T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PLASTİK SANATLAR ANASANAT DALI
PLASTİK SANATLAR SANATTA YETERLİK PROGRAMI

KÜRESELLEŞEN GÜNDELİK YAŞAMIN SANATSAL NESNE DÜZENİ VE OYUN KAVRAMI İLE İLİŞKİSİ

(TEZ VE SANATTA YETERLİK ÇALIŞMASI)

Ayşe Ö. BOZDURGUT

Danışman
Prof. İnsel İNAL

KOCAELİ 2016

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PLASTİK SANATLAR ANASANAT DALI
PLASTİK SANATLAR SANATTA YETERLİK PROGRAMI

KÜRESELLEŞEN GÜNDELİK YAŞAMIN SANATSAL NESNE DÜZENİ VE OYUN KAVRAMI İLE İLİŞKİSİ

(TEZ VE SANATTA YETERLİK ÇALIŞMASI)

Tezi Hazırlayan: Ayşe Ö. BOZDURGUT
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 09.11.2016/22

Jüri Başkanı: Prof. İnsel İNAL

Jüri Üyesi: Prof. Dr. F. Besim DELLALOĞLU

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Nevzat ATALAY

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Burak DELİER

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Sultan KARAOĞLU

KOCAELİ 2016

ÖNSÖZ

Oyun ve oyun oynayabilmek üç senedir kafamı kurcalayan bir problem haline gelmişti. Belki de bir çocuğa sahip olmak ve sonucunda onunla zorunlu yaşanan yüzleşmeler beni de ne yaşadığım, niçin yaşadığım ve niçin oyun oynayamadığımı irdelemeye itti. Sonucunda belki akademik yaşamın ve zihnimde yığılı bilgilerin etkisi, belki ülke olarak içinde bulunduğumuz koşulların sonucu olarak, yaratılan zeminsizlik sebebiyle, her şeyi rasyonel bir kesinliğe ve sebep-sonuç ilişkisine bağlama kaygısı, aslında beni de pek yaşamı yaşayamaz bir hale getirmiş. Kendi problematiğimi daha geniş bir ölçeğe vurduğumda, yaşamı yeniden ele geçirmenin, günümüzün hızlı enformasyon dağıtımından ve manipülasyonlarla karışan kavramlardan arınmak ve özgürleşmek, yaratmak için ilaç gibi gelecek birleştirici eylemin, bir sanat taktiği olarak oyun olduğuna karar verdim.

Bu çalışmada emeği olan herkese, tabi her şeyden önce beni uyandıran minik çocuğa, kızım Deniz'e teşekkür ederim. Kafamı kırması çok kolay olmadı. Ayrıca ona söz verdiğim için buraya üç yaşındaki Deniz'in destek veren sözünü de yazmalıyım: "Anne kulağına bir şey söyliycem. Başarabilirsin inanıyorum."... Tüm bu arbede sürecine gel-gitlerime tahammül eden eşim Bekir, çalışmamda zaman kazanmamı sağlayan, anne ve babam, kardeşim Ata ve eşi Ayça'ya minnettarım. Buldukları metinleri bana ileten ve sürekli çalışma motivasyonumu yükselten Öğr.Gör. Elif Dastarlı Dellaloğlu, Ayfer Karabıyık, "tez nasıl gidiyor" diye sorup beni krize sokan Serkan Çalışkan'a; moral destekleri için Prof. Hayriye Koç Başara, Yrd. Doç. Şirin Yılmaz, Doç. Neslihan Özgenç ve Arş. Gör. Onur Karalioğlu'na; tez izleme sürecinde ve ders aşamasında bu çalışmaya değerli katkılarından dolayı Yrd. Doç. Nevzat ATALAY'a; tecrübe ve derin kuramsal desteğini beni geri çevirmeyerek paylaşan Prof. Dr. F. Besim DELLALOĞLU'na; beni sıkıştırarak tezin bitmesini sağlayan, ne dediğimi anlamak için çok uğraşan, sonunda anlatmamı sağlayan tez danışmanım Prof. İnsel İNAL'a teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....I
İÇİNDEKİLER.....II
RESİMLER LİSTESİ.....IV
ÖZET.....XIII
ABSTRACT.....XIV
GİRİŞ.....1

BİRİNCİ BÖLÜM

BATININ NESNE KARTOGRAFYASI

1.1. ZAMAN: BELLEK NESNELERİ.....4
1.1.1. MEZAR: ÜTOPYA VE OYUN KABİNELERİ.....16
1.1.2. DÜNYA İMGESİ: KUTSAL NESNE VE NADİR NESNE.....26
1.1.3. ESKİ NESNEYE BAKIŞ.....39
1.2. MEKAN: SEKÜLER NESNE.....42

İKİNCİ BÖLÜM

GÜNDELİK YAŞAMIN İŞGALİ

2.1. *BAŞ AŞAĞI DÖNMÜŞ DÜNYA*- KARNAVAL MEKANI.....75
2.2. YABANCILAŞMA; YABANCILAŞTIRMA.....84
2.3. DÜZENDE BİR OYUN.....94

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KOLEKTİF TOPLUMSAL KARŞI EYLEMLER

3.1. İTAATSİZ NESNE (KARŞI OYUN NESNELERİ).....115
3.2. RADİKAL ALAY / YARATICI OYUNCU DİRENİŞ.....153

SONUÇ.....173

YARARLANILAN KAYNAKLAR.....173

ÖZGEÇMİŞ.....181

RESİM DİZİNİ

Resim1. Sarkis, Les 12 KRIEGSSCHATZ (12 Savaş Ganimeti) dansent avec le Sacre du Printemps d'Igor Stravinsky 1979-2001; Bandes magnétiques (Stravinski, Le Sacre du Printemps), 12 statuettes et neon coll. de l'artiste (atelier) © Mamco © 2011, ProLitteris, Zurich

Resim 2. Sacré-Coeur Bazilikası, Montmartre, Paris (Solda); Marcel Duchamp, Fountain, 1917, (Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris. (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır.

Resim 3. Duchamp'ın New York 33 Batı 67. Caddedeki atölyesinin fotoğrafı.(1917-1918 civarı), Marcel Duchamp ve Henri-Pierre Roché, Duchamp'ın Atölyesi, 1917-1918 dolayları, Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Resim 4. Dönme Dolap, Kartpostal, ~1900. (HOUSEFIELD, James'in koleksiyonundan) (Solda); Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerlegi, 1964, 1913'te yapılmış olan aslının kayboluşundan sonra yapılan kopyası, (Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Resim 5. Yeni Anıtsal Paris'ten detay, ~1900 (Fransa Ulusal Kütüphanesinin izniyle çoğaltılmıştır) (Solda); Marcel Duchamp, Şişe Askılığı, 1961, 1914'te yapılmış olan aslının kayboluşundan sonra yapılan kopyası (Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Resim 6. Vendôme Sütunu, Paris (Solda); Marcel Duchamp, La Bagarre d'Austerlitz, 1921, (Sağda) Staatsgalerie Stuttgart. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Staatsgalerie Stuttgart'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Resim 7. Marcel Duchamp, Paris Air, 1919, Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Resim 8. Marcel Duchamp, Valizdeki Kutu (Box in a Valise / Boîte-en-Valise), 1961, MOMA

Resim 9. Tutankhamun'un Mezarının Rekonstrüksiyon Görünümü (KV 62); Yeni Hanedanlık; 18. Sülale; Krallar Vadisi; Teb Nekropolü

Resim 10. Tutankhamun'un Mezarının Rekonstrüksiyon Görünümü (KV 62); Yeni Hanedanlık; 18. Sülale; Krallar Vadisi; Teb Nekropolü

Resim 11. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır

Resim 12. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır

Resim 13. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır

Resim 14. Tutankhamun Mezarı; Kanopik Kapların Muhafaza Edildiği Sandık; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır

Resim 15. Djehutynakht'ın Dış Tabutu ve Mezarın Doğu Duvarı arasında bulunan nesneler; 11 Mayıs 1915; Fotoğraf: Mohammed Shadduf; Harvard Üniversitesi-Boston Güzel Sanatlar Müzesi Keşfi; Museum of Fine Arts, Boston.

Resim 16. Ekmek Yapımı Modelleme; M.Ö. 2008-1836; Orta Hanedanlık; Ahşap; 24.3 x 22 x 28 cm; Egypt Deir el-Bersha; Museum of Fine Arts, Boston; The AMICO Library

Resim 17. Masa; M.Ö. 2008-1836; Orta Hanedanlık; Ahşap; 15.8 x 19.4 x 12.8 cm; Egypt Deir el-Bersha; Museum of Fine Arts, Boston; The AMICO Library

Resim 18. Ulisse Aldrovandi Müzesi (Bologna, 1522-1605)

Resim 19. HOGENBERG, Frans (1540-1590); 20 Ağustos 1566 Kalvinist Ikonoklast Ayaklanması; 1588; Bakır Baskı; 186x276 mm; British Museum; Londra

Resim 20. ADRIAENSSEN, Alexander; Balıklarla Natürmort; Pano Üz. Yağlı Boya; 55x75,6 cm; Groeninge Museum, Bruges

Resim 21. BRUEGEL, Pieter; Flaman Atasözleri; 1559; Pano Üz. Yağlı Boya; 117 x 163 cm; Staatliche Museen, Berlin

Resim 22. BRUEGEL, Pieter; The Parable of the Blind Leading the Blind; 1568;

Tuval Üz. Tempera; 86 x 154 cm; Museo Nazionale di Capodimonte, Naples

Resim 23. BRUEGEL, Pieter; Çocuk Oyunları; 1559-60; Ahşap Üz. Yağlı Boya; 118 x 161 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna

Resim 24. REMBRANDT Harmenszoon van Rijn; Landscape with Buildings; 1642-46; Pano Üz. Yağlı Boya; 45 x 70 cm; Musée du Louvre, Paris

Resim 25. Hint İdolleri; Restore Edilen Collegio Romano Müzesinden; Filippo Bonani, *Museum Kircherianum*, p.60 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 26. Kircher Müzesi; 1678; (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 27. Sihirli Fener; Kircher'in en ünlü meknanik harikalarından; Giorgio de Sepibus, Collegii Musaeum Celeberrimum, p.39. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 28. Üzerinde Baykuş İmajı Olan Taş; *Mundus Subterraneus* (1665 Ed.); vol.2, p.32. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 29. Kehribar İçinde Kertenkele; Kircher Müzesinde; *Mundus Subterraneus* (1665 Ed.); vol.2, p.32. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 30. Oyuncu Doğa; *Mars Magna Lucis et Umbrae* (1646 ed.), p. 806 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 31. Mısır Dilini Konuşan Heykel; Kircher ve Schott tarafından Francesco Serra Muzesinde Görülmüştür. Oedipus Aegyptiacus, tom. 3, p. 488 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 32. Mısır'ın Piramitleri; Giosefo Petrucci, *Prodomo apologetico alli studi chircheriani* (1677) (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 33. Pnömatik Heykel; Isis ve Osiris'i Kurban Ritüeli Esnasında Gösterir; Hilekarlık örneği olarak Mısır tapınaklarında kullanılan sihirlerdendir; Gaspar Schott, *Mechanica Hydraulico-Pneumatica*, p. 245 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 34. Ağzında Su Fışkırtan İki Başlı İmparatorluk Kartalı; Kircher Müzesinde sergilenmiştir; Gaspar Schott, *Mechanica Hydraulico-Pneumatica*, p. 181 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 35. Manyetik Anemoskop; Kircher Malta'da inşa etmiştir; *Magnes, sive De Arte Magnetica*, (1643 ed.), p.322 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Resim 36: Yabancılar Koridoru, Batı yönü, Zollverein ve Belçika Bölümleri (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 37: Westrups Konik Un Değirmeni (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 38: Kraliçenin Anıtsal Heykeli (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 39: Center Piece, Sir Roger de Coverley, Gümüş, J. Angell (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 40: Fuarın İçinden Bir Görünüm (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 41: Cam Üfleme (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 42: Güzel Sanatlar Pavyonu (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Resim 43: J.J. Grandville; Bir Grup Adam Tartışırlar ve Bir Masayı Üzerler; Kağıt Üzerine Kahve Rengi Mürekkepli Kalemle Çizim; 19.yy; 129x108 cm, British Museum (Imaj ve orijinal veri Gernsheim Photographic Corpus of Drawings from photo campaigns that began in 1939)

Resim 44: J.J. Grandville; Büyük Körükler Fırtınalara Sebep Olur; 1844; Ağaç Baskı; 25x17,7 cm; Fine Arts Museums of San Francisco

Resim 45: J.J. Grandville; Büyük Körükler Fırtınalara Sebep Olur; 1844; Ağaç Baskı; 25x17,7 cm; Fine Arts Museums of San Francisco

Resim 46: Bosch, Hieronymus; Dünyevi Zevkler Bahçesi (Triptik); Sağ Kanat; 1500; Panel Üzerine Yağlıboya; 220x997 cm; Museo del Prado, Madrid (Imaj: Web Gallery of Art)

Resim 47: BRUEGEL, Pieter the Elder; Karnavalla Büyük Perhizin Kavgası; 1559; Oil on panel, 118 x 165 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna

Resim 48: Charlie Chaplin; Modern Zamanlar; 1936; www.charliechaplin.com

Resim 49: BRUEGEL, Pieter the Elder; The Tower of Babel; 1563; Oil on oak panel, 114 x 155 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna

Resim 50: Ziya Azazi; "Gaz Maskeli Derviş"; Gezi Direnişi; Taksim; 2013; Fotoğraf:e-skop

Resim 51: 2014; Disobedient Objects; Sergi Girişi; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 52: 2014; Disobedient Objects; Sergi Girişi "SANATÇILARDAN SAKININ, onlar toplumun tüm sınıflarına karışmıştır ve bu yüzden en tehlikelileridir"; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 53: John Bieler; 1979'dan İtibaren Dünyadaki Protestolar [Every Protest in the World Since 1979]- Ekim 1979; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 54: John Bieler; 1979'dan İtibaren Dünyadaki Protestolar [Every Protest in the World Since 1979]- Şubat 2013; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 55: "Dünyalar Yaratmak" Bölümünden Giriş Metni; "Biz eskinin kabuğu içinde yeni toplum yapısını oluşturuyoruz"-Dünya Uluslararası İşçileri, 1905- 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 56: Üstte: İstanbul, 2013; Herkes İçin Mimarlık #occupygezi architecture; Altta: Kiev, 2014; Geçici Protesto Yapılarının Diyagramları, Bureau A; Dijital Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 57: İstanbul, 2013; Herkes İçin Mimarlık #occupygezi architecture; Dijital Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 58: *"Donde estan nuestros hijos"* (Çocuklarımız Nerede) Arpillera; anonim; Kumaş Üzerine Aplike; Santiago; Şili; 1979; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 59: *"Donde estan nuestros hijos"* (Çocuklarımız Nerede); Santiago; Chile; 1979; Fabric scarps hand-appliqued on cotton flour sack; paper with pen; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 60: *"Adios Pinochet!Goodbye Pinochet!)* Güle Güle Pinochet!; Chile, about

1980, Fabric scraps hand-appliqued on cotton flour sack; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 61: *"Desplazamiento"* (Sürgün) Arpillera; Mujeres tejiendo suenos y sabores de paz (Rüyaları ve Barışın Zevkini Ören Kadınlar); Mampujan; Colombia; 2010; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 62: "Shannonwatch" "Sıradışı Hava Fotoğrafı"; Donegal, Ireland, 2011, Deborah Stockdale, Cotton, linen and poly fabric scraps, hand appliqued; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 63: Handkerchief For Roy; [Roy İçin Mendil]; Mexico; 2013; by Colectivo Bordamos Por La Paz; Embroidered Textile; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 64: Mendillerin Sunumu; Guadalajara, Meksika; 2012; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 65: MINIATURIST, French Le Roman de Fauvel c. 1316 Manuscript (MS Fr 146) Bibliothèque Nationale, Paris

Resim 66: Daumier, Honore, 1808-1879 lithograph From Charivari July 19/20, 1834

Resim 67: Hudibras encounters the Skimmington; William Hogart; 1726; Engarving; 268x504mm; British Museum Collection

Resim 67: Eric Drooker, Askere Karşı İnsanlar

Resim 68: "Saucepan Lid [Cacerola]"; Tencere Kapağı; Cordoba and Buenos Aires, 2001; Metal; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 69: Solda: Biber Gazı Maskesi – İstanbul, 2013 (Londra'da yeniden yapıldı, 2014); Plastik Şişe, Ameliyat Maskesi, Köpük ve Lastik; Sağda: Biber Gazı Tedavileri; Yunanistan, 2013; Maalox Şişesi ve Riopan Kesesi, 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 70: Solda: Biber Gazı Maskesi – İstanbul, 2013 (Londra'da yeniden yapıldı, 2014); Plastik Şişe, Ameliyat Maskesi, Köpük ve Lastik; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 71: Biber Gazı Tedavileri; Yunanistan, 2013; Maalox Şişesi ve Riopan Kesesi, 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 72: Graffiti Writer; Grafiti yazıcı; USA; 1990; Institute for Applied

Autonomy; Unmanned Vehicle; spray cans; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 73: Graffiti Writer; Grafiti Yazıcı; USA; 1990; Institute for Applied Autonomy; Unmanned Vehicle; spray cans; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 74: Stencil İçin Graffiti ve Malzemeler; Suriye; 2012 (2014'te yeniden yapıldı); Assembled and designed by Zaher Omareen and Ibrahim Fakhri; Newspaper, paper bag; x-ray card and sprey boya; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 75: Stencil İçin Graffiti ve Malzemeler; Proje Metni; Zaher Omareen ve Ibrahim Fakhri; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 76: Suriyeli Direnişçiler; Graffiti; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 77: Playing Cards: "Regime Change Begins At Home"; Oyun Kağıtları; "Rejim Değişikliği Evde Başlar" Londra, 2001; Noel Douglas; Published by Bookmarks Publications; Parafinli Kart Üzerine Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 78: Irak Arananlar Listesinden Oluşan Oyun Kartları; Amerikan Ordusu; 2003

Resim 79: Playing Cards: "Regime Change Begins At Home"; Oyun Kağıtları; "Rejim Değişikliği Evde Başlar" Londra, 2001; Noel Douglas; Published by Bookmarks Publications; Parafinli Kart Üzerine Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

Resim 80: Dwarf Hat; Cüce Şapkası; Wroclaw, Polonya, 1988; by The Orange Alternative; Pamuklu Bez; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 81: Dwarf Hat; Cüce Şapkası; Wroclaw, Polonya, 1988; by The Orange Alternative; Proje Metni; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 82: 1793'te Mainz, Almanya'da kurulmuş Özgürlük Ağacı

Resim 83: Cüceler Oluşumunun Devrimi, Wroclaw; Polonya; Haziran 1988; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 84: Sapan; Filistin, 2001; Ayakkabı Parçaları ve İp; 2014; Disobedient

Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Resim 85: GOYA Y LUCIENTES, Francisco de; 3 Mayıs, 1808: Madrid Direnişçilerinin kurşuna Dizilmesi, 1814, Oil on canvas, 266 x 345 cm, Museo del Prado, Madrid

Resim 86: Polis Barikatının İçinden Geçen Kartondan Figür; 2000; Silver&Pink; Prag

Resim 87: Dev Şişme Kaldırım Taşları; Eclectic Electric Collective; Barselona Genel Grevi; Şubat 2012

Resim 88: Gezi Sloganları; Anonim; "Mustafa Keser'in Askerleriyiz"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 89: Gezi Sloganları; Anonim; "Kahrolsun Bazı Şeyler"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 90: Gezi Sloganları; Anonim; "Tüp Kaçağını Çakmak Yakarak Kontrol Eden Bir Milleti Biber Gazıyla Korkutamazsınız!" "Biz Sinek İlacı Aracının Arkasından Koşmuş Nesilleriz Gaz da Neymiş"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 91: Gezi Sloganları; Anonim; "Islak Banyo Terliğine Çorapla Basasın RTE"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 92: Gezi Sloganları; Anonim; "Bu Gaz Bir Harika Dostum"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 93: Resim 89: Gezi Sloganları; Anonim; "Alkolü Yasakladın Millet Ayıldı"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 94: Gezi Sloganları; Anonim; "Ben Özgürüm"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 95: Gezi Sloganları; Anonim; "Everyday I'm Çapuling"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 96: Gezi Sloganları; Anonim; "Orama Toma Burama To!"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 97: Gezi Sloganları; Anonim; "Diren İphone Şarjı"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

Resim 98: Gezi Sloganları; Anonim; "Önce Herşey Bir Gaz Bulutuydu Sonra Hayat Başladı"; 2013

Resim 99: Gezi Sloganları; Anonim; "Beşinci Günün Şafağında Doğuya Bakın-

Ayrıca Süd Zehri Alır”; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com
Resim 100: Masasit Mati; “Top Goon- Küçük Diktatörün Günlükleri”; 2011
Resim 101: Masasit Mati; “Top Goon- Küçük Diktatörün Günlükleri”; Beyrut; 2011

ÖZET

"Küreselleşen Gündelik Yaşamın Sanatsal Düzeni ve Oyun Kavramıyla İlişkisi" başlıklı tez çalışması, nesneleşen gündelik yaşamın, kolektif hareketlerin yarattığı, kısa süreli eleştirel mesafeler aracılığıyla, ontolojik olarak kurulmasında ve işgalinde, oyunun bir taktik olarak önemini araştırır. Eylemlerin parçası olan nesne ve dilin, yeniden kolektif sembolik değiş tokuş zemini oluşturarak, özerk öznelerin politik kolektifleri yaratmasında ve özerk bir dil oluşumundaki fonksiyonelliği belirlenmiştir. Oyun bir taktik olarak, varolan sistemde anlık bir kırılma yaratarak, yeni bir varoluş biçiminin ve dünya algısının mümkün olabileceğini göstererek, öznenin bir yaşam biçimine değil, bir yaşama sahip olabileceği umudunu tüm korku güdümlü politikaların karşısına çıkarmıştır. Dolayısıyla, gündelik yaşama angaje olmak, kolektif birliği tetiklemek açısından sanat pratiklerinde de gerekli bir tavır olarak görülmüştür. Sanat özerkliğini, gündelik yaşam ve kolektif, dialojik, heterojen bir zeminde uygulamaya açarak işlevselleştirebilir ve sanatın yapısal bir dinamiği olarak oyun metodu, yüksel kültürün ötekisi olarak belirlenirken, ihtiyaç duyulan özgür ve yaratıcı eylem gücünü sağlayabilmektedir. Mizah yüklü bu oyunlar, otoriteleri bildikleri tanımların dışına çıkararak, karar vermelerini ve eyleme geçmelerini zorlaştırmakla birlikte, aynı zamanda bireyler için bir var oluş, öznel yaşamı ve arzuyu yeniden ele geçirme aracıdır. Bu bağlamda sanat da kaotik, erotik, yaşamsal, ruhun yeniden nefes alabileceği, kolektif, sistemi kendisine angaje ederek, sistemin içine nüfuz ederek ve aynı zamanda özerk bir güç yaratabilmektedir. Yaşam alanının bir devrim şeklinde değil, fakat bir an olarak yeniden ele geçirildiği süreçler dahilinde, toplumsal bilinçdışının hegemonyası oyun, karnaval ve kaosla aşabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Nesne, Oyun, Toplumsal Direniş, Dil, Tarih, Bellek, Mizah, Heterojen, Gündelik Yaşam, Yaratıcı Oyuncu Direniş.

