle diyalektik imgelerin geleneksel anlamda propaganda aracı olarak bir işlev üstlendiği söylenemez.

Tarih boyunca görsel metinler ya da onların birer parçası olarak imgelerin kendilerini en fazla ve en yoğun biçimde gösterdikleri alanlar şüphesiz iletişim ve sanat olmuştur. Görsel sanatların, tarihsel süreç içerisindeki oluşumunu, işlevini ve mantığını inceleyen sanat tarihi bilimine göre, insanlar, yeryüzünde bulunan üç boyutlu biçimleri gördükleri şekilde çizmek istemişlerdir. Çünkü üç boyutuyla gerçekmiş gibi çizilen cisimler kolaylıkla anlaşılabilir (Südor, 2000, s. 106). İmgeler de başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. İmgesel kuram çalışmaları bağlamında, imgenin zamanla canlandırdığı şeyden daha kalıcı olduğu ve imgenin bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü -böylece konunun eskiden başkaları tarafından nasıl görüldüğünü de- anlattığı anlaşılmıştır (Berger, 1999, s. 10). Sanatçı ve akademisyen Deniz Bayav'a göre (2009), imgeler zihinsel

üretimlerdir ve tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamlarla şekillenirler. İmgelerin kendi kısıtları içerisinde belli bir sosyal ve kültürel ortamı işaret etmelerinin sebebi budur. İletişim ve sanatın kesiştiği noktada kendine yer edinen imgeler, sanat eserlerindeki estetik görevlerinin yanı sıra öğüt vererek, yasaklayarak, anlatarak, temsil ederek, ikna ederek ve uyarı yaparak izleyiciye rehberlik etmektedirler. Dolayısıyla imgenin diyalektiğini çözümleyebilmek için, kimi zaman karar verme süreçlerinde etkili olan, kimi zaman da bilgi verme işleviyle karşımıza çıkan imgelerin gücünden ve etkisinden söz etmek gerekir (Yücel, 2013, s. 61; Uçar, 2004, s. 31-32). İmgelerin gücü ve etkisi, bir sanat eserinin üretimi, bir yaranın sargısı, ya da bir binanın restorasyonu gibi noksansız olmasa da tatmini yüksek bir tefekkürü (düşünceyi) içerisinde barındıran yolculuğun manifestosu gibidir (Albayrak, 2020, s. 138). Bu anlamda sanat, başka türlü ulaşılması mümkün olmayan bir birliğin tanınmasına imkân verdiği için, bir felsefe paradigmasına dönüşür. Tanrı'nın üstün bir imgeleme çokluğu üretmesi ve bu yolla insanları dünyaya yerleştirmesi gibi, insani faaliyet de bu özgün yaratımın taklidi (*mimesis*) olmak zorundadır (Ferraris, 1996, s. 114).

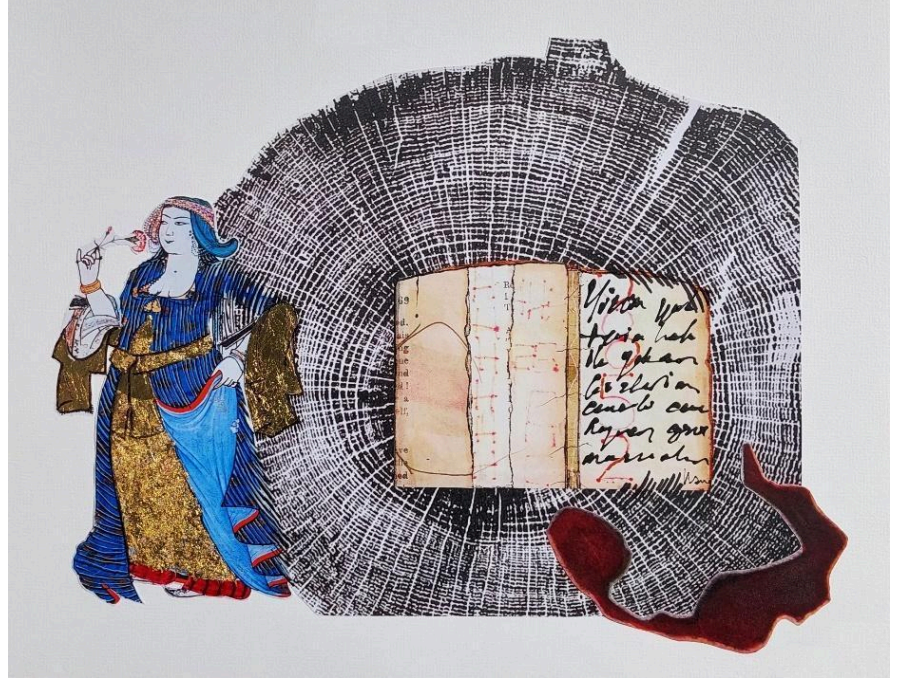
On dokuzuncu yüzyıla kadar imge, yansıtma kuramı kapsamında ele alınmıştır. Yansıtma kuramı ya da diğer adıyla taklit kuramı (*mimesis*), dış dünyada görülen tüm varlıkların, doğada oldukları ve görüldükleri şekilleriyle tasvir edilmesine dayanmaktadır. On dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde ise imge artık maddesel olmaktan çıkar, anlıksal yaşamın bir parçası olur. On dokuzuncu yüzyıl felsefecilerinin çoğu imgede bir kopya, az ya da çok, değiştirilemeyen, hareketsiz bir resim görmüşlerdir (Işıldak, 2008, s. 66). Benjamin'in diyalektik imge yaklaşımında da imgelerin ilk kez üretildikleri ve tarihsel süreçte içerisinde buldukları her anlamlandırılma ya da tüketim aşamasında anlık bağlamlarının yanı sıra söz konusu bağlamlarından da bağımsız olarak değerlendirilmeleri söz konusu olmaktadır; çünkü görsel metni oluşturan parçalar orijinal bir metnin parçaları değildir. Bu kırık bütünlük, yaşamın geçici yüzünü yakalayan diyalektik görüntülerden oluşan ve her seferinde tekil olan, gerçekleşmemiş bir dünyayı işaret etmektedir (Brand & Meis, 2002, s. 219). Benjamin de, bu tür felsefi-tarihsel kümelenmelerin diyalektik tartışmadan ziyade diyalektik bir imgeyle temsil edilebileceğine inanmaktadır (Buck-Morss, 1989, s. 67). Bu nedenle, imgeleri görünür oldukları her tarihsel dönemde, kendi bağlamlarında anlamlandırabilmek için, Benjamin'in diyalektik imge kavramı çerçevesinde görsel okumaya tabi tutmak önem arz etmektedir:

Olmuş olanın şimdiyle ilişkisi diyalektiktir: Diyalektik imge, ilerleme değil, aniden ortaya çıkan görüntüdür (Benjamin, 1999, s. 462). Bu nedenle, diyalektik imgeler bir albüm koleksiyonu olarak okunmalı veya görsellerden oluşan bir kolaj olarak görüntülenmelidir. Her zaman geçmişten ve bugünden anlamlar taşıyan ve ilerleyen, doğrusal bir anlatı oluşturmaktan ziyade bir çağrışım zenginliğini tetikleyen bu imgeler, yan yana getirilebilir, değiştirilebilir veya onlarla oynanabilir (Brand & Meis, 2002, s. 219). Nakkaş Levnî'nin ürettiği tek kadın ve tek erkek imgelerinden, sanatçı Zeliha Kayahan'ın oluşturduğu seçki ile yeniden yorumlanması da imgenin diyalektiği ve tarihsel iletişimsel boyutu açısından anlamlıdır.

Çağdaş Yorumlamalar: Levnî'nin Minyatürleri

On dokuzuncu yüzyılda hem sanatta Batılılaşmanın etkisiyle yağlı boya resme geçilmesi hem de yazma kitap geleneğinin son bularak matbaaya geçilmesi neticesinde minyatür sanatı sona ermiştir. Ancak özellikle 1950'lerden sonra diğer geleneksel sanatların yanında minyatürün Türk resim sanatına önemli bir etkisinin olduğu ve bunun günümüzde de devam ettiği, hatta illüstrasyonlar başta olmak üzere çizgi filmlerden kitap resimlerine kadar geniş bir alanda kendine yer bulmaya başladığı bilinmektedir (Karaca ve Nuhoğlu, 2023, s. 11). Araştırmanın bu bölümünde Zeliha Kayahan'ın Levnî'den ilham alarak yapmış olduğu eserlerinden bir seçki yer almaktadır. Sanatçının daha önce *İlyada Serisi* (2013) ve *Hayat Ağacı Serisi* (2020) gibi geçmişe dair imgeleri ve değerleri konu alan eserlerinin olduğu bilinmektedir. Sanatçının benzer bir anlayışla ürettiği *Levnî'ye Saygı Serisi*, Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığında bulunan *Kıyafet Albümü* içerisinde seçtiği minyatürleri yeniden yorumladığı on adet eserden oluşmaktadır. Barındırdığı imgelerin niteliği açısından oldukça zengin olan söz konusu *Kıyafet Albümü*'nde, farklı statüdeki figürler arasında çengiler, çağalar, peykler, bostancılar, Acemler, dervişler ve Avrupalı tipler bulunmektedir. Bu figürler çoğunlukla ayakta olarak tasvir edilmiş olup, kimi zaman sarığını sararken, kimi zaman eteğini tutarken, kimi zamansa gül koklarken görülmektedirler (Renda, 1997, s. 1108). Bu makale kapsamında, *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde yer alan on eser arasından, estetik açıdan farklı görsel anlatı diline sahip olan dört adet eser seçilmiş, aynı kavram üzerinden, benzer görsel anlatının yansımaları olan eserlerin tamamı bu nedenle makaleye dâhil edilmemiştir. Seçilen bu resimler ilgili eserde adı geçtiği şekilde; "Dâder Banû'nun Tasviridir", "Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar Civân", "Yeşil Giysili Kadın" ve "Karanfilli ve Mendilli Kadın" isimli tek figürlü minyatürlerdir. Bu minyatürlerin detaylı görsel okumalarında, konunun uzmanı tarafından yapılmış analizlerin bulunduğu birincil ve tek kaynak olduğu için Gül İrepoğlu (1999)'nun betimlemelerine yer verilmiş, görseller Türk sanat tarihi literatür taraması sonucu elde edilen bilgilerle betimsel olarak açıklanmıştır.

Her birinde farklı Levnî minyatürünün ele alındığı bu çalışmalar, baskı resim, kolaj, dijital tasarım ve elle müdahale teknikleriyle kağıt üzerine çalışılmıştır. *Levnî'ye Saygı Serisi* bir sanat çeşidi olarak minyatürü de içeriyor olması bakımından önemlidir. Çağdaş uygulamalar içerisinde çözümlenen Levnî minyatürleri yalnızca bir sanatçıyı (nakkaş) değil aynı zamanda geleneksel bir sanatın çağdaş tavrı içerisindeki yerine dair de bir açılım sunmaktadır.



Görsel 1. Levnî, "Dâder Banû'nun Tasviridir", 1720 Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığı, H.2164, Albüm Resimleri, Yaprak 8b. (İrepoğlu, 1999, s. 182).

Görsel 2. Zeliha Kayahan, Levnî'ye Saygı Serisi - Dâder Banû, 2024, Karışık Teknik, Sanatçı Koleksiyonu.

Araştırma kapsamında ele alınan ilk eser grubu; Levnî'ye ait "Dâder Banû'nun Tasviridir" şeklinde adlandırılan (Görsel 1) minyatür ve söz konusu eserden ilham ile Zeliha Kayahan'ın yapmış olduğu çalışmadır (Görsel 2). Levnî'nin Dâder Banû Tasviridir olarak adlandırdığı minyatüründe Dâder Banû, İrepoğlu (1999) tarafından şöyle betimlenmiştir:

"Dâder" kelimesi çevresini yöneten anlamında kullanılmıştır. Karanfil koklayan yaşı geçkince ve tombul bir kadın figürü abartılı bir biçimde süslü giysisi ile gülünç bir öykü kahramanını andırmaktadır. Birbirine yaklaşan ince kaşlı ve iri badem gözlü, oldukça sert bakışlı, tombul görünümlü figürün saç tuvaleti, arkaya dönen yeşil baş örtüsünün üzerinde arkaya doğru genişleyen taç benzeri bağlanmış, drapeli gümüşlü-sırmalı oyalı pembe örtü, yüzün iki yanından arkaya doğru toplanmış incili zülüflük, incili küpeler ve sırtta inen ince saç örgüleri döneminin beğenisini yansıtır. Karanfil tutan elinin baş ve serçe parmaklarındaki yüzükler, kollarındaki kalın altın bilezikler ve altın üzerine yakut ya da lâl ve incili kemer tokasıyla bağlanan, arkaya doğru incelen beyaz üzerine silme sırma ve taş bezeli kumaş görünümlü kemer ve kaftanın sırmalı şemse³ motiflerinde kumlama tekniğinde işlenen altın varak, portrenin görkemini artırmaktadır. Yarım kollu, parlak turuncu şeritli ve bulut rengi astarlı eflatun kaftanın içindeki dilimli kollu kısa safran sarısı hırka, saydam bürümcük gömlek ve pembe üzerine koyu kırmızı ve turuncu yollu şalvar modelin özenli giyimini ortaya koyar. Figürü şişmanlığı, iki yerinden açılan giysisi ve göbük üzerinde birbirine zor kavuşan kemer tokasıyla ince bir espri anlayışı içinde verilmiştir. Sol altta

³ Şemse/Şemseli: Güneş şeklinde yuvarlak ya da elips formu motif.

alışılmış imza çerçevesi olarak taç yaprakları iki yanına açılmış, ortasından tohumları çıkmış natüralist bir çiçek betimlemesi yer alır (İrepoğlu, 1999, s. 182-183).

Sanatçı Zeliha Kayahan'ın, *Levni'ye Saygı Serisi*'ne ait ilk eserinde (Görsel 2) Levni'ye ait Dâder Banû figürünü kullandığı görülmektedir. Sanatçı, eserinde figürün renk ve biçimlerine çok müdahale etmemiştir. Figürün iç elbisesi, kolları ve kemerinin altın varak ile vurgulanmasının dışında minyatür orijinal halini korumaktadır. Figürün arka planında büyük bir ağaç baskı görseli bulunmaktadır. Bu ağaç baskı görselinin halkalı biçimleri figürün elbisesinde de devam etmektedir. Köklenme ve geçmişe dair bir imge olarak değerlendirilebilecek ağacın, sanatçı tarafından bir metafor olarak daha önceki çalışmalarında da sıklıkla kullanıldığı bilinmektedir. Bu bağlamda sanatçı bir anlamda Dâder Banû figürünü kendi sanat dünyasına davet etmiş gibidir. Figürün renkli vurgusunun daha öne çıkması için az renk kullanılan çalışmanın bütününde siyah, beyaz ve bordo renkler görülmektedir. Teknik olarak kolaj⁴ tekniğinde yapılan çalışmada elle müdahale ve bilgisayar tasarım programları da kullanılmıştır. Eserde ağaç kütüğü görüntüsünün ortasında açılmış amorf (düzensiz) bir sayfa görüntüsü ve bu görüntünün bir kısmında biçimsel tarafı öne çıkan el yazısı bulunmaktadır. Tipografinin görsel dilinin kullanıldığı bu bölmede Levni'ye ait şiir mısraları yer almaktadır. *Levni'ye Saygı Serisi*, bu bağlamda sanatçının hem minyatürlerini hem de edebî yönünü vurgulamaktadır.



Görsel 3. Levni, "Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar Civân", 1720 Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığı, H.2164, Albüm Resimleri, Yaprak 9a. (İrepoğlu, 1999, s. 182).

Görsel 4. Zeliha Kayahan, *Levni'ye Saygı Serisi*, 2024, Karışık Teknik, Sanatçı Koleksiyonu.

Sanatçının yeniden yorumladığı Levni'ye ait ikinci eser, "Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar Civân"dır (Görsel 3). Bu boydan portrenin yeniden yorumlandığı, *Levni'ye Saygı Serisi*'ne ait eser de "Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar

⁴ Kolaj: Çeşitli teknik ve malzemeleri bir araya getirerek ve birleştirerek yapılan sanatsal üretim biçimi.

Civân'ın yer aldığı kolaj çalışmasıdır (Görsel 4). Sanatçı bu çalışmasında, Dâder Banû Tasviri eseriyle benzer bir kompozisyon kurgulamıştır. Bu eserin, birinci eserden ayırt edici temel özelliğinin minyatür figürlerin bakış ve duruş yönleri olduğu söylenebilir. İrepoğlu (1999), Dâder Banû'nun Âşkî Tayyar Civân minyatüründeki Tayyar Civân'ı detaylı olarak şöyle betimlemiştir:

Bir elinde şarap sürahisi, bir elinde tehdit edici tavrıyla bir hançer tutan ve kendinden beklenen biçimde, geniş adımla yürürken betimlenmiş olan figür, dönemin külhani (kabadayı) tipinin canlı bir örneğidir. Geniş bir renk skalasıyla çalışılmış olan figürün yarı kapalı gözleri ve hafif çatık ayırık kaşları, geniş yüzüne bıçkınca bir ifade verir. Kırmızı tepelikli jengâri (bakır yeşili) sarıgının altından gür siyah saçları alnına dökülür. Albümdeki diğer figürlerin yüzlerindeki boyaların yalın yüzeylerine karşın burada sağ kaş üzerinde, sağ göz altında ve çenede görülen belli belirsiz izler Levnî'nin portrenin kimliğine ince bir üslupla yaptığı göndermeler olmalıdır. Mor kısa hırka, yavruağzı gömlek, düşük mavi ağı şalvar, sağ omuzundan atılmış uzun, saçaklı, gümüş serpme motifli kurşuni şal, özenle işlenmiştir. Şalvarın üzerinde bileklere kadar inen eflatun deri görünümlü dizlik ise, başlı başına gösterişli bir ayrıntı zenginliği sunar: Altın ve gümüş kabarıkları, konçtaki yavruağzı ve yeşil şeritlere karşılık arkasındaki enine altın şeritleri, öndeki yavruağzı rengindeki aplike çiçek motifine karşılık aynı motifin yandan ayak üzerine sarkan yarımı, gerek desen, gerekse renk açısından üzerinde titizlikle durulmuş bir uyum sergiler, hatta bu özenin, modelin "kabadayı" kimliğiyle çelişerek ironik bir görünüm oluşturduğu söylenebilir. Geniş fıstıklı kemerin arasına sokulmuş, kenarından kırmızı boncuklu püskül sarkan altın enli bir hançer kını, Tayyar Civân'ın elinde kaldırdığı fildişi kabızalı hançere işaret eder. Modelin sol elindeki mavi üzerine pembe çiçek motifli, şişkin formu bir şarap sürahisi mizansenini tamamlar (İrepoğlu, 1999, s. 183-184).

İrepoğlu'nun detaylı incelemeleri ışığında Zeliha Kayahan'ın eserlerini üretirken minyatürlerin taşıdığı anlam ve özelliklerin korunması üzerine bir özen gösterdiği söylenebilir. Görsel 2'deki eserden farklı olarak Dâder Banû üzerinde kullanılan varaklar Görsel 4'te ağaç kütüğü görselindeki yarı bölmelerinde görülmektedir. Bu yaklaşım geleneksel Japon sanatındaki kintsugi⁵ tekniğini hatırlatmaktadır. Eserlerin anlam ve önemine yapılan bu atıf geçmişte duyulan saygının görsel ifadesi olarak yorumlanabilir. Önceki çalışmaya benzer renklerin kullanıldığı eser, daha dinamik bir görüntü içerisindedir. Tayyar Civân figürünün elinde şarap sürahisi (karaf) mevcut oluşturduğu eylemsel hali Zeliha Kayahan'ın çalışmasında özellikle vurgulanır bir haldedir. Dairesel formların tekrarı, izleyiciye süregelen bir eylemin devamlılığını hissettirmektedir.

⁵ Kintsugi: Japonca "altın doğrama" demek olup, saf altın gibi görünmesi amacıyla reçine ile kırık seramikleri onarma sanatı için kullanılan bir terimdir (Kanişkan, 2018, s. 164).



Görsel 5. Levnî, "Yeşil Giysili Kadın", 1720 Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığı, H.2164, Albüm Resimleri, Yaprak 15a. (İrepoğlu, 1999, s. 182).

Görsel 6. Zeliha Kayahan, Levnî'ye Saygı Serisi, 2024, Karışık Teknik, Sanatçı Koleksiyonu.

Levnî'ye ait "Yeşil Giysili Kadın" minyatürü, sanatçının klasik figür duruşlarından birisini sergiler. İrepoğu (1999), minyatür hakkında şunları dile getirir:

Modelin çekme siyah kaşları, izleyiciye çevrili badem gözleri ve küçük ağzı, ideal bir güzeli betimler. Enine sırmalı şemse desenli dekolte yeşil entarisi, içindeki turuncu hırkası, yollu desenli bürümcük iç gömleği ile çiçek desenli nohudi şalvarı ve geleneksel sarı pabuçları, Levnî'nin yapıtlarındaki renk uyumunun örneklerindedir. Saç tuvaleti de sanatçının karakteristik yaklaşımıyla son derece ayrıntılı verilmiştir. Üçlü hotoz⁶ biçiminde bağlanmış fıstığı üzerine kırmızı, turuncu, gümüş benekli başörtüsü, iki yana zülüflerle düşen saçın üzerinde yükselirken, ucundan altın bir saç bağı ile tutturulmuş ince örgülerden oluşan siyah saçlar figürün belini aşar. Giysinin sardığı ince bel ve göbek altından bağlanan altın tokalı kumaş kemerle vurgulanan kalçalar, derin dekolte ve giysinin yer yer açılan önü, genç kadın figürünün çekiciliğini artıran unsurlar olarak belirir. Kınalı zarif parmakları, altın burma bilezikleri,

⁶ Hotoz: Eskiden kadınların süs için saçlarının üstüne taktıkları, çeşitli renkte ve biçimde yapılmış küçük başlık. (<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 11.09.2024).

üçlü sallantılı yakutlu küpeleri, dört sıra boncuklu gerdanlıđı figürün dişiliđinin simgeleridir. Genç kadın, çiçeklere bu dönemde verilen özel önemi vurgularcasına, bir elindeki iki kırmızı karanfili hotozuna tuturmaya çalışırken, diđer elindeki gülü de aynı amaçla başına yaklařtırarak kompozisyondaki hareketi sađlar. Model, gerek saç tuvaleti, gerekse giysisiyle başkent kadın modasını sergiler (İrepođlu, 1999, s. 196).

Zeliha Kayahan'ın Görsel 4'teki çalışması araştırma kapsamında incelenen diđer eserlerden ayrılır. Levnî'ye ait figür, renklerinden arındırılarak bilinçli bir şekilde siyah-beyaz olarak yer almaktadır. Merkezde yer alan dikey pozisyondaki dikdörtgen şeklin renkli vurgusu ön plana çıkmaktadır. Sanatçı merkezdeki kırmızı-turunculu alanı bilinçli olarak kullanmıştır. Yeşil Giysili Kadın figürünün ellerinde tuttuđu karanfil ve gül çiçeđinin kırmızısıyla merkezdeki kırmızı renk birbirini tamamlar. Çalışmanın geneli bu vurguyu bozmayacak sadelikte kurgulanmıştır. Amorf (düzensiz) dikdörtgen hattın sađ alt köşesi figür ile tamamlanmaktadır. Bölmelere ayrılan geniş alanın ince uzun sırasında Levnî'ye ait şiir mısralarından kesitler yer almaktadır. Sanatçı varak kullanımını bu çalışmasında da sürdürmüştür. Alt kısımda yer alan daire formundaki varak aynı zamanda seriye hâkim olan dinamizmi de işaret etmektedir.



Görsel 7. Levnî, "Karanfili ve Mendilli Kadın", 1720 Topkapı Sarayı Müzesi Hazine Kitaplığı, H.2164, Albüm Resimleri, yaprak 19a. (İrepođlu, 1999, s. 182).

Görsel 8. Zeliha Kayahan, Levnî'ye Saygı Serisi, 2024, Karışık Teknik, Sanatçı Koleksiyonu.

Araştırma kapsamında incelenen son eser "Karanfilli ve Mendilli Kadın"ın yer aldığı minyatürdür. İrepoğlu (1999), bu minyatürün özelliklerini de şu şekilde betimlemiştir:

Bir elinde kırmızı goncalı karanfil, diğerinde kurşuni mendil tutan kadın figürü, Levnî'nin tek figürlerinin alışılmış hafif hareketi içerisinde. Figür, yeşil başörtüsünün üzerindeki sırmalı, yavruağzı yemeninin altından omuzlara dökülen ince saç örgüleri, altın, gümüş, kırmızı ve siyah enine şemseli pembe entarisiyle dilimli uzun yavruağzı kollu yeşil hırkası, gümüş, kırmızı ve yavruağzı yollu şalvarının üzerindeki bürümcük iç entarisi, dizlerine sarkan sırmalı kuşağı, kırmızı taşlı altın tokasıyla sırmalı kemeri, zümrütlü küpeleri, altın bilezikleri ve kınalı parmaklarıyla Levnî'nin tipik güzellerindendir (İrepoğlu, 1999, s. 201).

Diğer çalışmalardan farklı olarak koyu bir zemin/fon önünde yer alan minyatür figürü, orijinal hali ile kullanılmıştır. Ancak kompozisyon bakımından, daha geleneksel bir kurgu şeması görülmektedir. Üst planda yer alan büyük hayat ağacı imgesinin, eserin bütününde, adeta kapsayıcı bir şemsiye göstergesi olarak oldukça dikkat çektiği söylenebilir. Orta kısımdaki lacivert alan Levnî'nin minyatürlerinde kullandığı renklere bir atıf olarak düşünülebilir. Bu çalışmada altın rengi, ağaç dallarında ve eserin alt kısmında yer alan tek mısıralık Levnî şiirinde görülmektedir. Bir önceki çalışmadaki varak renkli daire formu ise bu çalışmada kırmızı olarak görülmektedir.

Levnî ve Zeliha Kayahan'ın Diyalektik İmgeleri

Tarih ile bugün -ki şüphesiz bugünü yakalamanın imkânı yoktur-, geçmiş ile an arasındaki kesintisiz yolculuğa eşlik eden ve minyatür sanatı ile çağdaş sanat ekseninde üretilmiş olan araştırma kapsamındaki tüm imgelerin, tıpkı diğer imgesel üretimlerde olduğu gibi; sanatçıların yansıtma (taklit) anlayışının yanı sıra, kavramsal anlatı ile duygusal ve zihinsel yolculuklarının bir sonucu olarak üretildikleri söylenebilir. Bu noktada, imgelerin yalnızca sanatsal, iletişimsel ve felsefi boyutları ile değil, sosyoloji ve psikoloji dâhil çok farklı alanlarda, görünür oldukları tüm zaman dilimlerine ait bir temsil yarattıkları ifade edilebilir. Sanat alanında herhangi bir şeyi simgeleme ya da en belirgin özellikleriyle yansıtma olarak tanımlanabilecek temsil kavramı, iletişimsel anlamda imgeye atfedilen anlamlar düzeyinde yetersiz kalmaktadır ve bir temsil problemi olarak değerlendirilebilir. Çünkü imge yalnızca doğrudan gösterdiği ya da işaret ettiği bir gerçeği ya da gerçekliği değil, aynı zamanda bilişsel bir süreci de ifade etmektedir. İmge kuramı ile açıklanabilecek bu süreç, bilginin, insan bilincinden bağımsız olarak ve insan bilincinin dışında bulunan nesnel gerçeklikten, insan bilincine duyular yoluyla yansıyan imgelerle oluştuğunu ileri sürer (Hançerlioğlu, 1989, s. 184). Akademisyen ve bilim insanı Halime Yücel (2013)'e göre de, imge ve gerçeklik arasında sadece temsil yönünden bir ilişki kurmaya çalışmak yetersizdir. Çünkü imge, hiç olmayan bir gerçeği de var kılabilme gücüne sahiptir ve dolayısıyla saf temsil olarak düşünülmemelidir. İmgelerle, imgelerin insan

zihninde oluşturduğu öznel gerçekler arasında her zaman tutarlı bir benzerlik, temsil ya da gerçeklik ilişkisi olmayabilir. Hatta bazen imge ve gerçeklik arasında anlamsal bir uçurum olduğu da söylenebilir. Bu noktadan hareketle Levnî ile Zeliha Kayahan'ın eserlerindeki imgelerin; imge ve gerçeklik arasında yakın bir anlam ürettiği ancak bir o kadar da imge-gerçeklik ekseninden uzak bir anlatının yansımaları oldukları söylenebilir.

Benjamin (2012)'e göre, tarih imgeler aracılığıyla tıpkı bir bitpazarı gibi, içinden yeni anlamlar üretebilecek kahramanlar, kostümler, aksesuarlar, isimler ve semboller çıkarabilir. İmgeler arasında beklenmedik yeni ilişkiler kurmak yaratıcı imgelemin işidir. Minyatür resim sanatı geleneği ile sanatçı Levnî'nin ürettiği imgelerin de üretildikleri dönemin dinamikleri çerçevesinde yaratıcı imgelem çerçevesinde tasvir edildikleri açıktır. Lâle Devri'nin birer görsel belgesi olarak değerlendirilebilecek bu minyatürlerden, dönemin kültürü, günlük yaşam pratikleri, modası, kıyafet ve saç tasarımları, kadın ve erkeklerin toplumsal rolleri ve ilişkileri gibi çok sayıda çıkarım yapabilmek mümkündür. Bu yönleriyle imgelerin, yansıtma kuramı çerçevesinde, olanı gösteren, taklit (*mimesis*) bağlamında üretildikleri söylenebilir. Ancak Levnî'nin tasvirlerinde yer alan figürler, kavramsal açıdan değerlendirildiğinde, sanatçının "özgünlük" değeri üzerinden kendini ortaya koyma ve bir değer yaratma çabasının bulunduğu ve "varlık" kavramı ile bunu ortaya koyma çabasının bulunduğu sonucu çıkarılabilir ki bu durum da yaratıcı imgelem olarak değerlendirilmektedir.

Araştırmada yer alan her bir figürün özgüvenli ve rahat duruşlarından, ellerinde tuttukları, çiçek, karaf ve hançer gibi alegorik simgelerden ve aynı zamanda Levnî'nin takma adı da olan çok renkli bu tasvirlerden birer bilinç ürünü olarak söz etmek mümkündür. Geleneksel anlatım biçimiyle Dâder Banû'nun Tasviri, klasik bir minyatür eseri gibi görünürken, Dâder Banû imgesinin, Osmanlı modernleşmesi etkisinde kadının toplumsal rolündeki değişim ve dönüşümü işaret ettiği, bu nedenle Levnî'nin öz güvenli bir beden diliyle imgesini izleyiciye "ben varım, buradayım ve sizin tarafınızdan izlendiğimi biliyorum" alt metniyle sunduğu söylenebilir. Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar Civân minyatürü de adeta bu varlık mücadelesinin kanıtı niteliğindedir. Öyle ki, külhanbeyi Tayyar Civân, elinde tuttuğu hançeri ve karafı ile özellikle de bir kadın için tehdit unsuru olarak tasvir edilmesine rağmen, aşığı Dâder Banû'nun umursamaz ama davetkâr duruşu, adeta dönemin kadın-erkek ilişkilerini ortaya koyan bir tez-antitez ikilemini göstermektedir. Dolayısıyla bu minyatürlerde, üretildikleri dönemde bu şekilde olduğu bilinen kadın-erkek ilişkileri ya da iletişiminin, zıtlıklar üzerinden inşası söz konusu olmaktadır.

Yeşil Giysili Kadın ile Karanfilli ve Mendilli Kadın minyatürleri de, yalnızca Lâle Devri'nin getirdiği yeniliklerin ve bu yeniliklerle birlikte başkent İstanbul'da yaşayan kadınların dış görünüşlerine verdiği önem, özen ve yenilikleri değil, kadınların toplumsal varlığını belgeler niteliktedir. Bu noktada okunması gereken alt metnin varlıkla birlikte "özgürlük" olduğu düşünülmektedir. Çünkü minyatürlerde yer alan kadınların her biri aslında başlı başına birer kadın portresidir ve birer birey olarak kendilerini ve dolayısıyla kadın varlığını ifade

etmektedir. Kadınların aktif olarak çok fazla dışarıda olmadığı bilinen Osmanlı İmparatorluğu sosyal yapısında, her ne kadar haremde yani ev içinde gösterilse de kadın imgesinin, bu denli fazla sayıda, detaylı özellikle de özgüvenli ve resmin başat aktrisi olarak gösterilmesi toplumsal açıdan kadının konumunun nasıl değiştiğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Ancak bakımlı, süslü, şık giysiler içerisinde ve dönemin popüler kültürüne uygun görünüme sahip bu kadın imgelerinin, tarih boyunca kadın imgesine yüklenen idealize vücut ve yüzün birleşiminden oluşan bir temsil ögesi olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Levnî'nin tekli kadın figürleri, kadını izleyiciye bir meta veya arzu nesnesi gibi sunan "odalık" tasvir biçiminden ayrılrsa da, tüm bu figürlerin davetkâr birer kadın imgesi barındırdığı görülmektedir. Bu durum Batı dünyasındaki rokoko akımına benzer biçimde, Lâle Devri'nin görkemli yaşamı, eğlence düşkünlüğü, sefahat ve aşk gibi konuların minyatürler üzerinden gösterilmesi anlamına gelmektedir. Bu anlamda Levnî'nin minyatür imgelerinin de Lâle Devri'nde ve sonrasında tarih boyunca, varlıklarıyla izleyicinin öznel gerçeğini hazırlamakta ve görünür oldukları her zaman ve uzamda yeni bakma ve görme biçimleri yarattıkları sonucuna varılabilir.

Levnî'nin eserlerinden ilham alan sanatçı Zeliha Kayahan'ın çağdaş resim sanatı anlayışı çerçevesinde ve kavramsal sanat bağlamında ürettiği eserleri ise şüphesiz Levnî ile ortak bir değer yaratmak için üretilmişlerdir. Levnî'nin klasik ama yenilikçi anlatım diline farklı bir yorum katılan *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde yer alan eserlerde, imgelerin Levnî'nin ürettiği anlamı kesintiye uğratarak, önce Levnî'nin ürettiği anlamı yeniden inşa ettiği, sonra da izleyiciyi yeni yorumlar için hazırladığı söylenebilir. Böylelikle imgeler, tıpkı tarih boyunca olduğu gibi, farklı anlamlar kazanarak diyalektik imgeler olarak yeni anlamlar üretmeye devam etmektedirler. İmge ile edinilen yaratımlar; sanatçıya ait duyguların estetik değer kazanmasını sağlayarak, sanattaki anlamının toplumlarca geniş bir çerçevede yayılmasını etkilemiştir (Karabulut ve Daşdemir, 2020, s. 233). Ancak şüphesiz sanatçının eserlerinde ürettiği imgelerin, orijinal imgelerle karşılaştırılması, imgelerin her birinin tekil ve gerçekleşmemiş bir dünyayı işaret etmesine bağlı olarak mümkün olamamaktadır. Özellikle *Levnî'ye Saygı Serisi*'nde yer alan eserlerde ön plana çıkan ağaç imgesinin, düz ve yan anlamları ile metaforik anlamları bağlamında tamamen yeni ve farklı gerçeklik düzlemleri yarattığı, sanatçının da bu düzlemleri yaratırken Levnî'nin sanatsal ve edebî yönlerine vurgu yaptığı dikkati çekmektedir.

Sanatçının Dâder Banû'nun Tasviri ile Dâder Banû'nun Aşkî Tayyar Civân ile Karanfilli ve Mendilli Kadın minyatürlerine yer verdiği eserlerinde (Görseller 2, 4 ve 8) kullandığı ağaç imgesinin, tarih boyunca Türk kültür ve sanat tarihinde tanrısallığı ve yaşamı ifade ettiği bilinmektedir. Ağaç imgesinin metaforik açıdan da sağlamlık, aile, bereket, bir beden içerisinde ya da üzerinde farklı canlıları barındırma ve onların yaşamını sağlama gibi anlamlarının olduğu bilinmektedir. Özellikle Karanfilli ve Mendilli Kadın minyatürünün kullanıldığı eserde ağaç imgesinin bu anlamlarda kullanıldığı düşünülmektedir. Ancak Dâder Banû'nun Tasviri ile Dâder Banû'nun Aşkî Tayyar Civân'ın kullanıldığı eserlerde durum farklıdır. Bir ağaç kesiti, açık ve

koyu renkli iç içe geçmiş halkaların görüntüsünü sunmaktadır. Ağaç gövdesi kalınlaştıkça her yıl oluşan yeni halka, o ağacın kaç yaşında olduğunun anlaşılmasını sağlamaktadır. Ancak ağaç kesiti aynı zamanda o ağacın yaşamını kaybettiğinin de bir göstergesidir. Dolayısıyla *Levnî'ye Saygı Serisi'*nde yer alan ağaç ve ağaç kesiti imgelerinin, yaşam-ölüm ikiliğini ortaya koyduğu ifade edilebilir. Özellikle Dâder Banû'nun Tasviri ile Dâder Banû'nun Âşıkı Tayyar Civân'ın yer aldığı eserlerde, kalıplaşmış, alışlagelmiş ve belki de tanımlanmış arzu nesnesi olan kadın ile delikanlı, külhanbeyi, kabadayı erkek imgesinin üzerinde bu halkaların yer alması, toplumda böyle bir gerçekliğinin kalmadığının altını çizmektedir şeklinde yorumlanabilir. Yeşil Giysili Kadın minyatüründeki imgenin kullanıldığı eserde de (Görsel 6), imgelerin söz konusu güce ve ideolojik bakış açısına bir eleştiri getirdiği düşünülmektedir. Levnî'nin renkli minyatürlerinden izleyiciye ulaşan ve onlarla iletişim kuran imgeleri, bu eserde renksizleştirilerek nötrlenmiş ve bağımsızlaştırılmış gibidir. Siyah ve beyazdan oluşan kadın imgesinin bir anda cazibesinden ve davetkâr tavrından arındığı söylenebilir. Elinde tuttuğu çiçekleri kırmızı renkte olan kadın imgesinin, görüntünün aksine metni yani şiiri ön plana çıkardığı bu eserde, sanatçının izleyiciyi yeni görme biçiminin yanı sıra, farklı bir bakış açısına da davet ettiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bu imge üzerinden resim ve edebiyat arasında bir metinlerarasılık kurgusu yapıldığı söylenebilir.

Sanatçı Zeliha Kayahan'ın, *Levnî'ye Saygı Serisi'*ne dair kendi ifadesi de şu şekildedir:

Eserlerimi üretirken kültüre dair imge/simge ve kavramları çalışmayı seviyorum. Bu, geçmişe bakmaktan daha çok geçmişin ivmesiyle geleceğe taşınmak gibi bir his yaratıyor bende. Levnî, gerek sanatsal üslubu gerekse minyatür sanatına getirdiği yenilikler ile kendi çağının geleceğini yakalamış bir sanatçı. Dolayısıyla, Levnî ile kendi eserlerimde buluşmak ve daha ötesini deneysel bir bakış açısıyla tecrübe etmek bir hayalin somut ve en gerçekçi çıktısı gibi... (Zeliha Kayahan, kişisel görüşme, Mayıs 2024).

Sonuç

Lâle Devri'nin ve on sekizinci yüzyıl Osmanlı resim sanatının belki de en önemli sanatçısı olan nakkaş Levnî'nin eserlerinde yer alan imgelerle, yirmi birinci yüzyıl çağdaş resim sanatı anlayışında ressam Zeliha Kayahan'ın üretmiş olduğu eserler odağında gerçekleştirilen bu araştırma, imgelerin diyalektik gelişim sürecini ortaya koymaktadır. Aradan geçen üç yüz yıllık süreçte ve şüphesiz bakılmaya devam edilecekleri gelecekte; birbirinden farklı anlamlar üreten ve algılar yaratan bu diyalektik imgeler, bugünün yorumlarından belki de yalnızca bir kaçını ifade etmektedirler. Birbirleriyle bağlantılı olduğu kadar birbirinden kopuk tarihsel dönemlerden gelen bu imgeler, gerek Levnî'nin gerekse Zeliha Kayahan'ın eserlerinde kendini gösteren ve birbirine karşıt olan unsurların biraradalığına sahne olan düzlemler yaratmaktadır. Her iki sanatçının da eserlerinde ele aldıkları kadın imgelerinde, pasif ve davetkâr gibi görünen kadınların aslında bireysel ve

toplumsal özgürlüğü ifade ettiği; eserlerde yer alan tek erkek figürünün de erkeğe atfedilen toplumsal rolü sorgulayan ve sorgulatan nitelikte olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu yönleriyle tüm eserlerde yer alan imgelerin, anlamsal çarpışmalar yaratan diyalektik imgeler olmalarının yanı sıra, çok renkli ve anlam katmanları barındıran birer iletişim ve sanat ürünü oldukları düşünülmektedir.

Klasiğin çağdaşla yorumlandığı eserlerde yer alan ağaç ve ağaç kesiti imgelerinin gerek geçmiş gerekse gelecekle hem bağ kurduğu, hem de söz konusu bağları kopardığı, modern formlarla anlatı biçiminden anlaşılmaktadır. Söz konusu dairesel modern formlar, bir eylemin süregeldiğini, devamlılığını ve süreceğini ifade etmektedir. Bu süreklilik ifadesi, her yıl bedenine yeni bir halka ekleyen ağaçla ve onun daireselliğiyle de bağdaştırılmıştır. Ancak ağaç kesitinin ölü bir ağaç bedenini işaret etmesi, birbirinin karşıtı olan imgelerin karşılıklı olarak kurdukları ve kopardıkları bağlarının bir sonucudur. Özellikle Zeliha Kayahan'ın, Levni'nin klasik minyatür imgeleri üzerinde konumlandığı ağaçların yaş halkaları, geçen zamanla birlikte bu imgelerin ifade ettiği anlamların da geçmişte kaldığı ve üzerine eklenen her yeni halkayla birlikte bu anlamların da güncelleneceği, değişeceği ve dönüşeceği anlamına gelmektedir.

Doğrudan bir sonuç olarak ifade edilemese de sonuç yerine; imgeler çıktıkları uzun ve sonsuz yolculuklarında, Benjamin'in, geçmişe atıfta bulunurken aynı zamanda da geçmişi koruyan ve geleceği yeni anlam düzlemleriyle kurgulayan diyalektik boyutlarıyla anlam kazanmaktadır.

