



MENTALKLİNİK

Gül Oğuz-Nevzat Atalay *

Özet

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

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

Anahtar Kelimeler: Tüketim, Üretim, İnsan, Tasarım.

Abstract

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

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

Keywords: Consumption, Production, Human, Design.



Giriş

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

1. Düşünsel Eserler

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



Resim 1 Yasemin Baydar ve Birol Demir.

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

1.1. Tüketim Dehşeti

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

Tüketim kültürünün en temel özelliği, de-

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

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

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

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

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

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

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

1.2. Tüketim ve Tasarım

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

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

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

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



Resim 2 “Oyun” Sergisinden Bir Kare.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Resim 3 Tavşan Deliği.

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

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



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

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

Sonuç

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

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

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

KAYNAKÇA

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

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

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

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

İNTERNET KAYNAKLARI

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

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

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

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

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

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

GÖRSEL KAYNAKLAR

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

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

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

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