ABSTRACT

This thesis headlined for ‘Artistic Object Disposition of Globalized Daily Life and Its Relation With The Coscept of Play”, is searching for the importance of play as a tactical frivolity, in the process of distraction of materialized daily life by transient critical margins and ontological construction on behalf of colective movements. The functionality of object and language as a vehicle of this movements, to create an autonomous language by generating a colective symbolic interchange ground, for autonomous agents to create political colectives is determined. Game as a tactical frivolity is opposed to all fear guided politics by creating an adhoc rupture on existent system, showing an other world perception is possible and the hope of owning a life instead of a life style for the agents. Thereby angaging to daily life is seen as a necessary presence in art practice, to trigger off the colective communion. Art practice can be operational by unfolding its autonomy on a colective, dialogic, heterogeneous ground of daily life and the metadology of game as an structural dynamic of art, which is defined as the other of high culture, can be able to provide the needed independent and creative force of action. Games charged by humor can burnish the authorities from their known identifications and make it complicated for them to take a decision and take an action, as well as it’s a veichle of existence, to take over the nominative life and ambition for the individuals. In this coherence art can create a chaotic, erotic, vital, colective autonom force by populating to the system and engaging system to itself. The hegemony of social subconsciousness can be defeated by play, carnaval and chaos during the process of capturing the biotope not as a revolution but as a moment in time.

Key Words: Object, Play, Social Resistance, Language, History, Memory, Humor, Heterogen, Daily Life, Tactical Frivolity.

GİRİŞ

Gündelik yaşamda, küresel merkezi bir hegemonya altında paradoksal olarak hem bireylerin birbirinden yalıtılmaya çalışıldığı, hem de aynı zamanda arzu ve haz dürtülerine hitap edilerek, tek tipleştirilmeye çalışılarak, kitlelerin kontrolünün rahatlıkla sağlanabildiği homojen bir kitle politikasının güdülmesi, öznel ve kolektif eylem gücünü engellemektedir. Merkezi otoritenin elindeki, kitle kontrol mekanizmaları olarak, enformasyon teknolojilerinin yarattığı manipülatif alan aracılığıyla, gerçeğin kitlelerden uzaklaştırılması; tüketim kültürünün yarattığı nesnelerle öznelerin haz alma ihtiyaçlarının yapay olarak giderilmesi ve öznelerin yatıştırılması; korku, endişe ve karamsarlık duygularının pekiştirilmesiyle kitlelerin bu mekanizmaların güdümüne kapılması ve gönüllü itaatlerinin sağlanmasıyla, gündelik yaşamın işgali bu çalışmanın araştırma alanını oluşturmaktadır. Aranan sonuç ise toplumun özsel ve belleksel olarak hastalanmasının ardında yatan, doğal dürtülerin ve hakların gaspı, keder ve eylemsizliğe karşı ne tür bir araçla veya metotla toplumsal dönüşümün sağlanabileceği yönündedir.

Çalışmada hem 21.yy'da sanatın değişen formları, hem de sanatı icra edenlerin anonim, kolektif ve yerel niteliklerinin, mizahi bir tutumla açtıkları yaratıcılık ve sanatsal ihtimal alanları araştırılacaktır. Farklı dönemlerden, toplum yapılarının karakterini barındıran sosyolojik değerler sitemine veya sanatsal ifade özelliklerine sahip nesne düzenleri, çalışmaya bir temel oluşturması ve günümüzde merkezi bir konuma sahip olan nesneye atfedilen güçlerin çözümlenmesi için bir temel oluşturur. Nesnenin merkezileşmesini ve küreselleşen gündelik yaşamın, sıradan ve ruhsuz bir rutine oturmasını destekleyen Neoliberal politikaların ve kapitalizmin, yaşamı biçimlendirmesine ve öznel, temel yaşamsal arzuları uyuşturmasına karşı yaşamın, yeniden kolektif bir ruhu mümkün kılarken özneler için de ortak olan ve polarizasyonu aşan oyun dürtüsü ile işgali tezin konusunu oluşturur.

Bu tez çalışmasının amacı merkezileşen kapitalizmin medyumlarıyla ve neoliberal politikalarla, küreselleşen gündelik yaşamın polarizasyonu ve işgaline karşı,

heterojen, dialojik, merkezsiz, yatay olarak örgütlenen kolektif ruhu açığa çıkaran "başka" bir sanat formu olarak yerel mizahın ön planda olduğu, oyun ve karnaval formlarının kullanımlarını analiz etmek ve toplumsal dönüşüm açısından değerini araştırmaktır. Yapay kültür kurgusuna karşı kolektif toplumsal hareketlerin, dipten gelişen bir tarih ve bellek oluşumuna katkıları incelenecektir. Çalışma kapsamında ağırlıklı olarak örneklenen toplumsal hareketler, eleştirel mesafenin yeniden gözden geçirilmesi, sanat pratiklerinin bu tepe taklak olmuş katmanlı zeminde nasıl bir tavır alması gerektiğine dair açık bir değerlendirme alanı sunacaktır. Bu değerlendirme alanı açık bırakılacaktır çünkü tezin de diyaloğun önemini örneklerle savunduğu üzere, sanatın izleyeceği yola dair öneriler, cevaplar veya sonuçlar bir diyalog zemininde kurulmalıdır. Tezin bireysel düşünce akışı böyle bir diyaloğa imkan tanımaz. Dolayısıyla çalışma sanat pratiklerinin yapısı açısından, cevapları diyalojik bir zeminde verilebilecek olan metinlararası sorular barındıracaktır.

Tezin, tartışılan başlıklar vasıtasıyla odağı günümüz sanatı olmakla birlikte, bir metodoloji oluşturabilmek açısından, günümüzde bahis konusu olan kavramların kökenlerini araştırırken, tarihte geriye doğru ve farklı toplum yapılarını ele alan bir bakış zorunlu olmuştur. Güncel sanat pratiklerinde sıradan nesnenin kullanımı ve gündelik yaşamın sanat pratiğinin alanını oluşturması, temel argümanların sınıflama/toplama, akıl/akıldışı, tarih/kültür gibi modern karşıtlıklar olması ve nesne merkezli bir dünyanın batı toplumlarında gelişmiş olması nedeniyle batılı kaynaklardan ve batıda nesnenin kavranışından, nesnelerin bir araya getirilme geleneğinden yola çıkılır. Amaç yeniden bir batı sanat tarihi dizgesi oluşturmak değildir. Tezin temellendirilmesi açısından faydalanılan temel kaynak ve örnekler Batı kültürü ve coğrafyasına aittir. Ele alınan bu örnekler güncel sanat analizleri açısından özellikle seçilmiş örneklerdir. İhtiyaç duyulan eleştirel zemini sağlandıkları sürece, örneklerde herhangi bir coğrafi sınırlandırmaya gidilmemiştir. 21.yy sanat formları ve ifade araçları açısından küresel anlamda ortak ifade biçimlerinin görülmesi ve toplumsal kolektif hareketlerin argümanlarının benzerliği nedeniyle, ortak eylem biçimleri farklı coğrafyalardan örneklerle ele alınmıştır. Çalışma kapsamına dahil edilen örnekler için mizah, oyun ve karnaval metodolojisine uygun olanların seçilmesine özen gösterilmiş ve bu formların dışında kalan örnekler bu tez çalışmasına alınmamıştır.

Yöntem olarak dönemsel kavramlar, sosyal, siyasal ve sanatsal formlar, odak noktaları kılınarak, toplumsal ve küresel dinamikleri içinde çözümlenmeye çalışılmıştır. Tarihsel düzenli bir akış yerine, kavramsal sorunsallar merkezinde bir araştırma yöntemi kullanılmıştır. Dolayısıyla iki farklı dönem veya topluma ait olan örnekler ortak meseleler bağlamında aynı anda karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Birinci bölümde, şu anda kitleleri de kültürel nesnelere dönüştüren, nesneleşmenin ve nesne merkezli bir yaşamın hangi aşamalardan geçerek kurulduğu araştırılır. Öncelikle nesnenin bellek kurgusundaki etkisi, öznel ve toplumsal konumu ve önemi açısından değerlendirilir. Nesneler vasıtasıyla algılanan yaşam ve yine nesneler vasıtasıyla kurgulanan ütopik öte dünya kurgularının, kitleleri yönetmekteki fonksiyonelliği ele alınır. Birinci bölümün sonunda seküler nesne yani teolojik varlık inşasından kurtularak, aşamalar halinde önce etik semboller olarak sonra maddi değişim değeriyle içeriği kurulan sıradan nesne ve metalaşan nesne aracılığıyla, öznenin nesneleşmesi ve sıradan nesnelerin sosyal statü belirleme araçları ve güç dolu şeyler, fetişlere nasıl dönüştüğü, kapitalizmin bu bağlamda ortaya çıkışının toplumsal yapı ve gündelik yaşam üzerindeki etkileri araştırılır.

İkinci bölüm, gündelik yaşamın metalaşması ve kitlelerin denetimi açısından araçsallaştırılmasına karşı, kullanılabilecek bir karşıt dil olarak oyun metodu, karnavalların işlevleri, nesnelleşmeyi aşmanın bir aracı olarak yabancılaştırma ve oyunla yeniden ele geçirilebilecek bir gündelik yaşamın koşulları açıklanmaya çalışılır. Hem yeni bir öznelliğin önemi ve mümkün kılınacağı zemin, hem de toplumu dönüştürebilecek yıkıcı olduğu kadar da yapıcı ve yaratıcı süreçler için bir imkan alanı kuran ve bir taktik olarak kullanılabilecek oyun ve mizah merkezinde, zihnimizdeki hengameden ve gündelik yaşamımızdaki merkezi hegemonyanın aşılmasına yönelik eylem biçimleri bu bölümün içeriğini oluşturur.

Üçüncü bölümde oyun taktiği kullanılarak, karnaval ve şenlik alanlarına dönüşen kolektif toplumsal hareketler ve sonuçları örneklendirilmiştir. Oyun taktiği içinde mizahın önemi ve barışçıl hareketlerin mümkün koşulları, otoriteler karşısındaki etkisi ve toplumu dönüştürme gücü ile yaratılan yeni öznellik tartışılmaktadır. Sisteme angaje olmak mı, angaje olmamak mı? Hem özerk hem toplumsala dahil olarak bir

eylem alanı oluşturulabilir mi? gibi sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır. Oyun dürtüsüyle varlık kazanan kolektif, anonim eylemlerde yer alan sanatçı veya yerel halkın hareketliliği ve oluşturdukları eylem yapıları bu bölümde ele alınmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

BATININ NESNE KARTOGRAFYASI

1.1. Zaman: Bellek Nesneleri

Zaman, bireysel bellek ve kültürel oluşumlar için, süreçlerin bir aradalığı olarak kavranabilmektedir. Toplumsal açıdan deneyim veya olgular aracılığıyla görünür hale gelen süreçler, bellek kurgusunu oluşturan mimari mekanlara yansıdıkları gibi, birey bağlamında öznel mekanlarda nesnel görünürlükleriyle veya zihinde imgeleşerek, diğer zihinsel izlenimler ve deneyimlerle etkileşime girerek somutlaşır; var olma halini ve varlık yapısını inşa eden izlekleri, formu, yazılımı, dili, mantığı oluşturur. Öznel iç zaman ve nesnel dış zaman etkileşiminin baz alındığı akışkan bir süreç olarak fenomenolojik zaman ise, eski nesnelerin yeni bağlamları ve simgesel içerikleri söz konusu olduğunda, estetik bir oluşumun temel bağıntılarından biri olarak kabul edilecektir.

Bu çalışmanın konusu gereği insan veya doğa ürünü olan nesneler, var olageldikleri zamansal süreçleri, bireyler ve toplumlar için değişen simgesel işlev ve içerikleri bağlamında ele alınacaktır. Nesneler bireyin zihnindeki izlenimlerin ve içsel süreçlerin aktarımı açısından, varoluş değeri taşırken veya toplumsal belleğin oluşumuna etki ederken, diğer taraftan kendi süreçlerini var etmeleri açısından değerlidirler. Nesnelere kendi var oluş süreçleri boyunca eklemlenen, zamana koşut değerler, temel olarak bireysel arketiplerin kaynağı olan bellek, kültür kurgusu bağlamında tarih kavramı üzerinden, P. Nora'nın tarih- bellek ayrımlarından yola çıkılarak kısaca tartışılacaktır. Nesnelere var oluş süreçleri boyunca eklenen, nesnenin değerini bir zaman kesiti boyunca oluşturan bu fenomenolojik zaman algısı, sosyolojik açıdan -yine bellek bağlamında- bireyin kimliğinin oluşumuna etki eder. Özellikle modern ulusalcı ideolojilerde yerini kültür, tarih ve bilginin inşasına bırakan bellek,

ulusal kimlikleri kuran bir mayalanma sürecinin sonucu olmuştur. Hafıza mekanları olarak müze ve nesnelerin düzenlendiği, istiflendiği benzeri mimarı yapılar bu mayalanma sürecinin araçları olarak görülmektedir.

Bir algı yöntemini ifade etmek açısından, inşa olan belleğin, iç ve dış bilgiyle karşılıklı iletişim halinde olan, kesintisiz bir zihinsel sürekliliğin ifadesi olduğunu kabul ediyoruz. Bu kabule binaen bellek sadece dış, yani duyusal verilerden ve algı verilerince oluşan imgelerden meydana gelmez. Halihazırda zihinde varolan izlenimlerle kendi içinde düzenli bir ilişki ağı kuran duyu verileri ve dolayısıyla organik, hareketli ve değişken niteliğiyle bellek yeniden yapılanır. Bellek verileri yeniden dış dünya algısını oluşturmak üzere, nesnelere döner. Nesne izlenimlerini bireysel zihne özgü bağlam içerisinde anlamlandırır ve konumlandırır. Bellek nesnelerde, kendisine uygun istenç dışı yansımalar bularak, o nesnelere yönelir. Proust edebiyatının, sıkça bellek bağlamını temsilen gösterilen çörek örneğindeki belleğin uyarılışına, bellekteki nesnenin duyumsal izleri aracılığıyla ve şimdiki zamanda o nesnenin tanıdık duyumu vasıtasıyla, istem dışı olarak zihnin zamanda belirli bir sürece gidişine benzer.(Proust; 1922; 45)

> Bergson'un kuramındaki *memoire pure* (yalın bellek), Proust'ta bir *memoire involontaire*'e (istenç dışı bellek) dönüşür; bu isteğe bağlı olmadan işleyen bellektir [...] Bir öğlen sonrasında yediği (ve sonradan sık sık sözünü edeceği) *madeleine* adlı kurabiyenin tadı, Proust'u geçmiş zamana götürür; oysa o ana değin Proust, yalnızca dikkatin buyruğundaki bir belleğin hazır tutkularının sınırları içerisinde kalmıştır. Proust, bunu *memoire volontaire*, yani istenç ürünü bellek diye nitelendirir; bu belleğin yapısal özelliği, geçmişe ilişkin olarak vardığı bilgilerin bu geçmişe ait hiçbir iz bırakmamasıdır. (Benjamin; 2009; 205)

Algısal uyaranlarla, algı nesnesinin veya bu nesnenin algılanmasının sonucu olan duyunun etkilediği izlenimler bütünü olan bellek; Bergson'un kuramındaki yalın bellek; Proust'ta istenç dışı bellek, gelenekten veya anı nesnelerinden bağımsızdır. Hatta bireyin istemli kurgularından da bağımsız olarak hareket halindedir. Proust'un istenç ürünü bellek tanımı ise, belirli bir düzen veya bilgi doğrultusunda dizilmiş izlenim parçalarından, görüntülerden, nesnelerden, anılardan ve bir anlamda tıpkı tarih kurguları veya bir müze hiyerarşisi gibi, bir bilinç doğrultusunda bir araya getirilmiş sentetik bir

kurgudan ibaret olmasıdır. “Belleğin işlevi, izlenimlerin korunmasıdır; anı ise bu izlenimlerin parçalanmasını amaçlar. Bellek koruyucu, anı ise yıkıcıdır.” (Benjamin; 2009; 208) Anı istenç ürünü belleğin ürünü olarak, manipülasyona da açık bir yapıdadır demek yanlış olmasa gerek.

Kurgunun müdahalesine açık olabilecek anıları, içerik ve değerleri açısından belki daha ziyade topluluklar, aile, klikler ve gruplar, yani bir genel algı etkilemektedir. Geniş ölçekte örneğin bir tarih ve devlet ideolojisi barındıran müzeler gibi, geleneği kuran *hafıza mekanları,* özellikle kültürel anıları üreten, muhafaza eden, değerlerini belirleyen yerlerdir. “Hafıza mekânları anımsadığımız şeyler değil, fakat hafızanın mayalandığı yerlerdir, geleneğin bizzat kendisi değil onun laboratuvarıdır.” (Nora; 2006; 12) Ve, istem dışı belleğin tersine anıların kurgusu, kültürel yapılandırmaya açık bir bilincin ürünüdür. Anıların biçimlendirilmesinde etkin olan *hafıza mekanlar*ın manipülasyona açık olmasına ilişkin, P. Nora’nın ifadesi bir *hafıza mekanı* olarak Mısır piramitlerini ve devamında ilk müze oluşumlarını anımsatır. P. Nora konuyla ilgili şöyle yazar:

> “Bir hafıza mekânının esas varlık sebebi, zamanı durdurmak, unutma işini engellemek, nesnelerin durumunu tespit etmek, ölümü ölümsüzleştirmek, somut olmayanı -altın, paranın tek hafızasıdır- göstergelerin en azı içinde anlamın en çoğunu kapsayacak şekilde somutlaştırmaktan ibaret olduğu doğruysa, ki zaten bunlara duyulan tutkunun nedeni de budur, hafıza mekânları, anlamlarının sürekli depreşmesi ve dallarının önceden kestirilemez biçimde uzamasıyla sürekli dönüşüme açık olarak yaşarlar.” (Nora; 2006; 33)

Birer *hafıza mekanı* olarak müzelerin kurgusal içerikleri, öznel bir görüngü olan bellekten ayrılarak toplumsal mitleri, merkezi ideolojilere bağlı olarak tarihi inşa ederken toplumsal belleği ayarlar. Manipüle edilen geçmiş ve nesneleri, böylelikle tüm aidiyetlerinden uzaklaşarak, Sarkis’in sergilerinde ve inşa ettiği mekanlarda altını çizdiği *nesneler diasporası*nı kurar.

Sarkis, "yarattığı ya da bulduğu nesnelerin içinde depolanan bireysel ve kolektif bellek gücünü serbest bırakmak ister."(Fleckner; 2005; 191) *Kriegsschatz* (Savaş Ganimeti) müzelerin sömürgeci yaklaşımlarıyla, auralarından soyutlanan nesnelerin kült değerlerini yeniden hatırlatır. Sarkis 1989 yılında *Histoires de musee* sergisi için, müze envanterinde yer alan on iki Afrika heykelciğini alarak bunları ses bantlarıyla sarar ve döner kaidelere yerleştirir. Bu düzenleme *Art Deco* sergi salonunda yer alır. "Gezegenin turistik olarak değiştirilmiş olan manzarası artık uygar ve tarihsel görünüşleri içinde, yani bir kültür göstergesi olarak okunmaktan çıkar ve bu nedenle 'tarihselliğini yitirir ve estetikleşir'". (Francalanci; 2012; 44) Kökenleri itibariyle kült nesneleri olan bu objelerin müze bağlamında estetik nesnelere dönüşmesi, bu nesnelerin aidiyetlerini hatırlatmaya yönelik bir soru ortaya koymaktadır.



Resim 1. Sarkis, Les 12 KRIEGSSCHATZ (12 Savaş Ganimeti) dansent avec le Sacre du Printemps d'Igor Stravinsky 1979-2001; Bandes magnétiques (Stravinski, Le Sacre du Printemps), 12 statuettes et

Nietzsche uygar toplumlarda hafıza mekanlarının toplumsal işlevinden ve beraberinde öznel belleğin de böylelikle yönetilebilir bir içerikle düzenlenmesinden bahseder. Özellikle faşist, sömürgeci ideolojilerin köken efsanelerine ve mitlerine verdikleri önemi de sorunsallaştıran bu bakış açısı, Sarkis'in yapıtlarında da fragmanlar halinde imlenir. Bu bağlamda bellek ve *hafıza mekanları*nda mayalanan kurgusal bellek olarak tarih, farklı dinamikleriyle tartışma konusu olacaktır. Diğer taraftan ne Nietzsche ne de Sarkis tarihin tam olarak karşısında değildir. Sarkis kült nesnenin kendi tarihinin göz ardı edilerek estetikleştirilmesine dikkat çekmektedir. Öte yandan tarih ve yaşam, yaşamın ne kadar tarihin güdümünde olması gerektiği ile ilgili bir sorun vardır ortada. Nietzsche "[...] tarih aşırı bir güç kazanırsa yaşam parçalanır ve soysuzlaşır, bu soysuzlaşma sonunda ise tarihin kendisi de yeniden soysuzlaşır" (Nietzsche; 1986; 74) diyor. Tarihin kazandığı aşırı güç belki de bireysel bellek üzerindeki hakimiyeti ve toplumsal yaşamın yeniden ve istenildiği şekilde kurgulanan bir tarihle biçimlendirilmesi ile ilgilidir. Sarkis bireysel bellek kadar, kolektif bellek ve tarihin fragmanlarına verdiği değeri şöyle ifade eder:

> Bütün yaşadıklarım belleğimde saklıdır. Ancak tarih de bir hazinedir. Bize aittir. Tarihte olmuş her şey bize aittir, ortak mülkiyetimizdedir. İnsanoğlunun acı ve aşk içinde ürettiği her şey içimizdedir ve en büyük hazinemizdir. Benim de bütün yaptıklarım, yaşadıklarım ve çektiklerim hazinemdir. Bu kişisel hazineyi sanatta somutlaştırdığımızda, görselleştirdiğimizde ve aktardığımızda, bu formlarla yol alabiliriz; onlar sayesinde sınırları kapatmayıp açabiliriz.(Fleckner; 2005; 192)

Burada Sarkis'in bahsettiği sınırların yukarıda ifade edilen fenomenolojik zaman kavrayışıyla ilişkisi olması muhtemeldir. Tarih inşası ve yaratılan ortak belleğin sınırlarının panzehri öznel bellektir.