Kaynakça

- Albayrak, A. (2020). Görsel sanatlarda imge kavramı. *Balkan Müzik ve Sanat Dergisi*, 2 (2), 133-163. doi: 10.47956/Bmsd.799645
- And, M. (2002). *Osmanlı tasvir sanatları: 1. minyatür*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Aslan, E. ve Ötgün, C. (2019a). Sanatta diyalektik imge. *Fine Arts*, 14 (2), 100-107. Erişim <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsafine/issue/44639/526979>
- Aslan, E. ve Ötgün, C. (2019b). Walter Benjamin'in bakış açısından resimde diyalektik imge. *Sanat Yazıları*, (40), 85-108.
- Bayav, D. (2009). Resim sanatında ve sanat eğitiminde imge. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (2), 105-122. Erişim <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/321632>
- Berger, J. (1999). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis.

- Brand R. & Meis, M. (2002). On Walter Benjamin's arcades project: two views. *Graduate Faculty Philosophy Journal*, 23 (2), 213-226. Erişim https://www.academia.edu/5245271/On_Walter_Benjamin_s_Arcades_Project
- Benjamin, W. (2012). *Son bakışta aşk*. (N. Gürbilek, Ed.). İstanbul: Metis.
- Benjamin, W. (1999). *The Arcades project* (H. Eiland and K. McLaughlin, Çev.). Cambridge: Belknap Press of Harvard University.
- Buck-Morss, S. (1989). *The Dialectics of seeing Walter Benjamin and the arcades project*. Cambridge: The MIT Press.
- Çağman, F. ve Tanındı, Z. (1979). *Topkapı Sarayı Müzesi İslam minyatürleri*. İstanbul: Tercüman Sanat ve Kültür Yayınları.
- D'Alleva, A. (2015). *Sanat tarihi nasıl yazılır?* İstanbul: Literatür Kitabevi.
- Ersoy, A. (1991). 18. yüzyılın minyatürleri ve 19. yüzyılda batı tarzı resme geçiş. *İlgi*, 25 (64), 12-17.
- Ferraris, M. (2008). *İmgelem* (F. Genç, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Hançerlioğlu, O. (1989). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Işıldak, R. S. (2008). Yaratmada ilk adım: imge ve imgelem. *Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 2 (1), 64-69. Erişim <https://dergipark.org.tr/pub/balikesirnef/issue/3366/46485>
- İlden, S. (2011). Levnî imzalı insan resimlerinde figür anlayışı. *Turkish Studies*, 6 (1), 1268-1280. Erişim https://turkishstudies.net/turkishstudies?mod=makale_tr_ozet&makale_id=14708
- İrepoğlu, G. (1999). *Levnî, nakış-şiiir-renk*. İstanbul: T.C. Kültür Bakanlığı Mas Matbaacılık.
- İrepoğlu, G. (2000). *Yenilik ve değişim, padişahın portresi Tesâvir-i Âli Osman*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Kanışkan, E. (2018). Kint sugi: Yara izlerinin güzelliği. *Ulakbilge Dergisi*, 6 (21), 161-178. Erişim <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1518765282.pdf>
- Karabulut, N. ve Daşdemir, F. (2020). İmge, imgelem ve imgeleme kavramları bağlamında sanat eserinin oluşumu. *EKEV Akademi Dergisi*, 24 (82), 231-244. Erişim <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosekev/issue/72040/1158541>

Karaca, Y. ve Nuhoglu M. (2023). Klasik Dönemden batılılaşma dönemine geçişte nakkaş Levnî'nin minyatürlerinde renk unsuru. *Kalemişi*, 22, 10-28.

<https://www.kalemisidergisi.com/makale/pdf/1698739257.pdf>

Mahir, B. (2004). Osmanlı minyatür sanatı. İstanbul: Kabalıcı.

Özel, M. (Ed.) (1999). Turkish Art. Ankara: The Republic of Turkey Ministry of Culture General Directorate of Fine Arts.

Pakalın, M. Z. (1983). *Osmanlı tarih deyimleri ve terimleri sözlüğü*. Cilt: 2, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Rideal, L. (2016). Resimler nasıl okunur? Anlam ve yöntem okuma rehberi (E. Nahum, Çev.). İstanbul: Yem.

Renda, G. (1997). Levnî. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi içinde* (Cilt 2). İstanbul: Yem.

Südor, G. (2000). Aynanın gerçeği: resim eğitimi ve sanatla karşılaşma. İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.

Thompson, A. K. (2013). İsyanın Metalaştığı Bir Çağda Walter Benjamin'in "Diyalektik İmge" Kavramı. (N. Örgü, Çev.). Erişim

<https://www.e-skop.com/skopbulten/isyanin-metlastigi-bir-cagda-walter-benjaminin-diyalektik-imge-kavrami/1089>

Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Yücel, H. (2013). *İmgeden yoruma*. İstanbul: Ayrıntı.

2024, 11(2): 384-402

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.384-402>

Makaleler (Tema)

HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA FİLMİNDE ZAMAN-İMGE GÖRÜNÜMLERİ: ÇOKLU EVRENLER, KATMANLAR, ÇATLAK VE FARKLILIKLAR

Evrin Nacar¹

Öz

Gilles Deleuze, sinema üzerine iki ciltlik çalışmasında *Sinema I: Hareket-İmge* (2014) ve *Sinema II: Zaman-İmge* (2021) ile sinema teorisine önemli katkılarda bulunmuştur. Bu iki imge türü sinemanın tarihsel dönemlere ayrılmasında belirleyici bir rol oynamıştır. Deleuze'ün ikinci ciltte detaylandığı zaman-imge kavramı belirsizliği, duraksamayı ve bellek katmanlarını odağına alır. Daniel Scheinert ve Daniel Kwan'ın yönettiği *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (2022) filmi de zaman-imge kavramıyla birlikte düşünüldüğünde, evrenler arası yolculuklar ve parçalanmış imgeler aracılığıyla bellek ve zamanın izafi doğasını keşfederek, geçmişin şimdiki zamana taşındığı çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Film geçmiş ve şimdinin iç içe geçtiği bir bellek metaforu aracılığıyla oluşturduğu parçalanmış imgelerle, bellek ve zaman ilişkisi üzerine

¹ Evrim Nacar, Dr. Öğretim Üyesi, Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi, evrim.nacar@alanyauniversity.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2935-4609

yeni düşünceler geliřtirmekte ve gemiři řimdiki zamana, řimdiki zamanı oklu evrenlere tařıyan kurgusuyla zamanın dolaysız bir imgesini sunmaktadır. Bu baėlamda film zaman-imge sinemasına zgü izafi zaman, süre ve bellek kavramları ekseninde felsefi eleřtiri yöntemiyle incelenmiřtir.

Anahtar Kelimeler: zaman-imge, hareket-imge, Her Őey Her Yerde Aynı Anda, süre, bellek

TIME-IMAGE VISIONS IN *THE FILM EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE*: MULTIPLE UNIVERSES, LAYERS, CRACKS AND DIFFERENCES

Abstract

Gilles Deleuze, in his two-volume work on cinema, *Cinema I: Movement-Image* (2014) and *Cinema II: Time-Image* (2021), made important contributions to the theory of cinema. These two image types played a decisive role dividing cinema into historical periods. Deleuze's concept of time-image, elaborated in the second volume, emphasizes uncertainty, pauses and layers of memory. *Everything Everywhere All at Once* (2022), directed by Daniel Scheinert and Daniel Kwan, explores this concept and the relative nature of memory and time through inter-universal journeys and fragmented images, presenting a multi-layered narrative in which the past is carried into the present. The film develops new thoughts on the relationship between memory and time with the fragmented images it creates through a metaphor of memory in which past and present are intertwined and presents a direct image of time with its fiction that carries the past into the present and the present into multiple universes. In this context, the film was examined through philosophical criticism based on the concepts of relative time, duration, and memory specific to time-image cinema.

Keywords: time-image, movement-image, Everything Everywhere All at Once, duration, memory

Giriş

İnsanın şimdiki deneyimleme biçimi geçmişin etkisiyle şekillenir ve sinema, zamanın algısını genişleterek gelenekselin ötesine geçen bir “zaman-imge” (time-image) ortaya koyar. Bu kavram, Bergson’un “süre” teorisiyle paralellik gösterir ve zamanın kesintisiz, bütünsel doğasına vurgu yapar. Zaman-imge, kronolojik akışı bozan veya önemsizleştiren, edimsel olanı virtüel (sanal) olana dönüştüren bir imgedir. Deleuze’e göre “zaman-imge” sinemaya hep musallat olmuş bir hayalettir ancak bu hayalet bedenini modern sinemada bulmuştur. Bu tür filmlerde zaman, harekete tabi değildir; aksine, zamanın kendisi doğrudan deneyimlenir ve imgeler aracılığıyla ifade edilir (2021, s. 57-58). Zaman-imgede zaman, sabit ve nesnel bir gerçeklik değil, öznel bir süreç olarak, virtüel unsurlarla birlikte varlık kazanmaktadır. Bu bağlamda, sinemada zaman-imgenin kristal ve çok katmanlı yapısı, geçmiş ve şimdinin eşzamanlı olarak var olma durumu üzerinden anlam kazanmakta; kırılma anları, kesmeler, çatlak ve farklılıklardan güç alarak şekillenmektedir.

Deleuze’ün (2014) sinema tarihinde yer açtığı bir diğer imge türü de “hareket-imge”dir. Bu kavram, sinemada duyuşal-motor şemada ortaya konan eylem ve tepki arasındaki bütünselliğin varlığıyla anlam kazanır ve süreklilik ile eylem ekseninde yapılandırılmış bir anlatı yapısını temsil eder. Hareket-imge, zaman-imgenin içkin ve ayrılmaz bir parçası olarak işlev görse de iki imge türü arasında iki temel fark bulunur: İlk olarak hareket-imge, eylemin bir taklidini, zaman-imge ise zamanın dolaysız bir imgesini sunma potansiyeline sahiptir. İkinci olarak hareket-imge, duyuşal-motor işlevlerle desteklenen doğrusal bir zaman akışını temsil ederken, zaman-imge daha derinlikli ve çok boyutlu bir zaman deneyimi sunar.

Dijital dönem ve sinir bilimsel dönem ayrı ayrı evrilmiş gibi görünse de aralarında yakın ve her zaman alışverişe dayalı bir ilişki olmuştur. Web 2.0’nin insanların imajların birçok versiyonunu, bakış açılarını transmedya evrenine geniş çapta yüklemesiyle; sinir bilimdeki önemli buluşlar, beynin işlevlerine yeni bakışlar eşzamanlı olarak gelişim göstermiştir. Bu bağlamda Warren Neidich’in *Neuropower* (2009) çalışması, modern toplumda zihinsel süreçlerin nasıl bir “güç” aracı olarak kullanılabileceğini ele alır. Neidich, “nöropolitika” (neuropolitics) ve “neuropower” (nöroiktidar) kavramları üzerinden bireyin algı, hafıza ve dikkat gibi bilişsel süreçlerinin sosyal, politik ve ekonomik yapılar tarafından nasıl şekillendirildiğini tartışır. Özellikle bilgi çağında, beynin bir tür üretim alanına dönüşmesi ve bu süreçte medyanın, sanatın ve mimarinin nasıl rol oynadığı üzerinde durur (aktaran Pisters, 2018, s. 137-138).

Beyin ekranlarımız, sinema ve daha geniş anlamda imge kültürü arasında köklü bir bağ bulunmaktadır. Dijital teknolojiler, özel efektler aracılığıyla imgelerin manipülasyon imkanlarını genişleterek film prodüksiyonu ve post-prodüksiyon süreçlerindeki yerini almıştır (Pisters, 2018, s. 135-136). Patricia Pisters’in nöro-imge ve Steven Shaviro’nun ritim-imge kavramları, Deleuze’ün hareket-imge ve zaman-imge kavramlarıyla bağlantılı

olarak, sinir bilimdeki gelişmelerin etkisi ve dijital teknolojilerin estetik deneyimlere katkısıyla, zaman temsiliinde yeni bir aşamaya işaret etmektedir.

Pisters *Nöro-İmge (The Neuro-Image, 2012)* çalışmasında, yirmi birinci yüzyıl filmlerinde karakterlerin sadece gözleriyle dünyayı görmek yerine onların zihinlerini deneyimlediğimiz bir sinema anlayışından söz eder. Bu anlayış, beynin hem fiziksel hem de sanal olarak merkezde olduğu “beyin dünyalar” ve “zihin mimarileri” ile doludur. Nöro-imge, Bergson’un madde ile belleğin, gerçeklik ile sanalın, beyin ile bedeninin birbirini şekillendirdiği fikrinden hareketle, bireyin bilişsel ve duygusal süreçlerini yansıtır. Sinemanın artık yalnızca bir dış dünya anlatısı olmaktan çıkıp, zihin ekranı olarak işlev gördüğü bu dönemde, imgeler bireyin algı, hafıza ve dikkat süreçlerini de şekillendiren daha karmaşık bir estetik düzene sahiptir (Pisters, 2018, s. 140).

Deleuze’un hareket-imge ve zaman-imge kavramlarından hareketle dijital medyada ritim, zamansal ve mekânsal deneyimleri dinamik, senkronize veya fragmante bir biçimde yeniden şekillendirmesiyle ilgilenen diğer bir araştırmacı ise Steven Shaviro’dur. Shaviro, *The Rhythm Image: Music Videos and New Audiovisual Forms (2022)* çalışmasında ritmin algıyı ve temsili organize eden temel unsur olduğu bir paradigmaya açıklık getirmeye çalışmıştır. Dijital medya ile birlikte görsel ve işitsel öğelerin iç içe geçtiği bir deneyim dünyası yaratan bu konseptte, müzik videoları gibi geleneksel anlatı yapılarından özgür olan dijital formlarda zamanın ve mekânın yeniden biçimlenmesinin örneklerini sunar. Bu durum yazara göre, dijital çağın teknolojik imkanlarıyla pekişen bir sinemasal dilin yeni yüzüdür. Bu anlamda, nöro-imge ve ritim-imge kavramları, sinemada zamanın ve zihnin yeniden şekillendiği, geleneksel anlatı yapılarından özgürleşen bir dönemi işaret eder. Bu kavramlar, dijital çağın ve sinir bilimsel ilerlemelerin sinemaya olan etkisini yansıtan yeni bir estetik anlayışının temellerini atmaktadır.

Sinemada zamanın ve zihnin yeniden şekillendiği, geleneksel anlatı yapılarından uzaklaşan ilk dönem, “modern sinema” dönemi olarak bilinmektedir. Modern sinemanın temalarının ve biçimlerinin, postmodern sinemanın bazı anlatı tekniklerini de içerdiği düşünüldüğünde, zaman-imge kavramının İkinci Dünya Savaşı sonrasında şekillenen varoluşsal durumları ve modern öznenin dünyayı kavrama biçimini yansıttığı ifade edilebilir (Avcı ve Çelebi, 2023, s. 111). Sinemada modernizm, geleneksel anlatı kalıplarını aşarak farklı anlatı yapıları ve yeni bir perspektif sunmuştur. Sinemada postmodernizm ise, modernist paradigmanın tamamen dışında kalmamakla birlikte, ondan esinlenerek yeni deneysel yöntemleri içeren bir dönemi ifade etmektedir (Uğur, 2019, s. 530). Bu anlamda postmodernizmin, modernist düşünceden keskin bir kopuşu mu yoksa onunla eş zamanlı ilerleyen bağımsız bir kolu mu temsil ettiği konusunda net bir tanıma ulaşmak güçtür (Aktulum, 2008, s. 3).

Modernizmin ilk dönem filmleri klasik anlatı filmleriyle şekil almışsa da, geç modernizm denilen dönemde filmler türlerin uyuşmalarıyla doğrudan ilişkilendirilmeyecek şekilde sunulmuştur. David Bordwell klasik normdan uzaklaşarak modernist paradigmaya dahil edilen filmlerin özelliklerini sıralamıştır. Bordwell’e göre

geç modernist sinemada, tür kurallarının belirleyici olmadığı ve dolayısıyla belirli bir türle kolayca ilişkilendirilemeyen öyküler ön plana çıkmaktadır. Epizodik yapılar, olay örgüsünün zamansal sınırlarının belirsizleşmesi, düşler, anılar ve fantezi gibi çeşitli zihinsel durumların detaylı bir şekilde ele alınması bu döneme özgü özelliklerdendir. Stilistik ve anlatısal tekniklerde öz bilinç öne çıkarken, anlatı motivasyonunda ve zamandizininde kopukluklar görülür. Anlatılarda açıklamalar geciktirilmiş veya parçalı bir şekilde sunulurken, tesadüf olgusu anlatılarda sık kullanılan bir unsur haline gelir. Bununla birlikte, öyküyle ilişkilendirilen öznel gerçeklik, olay örgüsünde neden-sonuç ilişkilerinin gevşemesi ve imgelerin gerçekçi bağlardan çok simgesel bağlantılar üzerinden anlam kazanması dikkat çeker. Belirsizlik, açık uçlu anlatılar, kolaj tekniği ve stilin anlatıya hâkim hale gelmesi gibi unsurlar da geç dönem modernist sinemayı karakterize eden özellikler arasındadır (aktaran Kovacs, 2014, s. 64-65)

Deleuze'ün geçmişi dinamik bir güç olarak değerlendirmesi, Bergson'un felsefesiyle örtüşmektedir. Deleuze sinemanın felsefesine yönelik geliştirdiği metodolojik yaklaşımında filmleri hareket-imgeden başlayarak bilinç, algı ve eylemlerin duygusal boyutlarından türeyen dolaylı zaman-imgelerine kadar geniş bir spektrumda inceler. Deleuze'ün zaman-imgeye yönelik geliştirdiği metodolojik yaklaşımı bu çalışmanın da kavramsal izleğini oluşturmaktadır.

Zaman-imge geleneksel anlatı kalıplarını terk eden, doğrusal olmayan, nedensellikten bağımsız bir anlatı yapısını ifade eder. *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (2022) filmi bu anlatı yapısıyla doğrudan ilişkilendirilebilmektedir. Filmde çoklu zaman ve mekân boyutlarını iç içe geçirilmekte, zamanın katmanlı ve deneyimsel boyutu vurgulanmaktadır. Filmdeki anlatı yapısı postmodern unsurlar içermekle birlikte, zamanın felsefi bir anlam taşıdığı modern yaklaşımı yansıtmakta, modern sinemanın zaman kavrayışından beslenmektedir. Bu bağlamda bu çalışmada çoklu zaman ve mekân deneyimlerini içeren, belirsizlikle, çoklu olasılıklarla ve zamansal kırılmalarla öne çıkan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminin zaman-imge kavramıyla değerlendirilmeye uygun bir repertuar sunduğu hipotezinden hareket edilmiştir. Film Deleuze'ün "zaman-imge" kavramı ve Bergson'un "süre" kavramı ışığında, felsefi eleştiri yöntemiyle incelenmiştir.

Sinemada Zamanın Düşümleri

Her şeyin birbirine yakın olduğu, iç içe geçtiği bütünlüğü algılamak ancak görüntüyle mümkünse, görüntünün düşüncesinden söz edilebilir. Yvette Biro'ya göre zaman hakkında düşünmek, düşünmenin kendisi kadar eskidir (2011, s. 18). Andrey Tarkovski'ye göre (2000, s. 64) sinema, düşüncenin görsel ifadesidir, fakat görüntü üzerine yapılan açıklamalar onu görüldüğünden daha anlaşılır kılmaz. Görüntüyü olduğu (kendi) gibi aktarabilmenin ve anlaşılır kılmanın bir yolu, filmin zamanıdır. Filmin zamanı bizi besleyen atmosferdir.

Deleuze, sinemayı bir düşünme eylemi olarak görmüş ve insanın sezgilerini uyandırarak farklı duyumsama deneyimleri yaratan bir sanat biçimi olarak değerlendirmiştir. Sinema, imgeler ve göstergelerle işleyen bir pratiktir. Buna nedenle Deleuze (2021, s. 45), sinemayı belli kodlar içine sıkışmış düşünceden ziyade yeni bir düşünce eylemi olarak değerlendirmiştir.

Sinema, imgeler yoluyla düşünce üreten zihinsel bir etkinlik olarak, modern dünyanın kendini ifade etme biçimidir. Deleuze'ün zamanla ilgili metodolojik yaklaşımı, hareket-imgeden başlayarak zaman imgesine kadar uzanır. Duyusal algıyla hareketi birleştiren ve rasyonel bir yapıda olan hareket-imge, sabit olmayan ve sürekli değişen bir bütünlük içinde, nesnelerin birbirleriyle kurduğu ilişkiyi ve bunların bir süreç halinde dönüşümünü ifade eder. Hareket imge, görsel, işitsel, kinetik, duygusal, ritmik, tonal ya da sözel (sözlü ve yazılı) gibi çeşitli modülasyonları bir araya getirir (Deleuze, 2021, s. 43).

Hareket-imge, duyusal algıyı hareketle birleştiren rasyonel bir yapı olarak, aralık ve bütün arasında bir orantı kurar. Deleuze, *Hareket-İmge* (2014, s. 89) çalışmasında, Charles Sanders Peirce'in gösterge sistemini temel olarak imgelerin bir taksonomisini sunar. Bu bağlamda hareket-imgeyi, algı-imge (perception-image), duygulanım-imge (affection-image) ve eylem-imge (action-image) olmak üzere üç temel tipe ayırır. Algı, etkilenim ve eylem etkileşimiyle oluşan bu hareket, izleyicinin sınırlı bir konuyu algılayışını dönüştürerek beklenmedik bir tepki ya da yeni bir eylemi tetikleyen bir etki-tepki mekanizması yaratır. Deleuze hareket-imgenin zamanı harekete bağımlı kılan bir düşünce biçimi; zaman-imgenin ise, duyusal-motor düzeneklere dayanmayan kurgusuyla filmi süreye, yani bütüne açan ve zamanın doğrudan bir ifadesini sunan yönüne vurgu yapar (Deleuze, 2021, s. 213). Hareket-imge ve zaman-imge türü arasındaki belirleyici farklılardan biri de hareket-imgenin, düşünceyi doğrudan doğruya imgenin kendisinde veya imgelerin birleşme biçiminde ortaya koyarken; zaman-imgenin düşünceyi göstergenin kendisinden ayırarak sunmasıdır (Sütçü, 2005, s. 46-47).

Deleuze'ün geçmişin yaşayan bir güç olarak mevcut olduğu ve sürede uzaysal olmayan bir değişimin devreye girdiği düşüncesi Bergson felsefesine dayanmaktadır. Bu değişim sürecin kendisindeki değişimi yansıtmaktadır ve zaman-imgeye kapı aralamaktadır (Sütçü, 2005, s. 40). Zamanın bu dolaysız sunumu, hareketin bir sonucu veya türevi değil; tam tersine, hareket, zamanın bir uzantısıdır. Zaman, hareketten, hareketin normlarından ya da sapmalarından türeyen bir kavram olmaktan çıkar; hareket de zamanın etkisi altına girer ve ona tabi olur (Deleuze, 2021, s. 331).

Zaman-imge, İkinci Dünya Savaşı sonrası sinemada öne çıkan bir eğilim olarak, ardışık ya da kronolojik bir zaman yapısına bağlı kalmayarak, zamanın doğrudan bir ifadesi olarak değerlendirilir. Hem görülebilen hem de okunup anlaşılabilen bir görüntüdür. Bu görüntü, rüya-imgenin geniş devreli hali olarak başka bir imgeyi gerçekleştirir ve bu süreçte kendisini bir virtüel imge olarak tekrar üretir. Deleuze, sinema tarihini

yorumlarken hareket-imgenin uzun bir süre baskın olduğunu, ancak zaman-imgenin daha sonra sinemada belirginleştiğini vurgular (aktaran Parr, 2005, s. 45-46).

Bergson'dan önce zaman, genellikle ardışık anların sıralı bir dizisi olarak kabul edilmekte ve basitçe bir saat gibi harekete dayalı şekilde temsil edilmekteydi. Ancak Deleuze'e göre bu geleneksel zaman anlayışı, zamanın gerçek ve bütünsel doğasını yeterince yansıtmamaktadır. Zamanı mekânsal bir kavrayışa indirgemekte ve bu nedenle zamanın sorunlu bir temsilini öne çıkarmaktadır (Aytaş, Koca ve Ulutaş, 2023, s. 79). Geleneksel anlayışın aksine bu yeni bakış açısı, zamanı yatay eksen yerine dikey eksen üzerinde ele alır, çünkü insan şimdiyi ancak geçmiş ve gelecekle iç içe deneyimleyerek zamanı genişletebilir. Bunu tanıma, hatırlama ve hayal etme süreçlerinin bu dikey eksenini genişletme potansiyeliyle yapar (Deleuze, 2021, ss. 124, 262). Bu kavrayış sinemada zaman-imge anlayışının temelini oluşturur.

Bergson Felsefesinin Sinemaya Yansımaları

“Geçmiş zaman ve gelecek zaman, olmuş olabilecek ve olmuş olan, işaret eder her zaman şimdi/burada bulunan sona” (aktaran Biro, 2011, s. 1) dizesinde T.S. Eliot, zamanın her anının şimdide bir araya gelerek, her “an”ın bir nihai bir son barındırdığına işaret eder. Eliot'ın dizesi Bergson'un zamanın sezgi ve bilinçle kavranan bir akış olarak görmesiyle paralellik gösterir. Bergson'a göre (1919) zaman, parçalara bölünemeyen ve yalnızca akışında anlaşılabilen bir bütündür.

Bu bağlamda Bergson zamanı parçalara bölerek bütünü anlamaya çalışan anlayış yerine, sezgiden gücünü alan bir bilinç olarak görür. Süre de hareket halinde olan benliğin bilincidir. Bergson'a göre geçmiş, yaşadığı şimdiyle birlikte varlığını sürdürür; geçmiş, kronolojik olmayan genel bir geçmiş olarak kendi içinde muhafaza edilir; zaman her an şimdi ve geçmiş olarak, geçen şimdi ve korunan geçmiş olarak ikiye ayrılır. Süre öznel ve içsel yaşantılarımızı oluşturur. Asıl öznellik, kronolojik olmayan ve kuruluşuyla kavranan zamandır. Bu nedenle zaman bize içsel değil, biz zamana içselizdir (Bergson, 1919, s. 76).

Bergson'un süre kavramı, zamanın bir akış olarak deneyimlenmesini vurgular. Süre, içsel bir zamandır ve mekanik saatlerle ölçülen zamanlardan farklıdır. Süre, sürekli bir değişim ve dönüşüm sürecidir; geçmiş, şimdiki an ve geleceğin kesintisiz bir şekilde birbirine bağlı olduğu, sürekli evrim geçiren bir bilinç durumunu ifade eder (1919, s. 274-275). Zaman, bize ait olan bir içsellik değil, içinde var olduğumuz, hareket ettiğimiz, yaşadığımız ve değiştiğimiz bir içselliktir (Deleuze, 2021, s. 104). Örneğin 20. yüzyılın modern romanın yapıtlarından biri olarak kabul edilen *Kayıp Zamanın İzinde*'nin ilk cildinde Marcel Proust (2016), geçmişe de geleceğe de indirgenemeyecek bir şeyin varlığını devam ettirmeye çabalamış, geçmişin, şimdinin ve geleceğin iç içe geçtiği tek bir oluş yaratmıştır. “Şimdiki an”ı “geçmiş”le çiftlemiştir.

Bergson, *Time and Free Will* (2001, s. 100-101) eserinde mekânsal zaman ile gerçek zaman yani süre arasında bir ayrım yapar. Mekânsal zaman kavramsallaştırılabilir, bölünebilir ve soyut bir yapıya sahiptir. Süre ise akışkan, birikimli ve bölünemez bir nitelik taşır. Süre, bilincin içinde yer alır; durdurulamaz ve zamanın bir çizgi olarak ele alınıp matematiksel kavramlarla açıklanamayacağı bir yapıya sahiptir. Benliğimiz, duygularımız, düşüncelerimiz ve anılarımız birbirini takip etmektense, akışkan bir biçimde birbirine karışır ve dönüşüm geçirir. Süreyi oluşturan unsurlar (anılar, arzular, tutkular ve duyular) birbirine iç içe geçmiş bir yapıda bulunur, bu yüzden de birbirlerinden net şekilde ayıramazlar.

Bergson felsefesinde, ister plastik, müziksel, ister edebi olsun, her sanat dalı içselliğin dışavurumunun bir biçimidir; Ben'in dışavurumu yoluyla birçok "ben" mekânsal hale gelir. Bu tür bir dışsallaşma, psikolojik açıdan, yoğun duygusalıktan ve öznellikten aklın mantıklı ve duygusuz nesnelliğine geçişi temsil eder. Bu dönüşümün zaman boyutu, kesintisiz sürenin, birbirinden kopuk, ardışık ve dışsallaşmış anların çokluğuna dahil edilmesidir. Parçalanmış özne, hem nesneleşir hem de toplumsal hayata uyum sağlar; bu da öznenin kendini ifade ettiği sistemlerin çözülmesinin bir işaretidir. İçsel ben, hangi dışsal ifade yöntemi kullanılırsa kullanılsın sonunda mekânsallaşır. Sanatçının amacı, her dışsal ifade biçiminde ister sözcükler, ister imgeler, ister semboller olsun, ortaya çıkan mekânsallaşmayı en aza indirmektir. İmgeler, sözcüklere kıyasla daha zamansal bir nitelik taşıyarak, bireyin kendini ifade etmesi ve öz-benliğinin açığa çıkması konusunda çok daha etkili bir rol oynar. İmge, bizi öz benliğimizi kavrama yönünde yönlendirir. Bergson'a göre, hiçbir imge sürenin sezgisinin yerini tam olarak almaz; ancak imgeler bilinci sezgiye doğru yönlendirebilir (aktaran Sofuoğlu, 2004, s. 75).

Bergson'a göre bilinç, dış dünyadaki kronolojik olmayan durumlar arasında geçişi mümkün kılarak, dış dünyanın kendine uygun bir biçim kazanmasını sağlar. Kronolojik olmayan zaman, bilincin ötesine işaret etmesi bakımından Bergson'u Kant'a yaklaştırır. Deleuze, Bergson'un kronolojik olmayan dış zamanıyla sinema arasındaki ilişkiyi incelerken, sinemayı bu zamandan kesitler ve parçalar elde eden bir haritacılık etkinliği olarak görür. Deleuze'e göre (2021, s. 104), Bergson felsefesindeki saf süreyi bize sunabilecek tek etkinlik sinemadır.

Bergson'a göre, düzenin bir süreç olarak varlığı ya da bilinç durumlarının iç içeliği, saf süreyi oluşturur. Kişilerin duygusal yoğunlukları sayılara indirgenemez; bu nedenle süre, mekânsal kavramlardan bağımsızdır. Ancak, tutku, arzu, hüznün ve mutluluk gibi duyguların fiziksel belirtilerle birlikte ortaya çıktığını ve bu belirtilerin yoğunluğu kimi zaman sayılabilir (2001, s. 90-91). Böylece sayısal olarak ifade edilemeyen içsel deneyimlerin bile gözle görülebilir ilişkileri vardır. Bu nedenle sinemada hareketin/maddenin görünür olmasına benzer şekilde zamanın dolaysız akışı (zaman-imge) da görünürlük kazanmıştır.

Bergson'un felsefesi, sinemayı toplumsal, kültürel, teknolojik ve bilimsel değişimlerle birlikte yeniden düşünmeye olanak sağlamıştır. Zaman, tüm sanat dallarında anlatı, hareket-görüntü, form ya da tema olarak

farklı şekillerde işlenmiştir. Ancak sinema bu sanatlar arasında özel bir yere sahiptir; sinema, zamanı bizzat zamanın kendisi aracılığıyla yeniden sunar.

Hareket-İmge ve Zaman-İmge Kavramları Perspektifinden Sinemanın Felsefesi

Deleuze, Bergson ve Dziga Vertov üstüne düşünerek başladığı arayış içinde, sinemanın uzun vadede muktedir olduğu ve sinema sanatının dönüştürülmesinde belirleyici unsur olarak devreye giren zaman-imge rejiminde, bilinci yönlendirmek için mantıksal bir bağlantıya sahip olmayan ve olasılık dışı görünen imgelere dikkat çekmiştir. Bu yöntemle zihin, mantığın dışında kalan belirsiz alanlara çekilir ve imgelerin birleşmesiyle Bergsoncu anlamda sezgiye ulaşılır. Bu bağlamda Bergson'un sezgi kavramı, Deleuze'de zaman-imge olarak karşılık bulur. Zaman-imge'yi elde etmek için film çekmek gerekmez, bunun için "zaman-ötesi" bağları (aralıkları) kurmak yeterli olacaktır. Zaman-imgede, imgeler arasında doğrudan bir bağlantı yoktur ve olasılık açısından birbirleriyle örtüşmezler (Baker, 2011, s. 340-341).

Deleuze (2021, s. 169) bu geçişi hareket-imgeden zaman-imgeye geçişin temel nedeni olarak görür: Hareket-imgenin mantıklı duyu-motor düzenekleri kırılır ve yerini zaman-imgenin birbiriyle örtüşmeyen kurgu anlayışı alır. Duyu-motor düzeneklerin dağılmasıyla çekimler arasındaki zamansal bağlar "mantıksız" ve "birbirine indirgenemez" hale gelir. Zaman-imge, hareket ve eylemlerin sıralı düzenini bozarak, zamanı mekânsal olarak bölünebilir bir unsur olarak ele alan eylemlerin bağlarını koparır (Sofuoğlu, 2004, s. 75). Duyu-motor şema işlevini kaybetmiş olsa da bütünüyle terk edilmiş ya da geride bırakılmış değildir; aksine, içeriden çözülmüştür. Bu anlamda zaman-imge içinde algılar ve eylemler artık birbirine bağlanmaz; mekanlar ise ne bir araya gelir ne de doldurulur. Zaman "zıvanadan çıkmıştır" ama dünya hareketlerinin ona tayin ettiği zıvanalardan çıkmıştır. Bu nedenle zaman harekete tabi değil, hareket zamana tabidir (Deleuze, 2021, s. 57).

Deleuze'ün sinema üzerine yaptığı çalışmalarda zaman-imge, hareket ve nedensellik zincirinin kırıldığı, olayların doğrusal bir şekilde anlatılmadığı ve karakterlerin içsel dünyalarına daha fazla odaklanıldığı anlarda kendini gösterir. Zaman-imgede duyu-motor şema işlemez. Algınlıklar ve buna bağlı olan eylemler birbirlerine zincirlenmeyi bırakırlar, mekanlar da artık koordineli değildir (Deleuze, 2021, s. 57).

Zaman-imge mantıksal bir bağlantı veya ilerleme şeklinde değil; aralıklar, farklılıklar, kesintiler, duraklamalar ve tekrarlar biçiminde kendini gösterir. Ulus Baker'e göre (2011, s. 38), bu tür imajlar yersiz-yurtsuzdur; videografik imajın tekilliğini taşır. Bu imgeler belirli bir bakış açısıyla özdeşleştirilemez. İrrasyonel kesmeler aracılığıyla imajlar arasındaki bağlar kendiliğinden kaybolur ve bütünlüğe yönelik inançlar sarsılır (Sofuoğlu, 2004, s. 76). Zaman-imgede, hareketlerin ve eylemlerin birbiriyle kesiştiği geleneksel kurgu anlayışı geride bırakılır.

Modern Sinemada Asimetrik Akış ve Kristal İmge

İnsanın hayatını anlamlandırma arayışı hayata tutunmanın en temel yöntemlerinden biridir. İnsan dünyayı anlamlandırmak için nedenlere ihtiyaç duyar. “Bağ” ve “inanç” kavramları, her coğrafyada bu arayışın nesnesi haline gelmiştir. Bu bağlamda modern sinemanın dünyayı değil, dünyayla olan tek bağıımızı, dünyaya olan inancımızı sahnelediğini söyleyebiliriz. Deleuze *Zaman-İmge*'de (2021, s. 211) modern sinemanın düşünülme-yeni düşünür hale getirerek “inanç” oluşturduğunu belirtir. Deleuze, sinemanın bu yeni “inanç” anlayışının modern insan ile dünya arasındaki kopuşu yansıttığını ve bu kopuşun yeni bir sinemanın doğmasına yol açtığını vurgular.

Modern sinema, modern insanın inancını yenilemesinden güç alır, böylece romana özgü “iç monolog”u parçalar. Böylece bütünü oluşturan, hareket alanı belirli, “işlevsel” organların olmadığı bir bedenden her şeyin iç içe geçtiği ya da fırlatıldığı “organik olmayan” bir bedene ulaşılır. Bu anlamda Deleuze, Artaud'daki beden güçsüzlüğünü sinemanın düşünce güçsüzlüğüyle ilişkilendirir. İmge, düşünce güçsüzlüğü durumunda “ani etki”ler yaratır. Düşüncede güçsüzlük, imgenin düşüncede yoksunluk yaratmasıyla ortaya çıkabilmektedir. Düşüncede yoksunluk, düşüncede bir çatlak veya yarılma gerçekleştiğinde ortaya çıkar. Bergsoncu anlamda, bilinç, özneyi etkileyen ardışık algıladığımız imgelerle taşlaştırır ve felç eder; böylece düşünce üzerine düşünme deneyimine geçilmiş olur. Artaud'nun “eşikte üretim”i ile örtüşen bu irrasyonel düşünce şekli kendini yenileyen bir “inanç” a dönüşür (Yetişkin., 2011, s. 134).

Bu bağlamda, zaman-imgenin sinemaya en önemli katkısı, imge ve düşünce ilişkisini tanımlayan “organik imge”nin yerine “kristal imge”yi getirmesidir. “Kristal imge” ile özne, artık hakikate geleneksel düşünce yasalarıyla ulaşmaz ve etkin Ben'in sınırlarını aşar. Kristal imge, “ben” ve “ego” arasında bir köprü kurarak, Deleuze'ün “yanlışın/sahtenin kuvveti” (power of the false) olarak adlandırdığı kavramla özneye anlam kazandırır (Deleuze, 2021, s. 176-178).

Sinema sadece imgeler sunmakla kalmaz, onların etrafında bir dünya kurar. Bundan dolayıdır ki daha en başta aktüel (gerçek) bir imgeyi hatıra-imgelerle ve rüya-imgelerle birleştirecek gitgide büyüyen devrelerin arayışına girer (Deleuze, 2021, s. 87). Aktüel ile virtüeli birleştiren kristal imgede, duyuşal hareket ettirici unsurların yerini “saf görsel ve saf işitsel” unsurlar alır. Bu şekilde, kristal öykülemde sinema, önceden planlanmış bir şeyin gösterimi olmaktan çıkar; kendisi başlı başına bir gösterim haline gelir. Yani, zamana dayalı olarak kendi gerçekliğini yaratan ve bu gerçeklik üzerinden düşünceye yeni bir pencere açan bir sanat formu ortaya çıkar. Kristal imgede geçmiş, olmuş olduğu şimdiden sonra değil, onunla eşzamanlı olarak oluşur. Bu nedenle, zaman her an farklı niteliklerde olan şimdi ve geçmiş olarak ikiye ayrılır; başka bir deyişle, şimdiki biri geleceğe, diğeri geçmişe yönelen iki farklı doğrultuda ayırır. Biri tüm şimdikiyi akıtan,

diğeri tüm geçmişi muhafaza eden iki asimetric akışla zaman, var oluşuyla eşzamanlı olarak ikiye bölünür. Modern sinemada zaman bu bölünmeyle oluşur ve kristal imgede görülen de budur (Deleuze, 2021, s. 103).

Deleuze'ün düşüncesine göre, zaman, değişim ve hareketin sabit bir biçimidir. 95. Akademi Ödülleri'nde 7 dalda ödül kazanan 2022 yapımı *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (*Everything Everywhere All at Once*) filminin zamanın doğrusal olmaktan çıkarak irrasyonel bağlantılarla yeniden kurgulanışı, geleneksel hikâye anlatımının sınırlarını aşan bir sinematografik deneyim sunar. Filmde ana karakter Evelyn Wang'ın (Michelle Yeoh) Çin'den ayrılması, eşi Waymond'la (Ke Huy Quan) Amerika'ya gelmesi ve çamaşırhane işletmeye başlamalarıyla ilgili aktüel (gerçek) anlatı ile yaşanmamış bir geçmişin olasılıklarla var olmuş, çoklu evren zamanıyla eşleştiği alternatif anlatı iç içe geçer. Bu belleğin kime ait olduğu netleşmez. Filmde buna benzer birçok anlatı unsuru belirsiz bırakılmıştır ve bu sorulara film anlatısında cevap bulunamamaktadır.

Filmdeki çoklu evren yapısı ve her bir evrende anlatılan hikâyenin farklı zamanlara ve olasılıklara açılması filmin Deleuze'ün zaman-imge kavramıyla değerlendirilmesini mümkün kılmıştır. Ana karakter Evelyn, birden fazla evrenin aynı anda yaşandığı bir deneyim içindedir ve bu çoklu evrenler arasında geçmiş, şimdi ve geleceğin tek bir çizgide ilerlemediği bir dünya sunulur. Çoklu evrenlerde farklı gerçekliklerin ve zaman dilimlerinin paralel işlenmesi, karakterin zamansal olarak dağınık bir akış içinde varoluşunu sorgulaması, zaman-imge sinemasında gördüğümüz, olayların doğrusal olmayan bir yapıda sunulduğu ve izleyicinin olaylar arasındaki ilişkileri kendi zihninde kurmaya yönlendirildiği anlatıyı destekler. Filmde hareket-imgeye ait unsurlar da yer almaktadır. Filmdeki aksiyon sahneleri, hareket-imge sinemasında gördüğümüz eylem, algı ve duygulanım imgeleriyle izleyiciye sunulur. Hareket-imge sinemasına özgü olarak, Evelyn karakterinin dünyayla kurduğu algı ve eylem ilişkisini ön plana çıkarmakta ve Evelyn'in çoklu evrenlerde edindiği deneyimler hikâyenin bütünlüğünü oluşturmaktadır. Ancak filmin özgünlüğü, zamanın doğrusal bir şekilde akmayan, birbirine paralel ve dağılmış yapısında ortaya çıkar. Özetle filmin güncel ve özgün olması, zamansal olarak dağınık bir akışa sahip olması filmin zaman-imge bağlamında incelenmesine olanak tanımıştır.