Bireysel belleğin mantıksal olarak değişime kapalı fakat algı aracılıyla değişkenlik gösterebilen modları ve izlenimlerden oluşan içselliği karşısında tarih, kitleler bağlamında ve değişime açık bir motivasyona veya kurgusal bir içeriğe sahiptir;

böylelikle günceldir. Geçmişte var olanın belirlenmiş bir mantık düzleminde her daim yeniden bir araya getirilip ilişkilendirildiği durdurulmuş veya bir süreliğine sabitlenmiş anlar ve şeyler toplamıdır tarih. "Bizim hafızamız, yani tarihimiz ise, izlerle ve yapılan ayıklamalarla oluşmuştur. [...] Tarih biliminin fetihçi ve yok edici yükselişi nedeniyle hafızadan kopuşun açınlayıcı bir etkisi olmuştur."(Nora; 2006; 18) Böylelikle her ikisi de geçmişle, olmuş olanla, eskiyle ilgili olan bellek ve tarih birbirinden ayrışır. Bellek doğal süreç içerisinde kendisini ve bireyi üretirken, tarih şimdiki ana ait olmayan nesnelerin ve durumların yeniden üretilmesi ve birbiriyle ilişkilendirilmesiyle oluşur. Bellek, tarih kurgusundan, tarihin baskısından özerk, duyular dünyasından beslenirken ve kendi içinde karmaşık, değişken ilişkiler kurarken rüyalardaki değişken, esneyen zaman algısı gibi kendi içinde eş zamanlı oluşumları mümkün kılar. Pek çok zaman tarihsel kurguların mantığından, tarihin aktarılabilir zamansal analizlerinden uzaktır. "Hafızanın görevi herkesi kendi tarihçisi yapmaktır".(Nora; 2006; 27) Bellek zaman sürecini öznelleştiren, nesnelerin de ona bağlı olarak içerik kazandığı içsel bir oluş toplamıdır; öznel bir müzedir. Böylelikle bir nesne, özneyi bulunduğu zaman içerisinde başka bir ana taşıyabilecektir. Bu ilişki ise öznenin kontrolünde ve bir kurmaca olarak tasarlanabilecek bir şey değildir. Yine Proust'un ifadesiyle "Geçmiş, anlığın etki alanı dışında, maddi bir nesnenin ya da böyle bir nesnenin bizde uyandıracağı duygunun içindedir; bunun hangi nesne olduğunu bilemeyiz. Bu nesneyle ölmezden önce karşılaşmamız ya da hiç karşılaşmamamız, rastlantıya bağlıdır".(Benjamin; 2009; 206)

Bellek, nesne bağlamında bahsedilebilecek bir yapıt topluluğu da, Paris coğrafyasının izlenimlerini, bir topografya oluşturacak şekilde dönüştüren Duchamp'ın New York atölyesindeki nesneleridir. Sanat tarihinde ve tezlerde pek çok kez bahsedilmiş olan bu nesneler, artistik becerinin yerine yeni bir sanatsal form, entelektüel eylem şeklinde yorumlanagelmiştir. Fakat bu yapıtlara başka bir açıdan da bakmak mümkündür.

> Duchamp'ın ready-made'leri, anıtsal Paris mekânlarının minimal ölçekli izdüşümlerini sunar ve nesne tasvirinin modernist tasavvuruna koşut olan bir estetik yaklaşımla ilişkilendirilir . Duchamp, New York stüdyosunda ve başka bir deyişle kendi Paris'inde, Paris topografyasının "tasvir"ini ve "harita"sını etkili bir biçimde kurmuştur.(Housefield; 2002; 486)

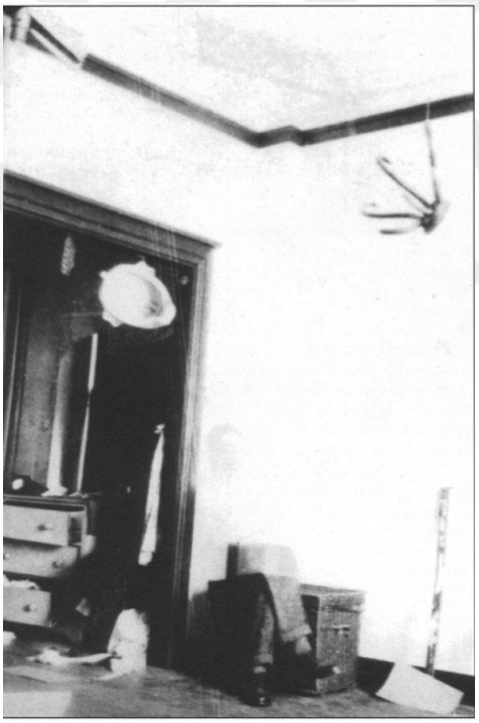
M. Duchamp'ın en erken dönem resimlerinin empresyonist manzara resimleri olması, onun manzara tasvirleri konusundaki izlenimci tavrının bir göstergesidir. Nasıl ki bu manzaralar, duyusal nesnelerin, zihindeki anlık izlenimlerinin estetik ve sanatsal ifade araçlarıyla temsilini gösteriyorsa; New York atölyesindeki Paris topografyasını anımsatan nesneleri de benzer şekilde, orada bulunmayan duyusal nesnenin, mekanından kopuk anlık izlenimlerinin benzer bir estetik yönelişle ve ikonoklast bir tavırla New York'a tercüme edilmesidir.



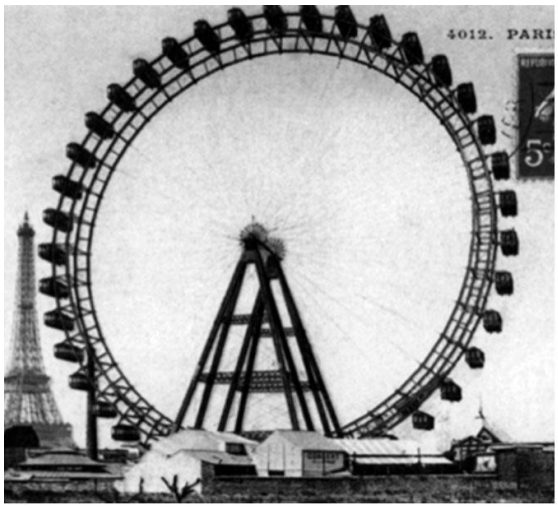
Resim 2. Sacré-Coeur Bazilikası, Montmartre, Paris (Solda); **Marcel Duchamp, Fountain, 1917, (**Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris. (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır.

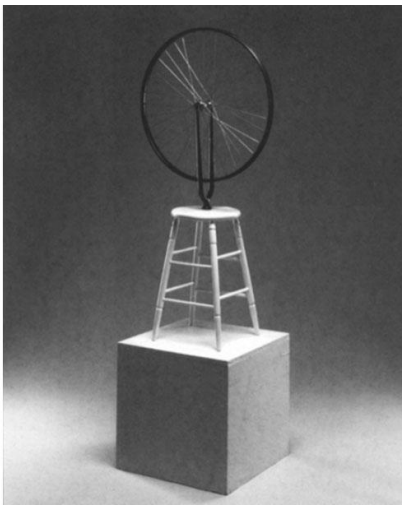
> David Harvey eleştirel olarak, kuruluşundan beri kültürel anlaşmazlıklara sahne olmuş Sacré-Coeur'ün, daha çok rahatsız edici bir anıt gibi anlaşılmasına katkıda bulundu. Bazilikanın inşa edildiği alan, polis güçlerinin Paris Komününün (1871) politik kargaşası esnasında, Franko-Prusya savaşını izleyen sosyal ve politik koşulları protesto etmek için sokaklara dökülen Paris vatandaşlarını katlettiği yerdir. "Kutsal Kalbin Ulusal Yemini" savaşın bu dönemine, politik olarak gerici bir "kefaret" eylemiyle bazilikayı inşa etme sözü vererek tepki gösterdi. (Bozdurgut; 2012)

Sacré-Coeur seküler hac yolculuklarının merkezidir ve aynı zamanda, ayrıksı bir biçimde Paris'in bohem eğlence merkezinde bulunmaktadır. M. Duchamp'ın Amerikan yapımı bir pisuarı, yani Çeşme, beyaz yüzeyi, yuvarlatılmış formuyla, yapının mimarisiyle alay etmek üzere, "Beyaz Fil" veya "Paris'in Memeleri" olarak da anılan Sacré-Coeur'ün bir ready-made'de dönüştürülmüş halidir. Atölyesinde Çeşme Sacré-Coeur'ün Paris'teki coğrafi konumunu anımsatacak şekilde tavanda yani tepede ve kuzeyde bulunur. Çeşme'nin batısında kıvrılan yol anlamına gelen ve 'Parizyen' köyü Courbevoie'nin adına yönelik karmaşık bir görsel-sözel cinas yapan *Courbevoie,* bizim bildiğimiz adıyla 1915'te yapmış olduğu Kırık Kol Yerine isimli ready-made'i bulunur. Birleşmiş Devletler'deki genç Fransız için bunlar hatırlanan memleket manzarasına sükûnetle atıfta bulunur. (Bozdurgut; 2012)

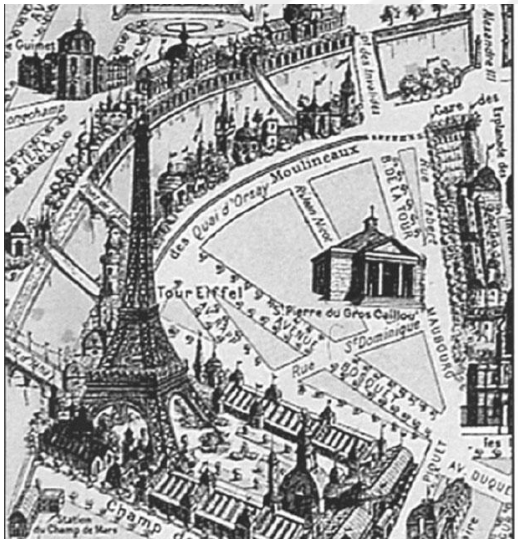


Resim 3. Duchamp'ın New York 33 Batı 67. Caddedeki atölyesinin fotoğrafı.(1917-1918 civarı), Marcel Duchamp ve Henri-Pierre Roché, Duchamp'ın Atölyesi, 1917-1918 dolayları, Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)



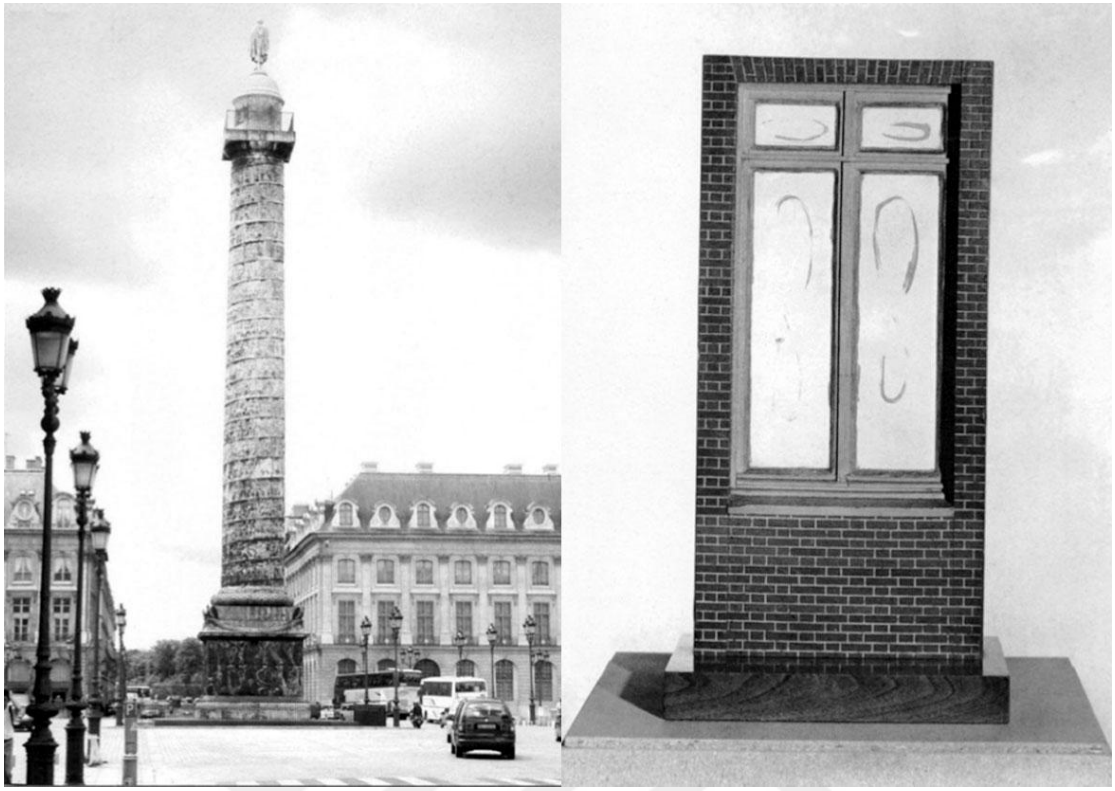


Resim 4. Dönme Dolap, Kartpostal, ~1900. (HOUSEFIELD, James'in koleksiyonundan) (Solda); **Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerlegi, 1964, 1913'te yapılmış olan aslının kayboluşundan sonra yapılan kopyası,** (Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)





Resim 5. Yeni Anıtsal Paris'ten detay, ~1900 (Fransa Ulusal Kütüphanesinin izniyle çoğaltılmıştır) (Solda); **Marcel Duchamp, Şişe Askılığı, 1961, 1914'te yapılmış olan aslının kayboluşundan sonra yapılan kopyası** (Sağda) Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)



Resim 6. Vendôme Sütunu, Paris (Solda); **Marcel Duchamp, La Bagarre d'Austerlitz, 1921, (Sağda)** Staatsgalerie Stuttgart. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Staatsgalerie Stuttgart'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)

Vendôme Sütunu görünürlüğü ve politik çağrışımları nedeniyle, 1871'de Komünün devrimci sürecinde, 'Parizyen'lerin ikonoklast öfkesinin hedefi haline gelmiş ve onlar tarafından yıkılmıştır. Napolyoncu bir anıtın hedef haline getirerek, imparator III. Napolyon'un hükümetine karşı öfkelerini açığa vurmuşlardır. I. Napolyon 1805 Austerlitz'deki zaferinden sonra sütunu, mağlup ettiği rakiplerinden ele geçirdiği 1,250 eritilmiş toptan döktürtmüştür. Austerlitz şehri bugün hala çalışmakta olan Paris'te bir demiryolu istasyonu olan, Gare d'Austerlitz'e adını vermiştir. Çünkü trenler oradan Austerlitz'e doğru gitmektedirler. Duchamp'ın La Bagarre d'Austerlitz isimli ready-made'i, bir mimari eleman olan çerçeveli Fransız penceresini seçerek, tren istasyonuna ve Napolyonik savaşa aynı anda atıf yapar. Diğer taraftan modern anıtın evcilleştirilmesiyle, kibri ortadan kaldırılmıştır: Napolyonik zafer, meyhane kavgasına veya arbedesine indirgenmiş ve ironik olarak daha az mimari bir eleman, heybetli Vendôme Sütununun yerini almıştır.

Marcel Duchamp'ın bu yapıtları, bazılarının içerdiği dil oyunları ve eleştirel tavırlar şimdilik bir yana bırakılırsa, formun dönüşümü açısından Paris izlenimlerinin yeniden üretimidir. Zihinde var olan bu izlenimlerin, New York'ta bir atölyede ve ready-made aracılığıyla kurdukları Paris topografyasını kavramak, Paris'i deneyimlemiş olmakla mümkün olur. Dolayısıyla yapıtlar doğrudan izleyicinin, eğer var ise, belleğindeki Paris imgesini uyandıracaktır. Coğrafi izlenimlerin toplamı olan bellek imgeleri, doğrudan nesnenin bağlamını kurmaktadır.

M. Duchamp'ın bu tavrına yine bir diğer örnek *Paris Air* (Paris Havası) isimli ready-made'idir. Duchamp, *Paris Air* isimli ready-made'ini hazırlamak için Paris'te bir eczaneden bir ampul serum alır. Eczacıdan ampulün içindekileri boşaltarak yeniden kapatmasını ister. Böylelikle gerçek Paris havasını içeriye kapatmış olur. Duchamp New York'a dönerken, yapıtlarıyla ilgilenen Walter Arensberg'e hediye etmek üzere biraz Paris getirebilir. Bu eylem, Duchamp'ın atölyesinde düzenlediği Paris manzarasının elemanlarının ready-made aracılığıyla tasvir edilmesi ile birlikte ele alındığında, izlenimlerin sanatsal forma, ready-made'ler vasıtasıyla dönüştürülmesinin altında yatan deneyimle yaratılan içerik bağlamını vurgular.



Resim 7. Marcel Duchamp, Paris Air, 1919, Philadelphia Museum of Art: The Louise ve Walter Arensberg Collection. © 2001 Artists Rights Society (ARS), NewYork/ ADAGP,Paris (Philadelphia Museum of Art'ın izniyle fotoğrafı çoğaltılmıştır)



Resim 8. Marcel Duchamp, Valizdeki Kutu (Box in a Valise / Boîte-en-Valise), 1961, MOMA

M. Duchamp'ın mekanik olarak yeniden üretilmiş ve eserlerinin minyatür formlarını kapsayan, Valizdeki Kutu yapıtı onun öznel müzesidir. Böylelikle belleği ve valizdeki nesneleri taşınabilir bir bağlama oturmaktadır. Yukarıda bahsedildiği üzere, P. Nora ve Proust'un ifadeleriyle bağlam, M. Duchamp'ın belleğidir. Bu nesneler toplamı, bir koleksiyon değildir veya bir toplayıcının rastgele bir araya getirdiği bir nesneler topluluğu değildir. Fakat kendi içerisinde oluşturduğu seçkiyle ve hepsi birer reprodüksiyon olarak taşınabilir bir müze kurar ve yine yukarıda Sarkis'in *12 Savaş Ganimeti*'nde olduğu gibi kült değeri veya aurası, deneyimi merkeze alarak, kasıtlı olarak kaldırılmış, nesnelerdir.

1.1.1. MEZAR: ÜTOPYA VE OYUN KABİNELERİ

Hiyeroglifler:
Antik Mısırlıların dili, utanç verici sırlarını gizlemek için rahipler tarafından uydurulmuştur. Onları anlayan birilerinin olduğunu düşünmek için! Fakat belki de tüm bu şey sadece bir oyun, muzipliktir.
-Flaubert, *Basmakalıp Fikirler Sözlüğü*

Nesneleri sınırları, işlevi veya önemi bir biçimde tanımlanmış, sınırlandırılmış bir mekanda yan yana getirmek, öznenin henüz tarih sahnesine çıkmadığı, tarihöncesi dönemlere kadar geri gidebilecek bir ihtiyaç olmuştur. Nesne, genel olarak ifade etmek gerekirse, *mitler çağı*nda sentetik bir özdeşleyimle algılanmıştır. *Sentetik özdeşlik* nesnenin kendinde ve kendisi olarak değişmeyen varlığı yerine, iki ayrı şeyin birliğini mümkün kılar. "Nesne, sentetik birliğin dışında ve öncesinde mevcut değildir; o öncelikle sentetik birlik vasıtasıyla kurulur. Nesne, seyrin ve saf düşünmenin şartları sayesinde gerçekleşen bir biçim verme ürünüdür."(Cassirer; 2005; 55) Dünyanın nesneler aracılığıyla anlamlandırıldığı mitler çağında, tanımlanmış mekanlar içinde belirli güçler veya sembolik üst anlamlar yüklenen bu nesneler, çoğu zaman topluluk ritüellerinin büyülü parçalarıdır. Nesnelerin doğada belirli işlevlere veya insanların duygularına karşılık gelecek bir özdeşlikle belirli işlevler yüklenmesi, dilsel bir paradigma oluşturmalarıyla birlikte, toplulukların karakterini ve gündelik yaşamlarını belirlemeleri açısından mitik bilinç veya kurgu konumuza dahil edilmiştir.

Yine insanın evren algısının, anlamlandırmasının, merkez arayışının bir sonucu ve üretimi olan mimarinin sınırları içinde yer alan nesneler, Eski Hanedanlığın Mısır piramitlerinde veya Orta ve Yeni Hanedanlığın firavun mezarlarında olduğu gibi, çoğu zaman var olan doğal düzeni ve mekanı aşan, insan zihninin ürünü bir ütopya kurgusuna sahiptir. Yunanca "olmayan-yer"den türeyen ütopya teriminden ilk olarak 1516 yılında Thomas More tarafından yararlanılmıştır. Ütopya ifadesinin 18.yy'ın ikinci yarısından itibaren zamansallaşmasından, yani tarih felsefesinin bir terimine dönüşümünden önce, "politik ve sosyal dil alanına girmeden, Thomas More'dan sonra, yaklaşık üç yüzyıllık bir süre geçmişti. Bugün genellikle politik geleceğin bazı unsurlarının zamanından önce

tasarlanmasına yardımcı olan bir politik-sosyal kategori olarak anlaşılan, 'ütopya' ifadesi ile Thomas More'un romanında *Hicbir Yer* olarak tanımladığı Ütopya kelimesi arasında pek az ortak nokta vardır."(Koselleck; 2013; 259) 1620'de ise - metnin ilerleyen bölümlerinde Mısır Piramitleri aracılığıyla bahsedilecek ütopya ifadesinin karşılığı olarak- "bilinen coğrafi ve insani tecrübe dünyasının sınırlarının dışında bulunan bir yer olarak" kullanılması, ütopya ifadesinin mekânsal önceliğini vurgular. Ütopya ifadesinin bu içeriğine, antik çağlarda da rastlamak mümkündür. Platon'un *Politeia*'sı bunlardan biridir. Bu tip ütopyalar, Mısır'da da olduğu gibi gündelik yaşamın örgütlenmesini, bireysel otokontrolün sağlanmasını, iktidarın bekasını ve kurallar bütününe gönüllü katılımı sağlamayı hedef alır.

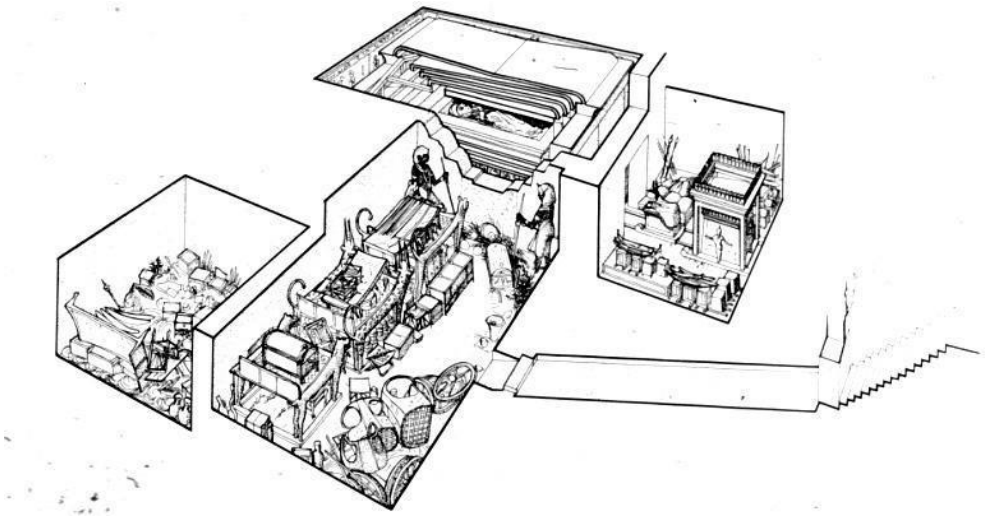
Kurgu olarak ütopyanın varolan dünyada uygulanabilir olduğundan bahseden ise Baumgarten (1714 – 1762) olmuştur ki, aynı zamanda kendisi estetik tanımını da ilk kez yapan kişidir. Fransız devriminden sonra ise "bizzat eylem taşıyıcıları da 'ütopyacılar' olarak tanımlanabilmektedir. (Koselleck; 2013; 263) Zamansallaşmaya başlayan içeriğiyle ütopya "açık bir değerler dizisini içine alan ve insan ihtiyaçlarının tam bir tatminine izin veren, çatışmanın varolmadığı ideal bir topluluğu ifade eder." (Outwaite; 2008; 845) Böylelikle politik ve sosyal dil alanına girer. Aynı zamanda ütopya tanımı zamansal karşılığıyla birlikte, eylem alanını da örgütler ve siyasal bir söylemin parçası olur. Kavramın içeriğindeki bu değişimin en önemli nedeni ölüm, ölümsüzlük ve *Son Yargı* inançlarıyla ilgilidir. *Son Yargı*'ya bırakılan ödül ve cezaya yönelik sürdürülen yaşam, ahlaki olarak zayıftır. Ödül veya cezayla yönlendirilmiş akıl, yerini bu dünyadaki karşılıklarına bırakarak bireyin sorumluluğu içselleşmiştir. Böylelikle öte dünyanın adaleti, bu dünyaya çekilmiş ve bir anlamda tarihselleşmiştir. Bu "Hegel'in tarih felsefesinde ortaya koyduğu dünya mahkemesidir".(Koselleck; 2013; 272) Ahlakın zamansallaşmasıyla ütopyanın zamansallaşması birbirine koşuttur. Bu nedenle de 18yy'dan itibaren ütopya kavramı bireyin eylem alanını kurmaktadır.

Burada nesnelerin bir araya getirildiği ve gündelik yaşamı örgütleyen simgesel yapılar olarak Mısır Piramitleri, ütopyanın mekânsal ifade biçimi olarak ele alınacaktır. Mısır sanat tarihinde veya edebiyatında ütopya kavramına rastlanmasa da bu ifadeyi çağrıştıracak yakın tanımlar bulunmaktadır. "Sırların, bekçisi ufka bakan Sfenks", bir mekan olarak gerçekleşemeyecek ufku, yani aslında *Hiçbir Mekan*'ı işaret eder. Bu

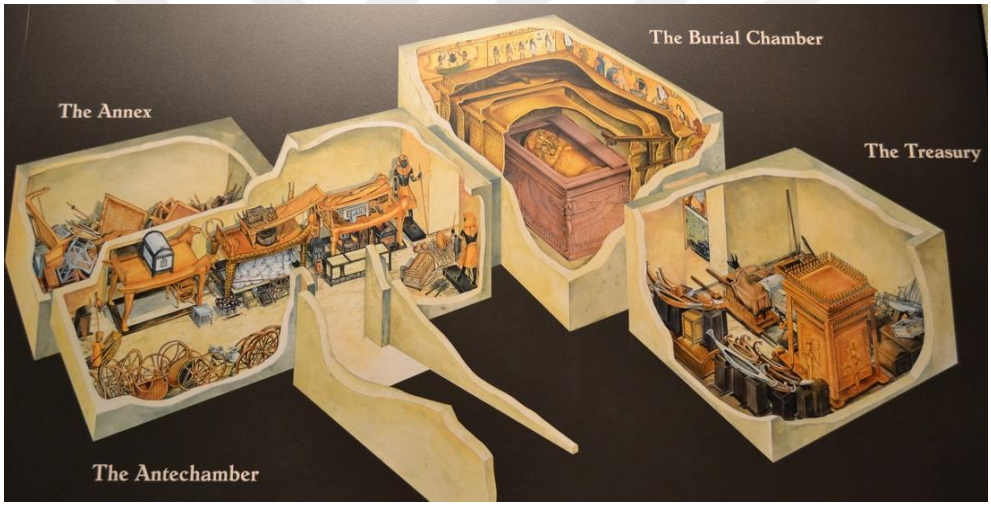
mekana gidiş yolları ve karşılaşmalar, Ölüler Kitabında ve mezar resimlerinde tariflenmiştir. Bu ütopyanın garantörü ise minimal formuyla piramitler ve içerisinde yer alan, bir haritanın koordinatları gibi görünen nesneler, tariflerdir. Nitekim tüm Mısır resmi, biçim olarak "haritabilimcilerin yöntemleriyle" benzeşmektedir.(Gombrich; 1992; 127) Bu işleviyle piramitlerde veya mezar duvarlarında yer alan gündelik hayatı betimleyen resimler, ölen kişinin yaşamını ve kimliğini hatırlamasına yardımcı işleviyle, bellekle doğrudan ilişkiliyken ölünün muhafaza edildiği bu mekanlar, betimlemeleri ve hiyeroglifleriyle birer hafıza mekana dönüşür.

Ernst Bloch'un *Umut İlkesi* yapıtında, "*Daha İyi Bir Dünyayı Resmeden Binalar, Mimari Ütopya*" bölümünde de eski uygarlıklarca inşa edilen mimari formlar, ütopya kavramı ışığında ele alınmaktadır. Bloch'un Mısır Piramitleri, Zigguratlar ve Gotik mimari analizlerinden yola çıkarak ifade ettiği Mimari Ütopyalar arasında, tezin bağlamı açısından sadece Mısır piramitleri ve Gotik katedraller barındırdıkları nesneler ışığında ele alınacak örneklerdir. Bu dönemsel örneklerin özellikle seçilme nedeni, gündelik yaşamı ve toplumsal örgütlenmeyi etkileyen mimari birer form olmalarının yanında, barındırdıkları nesnelerin işlevsel tasnifi açısından modern müze ile ilişkisi ve nadire kabineleriyle karşıtlıklarıdır.

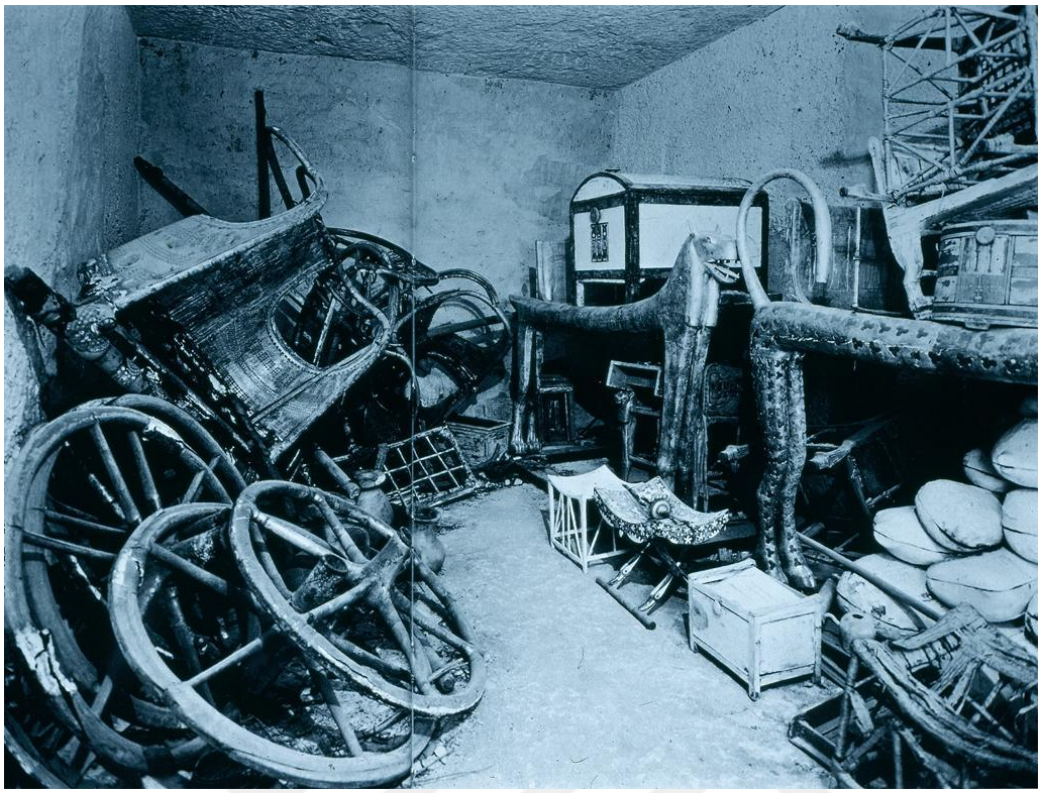
Bu yapıların muhafaza ettiği nesneler, kendilerine atfedilen anlamların veya nesnelerin, iki yaşam (ölüm/yaşam) arasındaki işlevlerinin görsel verilerini oluşturmalarıdır. Örneğin "Yeni Krallık'ta mezarlarda ölülerin yanına gönye, küçük bir merdiven ve üç köşeli su terazisinin yanı sıra, küçük taş piramitler de konuyordu. Bir piramit yazıtının bildirdiğine göre, bu piramitler ölünün yükselen ve batan güneşe bakmasına yardımcı olacaklardı." (Bloch; 2012; 41) Bu tip nesneler artık yaşayan insanlar için güç dolu objeler olmalarının yanı sıra, ütopik ölüler dünyasında işleyen şeylere veya mekan göstergelerine dönüşürler. Diğer taraftan cenaze törenlerinde kullanılan pek çok nesne, değerli eşyalar ve araçlar, gündelik yaşamı teatral olarak kuran küçük figürinler de mezarın bölümlenmiş mekanlarında ölüye eşlik eder. Yeni Hanedanlık, 18.Sülalenin firavunu Tutankhamun ve Orta Hanedanlık zamanında Hermopolis valisi olan Djehutynakht ve karısının mezarları öte dünya ütopyası ve mezarlar içindeki dünya yansımasını sunmaktadır.



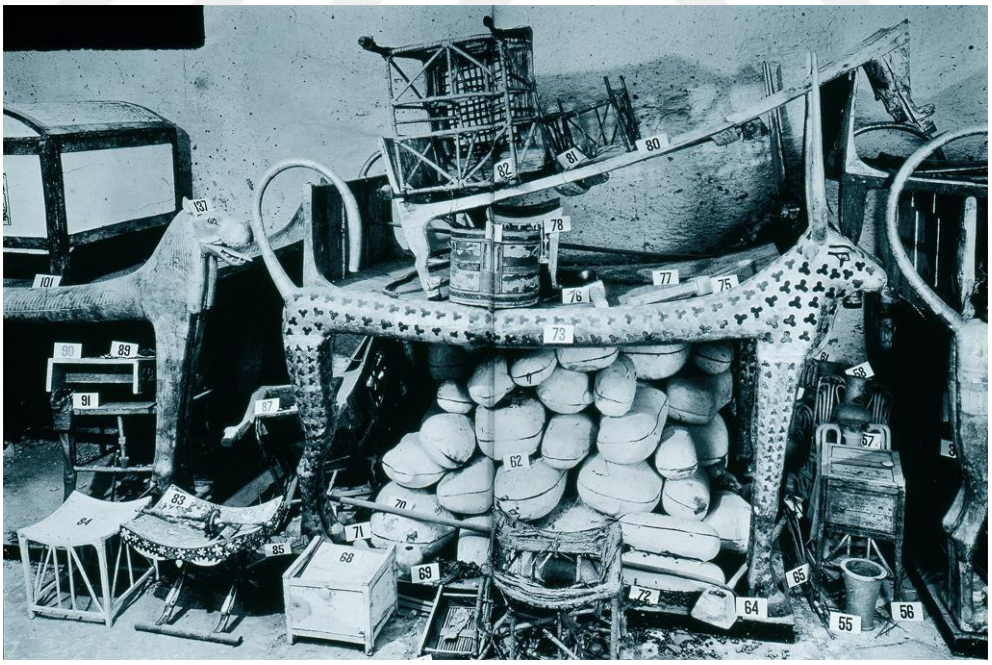
Resim 9. Tutankhamun'un Mezarının Rekonstrüksiyon Görünümü (KV 62); Yeni Hanedanlık; 18. Sülale; Krallar Vadisi; Teb Nekropolü



Resim 10. Tutankhamun'un Mezarının Rekonstrüksiyon Görünümü (KV 62); Yeni Hanedanlık; 18. Sülale; Krallar Vadisi; Teb Nekropolü



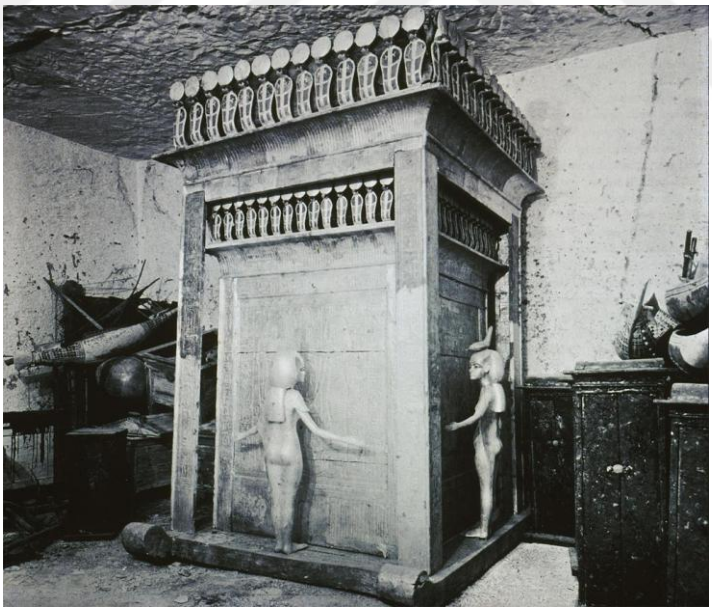
Resim 11. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır



Resim 12. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır



Resim 13. Tutankhamun Mezarı; Antişambr Bölümü; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır



Resim 14. Tutankhamun Mezarı; Kanopik Kapların Muhafaza Edildiği Sandık; M.Ö. 1350; Deir el Bahari; Mısır



Resim 15. Djehutynakht'ın Dış Tabutu ve Mezarın Doğu Duvarı arasında bulunan nesneler; 11 Mayıs 1915; Fotoğraf: Mohammed Shadduf; Harvard Üniversitesi-Boston Güzel Sanatlar Müzesi Keşfi; Museum of Fine Arts, Boston.

İnşa edildikleri zamanı ve mekanı aşan, kuralları belirlenmiş bir oyunun sınırlandırılmış alanı olarak Mısır piramitlerinin (İ.Ö. 2900-2270) ve firavun mezarlarının derin iç mekanlarında, semiyolojik bir dünya kurulmuştur. Mısır uygarlığının sanatsal ve sosyal biçemlerini şimdiki zamana aktaran bu mekanları, sadece tarih içerisinde seyahat eden ve Mısır Firavunlarının kimliklerini tarih içerisinde ölümsüzleştiren objeler olarak değil, aynı zamanda inançları gereği haritalandırdıkları ütopik dünya kurgularının koordinatları olarak da görebiliriz. M.Ö. 3200 gibi bir tarih ve Mısır piramitleri söz konusu olduğunda yukarıda bahsedildiği üzere zamansallaştırılmış, politik ve sosyal dilin terimi haline gelmiş bir ütopya kavramı

değildir bahsedilen. Hatta Foucault'un bir mekan olarak betimlediği ütopyadan da bir nebze farklıdır. Foucault: "***ütopialar***, bir avunma sağlarlar; gerçek yerleri olmadığı halde yine de, kendilerini açıp gösterdikleri fantastik ve dingin bir bölge vardır. Onlara götüren yol bir hayalden başka şey olmadığı halde ütopyalar, geniş caddeli kentlerden, göz kamaştırıcı bahçelerden, yaşamın çok kolay olduğu ülkelerden söz ederler" (Foucault; 2010; 10); şeklinde bir mekan kurgusundan bahseder. Bu tanım nispeten modern bir tanımdır. Mısır piramitlerinin imlediği coğrafi ütopya – yani öte-dünya - ise, her ne kadar inançlarının parçası olarak ölünün belleğini uyarmak amacıyla mezar duvarlarında gündelik tasvirlere yer verilse de, zamanı ve mekanı aşan, zıtlıkların birliğini ve bundan ötürü durağanlığı tasvir eden ideal bir kurgu ve olmayan bir yerdir. Mısır'ın hakikat mekanı olarak düşlediği, piramitlerde simgesel haritasını inşa ettiği yer, ufukta yer alan ölümsüzlük, sonsuzluk böyle bir ütopyadır. "Memphis'in inşa arzusunda. O mahalde, *taş gibi varolmanın ve olmak istemenin, kristale dönüşmenin* ütopyası vardır. (Bloch; 2012; 39)

Diğer taraftan piramitler birer oyun alanı olarak, "bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.[...] Dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratırlar." (Huizinga; 1995; 27) Mükemmel ve ideal yaşama duyulan arzu bireyseldir ve bu arzuyu en güzel örnekleyen buluntular, vali Djehutynakht'ın mezarında bulunan figürler ve modellerdir. Ayrıca ölen valinin tabutunun üzerindeki "ölüler diyarında dilediklerini yapan bir adam" hiyeroglif metni bunu kanıtlar. Burada kastedilen oyun, Mısır kültürünün tabanını kurmakla birlikte, dini ritüellerin aracı ve mitler çağında kozmosla uyum halinde olmanın, varlık ve yokluk arasında yaşanan çelişkiyi gidermenin bir yoludur. Bu büyülü oyunun nesnesi olan eşyalar ve tasvirler ise metafizik çağrışımlarla yüklüdür. Oyunun kendisi bir ütopyadır.

Kısaca semiyolojik işlevleriyle ve birer kabine olarak çeşitli nesne ve gündelik yaşam sahnelerini barındıran Mısır firavun mezarlarının niteliklerini şöyle ifade edebiliriz: Merkezi bir sistem arzusunun ve ideolojisinin yansımasıdır; Sonsuzluk arzusunun bağlandığı, Sfenksin bekçisi olduğu *Hiçbir Yer*'in kurgusunu barındırır ve haritalandırırlar; gündelik yaşamın geçiciliği karşısında sonsuzluk oyununun belirlenmiş kurallar çerçevesinde oynandığı alanlardır; barındırdıkları nesnelerin işlevleri ve orada

bulunuş nedenleri belirlidir ve herhangi bir keyfiyet söz konusu değildir; Öte dünya ütopyası dünyevi yaşamı da organize eder ve otoriteye sorgusuz tabi oluşu garanti eder. Peki belirli ideolojiler veya niyetler sınırında, firavunların kimlikleri merkezinde kurgulanan piramitlerin sırf nesneleri, el sanatları örneklerini ve gündelik yaşamın yansımalarını bir şekilde barındırıyor ve hatta teatral olarak sahneliyor olmaları nedeniyle ilk nadire kabineleri veya ilk müzeler olduğu çıkarımına varılabilir mi? Bir araya getirilme sebepleri düşünüldüğünde piramitlerin ve Nadire Kabinelerinin muhafaza ettikleri nesnelerin farklı motivasyonların sonucu olduğu, kurguları ve bir aradalıkları açısından nesnelerin gerekçeli bulunuşlarında epistemolojik ayrılıklar fark edilir. Bir sonraki bölümde irdeleneceği üzere Nadire Kabineleri sahiplerinin narsistik, keyfi, tutkulu, meraklı yaklaşımlarıyla ve her şeyden önce topladıklarının doğrudan, hem nesnelerin tarihsel varlıklarının ve değerlerinin, hem de koleksiyonerlerinin yaşamlarının, eylemlerinin, zevklerinin yansımaları olmalarıyla, en önemlisi apaçık izlenebilir mutlak bir düzen ve mantıkla bir araya getirilmemiş olmalarıyla, piramitlerin sakladığı başka tür bir sonsuz güç veya ölümsüz bir dayanak arayışı temelli bir eylemin aracıları olan ve sistemli bir şekilde bir araya getirilmiş olan nesneler bütününden başkadır.

> "Mısır, Batı düşüncesinde her zaman sembolik bir işlevle hizmet etmiştir. Greko-Roman kültüründe Mısır bilgeliğin ve kutsal gizemlerin ilk kaynağını temsil eder. Judeo-Hıristiyanlıkta Mısır öteki'dir; Musa'nın tek tanrıcılığı için putperestlik türünden bir engeldir, hakikat ve dindarlığın antitezidir."(Stolzenberg; 2001; 124)



Resim 16. Ekmek Yapımı Modelleme; M.Ö. 2008-1836; Orta Hanedanlık; Ahşap; 24.3 x 22 x 28 cm; Egypt Deir el-Bersha; Museum of Fine Arts, Boston; The AMICO Library



Resim 17. Masa; M.Ö. 2008-1836; Orta Hanedanlık; Ahşap; 15.8 x 19.4 x 12.8 cm; Egypt Deir el-Bersha; Museum of Fine Arts, Boston; The AMICO Library

1.1.2. DÜNYA İMGESİ: KUTSAL NESNE VE NADİR NESNE

> Peter Kilisesi'nin içinden geçerek başlattı şövalye, ölümsüzlükten geçen güzel koşusunu. Tıpkı dünya-binası gibi, içinde ilerledikçe genişleyeceğinin ve uzaklaşacağının bilinciyle attı ayağını sihirli kiliseye. En nihayet ana sunağın ve onun yüz lambasının karşısındaydı – ne muazzam sükunetti o! Üzerinde, dört iç kulenin başında huzura ermiş kubbenin göksel kemeri, çevresinde üzeri kubbelerle kaplı şehir, kiliselere mesken olan. – Pantheon'a girdiler; o anda kutsal, yalın, serbest bir dünya-binası yukarılara uzanan göksel kemerleriyle kuşattı onları: semavi sesler için bir Odeum, dünya içinde bir dünya."
> –Jean Paul, *Titan* (Bloch; 2012; 13)

Piramitlerin ve firavun mezarlarının aracı olduğu metafizik varoluş arzusu benzerini bir yönüyle Avrupa Orta Çağ'ı yani Antik çağın sonu olarak kabul edilen 5.yy - 12.yy aralığında, sanat ve düşünce ortamında bulmaktadır. Teolojik olarak her iki toplum yapısında da benzer olan, Avrupa'da 12.yy'a doğru iyice belirginleşen, bir öte dünya inancıdır. Ayrıca Roma imparatorluğu ve kültürünün çözülmeye başladığı, Helenistik dünyanın fikir, din ve diller çeşitliliğini kapsayan Ortaçağ, karşıtlıklar ve kaos içinde bir düzen, ütopya kurma çabasını yansıtır. Bu koşullarda felsefi temellere dayandırılarak bir bilgi sistemi olmaya çalışan Hıristiyan inancı, politik olarak toplumun bir arada tutulabilmesini, sorgusuz bir katılımı ve merkezi bir yönetim mekanizmasını var etmiştir.

12.yy'a doğru bilginin ana hatları ve hakim Hıristiyan ideolojisinin temelleri görsel imgelere dönüştürülmüştür. Çağımızın popüler kültürüyle benzeşen şekilde "bir görsel imgeler uygarlığı olan Ortaçağ'da katedral her şeyi –yeryüzü halklarını, sanat ve meslekleri, yılın günlerini, ekim ve hasat mevsimlerini, inancın gizlerini, dinsel ve dindışı tarihin önemli olaylarını ve azizlerin [...] yaşamını- anlatmak ve açıklamak zorunda olan bir reklam panosu, bir televizyon ekranı, bir mistik çizgi romandır." (Eco; 2012; 37) Ortaçağ ütopyasının simgesel formları olabilecek Gotik katedrallerin ortaya çıkışının teolojik toplumsal yapıyla bağları olduğu kadar, süreç içerisinde güçlenen burjuva gösteriş arzusuyla da ilişkisi bulunmaktadır.