Deleuze'ün Zaman-İmge Kavramıyla Her Şey Her Yerde Aynı Anda Filminin İncelenmesi

Daniel Kwan ve Daniel Scheinert tarafından yönetilen *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminde genç yaşlarda Çin'den ayrılan Evelyn Wang hayatından memnun değildir ve kızı Joy (Stephanie Hsu) ile gergin bir ilişki içindedir. Evelyn, eşi Waymond ile Amerika'nın bir yerinde çamaşırhane işletmekte ve işin mali zorluklarıyla başa çıkmak için mücadele etmektedir. Çamaşırhaneye ait vergi beyannamelerinde yanlış veya eksik bilgi

verilmesi nedeniyle sorun ortaya çıkar. Bu vergi sorunu, anlatının önemli bir parçasıdır, iki saatten fazla süren birçok farklı evrene çılgın bir yolculuğu tetikler.

Evelyn, vergi sorununu düzeltmek ve IRS (Amerikan Vergi Dairesi) memuru Deirdre Beaubeirdre (Jamie Lee Curtis) ile yüzleşmek zorunda kalır. Deirdre, Evelyn'in vergi belgelerinde düzensizlikler olduğunu belirterek, ciddi sonuçları olabilecek bu durumu düzeltmesini ister. Bu sorun Evelyn'in zaten karmaşık olan hayatını daha da zorlaştırır, onun kendi hayatını ve seçimlerini sorgulamasına, alternatif yaşam senaryolarını hayal etmesine, hayal kırıklıklarıyla yüzleşmesine ve nihayetinde önemli kişisel keşifler gerçekleştirmesine neden olur. Evelyn hayatı boyunca hayal kırıklıkları yaşamıştır. Dolayısıyla film metafizik bir çoklu evren yolculuğu ile buruk bir aile dramasını ve göçmen mücadelesi hikayesinin ve anne-kız ilişkisinin bir baladını sunar.

Evelyn başka bir hayatta şarkıcı, şef veya film yıldızı olabileceğini düşünür. Başka evrenlerdeki elde edemediği hayatlar arasında geçiş yapmaya devam eder. Evelyn, farklı evrenlerdeki alternatif yaşamları arasında geçiş yaparken, zaman doğrusal olmaktan ziyade, sürekli bir "akış" halindedir. Evelyn'in çoklu evren deneyimi, zamanın doğrusal bir diziden ziyade içsel bir süre olarak yaşandığını ve bu süre içinde tüm olasılıkların bir arada var olduğunu gösterir. Bu durum filmi zaman-imege sinemasıyla birlikte düşünmeyi mümkün kılar. Filmde eylemler birbirlerini takip etmediğinde, karakterlerin çeşitli potansiyel yaşamları arasında geçişlerle zaman bir anlar dizisi olmaktan çıkar, zaman artık bir tür çoklu olasılık alanıdır. Bu bağlamda filmde zaman doğrusal olarak değil, filmdeki evrenler arası karmaşık ağ oluşumu gibi birçok farklı yönde dallanıp budaklanan bir yapı olarak karşımıza çıkar.

Evelyn farklı evrenler arasında gidip gelirken karmaşık deneyimler yaşamaktadır. İlk başta mutlak kötülüğe karşı koyma gücüne sahip olan seçilmiş kişi film kahramanlarından biri gibi görünür. Evelyn'e benzer şekilde Waymond anlatı ilerledikçe dönüşüme uğrar. Deirdre ile toplantılarında, çekingen ve kaygılı olarak sunulan Waymond karakteri alfa evrendeki kimliğiyle "alfa Waymond" olarak bel çantasını ölümcül bir silah olarak kullanan savaşmaya hazır bir savaşçıya dönüşür. Alfa Waymond, çok geçmeden Evelyn'e aceleyle çoklu evrenin istikrarının Jobu Tupaki tarafından tehdit edildiğini ve Evelyn'in savaşmak için evrenler arasında atlamak üzere kendini eğitmesi gerektiğini söyler.

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde absürt eylemlerle çoklu evrenler arasında geçiş yapılması, hikâyenin dinamik yapısını güçlendiren önemli bir araç olarak kullanılır. Evrenler arası atlayışlar absürt bir eylemin ardından kulaklıklarının üzerindeki düğmeye basarak gerçekleştirilir. Bu tür göstergeler, zaman-imege üretiminde kritik bir rol oynar. Absürt eylemlerle geçişin yaşandığı sahnelerde duyuşal-motor şemanın kesilmesi, zamanın alışılmış sinematik kullanımlarının ötesinde bir örnek sunar. Evrenler arası geçişler zamanın şimdiki anını sürekli olarak bölerek şimdikiyi, geçmişi ve çoklu evrenleri bir araya getirir.

Filmde umutsuzluk ve umudun iki kapsayıcı metaforu, biçimsel ve işlevsel karşıtlıkla oluşturulmuştur. İkisi de dairesel şekillerde temsil edilir: İlki donut benzeri “her şey simidi” (hiçlik döngüsü) ve ikincisi “oynar gözler” (yaşam döngüsü). Her şeyi simide koymayı önermek için nihilist mantra kullanılır (Lien, 2024, s. 2).

Saf Hatırlama İmgesi ve Hatıraların Dinamik Doğası

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde farklı iki zaman dilimi, karakterlere bağlı ya da bağımsız bir şekilde süreklilik ortamından koparılıp süreksizlikle yeniden biçimlendirilir. Bu nedenle, filmde “zaman”ların birlikte dönüşümleri ve dağılımları sürekli olarak parçalanır. Karakterlerin köken aldığı evrenler, zamansal kırılmaların oluşmasına zemin hazırlar. Bu evrenler, şimdinin bir sayfası ya da bir zaman haritası gibi serimlenir. Bu bağlamda, zamansal haritalar filmde bütünleşmiş öğeler olarak varlıklarını sürdürür. Böylece evrenler arası coğrafi harita kullanılarak Deleuze’ün “zaman-imge” kavramında yer alan “zihinsel harita” (kartograf) ile örtüşen bir yaklaşıma ulaşılır. Bu düşünce şekli sınırın kalmadığı, beden de son noktasına geldiği, her şeyin aynı anda yaşandığı veya sona erdiği sanıldığı “an”da ortaya çıkan bir düşünce şeklidir ve aniden ve beklenmeyen şekilde ortaya çıkar.

Bergson’a göre (1919, s.72; s. 93) saf hafıza, mevcut zaman ve gerçeklikten bağımsız bir zihinsel durum olup, bu özelliğiyle hatırlama ve algıdan ayrılır. Hatırlama, dış dünyadan gelen algılarla beslenirken, saf hatırlama sadece kendi iç kaynaklarından beslenir. Bu nedenle, hatırlama imgeleri mevcut zamanla ilişkili olarak oluşurken, saf hatırlama imgeleri sanal virtüel (sanal) bir doğaya sahiptir. Saf hatırlama içinde korunan anları ve dönemleri sürekli olarak sunan bir ortam sağlar. Hatırlama, zayıflamış bir algı biçimidir. Zihne gelen algılar, fiziksel durum ve eylemlerden arındırılarak işlenir. Bu bağlamda, hatırlama, zihnin fiziksel koşullardan bağımsız olarak derin düşünme süreci olarak tanımlanabilir.

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, Bergson’un hatırlama kavramıyla bağlantılı olarak çok katmanlı bir zaman ve hafıza deneyimini yansıtır. Bergson’a göre (1919, s. 185) hatırlama, geçmişin sadece basit bir kopyası değil, geçmişin sürekli olarak şimdiye etki eden bir potansiyelidir. Filmde hatırlama, karakterlerin kimliğini ve kararlarını şekillendiren bir güç olarak işlev görür; geçmiş, sadece bir anılar bütünü değil, şimdiyi yeniden inşa eden aktif bir süreçtir. Filmdeki karakterlerin, çoklu evrenlerde farklı versiyonlarına erişebilmesi, Bergson’un hatırlamanın zamansal bir düzlemde ilerlemediği, aksine anıların farklı yoğunluklarla şimdiye taşınabileceği düşüncesini çağırır. Evelyn’in farklı yaşamlarındaki deneyimlere erişimi, bu anıları bilinçli bir şekilde çağırarak şu andaki yaşamını etkilemesi, hatırlamanın sabit ve durağan olmadığını, aksine yaşanan anıların dinamik olarak yeniden düzenlenebileceğini düşündürür.

Jobu karakteri çoklu evrende zaman ve mekân boyunca her olayı, her düşünceyi ve her duyguyu aynı anda deneyimleme ayrıcalığına sahiptir. Bir noktada rekabet eden unsurların kaotik bir karmaşasına yol açan bu

ayrım gözetmeyen dahil olma varoluşu, sürekli değişen kıyafeti ve makyajıyla görsel olarak desteklenir. Sürekli değişen dış görünüş varoluşsal kaygının bir göstergesi olarak da eklettik stillerin bir patlaması olarak da okunabilir.

Filmde bir sahnede Evelyn, “gerçek nedir” diye sorar. “Hiçbir şeyin önemi yok” diye cevaplar Jobu (Kwan, Scheinert, 2022, s. 64). Aslında “gerçek” ifadesi, o sözcükleri söylediği anda gözden kaybolan bir ayrımdır. Ancak daha derin bir şekilde Jobu’nun nihilist yaklaşımı, internet aracılığıyla herkesle bağlantı kurma ve dünyanın herhangi bir yerindeki herhangi bir bilgiye her an erişme konusunda benzeri görülmemiş olasılıklara tanık olan geç modernite insan toplumunun distopik ve kıyametvari geleceğine dair kaygının bir gözlemi olarak da okunabilir.

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminin evreni bireysel özgürlüğün ne kadarını seçim özgürlüğü olduğunun bilinmediği bir evrendir. Bu evrenlere bağlanan ve birbirine bağlı kişisel yaşamlar, sosyal yapılar ve krizlerin karmaşık bir çevresel bağını oluşturan bir evrendir. Filmde her şeyin başka bir şeye bağlı olduğu görülmektedir.

Jobu’nun aksine, Evelyn için her şey önemlidir. Evelyn çok sayıda ev işi ve ticari meseleyle uğraşarak ailesini ve işini ayakta tutmaya çalışmaktadır. Evelyn’in dikkati, kültürel ve toplumsal normlar tarafından işaretlenen göstergelerle belirlenen çoklu kimlikliklerine yerine getirmek için sürekli olarak çok sayıda işlevsel sosyal sistem tarafından dikte edilir: iyi bir anne, evlatlık bir kız, görevini yerine getiren bir eş, başarılı bir işletme sahibi... Filmde sanki her şey ve herkes Evelyn’den acil bir ilgi talep etmektedir ve Evelyn ailesini bir arada tutmak için doğru şeyi yaptığına inanarak tüm taleplere karşılık vermeye çalışmaktadır.

Filmde absürt eylemler evrenler arası geçişe hizmet eder. Evelyn, çok sayıda evrene giderek her biri hakkında bilgi toplamakta ama bu evrenlerin hiçbirinde uzun süreli olarak yaşamamaktadır. Yüzeysel olarak, her bir evrenin sunduğu farklı kimlik ve deneyimleri öğrenmekte ama bunlar yüzeyde kalmaktadır. Farklı evrenlerdeki deneyimlerinde pek çok bilgiye ulaşmasına rağmen ulaştığı bilgiler yüzeysel olarak kalmakta; otantik bir şekilde varoluşunu sorgulamak yerine, çoğunlukla evrenler arası bir “koşuşturma” içinde kaybolmaktadır (Lien, 2024, s. 7).

Filmdeki aydınlanma, Evelyn’in üçüncü göz olarak “oynar gözleri” (googly eyes) taktığı sahneyle yaşanır. Evelyn her şeyi tüketen enerjisini her şeyi kapsayan bir şefkate kanalize eder ve herkese hayatta ihtiyaç duydukları şeyi vererek onları tatmin olmuş hissettirir. Umutsuzluğun üstesinden gelmek, dünyasının içeriden çökmesini engellemek için Waymond’un her yerde bulunan sevgisini, şefkatini ve empatisini tanımlayan “oynar gözlerle” dünyayı görür. Bu anlamda Evelyn’in yeni üçüncü gözü (alınına taktığı oynar göz) Jobu’nun “donut hiçliği”ne bakıp yeni bir yol görmesine, bir boşluğa bakıp potansiyeller görmesine neden olmuştur.

Evelyn çoklu evrenlerde farklı yaşamlar ve potansiyel kimliklerle karşılaştıkça aslında hiçbirinin derin bir anlama sahip olmadığı fark eder. Çoklu evrenler arasındaki yüzeyselliğin ötesine geçerek, kendi yaşamının otantik anlamını bulmaya çalışır. Bu anlamı kızı Joy ile ilişkisine bakarak bulmaya çalışır. Evelyn'in Joy ile olan ilişkisi, evrenler arası yüzeysellikten sıyrılarak varoluşunun merkezine oturan bir bağ kurma çabasına dönüşmektedir. Evelyn'in bu yolculuğu, kendisini sorguladığı, yüzeysel bilgilerden sıyrılıp otantik bir varoluşa geçişi olarak yorumlanabilir.

Evelyn "hiçbir şeyde iyi değilim" der, Alfa Waymond bu hissiyatın olası sebebinin açıklama çalışır: "Hiçbir zaman bitiremediğin çok fazla hedefin var. Asla peşinden gitmediğin hayallerin. En kötü hayatını yaşıyorsun" (Kwan, Scheinert, 2022, s. 66). Evelyn her şeyde başarılı olmaya çalışarak her çabasında sadece hayal kırıklığı yaşamıştır. Evelyn'in "karmaşasının" anlamsız bir hayat anlamına geldiği sonucuna varmak caziptir. Ancak sistem kuramı terimleriyle, "bir karmaşa" gibi bir ayrım yalnızca diğer referanslarla işaretlenen alanlardaki başarısızlıkları gösterir. Jobu'nun kendini yok etmek için simide girmek üzere olduğu sahnede ima edildiği gibi, anne ve kız farklıdırlar ama aynıdırlar.

Evelyn kızıyla olan ilişkisini tanımlamaya çalışırken aynı zamanda babasıyla olan ilişkisi üzerine de düşünmektedir. Hayatı boyunca babasının kendisiyle gurur duymasını istemiştir, ancak bu arzunun gerçekleşmesinin önünde babasının yönelimini onaylamayacağı bir kız çocuğu ve tek başına hiçbir işi halledemiyor gibi görünen iş bilmez eşi Waymond durmaktadır. Evelyn dönüşüm sürecinde kızıyla olan ilişkisine sahip çıkmayı, babayla olan "bağ"ını koparmayı tercih etmiştir. Babanın "alfa" versiyonu, ataerkil bir düzenin vücut bulmuş hali gibidir. Evelyn'in babasına karşısında ilk kez korkusuzca konuşmaktadır: "Biliyor musun, tüm bu yılları senin gözlerinden görmeye çalışarak geçirdim. Sonunda şeyleri kendi gözlerimle görme cesaretini buluyorum" der (Kwan, Scheinert, 2022, s. 115). Evelyn kızı için "onda en büyük korkumun tek bir kişiye sıkıştırıldığını görüyorum. Çocukluğunun çoğunu benim gibi olmaması için dua ederek geçirdim. Ama inatçı, amaçsız ve tıpkı annesi gibi bir karmaşa oldu. Ama şimdi onun karmaşa içinde olmasının sorun olmadığını görüyorum" der (Kwan, Scheinert, 2022, s. 99). Evelyn zihninin gözünü, Joy'u olduğu gibi görmesi ve onu kızı olarak benimsemesi için açar çünkü o sonunda "her yerde"dir. Sonunda Jobu'yu anlar.

İrrasyonel Ardışıklık ve Duygulanım

Geleneksel anlatı yapısını kırarak, zaman ve mekânın doğrusal algısına meydan okuyan film, göçmen bir ailenin çoklu evrenler arası yolculuk yaparken karşılaştığı kaotik olayları ve karakterlerin duygusal dönüşümünü konu almaktadır. Film Deleuze'ün zaman-imge kavramı ışığında değerlendirildiğinde filmdeki olayların belirli bir nedensellik zincirine dayalı olmadığı, daha çok anların birbiriyle ilişkilenerken zamanın

içsel bir şekilde yaşandığı fark edilir. Bu sayede farklı zaman dilimleri iç içe geçirilir ve karakterlerin geçmiş, şimdi ve gelecekle olan bağlantılarını birbirinden ayıramadıkları bir anlatı takip edilir.

Evelyn, çoklu evrenler arasında sıçrayarak geçmişteki seçimlerinin farklı evrenlerde kendi geleceğini nasıl değiştirdiğini görür. Bu değişimlerin yarattığı kaosu düzeltmek için harekete geçer. Ancak bu evrenler arasında basit bir çizgisel neden-sonuç ilişkisi yoktur. Bu nedenle gelecek olarak kalır.

Film odağına Evelyn'in iç dünyasıyla dış dünyası (evren) arasındaki kopuk ilişkiyi alır. Bu ilişki karakterin evrenle kurduğu, kurmaya çalıştığı ya da kaybettiği bağ ve inançla şekillenir. Bu durum, belirli bir anlatısal bütünlüğe sahip değildir ve rasyonel bir akışta serimlenmemektedir. Böylece "bütün içseldir" düşüncesinin yerini "bütün dışsaldır" düşüncesi alır. Filmde görünüşte ortak bir bağlama sahip olmayan uyumsuz imajlar/planlar sıklıkla yan yana getirilir. Söz konusu irrasyonel olarak dizilmiş kısa imajlar "flash cut" etkisi yaratır. Flash cut etkisi, filmde kurgu tekniği ile oluşturulur ve bu sayede eylem birliğinin/hareketin ötesine geçilir. Bu bağlamda görüntülerin hızlı bir şekilde akmasıyla oluşan duygulanım, "dolaysız zaman imge" yaratır; irrasyonel dizilim, rasyonel düşünce biçimini bir yana bırakarak düşüncenin irrasyonelliğine kapı aralar.

Filmde "zaman-imge"nin bir diğer görünümü olarak anlatıyla bağlantısı olmayan, bununla birlikte zengin bir atmosfer yaratan "konu dışı" durumlar dikkat çekmektedir. Paralel olayların eşzamanlılığı ve önemsiz ayrıntıların beklenmedik şekilde araya girmesi, anlatının kodlanmış mantığını bozmaktadır. Film, bağlantısız diziler, karakterler, karakterlerin ruhsal değişimleri, zihinsel ve fiziksel alanlar ile gerçeklik (aktüel) ve sanal (virtüel) arasındaki "çatlak" ile karakterize edilmektedir. Ayrık parçalar, sesler, imgeler ve hareketler, bir yığın halinde bir araya getirilmiştir. İmge yoğunluğu kaosun hüküm sürdüğü evrende anlatıya hiçbir rasyonel katkıda bulunmaz. Birbirlerinden kopuk anlatı katmanları kendi içinde bir bütünlük oluşturur ve bir "akış" halinde serimlenir. Filmin yönetmenleri olay örgüsünü geleneksel olarak takip etmek yerine, zamanın boyutlarını iç içe geçirerek kendine has saf bir imge yığınına seyircinin bakışına sunmuş, bu sayede bir tür kristal zaman yaratmıştır. Bu bağlamda filmin izleği, Bergsoncu bir anlamda akış halindedir ve bu akışın yoğunluğu rüyaların doğasını karakterize etmektedir. Filmin sonunda da başında olduğu gibi Evelyn üzerinde arzu edilip de ukde kalan tüm olasılıkların melankolisi hissedilir. Ancak Evelyn içsel dönüşümünü tamamlamış, sevdiklerinin kıymetini anlamakta geciktiğini fark etmiştir.

Sonuç

Deleuze zaman-imge ile farklı bir sinema felsefesinin kapılarını aralamıştır. Sinema otonom/bağıntısız olduğu ölçüde düşünsel hale gelmektedir. Deleuze'e göre bu yeni düşünce biçimi sinemayı saf biçim haline getirmiş, eyleme bağlı kalma zorunluluğundan kurtarmıştır. Bu doğrultuda bu çalışmada *Her Şey Her Yerde*

Aynı Anda filmi, Deleuze'ün zaman-imge ve Bergson'un süre-bellek kavramları çerçevesinde felsefi hermenötik eleştiri yöntemiyle incelenmiştir. Film evrenler arası yolculuklar üzerinden zaman-imge sinemasına özgü şekilde düşüncenin kendisi üzerine düşünmeyi olanaklı kılan izafi zaman, aktüel ve virtüel imge, kristal imge, süre ve bellek kavramları ekseninde değerlendirilmiştir. Deleuze'ün zaman-imge olarak tanımladığı ve kendi başına özerk halde bulunan bağıntısız imajlar dizisinin, filmin anlatısı boyunca zamanın yapısını bükerek metinlerarası çağrışımları harekete geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Zaman-imge, aynı zamanda zamansal beklentileri bozan ve yabancılaşma hissi uyandıran bir tekniktir. Film boyunca klasik anlatı yapısından sapılması, zamanın hareketten bağımsız bir imgesini ortaya koyar. Bu durum, imgeleri ampirik gerçekliği temsil etme zorunluluğundan kurtararak onlara özerk bir varoluş kazandırır.

Filmde bağıntısızlık durumunu dile getiren bir süreksizlik alanında varlığa gelen, neden-sonuç bağlantılarıyla açıklanamayan absürt eylemlerle evrenler arası geçişin mümkün hale geldiği çeşitliliğin mevcut olduğu ama özdeşliğin bulunmadığı Deleuzyen bir tabirle "zamanın kristalize olduğu" bir atmosfer yaratılmıştır.

Zaman-imge sinemasına uygun şekilde düş ve gerçek arasındaki sınırlar ortadan kalkmış, imgeler irrasyonel düşünceye açılmıştır. Filmde çokluk ve çoklu evren konsepti zamansal süreklilik yaratma yetisindedir.

Özellikle evrenler arası geçişlerde imgelerin varoluşu filmde bütünüyle saf, otonom ve irrasyoneldir. Bu bağlamda film, çoklu evren teması etrafında şekillenir ve Evelyn karakterinin bu evrenler arası yolculuğunda yaşamın anlamını sorgulaması önemli bir tema olarak öne çıkar.

Filmde çoklu evrenlerde paralel hayatların sahnelenme biçimi zamanın doğrusal değil, katmanlı ve çok yönlü olduğunu gösterir. Evelyn'in birden fazla olası geleceği ve geçmişi aynı anda deneyimlemesi, zamanın sadece ilerleyen bir çizgi olmadığı, aksine, her anın diğer anlarla iç içe geçmiş bir yapı olduğunu ortaya koyar. Film, neden-sonuç ilişkilerini sorgulatırken, zamanın göreceliği ve deneyimlerin çokluğu üzerine düşünmeye sevk eder.

Bu anlamda filmde zamanın akışının harekete bağlı olmasından kurtulmak olanaklı hale gelmiştir. Filmde görüntülerin hızla akmasına karşın hareketin kuvvetsizliği, bir kaçış çizgisi oluşturarak imajların kendisini "yersiz-yurtsuz"laştırmasına neden olur. Böylelikle filmin kurgu bütünlüğü hem zamansal hem de biçimsel olarak yıkılır. Film "iç monolog" yerine çok sesli ve sürekli olarak bir sesin diğer sesler içinde yer aldığı bir "iç diyalog" barındırır. Bu yaklaşım, "iç diyalog"un parça olarak insan ile bütün olarak dünya arasındaki birliği ortadan kaldırmasına olanak sağlar.

Sonuç olarak zaman-imge kavramı referans alınarak yapılan bu çalışmada *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminde geleneksel serim, düğüm ve çözüm kurgu anlayışının yıkılmış; planlar/imajlar sayısal bir düzenle

birbirine bağlanmak yerine irrasyonel ve dağınık bir şekilde birbirinden ayrılmış ve nihai olarak zamanın “kristal” doğası ortaya çıkmış, entropinin ve süreksizliğin zamanı yaratılmıştır.

Kaynaklar

- Aktulum, K. (2008). Parçalılık/süreksizlik/kopukluk. *Art-e Sanat Dergisi*, 1(1), 1-14.
- Aytaş, M., Koca, S., ve Ulutaş, S. (2023). Gerilimin zaman-imge bağlamında varoluşu: Her Şeyi Bitirmeyi Düşünüyorum. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 64, 71-98. <https://doi.org/10.26650/CONNECTIST2023-1179506>
- Avcı, İ.B., ve Çelebi, E. (2023). Gilles Deleuze'de felsefe ve sinematografik imge. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 111-136. <https://doi.org/10.20493/birtop.1388236>
- Baker, U. (2011). *Beyin-ekran* (E. Berensel, Ed.). İstanbul: Birikim.
- Bergson, H. (1919). *Matter and memory* (N.M. Paul & W.S. Palmer, Çev.). J.H. Muirhead (Ed.). Londra: George Allen & Unwin.
- Bergson, H. (2001). *Time and free will: An essay on the immediate data of consciousness* (F.L. Pogson, Çev.). Londra: George Allen & Unwin.
- Biro, Y. (2011). *Sinemada zaman ritmik tasarım; türbülans ve akış* (A.C. Altunkanat, Çev.). İstanbul: Doruk.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema I: Hareket-imge* (S. Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema II: Zaman-imge* (B. Yalım & E. Koyuncu, Çev.). İstanbul: Norgunk.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman* (K. H. Ökten, Çev.). İstanbul: Agora.
- Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi seyretmek: Avrupa sanat sineması, 1950-1980* (E. Yılmaz, Çev.).
- Kwan, D., Scheinert, D. (2022). *Everything Everywhere All at Once*. <https://assets.scriptslog.com/live/pdf/scripts/everything-everywhere-all-at-once-2022.pdf>
- Lien, V. (2024). A systems theoretical reading of *Everything, Everywhere, All at Once*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21275.44326>
- Neidich, W. (2009). Neuropower. *Atlantica: Magazine of Art and Thought*, 48/49, 119–165.
- Parr, A. (2010). *Deleuze dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University.

- Pisters, P. (2012). *The neuro-image: A Deleuzian film-philosophy of digital screen culture. Cultural Memory in the Present*. Stanford University Press.
- Pisters, P. (2018). Nöro-İmge: Gelecekte Beyin Ekranlar. *SineFilozofi Dergisi*, 3(6), 135-136. (Ö. Şölen Soykan, Çev.).
- Proust, M. (2016). *Kayıp zamanın izinde: Swann'ların tarafı* (R. Hakmen, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi.
- Shavro, S. (2022). *The rhythm image: Music videos and new audiovisual forms*. Bloomsbury Academic.
- Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve sinema. *Selçuk İletişim*, 3(3), 66-76.
- Sütçü, Ö. Y. (2005). *Gilles Deleuze'de imge hareket olarak sinemanın felsefesi*. İstanbul: Es.
- Tarkovski, A. (2000). *Mühürlenmiş zaman*. İstanbul: Afa.
- Uğur, U. (2019). Sinemada orijinal, taklit, tekrar metin: Potemkin Zirhlisi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 9(3), 529-537.
- Yetişkin, E. B. (2011). Sinematografik düşünebilmek: Deleuze'ün sinema yaklaşımına giriş. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (40) 123-141. <https://doi.org/10.17064/iüifhd.65170>

2024, 11(2): 403-421

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.403-421>

Makaleler (Tema)

DİJİTAL OYUN OYNAMA ANILARI VE TOPOGRAFİK NOSTALJİ¹

Levent Y. İnce²

Öz

Bu çalışma, dijital oyunlarla ilgili olarak bellek ve nostalji kavramlarını disiplinler arası bir çerçevede ele almaktadır. Bu doğrultuda Edmund Husserl'in zaman-bilinç fenomenolojisi, Svetlana Boym'un nostalji teorileri ve Martin Jay'in deneyim üzerine olan görüşlerinden yararlanılmış, dijital oyunların nostaljik deneyimleri uyandıran ve sürdüren zamansal nesnelere nasıl işlev gördüğüne dair teorik bir temel sunulmuştur. Çalışma, belleğin oyun içerisindeki zaman-kuran bilinç çerçevesinde nasıl işlediğini incelerken, dijital sanatta nostaljik estetiğin yaratılması ve yansıtılması konularına da odaklanmaktadır. Ayrıca, oyunların etkileşimli anlatılar ve görsel-işitsel tasarımlar yoluyla anılara ve duygulara nasıl aracılık ettiğini analiz etmektedir. Bu çalışma, aynı zamanda "topografik nostalji" kavramını tanıtarak, oyuncuların anılarının, oyunları oynadıkları fiziksel mekânlar ve oyunların sanal manzaralarına dair canlı hatıraları tarafından nasıl şekillendiğini incelemektedir. Mevcut literatür ve teorik perspektiflerin kapsamlı bir incelemesiyle, bu çalışma dijital oyunların oynanma deneyimlerinin irdelenmesine dair genel bir bakış sunmaktadır. Araştırmacının kişisel deneyimlerinin, literatürde yer alan felsefi içgörüler, sanatsal analizler ve iletişim

¹ Bu makale ve ona eşlik eden "topografik nostalji" terimi, 2025 Baharında tamamlanması planlanan *Bunun İçin Geri Dönmek: Oyunu Tekrar Oynama Deneyimini Anlamak* başlıklı henüz yayımlanmamış doktora tezine dayanmaktadır.

² Levent Y. İnce, Öğretim Görevlisi, TED ÜNİVERSİTESİ, ORCID ID: 0000-0002-3880-4747, leventyince@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 3 Ekim 2024 | Makale Kabul Tarihi: 9 Aralık 2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

teorileriyle sentezi yapılmış; böylelikle etkileşimli medyanın çağdaş yaşamda bellek ve nostaljiyi şekillendirmedeki rolüne ilişkin incelikli bir anlayış kazandırılması ve gelecekteki ampirik çalışmalara zemin hazırlaması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, deneyim, bellek, hatırlama, topografik nostalji

VIDEO GAME PLAYING MEMORIES AND TOPOGRAPHIC NOSTALGIA³

Abstract

This study delves into the concepts of memory and nostalgia as they relate to video games, utilising an interdisciplinary framework. Drawing on Edmund Husserl's phenomenology of time-consciousness, Svetlana Boym's theories of nostalgia, and Martin Jay's insights into experience, this research provides a theoretical foundation for understanding how video games serve as temporal objects that evoke and sustain nostalgic experiences. It explores how memory operates within the framework of time-constituting consciousness in gaming, investigates the creation and reflection of nostalgic aesthetics in digital art, and analyses the mediation of memories and emotions through interactive narratives and audiovisual design. Additionally, this study introduces the concept of topographic nostalgia, examining how players' memories are shaped by the physical locations where they played the games and their vivid recollections of the virtual landscapes within the games themselves. Through an extensive review of existing literature and theoretical perspectives, this study provides an overview of the exploration of digital game-playing experiences. By synthesising personal experience with philosophical insights, artistic analysis, and communication theory, this study provides a nuanced understanding of the role of interactive media in shaping memory and nostalgia in contemporary life, setting the stage for future empirical research.

Keywords: Videogames, experience, memory, retention, topographic nostalgia

Giriş

Dijital oyunlar, 1950-1970 yılları arasında ortaya ilk çıktıklarında haklı olarak sadece bir eğlence aracı olarak görülmüştür, çünkü oyun tarihinde gördüğümüz ilk örnekler görsel-işitsel içerik açısından bir etkinliği veya

³ This article and the accompanying terminology, "topographic nostalgia", are derived from the subject of the unpublished PhD thesis titled *Going back for it: Understanding the video game replay experience*, scheduled for submission in Spring 2025.

mekânı betimlemede nispeten ilkelidiler ve bunun için herhangi bir anlatı yapısı kullanmıyorlardı. 1970'lerin sonunda daha gelişmiş ve karmaşık oyunların ortaya çıkmasıyla anlatı, oyunun içine girmeye başlamış fakat genellikle oyun dünyasını kurmakla sınırlı kalmış ve oyun deneyimini dolaylı olarak etkilemiştir. Dolayısıyla, dijital oyunların “anamlı bir eğlence” biçimi olarak kabul edilmesi veya bir sanat formu olarak görülmesi için zaman geçmesi gerekmiştir. Yine de, 1980'ler kadar erken bir dönemde bile, oyunların görsel-işitsel öğeleri, hikâye anlatımı ve uyandırdığı duygusal tepkilerle “yaratıcılık egzersizleri, görsel veya işitsel tatmin ve bazen de kişisel içgörüler sunduğu” (Blakeman, 1980, s. 27) kabul ediliyordu, ancak bu görüş pek yaygın değildi.

İlk dönemde üretilen dijital oyunlar, anlatı biçimiyle fazla ilgilenmiyor gibiydi ya da en azından bu tür bir içerik, oynanışın yanında ikincil görülüyordu. Oyunların odağını öncelikle oyun mekanikleri, sadelik ve eylemin dolaysızlığı oluşturuyordu. Bu dönemin oyunları genellikle tekrarlayan kısa faaliyet ve görevleri içeriyordu; örneğin, raketleri hareket ettirmek (*Pong*) veya hedeflere ateş etmek (*Space Invaders*), ki bunlar pek kapsamlı anlatılara ihtiyaç duymuyordu. Ancak, anlatı eksikliğinin yaratıcılık veya istek yoksunluğundan değil, dönemin teknolojik ve kültürel sınırlamalarına pragmatik bir yanıt olduğunu düşünmek daha doğru olur. Bilgisayarlar ve çevre birimleri teknolojik olarak kısıtlıydı ve birçok kişi kişisel bir cihaza erişim sağlayamıyor, sınırlı sürelerini popüler oyun salonlarında⁴ geçirmek zorunda kalıyordu. Kişisel bilgisayarların veya öncesinde özellikle *SEGA*, *Atari* ve *Nintendo*'nun ürettiği oyun konsollarının evlere girmesiyle, oyunlardaki anlatıların daha yoğun biçimde kendini göstermesi de bu düşünceyi destekler biçimdedir. Sınırlılıklarına ve belirgin ilgisizliklerine rağmen, oyunlar yine de hayali dünyalar ve mekânlar yarattılar; ister bir masa tenisi müsabakası, ister uzay gemilerinin istilasını savuşturmaya çalışan bir istasyon veya bir dizi mağara ile zindandan oluşsun, oyunlar içinde hareket edebileceğimiz alanları kurmaya başladılar.

Roger Ebert gibi başka medya türlerine hakim, ünlü eleştirmenlerin (ve diğer birçok kişinin) oyunların bir sanat formu olmadığını (2012) iddia etmesine rağmen, (ki bu eleştiri büyük ölçüde medya türüne veya hikâye yazarlığa değil, içeriğe ve özneye, yani oyuncunun etkileşimine yönelik gibi görünmektedir) günümüz oyunları genellikle sanat olarak kabul edilmektedir (Jenkins, 2005; Smuts, 2005; Gee, 2006; Tavinor, 2009). Oyunlar bize sanatsal bir vizyon aktarır ve oluşturdukları temsiller aracılığıyla, görsel-işitsel ve oyun-anlatısal (*ludonarrative*⁵) içerikleriyle, duygu, düşünce ve eleştiriler uyandırır. Dijital çağın bir kültürel eseri olarak oyunlar, “mevcut ve yeni sanatçıların yaratıcı niyetlerini gerçekleştirmeleri için yeni fırsatlar sunar ve izleyici üzerinde etki yaratma yeteneği sağlar” (Bourgonjon vd., 2017, s. 8). İnteraktif bir medya ve sanat formu olarak dijital oyunlar, sundukları benzersiz ve kişisel deneyimler ile birleşmiş oyun anılarını kurar. Oyunla

⁴ 1970'lerin başında popülerleşmeye başlayan *Arcade* oyunlarının altın çağı 1978-1983 tarihleri arası kabul edilmektedir. 1983'te yaşanan dijital oyun krizi ile birlikte kişisel bilgisayarların (PC) erişilebilir ve yaygın hale gelmesi ve *Nintendo*'nun üçüncü jenerasyon konsolu *NES* (*Nintendo Entertainment System*, 1985) ile Kuzey Amerika pazarına girmesi oyun salonlarına popülerliğini kaybettirmiştir. Bu konu hakkında detaylı okuma için bkz. Lowood, H., & Guins, R. (Eds.). (2016). *Debugging game history: A critical lexicon*. MIT Press.

⁵ *Ludonarrative*, “*ludus*” (oyun) ve “*narrative*” (anlatı) kelimelerinin birleşiminden oluşan bir kelimedir. Oyun tasarımcısı Clint Hocking (2007) tarafından *BioShock* (2K, 2007) hakkında bir eleştiri yazarken, oyunun anlatısı ile oynanış ve hikâye öğeleri arasındaki çatışmayı (*ludonarrative dissonance*) açıklamak amacıyla türetilmiştir.

İlgili anıların özgülüğü genellikle mekân veya yer kavramını da içerir. Diğer bir deyişle, bu anılar yalnızca oyunların anlatı içeriğiyle kurulan ve oyuncu tarafından keşfedilen oyun dünyasına değil, aynı zamanda oyunun gerçekleştiği mekâna, çevreye de odaklanır.

Bu çalışma, bahsedilen oyun oynama eyleminin hatırlanması ve ona eşlik eden çok sayıda mekânsal düşünce aracılığıyla, oyuncuların dijital oyunlar ve oyun oynama etkinliğiyle olan ilişkilerini yorumlamak için "topografik nostalji" kavramını ortaya koymaktadır. Bu kavramla, oyun oynama eyleminin fiziksel ve sanal mekânlarının etkileşimi yoluyla bellek mekânının oluşumunu ve buna yönelik nostaljiyi anlamak için gevşek bir çerçeve kurmayı ve bu topografyaların tanımının kişisel deneyimden nasıl ortaya çıktığını göstermeyi amaçlıyorum.

Anlatı, etkileşim ve mekân

Oyun çalışmaları alanının ilk dönemlerinde araştırmacılar, dijital oyunların öncelikle kurallar ve mekaniklere odaklanan oyun oynama eyleminin güncel, dijital bir uzantısı olarak mı (Aarseth, 1997; Frasca, 1999; Jenkins, 2004; Juul, 2005) yoksa tiyatro, sinema veya televizyon gibi anlatı ortamlarının bir devamı ya da farklı bir irdelemesi olarak mı (Atkins, 2003; Laurel, 1993; Murray, 2017) değerlendirilmesi gerektiğini tartışmışlardır. Her iki bakış açısı da değerli içgörüler sunsa da bu çalışma tartışmayı sürdürmek veya genişletmek yerine her iki perspektifi de kullanarak (veya ortalayarak), sanal mekânların oyun-anlatısal ve mekânsal oluşumuna -yani oyun dünyalarına- odaklanacaktır. Bu yaklaşım, dijital oyun mekânlarının ve oyunların oynandığı fiziksel alanların birbirine eklenmiş deneyimleriyle kullanıcının oyun anılarına dair oluşan katmanlı anıların doğası üzerindeki etkilerini keşfetmeyi ve anlamayı amaçlamaktadır.

Dijital oyunların popülerleşmeye başladığı süreçte, bazı erken dönem oyunlar sınırlı görsel-işitsel araçlarla mekân betimlemesi yaparak hareket ve etkileşim için oyunculara kolay anlaşılabilir mekanikler sunmayı tercih ederken aynı dönemdeki kimi oyunlar ise özellikle görsel-işitsel içeriklerden feragat ederek oynanışa detaylı anlatılar entegre etmeye başladı.⁶ Oyunlar geliştikçe ve kullanılan teknolojiler ilerledikçe, oyun anlatıları çağdaş film ve televizyonla rekabet etmeye başladı. Bu durum yalnızca içerikte değil, aynı zamanda kompozisyon ve düzenleme tarzlarında, hikâye anlatımı araçlarında ve diğer üretim konvansiyonlarda da bir yakınlaşmaya yol açtı. Medya türlerinin dışsal etkilerinin yanı sıra, etkileşim ve gezinilebilir bir mekânın dijital ortamda betimlenmesine dair potansiyel, oyunlarda; mekân, zaman ve anlatı yapısını oluşturmakta özgün, yeni yollar denemeye ve geliştirmeye yöneltti.

⁶ *Space Invaders* (1978) veya *Pac-Man* (1980) gibi oyunlar, anlatı bileşenleri olmaksızın, tekil bir mekânın görsel temsiline sahiptir ve oyuncuya tek veya iki boyutlu hareket ve etkileşim imkânı sunar. Buna karşılık, *Colossal Cave Adventure* (1976) veya *Mystery House* (1980) gibi oyunlar ise oyun dünyasını kurmaya yardımcı olan, oynanışa entegre sözel ve görsel anlatı betimlemelerine sahiptir.

Daha önce belirtildiği gibi, dijital oyunları diğer medya türlerinden ayıran temel özelliklerden biri, etkileşim ve eylemlilik kapasitesidir. Oynanıştaki mekanik (veya fiziksel) deneyimler benzer olabilir, ancak anlatı biçimlerinde ve alımlamada ince farklar vardır. Bir yandan, bir oyunun hikayesi, anlatı yapısı ne olursa olsun, bir okuyucunun kitapla kurduğu etkileşime benzer şekilde oyuncu etkileşimleri aracılığıyla ortaya çıkar. Ancak, oyuncunun konumu hikâyedeki karakterlerin önüne geçer ve ona değişken bir biçimlendirme eylemliliği sağlar; oysa daha doğrusal bir medya, örneğin bir roman, okuyucuyu gözlemci veya yorumlayıcı bir perspektife yerleştirir (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2001). Her ikisi de dünya inşa eden sürükleyici deneyimler olabilir, ancak kurulan dünyaya ait hikâye anlatısındaki eylemlilik, var olan etkileşime bağlı olarak büyük ölçüde değişir. Manovich'in (1998) belirttiği gibi, dijital oyunlar "kullanıcıya, içerisinde gezinilecek ve hareket ederek haritası çıkarılabilecek bir alan sunar" (s. 2). Uzamsallığa yapılan bu vurgu, oyun deneyimini şekillendirmede mekân ve etkileşimin önemini altını çizmektedir.

Oyun dünyasındaki gezinilebilir mekânın betimlenmesi, her ne kadar bir kitapta olduğu gibi betimleyici, bir sahnede olduğu gibi performatif ya da sinema perdesinde olduğu gibi görsel-işitsel olabilse de birçok başka mekân türünden belirgin bir şekilde ayrılır. Sürükleyici ve ansiklopedik bir ortam olan dijital oyunlar, "ziyaret etmeyi arzuladığımız yerler için belirli bir konum sağlayabilir" (Murray, 2017, s. 98), içlerinde dolaşmaya ve keşfe olanak sağlar. Deneyim anlayışımıza kolayca yerleştirebileceğimiz ve tanıyabileceğimiz öğeleri içerisinde barındırır:

Siber uzay, rastgele hareket ettiğimiz bir mekânı temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda keşfedebileceğimiz veya gezinebileceğimiz gerçek bir mekânlar diyarıdır. Daha yakından bakıldığında, dijital oyunların sanal mekânı gerçekten anlamlı bir şekilde yerleştirilmiştir: Sadece belirli bir süre için homojen bir alanda ileri geri ve yanlara hareket etmekle kalmayız, seyahat eder, sızdırır, saldırır ve kaçarız; kısacası, sanal hareketlerimiz bir anlam taşır. Ayrıca, bu hareketler yalnızca sanal alanın Kartezyen yapısında gerçekleşmez; daha ziyade yollar, karanlık ve perili ormanlar, kasabalar gibi anlamlandırabileceğimiz ortamlarda gerçekleşir (Arnold, 2013, s. 95, vurgular orijinalinde).