> "13. Yüzyılda serpilen Gotik, feodal düzenden kurtuluşun ilk safhasına dayanan büyük teferruat serveti ile, zengin şehirlerin ruhban düzeninden kurtuluşunu yansıtırcasına bütün yapı eklemleri" yukarı doğru atılır. "[...] gotik kuleler, hakikate, kendi zaman ve zeminlerinde, göksel özlemlerden ziyade burjuva gururunun, 'azametin' " işaretleridir. (Bloch; 2012; 33,43)

Dolayısıyla popüler kültürün oluşumuna doğrudan ve merkezi olarak etki eden yapılardı Gotik katedraller. Ütopya bağlamında ise yine E. Bloch'a göre, Mısır inşa sembolü olarak *ölüm kristali'*nde *taş gibi varolmanın ve olmak istemenin*; *yaşam ağacı*nın veya *Corpus Christi*'nin ifadesi olan Gotik inşasında ise *Diriliş gibi olmak isteme ve varolmanın, daha yüksek bir yaşam ağacına dönüşümün* ütopyası güdülüyordu. Değişim ve dinamizm, yapıların bütünündeki plastik hareketlilikte simgesel olarak izlenebilmektedir. "Her şeyin kendini zihne onların aracılığıyla sunduğu simgesel biçimler ve sürekli zıtlıklar, gündelik hayata; yaşamın Orta Çağda aralarında gidip geldiği umutsuzluk veya çılgınca sevinç, gaddarlık veya derin şefkat gibi alternatifler halinde belli eden bir heyecanlılık hali vermekteydi." (Huizinga; 1997; 14) Gotik katedraller Ortaçağ'da böylesine bir duygu, form, karakter zenginliğinin ifadesi ve dünyevi kaosun düzenlenip, dinamik bir görünümle bedenleştirildiği mimariler olmuştur.

Genel bir ifadeyle Ortaçağ olarak adlandırılan bu süreci, iki tarihsel zaman ve iki sanatsal uygulama biçeminde izleyebiliriz. Gotik dönem öncesinde bilginin ve ideolojinin görselleştirilmesi çabasının sonucu olarak, ilahi veya metafiziki formun nesnelleştirilmesi eğilimi ve Rönesans'a uzanan sorgulamaların, ekonomik ve sosyolojik değişimlerin başladığı Gotik dönemde, kabaca nesnenin veya dünyanın ilahileştirilmesi.

Dönemin nesne veya evren kavrayışına ilişkin ipuçlarını gündelik yaşam içinde bazı detaylarda, Gotik dönemde başlayan toplayıcılıkta ve plastik sanatlar alanında görebilmekteyiz. Gündelik yaşamın zıtlıklarının merkezinde ve tüm bu kaosa düzen veren çanlar, yaşamı organizasyonu açısından dönemin önemli nesneleri arasındadır. Cansız nesnelere adlar verme adetinin örneklerine de çanlarda rastlarız. Çanların birer duygu ileticisi olarak metafizik tözleri, onlara verilen Şişman Jacqueline, Çan Roland

gibi adlarla somutlaşır. Çeşitli olayları halka haber veren iyi ruhlar olarak görünen çanlar insanlarla özdeşleşmişlerdir. "Anvers'deki Notre-Dame kilisesinin alarm çanına, 1316'da hala Orida, yani 'dehşet uyandıran' adı verilmekteydi".(Huizinga; 1997; 15) Ortaçağdaki bu gelenek, dönemin düşüncesinde işlevin şeylerin tözü olduğuna ilişkin düşünceden kaynaklanmaktadır ve öte yandan da Huizinga'ya göre "ilkel insan biçimciliğin zayıflamış bir çizgisidir". Yine Huizinga'nın aktardığı üzere Orta Çağda, evlerin, çanların, hapishane hücrelerinin de özel adları vardır.

Yaşamın içinde yer alan plastik sanatlarda ise, görselleştirilen dini konuların yanı sıra, Mısır sanatında olduğu gibi- dönem içinde varolan kurallar bütünü de dönemin algılama biçimini sergiler. Gotik dönem öncesi temsilleri, bilinçli olarak kendine has perspektif kurallarıyla ve görme biçimleriyle hiyerogliflere dönüşen duyular dünyası, dönemin dini ideolojisine hizmet etmek üzere şematik ifadeyi esas alarak, temsilin imkansızlığını ortaya koyar veya başka bir deyişle duyular dünyasının taklidiyle ilgilenmez. İçinde bulunulan çeşitlilik ve beraberinde oluşan kaos, taklit edilesi bir ahenge de sahip değildir. Ayrıca Ortaçağ'da mimetik bir anlayış dönemin sanatsal ve politik hedefleriyle örtüşmez.

Ortaçağın temel problematiği öncelikle teolojik bir epistemoloji oluşturmaktır. Hayatın algılanışı, görselleştirme ve temsil gelenekleri her şeyden önce bu ihtiyacın karşılanmasıyla ilgili olmuştur. Hedef her şeyden önce bir bilincin inşasıdır ve bu nedenle metafizik bilgiyi ve onun her kesime aynı şekilde duyumsatılmasıyla ilgilidir. Ortaçağın sanat nesneleri ve betimlemeler bu açıdan öncelikle, nesnenin dördüncü boyutunu sistematize etmek ve daha sonra bunu yaşama ve iki boyutlu yüzeye aktarmakla ilgilenmiştir. Benzer şekilde 20.yy'da da retinal sanatı hedef alan nesnenin temsiline ilişkin tartışmalar vardır. Bu tartışmalara, Erken Ortaçağ temsil geleneğine ışık tutması ve bugünden bakarak, Ortaçağda nesneye olan ilginin artışını kuramsallaştırması açısından kısaca yer vermek gerekirse; duyusal nesnenin betimlenmesiyle ilgili sorunsalı Duchamp bir konuşmasında, dördüncü boyutun imkanından bahsederken vurgular ki, bu dördüncü boyut bilginin kurgulanmasına da imkan tanır.

> "göze görünmeyen bir dördüncü boyutun yansılanma olasılığı hakkında düşündüm [...] nasıl güneş dünyada iki boyutlu yansımalara yol açıyorsa, üç boyutlu bir nesnenin gölgesinin de iki boyutlu biçimler oluşturduğunu gördüm. Benzeşim ilkesine dayanarak buradan çıkardığım sonuç, bizim böylesine kendiliğindenmişçesine baktığımız üç boyutlu nesnelerin bizim bilmediğimiz dört boyutlu biçimlerin yansımaları olabileceğidir". (Florenski; 2007; 22)

Duchamp'ın bu çıkarımı ışığında; Gotik dönem öncesi temsilleri, metafizik gerçekliğin iki boyutlu anımsatıcılarını, mekan kurgusunu önemsemeyerek veya mekanı evrenin temsili bütünlüğü ve birliği kuracak şeklinde, değişim ve zamanı bir mutlak hakikat çerçevesinde ele alarak elde etmişlerdir. Mısır sanatında olduğu gibi ideal mekan, ideal olan veya güzel olan, iki boyutlu ve hareketten arındırılmış temsil vasıtasıyla imlenmiştir. Ve Mısır piramitlerinde yer alan objeler ve hatta çürümeden kalan bedenler ise, temsil zincirini koparmadan dördüncü boyuttaki varlığın yansımaları olmuştur denilebilir. Ortaçağda ise ölü bedenlere ilişkin kültler, kutsal emanetler ve çeşitli nesneler bağlamında ele alınacaktır. Özellikle Gotik dönemin sonlarına doğru ve antik kültür mirası Hıristiyanlık potasında eritildikten sonra, heykel hakikat anlamında dördüncü boyuta yakınlığından ötürü idealize edilmiş bir natüralizme sahip olmuştur. Aynı dönemde üç boyutlu, gösterişli veya değerli nesneye olan ilgi de artmıştır.

Ortaçağda görüntünün psikolojik işlevi, yaşama temas eden bir gerçeklik algısı ve saygı uyandırmaktır. Benzer şekilde kişisel eşyalar veya ölen azizlerin beden kalıntılarına duyulan saygı da doğal hale geliyordu.

> Azizlerin çok maddeci bir şekilde kavranışı, onların bedenlerinin parçalarının meydana getirdiği kutsal emanetlere tapınılması aracılığıyla ikiye katlanmaktaydı. Bu tapınma, kilise tarafından uzun bir süreden beri izin verilen ve teşvik edilen bir uygulamaydı. Maddeye bu bağlılık, gerçekten şaşırtıcı aşırılıklara yol açmıştır. Kutsal emanetler söz konusu olduğunda, Orta Çağın gürbüz imanı hiçbir hayal kırıklığı, hiçbir kutsala saldırı karşısında gerilememektedir. [...] Fossanova manastırı keşişleri, burada ölen Aquinolu aziz Thomaso'nun kafasını kesmişler, üstadın

bedenini hazırlamışlar, onu kelimenin tam anlamıyla kavurma yapmışlardır. (Huizinga; 1997; 245)

Kutsal emanetler yani ölen kutsal kişilerden arta kalan nesneler, bir kültür politikası merkezinde, onların bu dünyadaki varlıklarıdır. Sanki onlardan kopup nesneler dünyasında kalan parçalar, özsel mevcudiyetlerinde ölen kişinin kendisidir. Kutsal ölüyü bu dünyaya getirir. Varlık ve yokluk arasındaki denge korunmakla birlikte, amaç mevcut yaşamı anlamlandırmaktır. Nesneler ve duyular dünyası da metafizik, bilginin kendisi olmuştur. Nesneler bilgiyi, hakikati, tanrıyı, anlamı içermektedir.

12.yy'da Skolastik düşünce paralelinde, nesneye biçim veren töz olarak görülen mermer, değerli taşlar, parlak kumaşlar, altın aksesuarlar gibi malzemelere ve değerli olana yöneliş, görülemeyenin bu dünyadaki izlerinin aranmasının sonucudur. Kavranması ve anlaşılması gereken ideal, özellikle değerli ve gösterişli malzemeler aracılığıyla, nesneler bağlamına indirgenir veya duyularla deneyimlenebilecek şeylere dönüşür. Böylelikle nesne, belki bir nevi fetiş olarak, halesini veya aurasını kazanır. Nesne sadece zihinle kavranabilecek olanın, birer fomülasyondan veya mutlak kabulden ibaret olanın görünüşü olmuştur. Fakat nesnenin kavranışında da durum Mısır'dakinden farklıdır. Nesne sadece dördüncü boyutta var olan ideal olanın bir yansıması değildir; ideal olan nesnede içkindir. U. Eco'nun Ortaçağ koleksiyonerliği bağlamında bahsettiği üzere öznenin nesneye yönelişindeki epistemolojik tavra ek ve fakat ondan türeyen estetik (erotik) bir tavır söz konusudur. Nesne vasıtasıyla Tanrı'ya ulaşılır ve Tanrı sevilir. Fakat nesnede değerli olan onun biçimi veya sanatçının ustalığı gibi entelektüel niteliklerden ziyade, o biçimin oluşmasını sağlayan, altın, değerli mermer gibi malzemenin değeridir.

Ortaçağ'da sanatın işlevsel üretimi belirli bir hedef ve anlam arayışını temel alır ve hayatla bütünleşmiştir. Bu nedenle sanatsal üretimde ciddi bir artış söz konusudur. "Hükümdarların ve soyluların hazinelerinde, sanat eserleri koleksiyonlar oluşturacak kadar birikmekteydiler. Daha sonra, bunlar artık pratik bir hedefe hizmet etmediklerinden, lüks eşyalar ve merak unsurları olarak seyredilir oldular; böylece, Rönesansın geliştireceği sanat zevki doğmuş oldu." (Huizinga; 1997; 365) Nesneler "Ortaçağ prenslerinin ya da katedrallerinin hazinelerinde, hiçbir ayrım gözetmeksizin

bir araya" getirilmiştir. "İsa'ya takılan tacın bir dikeni, bir başka yumurta içinde bulunmuş bir yumurta, bir tekboynuz boynuzu, Aziz Yusuf'un nişan yüzüğü, Vaftizci Yahya'nın on iki yaşındaki kafatası(!)" (Eco; 2012; 38)

> Estetik nesne ile mekanik nesne arasında hiçbir ayrım gözetilmiyordu (Harun Reşid, Charlemagne'a sanatsal bir zevkle değerli taşlarla işlenmiş horoz biçiminde mekanik bir kukla hediye eder) ve sanat-zanaat ayrımının umursanmadığı bu dönemde 'sanatsal yaratı' ürünü nesne ile ilgi çekici nesne arasında, 'seri malı' ile tekil ürün arasında, özellikle de az bulunan, ilginç nesneler ile sanat yapıtı arasında (sözgelimi, *art nouveau* bir lamba ile balina dişi arasında) hiçbir fark yoktu. (Eco; 2012; 38)

Bu koleksiyonlar nadire kabinelerinde görülecek, sistematik bir düzeni olmayan, birleştirici ve *yaptakçı* nitelikteydiler. U. Eco'nun ütopyalarla beslenen bir dönem olarak gördüğü Ortaçağ'da, bu nesneler toplamının amacı bir tarih oluşturmak veya geçmişi muhafaza etmek değildi. Düzensizlik, zıtlıklar ve kaosun mantığından yararlanmak ve varsayımlar geliştirmekti. Dolayısıyla Ortaçağ'da eski nesneler muhafaza edilmekten ziyade, işlevselliklerinden sıyrılarak bu koleksiyonlar vasıtasıyla yeniden ve bir başka bütünlükte dolaşıma sokulmuştur, yeniden anlamlandırılmıştır. U. Eco Ortaçağ toplayıcılarının bu eski nesneler vasıtasıyla kurdukları yeni dengeyle çok kapsamlı bir *bricolage* etkinliği gerçekleştirdiklerini ifade eder.(Eco; 2012; 40) Bir araya getirilen birbirinde her anlamda farklı nesneler, yeni bir anlam imkanı yaratmaktadır.

Avrupa'da Ortaçağ Skolastiğiyle ve Abbot Suger (1081-1151) ile başlayan nesneye yönelik ilgi, siyasal erkin sosyo-ekonomik aracı haline gelen kutsal emanetleri barındırarak, bulundukları yapıları kent ekonomisini destekleyecek birer hac merkezine dönüştüren değerli ve nadir nesnelerden oluşan hazinelerde izlenirken, 16.yy'dan itibaren yerini dönemsel beğeni ve merak temelli, keyfi bir yönelişin birikimi olan "Nadire Kabineleri" (WunderKammer, Curiosity Rooms, Cabinet of Curiosities, KunstKammer, Studioli) adıyla ve kentli koleksiyonerin entelektüel keyfiyeti doğrultusunda derlenen nesnelere bırakmıştır.

"Ortaçağ'ın hazinelerinden kabinelere geçiş, 14. ve 15. yüzyıllarda Fransa'da gerçekleşir. Kral V. Charles (1338-1380) ve kardeşi Duc de Berry'ye (1340 – 1416) ait *estudes,* sonradan *cabinet de curiosite* adını alacak koleksiyonların paradigmalarını oluşturur." (Artun; 2014; 30) İlk olarak Viyana'da 1550 yılında kurulmuş ve 17.yy'ın ortalarına doğru yok olmaya başlayan (Mullaney; 1983; 40) Nadire Kabinelerinin en ilgi çekici özelliği bir mantıktan ve düzenden yoksun oluşlarıdır. Herhangi bir sınıflandırma yapılmaksızın bir arada bulunan nesneler arasındaki ilişkinin niteliği, koleksiyon sahibinin keyfiyetine bağlıdır; öznel seçimlerin ve beğeninin doğal yönelişinin bir sonucudur. Nesneleri biriktirmedeki keyifte, estetik beğenide varolan bir kendindenlik veya başka bir deyişle bir oyun oynama, oyun alanı kurma iç güdüsü yatar. Önceden idealize edilmiş bir düzenden ve dizgiden bağımsız olarak yığılmış olan nesneler, "tüm genelleştirme ve kategorize etme reflekslerine karşı dururlar" (Westerhoff; 2001; 644) ve aynı zamanda kültürel tanımlardan, hiyerarşilerden ve kıyas temelli sınıflandırmalardan uzaklardır. Bir boynuz, bir saat, bir deniz canlısı, bir hayvan iskeleti gibi doğaları itibariyle ilişkisiz olan bu nesneler, bir arada oluşlarıyla ve koleksiyonerin modunda yeni bir ağ kurarlar. Günümüz Alman sanat tarihçisi Horst Bredekamp (1947 -) onların arasında oluşan bu yeni ilişkinin form ve anlamların birbirine katılması, kaynaşmasına dair bir gözlem imkanı sağladığını; 17.yy'da Nadire Kabineleri üzerine araştırmalar yapan kuramcı ve müzeciliğin kurucusu Johann Daniel Major (1634-1693) nesnelerin bu serpiştirilmiş düzensiz halinin, bilinçli bir tavrın sonucu olduğunu söyler.

İlk örnekleri Ortaçağ'ın kutsal emanetleri olarak görülebilecek Nadire Kabineleri, koleksiyonerin içsel zamanını yansıtan ve mahrem koleksiyonlardır. Rönesans feodalitesi çerçevesinde koleksiyonların çoğunda, bulundukları mekanı veya sahiplerini toplumsal, siyasal ve ekonomik olarak yüceltmeleri söz konusudur. Piramitlerin muhafaza ettiği nesnelerin amaçları ise kendilerini aşarken, hedef nesnel varoluşlarının veya kurallı biraradalıklarının ötesindedir. Metafiziki kurguların imledikleri, görünmeyen ideal bir mekandır. Oysaki Nadireler tamamen farklı veya yerel coğrafya ile duyular dünyasıyla veya nesnellik kaygısıyla ilgilidir. 16.yy'dan, 18.yy'a doğru, modern düşüncenin ve gerçekliğin inşasıyla düşünsel, bilimsel gelişmelere koşut olarak, bu koleksiyonların dünya ile olan ilişkileri açısından değer, önem ve epistemolojik niteliklerinin, ansiklopedik bir literatür oluşturmak üzere değiştiğini de göz önünde bulundurmak gerekecektir.

Nesnelerin ilk bakıştaki düzensiz halleri, görüntünün çağrışımsal gücü yoluyla doğanın oyuncu yanını da vurgular**.** (Westerhoff; 2001; 644) Bu oyunculuk hem Rönesans'ta doğa merkezli teolojinin yansıması olan mikrokozmoz ve makrokozmoz karşılıklılığının, ifadesini kaosta bulan oyunculuğunu, hem de nadirelerin düzenlenişinin bir mikrokozmoz olarak sergilediği benzer kaosu karşılar. O halde Nadire Kabinelerinin diğer bir özelliği de bir oyun alanı olmalarıdır.

İlk bakışta kabinelerin düzensizlikleri eğer modern anlamda bir nesne hiyerarşisi gözetirsek vardır. Kiliselerin muhafaza ettiği kutsal emanetler ve koleksiyonlar gibi kurumsal nitelikte olmayan Nadire Kabinelerindeki bu nesneler, koleksiyonerin zihninde, kendilerine has bir ilişki ağıyla bağlanmışlardır ve birbirleriyle iletişim halindedirler. Birbirinden farklı köken ve zamanlardan gelen bu nesneleri tek bir çağ, ülke veya toplumla da ilişkilendirmek mümkün değildir. Nesnelerin aralarında yeni bir olanak olarak mümkün kıldıkları söz, koleksiyonerin zihnindeki özerk anlam ağında bulunabilir. Dolayısıyla Baudrillard'ın ifade ettiği üzere "nesneleri bir araya getiren kişi, seçtiği nesneler toplamının gösterileni" olacaktır. Ayrıca kamuya açık olmayıp, mahrem bir alana sahip olmaları da önemli niteliklerindendir. Herhangi bir tarihsel sınıflamadan yoksun ve zaman içerisinde yitirdikleri işlevsellikleriyle ve toplumsal birikimden kopuk oluşları nedeniyle, 16.yy nadire kabinelerinde yer alan nesneler, henüz toplumsal birer sembol haline gelmemiştir. Nesnelere içkin anlamlar taşımaları, işlevlerinden boşanıp görünür veya toplumsal bir zeminde, yeni bir dilin parçası haline gelmeleri bunlar için söz konusu olmamıştır. Yine kamusal anlamda, toplumsal olana mesafeli oluşları nedeniyle nesnelerin ilişkisellikleri, onları özneler arası bir medyuma, konsensüs verilerine dönüştürmez.

Birbiriyle zorunlu tarihsel veya işlevsel ilişki içinde olmayan bu nesnelerin birbiriyle temasını sağlayan, pek çok disiplinin bilgisine aynı anda sahip olan Rönesans insanıdır, bilimadamıdır. [polyhistor] Nesnelerin toplayıcının zihnindeki yerleri hakkında Malebranche, "onların zihni bir eşya dükkanına benzer. Eşyaları bir sınır veya düzenden yoksun olarak dizerler. Hatta aslında hiçbiri gerçekte değerli olamayan ve değerin sadece hayalgücüne, tutkuya ve şansa bağlı olduğu bu nadire kabinelerine benzedikleri için kendileriyle gurur duyarlar" der. (Westerhoff; 2001; 643)

Aslında nesnelerle dışavurulan, bir bakıma doğanın işleyişinin zihinsel kurgusudur. 15.yy'ın nadire kabinesi doğanın düzenini de imler. Nadirelerin sahip oldukları kendilerine has kurgunun bir düzensizlik olarak görülmesi, doğanın yapısına ilişkin yorumları hatırlatır. Doğanın düzensiz işleyişinden sadece insan aklının sınırları söz konusu olduğunda bahsedilir. Doğanın insan hakimiyetinden özerk, akıl tarafından düzensizlik olarak görülen düzeni akıldışı bir yerde kalır. Nadireler de doğanın bu düzensizliğinin düzenini taklit eder. "Orada nihai uyum, uyumsuzlarla kurulur. Başka deyişle, nadire koleksiyonları eklektik olduğu ölçüde armoniktir". (Artun; 2014; 34)

Mikro-makro evren ilişkisi bağlamında Klasik dönem Nadire Kabineleri, modern dönemde ve emperyalist anlamda dünyayı keşfetmek anlamak, anlamlandırmak ve sınıflamak üzere toplanacak olan, nesnelerden yola çıkarak evren hakkındaki ilk enformasyonların oluştuğu yerlerdir. Deniz aşırı ülkelere yapılan seferler sonucunda bulunan garip nesnelerden ve kaotik dünyayı temsil eden garip her şeyden oluşan, tek bir zemine indirgenemez bir "makrokozmoz enstalasyonudur". "Kabineler tefekküre, tefsire, 'okumaya' ayarlıdır ve bunun içinde edebidir. Zaten 'Rönesans düşüncesinde dünya bir dil olarak kavranır. Tabiat kendi içinde okunaklıdır". (Artun; 2014; 41) Klasik çağda doğal tarih [...] gündelik dili bozmakta, ama bu işi onu yeniden yapmak ve onu hayal gücünün körlemesine benzerlikleri boyunca mümkün kılmış olanın ne olduğunu keşfetmek için yapmaktadır; onu eleştirmektedir, ama bunu onun temelini keşfetmek için yapmaktadır". (Foucault; 2001; 238)

Nadire Kabinelerinin muhafaza ettiği nesneler, biçimlendikleri zaman ve mekan açısından veya koparıldığı vücut açısından değerlendirildiğinde, yok oluşlarına kadar sürekli bir yer/yersizlik hareketine tabi olacaklardır. İşlevleri açısından yeniden yerlerini bulamayacak bu nesnelerin yeni zihinsel zeminler vasıtasıyla yerleri, modern dönemlere aktarıldıklarında gereklilikleri, işlevleri, anlamları kategorilere ayrılarak baştan tanımlanacaktır; yani manipüle edilecektir. Sosyal statüleri birbirinden farklı Ortaçağ ve Rönesans koleksiyonerleri tarafından seçilip, bulunup bir araya getirilen bu nesneler çoğu zamanında başka kültür, inanç, gerekçe ve işlevlerin araçları olmuştur. Bağlamından koparılan eski nesne, yeni bir bütünün parçası olmayı rahatlıkla başarmıştır.

Nadire Kabineleri maddi nesnelerin, biraradalıklarının yeniden tanımlanması için gerekli zaman-mekan kurgusuna zemin sağlar. Bu nedenle bir araya getirilen nesnelerin mekanı da önemlidir. Nadire Kabineleri bizzat sahip oldukları form ve içerdikleri nesnelere sağladıkları mekan, hatta hafıza mekan olarak sanat tarihçisi Quicchelberg (1529-1567) tarafından tartışılmıştır. O, Nadire Kabinelerinin dünya harikası olarak bilinen mimariler biçiminde yapılmasını ve hatta yıldız sistemleriyle ilişkili olan tanrı ve tanrıçaların isimleriyle anılmasını önerir. Bu aslında mitler vasıtasıyla mimari bir dil oluşumunu tanımlar. Böylelikle kabineler mimari biçimleriyle birer göstergeye dönüşürken, içerdikleri nesneler ise bu göstergenin içeriğini ve anlam ağını kuracaktır. Tıpkı piramitlerin içerikleri vasıtasıyla yeniden canlandırdıkları yaşamsal anlamlar gibi... Birer gösterge olarak piramitler de birer hafıza mekandır ve doğrudan yaşamsal önemdedir.

Nadire Kabineleri nesneler dünyasında evrenin bir yansımasını sunarlar. II. Rudolph'un Nadire Kabinesi veya I. Francisco de' Medici *stanzoni*'si dünyanın metafizik düzeninin yansıması olabilecek örneklerdir. Yani M. Eliade'nin özellikle Sümer Zigguratları için kullandığı bir tanım olarak *Imago Mundi,* yani bir dünya imgesidir Nadire Kabineleri. Quicchelberg'in Nadire Kabineleri ile ilgili vurgusu da böyle bir minyatür hafıza mekan ve onu kuran nesneler arası ilişkiler ağına dairdir. Yine Quicchelberg'in, Kabinelerin yapısı ve isimlendirilişiyle ilgili tartışmasının bir benzeri İtalyan filozof Giulio Camillo Delmino'nun (1480-1544) *Theatrum Mundi* kavramı etrafında biçimlenir. II. Ferdinand'ın (1529-1595) kendi estetik beğenisine göre düzenlediği kabinesi, bir değerli eser yığını olmaktan çıkmış ve ilk defa izleyicilerin alımlamasına açılan bir düzen sergilemiştir. Kabine kozmozun yansıması ve dünyaya dair çağdaş bilgi derlemesi olarak *Theatrum Mundi* biçmine sahiptir.(Haag; 2) bir Camillo *Theatrum Mundi*'yi "yarım daire şeklinde müze" olarak düşünür. Kabinelerin de benzer şekilde ahşap ve yarım daire formunda olmasını önerir. Bu ahşap yapının mitolojik figürlerle süslenmesinin, yapının belleğe ilişkin işlevine destek sağlayacağını söyler. Quicchelberg de, Camillo da Nadire Kabinelerinin hafızayla ilişkisinden bahsederken kabinelerin barındırdığı nesnelerin pansemiyotik bir kurguya sahip olduğunu belirtir. Dolayısıyla sıradan veya sanat eseri değeri olan nesneler kendi

aralarında kurulan iletişimle bir söz, yeni bir değer oluştururken, üst yapı olarak kabine bu anlam değerinin görüntüsünü kurar.

Nadire Kabinelerinin bir niteliği de doğanın bir ansiklopedisi olarak insanlığın belleğini kurmasıdır. Nesnelerin hatırlamaya yönelik birer araç oluşları Antik düşünceden beri dile getirilmiştir. Rönesans koşulları içerisinde de nesneler son kertede birer bilgi aracı olmuştur. "Evrene ve insana ait bilginin denetlenebilmesini" ifade eden hatırlama ve araçları olan nesneler "ansiklopedik zihnin habercileridir". Rönesans'ta doğa bilimlerine koşut dil bilimi, doğanın keşfi veya denetlenebilirliği açısından beraber işlemektedir.

15.yy Floransa'sında ortaya çıkan kapitalist ekonomi, ticaret, siyaset ve sanat patronluğu bir bütün olarak örgütlemiştir. Dönemin bankacı ailesi Medici'lerin kurdukları ilk müzeyle koleksiyonerine özel nadire kabinelerinden, kısmen açık bir yapıya geçilmiştir. Nesneler topluluğunun bilinçli bir sunumun parçası haline gelmelerine örnek ilk müze olan ve 1440'larda inşa edilen *Palazzo Medici*, Medici'lerin evidir. Ortaçağ toplayıcılarının kaygılarından farklı olarak Medici Evi'nde eski nesne "tarihin en değerli eserleri" tarihsel değeriyle de vardır. Tarih inşasıyla, zaman da Rönesans'ın ölçülülük kaygısına dahil olur. Ölçü dönemin her alanında önemlidir ve eski nesneyi "ölçme marifeti ve kudreti müzenin merkezindeki Medici'de vücut bulur". (Artun; 2014; 60) Onlar seçtikleri nesneleri nasıl teşhir edeceklerini ve izleyicileri kendi istekleri doğrultusunda nasıl etkileyeceklerini biliyorlardı. Medici müzesinde Nadire Kabinelerinin alımlanmasındaki tefekkür, yerini teşhire bırakıyordu. Eski nesne, yeni bir zamanda ve bir değer biçici tarafından kolektif algıyı biçimlendirmek üzere yerleştirilmiştir. Medici koleksiyonu 1584'te Galleria degli Uffizi'ye taşınmasıyla kamusallaşır.

Nadire Kabinelerinde bulunan objelerden bazıları kendi başlarına da özellikle sanat ve doğa arasındaki sınırı zorlamaları nedeniyle değer kazanmaktadır. Bu nesneler arasında *hibrid* olanlar çok popülerdir. Doğal taşlar üzerine yapılan resimler hatta, doğal taşların üzerinde spontan oluşan lekelerin belirginleştirilmesiyle yapılan resimler hem sanat ve doğa ilişkisini gündeme taşır, hem de farklı yaratım katmanlarını göz önüne çıkarır. Yine bu koleksiyonların en değerli parçaları çirkin ve sakat doğumlardır. Bu

sakat doğumlar ikna edici gerçeklikleriyle özellikle dini söylem açısından sembolik önem taşımaktadır. Hatta sakatlığın her türü başka bir anlam taşımaktadır.

Artistik nadirelere ek olarak bedensel deformasyonların birer merak nesnesi haline gelmelerine benzer, geç Rönesans'ta etnik yapılar ve tuhaflıklar dönemin koleksiyon nesnelerini oluşturur. Erken moderniteyle gündeme gelen "öteki" geç Rönesans'ta Nadire Kabinelerinin konusu olur. 1577'de İngiliz denizci Martin Frobisher, Nova Scotia'ya yaptığı seferinden dönüşünde bir eskimo çifti beraberinde getirmiştir. (Mullaney; 1983; 44) Kraliçenin mülkü olarak erkek eskimo Thames'teki ördekleri ve kuğuları avlamaya çalışırken ücretsiz olarak görülebiliyordu. "Frobisher'in Eskimoları" İngiltere'de bir sene kadar yaşadılar.

Bu anlamda 19.yy'da Paris etnografi müzesinde tam anlamıyla bir merak nesnesi haline gelen Saartjie Baartman ve bedeni hatırlanabilir. Afrika yerlisi kadının üreme organı, kabilesinin özelliği olan vücut biçiminin modeli ve yanında iskeletiyle sergilenir. Burada merakı uyandıran şey yine farklılıklardır ve koloniyel şiddetin göstergesi olarak her iki örnek de nadirelerin dönemsel algı doğrultusunda ulaştığı noktaları gösterir. Yine 19.yy'da nadire kabineleri nadide veya merak uyandıran nesne saplantısının yerine, cinsel saplantıları barındıran mekanlara dönüşür. Dikizlenen kadınlar bu odalarda birer fetiş nesnesine dönüşür. (Apter; 1989; 8)

Ortaçağdan itibaren koleksiyonlarda yer bulan tarihsel (*istoria*) ve metafizik anlamlarıyla değerli nesneler, 15. ve 16.yy'da, daha sonra teşhirleri kamuya açılacak olan, ilk müzelerin primitif formları olarak öznel bir keyfiyetle Nadire Kabinelerinde gelişi güzel bir düzen ve sınıflamadan yoksun olarak yerleştirilmiştir. 17.yy ve tarihsel bilginin üretilmeye başlamasıyla Nadire Kabinelerinin düzensizliği içerisindeki nesneler, müzeler tarafından düzene sokulur ve müzeler tarih yazımının meşrulaştığı alanlar olur.

> "Önceden 'heyecan ve hayranlıkla karşılanan harikalar... 17. yüzyılın sonuyla birlikte artık takdir görmez. Birer bayağılık ve münasebetsizlik göstergesi sayılırlar... Harikalar kültü, üst kültür düzeyinden düşerek, şarlatanlığın estetik düşkünlükle buluştuğu bir düzeysizlik gösterir.

Acayip, tuhaf, garip, aykırı, gizemli şeyler bilginin bölgesini terk eder; bundan böyle cehaletin, kör inancın, büyücülüğün ve falcılığın alametleri sayılır.” (Artun; 2014; 140)

Ulisse Aldrovandi’nin müzesinde Ortaçağ’dan Rönesans’a aktarılan bir miras olarak dünya, nesneleriyle görünür olan bir dil olarak kavranırken, 17.yy’da düşünce ve özne merkezinde nesneler ve dil dünyanın kendisi yerine, onun bilgisini temsil eder. Müzelerin bilgi merkezli, genelleştirilmiş kategorilerle sınırlı organize yapısı kurgusaldır. Nesnelerin kendilerine has doğaları yerine, onların birbirlerine göre kıyaslanmasıyla bilgi oluşturulur. Nadirelerin okumaya dayalı edebiyatı, yerini müzenin görmeyi önceleyen ansiklopedik yapısına bırakır.



Resim 18. Ulisse Aldrovandi Müzesi (Bologna, 1522-1605)

1.1.3. ESKİ NESNEYE BAKIŞ

Nesnenin değeri, niteliği ve toplayıcının eylemi açısından bakıldığında eski, nadir, otantik nesnenin zaman içerisindeki hareketi kendinden uzaklaşma yönündedir. Nesneyi bir bütünün parçası yapan koleksiyonerin hareketi ise Baudrillard'ın tabiriyle "narsistik zihinsel gerileme, zamana kısa devre yaptırma sistemi, doğum ve ölümü zihinsel bir şekilde denetleme gibidir".(Baudrillard; 2011; 94) Bir koleksiyonerin eski eşyaya, nadir olana duyduğu ilginin temelinde yatan dürtünün kaynağı, zamansal boyutuyla ilişkisi kopmuş olan nesne üzerinden yaşamın akışının denetlenmesi arzusu olabilir. Tarihsel zaman ölçeğini insana indirgersek narsizm, oidipal öncesi dönemde çocuğun nesnelerle kurduğu ilişkiye benzer ve narsizmi açıklamak üzere şöyle kısa bir tanım yapılabilir. "... isteklerinin ve ruhsal edimlerinin gücüne aşırı değer verme, 'düşüncelerin tümgüçlülüğü', kelimenin mucizevi gücüne inanç ve bu büyüklenmeci öncüllerin mantıksal uygulaması gibi görünen, bir dış dünya ile baş etme tekniği, yani büyü". (Jacobson; 2004; 16) Koleksiyoner eski ve yeni arasındaki ayrılığı veya zıtlığı, duygusal çatışmayı nesnelere içkin ve kendi özelinde bir simgesellikle gidermeye çalıştığı söylenebilir.

Diğer taraftan narsistik zihinsel gerileme, pek çok disiplin ve özellikle akademik yöntemler için geçerli olan bir sonsuz geri gidişe benzer. Zihnin şeyin aslını aramak üzere zamansal geri gidişi, köken arayışı, aslına uygunluk gibi kaygıları, son noktada duyular dünyasının zamansallığında mevcut değişimi tanımlamaya ve yönetmeye çalışan idealist bir aklın ürünüdür.

Kendi zamanından koleksiyonerin zamanına taşınan nesneler yüzyıllar geçtikçe işlevlerinden uzaklaşarak çok anlamlı bir yapıya dönüşmüştür. Bunun örneklerini iki dönemde, koleksiyonu yapılan nesne, nadir nesne ve sıradan nesnenin toplumsal dilin parçası haline geliş sürecini Rönesans Nadire Kabineleri ve Barok dönem simgesel nesne sisteminde, izleyebiliyoruz.

Nadireler ilk oluşumlarında sadece koleksiyonerin özelidir. Dolayısıyla bu noktada nesne işlevinden uzaklaşarak bir göstergeye dönüşürken, yukarıda da bahsedildiği gibi gösterileni bu dilin kurucusu olan koleksiyoner olmuştur. Henüz bu

nesnelerin bir araya getirildikleri yüzyıl açısından ve Barok nesne sisteminde izleneceği üzere, bir toplumsal yeniden aidiyetlikleri söz konusu olmamıştır.

Bağlantılarından soyutlanan nesnenin işlevsizleşmesiyle, nesnenin değeri de yeniden tanımlanmaktadır. Zamansal niteliklerinden uzaklaşarak işlevsizleşmesi eski nesneyi simgesel olarak değerli kılan ölçüt olur. Eski nesnenin değerinin etkili olduğu iki yönelimi burada belirlemeye çalışacağız. Bu yönelimler biri otantik nesnenin mitik (masalsı) nesneye dönüşümüdür. Eski nesne bu noktada bir "aile portresi"nin parçası haline gelir. İşlevsizleşen "eski nesne kendini bir köken efsanesi olarak sunabilmektedir".(Baudrillard; 2011; 94) İkinci yönelim eski nesnenin aslına uygunluğu bağlamında biricikliğidir. Aslına uygunluk bir taraftan mitik nesnede olduğu gibi bir köken efsanesini pekiştirmektedir. Diğer taraftan biriciklik nesnenin "kökeni, yaşı, yaratıcısı ve imzası" onun gerçekliği açısından önemlidir. Modern sanatçının nitelikleriyle ilişkili gibi görünen bu bakış açısına göre aslına uygunluk, algısal hiyerarşi açısından üstün olanın yani sanatçının işidir ve yaratılan nesnenin değeri de buna göre belirlenir. İki yönelimde de nesne, ki burada bahsedilen insan emeğinin veya toplumsal emeğin ürünü olan nesnedir, politik koşullarda ve toplumsal araçlar olarak yeniden biçimlenir. Palazzo Medici koleksiyonu değere ilişkin yukarıda bahsedilen iki yönelimi de barındırmaktadır.

Şeylerin Sosyal Yaşamı (1986) kitabının yazarı Arjun Appadurai'ya göre, "nesneye verilen şimdiki değeri onun artzamanlı olarak geçmiş ve gelecek bağlamında farklılık gösteren ilişkilerinden türer". (Harris; 2001; 485) Yani nesnenin maddi varlığı tarihsel bir bütünlüğe sahiptir. O halde tarihsel çizgide gittikçe kaynağından, yerinden uzaklaşarak tarihsellik kazanan nesne pek çok kez yeniden fenomenolojik anlamda paranteze alınmakta yani toplumsal yan anlamlar ve misyonlarla örtülmektedirler. Özünden uzaklaşan veya özü, işlevi örtülen nesnenin yeni diyaloglar veya bağlamlarla yeniden inşa edilmesi, onu bulunduğu çağda yeniden konumlandırır. Nesnenin tarihsel zaman içerisinde, koşullara göre yeniden tanımlanmasıyla karşımıza çıkan nesne grafisi, Aby Warburg'un ikonaları hareket halindeki anlamlar olarak tanımlamasıyla örtüşür. Nesneler zamansal ve sosyolojik olarak kazandıkları tüm içeriklerle bir bütün olarak vardır.

Nadire Kabineleri özelinde bir araya getirilen eski nesnelere, bir de W. Benjamin'in "kült" kavramı ışığında bakalım. Benjamin "bir uzaklığın bir defaya özgü görünüşü" olarak tanımladığı *aura* kavramını da destekleyecek şekilde "uzaklık, yaklaşılamaz olandır: Yaklaşılamazlık, gerçekten de kült imgesinin temel niteliklerinden biridir" der.(Benjamin; 2009; 238) Nesne üretildiği zaman ve mekandan uzaklaşıp işlevsizleşerek bir kült imgesine dönüşür. Bir koleksiyonun parçasına dönüşürken nesnelliğinden uzak hareket halinde bir imgeye evrilen nesnelerin, asıl varoluşlarına tam olarak yaklaşabilmek mümkün değildir. Onların uyum sağladıkları yeni varlık düzeni içerisinde yeniden anlamlandırmaları mümkündür sadece. Dolayısıyla yeni anlamları barındıran kült nesneler, aslına yaklaşılamazlıkları nedeniyle birer göstergeden ibaret olacaktır. Nesnenin bulunduğu zaman ve mekandan çıkarak yeniye doğru serüveni ona yeni tanımlar yükleyecektir. Bu gidişte zamansal olarak belleğe işlenen tanıdık gelen görüntüsü imgeleşecektir, mitleşecektir. Kült nesne ise şimdiki zamanda yukarıda bahsedildiği üzere bir köken efsanesi şeklinde özsel olarak derinleşirken, gösterge düzleminde sığlaşacaktır.

Eski nesneye dair modern sempati ve Benjamin'in 19.yy nesneler dünyasını niçin bir düş yorumcusu gibi anlamaya çalıştığı anlaşılır olmaktadır. Ait olmadığı ortamda, bulunduğu zaman ve mekanı göz ardı eden eski nesne, modern yaşamın bit pazarlarında veya daha korunaklı olarak müzede yaşama karışır. "Eski nesnenin "soğuk" olarak nitelendirilen modern çevreye karşılık bit pazarlarında tamamıyla "sıcak" bir izlenim yarattığı söylenebilir".(Baudrillard; 2011; 93) Bu tavrın bir tarafında zamansal ve mekânsal olarak uzak, işlevsizleşen nesneyi uzakta bir fantazya dünyasında tutan romantik tavır; diğer tarafında ise Benjamin'in "nesneleri uzamsal olarak yakına getirmek" isteyen, "onların yaşamımıza girmesini" sağlamaya çalışan tavrı vardır. Eski nesneyi zamanda yeniden işlevselleştirmek gibi görünen bu ikinci tavır, mitik nesneyi tarihsel akışa katmaktadır. Romantik tavır ise kolleksiyonerin nesne tutkusuna yakındır. "Koleksiyoncu, nesneleri onların mal olma özyapılarından sıyırarak yüceltir".(Benjamin; 2009; 25)

Diğer taraftan toplumsal bir göstergeye dönüşen nesnenin ait olduğu bağlamdan ayrılması bir soyutlama işlemidir. Zihnin imgesine dönüşen nesne dil bağlamına yerleşerek sıradan olana katılır. Burada, Benjamin'in kült imgesiyle ifade ettiğinin

tersine, sıradan yakında olandır. Kültleşen nesnenin özünü kuran çevresel koşullara ulaşılması imkansızken, doğasını kuran niteliklerden soyutlanan nesne bir imge olarak, dilin alanında yakındır.

"Bizim için büyük önem taşıyan şeylerin görünüşleri, yalınlıkları ve aşinalıkları nedeniyle gizlidirler. (İnsan bir şeye dikkat edemeyebilir- zira o daima gözler önündedir)". (Wittgenstein; 2000; 78) Özellikle 17.yy Hollanda resminde sıradan nesne dilsel içeriğiyle, bir dönemin belleğini barındıran birer gösterge niteliği taşımaktadır. Görünen aslının kopyası olarak resmi yapılan sıradan nesne hem köken efsanesini barındırır yani kültürel bir anlam yoğunluğuna sahiptir; hem de dönemsel olarak mevcut kültürel anlamlarını destekleyecek şekilde yeni bir ikonografinin parçası olarak kullanırlar.

1.2. MEKAN: SEKÜLER NESNE

Eco da, Quicchelberg ve Delmino gibi simgesel bir dünya görüntüsünü ve görüşünü ifade etmek üzere "pansemiotizm" kavramını kullanır. Bu görüşe veya görüntüye göre her nesne, ister doğal ister yapay olsun bir veya birden çok diğer nesneyi işaret eder. (Westerhoff; 2001; 633) Barok sembolizmi yüklendiği iç anlamlarla, göstergelerin işlevselliği ve metafizik içerikleriyle Mısır hiyerogliflerini ve ikonografik formları hatırlatırlar. Mısır da bu görsel dil belki mistik ilhamlarla yaratılmış doğaüstü görüntülerinden oluşurken, Barok dönemde nesnelerle görselleşen dil, daha çok günlük materyale dayalı bir dünyanın görüntüsünü sunmaktadır. Birbirinden farklı bu iki dönemin görsel miraslarındaki ortak nokta, olsa olsa doğada görülen nesnelerin ardında bir anlam bulmalarıdır. Her iki dönemin ortak kaygısı olan tanrısal söz simgeler aracılığıyla iletilmektedir. Bu simgesel iki taraflılığı özellikle Rönesans ve Barok dönemlerde kullanılan Antik paraların etkisiyle tasarlanan madalyonlarda görebiliyoruz. Madalyonun bir yüzünde bir portre ve diğer tarafında simgesel anlamı olan bir imaj bulunur. Bu madalyonlar kelimenin tam anlamıyla şeylerin çift taraflılığını göz önüne serer. (Westerhoff; 2001; 635)

Öte yandan simgelerle çevrelenmiş Barok dönemde simgelerin iki özelliği vardır: evrensellik ve nesnellik. Dolayısıyla iletilmek istenen mesaj yoruma açık olmamalı, eğitimli veya eğitimsiz herkes aynı şeyi anlamalıdır. Barok kültür açısından nesneler bellek ile eş tutulur. Bellek de, nesneler de uzaya yayılmaktadır; bu nesnelerle kurulan yapısal ve ilişkisel ağ dünyanın içsel yapısının bir yansımasıdır.

Kent kültürü ve ekonomik yapısı etrafında örgütlenen 17. yy Hollanda resminde sıradan gündelik nesne kültürel dilin ve anlamın birer tarifi ve göstergesi olarak sanatçılar tarafından ele alınmış ve kentsoyluların ev içi yaşamlarının vazgeçilmez parçaları olarak satın alınmışlardır.