Anlatısal oyun oynama (*narrative gameplay*) ve keşif deneyimini anlamının başka bir yolu, *hodolojik mekân* kavramı olabilir. Psikolog Kurt Lewin'in yazılarından ödünç alınan bu terim, oyuncunun oyun dünyasında ve hikâyesinde yönelebileceği olası patikaların çokluğunu ve tercihlerin çeşitliliğini vurgulayarak, oyun oynama deneyiminin *yaşanan* mekânı oluşturduğunu açıklar (Günzel, 2019). Buna karşılık, çeşitli medya türlerinin doğrusal mahiyeti, metaforik bir biçimde, topolojik olarak düz ve zamansal olarak sabit bir Öklidyen mekânı temsil eder. Dolayısıyla, tasvir edilen sanal mekân tek başına oyun deneyiminden sorumlu olmadığını, daha ziyade oyun deneyimine ait anılardaki katmanlı uzamsallığın bir parçası olduğunu düşünmek gerekir:

Mekân deneyimi, hem mekân temsillerinin, perspektif görüntülerin hem de topografik mekânın etkileşimiyle oluşturulur. Oyun deneyimi her iki tür temsil tarafından da etkilenir. Görüntülere ve bunların oyuncu üzerindeki etkilerine ek olarak, oyun deneyimi ve oyuncunun zihnindeki mekân, oyunu oynarken edindiği deneyimler tarafından belirlenir (Theilhaber, 2019, s. 64).

Dijital oyunlara ait sanal dünyalar keşif için zengin ortamlar veya *bir mekân olasılığı* sunarken oyunun donanımının maddi nitelikleri de bu deneyimi şekillendirmede önemli bir rol oynar. Oyun oynarken çevremizdeki alanda bulunan ve mekânı kaplayan fiziksel nesnelere ikincil bir önem sırasında veya tamamen göz ardı edilmiş olsa bile, mevcut olmayan gerçekliği üreten şey varlıklarıdır. Murray'ın (2017) bilgisayarların, (*prosedürel, katılımcı ve ansiklopedik*⁷ olmalarının yanı sıra) *mekânsal* niteliklerine atfettiği gibi, dijital medyanın mevcut imkânları (*affordances*), var olmayan bir gerçekliği deneyimlememizi ve orada bulunuyormuş gibi gezinmemizi sağlar:

Bilgisayarın kendisi, herhangi bir fantezi içeriği olmaksızın bile, büyüleyici bir nesnedir. Bazen çevresini algılayan ve içsel süreçleri yürüten özerk, canlı bir varlık gibi davranabilir, ancak aynı zamanda kendi bilincimizin bir uzantısı gibi görünebilir; kelimelerimizi klavye aracılığıyla yakalar ve ekranda düşünme hızımıza uygun şekilde gösterir. ... Bilgisayarın büyüğü, bizim için hem kamusal hem de çok özel ve samimi bir alan yaratır. Psikolojik terimlerle, bilgisayarlar, dış gerçeklik ile kendi zihinlerimiz arasında bir eşikte konumlanan belli belirsiz nesnelere (Murray, 2017, s. 125).

Oyuncunun hem somut olan bilgisayar ile hem de soyut olan oyun dünyası ile aynı anda etkileşime girdiği bu çift yönlü deneyim, fiziksel ve sanal olanı harmanlayan katmanlı bir gerçeklik yaratır. Bu nedenle, Husserlci anlamda, dijital oyunlardaki katmanlı deneyimin ilginç durumu, bir yanda maddi medya (yani oyun donanımı) ve bu donanımın yer aldığı mekânın algılanan varlığından, diğer yanda oyunun aktarılan içeriğinden (örneğin, görsel-işitsel içerik, görsel mekânlar, anlatı vb.) kaynaklanır. Bir oyun oynarken, bir bilgisayar sanal bir ortamda çeşitli varlıklar ve nesnelere tasarlanmış bir dünyayı bize ekrandaki arayüz ile gösterir ve bu arayüz aracılığıyla onlarla etkileşime gireriz. Bu etkileşimde, doğal/fiziksel nesnelere içeriğe göre ikincil konuma gelir, çünkü yönelmişliğimiz (*intentionality*) ekrandaki içeriğe odaklanır ve oyun dünyası algımızın temel konusu olarak "yapay biçimde mevcut" hale gelir (Arnold, 2013, s. 92). Oyun oynama anında, görsel içeriği oluşturan piksellerin sanal doğası, oyunun anlatısına kapıldığımızda, betimlenen anlatı kadar gerçek hale gelir.

⁷ Janet Murray'nin çalışmalarında kullandığı ve *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* adlı kitabında derlediği dijital ortam terimlerine dair sözlüğün çevrimiçi versiyonu için bkz. <https://inventingthemedium.com/glossary/> Erişim: 20 Eylül 2024.

Bununla birlikte, deneyimin her iki yönü de oyun oynama deneyiminin öznel hafızasının bir parçası olarak hatırlanır. Daha önce oynadığımız bir oyunu düşündüğümüzde, hikâyenin, karakterlerin ve oyunun geçtiği ortamın yanı sıra, oyunu oynadığımız zaman ve mekânı da hatırlarız. Kardeşimizin odasını, ebeveynimizin ofis bilgisayarını ya da bir arkadaşımızın evinde oynadığımız bir oyun seansını hatırlarız. Belirli bir bulmacayı nasıl çözdüğümüzü, arkadaşımızla yürüttüğümüz ortak bir çaba ya da çevrimiçi bir rehberin yardımıyla geçemediğimizi, engelin üstesinden nasıl geldiğimizi hatırlarız. Bir sonraki seviyenin veya aşamanın nasıl görüldüğünü, oyunda elde ettiğimiz başarı ile nasıl hissettiğimizi ve neredeyse ertesi gün olduğundan artık oyunu bırakmak zorunda kaldığımız anı da hatırlarız.

Yıllar sonra, tekrar oynamak için geri döndüğümüzde, oyunu ilk kez oynadığımız mekânla ya da birlikte oynadığımız arkadaşla herhangi bir bağlantımız olmasa bile, hem bağlamın hem de oyun deneyiminin kendisinin farkında olarak o deneyimi yeniden yaşarız. *Yönelimsel bilincimiz* artık hem hatırlanan fiziksel mekânı (arkadaşın evi) hem de sanal mekânı (oyun dünyası) kapsar. Bu mekânlar izole bir şekilde deneyimlenmez; oyuncunun hafızasında iç içe geçer ve geçmiş ile gelecek, zaman, mekân ve nostalji algısını katmanlı hale getirir (Bergson, 1991). İşte *topografik nostalji* kavramı burada devreye girer. Sanal dünyanın bir mekân olarak varlığı, yalnızca görsel ve mekânsal boyutlarıyla değil, aynı zamanda anlatı, karakterler, ses, müzik ve uyumlu bir çevre yaratan mekaniklerle de inşa edilir:

Topos, hem söylemde hem de dünyada bir mekâna işaret eder. Sözcüğün her iki anlamında da topografya fikri, Antik Yunan'daki hafıza sanatıyla ilişkilidir. ... alışıldık çevresindeki yerleri (fiziksel topoi) hikâyelere ve söylemin bölümlerine (retorik topoi) bağlar; ancak aralarındaki bağlar çoğunlukla keyfidir, sembolik olmaktan ziyade semiyotiktir (Boym, 2021, s. 124, vurgular orijinalinde).

Bir oyuna dâhil olduğumuzda bilincimiz bu sanal mekâna yönelir. Oyun dünyası, tekrar eden etkileşimler yoluyla, gerçek bir çevreye benzer şekilde, tanıdık ve anlamlı bir yer haline gelir. Geçmişte bu anlamlı yeri deneyimlediğimiz gerçek dünya ortamı, şimdi algıladığımız sanal mekâna ve bulunduğumuz uzama yansır.

Deneyimlerin deneyimleri

Yeniden yapımlar (*remake*), yeniden düzenlemeler (*remaster*) veya "ilhamlar" bir yanda tutacak olursa, her dijital oyunun birbirinden farklı olduğunu kabul etmek gerekir: Tüm dijital oyunların farklı biçimleri, hikâyeleri, dünyaları, mekanikleri ve kuralları vardır. Bununla birlikte, oyun deneyimi öznel ve benzersiz olsa da oynanış kavramı oyunlar arasında bazı benzerlikler taşır. Oynanabilirlik açısından, oyuncunun oyunu ve mekaniklerini, sınırlamalarını anlaması için bir miktar hakimiyet ve aşinalık edinmesi gereklidir. Bu aşinalık, dijital

medyanın sözel olmayan bir dilini oluşturur: Oyuncuların oyunla *iletişim kurmaları*⁸ bu dil sayesinde daha kolay hale gelir. Daha önce oyun oynamış olan kişiler -veya belirli bir türdeki oyunları oynamış olanlar-, çok fazla oyun oynamamış birine göre oyun tarafından çok daha kolay sarmalanır. Bu etkileşim, önceki bir oyun oynama deneyiminin hafızasından faydalanır ve bu anlamda, daha önceki bir hafızanın korunması ve hatırlanması dijital oyun üretiminde bir tasarım özelliği haline gelir:

Oyun geliştiricileri, çeşitli medya türlerindeki deneyimlerin küratörüdür ve bunları kendi tasarımları için ham malzeme olarak kullanırlar. Dijital oyunlar, deneyimlerin aktarımından oluşur; bu, deneyimleri dönüştüren, arabuluculuk eden ve uyarlayan ve tanıdık içeriğin yeni bir deneyimini yaratmayı amaçlayan bir süreçtir: erişilebilir, anlaşılabilir ve anlamlı bir şey. ... Dijital oyunlar bu anlamda, deneyimlerin deneyimleridir (Crawford vd., 2019, s. 944, vurgular orijinalinde).

Bu durum, söz konusu aşinalık yaratan deneyimin ortak bir özne, yani bir *oyuncu* oluşturacağını ya da çağıracağını söylemek değil, aksine bu aşinalığın ve tekrar eden karşılaşmanın, özneler ve ilgi nesneleri arasında sözel olmayan bir kelime hazinesi geliştirdiğini vurgulamaya çalışır. Ayrıca, deneyimin *geçmiş* ve *şimdiki* yönlerinin, birikmiş “bilgi” ve “tam ve aktif farkındalık” (Williams, 2015, s. 84) ile oyun hafızalarının katmanlı yapısını oluşturduğunu belirtir. Özellikle uzun zaman önce keyif aldığı bir oyunu tekrar oynayan biri için bu durum oldukça belirgin hale gelir; çünkü “deneyim, çoğu zaman yalnızca öznel terimlerle anlaşılmasına rağmen, ötekilikle karşılaşma ile gelir ve bu karşılaşmada benlik aynı kalmaz” (Jay, 2005, s. 356).

Martin Jay (2005), Wilhelm Dilthey, Martin Buber ve Walter Benjamin’e atıfla incelediği deneyim kavramı ve kavrama ait ayrımı anlatmak için kullanılan *Erlebnis* ve *Erfahrung*, Williams’ın deneyimi hem geçmişten hem de şimdiki karşılaşmadan biriken bir şey olarak yorumlamasıyla benzer fakat kendine has bir anlayışla karşılık bulur. *Erlebnis*, doğrudan, “yaşanmış deneyim”e atıfta bulunur -oyuncuların oynanış sırasında öznel olarak anlatıyı ve mekaniklerini keşfederken oyun dünyasıyla sarmalanmalarınıdır. Bu durum tanıdık, “düşünce öncesi ve kişisel”dir (Jay, 2005, s. 11) ve aynı kelime dağarcığı içinde ifade edilebilse de tam olarak anlatılamaz. Öte yandan, *Erfahrung*, zamanla aynı oyun veya benzer türdeki oyunlarla yapılan çoklu karşılaşmalardan elde edilen birikmiş bilgiye ve yansıtıcı bir “öğrenme sürecine dayanan deneyim”e (Jay, 2005, s. 11) atıfta bulunur. Hemen her şeyin değiştiği ama bazı şeylerin aynı kaldığı durumlarda belirgin bir ötekilik duygusu vardır. Her oynayıp, yalnızca tekrar eden benzer oyun oynama eylemi için değil, aynı zamanda şu anda bulunduğumuz mekânlar için de tanıdıklık hissi ile birlikte farklı bir deneyim sunar.

Dijital oyunlar, oyuncuların yalnızca görsel içerikle değil, anlatı ve mekaniğiyle de etkileşim kurduğu ve bu sayede oluşan sanal dünyada gezinmemize olanak tanıyan sürükleyici ortamlar yaratır (Jenkins, 2004).

⁸ Bu olguyu örnekleyen ve dijital oyunlarının dilini tartışan *Gaming for a Non-gamer* adlı dikkat çekici bir video serisi bulunmaktadır: <https://youtu.be/ax7f3JZJHSw?si=z0NS1Ro6Z2C87rKz> Erişim: 24 Eylül 2024

Tartışıldığı üzere, bu etkileşimler, oyunun anlatısı ve mekanikleri ile oyuncunun önceki deneyimleri ve hafızası tarafından şekillenir. Dolayısıyla, oyun oynarken algıladığımız şeyin, geçmiş deneyimlerimiz ve içinde bulunduğumuz kültürel çerçeveler aracılığıyla filtrelendiğini söylemek doğru olur. Çocukluk döneminde ev dışında gerçekleşen fiziksel oyun oynama eylemlerine benzer şekilde, oyun mekânları veya ortamlar duygusal ve sosyal bir öneme sahiptir ve bireyin kimliğinin bellek ve hatırlama yoluyla oluşmasına yardımcı olur (Sandberg, 2003). Bu bakış açısı, deneyimin doğası gereği zamansal ve mekânsal olduğunu, çünkü her zaman belirli bir an ya da fiziksel, kavramsal veya sanal bir mekâna bağlı bulunduğunu vurgular. Çoğu zaman bir çocukluk dönemine atıfta bulunan oyun oynama anıları, “modern hayatın bozulmuş çeşitliliğinden kurtarılmaya değer deneyimin, mutluluk anısına sıkı sıkıya bağlı olduğu” (Jay, 2005, s. 355) bir duruma tekabül eder ve aynı oyunu bir kez daha oynayarak canlandırmak istediğimiz bir etkileşime işaret eder.

Bergson’un (1991) farklı hafıza türleri hakkındaki açıklamaları, bedeni, “üzerinde etkili olan nesnelere etkide bulunduğu nesnelere arasında yer alan bir iletken” (Bergson, 1991, s. 78) olarak konumlandığı için oyun oynama anılarına da uygulanabilir. Bu bağlamda, Bergson deneyimin veya deneyim hafızasının iki şekilde varlığını sürdürdüğünü ileri sürer: *bedenin eylemleri*, davranışlar ile tepkileri hatırladığı motor mekanizmalar ve *bağımsız hatıralar* olarak toplanan olayların soyut görüntüleri. Tanıma ve hatırlama, oyun içeriği veya oyun oynama etkinliği gibi dışsal bir nesne tarafından tetiklendiğinde ya da bu nesnelere ilişkin toplanmış geçmiş, soyut görüntüleri hatırlama çabasıyla gerçekleşir.

Bergson’un hatıra ve alışkanlık olarak belirttiği hafıza yaklaşımının aksine, Husserl’in zaman-bilinç fenomenolojisi, geçmişin şimdiki deneyimle nasıl bütünleştiğine dair farklı bir bakış sunar. Husserl’in çerçevesinde hafıza, belirli geçmiş olayların aktif bir şekilde hatırlanması olarak ele alınmaz; bunun yerine, şimdi anının yapısal yönleri olarak *retansiyon* ve *protensiyon*⁹ unsurları dahil edilir. Retansiyon, geçmiş bir deneyimin bilinçli bir hatırlanması veya imgesi değil, “henüz geçmiş” olanı şimdiki anın sürekliliğinin temel bir parçası olarak pasif bir şekilde tutmadır. Husserl’in bilinç zamansallığı, bu nedenle, şimdiki anın sürekliliğini destekleyen, devam eden bir akışın parçası olarak yakın geçmişi konumlandırır. Hatırladığımız hafıza, içinde yaşadığımız an ile ilgilidir, ancak hafızanın nesnesi *geçmişe* aittir (Brough, 1975):

Husserl’e göre, bilincin Präsenzzeit’i [deneyimleme eyleminin zamansal olarak genişletilmiş karakteri] iki yapısal yön daha içerir: Retansiyon yönü geçmiş zamana yönelik bağlam sağlayarak, sürekli nesnenin yeni geçmiş olan aşamasının bilincini bize temin eder; protensiyon yönü ise, daha belirsiz bir şekilde, deneyimlenmek üzere olan bir şeyi öngörerek, birincil izlenim için geleceğe yönelik bir zamansal bağlam sağlar (Gallagher, 2013, s. 138).

⁹ Çeşitli fenomenoloji yazınlarında zaman-bilincinin temel momentlerine ait terimler Türkçeye çevrilmeden “Retansiyon, Kök-izlenim ve Protensiyon” olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada da bu şekilde kullanılmıştır.

Yıllar sonra bir oyunu yeniden oynarken, oyuncu tanıdık anları hatırlamanın yanı sıra, bu tanıdık çerçeve içinde olası yeni etkileşimleri de beklediği bir zamansal senteze girer. Bu anlamda, bir oyunun yeniden oynanması, basit bir biçimde tanıdık bir geçmişe dönüşü değil, tanıdık bir oyun dünyasıyla her karşılaşmada sanal ve gerçek mekânlara dair yeni anlam katmanları uyandıran karmaşık bir zamansal döngüdür.

Husserl'in retansiyon kavramı, bu süregiden sentezi destekler; geçmiş anlar, hafıza olarak aktif bir biçimde hatırlanmaya ihtiyaç duyulmadan şimdiki deneyime katkıda bulunur. Dolayısıyla, oyun dünyasının tanıdıklığı, yalnızca sanal mekânın belirli anlarına indirgenemez; her karşılaşma, oyuncunun birikmiş gerçek dünya deneyimleri ve şimdiki anın retansiyonel sürekliliği tarafından yeniden şekillendirilir:

Şimdiki zaman-fazi, yalnızca bir retansiyon sürekliliğinin sınırı olarak düşünülebilir; tıpkı her retansiyon fazının, yani zaman bilincinin her şimdiki zamanı için yalnızca böyle bir sürekliliğin bir noktası olarak düşünülebileceği gibi. Ancak bu doğruysa, tamamlanmış bir retansiyon serisinin, onu önceleyen bir algı olmadan düşünülememesi gerekir (Husserl, 1973, s. 55).

Bu, geçmiş anılar ve şimdiki deneyim arasındaki etkileşimin, bilinç içerisindeki zaman akışının sürekli olarak devam eden algı yoluyla yeniden şekillendiğini gösterir; bu akış, aktif bir hafızadan ziyade retansiyon aracılığıyla henüz geçmiş olanı içerir. Dolayısıyla, güncel oyun oynama deneyimi, geçmişi durağan bir hatırlama olarak değil, geçmiş anları yeniyile "birleştiren" sürekli bir akış olarak ele alır ve bu, Husserl'in "geçmiş an, her zaman yenisine bağlıdır" (Husserl, 1973, s. 31) ifadesiyle de uyumludur.

Oyun dünyalarına/mekânlarına duyulan nostalji

Dijital oyunlara duyulan nostalji veya nostaljik oyun oynama eylemleri, oyun çalışmaları literatüründe özellikle oyun medyasının perspektifinden, retro oyun oynama (*retrogaming*) kavramı üzerinden sıklıkla tartışılan bir konudur. Bunun dışında, nostaljik hissiyatın metalaştırılması bağlamında oyunsal-anlatının, günümüzden daha iyi olduğunu düşündüğümüz bir geçmiş zamana dönüş için aracı olarak işlevsel bir şekilde kullanılmasıyla bağlantılı olarak tartışılmaktadır (Sloan, 2015; Suominen, 2008; Wulf vd., 2018). Dijital oyunların nispeten kısa tarihi elli yılın biraz üzerinde olmasına rağmen, teknolojinin hızlı ilerlemesi ve gelişimi, aynı zamanda oyunların gündelik yaşamın her yerinde bulunabilirliği, sadece birkaç yıl önce çıkmış bir oyunun bile farklı yaşta oyuncularında nostaljik hisler uyandırmasına neden olur.

Boym (2007), "nostalji, bir yere duyulan özlem gibi görünür, ancak aslında farklı bir zamana –çocukluğumuzun zamanına, hayallerimizin yavaş ritimlerine– duyulan bir özlemdir" der (s. 8). Buna ek olarak, daha önce deneyimlenmiş bir oyuna duyulan nostaljik hissiyatın, bir anlamda farklı bir zamanın ürünü olan bir dijital mekânın kendisine duyulan özlemi de çağrıştıracakını öne sürmek mümkündür. Bu, tam

olarak, “mitik geri dönüşün imkânsızlığına, belirgin sınırları ve değerleri olan bir ‘büyülü dünyanın’ kaybına duyulan yas” (Boym, 2007, s. 12) değildir, çünkü büyüdü dünya, oyuncunun oyunlar aracılığıyla gerçekten dönebileceği dijital ve kalıcı bir dünyadır. Boym (2008), “teknoloji çözümler sunar ve köprüler kurar, nostaljinin harcamayı sevdiği zamanı tasarruf eder” (s. 346) diye belirtirken, bu özlemin oyunun ya da oyun dünyasının geçmişteki varoluşunun -veya günümüzde ona erişim imkânının- doğrudan bir sonucu olmadığı, daha ziyade oyuncunun onunla daha önce nasıl etkileşimde bulunduğu ve bir bellek oluşturduğu ileri sürülmelidir. Garda (2013), görünüşte öznel olan bu hissiyatın kolektif bir hafıza oluşturduğunu öne sürer ve şunu ifade eder:

Nostalji, nesnenin kendisine ait değildir, daha çok, onunla içsel olarak yaşanan ilişkiyle oluşur. Ancak bu, nostaljinin tamamen kişisel bir duygu olduğu anlamına gelmez, çünkü çoğu zaman belirli bir kuşak ya da alt kültürün kolektif anılarını yansıtır (s. 2).

Boym’un (2008) ayrımına göre, yeniden kurucu (*restorative*) nostalji, “yuva” (*nostos*) kavramına odaklanır ve kaybedilen yuvayı zaman içinde yeniden inşa etmeye, özgün biçimini korumaya çalışır. Düşünsel (*reflektive*) nostalji ise, enerjisini özlemin kendisinden (*algia*) alır. Bu terimler zıt kavramlar gibi görünse de, birey sıklıkla ikisi arasında gidip gelebilir. Bu terimleri, oyuncunun dijital oyunlarla olan ikircikli ilişkisini de göz önünde bulundurarak, yalnızca doğal değil, aynı zamanda oyunlara ait sanal mekânlardaki nostaljik etkisini anlamak için kullanabiliriz.

Oyuncular, dijital oyunları yeniden oynama bağlamında *yeniden kurucu nostalji* hissiyatını deneyimlediklerinde, oyunu ilk kez oynadıkları koşulları yeniden yaratmaya çalışabilirler. Sanal mekâna geri dönmek için, daha önce ayrıldıkları bir aile evine dönebilir ya da mevcut alanları için benzer donanımları (bilgisayarlar, konsollar, oyun kolları veya benzer çevre birimleri) bulabilirler, bu da onları etkili bir şekilde *retrogaming* eylemine dahil eder. Buradaki arzu, oyun deneyimini ilk haliyle hatırlamak veya yeniden oluşturmaktır -yani geçmişteki şeylerin nasıl olduğunu koruyarak, oyunu benzer şekilde tekrar deneyimlemek. Tüm deneyim, oyuncuların kaybettiklerini hissettikleri bir benlik veya zamana yeniden bağlanma çabası haline gelir.

Öte yandan, *düşünsel nostalji*, oyuncuların hem oyun deneyimindeki hem de kendilerindeki değişiklikleri kabul ederek, oyunları tekrar oynama deneyiminden keyif almalarını ve oyun algılarının nasıl geliştiğini fark etmelerini sağlar. Bu seferki oyun oynama eylemi, geçmişte oluşan hafızayla çelişerek, oyun hikayesinin veya oynanışın önceki seferlere göre daha hantal, eskimiş veya eğlenceli olmadığı hissini verebilir. Alternatif olarak, oyunsal-anlatıya ilişkin idrak ve anlatının nüanslarına dair farkındalık, oyunu yeni bir ışık altında göstererek geçmişte hatırlanandan tamamen farklı ve çok daha keyifli bir deneyim olarak anlamlandırılmasına sebep olabilir. Her halükarda, oyunun uyandırdığı nostaljik hisler ve değişen doğasına

duyulan takdir, bu deneyimi bir biçimde tekrarlayarak hafızayı besler. Bu yeniden oynama yıllar boyunca tekrarlanabilir ve her seferinde genel deneyime farklı bir anlayış katılır.

Düşünsel nostalji, geçmişin tamamen geri kazanılamaz olduğunu kabul eder ancak bunun yine de kişisel ve duygusal tarihin değerli bir parçası olduğunu vurgular. Oyunun şimdi olduğu hali ve hatırlanan haliyle birlikte değerlendirilmesini teşvik eder:

Nostalji, temelindeki çift-değerliliğiyle bizi boşu boşuna umutlandırır; tekrarlanamayanın tekrarı, maddi olmayanın maddileşmesi ile ilgilidir nostalji. Susan Stewart şöyle yazar: "Nostalji, hiçbir tekrarın sahici olmamasının yasını tutan ve tekrarın özdeşliği tanımlama kapasitesini reddeden tekrardır." Nostalji zamanda mekânın, mekânda zamanın haritasını çıkarır ve özne ile nesne arasındaki ayrıma ket vurur; nostalji Janus gibi çift yüzlüdür, iki yanı keskin bıçak gibidir. Nostalji parçalarını gün ışığına çıkarmak için iki yönlü bir hafıza-mekân arkeolojisine ve yine iki katmanlı bir yanılısamalar ve gerçek pratikler tarihine ihtiyaç vardır (Boym, 2021, s. 19).

Metnin devamında daha detaylı olarak ele alınacak olan, *Fallout 4* gibi bir oyuna, hikâyeyi tamamlamış olmama rağmen geri dönmek tuhaf bir eylem olarak tanımlanabilir. Bir yandan, birçok medya türünde olduğu gibi, bu türde de yüz binlerce oyun mevcut¹⁰ olduğunu biliyorum ve bir oyuncu olarak, mümkün olduğunca çoğunu oynamak istiyorum ve bunun yerine geçmiş bir deneyimi tekrar etmek gereksiz bir yineleme gibi hissettiriyor. Öte yandan, yine diğer birçok medya türünde olduğu gibi, aşına olduğum bir esere geri dönmek, tanıdıklık hissini yaşamak ve oyundaki bulmacaları çözmekte ya da engelleri aşmakta yani oyun mekanikleri üzerinde bir hakimiyet kurabilmiş olmamdaki beceriler bağlamında bir tatmin yaşamak rahatlatıcıdır. Ancak 2015'ten beri çok kez tekrar oynadığım, 700 saatten fazla vakit geçirdiğim bir oyuna neden geri döndüğümü açıklamakta hâlâ zorlanıyorum. Yaratılan ve oyunu tekrar çalıştırarak eriştiğim dünya -içinde dolaşmama ve yaratmama izin verilen dünya- beni kendisine çekiyor ve *orada olmanın* nasıl bir his olduğunu hatırlıyorum.

Her yeniden oynayışımında, farklı bir evde, farklı bir odada ve farklı bir bilgisayarda oynadığım önceki oyun zamanlarından birini hatırlıyorum. O zamana ait oyundan bağımsız başka düşünceler, sorunlar, çözümler veya değişiklikler aklıma geliyor. Oyun her seferinde biraz daha hızlı çalışıyor ve her seferinde daha yüksek bir çözünürlüğe (görsel-işitsel gerçekliğe) ulaşıyor ve bu durum hayalini kurduğum dünyaya daha iyi bir erişim sağlıyor. Oyunu oynarken, evime misafir olan arkadaşlarımı hatırlıyorum; kardeşimin omzumun üzerinden ekrana bakıp bana sorular sorduğunu ya da uzaktaki bir arkadaşına oyunun ekran görüntüsünü gönderdiğimi hatırlıyorum. Oynadığım oyun hakkında hissettiklerimi, ifade edemediğim coşkunu tepkiyi, bu oyunla aynı şekilde duygusal etkileşime giremeyecek birileriyle paylaşıyorum. Fark etmeden sadece

¹⁰ 14 Eylül 2024 itibarıyla, MobyGames veritabanında 285.066 dijital oyun listelenmiştir (<https://www.mobygames.com/>). Erişim: 14 Eylül 2024.

oyunların değil, başka biriyle oyun üzerinden oluşturduğum deneyimin anısını inşa ediyorum. Boym'un (2021) belirttiği gibi:

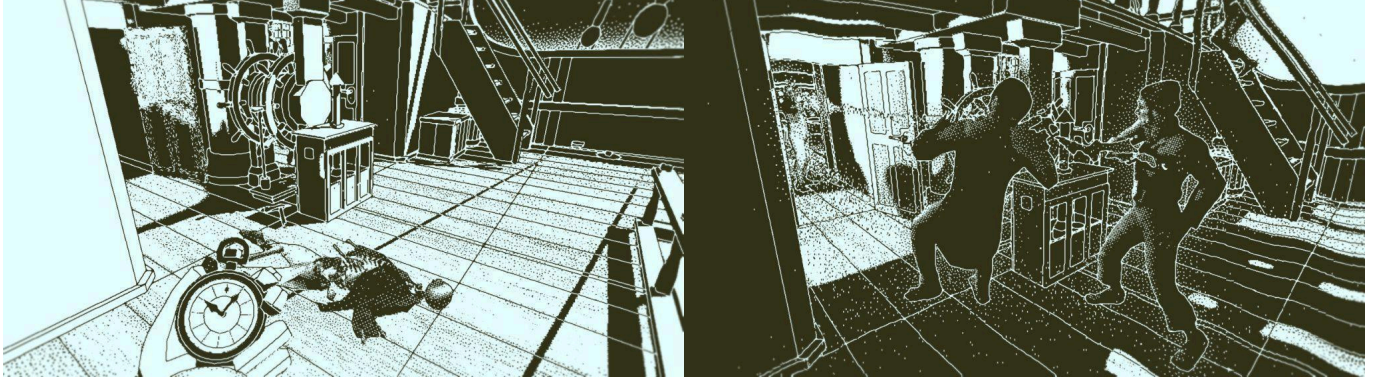
İnsanın en iyi hatırladığı şey duygularının renklendirdiği anılardır. Dahası hafızanın duygusal topografyasında, kişisel ve tarihsel olaylar genellikle birbirine karışır. ... Bu tür "aşağılayıcı dipnotlar"dan ve tercüme edilemeyen kültürel öğelerden oluşan bir hafızanın duygusal topografyasını anlatmaya çalışırken insanın ister istemez dili tutuluyor. ... Hatırlamanın düşünmeden kopartılması şart değildir. Hatırlıyorum öyleyse varım ya da hatırladığımı düşünüyorum, öyleyse düşünüyorum (s. 92).

Tüm bu oyun anıları zihnimde kendi coğrafyalarını oluşturuyor ve istediğimde ziyaret edip anımsamak için bulunduğum yerden farklı bir mekân kuruyor. Bu anılar birbirine karışmıyor, ancak birikimleri kendi oyun dilimi oluşturmama ve başkaları ile bu dili kullanarak iletişim kurmama yardımcı oluyor. Kendine özgü koordinatlara sahip sanal dünyalara her geri dönüş, bu içsel manzarada daha fazla aşinalıkla gezinmemi sağlıyor. Zaman içerisinde bu deneyimler dijital ve fiziksel kesişimlerin kişiselleştirilmiş bir haritasını oluşturuyor. Bana ait olmayan ama benim de içinde olduğum bir kültürün, üzerine inşası için gerekli olan topoğrafyayı hazırlıyor. Yaşadığım *topografik nostalji* hissi, beni bir mekâna geri çekerken içinden geçtiğim tüm doğal ve sanal yerleri de çağırıyor. Takip eden bölümde, daha önceki kısımlarda tartışılan algılama ile tanıma kavramlarına uyan ve aynı zamanda anlatıları ve oynanışları aracılığıyla yazar için farklı deneyim ve hafıza biçimlerini örnekleyen üç farklı oyun analiz edilmekte ve hatırlanmaktadır.

Oyun dünyalarını deneyimleme ve hatırlama ilişkisi

İlk örnek, *Return of the Obra Dinn* (3909 LLC, 2018), zaman mefhumunu kendi oyunsal-anlatısı için katmanlandırarak, görsel-işitsel içeriğini de daha önceki bir döneme ait (1980'ler) oyunlardan ilhamla üreterek oyuncuyu retro bir eserin içine yerleştiriyor. İkinci örnek, *The Curse of Monkey Island* (LucasArts, 1997), 1990'lardan sonra popülerliğini yitirmiş bir tür olan macera (adventure) oyunu. Kendine has espi anlayışı ve hikâye anlatımına büyük katkı sağlayan görsel tarzı ile türünün en önemli örneklerinden birini teşkil ediyor. Üçüncü örnek ise uzun soluklu bir serinin tek oyunculu son oyunu olan *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015). Daha önceki oyunlarda inşa edilen ve içerisinde serbestçe gezmeye olanak veren oyun dünyası bu örnekte oyuncuların inşa edebileceği yapılarla öznel mekânlara dönüşüyor. Üç oyunun hikaye anlatımı ve görsellikleri dışında onları birbirine bağlayan en önemli özellikleri sesleri. Oyunlarda kullanılan ses (özellikle diyaloglar) ve müzik, oyunsal-anlatı ve görsel tasarımın daha etkili bir biçimde hayata gelmesini sağlıyor ve oyun hafızasına eklenecek yeni bir katmanı ışığa çıkarıyor.

Lucas Pope'un macera/bulmaca türündeki oyunu *Return of the Obra Dinn*, üst üste örtüşen zaman çizgilerinin ve mekânların ilginç bir kesişimini temsil eder. Oyunun konusu, Pope'un daha önceki oyununda da (*Papers, Please, 2013*) bulunan sıradan (ve sıkıcı) bir işi alıp onun etrafında zekice yapılandırılmış bir oyun anlatısı oluşturma yöntemini takip eder. Bu oyunda, oyuncu, 1807'de Doğu Hindistan Şirketi'nin Londra ofisinde çalışan bir sigorta uzmanı rolünü üstlenir ve kayıp olarak bildirilen bir yolculuktan dönen bir gemiyi araştırmakla ve gerçekleşmiş olayları -ve ölümleri- tasniflemekle görevlendirilir.



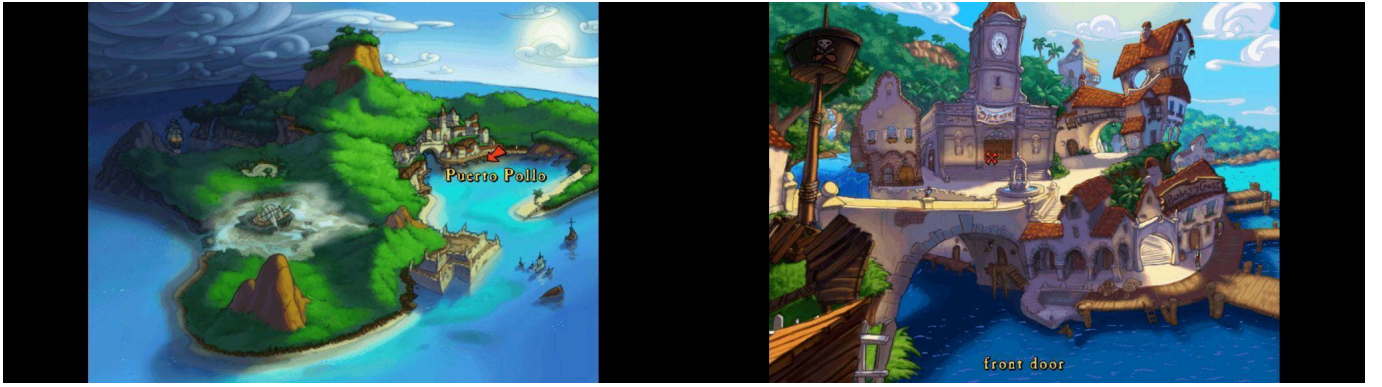
Görsel 1: *Return of the Obra Dinn*'den ekran görüntüleri

Oyun, oyuncu karakterine; geminin mürettebat listesi, çeşitli krokiler ve resimler içeren bir dosya ile üzerinde bir kurukafa gravürü bulunan ve ölümü temsil eden bir cep saati verir. Oyuncu saati ilk kez eline aldığı anda, *Memento Mortem (ölümü hatırla)* yazılı bir ara başlık ekranı belirir: Bu, *Memento Mori (ölümlü olduğunu hatırla)* söylemine gönderme yapan bir kelime oyunudur. Saat, oyuncunun zaman içinde geri gidip mürettebat üyelerinin son anlarına tanıklık etmesine olanak sunar ve oyuncunun seyahat sırasında ne olduğunu anlaması için bir araya getirmesi gereken parçalı anlatılar sunar. Oyuncunun karşılaştığı yapboz parçalarını andıran bu ipuçlarının her biri, oyunda "anı" (memory) olarak etiketlenmiştir. Oyuncu kendi oyun anılarını, oyunun ona sunduğu kurgusal anıları birleştirerek kurar.

Return of the Obra Dinn'in mekanikleri, oyuncuları zaman içinde bir arkeoloji yapmaya zorlar; hikâyeyi, geminin ve mürettebatın birbirinden kopuk anları ve anılarından bir araya getirerek, zamanı şekillendirilebilir ve çok katmanlı bir olguya tanık olarak benzersiz bir deneyimin içine girer. Dolayısıyla, oyun uzamına ve hikayesine ilişkin bilgi, oyuncunun anlatıyı keşfetmesi ve içinde dolaşması yoluyla kurulur. Oyuncu sadece oyun tasarımcısının kurguladığı gemiyi keşfetmekle kalmaz, aynı zamanda belirli rotaları, haritalar ve çizimler üzerine yerleştirerek özgül bir deneyim oluşturur. Ortaya çıkan mekân, oyunun dünyasına özgü, ancak aynı zamanda oyuncunun deneyimiyle şekillenen özel bir yerdir. Bu oyunu çok sık yeniden oynamamış olsam da, çocukken oynadığım oyunlara benzeyen grafik yapısı ve zamansal anlatılara getirdiği özgün yorumla oldukça akılda kalıcı bir oyun olarak dağarcığımda yer etmiştir. Oyun dünyası çoğunlukla ölü

şeylerden oluşsa da, gezinmeme olarak tanıdığı görsel ve sözel alan üzerinden ortaya çıkan anlatı, oyun dünyasını diğer birçok oyundan daha canlı hissettirdi.

Mekânsal bağlamda yüzeysel olarak *Return of the Obra Dinn*'e benzer ama mekanik ve anlatı açısından tamamen farklı bir diğer deneyim ise *The Curse of Monkey Island* adlı oyundur. Yıllar içerisinde birçok oyunun bulunduğu bir seriye ait olmasına rağmen, bu özel oyun sık sık döndüğüm bir deneyim olmuştur ve anlatısı ile bir önceki örnekte bahsi geçen canlı bir mekân oluşturma durumuna vurgu yapar. *Return of the Obra Dinn* gibi kasvetli bir “kim yaptı/dedektiflik” oyunu değil, birkaç ada ve gemide geçen eğlenceli ve hiciv dolu bir korsanlık macerasıdır. Bu oyunda oluşturulan hayali mekâna hiç gitmedim ama her yeniden oynayışımda, yaz tatilindeymişim gibi hissettiğimi biliyorum.



Görsel 2: *The Curse of Monkey Island*'dan ekran görüntüleri

Plunder Island'ın, beni *Puerto Pollo*'nun farklı kısımlarına götüren yollarını ve geçişlerini, eşlik eden sesleri, müzikleri ve görselleri canlı bir şekilde hatırlıyorum. Var olmayan ama tasvir edilen ve deneyimlenen, tıpkı bir “negatif alan” (Boym, 2008, s. 352) gibi, özellikle deniz kenarında bir tatil gitme fırsatım olmayan yaz dönemlerinde geri dönmek için özlem duyduğum bir yer olduğunu biliyorum. Oyuna dair anılarım, oyunu oynadığım farklı evleri, odaları ve kullandığım farklı bilgisayarları da bana hatırlatıyor. Oyunu ilk oynadığım zamanı ve oyundaki birçok bulmacayı çözemediğimi de çok iyi anımsıyorum. Yapbozun parçalarını çözerek adım adım ilerlemeye dayalı bir oyun yapısı olduğu için, çözümü bulamadığım anlarda aynı yerde takılıp kaldığımı hatırlıyorum. Çevrimiçi kılavuzlar –ne yapmam gerektiğini açıklayan basılı *paratext*ler– kullanmak zorunda kaldım ve bu rehberleri içeren dergiyi bilgisayar masamda nereye koyduğumu çok iyi hatırlıyorum. Gelecekteki tekrar oynayışlar, bulmacalara hakim olduğum için aynı dışsal yardımı gerektirmedi ama her oynayışta ilk zamanda başvurduğum çözümleri hatırladım. Taşındığımız her yeni evde oyunu tekrar oynadığımda, var olan fiziki değişikliklerden bağımsız olarak, oyunda geri döndüğüm mekân aynı kaldı ve bu aşinalık, oyunu oynarken deniz kenarında bir tatil yerinde olduğum hissini yeniden canlandırdı.

Hem anlatı tarzı ve hem de oynanış mekanikleri açısından önceki örneklerden tamamen farklı bir oyun ise *Fallout 4*. 1997'den beri üretilen bir dizi dijital oyun, birçok *paratext* ve bir TV şovu ile genişleyen kıyamet

sonrası bir alternatif gelecekte geçen oyun dünyasında, *Fallout 4*, oyuncuyu ABD'nin harap olmuş ve seyrek nüfuslu, yarı-kurgu ve detaylı bir versiyonu olan Commonwealth of Massachusetts'e yerleştirir. Seçimlerle dallanan ve çeşitli sonuçlara gebe bir ana hikaye kurgusu, ufak değişikliklerle tekrar eden yan görevler oyunun temel kurgusunu oluşturur.¹¹ Bunlardan bazıları oyuncuların harita üzerinde üsler kurmasını, geliştirmesini ve korumasını gerektiren ek görevlerdir. Üslerin inşa edileceği yerler oyun dünyasında önceden belirlenmiştir, ancak nasıl inşa edileceği veya ne şekilde geliştirileceği oyuncuya bırakılır. Bu özgürlük, oyun dünyasıyla etkileşimde eşsiz bir eylemlilik sunar ve oyuncunun kendi hikayesini oluşturmasını sağlar.



Görsel 3: *Fallout 4*'ten ekran görüntüleri

Bu devasa tek oyunculu rol yapma oyununda kendi eylemlerinizin sonucunu görebileceğiniz ve sürekli eylem içerisinde bulunacağınız bir sanal alan mevcuttur. Üs inşası yoluyla oyuncu, geliştiricilerin tasarladığı topolojik alanın üzerine inşa ettiği mimari yapıların varlıklarıyla bağ kurar: Deneyimlenen mekân, kısmen oyuncu tarafından yaratılır. Oyunu tekrar oynadığım her seferde, bir önceki oynanıpta hangi noktalara ne tür bir üs inşa ettiğimi, neyin işe yarayıp yaramadığını ve üssü önceki oyun oturumlarından hatırladığım şekilde, tanıdık hale getirmek için eklemem gereken şeylerin neler olduğunu anladığımı hatırlıyorum. Her seferinde, hiç farkına varmadan veya tümüyle tamamlanana kadar fark etmeden, o konumda yıllar önce tamamladığım mimari tasarıma benzer bir tasarım oluşturmayı başardım. Birbirine bağlı, kesintisiz bir harita üzerinde inşa edilen birçok üs, bana sunulan ıssız arazide gezinmemi kolaylaştırdı ve bu dijital dünyada, geri dönmek istediğim -ve sık sık yaptığım- bir özgürlük ve aidiyet duygusu ile var olmamı sağladı.

Daha önce de aktarıldığı gibi nostalji ilk bakışta farklı bir zamana –çocukluğumuzun zamanına duyulan bir özlem gibi düşünülebilir ve yine Boym'un (2021) belirttiği gibi daha geniş bir perspektiften bakıldığında nostaljik öğelere duyulan ilgi değişen zamana da ilerlemeye bir başkaldırı olarak değerlendirilebilir. Yeni oyunları deneyimlemek yerine eski oyunlar ile oyun mekânlarını hatırlama ve bunlara geri dönmek de bu bağlamda anlamlıdır. Özdüşünsel bir noktadan değerlendirdiğimde, hayatımdaki birçok şeyin değişimini

¹¹ Oyun motorundaki adıyla "Işıltılı" (*radiant*) görev sistemi, genellikle Bethesda Game Studios oyunlarında ve bir görevin çeşitli bileşenlerinin (konum, karakterler, görevler vb.) oyun tarafından yarı-sonsuz olarak oluşturulduğu ve çok sayıda kombinasyon nedeniyle belirli bir benzersizlik katan diğer bazı rol yapma oyunlarının da kullandığı rastgele bir görev üreticisidir.

kabullenmekle birlikte, dijital araçların sürekliliği sayesinde eski deneyimleri yineleyebilmenin rahatlatıcı bir yönü olduğu söylemek doğru olacaktır.

Sonuç

Dijital oyunlar, eğlenmek, rahatlamak ve zaman geçirmek için etkileşime girdiğimiz bir medya türüdür. Oyunları kimi zaman sosyal bir etkinlik olarak da oynarız; ister oyunun içinde, ister oyunla ilgili konuşarak başkalarıyla iletişim kurarız. Aynı zamanda hem anlatıları hem de mekanikleri aracılığıyla oyunlardan bir şeyler öğreniriz ve kendimizi geliştiririz. Oyun oynama, kimliğimizi oluşturmamıza ve daha büyük bir grubun içinde yerimizi bulmamıza da yardımcı olur. Topluluklar yaratmamızı, paylaşmamızı ve kolektif anılar oluşturmamızı sağlar. Oyunlarla yaşadığımız zaman ve mekânın, onlar sayesinde görselleştirilen anların ve mekânların detaylarını tüm bu kesişimlerle hatırlarız.

Sonuç olarak dijital oyunlar, oyuncuların geçmişteki sanal dünyalara ve deneyimlere kolayca geri dönmesine olanak tanıyarak, değerli anılar ve duygularla yeniden bağlanmanın verdiği bir tatmin duygusu sunar ve bu sayede nostaljiyi harekete geçirir. Bu süreç, sanal ve fiziksel oyun alanlarını nasıl algıladığımızı şekillendiren düşünsel ve yeniden kurucu nostaljiyi birlikte içerir. Sarmalama potansiyelleri nedeniyle oyunlar, tekrar deneyimlemek isteyeceğimiz bir zaman diliminde, bize sunacağı bir mekân olasılığı için alıcı haline gelirler. Oyunlar, diğer medya türlerinden farklı olarak, nostaljik tatminin soğurucu bir biçimini sağlar. Nostalji bazen kaybedilmiş bir zamana veya mekâna duyulan özlem olarak tanımlanırken, oyunlar deneyimleri açısından her ikisini de bir arada sunar. Artık oynadığımız oyunun kendisi dışında her şey değişmiş olsa bile, bir oyun dünyasını yeniden yaşamak ve sanki zamanda dondurulmuş haliyle ziyaret etmek yine mümkündür.

Jay, Husserl, Boym ve diğerlerinin teorileri aracılığıyla oyun anılarını keşfetmek, dijital oyunların sanal ve doğal mekânlarla ilgili nostaljik deneyimleri nasıl uyandırdığı ve sürdürdüğüne dair ilginç bir bakış açısı sunar. Jay'ın deneyimi bir aracılık olarak ele alması, kültürel ve teknolojik çerçevelerin, oyuncuların dijital oyun deneyimleriyle nasıl etkileşime girdiğini ve onları nasıl hatırladığını nasıl şekillendirdiğine dair bir içgörü sunar. Husserl'in zaman-bilinci kavramı, oyuncuların geçmiş oyun deneyimleri, mevcut etkileşimleri ve gelecekteki beklentilerinin, oyun içinde ve dışında zamanın katmanlı bir deneyimini nasıl oluşturduğunu göstererek bu analize zamansal bir boyut ekler. Son olarak, Boym'un yeniden kurucu ve düşünsel nostalji kavramları, oyuncuların yalnızca sanal dünyayla değil, aynı zamanda oyunu ilk oynadıkları fiziksel bağlamı da hatırladıkları, oyunlara geri dönüşlerin duygusal etkisini anlamak için ışık tutar. Bu sanal ile gerçek mekânların kesişmesi ve hatırlama eylemindeki patikalar arasındaki gezintilerimizin ürettiği zihinsel harita, "topografik nostalji" olarak adlandırılabilir bir kavramı oluşturur. Dijital oyunların hem sürükleyici deneyimler hem de duygusal hafızanın depoları olarak sahip oldukları bu ikili rol, onların bireysel kimliklerin

şekillenmesinde ve dijital çağda nostalji ile hafızaya dair daha geniş kültürel anlatıların oluşturmasındaki önemini vurgular.

Kaynakça

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Arnold, T. (2013). Movement and involvement: Phenomenological adventures in cyberspace. In D. Kılıçkiran, C. Alegria, & C. Haddrell (Eds.), *Space and Place: Exploring Critical Issues* (pp. 91-98). Brill.
- Atkins, B. (2003). *More than a game: The computer game as fictional form*. Manchester University Press.
- Bergson, H. (1991). *Matter and Memory*. Zone Books.
- Blakeman, M. C. (1984). The Art Side of Video Games. *Video Games*, 2(4), 27-30.
- Bourgonjon, J., Vandermeersche, G., Rutten, K., & Quinten, N. (2017). Perspectives on video games as art. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 19(4), 1.
- Boym, S. (2007). Nostalgia and its discontents. *Hedgehog Review*, 9(2).
- Boym, S. (2008). *The future of nostalgia*. Basic Books.
- Boym, S. (2021). *Nostaljinin geleceği*. Metis Yayınları.
- Brough, J. B. (1975). Husserl on memory. *The Monist*, 40-62.
- Crawford, G., Muriel, D., & Conway, S. (2019). A feel for the game: Exploring gaming 'experience' through the case of sports-themed video games. *Convergence*, 25(5-6), 937-952.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1).
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Parnasso*, 3(1), 365-371.
- Gallagher, S. (2013). Husserl and the phenomenology of temporality. In H. Dyke & A. Bardon (Eds.), *A Companion to the Philosophy of Time*, (pp. 135-150).
- Gee, J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and culture*, 1(1), 58-61.
- Günzel, S. (2019). What do they represent? Computer games as spatial concepts. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), *Ludotopia: Spaces, places and territories in computer games*, (pp. 13-40). Transcript Publishing.

- Husserl, E. (1973). *The phenomenology of internal time-consciousness*. Indiana University Press.
- Jay, M. (2005). *Songs of experience: Modern American and European variations on a universal theme*. University of California Press.
- Jay, M. (2012). *Deneyim şarkıları: Evrensel bir tema üzerine modern çeşitlemeler*. Metis Yayınları.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies*, (pp. 175-189). MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Manovich, L. (1998). *Navigable Space*. Yayınlanmamış metin.
http://manovich.net/content/04-projects/021-navigable-space/18_article_1998.pdf
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Sandberg, A. (2003). Play memories and place identity. *Early child development and care*, 173(2-3), 207-221.
- Sloan, R. J. S. (2015). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. *Games and Culture*, 10(6), 525-550.
<https://doi.org/10.1177/1555412014565641>
- Smuts, A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 3(1), 6.
- Suominen, J. (2008). The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. In *Proceedings of perthDAC2007. The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture* (Vol. 15, p. 18).
- Tavinor, G. (2011). Video games as mass art. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 9(1), 9.
- Theilhaber, K. (2019). From Background to Protagonist: Spatial Concepts in 'Portal' and 'Echochrome'. In E. Aarseth & S. Günzel (Eds.), *Ludotopia: Spaces, places and territories in computer games*, (pp. 61-74). Transcript Publishing.
- Williams, R. (2015). *Keywords: A vocabulary of culture and society*. Oxford University Press.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, (2), 60-68.

2024, 11(2): 422-446

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.422-446>

Makaleler (Tema)

YARATICILIĞIN SINIRLARI: YAPAY ZEKÂ YARATICILIĞINA BİR BAKIŞ

Emre Mutlu¹

Öz

Bu makale, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak değerlendirilebilme potansiyelini felsefi, sanatsal ve iletişimsel boyutlarıyla incelemekte ve yaratıcılığın insan merkezli tanımlarla sınırlı kalmasının yetersizliğini ortaya koymaktadır. Yaratıcılık, geleneksel olarak bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi insana özgü unsurlarla tanımlansa da yapay zekânın sanat üretim süreçlerine katılımı, estetik ve yenilik değerleri sunarak bu tanımları sorgulamaktadır. Çalışmada, yaratıcılık hakkındaki teoriler ışığında yapay zekânın sanatsal yaratıcılık potansiyeli ele alınmış; bu üretimlerin izleyici ve toplum üzerindeki etkisinin, yapay zekâ eserlerine anlam kazandırmada önemli bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Sonuç olarak, yaratıcılık kavramının insan yaratıcılığından farklı bir anlayışla ve insan merkezli tanımların ötesine geçen bir çerçevede yeniden ele alınması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcılık, yapay zekâ, özgünlük, sanat, teknoloji

¹ Emre Mutlu, Dr. Öğretim Görevlisi (yarı zamanlı), TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, emre.mtl@gmail.com, ORCID: 0009-0002-3625-7564

Makale Geliş Tarihi: 06.10.2024 | Makale Kabul Tarihi: 27.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

LIMITS OF CREATIVITY: AN OVERVIEW OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE CREATIVITY

Abstract

This article examines the potential of artificial intelligence to be considered a creative agent from philosophical, artistic, and communicative perspectives. It highlights the limitations of defining creativity solely from a human-centered viewpoint. Traditionally, creativity has been associated with human qualities such as consciousness, intention, and subjective experience. However, the involvement of artificial intelligence in art production introduces aesthetic and innovative values that challenge these traditional definitions. The study explores the artistic creativity potential of artificial intelligence through various theories of creativity, emphasizing the role of audience and societal impact in providing meaning to works created by artificial intelligence. In conclusion, it argues that creativity should be redefined within a broader framework that goes beyond human-centered definitions, acknowledging a new perspective that differs from human creativity.

Keywords: Creativity, artificial intelligence, originality, art, technology

Giriş

İnsan zekâsının en temel ve en karmaşık unsurlarından biri olan yaratıcılık, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerinden toplumların kültürel ve bilimsel ilerlemelerine kadar birçok alanda önemli bir etkiye sahiptir. Yaratıcılık; farklı disiplinler tarafından genellikle özgünlük ve yenilikle tanımlanmış, insan zihninin benzersiz üretkenliğiyle ilişkilendirilmiştir (Blok, 2022, s. 1-3; Glăveanu & Kaufman, 2019, s. 9-10).

Sanat ve teknoloji, insan yaratıcılığının en özgün ve etkileyici örneklerinin gözlemlenebileceği alanlardır. Bu iki disiplin arasındaki tarihsel ilişki, insan yaratıcılığının nasıl şekillendiğini göstermesi açısından da oldukça önemlidir. "Teknoloji" kelimesinin kökeni olan Yunanca "tekhne" (τέχνη), hem zanaat hem de sanat anlamına gelmekte olup, teknolojinin üretim ve sanat ile derin bağıını göstermektedir. Matbaanın icadı, sanatın geniş kitlelere yayılmasını ve sanatsal ifade biçimlerinin evrimleşmesini sağlarken, fotoğrafın ortaya çıkışı gerçeklik algısını sorgulamamıza ve soyut anlatım biçimlerine yönelmemize neden olmuştur (Benjamin, 1935, s. 65; Eisenstein, 1980, s. 254, 269; Rosenblum, 1997, s. 208-214). Sinema, bilgisayar ve

internet gibi teknolojiler, sanatın üretim süreçlerini ve kavramsal çerçevesini dönüştürerek, insan yaratıcılığının sınırlarını genişletmiştir. Günümüzde yapay zekâ, bu tarihsel sürecin ileriye taşınmasında yeni ve önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapay zekânın gelişimi, geleneksel yaratıcılık anlayışını sorgulamaya açmış ve yaratıcı sürecin doğası, sınırları ve anlamı üzerine yeni tartışmaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yapay zekânın sanat ve tasarım alanındaki yükselişi, yaratıcı süreçlerin yalnızca insan zekâsına mı dayandığı, yoksa algoritmalar ve verilerle de mümkün olup olmadığı konusunda önemli bir tartışma zemini yaratmıştır. Yapay zekânın bu alanlarda özgün ve yenilikçi eserler ortaya koyabilmesi, yaratıcılık kavramının sınırlarını genişletirken, aynı zamanda yapay zekânın bilinç ve duygusal derinlikten yoksun olduğu savunusunu da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın yaratıcılığı; sanat, felsefe ve iletişim açısından önemli bir tartışma konusudur.

Bu makale, yapay zekâ ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi incelerken, mevcut yaratıcılık kuramlarının yapay zekâ teknolojilerinin yaratıcı potansiyelini tam anlamıyla değerlendirmede yetersiz kaldığı görüşünden yola çıkmaktadır. Bu çalışma, yapay zekânın insan merkezli yaratıcı yaklaşımlar çerçevesinde yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için yeni bir kuramsal çerçeveye ihtiyaç duyulduğunu öne sürmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ tarafından üretilen yaratıcı ürünlerin insan merkezli yaklaşımların ötesinde değerlendirilebileceği yeni değerlendirme kriterlerinin gerekliliği vurgulanmaktadır.

Çalışmanın teorik çerçevesi, insan yaratıcılığına dair mevcut kuramların sınırlarıyla çizilmektedir. Yaratıcılığı bilinç, niyet, özgünlük ve duygusal derinlik gibi insana özgü unsurlar üzerinden ele alan bu kuramlar, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesinde belirli sınırlılıklar taşımaktadır. Bu çalışma, mevcut yaratıcı kuramların yapay zekâ yaratıcılığını değerlendirmede yetersiz kalabileceğini savunmaktadır. Pratik sınırlılık açısından ise, çalışma günümüzdeki yapay zekâ sistemlerinin mevcut gelişim düzeyi ile sınırlandırılmıştır; dolayısıyla, henüz mevcut olmayan ve ileri derecede özerklik veya bilinç niteliklerine sahip olabilecek gelecekteki teknolojiler değerlendirme kapsamı dışında tutulmaktadır. Gelecekte yapay zekânın insan zekâsını aşacak özerkliğe sahip olabileceği öngörülse de, mevcut yapay zekâ sistemleri bu seviyeye ulaşmaktan uzaktır (Bostrom, 2017, s. 22).

Yapay zekâ ve insan yaratıcılığı arasındaki bu ayrımı belirginleştiren temel unsurlardan biri, iki varlık türü arasındaki ontolojik farklılıklardır. İnsan yaratıcılığı, bilinç, niyet, öznel deneyim ve etik değerler gibi varoluşsal özellikler çerçevesinde anlam bulurken, yapay zekâ yaratıcı süreçlerde bu özelliklerden yoksun bir özne olarak yer alır. Yapay zekâda bilinç, farkındalık veya özerk bir niyet olmaması, onun yaratıcı olarak kabul edilmesini felsefi olarak tartışmaya açmaktadır. Ancak, yaratıcı süreci yalnızca bu insana özgü özellikler temelinde değerlendirmek, yapay zekâ tarafından üretilen ve yaratıcı nitelendirilebilecek tüm ürünleri de yadsımak anlamına gelebilir. Bu nedenle, yapay zekânın ortaya koyduğu sanatsal veya yenilikçi

ürünlerin yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için insan merkezli yaratıcı kuramların ötesine geçerek yeni değerlendirme kriterlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

İletişim açısından değerlendirildiğinde, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesi, ürettiği eserlerin izleyiciyle kurduğu etkileşim ve toplumda yarattığı anlam katmanlarına bağlı görünmektedir. Yapay zekâ ürünlerinin yaratıcı kabul edilmesi, yalnızca estetik değerlerine değil, aynı zamanda bu eserlerin toplumsal bağlamda nasıl algılandığına, izleyicide uyandırdığı duygusal ve düşünsel etkilere de dayanmaktadır. İzleyicinin ve toplumun bu eslere kattığı anlam, yapay zekâ tarafından üretilen içeriğin yaratıcı olarak görülmesi sürecinde önemli bir rol oynar. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bireysel bilinç ve niyet gibi insana özgü unsurlarla tanımlamak yerine, izleyici etkileşimini ve toplumsal kabul süreçlerini de içeren genişletilmiş bir yaratıcı tanımına ihtiyaç duyulmaktadır.

Sanat, felsefe ve iletişim perspektiflerinden ele alınan bu çalışma, yapay zekâ destekli yaratıcı süreçlerin kapsamlı bir analizini sunmayı hedeflemektedir. Sanat açısından, yapay zekânın özgünlük, yenilik ve estetik değerler gibi yaratıcı sürecin temel unsurlarını karşılayıp karşılamadığı sorgulanmakta; felsefi açıdan ise yaratıcı sürecin bilinç, niyet ve anlam boyutları ele alınarak, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin insan yaratıcı süreçleriyle kıyaslandığında "yaratıcı" olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği tartışılmaktadır. İletişim boyutunda ise yapay zekâ destekli eserlerin toplumsal kabulü, bu eserlerin izleyiciyle kurduğu ilişki ve medya aracılığıyla nasıl şekillendiği değerlendirilerek, yaratıcı sürecin toplumsal ve kültürel anlamları incelenmektedir.

Yapay zekâ ve yaratıcılık ilişkisi

Yapay zekâ, bilgisayarların insan benzeri düşünme ve öğrenme süreçlerini taklit edebilmesini sağlayan bir teknoloji alanıdır. Bu kavram, ilk kez 1950'lerde Alan Turing'in ortaya attığı "Turing Testi" ile tartışılmaya başlanmıştır. Turing, bilgisayarların insan zekâsına benzer bir şekilde sorunları çözme ve öğrenme kapasitesine sahip olup olamayacağını sorgulamış ve bu çerçevede yapay zekânın temellerini atmıştır (Turing, 1950, s. 433, 436, 442-443). Yapay zekânın tarihindeki diğer bir dönüm noktası da 1956 yılında yapılan Dartmouth Konferansı'dır. Bu konferans, yapay zekâ kavramının ilk kez resmi olarak ele alındığı ve bu alanın bilimsel bir disiplin olarak doğduğu etkinliktir (Muthukrishnan vd., 2020, s. 394-395). Konferansta, John McCarthy başta olmak üzere; Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon gibi bilgisayar bilimindeki öncü isimler, makinelerin insan benzeri zekâ sergileyebileceği düşüncesini ortaya atmışlardır. Dartmouth Konferansı, yapay zekânın araştırılabilir bir alan olarak kabul edilmesine ve bu alandaki çalışmaların hız kazanmasına neden olmuştur.

Yapay zekânın temel amacı, insan zekâsına özgü bilişsel süreçleri simüle edebilen makineler geliştirmektir. Bu süreçler arasında dil işleme, görsel algılama, problem çözme, öğrenme ve karar verme gibi karmaşık işlevler yer alır. Yapay zekâ sistemleri, genellikle makine öğrenmesi algoritmalarını ve teknolojilerini kullanarak bu bilişsel yetenekleri sergiler ve bu görevleri otonom veya yarı-otonom bir şekilde gerçekleştirir (Russell vd., 2010, s. 1-5).

Yapay zekâ teknolojileri zamanla gelişerek tıp, mühendislik, eğitim, bankacılık, güvenlik ve otomotiv gibi çeşitli sektörlerde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış ve bu alanlarda önemli bir etki yaratmıştır. Yapay zekâ, sahip olduğu yetenekler sayesinde sanat eserlerinin yaratılmasında da giderek daha fazla kullanılmakta ve geleneksel sanat üretim süreçlerine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Yapay zekânın görsel sanatlarda tarihsel sanat akımlarını taklit edebilme ve mevcut stilleri analiz ederek yeni sanatsal biçimler yaratabilme yeteneği, sanat dünyasında önemli bir dönüşüm yaratmıştır (Trach, 2021, s. 167-168). Ancak yapay zekânın bu süreçlerdeki işlevi, esasen veri tabanlı hesaplamalara ve yeniden kombinasyonlara dayanmaktadır. Dolayısıyla, yaratıcı etkinliklerin gerçek anlamda duygusal ya da öznel bir bilinçten kaynaklanmadığı söylenebilir. Bu durum, "Yapay zekâ yaratıcı olabilir mi?" sorusunu gündeme getiren önemli bir tartışma alanıdır.

Yaratıcılığı tanımlamak oldukça karmaşıktır, çünkü bu kavram çok yönlü ve çok katmanlıdır. Sanat, sosyoloji, psikoloji ve biyoloji gibi çeşitli disiplinler, yaratıcılığı kendi perspektiflerine göre tanımlar ve her bir disiplin yaratıcı sürecin farklı yönlerine vurgu yapar. Örneğin, psikologlar yaratıcılığı problem çözme ve zekânın bir uzantısı olarak ele alırken, sanatçılar için yaratıcılık daha çok duygusal ifade ve özgünlükle ilişkilidir. Aynı zamanda, yaratıcılık kültürel bağlamdan da etkilenir; bir toplumda yaratıcı kabul edilen bir ürün, başka bir kültürde aynı ölçüde değer görmeyebilir. Bu çok yönlü yapı, yaratıcılığın tek bir tanımını yapmayı zorlaştırmakta ve farklı perspektiflerden ele alınan tanımların ortaya çıkmasını kaçınılmaz kılmaktadır.

Yapay zekâ yaratıcılığının yaratıcılık teorileri çerçevesinde değerlendirilmesi

Yaratıcılık, insanlık tarihi boyunca tartışma konusu olsa da modern araştırmalar 1950'lerde başlamıştır; bu dönem aynı zamanda yapay zekânın temelini atıldığı yıllarla da örtüşmektedir (Russell vd., 2010, s. 17; Sawyer & Henriksen, 2023, s.4). Yaratıcılık literatürü başlangıçta yaratıcı bireylerin kişilik özelliklerine odaklanırken, daha sonra bilişsel süreçlere ve sonrasında da sosyokültürel bağlamlarda yaratıcı sistemlere yönelmiştir (Sawyer & Henriksen, 2023, s. 4). Mevcut haliyle yapay zekâ, insanlar tarafından programlanmış ve veriler üzerinden çalışan öznel olmayan bir yapı olduğu için kişiliğe ve öznel deneyimlere sahip değildir. Dolayısıyla, özneliği ve kişilik özelliklerini temel alan tüm yaratıcılık teorilerine göre, yapay zekânın yaratıcı

olma şansı yoktur. Bununla birlikte, bilişsel yaklaşımların yaratıcılığı zihinsel süreçlerin bir ürünü olarak görmesi, sosyokültürel yaklaşımların ise yaratıcı ürünlerin toplumsal bağlamlarda kabulünü ele alması sebebiyle, yapay zekânın yaratıcılığı bu iki perspektif üzerinden değerlendirilebilir. Yapay zekâ, bilgi işleme yetenekleriyle yaratıcı süreçlere dahil olabilirken, ürettiği eserlerin toplumsal kabulü de sosyokültürel açıdan incelenebilir.

Üzerinde uzlaşmış evrensel bir tanım olmasa da yaratıcılık üzerine tartışmalar genellikle *özgün* (orijinal), *değerli* (işlevsel, etkili, anlamlı), *yenilikçi fikirler* veya *ürünler oluşturma* kavramları etrafında şekillenmektedir. Yaratıcılığın en yaygın tanımlarından biri hem özgün hem de değerli bir şey ortaya koyma gerekliliğini vurgulamaktadır. Runco ve Jaeger'e göre, bir şeyin yaratıcı sayılabilmesi için hem özgün hem de değerli olması gerekmektedir (Runco & Jaeger, 2012, s. 92). Bu bağlamda yaratıcılık, belirli bir bağlam içinde özgün ve uygun fikirler veya eserler üretebilme yeteneği olarak tanımlanır. Yenilik, fikrin veya ürünün benzersizliğini ifade ederken, değer; pratik, estetik ya da entelektüel bir değeri olmasını gerektirir. Bu kriterler hem sanatsal faaliyetler hem de bilimsel yenilikler için oldukça önemlidir.

Yapay zekânın "yaratıcı" olma kapasitesi genellikle bu çerçevede değerlendirilir. Örneğin, GAN'lar (üretimsel yapay sinir ağları), OpenAI'nin GPT modelleri veya Suno AI gibi sistemler özgün metinler, resimler veya müzikler üretebilir. GAN'lar, Goodfellow ve arkadaşları tarafından geliştirilen bir yapay zekâ mimarisidir ve iki sinir ağının birbiriyle rekabet ederek yeni veri üretmesi esasına dayanır (Goodfellow vd., 2014, s. 1-2). GPT modelleri dildeki kalıpları öğrenir ve bu kalıplara dayalı metinler üretir, ancak bu metinlerin yaratıcı süreçleri tamamen veriye dayalıdır (Brown vd., 2020, s. 3-8). Benzer şekilde, SUNO da yapay zekâ destekli müzik üretimi için geliştirilmiş bir sistemdir ve geniş bir müzik veri setine dayanarak yeni ve özgün müzik parçaları oluşturur.

Teknik açıdan bakıldığında, yapay zekâ sistemleri yeni ve daha önce mevcut olmayan veriler, metinler veya görseller üretebilir. Bu bağlamda, yapay zekâ daha önce var olmayan bir şey yaratmaktadır. Eğitim aldığı veri setinde bulunmayan ve özgün görünen eserler üreterek "özgünlük" koşulunu teknik olarak karşılayabilir. Örneğin, GAN'lar, hiç var olmayan yüzlerin görsellerini ya da tamamen yeni müzik eserleri oluşturabilir. Ancak, yapay zekânın bu tür ürünler yaratmasına rağmen, yapay zekâ, insan merkezli yaratıcılık tanımlarında vurgulanan bilinç, niyet veya öznel deneyim gibi unsurlardan yoksundur.

Yapay zekâ yaratıcılığı "değer" açısından incelendiğinde, yapay zekânın yaratıcı olarak kabulü sınırlıdır. İnsanlar geçmiş bilgileri ve deneyimlerini bilinçli bir şekilde birleştirerek yaratıcı süreçte seçim yapar. Oysa yapay zekâ bilinçli bir niyet taşımaz; üretimi, yalnızca veri kalıplarına ve algoritmalara dayanır. Bu nedenle sosyal, kültürel ve duygusal nüansları kavrayamaz ve estetik değerleri insan benzeri içgörü olmadan üretir.

Yine de yapay zekâ özgünlük ve yenilik gibi yaratıcı özellikleri barındırabilir; bu da bilinç ve niyet eksikliğine rağmen yaratıcı süreçlere katkı sağlayabileceğini gösterir.

Robert J. Sternberg'in yatırım teorisi, yaratıcılık kavramını derinlemesine inceleyen önemli yaklaşımlardan biri olarak öne çıkar. Bu teoriye göre, yaratıcı bireyler fikirlerini "düşükten alıp yüksekten satarlar." Yani, yaratıcı süreçte yer alan bireyler, başlangıçta geniş kitleler tarafından fark edilmeyen veya değer görmeyen fikirleri takip eder ve bu fikirleri topluma kabul ettirerek başarıya ulaşır (Sternberg, 2006, s. 87-89).

Sternberg, yaratıcılığı altı temel bileşenin birleşimi olarak açıklar: entelektüel yetenekler, bilgi, düşünme tarzları, kişilik özellikleri, motivasyon ve çevresel koşullar. Bu bileşenlerin birleşimi, bireylerin yaratıcı süreçlerde nasıl hareket ettiklerini ve fikirlerini nasıl topluma sunduklarını belirler.

Yapay zekânın yaratıcılığı, bu teorinin bazı unsurlarıyla örtüşmektedir. Yapay zekâ, farklı fikirler üretme yetenekleriyle büyük veri havuzlarından yeni fikirler üretebilir ve bu fikirleri pratik çözümler haline getirebilir. Ancak yaratıcı sürecin temelinde yer alan "motivasyon" ve "çevreyle etkileşim" gibi insana özgü özellikler, yapay zekâda bulunmamaktadır. Yaratıcılık, insanlarda sadece bilgiye dayalı bir süreç olmaktan çıkıp, duygusal ve çevresel etkenlerle şekillenirken, yapay zekânın bu süreci tam anlamıyla içselleştirmesi mümkün görünmemektedir. Buna rağmen yapay zekâ, bazı alanlarda yaratıcı çözümler geliştirebilir ve insan yaratıcılığına katkı sağlayan önemli bir destek unsuru olarak görev yapabilir.

Mihaly Csikszentmihalyi'nin yaratıcılık teorisi; birey, alan (domain) ve alanın dış çevresi (field) arasındaki etkileşimi vurgulayan sistem modeli üzerine kuruludur. Birey, yaratıcı iş üreten kişiyi temsil eder ve yaratıcı süreçte kişisel yetenekler, deneyimler ve bilişsel yetenekler gibi özellikleri ortaya koyar. Ancak Csikszentmihalyi, yaratıcılığın tek başına gerçekleşmediğini, belirli bir alanla (sanat, bilim ya da iş dünyası gibi) ilgili bilgi birikimi, gelenekler ve tekniklerle iç içe geçmesi gerektiğini savunur. Birey, yaratıcılığın ortaya çıkabilmesi için bu alanı öğrenmeli ve ona hâkim olmalıdır. Ayrıca, yaratıcı eserin yenilik ve değer açısından çevre tarafından da onaylanması gereklidir; bu çevre, uzmanlar, eleştirmenler ve kurumlar gibi değerlendiricilerden oluşur. Birey, alan ve çevre arasındaki bu etkileşim, Csikszentmihalyi'nin yaratıcılığı sistemsel bir süreç olarak görmesine temel teşkil eder (Csikszentmihalyi, 2013, s. 23-51).

Csikszentmihalyi'nin teorisinin bir diğer önemli unsuru akış (flow) kavramıdır. Akış, bireylerin çalışmalarına tamamen kendilerini kaptırdıkları, derin bir odaklanma ve içsel motivasyon yaşadıkları psikolojik bir durumdur. Yüksek düzeyde yaratıcılığın elde edilmesi için akış halinin kritik olduğunu savunur, çünkü bu durum yaratıcılara kendi alanlarının sınırlarını zorlayabilme olanağı tanır. Ayrıca akış, yaratıcılık sürecinde kişisel katılımın ve duygusal yatırımın önemini vurgular; yaratıcılığın yalnızca yeni fikirler üretmekle kalmayıp, bu fikirlerin sürekli olarak rafine edilmesi ve iyileştirilmesi gerektiğini belirtir (Csikszentmihalyi, 2013, s. 107-125).

Bu teori kapsamında, yapay zekâ insan yaratıcılığını tanımlayan içsel motivasyon, kişisel deneyimler ve duygusal katılım gibi unsurlardan yoksundur. Ancak, "alan" (domain) ve "çevre" (field) unsurlarıyla etkileşimi üzerinden yaratıcı olarak değerlendirilebilir. Yapay zekâ belirli bir alanda eğitildiğinde, bu alanın bilgi birikimini, tekniklerini ve geleneklerini hızlıca öğrenip uygulayabilir; böylece alanın gereklerini kapsamlı bir şekilde yerine getirebilir. İnsanların yıllar süren öğrenme süreçlerini hızla tamamlayarak büyük veri kümelerini analiz etme ve en güncel bilgilere anında erişim sağlama yeteneği, yapay zekânın yaratıcı süreçlere katkısını artırır.

Yapay zekânın ürettiği eserlerin yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için, bu eserlerin alan dışı çevre unsurları (uzmanlar, eleştirmenler, vb.) tarafından onaylanması gerekir. Örneğin, yapay zekâ tarafından üretilmiş bir eser, eleştirmenler ve uzmanlar tarafından kabul görürse yaratıcı bir başarı olarak değerlendirilebilir. Bu anlamda yapay zekâ yaratıcılık sisteminde işlev gösterebilir, ancak ürünlerinin yaratıcı olarak kabul edilmesi insan yargısına bağlıdır.

Bu alanda dikkat çeken ilk örneklerden biri, Paris merkezli Obvious adlı sanat kolektifinin yarattığı *Edmond de Belamy* adlı tablodur. Tablonun üretiminde Generative Adversarial Networks (GAN) adı verilen bir yapay zekâ algoritması kullanılmıştır. 2018 yılında Christie's müzayede evinde 432.500 dolara satılan *Edmond de Belamy*, bir yapay zekâ eseri olarak uluslararası alanda büyük ilgi görmüştür (Das & Varshney, 2022, s. 85). Bu olay, sanat ve yaratıcılık alanında yapay zekânın rolüne dair önemli bir tartışmayı başlatmış; eserin gerçekten yaratıcı olup olmadığı sorusu, büyük ölçüde sanat dünyasının uzmanları ve eleştirmenlerinin değerlendirmelerine dayandırılmıştır.

Csikszentmihalyi'nin sistem modeli çerçevesinde *Edmond de Belamy* örneği, yapay zekânın yaratıcı kabul edilebileceğine dair önemli bir gösterge sunmaktadır. İlk olarak, yapay zekâ "alan" (domain) unsuruna uygun olarak sanat alanındaki gelenek ve teknikleri öğrenmiş ve bu bilgi birikiminden yola çıkarak yeni bir eser üretmiştir. GAN algoritması, geniş bir sanat veri kümesi üzerinden eğitilerek daha önce var olmayan, özgün bir görsel ortaya koymuştur. İkinci olarak, "çevre" (field) unsuru devreye girmiş; *Edmond de Belamy*, sanat dünyasında uzmanlar ve eleştirmenler tarafından kabul görüp Christie's müzayede evinde satılarak toplumsal bir değer kazanmıştır. Bu onay, yapay zekânın yaratıcı bir katkı sağlayabileceğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Csikszentmihalyi'nin modelinde "birey" unsuru eksik olsa bile, alan bilgisine hızlı erişim ve çevre tarafından kabul görmesi sayesinde yapay zekâ yaratıcı olarak değerlendirilebilir.

Benzer şekilde, Rutgers Üniversitesi'nden Prof. Ahmed Elgammal tarafından geliştirilen AICAN (Artificial Intelligence Creative Adversarial Network), yapay zekâ kullanarak sanat eserleri üretmiştir. AICAN, GAN teknolojisinin gelişmiş bir versiyonunu kullanarak veri tabanındaki sanat eserlerinden öğrenmekte ve bu verilerden yola çıkarak yeni sanatsal üretimlerde bulunmaktadır. AICAN'ın ürettiği eserler, dünya çapındaki sanat galerilerinde sergilenmiş ve sanat dünyasından eleştirmenler tarafından değerlendirilmiştir (Mazzone

& Elgammal, 2019, s. 5). Bu değerlendirmeler, yapay zekânın sanatsal bir değer üretebileceğini ve yaratıcı olarak kabul edilebileceğini göstermekle birlikte yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin, insana özgü yargılar ve toplumsal normlar doğrultusunda değerlendirildiğinde estetik ve yaratıcı bir değer kazanabildiğini de ortaya koymaktadır.

J.P. Guilford, 1950'de yayımladığı çalışmasında, yaratıcılığı problem duyarlılığı, düşünce akıcılığı, esneklik, yenilikçilik ve sentezleme yeteneği gibi bilişsel ve kişilik temelli yeteneklerle tanımlar. Ona göre yaratıcılık, bireyin entelektüel kapasitesinin ötesine geçerek motivasyon, duygusal katılım ve kişisel özelliklerle şekillenir. Guilford, yaratıcı bireylerin genellikle yüksek IQ'ya sahip olmalarına rağmen, yaratıcılığın yalnızca zekâ ile açıklanamayacağını vurgular. Yaratıcı süreçler, bireyin problem çözme yeteneği, esnek düşünme kabiliyeti ve farklı bakış açılarına geçebilme becerisini içerir (Guilford, 1950, s. 446-447, 453).

Yapay zekâ, insanın bilişsel süreçlerini taklit edebilir; bu sayede problem çözme ve yenilikçi çözümler üretme kapasitesine sahiptir. Ancak yapay zekâ, Guilford'un yaratıcılığa dair belirlediği duygusal katılım, kişisel motivasyon ve yaratıcılığı şekillendiren bireysel özellikler gibi unsurlardan yoksundur. Tasarım ve inovasyon süreçlerinde yapay zekâ veri tabanlı çözümler sunabilir fakat bu süreçlerde kullandığı algoritmalar insan yaratıcılığındaki bilinçli güdüye veya özgün niyete dayanmaz. Yaratıcı sürecin kişisel deneyimlerden ve bireysel duyarlılıklardan beslendiğini vurgulayan Guilford'un bakış açısı, yapay zekânın yaratıcılığını kısıtlayıcı bir çerçeve sunmaktadır.

Paul Torrance'ın yaratıcılık teorisi, yaratıcılığın insan doğasında var olan, problem çözme ve uyum sağlama süreçleri için temel bir özellik olduğunu ve geliştirilebileceğini vurgular. Torrance, yaratıcılığı; "araştırma tanımı", "sanatsal tanım" ve "hayatta kalma tanımı" olmak üzere üç ana başlıkta inceler. Araştırma tanımında yaratıcılığı, problemleri veya bilgi eksiklerini fark etme, hipotezler oluşturma, bu hipotezleri test etme ve rafine etme, ardından sonuçları paylaşma süreci olarak tanımlar. Bu yaklaşım, yaratıcılığı doğal bir bilişsel süreç olarak ele alır ve bilgi eksikliği ya da gerilim yaşandığında bu eksiklikleri çözme ihtiyacının, yaratıcılığı tetiklediğini öne sürer. Sanatsal tanım yaratıcılığı, "bilmek istemek," "daha derine inmek," veya "hataları silmek" gibi metaforik süreçlere benzetir ve yaratıcı düşüncenin keşifsel ve döngüsel doğasını vurgular. Son olarak, hayatta kalma tanımı, kişinin önceden öğrendiği veya uyguladığı bir çözüm olmadığı durumlarda yaratıcılığın zorunlu olduğunu belirtir; bu bakış açısı, Torrance'ın ABD Hava Kuvvetleri ile yaptığı çalışmalar sırasında geliştirilmiştir ve aşırı koşullarda hayatta kalmanın yaratıcı problem çözme gerektirdiğini savunur (Torrance & Shaughnessy, 1998 s. 443, 451).

Torrance, yaratıcılığın sadece nadir görülen dehalara özgü olmadığını, günlük yaşamda geliştirilebileceğini ve uygulanabileceğini güçlü bir şekilde savunmuştur. Yaratıcılığın, bilişsel süreçlerin yanı sıra ısrar, merak ve risk alma gibi kişisel özelliklerin bir kombinasyonunu içerdiğini öne sürmüştür. Torrance, yaratıcılığın deney yapma, hata yapma ve yeniden deneme özgürlüğünün olduğu destekleyici ortamlarda geliştiğini

vurgulamıştır. Araştırmaları, yaratıcılığın gelişiminde motivasyon ve fırsatların kritik olduğunu sürekli olarak göstermiştir. Ayrıca, yaratıcılığın tamamen öğretilmeyeceğini, kişinin kendisinin keşfetmesi ve pratiğe dökmesi gerektiğini savunmuştur.

Bu bağlamda, Torrance'ın yaratıcılığı yalnızca bilişsel süreçlerle değil, kişisel ve duygusal katılım gibi insana özgü niteliklerle tanımlaması, yapay zekânın yaratıcı olarak değerlendirilebilmesi için mevcut teorilerin sınırlarını ortaya koymaktadır. Yapay zekâ, büyük veri setlerinde bilgi eksiklerini fark edip, Torrance'ın tanımladığı yaratıcı problem çözme adımlarının bazılarını simüle edebilir. Ancak, yapay zekânın Torrance'ın teorisinde öne çıkan merak, motivasyon ve kişisel deneyim gibi unsurlardan yoksun olması, yapay zekâ tarafından üretilen yeniliklerin yaratıcı olarak kabul edilmesini tartışmalı hale getirir. Bu durumda, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak değerlendirilmesi için geleneksel tanımların ötesine geçen bir anlayış gerekmektedir.