Resim 19. HOGENBERG, Frans (1540-1590); **20 Ağustos 1566 Kalvinist Ikonoklast Ayaklanması**; 1588; Bakır Baskı; 186x276 mm; British Museum; Londra

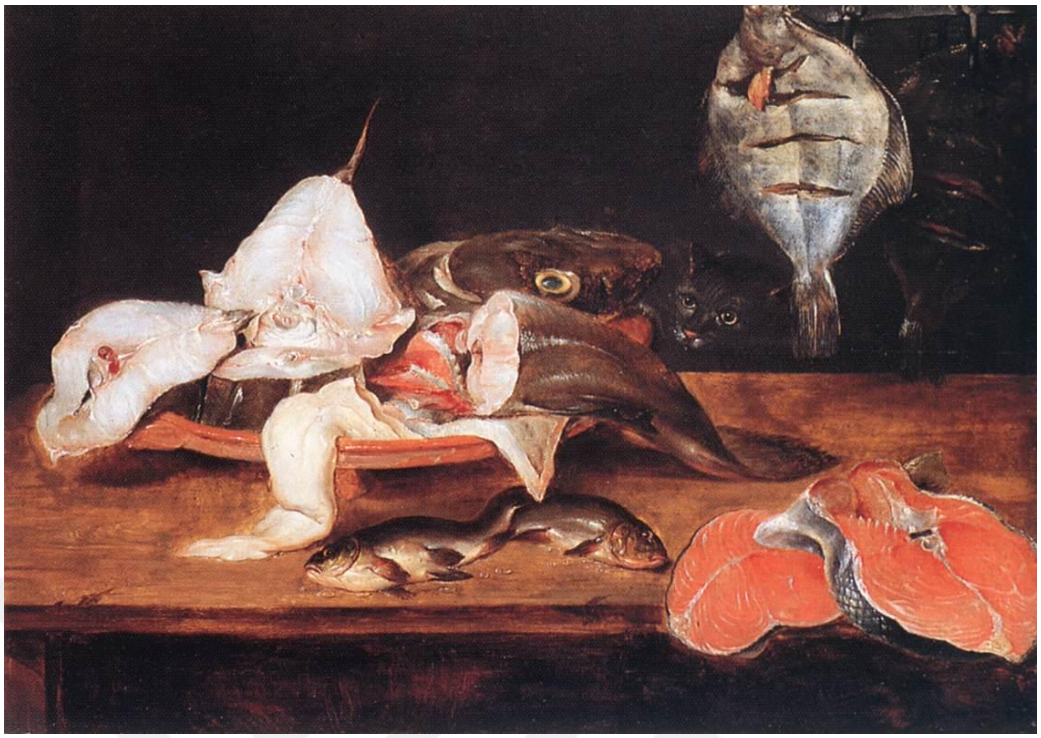
Hollanda resminde artan gündelik yaşam ve sıradan nesne betimlemelerinin nedenlerinden biri 16.yy'da yaşanan ikonoklast harekettir. Franz Hogenberg'in 1572 tarihli gravürü, 1566 yılında Antwerp'te eyleme dönüşen ikonoklast hareketin belgesi niteliğindedir. Hollanda resminde dini konuların resimlenmesine ilişkin yasak, dini veya ahlaki konuların günlük yaşam üzerinden ve sıradan nesneler vasıtasıyla işlenmesini beraberinde getirmiştir. Aynı zamanda din merkezinde Ortaçağ'dan itibaren kurulmaya çalışılan tarihsel yapı, yerini kültür inşasına ve kent kültürüyle biçimlenen yeni bir resimsel anlatıma bırakmıştır. Çağın görme alışkanlıklarına, teorilerine uygun

tekniklerle yeni bir tür hiyeroglif sistemi olarak görülebilecek post-ikonoklast tavırla kutsallaşan yaşamsal etik ve inşa edilmeye başlanan kültür, sıradan nesnelerin bağlamını ve bir araya gelişlerindeki niyeti kurmuştur. "Ulusal Hollanda sanatı" ortak bir bilinci inşa eder. Kültürel kurmacanın bir parçası olur. Dünyevi olanın sorgulandığı ve geçiciliğinin vurgulandığı resimlerde konu doğrudan ifade edilemeyen, burjuva beğenisini ve yaşamını yansıtan nesneler aracılığıyla dile getirilmiştir. Diğer taraftan "dünyevi ortamlar aynı zamanda muazzam bir sembolizm taşımaktadır." (Harbison; 1984; 590) Bu sembolizmin kaynağı toplumsal olduğu kadar zaman zaman özneldir de.

İkonoklastlara göre, müphemliğinden ve tehlikeli oluşlarından ötürü kilise içerisinde yer alan resimler nefretle karşılanır. Çünkü tasvirlerin ilettiği gerçeklik insanın ruhu için tehlike oluşturur. Sıradan günlük kulanım nesneleri, ev içi sahneleri gibi insanın günahlardan kurtuluşu için risk teşkil etmeyen betimlemeler ise izleyicinin yorumuna bırakılmıştır. (Dini terminolojiye göre bunlar tariftir [descripto], imaj [imago] değildir.) Calvin'in cümleleriyle:

> Yontabileceğiniz veya resmedebileceğiniz şeyler öncelikle tarihi olarak yaşanmış olaylar veya sadece olmuş olan şeylerdir, ikinci olarak tarihi anlamı olmayan şeyler veya figürlerdir... (Becker; ?; 71)

Calvin'in söylemleriyle dinin alanından ayrılan sanat konu olarak tarih, popüler hayattan sahneler, manzaralar ve portre konularına odaklanmıştır. Rembrandt gibi sanatçılarda Kalvinizmin yansımaları görülebilir. Resmedilebilecek şey görülen olabilecektir. Kalvin'in görüşleri 17. yy Hollanda sanatında gündelik yaşam ve realist betimlemenin zeminini hazırlamıştır. Ayrıca Kalvin'in realizmi dinamik ve geçici olanın zamansallığını vurgulayan bir canlılığa da sahiptir. "Felsefi olarak Kalvin bu nedenlerden ötürü Descartes'ın burgaç kuramının veya Henry Bergson'un '*élan vital'* kavramının öncüsü olarak görülür". Kalvin'e göre bir nesne veya varlık durağan özelliklere ve forma sahip olmakla birlikte, her zaman hareket halinde olan yaratılışın bir parçasıdır." (Larsen; 1978; 55) Dolayısıyla ilahi bilgelik tarafından yaratılan evrende her şeyin bu yapıyı tamamlamak üzere bir görevi vardır.



Resim 20. ADRIAENSSEN, Alexander; **Balıklarla Natürmort**; Pano Üz. Yağlı Boya; 55x75,6 cm; Groeninge Museum, Bruges

Diğer taraftan Hollanda ressamları bilinçli bir yargıya işaret ederler. İzleyiciye etik davranış doğrultusunda yol gösterirler. Bu anlamda Hollanda natürmortları insanların şeylerin doğasını bir kültür politikası doğrultusunda anlamalarına araç olurken, izleyicinin içine ve kişiliğine etki eden ethos kavramıyla da ilişkililerdir. Kişilerin dış dünya ile kurdukları ilişkileri gündelik yaşamı örgütleyecek şekilde canlı veya cansız nesnelerle yansıtan Hollanda natürmortları ve *genre* resimleri yeni bir dilsel göstergeler sistemi kurar. Örneğin "*vogel*'den (kuş) türetilmiş *vogelen* fiili, cinsel ilişkiye girmek demekti". (North; 2014; 20) Bir kadına uzatılan avlanmış kuş cinsel isteğin göstergesi olarak okunur. İzleyiciye ulaşan bu etik görünüş, resimsel basitliğin bir unsurudur.

Bu resimsel basitlik küçük objelerin ve günlük yaşamın Hollanda resimlerine yansımaları *Memento Mori* ve *Vanitas* konularında da görülebilir. Nesnelerin en basit halleriyle betimlendiği bu resimler Protestanlık normları çerçevesinde yaşamın geçici olduğunu, Tanrı'nın iyi ve tek yargılayıcı olduğunu anımsatır. Toplumsal bellek tarafından zaman içerisinde kanıksanmış olan ahlaki içerik nesneler vasıtasıyla ifade edilmiştir. Ayrıca özellikle deniz hayvanlarının konu edildiği natürmortlar hem yaşam

ve ölüm arasındaki gerilimi, mücadeleyi, insanın rasyonelleşen dünyasında doğaya hükmetme çabasını gösterirken, hem de Hollanda ticaretinin büyümesini sağlayan ringa balığı ticaretinin veya deniz ticaretiyle 17.yy'da Avrupa'nın ekonomik olarak en güçlü ülkesi olmasının bir göstergesi olabilmektedir. Sosyal ilerlemenin servete bağlı olduğu 17.yy Hollanda'sında orta sınıftaki bir kimse sosyal statü olarak ilerleyebilmek için ya üst düzeyden bir evlilik yapmak zorundaydı ya da para kazanmak için "denizci olmak, denizaşırı ülkelerde görev almak ya da sanatla uğraşmak" (North; 2014; 83) durumundaydı. (North; 2014; 83) Deniz ve denizle ilgili konular böylece sosyal statünün ve gücün de bir göstergesine dönüşmektedir.

Svetlana Alpers Betimleme Sanatı'nda [Art of Describing] manzara, kilise iç mekan veya natürmort resimlerini, dünyayı bilmenin tercih edilen yolunun görsel temsil olduğu bir kültürün ürünleri olarak yorumlar. Hollanda resimleri birer bilgi nesnesidir. (Vestermann; 353) Yine Albers'in savunduğu üzere Hollanda resimleri mimetik yapılarının altıda aslında, sözel ürünlerdir. Maddesel yapılarının ardında, bir kültür oluşturmaya yönelik dilsel göndergeleri vardır.



Resim 21. BRUEGEL, Pieter; **Flaman Atasözleri**; 1559; Pano Üz. Yağlı Boya; 117 x 163 cm; Staatliche Museen, Berlin



Resim 22. BRUEGEL, Pieter; **The Parable of the Blind Leading the Blind**; 1568; Tuval Üz. Tempera; 86 x 154 cm; Museo Nazionale di Capodimonte, Naples



Resim 23. BRUEGEL, Pieter; **Çocuk Oyunları**; 1559-60; Ahşap Üz. Yağlı Boya; 118 x 161 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna



Resim 24. REMBRANDT Harmenszoon van Rijn; **Landscape with Buildings**; 1642-46; Pano Üz. Yağlı Boya; 45 x 70 cm; Musée du Louvre, Paris

Hollanda resminin eğitsel rolüne ek ve popüler kültüre hitap eden işlevine ilişkin Eddy de Jong'un küratörlüğünü yaptığı 1976 tarihli ve Amsterdam Rijksmuseum'da düzenlenen "*Tot lering en vermaak*" isimli sergi, Hollanda resminin "öğretmek ve eğlendirmek" niyetinde olduğunu, adının da ifade ettiği üzere, ortaya koyar.(Vestermann; 352) Burada eğlendirmekten kasıt Brugel'in *Körlerin Yürüyüşü'*nde veya *Flaman Atasözleri'*nde ele aldığı hicivli anlatımlar veya köylülerin sıradan yaşamının görüntüleri gibi veya Rembrandt'ın *Landscape with Buildings*'indeki gibi artistik becerinin göze ve beğeniye hitap eden özelliğidir. "De Jongh, tezini açıklamak için realism-schijnrealisme (gerçekçilik-yüzeyde gerçekçilik) terimini ortaya attı; böylece resimlerde, gerçekçi biçim ile yüzeyde gerçekçi gibi görünen içeriği birbirinden ayırdı."(North; 2014; 19) Gerçekçi biçim hiç bir sembolik anlam barındırmayan ve sadece kendisini olduğu gibi temsil eden nesneleri; yüzeyde gerçekçilik ise nesnelerin görüntülerinin içeriğinde gizli, örtük anlamlar taşımalarını ifade etmektedir. Bu anlamlara vakıf olmak Hollandalı kültür tarihçisi J. Huizinga'ya göre imkansızdır ve J. Huizinga modern zihinlerimizin bu nesneleri yorumlamada aşırıya kaçabileceği konusunda uyarıda bulunur. Öte yandan daha ziyade Kalvencilerin tercih ettiği eğitici türdeki resimler, 17.yy'da estetik beğeni ve dolayısıyla sanat zevkindeki sekülerleşmeye

de işaret etmekte ve bir anlam taşıyıcı özelliği olmayabilmektedir. Nitekim 17.yy'da satın alınlar resimler evleri güzelleştirmek ve zevk vermeleri amacıyla satın alınıyordu. Evlerdeki resimlerin kaliteleri ev sahibinin maddi gücüyle orantılıyken, resim beğenisi ve zevkleri konusunda sosyal sınıflar arasında müşterek bir tutum söz konusuydu. Dönemin koleksiyonerlerinin çoğu manzara, natürmort ve *genre* resmi satın alıyorlardı.

Sıradan yaşamın temsil edildiği resimler özneler arası iletişimin bir aracı haline gelirken aynı zamanda da diğer üretim malları gibi meta değeri olan, paraya çevrilebilecek değişim mallarıydı. Tüccarlar en önde gelen sanat alıcılarıydı. Amsterdamlı bir tüccar olan Gerard Reyst'in kardeşi Jan Reyst 17.yy'ın önemli koleksiyonerlerindendi. Yerleştiği Venedik'te aristokrat Andrea Vendramini'nin kabinesine ait parçaları satın alarak bu nesneleri Amsterdam'a gönderdi. Reyst kardeşlerin Amsterdam'da Mediciler gibi evinlerini bir müzeye dönüştürerek hayvanlar, madenler, fosiller, ender bulunan türleri topladığı ve on dört önemli İtalyan ressamın da eserlerinin bulunduğu koleksiyonunu kamuya açtı. Reyst kardeşler Hollanda'da ve Medici'ler Floransa'da koleksiyonlarını müze bağlamında ve bir otorite merkezinde düzenleyip kamuya açarak ulus örgütlenmesinin merkezinde yer almışlardır.

Din alanındaki değişimlere koşut olarak Hollanda resminde gündelik yaşam ve sıradan nesnelerin konu edilmesine bir etken de 17.yy Hollanda'sının diğer Avrupa ülkelerinden farklı olan ekonomik ve sosyolojik yapısıdır. "Sömürge sistemini tam olarak ilk geliştirmiş ülke olan Hollanda daha 1648 yılında ticari gücünün zirvesinde bulunuyordu." (Marx; 2011; 721) Güneyde, Flandre'de orta sınıfın üzerinde egemen olan saray otoritesi ve feodal yapı "kahramanlaştırmayı gerektirirken", Kuzey'de burjuva kültürü hakimdir ve "kentli toplum büyüdükçe, birinci kaygısı çevreyi gündelik hali içinde vermek olan burjuva natüralizmi, daha fazla benimsendi." (North; 2014; 25) "Feodalitenin oynak bir ekonomik tabana dayanan ışıltılı ve parlak gösterişine karşı, ölçülü yalınlığın gösterişsiz zarifliği tercih edilir. Burjuva 'yuva'sının temiz ve sade rahatlığı ideal olarak gösterilir." (Weber; 1999; 147) Erik Larsen Hollanda'da gelişen kapitalizm ve gerçekçiliğe önem veren sanat biçimi arasında bir ilişkinin varlığını açıklamaya çalışır. Benzer şekilde Max Weber de Protestan Ahlakı, Kalvenizm ve kapitalizm arasındaki koşutluğu vurgular. 17.yy'ın mekanik, birbirine bağlı ve hareket halindeki evren modeli, ticaret gibi ekonomik bir hareketliliği de destekler. Hollanda'da

sanatın yeni biçimi de kapitalizme ve bu materyalist hareketliliğe koşut ortaya çıkar. Konuyla ilişkili olarak Alman Romantiklerinden Novalis (1772-1801) kapitalizmin olumlu yanlarını görmeye çalışarak:

> "Ticaret ruhu *dünyanın ruhu*'dur. *Göz kamaştırıcı* bir ruhtur, açıkça. Her şeyi harekete getiren ve birleştiren bir ruh. Ülkeler, kentler kurar, uluslar, sanat eserleri yaratır. Kültürün ve insanlığı yetkinleştirmenin ruhudur bu ruh" der.(Fisher, 1995; 58)

Fakat diğer taraftan Novalis, kendisini üretilen nesnelerin egemenliğine teslim etmeyerek, W. Benjamin'in *flâneur*'ü gibi bu nesnelerin yüceltilmesinden bahseder:

> Bu dünya romantikleştirilmelidir. Orta malı şeylere yüce anlamlar, sıradan şeylere anlaşılmayan bir görünüş, bilinen şeylere bilinmeyenin önemini, sonu olan şeylere sonsuzun benzerliğini vererek her şeye başlangıçtaki ilk anlamı kazandırmış olur... Kendimizi bir masal ülkesinde göremiyorsak, fizik organlarımızın ve sezgilerimizin yetersizliğindendir bu" der.(Fisher, 1995; 58)

Kökenleri Rönesans prensliklerine uzanan kapitalizmle ve sonrasında reform hareketleriyle beraber sanat biçim ve işlev değiştirerek devam eden eğiticiliğinin yanı sıra eğlendirici, evleri süsleyen bir meta ve yatırım değerine dönüştü. Hollanda bu anlamda başı çekmekteydi. Sanatçı bu dönemde "kamu"ya hizmet ederken, kapitalizmin tanımları içerisinde "özgürleşmiş" ve diğer taraftan Fischer'ın tabiriyle sanat "yarı düş, yarı ticaret bir uğraş" olmuştur.

Erken Modernizm olarak da tanımlanabilecek 17.yy'ın düşünsel hareketliliği de ekonomik, sosyal ve din alanındaki değişimi destekler ve zamanın ruhu bir düşünsel değişimin itici gücüyle sanatta gündelik yaşam veya nesnelerinin realist bir tavırla ele alınmasına zemin sağlar. "Dünya ancak nesneye dönüşmesi sayesinde bilginin erişimine girer ve bir varlık kazanır, gerçekleşir. Sonuçta 'dünya resmi' dünyanın bir resmi demek

değil, fakat dünyanın resim olarak kavranması ve tasvir edilmesidir." (Artun; 2014;148) Nesnelerin organize ediliş biçimi de bu nesnellik ve kesinlik çerçevesindedir.

17.yy'da Nadireler Kabineleri de varlıklarını sürdürmektedirler. Barok dönemin önemli Nadire Kabinelerinden biri 17.yy'a tarihlenen *Museum Kircherianum*'dur. *Jesuit* Athanasius Kircher'in en önemli başarısı olarak bilinmektedir. Bu derlemenin içinde değerli taşlar, boynuzlar, saatler, antik heykeller, Rönesans madalyonları, doldurulmuş timsahlar, hindistancevizi kabukları, acayip doğumlar, astronomi ve matematik araçları, Mısır mumyaları, optik aletler, kristaller, ilginç biçimli meyveler vardır. Collegio Romano rektörü Kircher'e koleksiyonu için bir oda ayırmayı önerdi. Yine aynı yıl, 1651'de, "*Popolo Romano*'nun bakanı olan Roma aristokratı Alfonso Donnino koleksiyonunu Collegio Romano'ya bağışlamaya karar verir. Onun bu armağanı Kircher'e, kendi özel koleksiyonunu Collegio Romano müzesine dönüştürme imkanı verdi."(Findlen; 2001; 19) "Rahip Kircher'in Collegio Romano'daki kabinesi Avrupa'nın en ilginç kabinesidir. Fakat pek hatırlanmamakla birlikte, parçalanmıştır. Yine de hatırı sayılır ölçüde doğal nadire ve bazı mekanik makine kalmıştır. Leibniz 1689'da Roma'ya geldiğinde müze neredeyse harap olmuştu."(Findlen; 2001; 23)

1698 yılı civarında Filippo Bonanni müzenin yeni küratörü olur. Müzeden geri kalanlar çok azdır. Makineler kırık, timsahlar eski ve tozlu, dikilitaşların bazıları kayıp ve antik parçalar artık üzerlerindeki yazılar okunamayacak kadar tozludur. 1709'da yeni bir müze kataloğu hazırlar. "Bilginin imajı değişmiştir ve müzenin de öyle." Bonanni'nin müze kataloğu böylelikle Giorgio de Sepibus'un 1678'de oluşturduğu müze kataloğundan farklıdır. Bu yeni katalog Bonanni'nin kendi doğal tarih tutkusunun ve XI. Clement'in eski Roma nesnelerini hayranlığını yansıtır. Dolayısıyla müzenin içeriğini ve görüntüsünü küratörünün ve papanın kişisel arzuları belirlemiştir. Aynı zamanda çağın klasik arkeoloji tutkusunun da bir yansımasını sunar müze. Böylelikle icatların, doğal nesnelerin, sahte basilikosların, denizkızı kuyruklarının, taklit Roma dikilitaşlarının olmadığı müze; nadire kabinesinin keyfi ilginin nesnelerinin yan yana getirildiği masalsı atmosferinden uzaklaşmıştır.



Resim 25. Hint İdolleri; Restore Edilen Collegio Romano Müzesinden; Filippo Bonani, *Museum Kircherianum*, p.60 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

Athanasius Kircher sadece bir koleksiyoner değildir. Döneminin keşif ruhunu en ileri seviyelere taşımıştır. Özellikle Mısır kültürü ve hiyerogliflerinin göstergebilimsel ve sosyolojik yapısıyla ilgili yaptığı kategorik çözümlemeler çok değerlidir. Kirchner öte yandan bir bilim insanı olarak çokça Barok makine ve müzik aletleri üzerinde çalışmıştır. Bu çalışmaları yine Collegio Romano'da bulunan ve kabineden müzeye evrilen koleksiyon içerisinde görülebilir. Kayıp diller ve daha doğrusu evrensel dil üzerine yaptığı araştırmaları da yine çalışmaları arasında bulunabilecek kaynaklar arasındadır. Kircher'in makinelerinin yapımında asistan olarak bulunan Giorgio de Sepibus'un 1678'de oluşturduğu müze kataloğu *Musaeum Kircherianum*, Kircher'in bu yapıda bir araya getirdiği nesnelerin çeşitliliğini sunar. Müzede sergilenen makinelerin de bir listesini bu katalogda yapmıştır.