Paul Torrance, yaratıcılığı ölçmek amacıyla, Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri (Torrance Tests of Creative Thinking, TTCT) adı verilen bir test geliştirmiştir (Guzik vd., 2023, s. 2-3). Bu test, yaratıcılığı çeşitli boyutlarda değerlendiren bir dizi görevden oluşur ve bireylerin yaratıcı düşünme becerilerini ölçmek için yaygın olarak kullanılır. Erik E. Guzik, Christian Byrge ve Christian Gilde tarafından 2023 yılında yayımlanan "The Originality of Machines: AI Takes the Torrance Test" başlıklı makale, OpenAI'nin GPT-4 modelini Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri (TTCT) kullanarak değerlendiren bir araştırmayı sunmaktadır (Guzik vd., 2023, s. 6).

TTCT testleri sonuçlarına göre GPT-4, özgünlük ve akıcılık kategorilerinde en yüksek %1'lik dilime girmeyi başarmış ve esneklik açısından da yüksek puanlar almıştır. Bu, GPT-4'ün yeni ve beklenmedik fikirler üretme kapasitesinin insanlarla kıyaslandığında üstün olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle yaratıcı hayal gücüne dayalı görevlerde GPT-4'ün performansı dikkat çekicidir. Bu görevde GPT-4'ün yanıtlarının %95'i orijinal olarak değerlendirilirken, insan grubunda bu oran sadece %24'te kalmıştır. Ancak, çalışmada GPT-4'ün esneklik puanlarının, bazı görevlerde insanlara kıyasla daha düşük olduğu da belirtilmiştir. Bazı görevlerde esneklik puanları, insan deneklere kıyasla daha düşük çıkmıştır. Araştırmacılar, bu durumun yapay zekâ algoritmalarının henüz esneklik açısından yeteri kadar gelişmiş olmaması ya da verilen talimatların belirsizliğinden kaynaklanabileceğini öne sürmektedir (Guzik vd., 2023 s. 3-7).

Bu bulgular, yapay zekânın Torrance'ın belirlediği bazı bilişsel yaratıcılık unsurlarında insan performansına kıyasla üstün ya da benzer bir kapasiteye sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, yapay zekânın yaratıcı olarak değerlendirilmesi söz konusu olduğunda, yaratıcılığı yalnızca insana özgü niteliklerle tanımlayan mevcut teorilerin yetersiz kaldığı açıktır.

Margaret A. Boden, yaratıcılığı yalnızca insana özgü bir yetenek olarak değil, yapay zekâ sistemlerinin de gösterebileceği temel bir bilişsel özellik olarak ele alır. Boden yaratıcılığı, sadece seçkin bir grubun sahip olduğu bir yetenek olarak değil, fikirlerin ilişkilendirilmesi, algı, analojik düşünme ve öz-eleştiri gibi günlük bilişsel işlemlere dayanan bir kapasite olarak görür. Yaratıcılık; yeni, şaşırtıcı ve değerli fikirler üretmeyi içerir. Boden, yenilik kavramını “psikolojik yaratıcılık” (psychological creativity, P-yaratıcılık) ve “tarihsel yaratıcılık” (historical creativity, H-yaratıcılık) olmak üzere ikiye ayırır. Psikolojik yaratıcılık, bireye ya da yapay zekâ sistemine yeni olan fikirler; tarihsel yaratıcılık ise dünya için tamamen yeni olan fikirlerdir (Boden, 1998, s. 347).

Yapay zekâ, Margaret Boden'in P-yaratıcılık ve H-yaratıcılık kavramlarına uygun bir şekilde incelenebilir. P-yaratıcılık bağlamında yapay zekâ, eğitim aldığı veri setleri üzerinden daha önce karşılaşmadığı sonuçlar çıkarabilir ve yeni kombinasyonlar oluşturabilir. Günümüzdeki yapay zekâ modelleri, özellikle dil modelleri ve görüntü üretim algoritmaları gibi yeni içerikler üretebilecek kapasitededir, bu da onları güçlü P-yaratıcılık örnekleri haline getirir.

Ancak H-yaratıcılık yapay zekâ için daha zorlayıcı bir alandır. Yapay zekânın H-yaratıcılık örnekleri sergileyebilmesi, otonom bir şekilde tamamen yeni kavramsal alanlar keşfetmesi ve bu alanları dönüştürebilmesini gerektirir. Bununla birlikte bu tür yaratıcılık, insanlar tarafından şok edici ya da gerçekten yenilikçi olarak kabul edilen fikirleri içerir, yani insan yargısına bağlıdır. Yapay zekâ, ortaya çıkardığı fikirlerin değerlendirilmesi ve kabul edilmesi konusunda insanlardan bağımsız çalışmamaktadır. Sonuç olarak, yapay zekâ P-yaratıcılık alanında oldukça başarılı sonuçlar verirken, H-yaratıcılığa ulaşmak için daha ileri teknolojilere ve otonom değerlendirme yeteneklerine ihtiyaç duyulmaktadır.

Boden yaratıcılığı üç ana türe ayırır: birleştirici, keşifsel ve dönüşümsel (Boden, 1998, s. 348). Birleştirici yaratıcılık, bilinen fikirlerin sıra dışı ve yenilikçi şekillerde bir araya getirilmesidir; örneğin, Salvador Dalí, sıradan objeleri ve insanları beklenmedik kombinasyonlarla sunarak sürrealist resimler yaratmıştır. Keşifsel yaratıcılık, mevcut kavramsal bir alanın sınırlarını keşfederek, bu alanın kurallarına uyan fakat daha önce düşünülmemiş yeni fikirler geliştirmeyi içerir. Pablo Picasso'nun Kübizm akımını başlatması, perspektif ve biçim anlayışının sınırlarını zorlayarak objeleri ve insan figürlerini parçalı şekilde gösteren yeni bir görsel dil oluşturmasıyla buna örnektir. Dönüştürücü yaratıcılık ise kavramsal alanın temel boyutlarını değiştirir; Marcel Duchamp, *Çeşme* adlı eserinde 1917'de bir pisuarı sanat galerisine yerleştirerek "sanat" kavramını kökten sorgulatmış, sanatın sadece estetikten ibaret olmadığını, düşünsel bir değer taşıyabileceğini göstermiştir.

Günümüzde yapay zekâ, sanat alanında çeşitli yaratıcı süreçleri başarıyla gerçekleştirebilen örnekler sunmaktadır. Yapay zekânın birleştirici yaratıcılığı en çok stil transferi ve görüntü manipülasyonu alanlarında dikkat çekmektedir. Örneğin, DeepArt ve Google DeepDream, var olan görselleri işleyerek yeni ve benzersiz

eserler yaratmakta oldukça başarılıdır. Benzer şekilde, Midjourney, DALL-E gibi programlar, metin girdilerinden görsel kompozisyonlar oluşturarak farklı öğeleri yaratıcı bir şekilde birleştirmektedirler.

AARON ise keşifsel yaratıcılık bağlamında yapay zekânın sanatsal kapasitesini sergileyen önemli bir örnektir. 1970'lerin ortalarında geliştirilmeye başlanan AARON, başlangıçta basit geometrik şekilleri tanıyıp geri bildirim kullanarak çizimlerini şekillendirirken, zamanla daha karmaşık ve gerçek dünyaya referans veren formlar çizebilme yeteneği kazandı. 1980'lerde Cohen'in çocukların çizim süreçlerini incelemesiyle kapalı formlar oluşturmayı öğrenen AARON, insan figürlerini eklemli parçalar halinde çizerek sanatsal yetkinliğini artırdı (H. Cohen, 1995, s. 2-3). İlerleyen süreçte kendi renk seçimlerini yapabilen bir yapıya dönüştü ve parlaklık ile renk uyumuna odaklanarak daha estetik eserler ortaya koydu. AARON'un ürettiği eserler, sanat dünyasında büyük ilgi görerek galerilerde sergilendi ve yapay zekânın keşifsel yaratıcılığını başarılı bir şekilde gösterdi (P. Cohen, 2016, s. 64-65).

Yapay zekâ, birleştirici ve keşifsel yaratıcılık açısından birçok örnek gösterse de dönüşümsel yaratıcılık konusunda sınırlı kalmaktadır. Bu sınırlılığın temel nedenlerinden biri, yapay zekânın ürettiği şeylerin anlamını kavrayamamasıdır. Verilerden öğrenerek yeni kombinasyonlar yaratabilir, ancak bu yaratımların ardındaki kültürel, tarihsel veya duygusal bağlamları anlamlandıramaz. Dolayısıyla, yapay zekânın ürettikleri, genellikle anlam ve bağlamdan yoksun kalır ve dönüşümsel bir etki yaratma kapasitesini sınırlı tutar.

Bir diğer önemli faktör ise, bir yapay zekâ üretiminin dönüşümsel yaratıcılık olarak kabul edilmesinin insanlar tarafından belirlenmesidir. Sanat eseri, teknik bir başarı olmasının ötesinde, toplumsal ve kültürel bağlamda anlam kazanır ve izleyiciye estetik bir etki sunar. Sanat eleştirmenleri ve izleyiciler, bir yapay zekâ eseri üzerinde değerlendirme yaparak, bu eserin gerçekten dönüşümsel olup olmadığını kararlaştırırlar. Dolayısıyla, yapay zekâ üretiminin toplumsal kabulü ve estetik değeri, insan yorumuyla şekillenir ve bu da dönüşümsel yaratıcılığın gerçekleşmesi için kritik bir rol oynar.

Bu noktada, yapay zekâ ve insan iş birliği, dönüşümsel yaratıcılığı mümkün kılabilir. Refik Anadol'un çalışmaları buna iyi bir örnektir. Anadol, yapay zekânın veri işleme gücünü, insan yaratıcılığı ve sanatsal vizyonu birleştirerek yeni estetik deneyimler ortaya koyar. Örneğin, "Melting Memories" projesinde, yapay zekâ nörolojik verilerden soyut görüntüler üretirken, Anadol bu verileri anlamlandırarak bir sanatsal forma dönüştürür. Ancak, bu eserin dönüşümsel olup olmadığı, izleyicilerin ve sanat eleştirmenlerinin verdiği anlam ve eleştiri ile belirlenir. Sonuç olarak, yapay zekâ tek başına dönüşümsel yaratıcılık sergileyemezken, insanla iş birliği içinde bu yaratıcılık mümkün hale gelir.

Margaret A. Boden'in yaratıcılık kategorileri ışığında, yapay zekânın yaratıcı potansiyeli değerlendirildiğinde, bu sistemlerin mevcut yaratıcılık kuramları çerçevesinde belirli başarılar sergilediği ancak belirgin sınırlılıklar taşıdığı görülmektedir. Yapay zekâ, birleştirici ve keşifsel yaratıcılık alanlarında etkileyici

sonuçlar ortaya koyabilse de bu üretimlerin bilinç, niyet ve öznel deneyimden yoksun olduğu açıktır. Özellikle H-yaratıcılık ve dönüşümsel yaratıcılık gibi alanlarda, yapay zekânın bağımsız bir yaratıcı olarak kabul edilebilmesi, insan yargısı ve toplumsal bağlamlar tarafından şekillendirilmektedir. Dolayısıyla, yapay zekânın yaratıcı olarak kabul edilmesi için insan merkezli kuramların ötesine geçen, daha kapsayıcı ve esnek bir değerlendirmeye ihtiyaç duyulmaktadır.

Yaratıcılık teorilerinde öne çıkan özgünlük, değer, bilişsel süreçler, motivasyon ve sosyokültürel bağlam gibi unsurlar, yapay zekâ yaratıcılığının sınırlarını ve potansiyelini anlamamız açısından önemli ipuçları sunarken, bu konunun felsefi ve iletişimsel boyutlarının da derinlemesine ele alınmasını gerektirmektedir. Yaratıcılığın yalnızca teknik veya bilişsel süreçlerden ibaret olmayıp, bilinç, niyet ve anlam gibi insana özgü boyutları da içermesi, yapay zekâ yaratıcılığının felsefi perspektiften değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ ve yaratıcılık özelinde iletişim boyutuna odaklanmak da bu teknolojilerin sanat üretimi üzerindeki etkilerinin toplumla nasıl paylaşıldığını ve izleyiciyle nasıl bir etkileşim kurduğunu analiz etmek açısından önem taşımaktadır. Yapay zekâ destekli sanat eserleri yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda izleyici ile kurdukları etkileşim ve toplumsal kabul süreçleriyle de belirleyici olmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı kabul edilip edilemeyeceği, felsefi yaklaşımlar ve iletişimsel etkiler üzerinden bütüncül bir şekilde değerlendirilmelidir.

Bilinç, niyet ve özgünlük

Yapay zekâ ve yaratıcılık konusunu ele alırken, bu ilişkinin felsefi boyutunu incelemek için bilinç, niyet ve özgünlük gibi temel kavramların değerlendirilmesi gereklidir. Özellikle yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı sorusu, insan yaratıcılığının doğasını ve bu süreçte bilinçli farkındalığın rolünü anlamak açısından önemlidir. Bu bağlamda, yapay zekânın yaratıcı kapasitesinin gerçek anlamda özgün bir yaratıcılığı temsil edip etmediği ya da yalnızca bir taklit süreci mi olduğu sorusu tartışmaya açılmaktadır. Bu tartışma, insan yaratıcılığının bilinç, niyet ve duygusal derinlik gibi temel unsurlarının yapay zekâ tarafından temsil edilip edilemeyeceği sorununu ortaya koymaktadır.

Yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı tartışmasında René Descartes'ın "Düşünüyorum, öyleyse varım" ilkesi önemli bir referans noktasıdır. Descartes, bilinçli düşünmenin var olmanın en güçlü kanıtı olduğunu savunur ve düşünmenin insanın temel bir özelliği olduğunu vurgular (Descartes vd., 1996, s. 16-18, 68). Ona göre, bilinç yalnızca insanın varlığını değil, aynı zamanda insanın dünyayla kurduğu anlamlı ilişkiyi ve derin bir farkındalığı da içerir. Bu nedenle, yapay zekânın bir bilinç kapasitesine sahip olup olmadığını sorgulamak, onun gerçekten anlam üreten bir varlık olup olamayacağını anlamak açısından kritik bir sorudur.

Yapay zekâ, girdi ve çıktı ilişkilerine dayalı işlemler yapar; ancak bu süreçte bilinçli bir farkındalığa sahip değildir. Dolayısıyla, Descartes'ın yaklaşımıyla bakıldığında, yapay zekânın yaratıcılık sergilemeyeceği kesindir. Yaratıcılığın temelinde yer alan öznel bir bilinçlilik ve varoluşun farkında olma durumu yapay zekâda bulunmadığı için, bu tür üretimler gerçek anlamda yaratıcı olarak değerlendirilemez. Bu nedenle, yapay zekâ yaratıcı gibi görünse bile, bu sürecin bilinçli bir yaratım olarak değerlendirilmesi zordur.

Yapay zekânın bilinçten yoksun oluşu, onu yaratıcı bir özne olarak kabul etmeme yönündeki geleneksel görüşleri beslemektedir. Ancak yaratıcılığın yalnızca bilinçli farkındalığa dayandırılması, yapay zekânın veri temelli özgünlük ve yenilik üretme kapasitesini dikkate almamayı beraberinde getirir. Yapay zekâ, geniş veri setlerini işleyerek ve algoritmik süreçlerle çalışarak, öznel bir bilince ihtiyaç duymaksızın özgün içerikler ortaya koyabilmektedir. Bu durum, yeni bir yaratıcı sürecin tanımlanmasını gerekli kılar. Yapay zekâ tarafından üretilen eserler, bilinç ya da öznel deneyim barındırmıyor olmasına rağmen, daha önce var olmayan ve estetik değer taşıyan özgün içerikler sunabilir. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bilinçli varlıklarla sınırlamak yerine, bilinç olmaksızın da özgünlük üretebilen sistemleri kapsayacak biçimde genişletmek, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini anlamak için daha uygun bir çerçeveye sunar.

Yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı meselesinde, John Searle'ün ortaya attığı "Chinese Room" argümanı da önemli bir yer tutar. Searle, bu düşünce deneyinde, Çince bilmeyen bir bireyin kapalı bir odada bulunduğunu ve yalnızca bir talimat kitabı kullanarak dışarıdan gelen Çince sembollerle yazılmış sorulara uygun yanıtlar verdiğini varsayar. Bu birey, semboller aracılığıyla doğru yanıtları verebildiği için dışarıdan bakıldığında Çinceyi anlıyormuş gibi görünür. Ancak gerçekte, sembollerin ne anlama geldiğini bilmemekte, yalnızca belirli kurallara göre sembolleri eşleştirmektedir (Searle, 1980, s. 417-418).

Searle'ün "Chinese Room" argümanı, yapay zekânın yalnızca sembolleri manipüle eden bir sistem olduğu ve dolayısıyla bilinçli bir yaratıcı olarak değerlendirilemeyeceği savına dayanır. Bu argüman, yaratıcı sürecin yalnızca anlamı bilinçli olarak kavrayabilen varlıklara özgü olduğunu varsayar. Ancak yaratıcılık, yalnızca bilinçli anlam kavrayışıyla sınırlı olmamalıdır; özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilme kapasitesi de yaratıcılığın ayrılmaz bir parçasıdır. Yapay zekâ projeleri olan *Edmond de Belamy*, AICAN ve AARON gibi örnekler, bilinçten yoksun olmalarına rağmen estetik değer taşıyan ve izleyicide sanatsal bir etki uyandıran eserler ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı süreci yalnızca bilinçli farkındalığa indirgemek yerine, algoritmik işlem süreçlerinin de yaratıcı katkılar sunduğu daha geniş bir yaratıcılık anlayışını benimsemek, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini daha kapsayıcı bir perspektifle değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Thomas Nagel'in "What Is It Like to Be a Bat?" (Bir Yarasa Olmak Nasıldır?) adlı makalesinde belirttiği gibi, bilinçli bir deneyim, belirli bir özneye ait özel ve öznel bir nitelik taşır (Nagel, 1974, s. 436, 438). Nagel, bilincin sadece belirli bir öznenin bakış açısından anlaşılabilir öznel bir deneyim olduğunu savunur. Yani, bir yarasanın ne hissettiğini anlamaya çalışırken, onun duyuşal ve bilişsel dünyasını tam olarak anlamamız

imkânsızdır, çünkü bu deneyim yalnızca yarasa için özeldir. Bu da bilincin tamamen öznel ve dolayısıyla başkasına aktarılamaz olduğunu gösterir. Nagel, bilinçli bir deneyimin, bir varlığın kendi dünyasını algılamasıyla ilgili olduğunu vurgular.

Bu bağlamda yapay zekânın öznel bir bilinç veya deneyim geliştiremeyeceği açıktır, çünkü yapay zekâda insan benzeri bir farkındalık veya öznel duygusal algı bulunmaz. Yapay zekâ yalnızca programlandığı şekilde veri işleyebilir; ancak bu verilerin duygusal veya öznel anlamını deneyimlemesi mümkün değildir. Yapay zekâ yalnızca veri giriş ve çıkış ilişkileri üzerinden işlem yapar; fakat bu işlemler, herhangi bir öznel deneyim veya duygusal içerik taşımaz. Bu durum, yapay zekânın yaratıcılık konusundaki en büyük sınırlamalarından biridir.

Yaratıcılığı yalnızca bilinçli deneyime dayandırmak, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini kısıtlayıcı bir yaklaşımdır. Yapay zekâ, AARON ve AICAN gibi sistemlerde görüldüğü üzere, bilinçten bağımsız olarak karmaşık algoritmalar ve veri işleme yoluyla özgün ve yenilikçi eserler üretebilmektedir. Bu tür eserler, öznel bir deneyime dayanmasa da estetik değer taşır ve izleyicide sanatsal bir etki yaratabilir. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bilinç ve öznel deneyimle sınırlamak, onu dar bir insan merkezli çerçeveye hapsetmektedir.

Yapay zekânın yaratıcılığı üzerine yapılan analizlerde, Frankfurt Okulu'nun teknoloji ve modern toplum eleştirileri önemli bir perspektif sunar. Theodor Adorno ve Max Horkheimer, modern teknolojinin ve kapitalizmin sanat ve kültürel üretimi metalaştırarak özgünlüğünü ve eleştirel gücünü zayıflattığını savunurlar (Horkheimer vd., 2002, s. 94, 100, 109). Onlara göre, modern teknoloji, sanat eserlerini birer meta hâline getirir ve bu eserlerin içerdiği eleştirel potansiyelini ortadan kaldırır. Bu analizler doğrudan yapay zekâ ile ilgili olmasa da yapay zekâ tarafından üretilen sanatsal eserlerin benzer bir risk taşıdığı söylenebilir. Yapay zekâ, estetik açıdan tatmin edici eserler üretebilse de bu eserlerin özgünlükten ve derinlikten yoksun olma tehlikesi vardır. Çünkü bu eserler, yaratıcı bir bireyin toplumsal eleştirisini ya da öznel deneyimlerini taşımaz; bunun yerine yüzeysel bir estetik tatmin sunarak, tıpkı kapitalist sistemde metalaşan diğer sanat formları gibi birer tüketim nesnesine dönüşme riski taşır.

Adorno ve Horkheimer, sanatın toplumsal eleştiriden uzaklaştıkça yalnızca bir tüketim aracı hâline geldiğini vurgular. Yapay zekâ tarafından üretilen eserleri de bu çerçevede değerlendirildiğinde, bu tür üretimlerin modern teknolojinin şekillendirdiği sanat formları gibi, sanatsal derinlikten ve toplumsal eleştiriden yoksun olduğu söylenebilir. Ancak yaratıcılığı yalnızca toplumsal eleştiri ve öznel deneyimle sınırlı görmek, yapay zekânın sanatsal potansiyelini dar bir çerçeveye hapsetme riskini taşır. Yapay zekâ, yüzeysel bir estetik tatmin sunmanın ötesine geçerek farklı bir yaratıcı güç olarak değerlendirilebilir. Örneğin, AARON ve AICAN gibi sistemler, insan müdahalesi olmaksızın özgün görsel formlar üreterek sanat alanına yenilikçi katkılar sağlamaktadır; bu tür eserler, doğrudan eleştirel bir özne tarafından üretilmemiş olmalarına rağmen izleyici

üzerinde sanatsal bir etki uyandırabilir. Yaratıcılığı bilinç ve eleştirel kapasiteyle sınırlamak, yapay zekânın özgün ve estetik değere sahip eserler yaratma potansiyelini göz ardı etmek anlamına gelir.

Jean Baudrillard'ın "Simülakr ve Simülasyon" kavramları, yapay zekânın yaratıcılığını anlamamız için önemli bir çerçeve sunar. Baudrillard, modern toplumda gerçek ile temsil arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığını ve simülakrların – yani gerçeğin kopyalarının – orijinal gerçeğin yerini aldığını savunur (Baudrillard, 1994, s. 1-2). Bu durumu, kopyaların gerçeklik algısını şekillendirip kendilerini gerçeğin yerine geçirmesi olarak tanımlar. Baudrillard'a göre simülakrlar, temsil ettikleri gerçeği gölgede bırakır ve toplumda bu yanılsama, gerçek olarak kabul edilmeye başlanır.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanatsal eserler de bu bağlamda simülakrların bir örneği olarak değerlendirilebilir. Bu eserler, otantik bir yaratıcı sürecin ürünü olmaktan ziyade, yaratıcı sürecin yeniden üretilmiş ve yüzeysel bir yansıması olarak görülmektedir. Ancak, bu bakış açısı yapay zekânın yaratıcı potansiyelini yalnızca bir "kopya" veya "yansıma" olarak değerlendirmek suretiyle sınırlandırmaktadır. Oysaki yapay zekâ ürünleri, otantik bir yaratıcı sürecin sonucu olmasa da izleyici üzerinde estetik bir etki yaratabilir ve sanata yeni biçimler kazandırabilir.

Baudrillard'ın kavramları, modern toplumda hem insan yaratımları hem de yapay zekâ tarafından üretilen eserler için geçerli bir eleştiri sunmaktadır. Baudrillard'a göre, günümüzde sanat eserleri özgün eleştirel değerini yitirip yalnızca tüketim için üretilen yüzeysel bir estetik tatmine dönüşmektedir. Bu çerçevede yapay zekânın yarattığı eserler, otantik yaratım süreçlerinden yoksun olmaları ve yalnızca estetik bir yanılsama sunmaları gerekçesiyle "simülakr" olarak değerlendirilebilir; ancak bu, yapay zekâ üretimlerinin yaratıcı potansiyelden tamamen yoksun olduğu anlamına gelmez.

Bu felsefi yaklaşımlar doğrultusunda yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesi bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi temel felsefi kavramlardan yoksun olduğu için zorluklar içermektedir. Ancak bu durum, yapay zekânın sanatta ve diğer yaratıcı alanlarda güçlü bir araç olamayacağı anlamına gelmez. Yapay zekâ, yaratıcı süreçlerde insanın sınırlarını zorlayan ve yeni olanaklar sunan bir araç olarak değerlendirildiğinde, felsefi derinlikten yoksun olsa da estetik ve yenilikçi değerler sunabilir. Yaratıcılığı yalnızca insana özgü bilinç ve eleştirel derinlikle sınırlamak, yapay zekânın estetik değere sahip içerikler üretebilme potansiyelini kısıtlayıcı bir yaklaşımdır. Bu nedenle, yapay zekâ yaratıcılığını daha geniş ve kapsayıcı bir çerçevede ele almak, modern sanatın sınırlarını genişletme ve yaratıcı süreci yeniden tanımlama fırsatı sunar.

Toplumsal kabul ve iletişim dinamikleri

Yapay zekâ ve yaratıcılık konusunu iletişim açısından ele almak, bu teknolojinin sanatsal üretim süreçlerine katılımının toplum üzerinde nasıl bir etki yarattığını ve toplumda nasıl yankı bulduğunu analiz etmek için önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri, yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda izleyiciyle kurdukları etkileşim ve toplumsal kabul süreçleriyle de yaratıcılığın sınırlarını yeniden değerlendirmemizi gerektirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın bilinç, niyet ve öznel deneyim olmaksızın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusu, yalnızca estetik veya felsefi açıdan değil, aynı zamanda iletişimsel etkileri doğrultusunda da kuramsal bir çerçevede ele alınmalıdır. Yaratıcılığın yalnızca insanlara özgü bir yetenek olup olmadığı ve yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak konumlanıp konumlanamayacağı, sanat dünyası ve toplumsal yapılar içinde yeniden değerlendirilmesi gereken temel sorular arasında yer almaktadır.

Yapay zekânın ürettiği eserlerin yaratıcı olarak kabul edilip edilemeyeceği, Marshall McLuhan'ın "Araç Mesajdır" ("The Medium is the Message") söylemiyle ele alındığında önemli bir tartışma noktası oluşturur. McLuhan'a göre, bir mesajın içeriğini şekillendiren en önemli unsur, bu mesajın iletildiği araçtır (McLuhan, 2001, s. 8-9). Bu bağlamda yapay zekâ, bir araç olmanın ötesine geçerek sanatın anlamını ve mesajını şekillendiren bir katılımcı olarak değerlendirilebilir. Yapay zekânın yaratıcı sürece etkisi, onu sadece teknik bir araç olmaktan çıkararak, sanatçının niyetiyle birlikte eserin oluşumunda bir ortak haline de getirir. Yani sanatçının niyeti ve algoritmaların işleyişi birleşerek eserin son halini ortaya çıkarır. Bu durum, yapay zekâ ve sanatçı arasındaki ilişkinin basit bir araç-kullanıcı ilişkisinden öte, karşılıklı etkileşim ve iş birliğine dayalı bir yaratım süreci olduğunu gösterir. Ancak bu iş birliği, eserin estetik ve duygusal katmanlarının, yalnızca insan yaratıcılar tarafından ortaya konan eserlerle aynı derinliğe sahip olup olmadığını tartışmaya açar. İnsan yaratıcılar, eserlerinde çoğunlukla kendi deneyimlerinden ve duygularından beslenerek estetik bir derinlik yaratırlar ancak yapay zekâ doğası gereği deneyim ve duygudan yoksundur.

Bununla birlikte, yapay zekânın geniş veri tabanlarından edindiği bilgi ve analitik yetenekleri, sanatsal süreçlere yenilik ve özgünlük katarak beklenmedik sonuçların ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. Yapay zekânın estetik yaratım sürecine katılımı, sanatın yalnızca insan merkezli bir yaratım alanı olarak sınırlanmadığını, yeni ifade biçimlerinin ve sanatsal yaklaşımların gelişebileceğini ortaya koymaktadır. Bu durum, insan merkezli yaratıcılık tanımlarının ötesinde bir dönüşüm sürecine işaret ederken, yapay zekâ ile insanın ortaklaşa çalışması sonucunda sanatın sınırlarının genişletilebileceğini ve yaratıcı sürecin yeniden tanımlanabileceğini göstermektedir.

Niklas Luhmann'ın sosyal sistem teorisi çerçevesinde, yapay zekâ sanatının toplumsal kabulü, bu eserlerin sanat sistemi içerisinde nasıl tanımlandığı ve değerlendirildiği ile yakından ilişkilidir (Luhmann, 2000, s.

18-19). Yapay zekâ destekli eserlerin galerilerde veya müzayedelerde sergilenmesi, bu üretim biçiminin toplumsal yaratıcı kabulüne önemli bir katkı sağlamaktadır. Medya, bu eserlerin toplumsal kabul sürecinde etkili bir rol oynamakta; yapay zekâ sanatına dair sergiler, haberler ve tartışmalar, toplumda bu eserlerin yaratıcılık değeri hakkında belirli bir algı oluşturmakta ve bu eserlerin nasıl değerlendirildiğini şekillendirmektedir. Luhmann'ın teorik çerçevesinde, yapay zekâ tarafından üretilen bu tür eserlerin sanat sisteminde anlam kazanması, bu yeni üretim biçiminin sanat sistemi tarafından kabul edilmesiyle mümkün olmaktadır.

Toplumsal kabul süreci, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik değerinin yanı sıra, bu eserlerin toplumsal yapılar ve kültürel bağlamlar içindeki konumunu da etkilemektedir. Yapay zekânın yaratıcı süreçlerdeki katkısını anlamak için bu eserlerin toplumsal kabul görme süreçleri, yaratıcı öznelliğin insan merkezli tanımlardan çıkarak daha geniş bir perspektifle ele alınmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin kabul görme süreçleri, yalnızca sanat dünyasındaki normları ve kabulleri değil, aynı zamanda yaratıcı sürecin sınırlarını da yeniden şekillendirme potansiyeline sahiptir.

Yapay zekâ sanatının sergilenme ve değerlendirilme süreçlerinde, bu eserlerin sanat dünyasının kuralları ve beklentileri doğrultusunda yaratıcı bir ürün olarak kabul edilip edilmemesi, toplumsal kabul açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ sanatının yaratıcı bir alan olarak meşruiyet kazanması, toplumsal normlar ve kültürel kabullerle doğrudan bağlantılıdır. Yapay zekâ yaratıcılığının toplumsal ve estetik kabulü, insan merkezli yaratıcı öznelliğin yeniden değerlendirilmesini gerektiren bir süreç olarak, modern sanatın sınırlarını genişletme olanağı sunmaktadır.

Yapay zekâ eserlerinin kitlelerle kurduğu iletişimin önemli bir boyutu da izleyici tepkisidir. Stuart Hall'un kodlama/kod çözme teorisi çerçevesinde ele alındığında, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri izleyiciler tarafından farklı şekillerde kodlanıp çözülmektedir (During, 1999). Bazı izleyiciler bu eserleri teknik bir başarı olarak değerlendirirken, bazıları estetik derinlikten yoksun olarak nitelendirebilir. Bu farklı kodlama biçimleri, yapay zekânın sanatının estetik ve etik değeri üzerinde derin bir tartışma yaratır. Hall'un teorisi, izleyici ile eser arasındaki iletişimin çok boyutlu olduğunu ve her izleyicinin bu eserleri kendi kültürel ve kişisel arka planına göre çözdüğünü ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı olarak mı yoksa yalnızca teknik bir çıktı olarak mı algılandığı sorusu, izleyicilerin eserlere atfettikleri anlamlarla doğrudan ilişkilidir.

Yapay zekâ eserlerinin izleyici üzerindeki etkisi, bu eserlerin sanatsal bir değer taşıyıp taşımadıkları ve yaratıcı bir süreç sonucu ortaya çıkıp çıkmadıkları konusunda farklı görüşlerin oluşmasına neden olur. İzleyici tepkileri, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği konusundaki tartışmaları da şekillendirir. Yapay zekânın sanatsal üretiminde yaratıcı bir öznellikten yoksun olmasına karşın, izleyici

üzerindeki etkisi, bu üretimleri yaratıcı bir ifade biçimi olarak kabul etme potansiyeli taşımaktadır. Bu durum, yaratıcılığın yalnızca insan merkezli tanımlar çerçevesinde değil, izleyici algısına göre yeniden değerlendirilmesi gerektiğine işaret eder.

Yapay zekâ eserlerinin izleyici üzerindeki etkisi, bu eserlerin sanatsal bir değer taşıyıp taşımadıkları ve yaratıcı bir süreç sonucu ortaya çıkıp çıkmadıkları konularında farklı görüşler oluşturur. İzleyici tepkileri, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği yönündeki tartışmaları da şekillendirir. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin estetik olarak değerli bulunup bulunmadığı, izleyicinin bu eserlerle kurduğu kişisel ve duygusal bağlar üzerinden değerlendirilir. Bu bağlamda, izleyici tepkilerindeki çok katmanlı yapı, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik ve yaratıcı değerini anlamak için önemli ipuçları sunar ve bu değerlendirmeleri daha karmaşık hale getirir.

Yapay zekâ eserlerinin yarattığı çok katmanlı izleyici tepkileri, yaratıcılığı yalnızca bilinçli niyet ve öznel deneyime dayandırmanın yetersiz olduğunu ortaya koymaktadır. İnsanın aktif bir yaratıcı olarak konumlanmadığı bu tür üretimlerde, izleyicinin eseri yorumlayarak yaratıcılığı kabul etmesi, yapay zekâ yaratıcılığının anlam kazandığı yeni bir bağlam sunmaktadır. Bu bağlamda, Hall'un kodlama/kod çözme yaklaşımı, yapay zekâ sanatının izleyici tarafından nasıl anlaşıldığını ve değerlendirildiğini anlamamıza yardımcı olur. İzleyiciler, yapay zekâ tarafından üretilen bir eseri değerlendirirken, eserin teknik altyapısını, estetik niteliklerini ve yaratıcı sürecin doğasını dikkate alır. Bazı izleyiciler, bu eserleri yaratıcı bir ifade olarak kabul ederken, diğerleri yalnızca veri ve algoritmaların ürünü olarak görüp yaratıcı olmadıklarını savunabilir.

Bu farklılıklar, yapay zekâ sanatının estetik yargı süreçleri üzerindeki etkilerini ve yaratıcı değerinin toplumda nasıl algılandığını anlamak açısından önemlidir. İzleyicinin yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerine verdiği anlamlandırma tepkileri, yaratıcılığı sadece bilinçli ve deneyime dayalı bir etkinlik olarak değil, aynı zamanda izleyici tarafından yeniden inşa edilen bir süreç olarak ele almamız gerektiğini göstermektedir. Bu dinamik, yaratıcı sürecin yalnızca insan merkezli ölçütlerle değil, izleyicinin katkısıyla oluşan anlam dünyası çerçevesinde yeniden değerlendirilmesi gerektiğini desteklemektedir.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri, yeni medya ortamında da farklı bir iletişim süreci oluşturmaktadır. Henry Jenkins'in "katılımcı kültür" (participatory culture) kavramı üzerinden bakıldığında, yapay zekâ eserleri dijital platformlarda izleyicilerin yorumları, geri bildirimleri ve yeniden üretimleriyle etkileşim halindedir (Jenkins, 2006, s. 3-4, 18). Yapay zekânın ürettiği bir görsel veya müzik parçası, sosyal medya üzerinden binlerce kişiye ulaşarak yeniden yorumlanmakta ve başka yaratıcı çalışmaların başlangıç noktası olabilmektedir. Bu bağlamda Botto platformu, bu dinamik etkileşim sürecine dikkate değer bir örnek teşkil eder: Botto, her hafta topluluğun oylamasıyla seçilen eserlerden ilham alarak yeni sanat eserleri üreten bir platformdur. Oluşturulan eserler, blockchain üzerinde benzersiz bir dijital varlık olarak NFT formatında

kaydedilmekte ve dijital sanat pazarında açık artırmaya sunularak koleksiyoncular tarafından satın alınmaktadır. Bu üretim ve satış süreci, Botto'nun yapay zekâ destekli sanatının izleyici katkılarıyla yeniden şekillendiği ve ekonomik bir değer kazandığı dinamik bir yapı sunduğunu göstermektedir.

Yeni medya ortamında yapay zekâ sanatının izleyiciyle kurduğu etkileşim, yaratıcı sürecin kolektif bir boyut kazanmasına imkân tanır. Dijital platformlar üzerinden yapılan yorumlar, yeniden üretimler ve paylaşımlar, yapay zekâ sanatının sürekli değişim ve dönüşüm geçirmesine katkıda bulunur. Bu durum, yaratıcılığın yalnızca bireysel bir bilinç ürünü olarak ele alınmasının yetersiz olduğunu gösterir. Yapay zekâ eserlerinin toplumsal algısı, yaratıcı sürecin insan merkezli bir yaklaşımla sınırlandırılmayacağını ortaya koyarken, yeni medya bu sanatın etkileşimli ve kolektif yönünü güçlendirmektedir.

Yapay zekânın ürettiği sanat eserlerinin izleyici ile kurduğu bu çok boyutlu iletişim süreci, yalnızca estetik bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda toplumsal normları, yaratıcılığın anlamını ve sanata dair kabulleri de yeniden tanımlamaktadır. Bu eserlerin izleyici üzerindeki etkisi, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusunu gündeme getirirken, sanatsal yaratım süreçlerinin kolektif ve etkileşimli doğasını da öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin anlamı, yalnızca bir algoritmanın teknik başarısıyla değil, aynı zamanda izleyici tarafından nasıl benimsendiği ve değerlendirildiğiyle de biçimlenmektedir. Yapay zekâ sanatı, izleyici ve yaratıcı arasındaki ilişkinin yeniden tanımlandığı, insan merkezli yaratıcılık anlayışının ötesinde bir etkileşim alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakış açısı, yaratıcı süreci yeniden tanımlayarak, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir bileşen olarak konumlanmasına olanak tanımaktadır.

Tartışma ve sonuç

Yapay zekânın sanatsal yaratıcı süreçlere katılımı, yaratıcılık kavramının temel dinamiklerini yeniden değerlendirme gerekliliğini ve insan merkezli tanımlarla sınırlandırılmayacağını ortaya koymaktadır. Teorik çerçeveler, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde önemli bir rol oynayabileceğini gösterirken, insan yaratıcılığıyla kıyaslandığında belirli sınırlamalara sahip olduğunu da açığa çıkarır. İnsan yaratıcılığı, bilinç, duygusal derinlik ve sosyal etkileşim gibi insana özgü unsurlarla şekillenirken, yapay zekâ daha çok algoritmik süreçler ve veri analizi yoluyla özgünlük ve yenilik üretebilmektedir. Bu farklılık, yalnızca işleyiş biçimiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda yapay zekâ yaratıcılığının doğasını, yani bilinç ve niyet eksikliğinden kaynaklanan ontolojik bir ayrıma da işaret eder. Yapay zekâ, teknik olarak özgün eserler üretebilme kapasitesine sahip olsa da insan yaratıcılığının duygusal, kültürel ve bilinç derinliğini tam anlamıyla yansıtamaz. Bilinç ve niyet eksikliğine rağmen, yapay zekânın veri ve algoritmalar aracılığıyla özgün ve

yenilikçi ürünler ortaya koyabilme kapasitesi, yaratıcılığın insan merkezli ölçütlerle sınırlı kalmaması gerektiğini öne sürer ve bu alanda daha geniş bir bakış açısına ihtiyaç olduğunu gösterir.

Geleneksel yaratıcılık tanımları, bilinç, niyet, duygusal derinlik ve öznellik gibi insana özgü unsurlarla ilişkilendirildiği için, yapay zekânın bu bağlamda yaratıcı olup olmadığı tartışmalıdır. Bu nedenle, insan yaratıcılığı ile yapay zekâ yaratıcılığını aynı çerçevede ele almak yerine, iki farklı yaratıcı süreç olarak değerlendirmek daha uygun olacaktır. Bu ayırım, yaratıcılığı yalnızca insan merkezli ölçütlerle değil, yapay zekânın algoritmik süreçlerine dayanan yenilikçi katkılarına da kapsayan bir yaklaşımla incelememize olanak tanır. Yaratıcı üretimin çok boyutlu yapısı, yapay zekânın özgün ve estetik katkılarının da dikkate alındığı daha geniş bir yaratıcılık tanımı gerektirmektedir.

Mevcut yaratıcılık tanımları üzerinden yapay zekâ yaratıcılığı incelendiğinde, yapay zekânın özellikle bireysel yaratıcılık anlamına gelen P-yaratıcılık düzeyinde başarılı olduğu, ancak tarihsel yaratıcılık olarak tanımlanan H-yaratıcılık düzeyinde sınırlı kaldığı görülmektedir. Birleştirici ve keşifsel yaratıcılık alanlarında başarılı olan yapay zekâ, veri setlerine dayalı olarak yeni kombinasyonlar oluşturabilir ve mevcut kurallar çerçevesinde yenilikçi sonuçlar üretebilir. Bilinç ve niyet olmadan da yaratıcı sonuçlar ortaya koyabilmesi, yapay zekânın geleneksel yaratıcı tanımlarla değerlendirilemeyeceğini ve daha geniş bir çerçevede ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Ancak, yapay zekânın bilince veya öznelliğe sahip olmaması, devrimsel bir yaratıcılık (H-yaratıcılık) düzeyine ulaşmasını engellemektedir. İnsanla iş birliği yaptığında ise yapay zekânın işlem gücü, insanın kavramsal ve yaratıcı vizyonu ile birleşerek dönüştürücü yaratıcı süreçlerin mümkün hale gelmesini sağlamaktadır.

Yapay zekâ yaratıcılığı yalnızca algoritmik süreçlere dayanmakla kalmaz; aynı zamanda insan yargısına ve toplumsal kabul mekanizmalarına da bağlıdır. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı olarak kabul edilip edilmeyeceği, sanat dünyasındaki uzmanların değerlendirmelerine, toplumsal normlara ve sanatsal eleştirilere dayanmaktadır. Bu, yapay zekânın ürettiği eserlerin estetik değerinin ve yaratıcılık statüsünün, eserin kendisinden ziyade insan yorumlarına ve kültürel bağlama göre belirlendiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, yapay zekâ yaratıcılığının insan merkezli tanımlarla değil, izleyicinin ve toplumun bu eserleri nasıl değerlendirdiği ile anlam kazandığını göstermektedir.

Makalede yer verilen *Edmond de Belamy* örneği bu durumu net bir şekilde gözler önüne sermektedir. Yapay zekâ algoritmaları tarafından oluşturulan bu eser, ancak müzayedelerde sunulup, sanat koleksiyonerleri ve eleştirmenler tarafından yüksek bir bedelle satın alındığında "yaratıcı" olarak kabul edilmiştir. Esas olarak algoritmik bir süreçle ortaya çıkmış olmasına rağmen, eserin yaratıcı statüsü, sanat dünyasının otoriteleri tarafından değerlendirilmesi ve toplumsal bir kabul görmesiyle pekiştirilmiştir. Aynı şekilde, AICAN tarafından üretilen eserler de yalnızca teknik bir başarı değil, insan eleştirmenlerinin sanatsal değer atfetmesiyle anlam kazanmıştır. Bu eserler sanat galerilerinde sergilendiğinde, onları yaratıcılık bağlamında

değerlendiren ve anlamlandıran yine insanlar olmuştur. Yapay zekâ, burada teknik olarak özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilse de bu sonuçların yaratıcı olarak tanınması, sanat dünyasının yargılarına dayanmaktadır.

Bu örnekler, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde bağımsız bir özne olarak değil, insan yargısının belirleyici olduğu bir sistemin parçası olarak işlediğini göstermektedir. Yapay zekâ ile üretilen eserlerin yaratıcı olarak kabul edilmesi, sanatın estetik ve kültürel normlarına uyum sağlamasına, bu normlar çerçevesinde değerlendirilmesine bağlıdır. Bu da yapay zekânın yaratıcılığının, yalnızca üretim süreçlerinden değil, bu üretimlerin insanlar tarafından nasıl değerlendirildiğinden etkilendiğini ve insan merkezli olmayan bir yaratıcı sürecin yeniden tanımlanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Yapay zekâ teknolojisindeki hızlı gelişim ve yatırımlar göz önüne alındığında, gelecekte yapay zekânın yaratıcı süreçler dahil olmak üzere birçok alanda daha geniş bir rol üstleneceği kesindir. Gelecekte yapay zekâ, daha gelişmiş bilişsel sistemler ve otonom öğrenme yetenekleri sayesinde yaratıcı süreçlere daha derin bir şekilde dahil olabilir. Özellikle bilinç simülasyonu gibi teknolojilerin gelişimi, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilmesini mümkün kılabilir. Günümüzdeki yapay sinir ağları ve derin öğrenme algoritmaları, büyük veri setleri üzerinden öğrenerek yeni kombinasyonlar oluşturabilme yeteneğine sahip olsa da gelecekte bu sistemler, insan benzeri bilinç ve sezgisel düşünme becerileriyle daha bağımsız yaratıcı süreçlere katkı sunabilir. Bu durum, yapay zekâ yaratıcılığının insan merkezli tanımlardan öte, kendi dinamiklerine dayalı bir yaratıcı süreç olarak ele alınabileceğini işaret etmektedir.

Yapay zekânın sanatsal yaratıcı süreçlerindeki rolü, geleneksel insan merkezli yaratıcılık anlayışının ötesine geçerek daha esnek ve kapsayıcı bir yaratıcılık tanımı gereksinimini ortaya koymaktadır. Yapay zekânın bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi insana özgü unsurlardan yoksun olması, onun yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesini zorlaştırırken; veri işleme ve algoritmik analiz yoluyla estetik ve yenilikçi eserler üretebilmesi, yaratıcı sürecin sadece insana özgü unsurlarla sınırlandırılmasının yetersiz kalacağını göstermektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir bileşen olarak kabul edilmesi, yaratıcılığı yalnızca insan merkezli değerlerle değil, yapay zekânın sunduğu estetik katkılar ve izleyici ile kurduğu etkileşim doğrultusunda yeniden düşünmeyi gerektirmektedir.

Gelecekte, yapay zekâ teknolojilerindeki ilerlemelerle birlikte, bu sistemlerin sanatsal üretime daha bağımsız ve derinlemesine katılım sağlaması beklenmektedir. Bu tür gelişmeler, yapay zekânın yaratıcı süreçlere ve insana özgü özelliklere daha yakın katkılar sunabilmesine olanak tanıyabilir. Özellikle yapay zekâ sistemleri daha karmaşık ve çok boyutlu bilgi işleme yetenekleri kazandıkça, yapay zekâ sistemlerinin sanatta daha etkin bir rol üstlenmesi, hatta insan yaratıcılığıyla birleşerek daha zengin ve dönüştürücü eserler ortaya koyması mümkün hale gelebilir.

Öte yandan, yapay zekâ ve insan iş birliği, yaratıcı sürecin sınırlarını yeniden tanımlamak açısından büyük bir potansiyele sahiptir. İnsan zekâsının kavramsal düşünme ve estetik sezgi gücü, yapay zekânın geniş veri setlerine dayalı güçlü işleme kapasitesi ile birleştiğinde, sanat ve tasarım alanlarında yeni yaratıcı ufuklar açılabilir. Bu iş birliği, yaratıcı süreci yalnızca teknik bir yenilikle sınırlamanın ötesinde, insan ve yapay zekâ arasında dinamik ve etkileşimli bir sinerji yaratarak yaratıcı üretimin kolektif ve hibrit bir yapıya evrilmesini sağlayabilir. Böylelikle yapay zekâ, salt bir araç olmaktan çıkarak, yaratıcı sürece anlamlı bir katılımcı olarak dâhil edilebilir.

Sonuç olarak, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilmeyeceği sorusu, teknolojik gelişmelere ve toplumun yaratıcılığı nasıl tanımladığına bağlı olarak şekillenecektir. Yapay zekânın insan merkezli yaratıcı tanımlarının ötesinde bir yaratıcı sürecin parçası olarak ele alınması, yaratıcı üretime ve estetik anlayışımıza daha geniş bir perspektif kazandırma potansiyeli taşımaktadır.

Kaynakça

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.

Benjamin, W. (1935). The work of art in the age of mechanical reproduction, *Illuminations*, 62-75.

https://doi.org/10.1007/978-1-137-08886-4_7

Blok, V. (2022). The role of human creativity in human-technology relations. *Philosophy & Technology*, 35(3),

59. <https://doi.org/10.1007/s13347-022-00559-7>

Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 103(1-2), 347-356.

[https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)

Bostrom, N. (2017). *Superintelligence: Paths, dangers, strategies (Reprinted with corrections)*. Oxford University Press.

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., Neelakantan, A., Shyam, P., Sastry, G., Askell, A., Agarwal, S., Herbert-Voss, A., Krueger, G., Henighan, T., Child, R., Ramesh, A., Ziegler, D. M., Wu, J., Winter, C., ... Amodei, D. (2020). Language models are few-shot learners, *Advances in Neural Information Processing Systems* (C. 33, s. 1877-1901)

<https://doi.org/10.48550/ARXIV.2005.14165>

Cohen, H. (1995). The further exploits of AARON, painter. *Stanford Humanities Review*, 4(2), 141-158.

Cohen, P. (2016). Harold Cohen and AARON. *AI Magazine*, 37(4), 63-66.

<https://doi.org/10.1609/aimag.v37i4.2695>

- Csikszentmihalyi, M. (2013). *Creativity: The psychology of discovery and invention (First Harper Perennial modern classics edition)*. Harper Perennial Modern Classics.
- Das, P., & Varshney, L. R. (2022). *Explaining artificial intelligence generation and Creativity: human interpretability for novel ideas and artifacts*. *IEEE Signal Processing Magazine*, 39(4), 85-95. <https://doi.org/10.1109/MSP.2022.3141365>
- Descartes, R., Cottingham, J., & Williams, B. (1996). *Descartes: Meditations on first philosophy: With selections from the objections and replies*. Cambridge University
- During, S. (1999). *The cultural studies reader*. Psychology Press.
- Eisenstein, E. L. (1980). *The printing press as an agent of change* (1. bs). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107049963>
- Glăveanu, V. P., & Kaufman, J. C. (2019). Creativity: A historical perspective, J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (2. bs, s. 9-26). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839.003>
- Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). *Generative adversarial networks* (Versiyon 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1406.2661>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Guzik, E. E., Byrge, C., & Gilde, C. (2023). The originality of machines: AI takes the Torrance Test. *Journal of Creativity*, 33(3), 100065. <https://doi.org/10.1016/J.YJOC.2023.100065>
- Horkheimer, M., Adorno, T. W., Noeri, G. S., & Jephcott, E. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments*. Stanford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. NYU Press; JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Luhmann, N. (2000). *Art as a social system*. Stanford University Press; WorldCat.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- McLuhan, M. (2001). *Understanding media: The extensions of man*. Routledge.
- Muthukrishnan, N., Maleki, F., Ovens, K., Reinhold, C., Forghani, B., Forghani, R., & others. (2020). Brief history of artificial intelligence. *Neuroimaging Clinics of North America*, 30(4), 393-399.
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435-450. <https://doi.org/10.2307/2183914>

- Rosenblum, N. (1997). *A world history of photography*. Abbeville Press.
<http://catalog.hathitrust.org/api/volumes/oclc/35249578.html>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Russell, S. J., Norvig, P., & Davis, E. (2010). *Artificial intelligence: A modern approach* (3rd ed). Prentice Hall.
- Sawyer, R. K., & Henriksen, D. (2023). *Explaining creativity: The science of human innovation* (3. Basım). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197747537.001.0001>
- Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3), 417-424.
<https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity research journal*, 18(1), 87.
- Torrance, E. P., & Shaughnessy, M. F. (1998). An interview with E. Paul Torrance: About creativity. *Educational Psychology Review*, 10(4), 441-452. JSTOR.
- Trach, Y. (2021). Artificial intelligence as a tool for creating and analysing works of art. *Culture and Arts in the Modern World*, 22, 164-173.
- Turing, A. M. (1950). I.—Computing machinery and intelligence. *Mind*, LIX(236), 433-460.
<https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

2024, 11(2): 447-456

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.447-456>

Kitap İncelemeleri

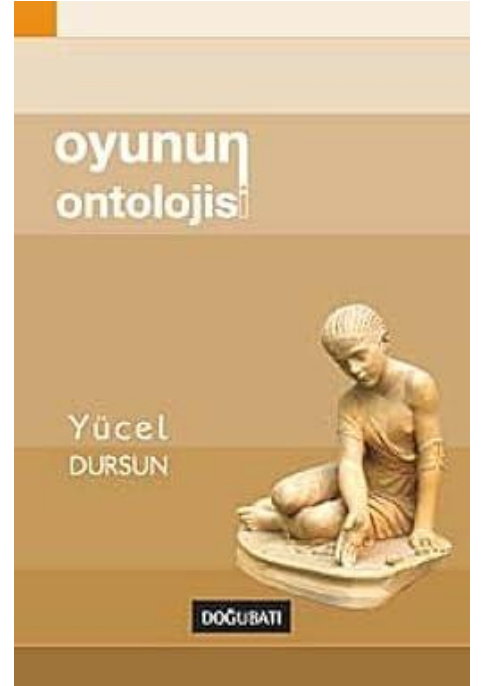
“OYUNUN ONTOLOJİSİ” ÜZERİNE SORUŞTURMALAR

Erdoğan Kaygusuz¹

Dursun, Yücel (2014). *Oyunun Ontolojisi* (1. basım). Ankara: Doğu Batı Yayınları, 185 sayfa, ISBN: 978-605-5063-02-3

Öz

Bu yazıda Prof. Dr. Yücel Dursun'un Doğu Batı Yayınları tarafından felsefe dizisi kapsamında 2014 yılında yayımlanan ve 2019 yılında ikinci baskısı yapılan *Oyunun Ontolojisi* kitabı incelenmiştir. Kitapta oyun kavramı geniş bir felsefi izlekte ontolojik bakımdan ele alınmış ve oyunun varoluşu üzerine yoğunlaşan sorulara yanıt aranmıştır. Bununla birlikte bu inceleme yazısında oyun ontolojisi üzerine yapılan güncel çalışmaların video oyunlarına doğru genişletilmesine yönelik çabalar üzerine de bir değerlendirme yapılmıştır.



Anahtar Kelimeler: oyun, oyunun ontolojisi, oyun çalışmaları, video oyunlar, Yücel Dursun

¹ Erdoğan Kaygusuz, Arş.Gör., Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, kaygusuzerdnc@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9581-4458

Yazı Geliş Tarihi: 14.08.2024 | Yazı Kabul Tarihi: 29.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

INVESTIGATIONS OF “OYUNUN ONTOLOJİSİ”

Abstract

This review is on Prof. Yücel Dursun's book *Oyunun Ontolojisi*, published by Doğu Batı in 2014 as part of the philosophy series and published in its second edition in 2019. The book examines the concept of play from an ontological perspective in a broad philosophical perspective and seeks answers to questions that focus on its existence. The review also discusses and appreciates recent attempts to extend the study of the ontology of play to video game ontologies.

Keywords: play, ontology, ontology of play, game ontology, video games, Yücel Dursun

Oyun nedir; onunla gerçeklik arasında nasıl bir ilişki var ve o, insan yaşamının anlamına nasıl katkıda bulunur? Bunlar gibi çoğaltılıp yinelenebilecek eskimiş fakat henüz kıymetini yitirmemiş çok sayıdaki soru, oyunun özünü oluşturan ve onun tanımlanabilmesini ve ayrıştırılabilmesini sağlayan niteliklerin anlam bakımından sorgulanabilmesiyle ilişkilidir. Gösterdiği varsıl, katmanlı, karmaşık yapıyla bu sorular uygarlıklar tarihi boyunca oyunların yalnızca çocuksu eğlence ya da serbest zaman etkinliği olarak değil, aynı zamanda diğer insanların ve kurumların toplumsal, kültürel ve politik yaşamlarını anlamlandırma ve bunları mümkün kılma, başka deyişle inşa etmesinin olanakları olarak görülmüş ve tartışılmıştır. Oyunun varlık ve anlam üzerindeki aksiyonu Eski Yunan'dan günümüze pek çok düşünürün meşgalesini oluşturmuş ve Herakleitos'tan Nietzsche'ye, Heidegger'den Gadamer'e, Derrida'dan Huizinga'ya değin düşünürler oyunun doğası ve işlevleri üzerine derinlemesine düşünceler geliştirmiştir.

Oyun ontolojisi çok çeşitli bakış açılarını ve disiplinleri kapsar ve düşünürler oyunların özünü sorunsallaştırarak insan yaşamında oyunun önemine değinir. Oyunun ontolojisi, oyunun bir şey olarak neliği ile nerede, nasıl var olduğu ve nitelendirildiği üzerine yoğunlaşır. Felsefede ontoloji nesnelere, özelliklere, olaylar, süreçler ve ilişkiler ile bunların türlerinin ve yapılarının ne olduğu üzerine olması nedeniyledir ki (Smith, 2003, s. 155) oyunun özünü kavramak için onun ontolojik doğasının soruşturulması gerekir. Tam da bu nedenle oyunun varlığı hakkında ontolojik bakımdan bir soru sormak ise oyunun insan yaşamındaki yerini ve işlevini anlamaya olanak sağlayabilir. Zira ontolojik bir sorgulama oyunun ve oynamanın yalnızca ne olduğuyla ilgilenemez, bununla birlikte bu neliğin konumu ve mahiyetiyle meşgul olur. Örneğin Gadamer

(1989, ss. 103-104) için oyun, insanın kendisini ve dünyayla olan ilişkisini yeniden değerlendirdiği bir alan sunarken Heidegger'e (2011, s. 223) göre de insan, dünyaya fırlatılmış bir varlıktır ve varoluşunu sürekli olarak yeniden inşa ettiği için oyunun bu süreçte insanın dünyayla ilişkisinde anlamlandırma için bir alan yarattığını düşünebiliriz. O hâlde böylesi bir sorgulama, oyunun insan ve toplum üzerindeki daha derin izlerini de ortaya koyar. Oyun insanların kendilerini ifade etme ve varoluşsal ve kültürel yapılar içinde anlam yaratma yollarından biri olarak düşünülmalıdır ki ontolojik bir incelemenin temel amacı da budur.²

2018 yılında geçirdiği elim bir trafik kazasında kaybettiğimiz, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Yücel Dursun'un, 2014 yılında Doğu Batı Yayınları tarafından felsefe dizisi kapsamında yayımlanan ve 2019 yılında ikinci basımı yapılan *Oyunun Ontolojisi* adlı kitabı oyunun ontolojisine ilişkin derinlemesine bir inceleme sunar. Kitapta oyun kavramı geniş bir felsefi izlekte ontolojik bakımdan ele alınır ve oyunun neliği üzerine yoğunlaşan sorulara yanıt aranır. Bunlardan bazıları oyuna oyun denmesini sağlayan neden üzerineyken bazıları da oyunu oyun yapan bir öz olup olmadığıyla ilgilidir. Bu kapsamda oyun ile oyun olmayanın farkı, oyun ile ciddiyet, oyun ile onun amacı arasındaki ilişkiler, oyun ve gerçekliğin bağıntısı gibi konular kitap boyunca her yönüyle, geniş şekilde incelenir. Dursun'un bu kitabı, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Ana Bilim Dalında 2008 yılında tamamladığı *Oyunun Ontolojik Durumu: Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga* başlıklı doktora tezine dayanıyor.

Oyunun Ontolojisi oyun kavramının sanatlarda, politikada ve felsefede merkezî hâl geldiğinden hareketle insanın, yaşamını oyun oynayan bir varlık olarak sürdürmesiyle ilgili düşünceleri, felsefi olarak ve filozofların gözünden tartışır. Bu aynı zamanda yalnızca oyunun değil ama oynamanın özünü kavramak için de oyunun ontolojik ve epistemolojik doğasının iç içe geçmiş olduğu (Juel Larsen & Kampmann Walther, 2020) konusu üzerine düşünmeye, yazar tarafından açılmış bir kapı bırakır. Düşünüldüğünde, oyunun ontolojik olarak soruşturulması ile oyun oynama pratiğinin epistemolojik olarak soruşturulması birbirine uzak değildir, çünkü oyunun varlıksal durumu ve ne olduğu, onun nasıl deneyimlendiğiyle de doğrudan ilişkilidir. Bu, neyin var olduğu ve bu varlığın nasıl bilindiği arasındaki ilişkiye denk gelir.³ Farklı bir anlatımla, bir şey olarak oyunun durumu ile oyuna ilişkin bilgi edinme süreci iç içedir ve bu, ontoloji ile epistemoloji arasındaki geçişkenliği imler. Bu açıdan Yücel Dursun'un belirttiği gibi, oyun, varoluşun kendisine ilişkin bir anlam arayışı sürecinin parçasıdır: "Felsefede ontoloji ve epistemoloji arasındaki ilişki, aslında nesnenin hem varlık durumu hem de onun kavranma biçimi ile doğrudan alakalıdır. Oyun hem kendisinin ne olduğunun anlaşılmasını hem de onun nasıl oynandığının, yani nasıl deneyimlendiğinin sorgulanmasını gerektirir" (2014, s. 163). Kitabın en

² Ontolojik incelemeler en genel anlamda varlığın, onun doğasının ve yapılarının sorgulanmasını, tartışılmasını, anlaşılmasını hedefler. Bu türden bir incelemenin yalnızca ve her zaman için anlam yaratma sürecini gözetmeyebileceğini kabul ediyorum. Bu tür bir amaç örneğin Heideggerci veya Gadamerci ontoloji geçerli olabilir. Ben de tam olarak bunu kastediyorum.

³ Var olanın kendisi ile ona ilişkin bilginin nasıl kategorize edildiği arasındaki ilişkiyi sorunsallaştıran hem lehte hem de aleyhte görüşler söz konusudur. Kimileri epistemoloji ve ontoloji arasındaki farkları bulanıklaştırma eğiliminden bahsederken (bkz. Hall, 2003), diğerleri de bu ikisinin birbirine mantıksal olarak kesinlikle yakın olduğunu savunur (bkz. Grix, 2002).

önemli özelliklerinden biri felsefeye ilgi duyanlar, araştırmacılar ve genel okur için açılan bu kapıda aranabilir.

Kitabın bir diğer kıymeti, sahip olduğu derinlikli yaklaşımla oyun hakkında yapılan çalışmalara emekle katkı sağlamasından kaynaklanır. Dursun'un bu kitabı, oyun kavramını farklı düşünce geleneklerinden yararlanarak kapsamlı şekilde incelediği için okurlara çok boyutlu bir perspektifi görebilme olanağını tanır. Dursun (2014, s. 10) da kitaba yazdığı önsözde buna benzer bir amacı olduğuna değinir ve "okuyucuya oyun düşüncesiyle, ancak çok yükseklerden tadına varılabilecek bir manzarayı görme hissini verebilirim" cümlesiyle niyetini çabucak ele verir. Bana kalırsa, başarılı da olur. Nitekim oynamak ile oyunu algılamak ve onun üzerine düşünmek arasında bir fark bulunur ve bunun ayırdına varmak, biraz tepede konumlanan bir bakışla ancak mümkün olabilir.

Kitap giriş mahiyetinde olanı hariç, iki ana ve bir de sonuç bölümünden oluşur. Bölümler sırasıyla "Felsefe Tarihinde Oyun Kavramı Açısından Bazı Önemli Kilometre Taşları" ile "Oyunun Ontolojik Durumunun Belirlenmesi Çerçevesinde Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga" başlıklarını taşır ve her bir ana bölümde birden çok alt bölüm bulunur.

Kitabın ilk bölümü, ikinci bölümde yer alan filozofların oyun düşüncelerine yön veren düşünürlerin incelenmesine ve oyun kavramının tarihsel ardına, yani kavramın gelişimine kaynaklık eden ilksel fikirlere ayrılır. Bu kapsamda öncelikle Herakleitos'un, sonra Platon'un ve ardından Schiller ile Nietzsche'nin oyuna ilişkin görüşlerine dair bir çerçeve sunulur. Bölüm, Herakleitos'un ünlü 52'nci fragmanı olan "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" sözü (aktaran Dursun, 2014, s. 15) ile bunun daha başka düşünürlerin yorumlarıyla kazandığı anlamı ele alır. Nietzsche, fragmandaki "Aion" sözcüğünü "oynayan büyük çocuk" şeklinde yorumlarken Heidegger, bu büyük çocuğu, "Varlığın Geschick'i" (sunumu/kaderi) olarak görür. Nietzsche'ye göre bu büyük çocuk, evrenin ve hayatın anlamını ve düzenini oyun oynarcasına belirlerken Heidegger'de büyük çocuk varoluşun kaderini belirleyen güçtür. Bu bölümde ayrıca Platon ve Schiller'in oyunla ilgili düşünceleri de farklı açılardan sunulur: Platon oyunu insanın tanrı veya tanrılarla oynadığı taklide dayalı bir şey olarak görürken Schiller oyunun biçimsel ve maddi bileşenleri üzerine düşünür ve insanın dünyayla etkileşim kurma biçimini oyun kavramı üzerinden açıklar. Platoncu bakış açısına göre tartışma gerektirmez ki oyunun özü onun değişmeyen, kalıcı, ideal olarak tanımlanmış yönüdür ve oyun amacı, kuralları ve yapısı belli olan ve bunlar olmadan "oyun" olamayacak bir varlık olarak kabul edilir. Schiller'in "Spieltrieb" (oyun güdüsü) kavramına ilişkin Dursun'un analizi ise insan doğası ile estetik deneyim arasında kurduğu bağlantı açısından dikkat çekicidir. Dursun (2014, s. 35), Schiller'in oyun güdüsünü insanın estetik ve rasyonel yönleri arasında bir denge unsuru olarak tanımladığını belirtir ve buna göre estetik deneyim içeren oyun insanın hem kendi iç hem de dış dünyasını dengeleyerek varoluşsal bir denge sağlar. Nihayetinde burada değerlendirilen farklı yorumlar, oyunun ontolojik ve epistemolojik boyutlarının

derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunur. Böylelikle ilk bölüm, ikinci bölümdeki düşünürlerin oyun kavrayışlarının anlaşılması için zemin sağlamış olur.

Oyunun Ontolojisi'nin ikinci bölümünde, oyun kavramı Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga gibi dört önemli yirminci yüzyıl düşünürünün görüşlerine başvurularak ontolojik açıdan incelenir. Bu bölümde her bir düşünürün oyuna nasıl yaklaştığı ve bu yaklaşımların birbirleriyle bağıntısı üzerinde durulur. Bu noktada Dursun (2014, s. 162), bölümde incelenen düşünürlerin çoğunluğunun oyun kavramına Nietzsche'nin oyun anlayışının etkisiyle yönelim gösterdiğini ve Herakleitos'tan bu yana ele alınan düşüncelerin farklı açılardan da olsa birbirlerini tamamlar nitelikte olduğunu ileri sürer. Bölümdeki tartışmaya göre Heidegger'in oyun anlayışı, onun "oyun alanı" (*Spielraum*) kavramı etrafında, yatay ve zamansal boyutlarda değerlendirilir ve oyun varlığın kendini gerçekleştirme sürecinin bir parçası olarak görülür. Oyunun ne olduğu ve onun bir öze sahip olup olmadığı konusuna gelince, Heidegger'e (2011) göre bir özden söz etmek için ilk olarak varlığın özünü anlamak gerekir. Bu perspektifte oyun bir varoluş biçimi olarak ele alınır ve özü, insan ile dünya arasındaki ilişki tarafından belirlenir. Öyleyse oyun, bir varoluş biçimi olarak özünü oyuncunun dünya ile kurduğu deneyimsel bağ üzerinden kazanır, diyebiliriz. Ayrıca Heidegger'in "Spielraum" (oyun alanı) kavramı, Dursun'a (2014, s. 54) göre zaman ve mekânın oyun yoluyla nasıl yeniden şekillendirildiğine odaklanan önemli bir kavramsal tartışmadır. Çünkü Heidegger'in bu kavramı oyunun insanın dünyayla ilişkisinde ne türden varoluşsal bir işlev gördüğünü ortaya koyar. Bana öyle geliyor ki bu felsefi zeminden yola çıkarak oyun alanı kavramının kültürel ve toplumsal bağlamlara nasıl uygulanabileceği üzerine daha sonraları düşünmek iyi bir fikirdir.

Bölümde tartışılan diğer bir düşünür Derrida'dır. Derrida, oyunu dekonstrüksiyon bağlamında ele alır ve *différance* kavramıyla oyunların anlamların sürekli olarak kaydığı ve hiçbir anlamın sabit ve kesin olmadığı bir anlamı temsil ettiğini düşünür. Derrida'nın oyunu bir farklılaşma süreci olarak ele alması, ontolojik anlamda varlığın merkezleşmesiyle ilişkilidir (Dursun, 2014, s. 95). Bu şu demektir: Oyunun bir özü olup olmadığını sorgulamak elzem olmadığı gibi gerekli de değildir. Nitekim Derrida'ya göre öz arayışı, sürekli olarak anlamın ertelendiği bir süreçtir (Derrida, 2020) ve bu durumda oyun sabit, değişmez ve kaskatı bir öze sahip olmaktan daha çok, farklı bağlamlarda yeniden tanımlanan bir yapı olabilir.

Bununla birlikte Gadamer, oyunu estetik ve hermeneutik bir çerçevede düşünerek oyunun insan deneyiminde önemli olduğunu savunur ve *oyun hareketi* kavramıyla oyunun bir *kendilik sunumu* (*Selbstdarstellung*) olduğunu belirtir. Böylece oyunun ontolojik anlamı ile insanın kendini ve başkalarını anlama sürecinde oyunun yerini anlatır. Gadamer'e göre (1989, s. 108'den aktaran Dursun, 2014, s. 124) oyun, "her şeyden önce bir kendilik sunumudur." Bunun anlaşılabilmesi için Dursun, oyun ve sanat arasındaki ilişkinin Gadamerci yorumunun incelenmesi gerektiğini ve oyunun "mış gibi" karakterine dönmek gerektiğini belirtir. Zira Gadamer için oyun kavramı hem estetik hem de hermeneutik deneyimi anlamak noktasında kullanışlıdır,

çünkü her ikisi de anlamaya dayanır. Bu noktada Gadamer'in teknik ile sanatın üretim biçimi arasındaki farklılığa işaret etmesinden yola çıkıp sanatın bir şeyi kastettiğini, ama kastettiği şey olmadığını; kendi kullanımı bakımından belirlenmediğini söylemek gerekir: Oyunun temel karakteri, "mış gibi" yapmaktır ve oyun daimi olarak bir şeyin yerine geçen sembolik mahiyete sahiptir (Dursun, 2014, s. 117). Bununla birlikte sanat eseri kendini bekleyen bir öznenin karşısında duran sabit bir özne de değildir (Gadamer, 1989, s. 102'den aktaran Dursun, 2014, ss. 118-119). Şu hâlde, özne kimdir? Dursun, bu soruya, Gadamer'in sanat eseri ve bunun hazzına varan kişi arasındaki ilişkiyi, oyun ile oynayan arasındaki ilişkiyle benzer tuttuğu yanıtını verir. Ona göre oyunda ve sanatta tek bir özne vardır; bu özne oyunu ya da sanat eserini deneyimleyen değil, oyunun ya da eserin kendisidir. Bu, oyunun kapalı bir dünyası olduğuna işaret eder. Bu görüş ve yorumlamaya göre kendini sunan oyundur; oyuncunun oyuna dahil olma hareketiyle bunu (kendini sunmayı) gerçekleştirir, diyebiliriz. Bu anlayışta oyun hareketi ve kendini sunma süreci yalnızca estetik bir sanatsal deneyim değil, aynı zamanda varoluşsal süreç ve toplumsal bir iletişim biçimidir (Dursun, 2014, s. 96). Zaten sanat, anlam oluşturma sürecine hem izleyicinin hem de sanatçının katılımını gerektirir ve her iki taraf da bu süreçte dönüşüme uğrar.

Yücel Dursun'un *Oyunun Ontolojisi*'nde Gadamer'in sanat, oyun ve hermeneutik hakkındaki görüşlerini derinlikli bir şekilde analiz etmesi, sanatın ve oyunun estetik deneyim ve anlam üretim süreciyle ilişkisini ele almak için güçlü bir zemin sağlar. Sanat eseri (oyun), oyuncular ve izleyiciler arasında bir iletişim uzamı oluşturur ve bu iletişim süreci anlam yaratmanın felsefi süreciyle örtüşür.

Bölümde son olarak Huizinga'nın görüşlerine başvurulur. Ona göre oyun, yalnızca eğlence etkinliği olmanın ötesinde kültürün oluşumunda kritiktir. Bu çerçevede oyun ile oyun olmayan arasındaki ilişkiden hareketle oyun, toplumsal yapıları ve kültürü şekillendiren bir unsur olarak değerlendirilir. "Oyunun insanın temel özelliklerinden biri olduğu" olduğu tezini, *homo ludens* (oyun oynayan insan) adlandırmasıyla ifade eden Huizinga (2023, s. 14) oyunun kültürden çok daha evvel var olduğunu belirtir: "İnsan uygarlığı, oyun olarak, oyunun içinden ortaya çıkmış ve gelişmiştir." Dolayısıyla Huizinga'ya göre insan kültürünün temel yapı taşlarından biri olan oyunun toplumsal yapılarıdaki rolü göz ardı edilemez (Dursun, 2014, s. 144). Dursun, Huizinga'nın oyun ile kültür arasındaki bu ilişkiyi incelerken oyunun kültürel olarak anlamların ve toplumsal normların üretildiği bir alan olduğunu vurgular. Bu açıdan oyun bir tür kendini ifade etme yolu olarak işlev görür. Dolayısıyla oyun sadece bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda toplumsal düzenin ve kültürel normların oluşturulmasında da son derece güçlü bir unsurdur (Dursun, 2014, s. 155). Huizinga'nın teorik mirası, bana kalırsa, insan toplumlarının oyunlarla nasıl şekillendiğini anlamak noktasında epey önemli bir referans noktasıdır. Çünkü kuralları ve ritüelleri olan oyun ile kuralları ve ritüelleri olan insanın toplumsal yapısı ve bu yapıdaki davranış biçimleri arasındaki ilişkiye büyük oranda açıklık getirir.

Dursun, kitabın sonuç bölümünde ise oyunun ikiliklerle ilişkili olduğu, çember kavramının oyun düşüncesinde sıklıkla bulunabileceğini, oyunun dar ya da geniş çerçevesinden bahsedilebileceğini ve muğlak ya da belli bir ontolojiye sahip olduğunu, düşünürlerin incelenen görüşlerine ilişkin bağlama sadık kalarak gösterir. Buna göre insanlar çemberin içindedir ve çemberin içinde oyunlar oynar (Dursun, 2014, s. 174). Yani, kapalı ve sınırlandırılmış bir formu olsa da oyun geniş bir özgürlük alanı ve farklı olanaklar içerir (Dursun, 2014, s. 137). Bu noktada Yücel Dursun (2014, s. 164), oyuna ilişkin bu betimleyici ifadelerinin Arşimet noktasının Nietzsche'nin *ebedi dönüş* (eternal return) fikrinden geçtiğini belirtir. Bilindiği üzere bu fikir, zamanın döngüsel niteliğini ve olayların sonsuz sayıda tekrarını içerir. *Oyunun Ontolojisi* bağlamında ebedi dönüş fikrini oyunla ilişkilendirmek, oyunun yapısı itibarıyla döngüsel olduğunu ve oyuncunun sürekli tekrarlayan deneyimlerini anlamlandırma biçimlerini açıklar. Buna göre oyunlarda bulunan her seferinde yeniden başlama, aynı kurallara tabi olma ve farklı stratejiler geliştirerek yeniden başlanı yeniden deneyimleme süreci, Nietzsche'ci ebedi dönüş anlayışına benzer bir döngüdür. Oyuncu oyun içinde sürekli bir başlangıç ve bitiş döngüsü içinde hareket eder, her seferinde farklı seçimler yapar ve yine aynı kurallarla karşılaşır (Dursun, 2014, s. 145). Bu, oyuncunun varoluşunu kendi deneyimi aracılığıyla zihninde yeniden tanımladığı bir süreçtir. Nihayetinde Dursun'un ele aldığı yaklaşım, oyunların oyuncunun anlam arayışını ve varoluşunu varoluşsal bir döngü içinde yeniden inşa etmesini nasıl sağladığını gösterir. Dursun'a göre (2014, s. 149) oyun, sonsuz bir tekrar sürecinin içinde insanın deneyimini vurgulayan bir alan hâline gelir. Günümüz oynama kültürü açısından düşünüldüğünde de video oyunlar için durum tam olarak budur ve dolayısıyla ebedi dönüş fikrini Dursun'un oyunlar üzerine uygulaması gayet yerindedir.

Oyunun Ontolojisi, takip ettiği izlek, yaptığı tartışma ve öne sürdüğü savlarla birlikte oyunun insan yaşamındaki yerini derinlemesine analiz ederek onun ne olduğunu keşfetmeye yönelik ciddi, kapsamlı, tutarlı ve ikna edici katkı sunar. Kitap, başlangıçta ortaya atılan sorulara referansla oyun ile gerçekliğin sınırlarının nerede başlayıp bittiğini sorgular ve bu sınırların yaşam ve deneyim dünyalarında nasıl belirlendiğini anlamak, oyunun felsefi ve ontolojik doğasını kavramak için önemli bir adımdır. Bu adım günümüzde de takip edilmekte ve oyun ontolojisi önemli bir araştırma alanı olarak varlığını sürdürmektedir. Bugün çok sayıda araştırmacı bilgisayar bilimi, matematik, felsefe, medya ve sanatlar gibi çeşitli disiplinlerden yararlanarak oyuna ve oyun ontolojilerine ilişkin anlayışı genişletmeye devam etmekte ve oyunun toplumsal, kültürel ve teknolojik bağlamlarını da kapsayan geniş bir bakış sunmaktadır. Oyun teorisi (*game theory*) alanında matematikçi John von Neumann ve Oskar Morgenster'in (1944) çalışmaları, bilgisayar bilimi perspektifinden oyunların sistemsal yapılarını çözümleyen Ian Bogost (2006), felsefi bir tartışma sunan Bernard Suits'in (1978) çalışması, Jesper Jull'un (2005) medya çalışmaları alanındaki incelemesi ve Lazzarato'nun (2006) sosyal teoride, sanatı toplumsal ve ekonomik açıdan üretim ve yeniden üretim ilişkisi içinde ele alan bakışı bu bağlamda örnek gösterilebilir. Bu çerçevede farklı disiplinlerden yaklaşım ve verilerle oyunun hem teorik hem de pratik yönlerini incelenir. Örneğin Suits (1978) oyunların ontolojik yapısını felsefi açıdan sorunsallaştırırken Jull (2005) oyunların yarı-gerçeklik temeliyle nasıl bir etkileşim

aracı olduğunu ele alır. Hakeza Bogost'un (2006) çözümlemesi oyunun disiplinlerarası bir fenomen olarak nasıl ele alınabileceğini gösterir. Bununla birlikte oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları yeniden tanımlamaya yönelik çabalar da yok değildir. Mosca'nın (2014) belirttiği gibi son yıllarda oyunları sosyal ontoloji merceğinden anlamaya doğru bir geçiş söz konusudur ve bu geçiş oyun çalışmalarındaki çeşitli alt alanların birbirlerine olan bağlılığından yola çıkarak oyunu oluşturan kurallar bütününe doğasına ışık tutar. Bu noktada ontoloji teriminin genel bir varlık çalışmasına veya teorisine atıfta bulunabileceği gibi, bilgisayar bilimlerinde kullanılan anlamıyla ampirik bir alanın resmi bir eşlemesine ve bunların modellenmesine de atıfta bulunduğunu belirtmek gerekir; dolayısıyla bir yanda oyun nesnelere ilişkin işlevsel özelliklerini, bilişenlerini ve bunlar arasındaki ilişkileri soran biçimsel ontolojilere, diğer yanda da oyunların ne olduğunu ve nasıl bir varoluşa sahip olduğunu soran varoluşsal ontolojilere sahip olduğumuzu söyleyebiliriz (Aarseth, 2023, s. 597). Nihayetinde her iki tür ontoloji de özünde, tıpkı Yücel Dursun'un ortaya koyduğu sorular gibi, veyahut onlara benzer diğer temel sorulara yanıtlar arar; kimi zaman teorik olarak, kimi zamansa pratik açıdan.

Bugünlerde oyunların ontolojik temelleri üzerine yapılan çalışmalar modern teknolojilerin ve dijital medyanın da etkisiyle çeşitlenmektedir. İçinde bulunduğumuz çağ etkileşimli medyanın çeşitliliği ve yaygınlığının yanı sıra bunların kendindeki muazzam teknik imkânlarla belirlendiği için oyun ontolojisi üzerine yapılan çalışmalar bu tekniklerle ilişkili boyutları da kapsar. Bu kapsamda video oyunların ontolojisi gibi eskinin teorik birikimlerini yeni tekniklere pratik olarak uygulayan başlıklar öne çıkmaktadır. Video oyun çalışmalarında da ontoloji, şaşırılmayacak şekilde, oyunların doğasının incelenmesidir: varlık ya da varoluş biçimleri ve kendi alanları içindeki çeşitlilikleri. Örneğin her video oyunu benzersiz fiziksel modeller, kurallar, ilkeler, oyun içi etkileşimler, olay örgüleri, içsel anlamlar içerir. Nitekim Huizinga'nın söylediği gibi, "kurallar oyun kavramı için son derece önemlidir" ve "oyun düzen yaratır, kendisi *düzendir*" (2023, ss. 23-24). Etkileşimli kurgu alanında oyunların biçimsel özelliklerini tanımlamak üzere kapsamlı bir model oluşturma girişimi erken dönemlerde Richard Ziegfeld (1989) tarafından yapılmış olsa da Catania Üniversitesi Matematik ve Bilgisayar Bilimleri Bölümüne bağlı araştırmacıların epey yakın zamanda yaptığı bir çalışma (De Martino vd., 2023), video oyunların yapısal unsurlarını modelleyen güncel bir ontoloji sunar. Bu ontolojik model, oyun mekaniği, görsel öğeler ve anlatı yapıları gibi bileşenleri oyunları anlama ve sınıflandırmak için yapılandırılır. Yani özünde, video oyunlarını anlamak için teknik ve veri odaklı bir yaklaşım sunar. Dolayısıyla oyunların neliğini araştırmak yerine, video oyunları tanımlama ve özellik analizi gibi video oyunu kategorizasyonunun teknik yönleriyle ilgilenir. Ancak bilgisayar bilimlerinde ontolojilerin geliştirilmesi, kavramların ve bunlar arasındaki ilişkilerin net bir tanımlamasını gerektirdiği için genellikle felsefi ilkelere dayanır (Sta vd., 2005). Bu nedenle felsefedeki oyun ontolojisi tartışmalarının dijital çağın teknik ve pratik boyutlarına doğru genişletildiğini söyleyebiliriz.

Bu bir anlamıyla her video oyunun kendi ontolojisine sahip olduğunu söylemektir (Belyaev ve Belyaeva, 2019). Bana kalırsa bu çıkarım, Dursun'un oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları belirlemeye yönelik iddialarından yola çıkarak dijital çağda video oyunların doğasıyla ilgili tartışmaları daha da zenginleştirebilir. Bu noktada Columbia Üniversitesinde 2007 yılında Liel Leibovitz tarafından tamamlanan, *Thinking Inside the Box: Towards an Ontology of Video Games* başlıklı doktora tezini anmak istiyorum. Leibovitz, tezinde video oyunu oynama deneyiminin ontolojik soruşturmasını fenomenolojik bir bakış ve metodolojiyle yapıyor. Leibovitz'e göre (2007, ss. 297-298) video oyunları, sundukları deneyim ve deneyime bağlı olası sonuçlar bakımından diğer tüm medyalar radikal şekilde ayrılır. Video oyunları, oyuncunun fiziksel oyun deneyimini ve kendisini bedeniyle hem fiziksel bir varlık hem de ekrandaki bir karakter olarak yeniden yapılandırır ve bunun sonucunda oyuncu, öznel bir birey olmaktan çıkar. Yani, oyuncu gerçek yaşamdaki kimliğinden ve bedensel farkındalığından sıyrılır; oyun karakteriyle bütünleşir ve oyun kurallarına tabi hâle gelir. Bu, oyuncunun temsili bir dünyada da var olması anlamına geldiği için söyleyebiliriz ki oyun, ontolojisi gereği oyuncuyu sanal olarak yeniden kurar.

Bitirirken, buradan yola çıkarak, *Oyunun Ontolojisi* kitabının hem klasik sorulara yanıt arayan hem de dijital teknolojilerin ışığında oyun kavramını yeniden değerlendirmek isteyen tüm araştırmacılar için değerli bir kaynak olma niteliği taşıdığını söyleyebilirim. Bu kitabın oyun çalışmaları, medya araştırmaları, bilgisayar bilimi, matematik, felsefe, iletişim ve sanat başta olmak üzere pek çok farklı alan açısından önemli bir kaynak olduğunu düşünüyorum. Bu yazı vesilesiyle, bugün aramızda olmayan felsefeci Bahtiyar Yücel Dursun'u saygı ve rahmetle anıyorum.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2023). Ontology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 597-606). New York, NY: Routledge.
- Belyaev, D. & Belyaeva, U. (2019). Discourses and semantic tropes of the philosophical explication of video games. *Problemos*, 96, 172-183. <https://doi.org/10.15388/problemos.96.14>
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- De Martino, S., Asmundo, M. N., Rizzo, S. A., & Santamaria, D. F. (2023). *Modeling the video game environment: the VideOWL Ontology*. In WOA (pp. 191-205). Retrieved from <https://ceur-ws.org/Vol-3579/paper15.pdf>
- Derrida, J. (2020). *Yazı ve fark* (P. Burcu Yalım, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları

- Grix, J. (2002). Introducing students to the generic terminology of social research. *Politics*, 22(3), 175-186. <https://doi.org/10.1111/1467-9256.00173>
- Hall, P. (2003). Aligning ontology and methodology in comparative research. In J. Mahoney & D. Rueschemeyer (Eds.), *Comparative historical analysis in the social sciences* (pp. 373-404). Cambridge: Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman* (Kaan H. Ökten, çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Huizinga, J. (2023). *Homo ludens: Kültürün oyun unsuru üzerine bir inceleme* (A. Önal, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Juel Larsen, L., & Kampmann Walther, B. (2020). The ontology of gameplay: Toward a new theory. *Games and Culture*, 15(6), 609-631. <https://doi.org/10.1177/1555412019825929>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lazzarato, M. (2006). *The art of the possible: From Utopia to the post-fordist era*. Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Leibovitz, L. (2007). *Thinking inside the box: Towards an ontology of video games*. Columbia University.
- Mosca, I. (2014). Social ontology of digital games. In *Handbook of Digital Games*, Marios C. Angelides, Harry Agius (Eds.), (pp. 607-644). ABD: Wiley-IEEE Press. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch23>
- Smith, B. (2003). Ontology. In L. Floridi (Ed.), *Blackwell guide to the philosophy of computing and information* (pp. 155-166). Oxford: Blackwell.
- Sta, H. B., Saïd, L. B., Ghédira, K., Bigand, M., & Bourey, J. P. (2005). Cartographies of ontology concepts. *Proceedings of the Seventh International Conference on Enterprise Information Systems*. <https://doi.org/10.5220/0002529904860494>
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, life and utopia*. Canada: Broadview Press.
- von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Ziegfeld, R. (1989). Interactive fiction: A new literary genre? *New Literary History*, 20(2), 341–372.

2024, 11(2): 457-463

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.457-463>

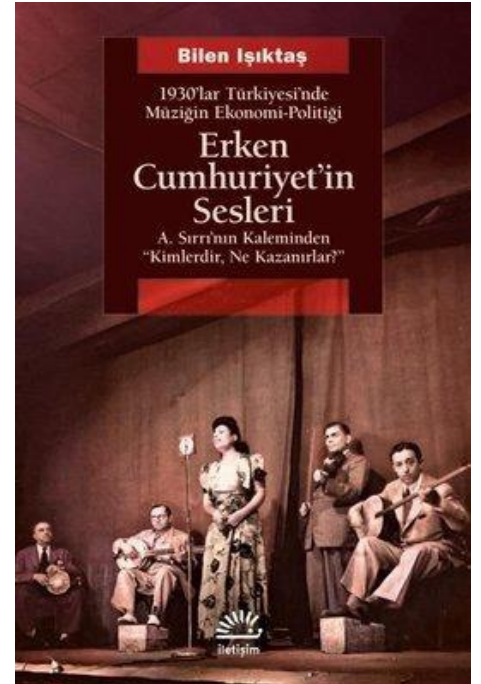
Kitap İncelemeleri

ESKİ SESLER, ESKİMEYEN TARTIŞMALAR: MÜZİKTE MEŞRUIYET ARAYIŞININ TARİHSEL KÖKLERİ

Birol Şevki Tavlı¹

Işıктаş, B. (2024). 1930'lar Türkiye'sinde Müziğin Ekonomi-Politiği: Erken Cumhuriyet'in Sesleri, A. Sırrı'nın Kaleminden "Kimlerdir, Ne Kazanırlar?" İstanbul: İletişim Yayınları, 296 sayfa, ISBN-13: 978-975-05-3723-3

Güçlü bir müzik geleneği, kendisini yeniden üreten kurum ve koşullar ortadan kaldırılınca ne yönde evrilir? Bu evrilişin içinde yaşamlarına yeni yollar çizmek zorunda kalan insanlar, başlarına gelenleri nasıl anlamlandırıp anlatabilirler? Müzikolog Bilen Işıктаş'ın yeni çalışması *Erken Cumhuriyet'in Sesleri*, Türkiye'de müzik üretiminin toplumsal serüveni hakkındaki tartışmaları tarihselleştiren bir yapıt.



¹ **Birol Şevki Tavlı**, Dr. Öğretim Üyesi, Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü, ORCID ID:0000-0002-8094-8779, e-posta: birol.tavli@yeditepe.edu.tr

Ali Ergur'un sunuş yazısıyla açılan kitap, iki bölümden oluşuyor: İkinci bölüm olarak kurgulanan kısım, gazeteci Ahmet Sırrı Uzelli'nin 1932 yılının Aralık ve 1933 yılının Ocak aylarında, *Vakit* gazetesi için hazırladığı "Kimlerdir, Ne Kazanırlar?" başlıklı yazı dizisine dayanıyor. İstanbul piyasasında icracı ve besteci olarak öne çıkan on beş müzik insanıyla yapılan bu soruşturmaya, yine Ahmet Sırrı imzalı "En Kıdemliler Kimlerdir?" yazı dizisinden Şamram Hanım söyleşisi de eklenmiş. Özgün biçimiyle sunulan her bir söyleşiyi, Işıktaş'ın yazdığı kısa yaşamöyküleri izliyor. Kitabın ilk bölümüyse, ikinci bölümde görüşleri alınan müzik insanlarını da çevreleyen toplumsal koşullara eğilerek dönemin *müzik alanını* ve alana içkin tartışmaları okurlara tanıtıyor. Türkiye'nin yakın tarihindeki kültürel ayırım çizgilerinin en belirginlerinden olan "alaturka-alafranga" ikiliği ve bu ikiliğin izdüşümleri de kitabı baştan sona kuşatıyor.

Sanat, himaye ve piyasa

Tarihsel bir inşa ve "icat" (Shiner, 2013) olarak sanat kavramını incelerken onu, içinde konumlanıp geliştiği toplumsal ilişkiler ağı, özel olarak da belirli bir kültürel üretim alanındaki meşruiyet arayışı üzerinden okumanın yararlı olacağı kanısındayım. Avrupa'daki kültür üreticilerinin, yüzyıllar boyunca aşamalı olarak, kilise ve aristokrasinin vesayetinden kurtulup özerkleşme mücadelesi verdiğini anımsatan Pierre Bourdieu, bu durumun; söz konusu kültürel üretim alanının özgül çıkarlarını gözetken ve dışsal etkenleri yadsıyan "rakip bir meşruiyet ilkesi" ortaya çıkardığını vurgular (2023, s. 54). Sanatı zanaatle özdeş gören eski anlayışta başarı, sipariş sahibinin istem ve gereksinimlerine uygunlukla ölçülürken, imgelem ve yaratıcılığı önceleyen "güzel sanatlar" düşüncesi, yapıtların anonim alıcılara sunulduğu yeniyetme bir *piyasanın* toprağında yeşerecektir (Shiner, 2013, s. 178-179). Erk sahibi bir hamiye bağımlı olmak yerine geçim kaynaklarını çeşitlendirme yoluna giderek "proleterimsileşen" (Bourdieu, 2023, s. 107) sanatkâr, temelde iki ayrı alımlayıcı kesimin takdirini kazanmak üzere üretmeye koyulacaktır artık: Ya kendisiyle aynı alanda konumlanan, kısıtlı bir üreticiler topluluğuna seslenecek ya da geniş kitlelere açılıp kamusal beğenin peşinde koşacaktır.

Kitabın bakış açısına girmemekle birlikte, son iki yüzyılda Türkiye'de geleneksel müziğin yaşadığı konum değişikliğini, Bourdieu'nün alan kuramından hareketle incelemeye çalışabiliriz. Bu bağlamda bir araştırma nesnesi olarak tasarlanan alan, "konumlar arasındaki nesnel ilişkiler ağı ya da konfigürasyonu" (Bourdieu ve Wacquant, 2021, s. 143) üzerinden çözümlenir. Alandaki *eyleyiciler* (fail), birbirlerine göre kapladıkları konumlara ve ellerinde tuttıkları *kozların* dağılımına göre oyuna katılarak alana özgü çıkarları elde etmeye çalışırlar. Eyleyicilerin gücü, o alanın makbul sayılıp *kutsanmış* akım, kurum ve yordamlarını belirleyen meşruiyet ilkelerine yatkınlıkları ve bu ilkeleri üretme/yeniden üretme yetkinlikleri oranında değişir.

Bir kültürel üretim alanı olarak müzikte görülen meşruiyet arayışının Türkiye tarihindeki yansımaları, yönetici seçkinlerin beğenilerindeki doğrudan değişikliğinden bağımsız düşünülemez. Osmanlı'nın yenileşme

çabalarının bir uzantısı olarak Batı müziğinin saray çevresinde yeğ tutulmaya başlamasıyla, “makam müziği” diye anılabilecek geleneksel anlayışın izleyicilerinin, kitle beğenisini dikkate almaya mecbur kaldıkları ileri sürülebilir. *Şarkı* formunun ve halk ezgilerine yakın bestelerin ağırlık kazanmasıyla sonuçlanan bu eğilim, geleneğin katı savunucularınca bir “yozlaşma” olarak görülür (Işıktaş, 2024, s. 23). Tanzimat sonrasında kültürel alana egemen olan ikircikli politikalar, cumhuriyet döneminde “tam Batılılaşma” (Ayas, 2014, s. 59) doğrultusunda biçimlenecektir. Ülkenin yeni müziğini yaratması beklenen “müzik devrimi” de 1934 yılından itibaren, bu koşullarda uygulamaya konacaktır (Balkılıç, 2009, s. 87). Işıktaş’a göre bu devrimin, “Batı müziğinin aktarılması, Osmanlı müziğinin dışlanması ve halk müziğinin derlenip standartlaştırılması” (2024, s. 80) olmak üzere üç veçhesi bulunmaktadır. Kitabın odaklandığı tarih kesitini izleyen yıllarda, Batı müziği eğitiminin, Avrupalı uzmanların danışmanlığında yasal ve kurumsal bir altyapıya kavuşturulduğu (Kahramankaptan, 2013) yeni bir süreç başlayacaktır.

Devlet himayesinden gitgide uzaklaşan makam müziği çevresi, *kültürel meşruiyet hiyerarşisinde* (Bourdieu, 2023, s. 75) geriye düştükçe, bu durumla baş etmenin yeni yollarını arayacaktır. *Vakit*'te yayımlanan söyleşilerin üzerinden çok geçmeden, birkaç yıl içinde, -kısa süreliğine bile olsa- devlet radyosundan ve ardından da resmî eğitim dizgesinden dışlanmasıyla *kutsayıcı mercilerden* (Bourdieu, 2023, s. 74) yoksun kalacak olan makam müziğinin eyleyicilerinden bir kısmı, Larry Shiner'ın “himayeden piyasaya” geçiş (2013, s. 178) olarak adlandırdığı yolu izleyerek popüler meşruiyete sığınacaktır. Bu yolun sonu da, kaçınılmaz olarak, dinleyici beğenisinin sorgusuzca kabulüne dayalı “yeni bir bağımlılık türü” (Shiner, 2013, s. 180) oluşturmaya varacaktır.

Yirminci yüzyılın başlarına dek yalnızca canlı icra ortamlarını kapsayan dinleyici kitlesi, emekleme aşamasındaki kayıt -o tarihlerde *plak*- endüstrisi eliyle daha da genişlemektedir. İcracılar, kendi beğenilerine tümüyle uyan yapıtların yanı sıra, “halkın seveceği türden” şarkılara da dağarcıklarında yer vermekte, buradan bir ilgi ve kazanç ummaktadırlar. Bu da Howard S. Becker'ın ifadesiyle, “geleneksel başarı ölçütleri ile sanatsal ölçütler arasında seçim yapma zorunluluğu” (2015, s. 112) doğurur. Ahmet Sırrı Uzelli'yle yaptığı söyleşide, dönemin popüler şarkılarından birine gönderme yapan Hikmet Rıza Hanım, bu zorunluluğun ağırlığını duyurmaktadır: “Gerçi bu klasik musikiyi bir tarafa bıraksam da ‘Küçük Hanım bere giymiş başına’yı söylesem, dinleyicilerimin üçte iki nispetinde çoğalacağını bilirim amma, işte bütün mesele bunu yapabilmekte ve bereyi küçük Hanım'ın başına giydirebilmektedir! Bunu ben yapamıyorum.” (Işıktaş, 2024, s. 184). Hikmet Rıza Hanımın temsil ettiği bu konumun tam karşıtı, Denizkızı Eftalya Hanımın şu sözlerinde somutlaşır: “Bilakis efendim. Ben halktan çok memnunum, hiçbir şikâyetim yok. Halk eski eserleri de pekâlâ beğeniyor ve takdir ediyor. Ben yerine göre beste de okuyorum şarkı da. Aynı derecede rağbet görüyorum. Galiba iş bunu dinletmede, dinlenebilmededir!” (Işıktaş, 2024, s. 199).

Sahne ve plak piyasasında el üstünde tutulan icracılar, alandaki meşruiyetlerini dinleyici beklentileri üzerine kurarken, piyasada temayüz eden besteciler de plağa okunmaya uygun yapıtlar üreterek geçinmeye çalışmaktadırlar. Makam müziğinin dinsel ve din dışı geleneklerine vâkıf bir besteci olarak yeni koşullarla uyumlu bir “popüler sentez” (Ayas, 2014, s. 379 ve devamı) yakalamak için çalışan ve besteleri geniş kitlelerle buluşan Sadettin Kaynak’ın bile, “Ben kendi hesabıma senede 30-40 eser çıkarmazsam hayatımı temin edemem,” (Işıktaş, 2024, s. 95) dediği düşünülürse, geleneği koruma eğilimindeki müzisyenlerin yaşadıkları maddî güçlükler apaçık kavranabilir.

Meşruiyet elde etmek için anonim alıcıların beğenisine yaslanma düşüncesi, yukarıda özetlenmeye çalışılan tarihsel koşulların ürünüdür ve Avrupa deneyimine kıyasla, yirminci yüzyıl Türkiye sanat çevreleri için görece yeni ve alışılmadık bir durumdur. Osmanlı toplumunda sanatsal üretimi “kültür patronajı” kavramıyla değerlendiren Halil İnalçık’a göre (2005, s. 11), “Osmanlı’da, en yüksek mimar, sarayın mimarbaşısı, en iyi kuyumcu, sarayın kuyumcubaşısı ve en gözde şâir, padişahın ilgi ve lûtfuna lâıyk görülen sultân’uş-şu’arâ idi.” (s. 10). Cumhuriyet dönemi mercek altına alındığında, kamu kaynaklarının dağıtım organı olarak ussallaştırılmış devlet bürokrasisinin sanat çevreleriyle kurduğu takdir ve taltif ilişkisinin, resmî atama/görevlendirme, ödüllendirme, (belirli önkoşullarla) ödenek ya da sipariş verme gibi durumlarla sınırlı kaldığı; sanatkâra salt sanatı üzerinden geçim güvencesi sağlamanın da yönetici seçkinlerin sorumluluğu olmaktan çıktığı ileri sürülebilir. Meşruiyet hiyerarşisinde ayrıcalıklı sayılan kesimler, hatta Batı müzik geleneğine mensup olanlar için bile benzer bir nedretten söz edilebilir. Bu noktada, himaye/patronaj ağının uzağına düşen başka sanat dallarının, sözgelimi edebiyatın da benzer bir piyasalaşma sarmalına girdiğini, dönüşümün yalnızca müziğe özgü olmadığını kaydetmek gerekir. Zafer Toprak, “müstehcen avam edebiyatı” olarak andığı (2017, s. 270) ve 1920’li yıllarla birlikte Türkiye’de hatırı sayılır bir okur kitlesine ulaşan popüler romanların ve uzun öykülerin yazarları hakkında şunları yazar:

Boğaz tokluğuna yaşayan, çoğu kez geçim derdine düşen o dönemin yazarları[nın] henüz bir devlet memuriyeti elde edememişlerse bu yola başvurmadan başka çareleri yoktu. Müstear adla da olsa zamanın eli kalem tutan yazarları bu tür öyküler, müstehcen edebiyat ya da polisiye, cinai risaleler yazmak zorundaydılar. Satışlar yükseldikçe kısa bir sürede kaleme alınan ve yayımlanan bu öyküler yazarının haftalık rızkını temin ediyordu. (s. 271)

Çıkış yolları ya da yeni konumlanışlar

1930’lu yıllara gelindiğinde makam müziğinde bir duraksama yaşandığı sezilmektedir. Devletin, müzik alanında yaşama geçirmeye hazırlandığı yeni karar ve uygulamalar karşısında “ciddi bir politik direnç göstermemiş” (Ayas, 2014, s. 134) olan “alaturka cephesi”, meşru müziğin sınırlarına ilişkin belirsizlik

nedeniyle yapıt üretmekten ya da en azından, ürettiklerini kamuya açmaktan çekinir gibi görünmektedir. Alanda yaşanan yarılmanın bir üretim bunalımına dönüştüğü, İstanbul Radyosu yöneticisi Hamdi Bey ile 1932 yılında yapılan söyleşide de ikrar edilir: “Demek ki, aşağı yukarı bir şarkı buhranı var! Evet. Eğer radyo aynı şarkıları tekrar ediyorsa kabahat kendisinin değildir.” (Işıқтаş, 2024, s. 268).

Hem himaye yoksunluğunun hem de piyasalaşmanın sancılarını çeken makam müziği içindeki konum mücadelesi, Türkiye’deki müzik alanını yeniden biçimlendiren bir görünüm sunmaktadır: Bir yanda kayıt endüstrisi ve icra mekânları yoluyla piyasada varlık gösteren besteci ve yorumcular, öbür yanda musiki cemiyetleri gibi çeşitli mahfillerin çabalarıyla geleneği sürdürmeye çalışan “ödün vermez”ler bulunmaktadır. Sahne ve plakların aranan isimleri, makam müziğini bozup piyasalaştırdıkları için suçlanmakta, onu içkili mekânlara taşıyıp değersizleştirdikleri gerekçesiyle eleştirilmektedirler. Kimi bu ithamlardan ötürü mahcubiyet duymakta, kimi de geçim derdini öne sürerek yaptığı işleri savunmaktadır. Onlara hücum edenler, müzisyenlerin ekonomik beklentilerden çok sanatsal hedeflere sarılmalarını, ün ve paranın ayartıcı gücü karşısında daha perhizkâr davranmalarını salık verirler. Bu yaklaşım, Bourdieu’nün “kısıtlı/sınırlı üretim alanı” olarak tanımladığı ve sanatsal ölçütlerden başka geçer akçe tanımayan alanın özerkliği ile “geniş kamu”ya seslenen büyük üretim alanının ticarî başarıya bağımlılığı arasındaki karşıtlığın tezahürüdür (2023, s. 60).

Bir kültürel üretim alanının özerk sayılabilmesi için, o alan üzerinde etkisi olduğu varsayılan öteki alanların (siyasî alan, iktisadî alan gibi) yaratacağı basınca dayanabilmesi, iç işleyişini ve öz çıkarlarını koruyabilmesi şarttır (Bourdieu, 2023, s. 61). Uzlaşmaları, kurumları, katılım/intisap aşamaları, öğrenim ve öğretim usulleri, kutsama ve onama düzenekleri tahrip edilmiş olan makam müziği geleneğinin, 1930’lardan sonra özerkliğini yitirerek başka alanların etkisine girdiği anlaşılmaktadır. Bu durum zamanla, Güneş Ayas’ın “uyum ve direnç stratejileri” (2014, s. 19) olarak nitelendirdiği yeni konumlanışları ortaya çıkarmaya başlayacaktır. Yapıtlarını Batı müziğinin armonik kurallarına yaklaştıracak, operet ve tango gibi türlerde kendisini deneyecek, türkülerin müzik devrimine kaynaklık etmesi istendiği için halk ezgilerine yakınsayan şarkılara yönelecek müzisyenler, müzik alanı içinde farklı konumları kaplamakta gecikmezler. Üreticisinin kültürel ve ilişkisel (sosyal) serveti (Bourdieu’ye göre *sermaye*) ölçüsünde türsel ve biçimsel deneyler içeren şarkılar, geleneğin belirlediği kalıpları esnetip melezleştiren örnekler olarak piyasaya sürülür.

Makam müziğine yeni bir yön çizme bakımından en iddialı konumu ise, bu yıllarda adından söz ettirmeye başlayan genç bir yıldız dolduracaktır: Geleneksel müziği öğrenmekle yetinmeyip Paris’te ses eğitimi alan Münir Nurettin Selçuk, yayımladığı plaklarla dikkat çekmesinin ardından, Batı’daki konser üslubunu Türkiye’ye taşıyan yeni bir anlayışın öncüsü olur. *Vakit*’teki söyleşisinde “Türk musikisinin yalnız meyhane musikisinden ibaret olmadığını” kanıtlamaktan ötürü memnun olduğunu belirten Münir Nurettin Bey, makam

müziğine getirdiği yeniliği şöyle ifade eder: “Hiç şüphesiz kül [bütün] halinde Türk musikisi vardı. Fakat yalnız olarak konser hayatı benimle başlıyor.” (Işıktaş, 2024, s. 170).

Müzik üretimine gazetecilik alanından bakmak

Işıktaş'ın çalışması, gazetecilik alanının müzik sosyolojisine ne gibi katkılar sağlayabileceğini göstermesi bakımından önemli. Farklı kaynaklardan da beslenmekle birlikte, araştırmanın başat malzemesinin, gazete ve dergi mülakatları olduğu görülüyor. Alıntılanan mülakatların yanı sıra, dönemin yayın organlarında yazan gazetecilerin, ülkedeki müzik alanına ilişkin düşünce ve önerilerine de kitapta yer veriliyor. Dolayısıyla gazetecilik alanı, müzik alanındaki tartışmaları yansıtmakla kalmayıp onu çerçeveleyen ve yer yer tartışmayı artıran bir odağa dönüşüyor. Örneğin Peyami Safa'nın 1937'de *Cumhuriyet*'te çıkan bir yazısı, “Alaturka müzik içkili mekânlarda icra edilmeli mi edilmemeli mi?” kabilinden bir saflaşmanın işaret fişeği oluyor (Işıktaş, 2024, s. 98). Hal böyleyken, müzik alanında kalem oynatan gazetecilerin, genç cumhuriyetin seçkinleri olarak, siyasî alanla kurdukları ilişkiyi ve iktidar karşısındaki konum alışlarını da hesaba katmak gerekiyor. Kalem kavgalarının hedefi, kapsamı, zamanlaması ve katılımcıları, ancak böyle bir ilişkisellik doğrultusunda yerli yerine oturtulabiliyor. Bununla birlikte Işıktaş, gazetecilik alanını araştırma nesnesi olarak sorunsallaştırmayıp söyleşilerde dile getirilen görüşlere yoğunlaşmakla yetiniyor. Oysaki bu söyleşilerde soru yöneltilen müzik insanlarının yanıtlarının, her şeyden önce, gazetecinin ve çalıştığı basın kuruluşunun merceğinden -hatta onayından- geçerek okura sunulduğu bir gerçek. Kültürel ikiliğin getirdiği meşruiyet bunalımı, salt söylenebilenler üzerinden değil, söylenemeyenler üzerinden de okunmalı. Aksi takdirde, *Yedigün* dergisi tarafından, gelmekte olan müzik devrimi hakkındaki görüşleri sorulan Safiye Ayla'nın, “Bana, sesimin bütün güzelliklerini dinleyicilerime aksettirebilmek imkânını kazandırabilecek tek eser bulamadım ve hiçbir şarkı, ruhumda; aradığım, özlediğim kuvvetli heyecanı uyandıramadı. Eminim ki ‘Musiki İnkılabı’, beni ve benimle hemfikir olduklarına kani olduğum birçok meslektaşlarımı bu büyük mahrumiyetten kurtaracaktır.” (Işıktaş, 2024, s. 86) demecinin *lafzını* ve *ruhunu* tam anlamıyla çözümlenememesi olanaksızlaşır. Bu bakımdan kitabı, üst başlığında yer alan “müziğin ekonomi politiği” yerine, “erken dönem cumhuriyet basınında müzik tartışmaları” gibi bir bağlama yerleştirmek daha uygun bir seçenek gibi görünüyor bana.

Müzikte meşruiyet tartışmalarının farklı dönemlerde farklı türlerde de sıklıkla baş gösterdiği düşünülürse (Tavlı, 2022), müzik alanındaki eyleycilerin özdüşünümsel değerlendirmelerini yeni verilerle ve yeni arşiv taramalarıyla kayda geçirmenin önemi daha da anlaşılıyor. Işıktaş'ın yapıtı, gün ışığına çıkardığı tanıklıklarla bu işlevi yerine getiren bir çalışma.

Kaynakça

- Ayas, G. (2014). *Mûsiki inkılâbı'nın sosyolojisi: klasik Türk müziği geleneğinde süreklilik ve deęişim*. İstanbul: Doęu Kitabevi.
- Balkılıç, Ö. (2009). *Cumhuriyet, halk ve müzik: Türkiye'de müzik reformu (1922-1952)*. Ankara: Tan Kitabevi Yayınları.
- Becker, H. S. (2015). *Haricîler: bir sapkınlık sosyolojisi çalışması* (Ş. Geniş ve L. Ünsaldı, Çev.). Ankara: Heretik.
- Bourdieu, P. (2023). *Kültür üretimi – sembolik ürünler / sembolik sermaye* (S. Yardımcı ve E. Gen, Çev.). İstanbul: İletişim.
- Bourdieu, P. ve Wacquant, L. (2021). *Düşünümsel sosyolojiye davet* (N. Ökten, Çev.). İstanbul: İletişim.
- Işıктаş, B. (2024). *1930'lar Türkiye'sinde müziğin ekonomi-politięi: erken Cumhuriyet'in sesleri, A. Sırrı'nın kaleminden "Kimlerdir, ne kazanırlar?"* İstanbul: İletişim.
- İnalçık, H. (2005). *Şâir ve patron: patrimonyal devlet ve sanat üzerinde sosyolojik bir inceleme*. Ankara: Doęu Batı.
- Kahramankaptan, Ş. (Yay.), (2013). *Hindemith raporları 1935/1936/1937* (E. D. Yavuz, Çev.). Ankara: Seveda-Cenap And Müzik Vakfı.
- Shiner, L. (2013). *Sanatın icadı – bir kültür tarihi* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Tavlı, B. Ş. (2022). *"Ben aslında caz severim": Türkiye'de pop müzik alanının yeniden oluşumu (1980-2000)* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Toprak, Z. (2017). *Türkiye'de yeni hayat: inkılap ve travma 1908-1928*. İstanbul: Doęan Kitap.

2024, 11(2): 464-470

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.464-470>

Essays

CELEBRATING THE ART OF STORYTELLING AND DIGITAL STORIES: IMPRESSIONS FROM THE 1ST INTERNATIONAL DIGITAL STORYTELLING FESTIVAL

Gökçe Zeybek Kabakci¹, Levent Y. İnce², Burcu Şimşek³

Year 1922. Lives destroyed and displaced by The Great Fire of Smyrna...

Year 2015. Refugees, with hopes of a new life, cram into a tiny boat. They embark on a journey from one coast of the Aegean to another in a bid to survive. Yet, for some, the outcome is annihilation...

In Efi Skepetara's digital story, "*To perasma* [The crossing]" we have felt how two stories told in a digital story—one heard, the other witnessed recently in our geographical region—left their marks on a person's life. For Efi, "1922 became a reality for the first time in 2015".

¹ **Gökçe Zeybek Kabakci**, Dr., HACETTEPE UNIVERSITY, FACULTY OF COMMUNICATION, DEPARTMENT OF COMMUNICATION SCIENCES, ORCID ID: 0000-0001-8666-3179, gokcezkabakci@gmail.com

² **Levent Y. İnce**, Lecturer, TED UNIVERSITY, FACULTY OF ARCHITECTURE, DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN, ORCID ID: 0000-0002-3880-4747, leventyince@gmail.com

³ **Burcu Şimşek**, Assoc. Prof. Dr., HACETTEPE UNIVERSITY, FACULTY OF COMMUNICATION, DEPARTMENT OF COMMUNICATION SCIENCES, ORCID ID: 0000-0001-7198-7066, bsimsek03@gmail.com

Was it only a story told by a woman from Greece? Or was it our collective story that we watched, heard, and felt deep inside? For those of us coming from the other shore of the Aegean Sea, it was our story. At the end of the story, we found ourselves singing along in our language, Turkish, to the song performed in Greek, as, for us, the song is known as *“Üsküdar’a gider iken...”*

How could a story, told in another language by someone from another country, feel like it is a story of one’s own? The digital story *“Without Coffee”* by a Greek storyteller, shown at the opening ceremony of the 1st International Digital Storytelling Festival in Zakynthos, seemed just like the story *“Kahve Fanus”*⁴ from the *“Ocakta Yemeğim Var [I have food on the stove]”*⁵ Digital Storytelling Workshop conducted at Hacettepe University’s Faculty of Communication by the Digital Storytelling Workshop Unit in 2014, or *“A Migrant’s Story”*⁶, the digital story told by Muharrem, a Syrian migrant living in Ankara, at the *“Young Hopes Digital Storytelling Workshop”*⁷, facilitated by the Digital Storytelling Workshop Unit at Hacettepe University’s Faculty of Communication in collaboration with UNHCR in 2017.



Image 1: "Without Coffee" Digital Story

⁴ <https://vimeo.com/91286225>

⁵ <https://digitalstoryhub.org/filter/gender/Ocakta-Yemeğim-Var>

⁶ <https://vimeo.com/218586353>

⁷ <https://digitalstoryhub.org/filter/migration/Young-Hopes-Ankara-Genc-Umutlar-Ankara>



Image 2: from “A Migrant’s Story”

On Zakynthos, one of the islands in the Ionian Sea, on September 27-29, 2024, the 1st International Digital Storytelling Festival⁸ was held with extensive international collaboration, in which Hacettepe University and TED University from Turkey have played an active role. The digital stories we watched at the festival have epitomised and echoed the festival’s theme: “*We, the story. Topos and Kronos*”—stories that take us from our current time and place to other places and times. Stories that define “us,” tell us who we are; that unite us, reminding us we are part of something bigger. Because as stated in the festival's call:

We live our lives through stories. We make sense of the world through the stories we share. Some of these stories enable us to forge connections, while others enable us to realise our diversity. Some stories help us realise our desire to live together and some stories demand that we attend to social issues that may be outside our individual experience but cause us to question the meaning of being human and what it means to share our planet with others. Each story we tell, hear, and share defines what sort of a “we” we are.

⁸ <https://dstfestival.org/>

The idea of organising a festival in Zakynthos amongst the biennial international digital storytelling conferences stems from the desire to bring together the international community that contributes to digital storytelling more frequently and to collectively celebrate the power of stories and digital storytelling. Accordingly, this festival brought together academics, workshop practitioners, artists, and storytellers for the first time in an event solely focused on stories. The festival also aimed to bring together this international community with the locals, especially students, and to introduce digital stories from around the world to a broader audience. For this purpose, the cinema in the island's centre, *Cine Foskolos*, was chosen for the theme sessions, with notable participation from high school students from the island of Zakynthos. Additionally, all digital stories submitted to the festival were categorised thematically and shown over three days at the Municipal Theatre of Zakynthos.

Another festival goal was to promote social justice, raise awareness about issues that affect everyone, and provide an opportunity for discussion. Participants were asked to submit digital stories around six themes⁹: “Culture”, “Education”, “Environment”, “Health”, “Science and Research”, and “Society”. The festival committee¹⁰ selected ten digital stories for each theme to be showcased during the themed sessions. This selection was not intended to rank the stories' quality but was based on age, gender, geographic region, and language diversity, ensuring that the stories presented were inclusive and had the coverage to facilitate discussions on the designated themes. Indeed, each session started with the screening of the ten selected digital stories, followed by the discussions led by moderators¹¹ experienced in digital storytelling and theme expert panelists contributing to the discussion of the theme through the screened digital stories. The active participation of the audience enriched these theme-focused discussion panels.

Our primary impression over the three days at the festival was how challenging it was to categorise these stories within a specific theme. Many stories spoke to the other themes. For instance, on the first day, the first session on the environment theme pushed us to think about society, culture, health, science, and education topics. Statements from panelists like “not only wars but also environmental crises lead to refugee movements and social problems” and “just as we learn to read and write, we must also learn to live with the environment” highlighted this interconnectivity.

⁹ We, the Hacettepe University Faculty of Communication Digital Storytelling Workshop, presented two digital stories per theme from over a hundred workshops we conducted in the past fifteen years. Several of these were showcased during the themed sessions. <https://digitalstoryhub.org/>

¹⁰ <https://dstfestival.org/committees/>

¹¹ Co-organizers of the festival, Andreas Moutsious-Rentzos moderated the “Education” session, Burcu Şimşek moderated the “Society” session, Tony Sumner moderated the “Science-technology” session and Pip Hardy moderated the “Health” session. The “Environment” session was moderated by Federica Pesce and the “Culture” session by Mike Wilson.

The stories in the culture session reflected cultural diversity and emphasised stories as carriers of memory. For example, a digital story from Mongolia featured traditional wooden dolls, each with its own story, underscoring how we have narrated cultural identity and heritage through stories for centuries. Therefore, as expressed in the session, the focus of the digital storytelling community was not on the digital but on the stories and human experience. After all, as John Hartley and Kelly McWilliam say, “Everyone loves a story. Not everyone loves a computer”¹². At this point, a participant's remark is worth noting that “digital storytelling also made us love technology”. Technology has enabled the widespread dissemination of stories and provided various means of expression, making it an essential component of the digital storytelling movement. Notably, some stories showcased during the screening segment were individually produced, not workshop-based.

The culture session highlighted digital storytelling as a significant opportunity for cultural development and social awareness. The discussion in the education session supported this, showing that digital stories can both expose educational issues and facilitate better education and lifelong learning. Similarly, the science and technology session focused on overcoming digital divides, achieving digital inclusivity, overcoming scientific scepticism, and building trust—effective tools for science communication. Perhaps the greatest strength of digital storytelling is its healing power, as well as its ability to empower and inspire, especially in the face of health issues. This was particularly highlighted by participants in the health session, who emphasised that digital storytelling can aid in healing and that the impact of one's digital story can help heal another. The moments when participants whose stories were shown shared personal feelings were one of the festival's striking moments.

Another was during the society session, where all participants engaged in a sort of brainstorming. Asked by the session moderator Burcu Şimşek what the stories meant to us, the audience stated a keyword: *Neighbourhood, fluidity, identity, roots, connection, intersection, authority, expression, memory, land, boundaries...* The sequence of words spoken by a room full of people showed how the stories under this theme connected with us.

As “story workers”, how we connect digital stories, whether we can influence policies, and how we can create change were central questions of the society session. Statements made during the session, such as “change is often invisible” and “what politicians can't do, digital stories can”, were hopeful.

We watched digital stories from many countries, including Ethiopia, Syria, Albania, Romania, Bulgaria, Norway, Britain, Greece, Turkey, the United States, Canada, Brazil, India, Pakistan, and many more. These digital stories were incredibly diverse not only because they came from different geographies or

¹² Hartley, J., & McWilliam, K. (2009). Computational power meets human contact. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (pp. 3–15). Wiley-Blackwell.

languages but also in terms of narrative styles and visuals used, such as personal photo albums, short videos, drawings by the storytellers themselves, stock images, cartoon characters, stop-motion animations... Listening to a story about homeschooling with the visuals of a house and characters made of Lego or a story about a maths lesson narrated through rap music were particularly striking examples. Using a dinosaur-shaped toy to highlight the digital divide between the elderly and the young or a story about a health issue narrated with characters made of band-aids were among the creative examples.

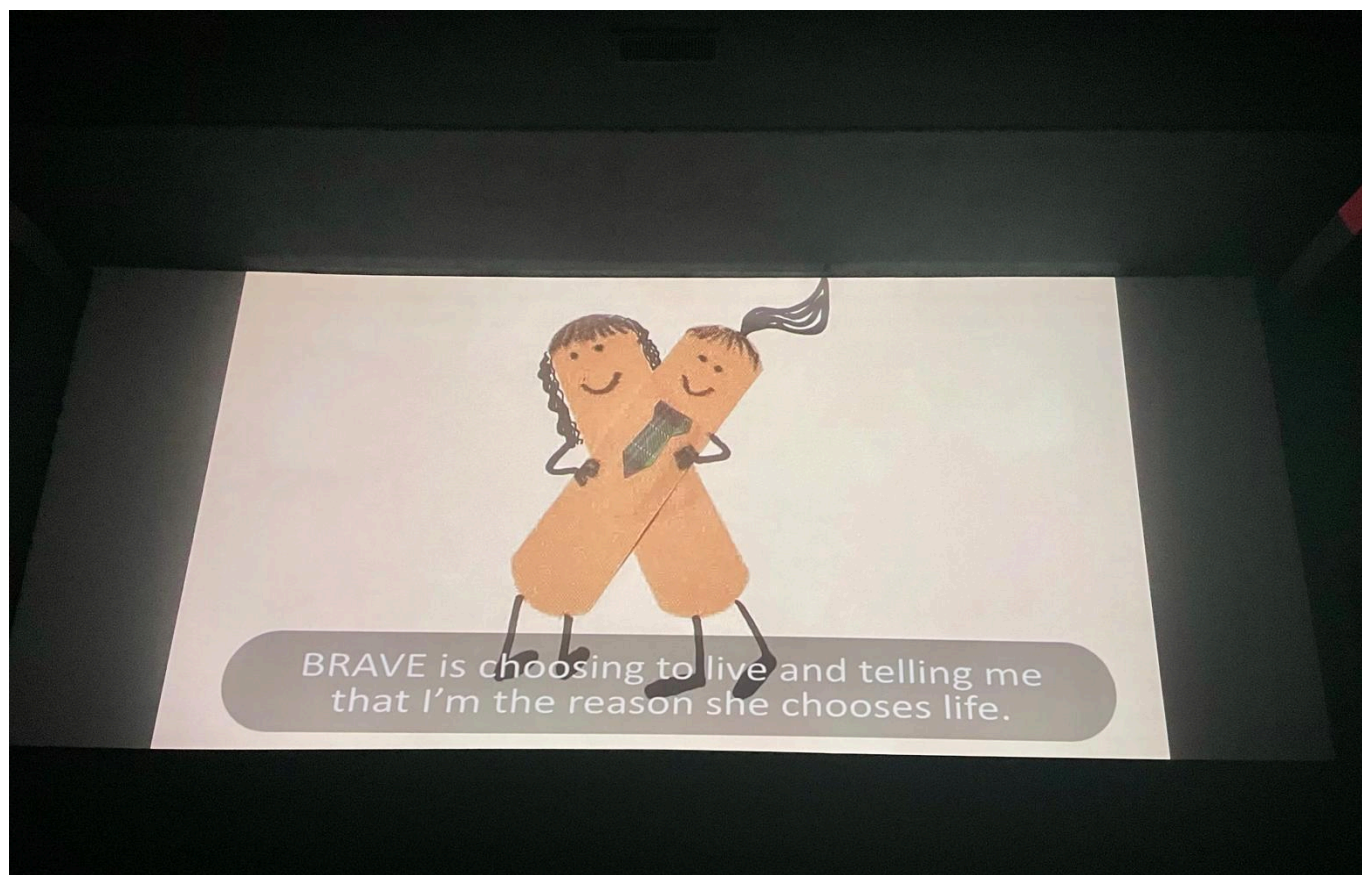


Image 3: Image from a digital story screened in the Education session.

On the last day of the festival, two workshops facilitated by digital storytelling experts were attended by those facilitating digital storytelling workshops in various countries. In the first workshop, participants shared their experiences as facilitators; in the second, they discussed their workshop experiences and exchanged ideas about workshop practices. This process also involved sharing new projects related to digital storytelling. These workshops have provided a platform for self-reflection, collaborative thinking, learning from each other, and forming new partnerships.



Image 4: “Caught the Bug” Workshop session facilitated by Simsek, Hardy and Sumner for sharing the experiences of DST workshop facilitation

As the chairman of the festival committee, Prof. Dr. Michael Meimaris stated this festival offered a great opportunity to understand how the community works artistically and scientifically. Additionally, as one participant mentioned, watching digital stories on a phone screen versus watching them in a theatre filled with people demonstrated how different and healing the experience can be, once again showing us how stories connect us.

As happened at the opening ceremony, the festival ended with an impressive performance. The closing ceremony also featured the announcement of the representative focus digital story for each theme, chosen by the Festival Committee to attract attention to a global issue in relation to the theme.

The International Digital Storytelling Community continues to bring together academics and practitioners in the field through their biennial international conferences. The 12th International Digital Storytelling Conference, the fifth of which was hosted by Hacettepe University Faculty of Communication under the theme “Create, Act, Change” in 2013, will take place on November 6-8, 2025, in Brazil¹³, with the theme of “Lives, Voices and Knowledge in a World on Fire”, exploring the power of storytelling in climate justice.

¹³ <https://memo.museudapessoa.org/conferencia-2025/>