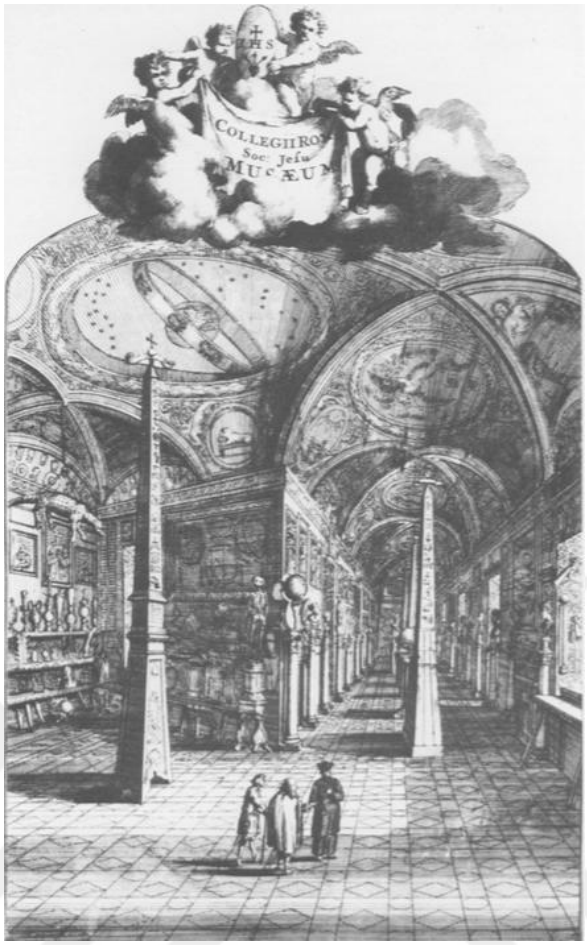
> "Tavandaki kozmolojik ve astrolojik motifler müzeyi sadece kozmosun doğrudan bir uzantısı olarak sunmakla ve dünyaya bir pencere açmakla kalmaz

> aynı zamanda da Kircher'in astronomi alanındaki uzmanlığını gözler önüne serer.[...] Kircher'in müzesini 'doğa ve sanatın tiyatrosuna' dönüştürme arzusunu yansıtır. Sanat ve doğayı birleştirmek erken modern nadire kabinelerinin merkezi hedefi olmuştur." (Findlen; 2001; 18)

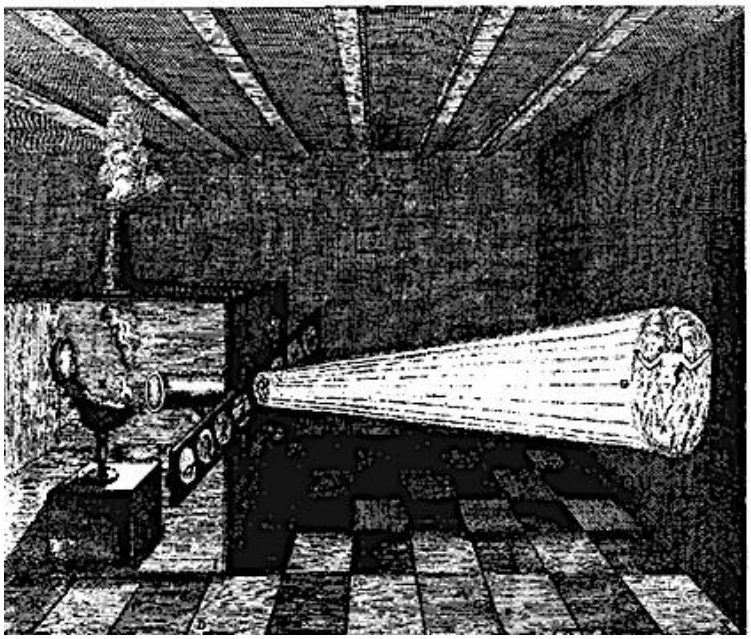
Kircher doğanın imajlar oluşturduğu taşlara özel bir ilgi duyuyordu. Onun inancına göre taşlarda doğanın bıraktığı bu izler aynı zamanda Tanrı'nın doğadaki varlığının da bir kanıtıydı.

> "Kircher'e göre doğanın bitkilerin şeklinde taşlar üretebilmesi onun olağanüstü yaratıcılığının kanıtıydı. [...] doğa kendisini hayvan, insan, şehirler ve hatta çarmıha gerilmiş İsa figürleriyle resmetmişti. Kircher bu doğal harikalardan keyif alıyordu. Bunlar hem doğanın müthiş gücünün kanıtıydı hem de insanoğlunun keşfetmesi üzere yerleştirdiği Tanrı'nın dünyadaki varlığının açığa vuruluşuydu."(Nummedal; 2001; 18)

Katalogda yer verilen Kircher'in buluşları sanat ve doğa füzyonu yaratır ve izleyicilerine doğal dünyanın yapay deneyimini sunar.



Resim 26. Kircher Müzesi; 1678; (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



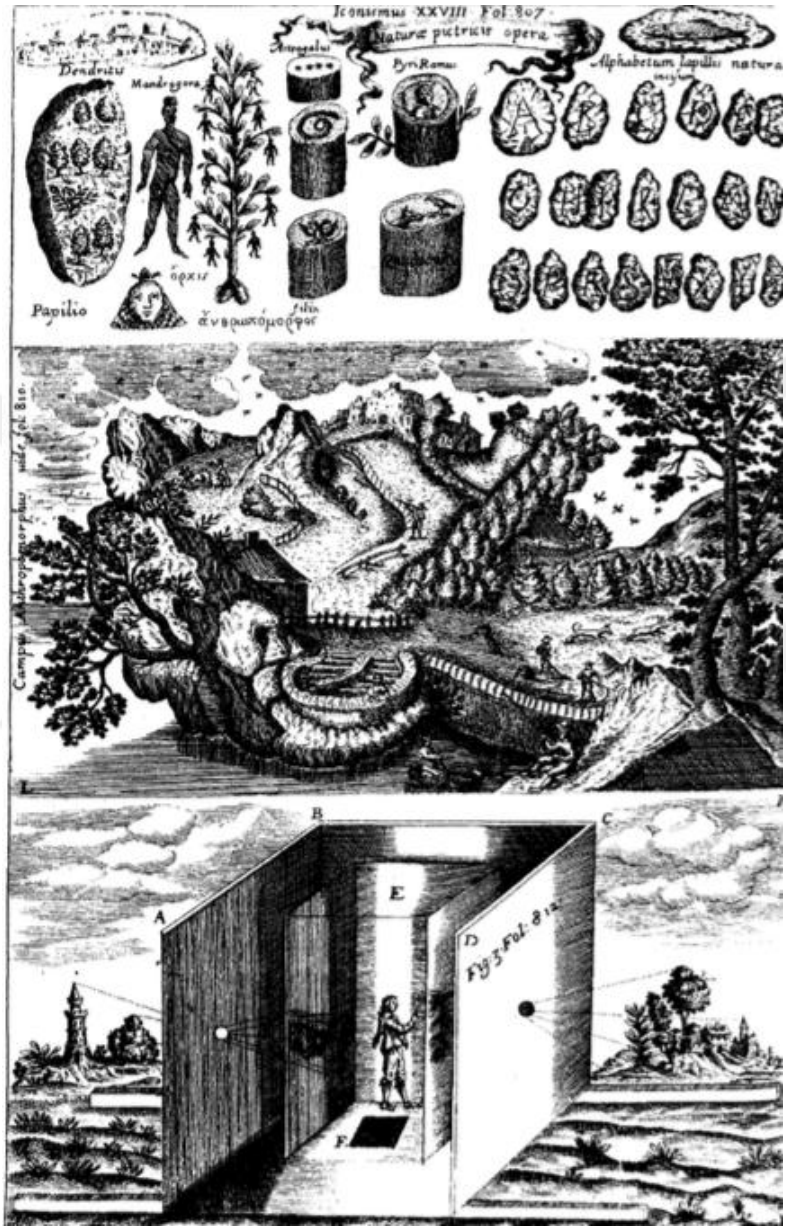
Resim 27. Sihirli Fener; Kircher'in en ünlü meknanik harikalarından; Giorgio de Sepibus, Collegii Musaeum Celeberrimum, p.39. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 28. Üzerinde Baykuş İmajı Olan Taş; *Mundus Subterraneus* (1665 Ed.); vol.2, p.32. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



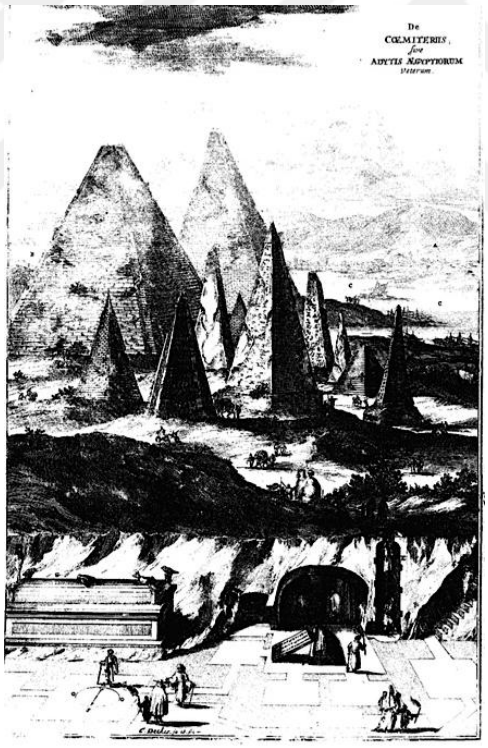
Resim 29. Kehribar İçinde Kertenkele; Kircher Müzesinde; *Mundus Subterraneus* (1665 Ed.); vol.2, p.32. (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 30. Oyuncu Doğa; *Mars Magna Lucis et Umbrae* (1646 ed.), p. 806 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 31. Mısır Dilini Konuşan Heykel; Kircher ve Schott tarafından Francesco Serra Muzesinde Görülmüştür. Oedipus Aegyptiacus, tom. 3, p. 488 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 32. Mısır'ın Piramitleri; Giosefo Petrucci, *Prodomo apologetico alli studi chircheriani* (1677) (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

15.yy'da artan evrensel dil arayışının ve Mısır kültürünün gizeminin araştırılmasına yönelik ilgi Kircher'in araştırmalarında da görülmüştür. Mısırlı

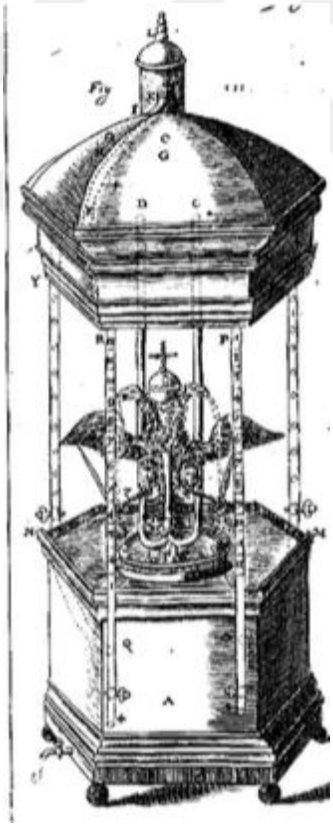
rahiplerin inananları kandırmak için kullandıkları mekanik konuşan heykeller onun ilgi alanına girmiştir. 1628 yılında Speyer'deyken Mısır hiyerogliflerinin katmanlı ve gizemli kurgusuyla ilgilenmiştir. Fakat Kircher sadece hiyerogliflerle ilgili olmamıştır; aynı zamanda Mısırlı Katoliklerin liturjik lisanı olan Koptik ile de ilgilenmiştir.

> "16.yy civarında geç Rönesans'ın amblemlere ve bulmacalara olan hayranlığı yeniden uyanan Yeni Platoncu felsefeyle de birleşince, hiyeroglif yazıya olan ilgi de ateşlenmiş oldu. Bu hayranlık Francesco Colonna'nın Hypnerotomachia Poliphili (1499) edebi çalışmalarda yer aldı."(Stolzenberg; 2001; 117)

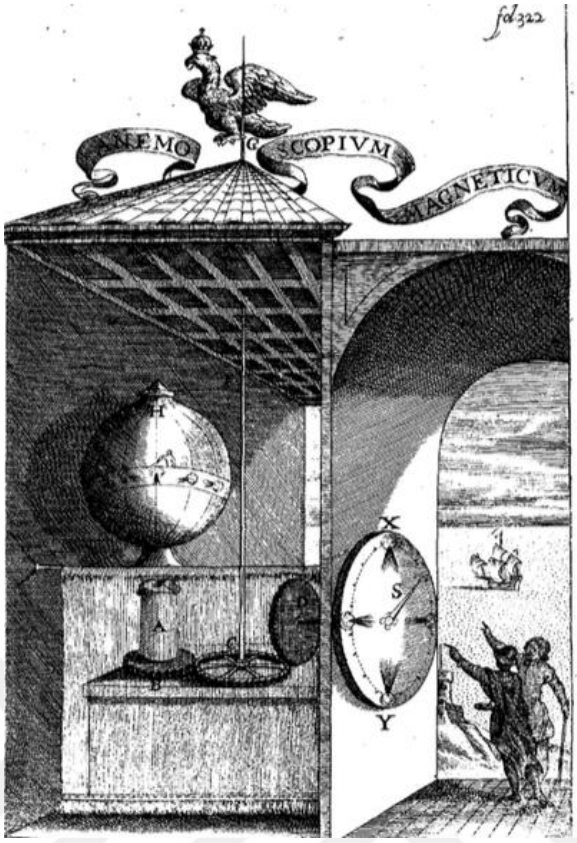
Kircher hiyerogliflerin Mısırlı rahiplerin, bu metinlerin yüce mesajını anlayacak yetilere sahip olmayan halktan bazı kutsal gizemleri saklamak için kullandıkları sembolik bir dil olduğuna inanmıştır. "Plotinus'un bu konudaki düşüncesini de izah etmek üzere, hiyeroglif sembollerin 'söylev veya fiil ve isimlerin düzenlenişiyle değil, doğa ve Tanrısallığın en yüksek gizemlerinin tüm anlamını gizleyen işaret ve figürlerle' oluşturulduğunu söyler." (Stolzenberg; 2001; 122) *Obeliscus Pamphilius*'ta Kircher hiyeroglif doktrinin, dört insan türüne uygun olacak dört anlam katmanı olduğunu ifade eder. İlk katman batıl inanç ve putperestlikle sonuçlanan, tanrılarla ilgili masalları gerçek tarih gibi anlayan okuma yazma bilmeyen cahillere; ikinci katman doğal teoloji ve felsefeyi temsil eder. Sözlü anlamdan mistik anlama doğru zihinleri gelişen ve bilgelik arayışında olan insanlara; üçüncü katman tropolojiktir ve tanrıların hikayelerinde ahlaki bir anlam bulan, 'ahlaki teoloji'yle ilgilenen insanlara; dördüncü katman ise arketiplerin akledilebilir dünyasını ilgilendiren tanrıların hikayelerindeki ikincil spiritüel anlamı ve yüce olanı kavrayan sembolleri yorumlamayı bilen en bilge insanlara hitap eder. Kircher de bu metoduyla antik filozoflar gibi politeistik mitolojiyi daha rasyonel bir dünya görüşüyle uyum içinde ele alır.



Resim 33. Pnömatik Heykel; Isis ve Osiris'i Kurban Ritüeli Esnasında Gösterir; Hilekarlık örneği olarak Mısır tapınaklarında kullanılan sihirlerdendir; Gaspar Schott, *Mechanica Hydraulico-Pneumatica*, p. 245 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 34. Ağzında Su Fışkırtan İki Başlı İmparatorluk Kartalı; Kircher Müzesinde sergilenmiştir; Gaspar Schott, *Mechanica Hydraulico-Pneumatica*, p. 181 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)



Resim 35. Manyetik Anemoskop; Kircher Malta'da inşa etmiştir; *Magnes, sive De Arte Magnetica*, (1643 ed.), p.322 (The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher; Standford University Libraries 2001)

17.yy Hollanda'sının temellerini attığı kapitalizm ve nesnelerin ruhsal veya büyüsel değerlerinin yerine geçen ticari değerleri 19.yy'da endüstriyelleşen modern batıda da sürmüştür. 19.yy'da yeni ve dinamik bir koleksiyoner, satıcı ve eksper ağının oluşmasıyla nesneye ve özellikle antika nesneye olan ilgi burjuva beğenisi bağlamında artmıştır. Ayrıca Edmond Bonaffe'nin ifade ettiği üzere, Romantik hareket bu yeni ortaya çıkan pazar ve değer biçme hareketliliğini desteklemiş, yeni bir alıcı türünün ortaya çıkmasına neden olmuştu. (Gabet; 2007; 395)

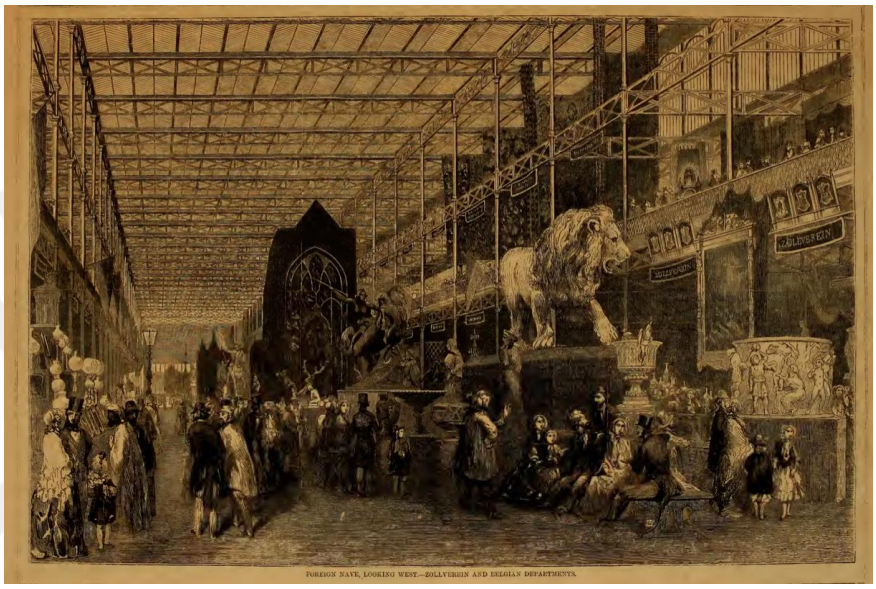
1851 yılının Mayıs ayında Crystal Palace'da açılan Büyük Fuar nesnenin ve birbiriyle bağlamları açısından ilişkisiz nesnelerin teşhiri, 19.yy burjuvazisinin nesne fetişizmine örnek olabilecek bir etkinlik olarak görülür. *Villette* adlı eserinde birer nadire kabinesine dönen burjuva iç mekanlarının tasvirlerine yer veren Brönte babasına yazdığı mektupta izlediği, tüm ulusların Endüstri Ürünlerinin sergilendiği Büyük Fuar'ı şöyle anlatır:

> "Dün Crystal Palace'a gittik. Yapının dışı tuhaf ve zarif ama bir şekilde varlığı gerçek dışı etkisi veriyordu. İç mekan sanki muazzam bir gurur dünyasıydı. En parlak renkler her tarafta alev alevdi. Her türden mal vardı. Elmaslardan, dönen çıkrıklara ve baskı preslerine kadar her şey görülebilirdi. Çok iyi, muhteşem, hayret vericiydi ama Thackeray'ın derslerini tercih ederim." (Badowska; 2005; 1511)

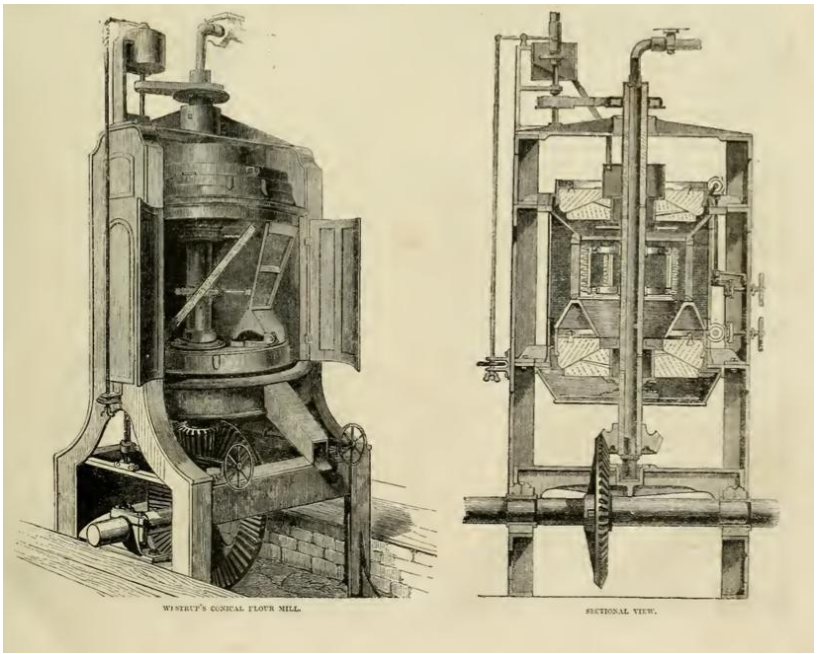
1850 yılında bir kraliyet komisyonu kurulmuş ve Prens Albert teknolojik ve sanatsal başarıların sergileneceği uluslararası bir serginin organize edilmesi için başkan olmuştur. Prens Albert bu sergiye "1851 Tüm Ulusların Endüstri Ürünleri Büyük Fuarı" ismini uygun bulmuştur. Sir Joseph Paxton tarafından Londra Hyde Park'ta tasarlanmış camdan muazzam bir yapı ve Victorian çağının sembolü haline gelmiş olan Crystal Palace bu serginin mekanı olmuş. 8.000'den fazla katılımcıyı bir araya getiren fuarda tüm dünyadan, mobilyadan, kumaşa, makineden müzik enstrümanlarına, takılardan dekoratif eşyalara geniş bir üretim yelpazesinde sanat nesnelerini ve ticari ürünleri yan yana getirmiştir. Konu veya coğrafyaya göre pavyonlar oluşturulmuştur. 1 Mayıs 1851'de Kraliçe Victoria sergiyi açar. 1854'te yeni yerinde inşa edilip açılışı yapılan Cyristal Palace dünyanın ilk temalı parkı olmuştur.

1851'deki serginin ardından üretim, sanat ve bilim ansiklopedisini oluşturmak üzere serginin indeksi hazırlanmıştır. "Zenginlik ve zekanın bu büyük marketinde ahbaplarımızın en fakiri, en zenginle eşit ve belki de miktar olarak daha büyük bir ölçüde pay alacak... böylelikle koşullarını geliştirmek ve toplum ölçeğinde yükselmeyi umut etmelilerdir." (Clark; 1852; 1) Prens Albert, 1851 fuarının genel prensiplerini ve yapısını tartışmak amacıyla 30 Haziran'da Buckingham Sarayı'nda sanat çevresinden kişilerle buluştu. Böyle bir fuarın dört kısımdan oluşacağı kararına vardılar. Bunlar: hammadde, makine ve mekanik buluşları, imalatlar, heykel ve genel olarak plastik sanatlar olacaktır. W. Benjamin'in ifadesiyle ticari fetişlerin hac yerleri olan dünya fuarlarında sanatın oturduğu yeni bağlam ilk bakışta doğrudan ticari ilerlemeye paralel ve ticari malla eş değer bir bağlama yerleşmiştir. Emperyalist ülkelerin sömürgelerinin pavyonları ve daha ziyade doğu, tamamen egzotik bir vitrin oluşturur. Öte yandan eşya bazında bakınca sanat nesnesi ticaretin, oluşmakta olan global döngünün ve kapitalin

sömürgesi gibidir. Sömürgeleşmeye başlayan ve seküler batıda dinin veya aristokratların hakimiyetinden çıkan sanat pratiği ticari ilerlemenin kaynaklarından birisi olarak görülür. Marx ticari malın kapitalizmin elinde "insan elinden çıkma" bir şey olmak yerine, sihirli bir sözcükle üretilen "gizemli bir sey" haline geldiğini ifade eder. Bröntë de Crystal Palace fuarındaki nesneleri benzer şekilde yorumlar. (Badowska; 2005; 1511)



Resim 36: Yabancılar Koridoru, Batı yönü, Zollverein ve Belçika Bölümleri (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)



Resim 37: Westrups Konik Un Değirmeni (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)



Resim 38: Kraliçenin Anıtsal Heykeli (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

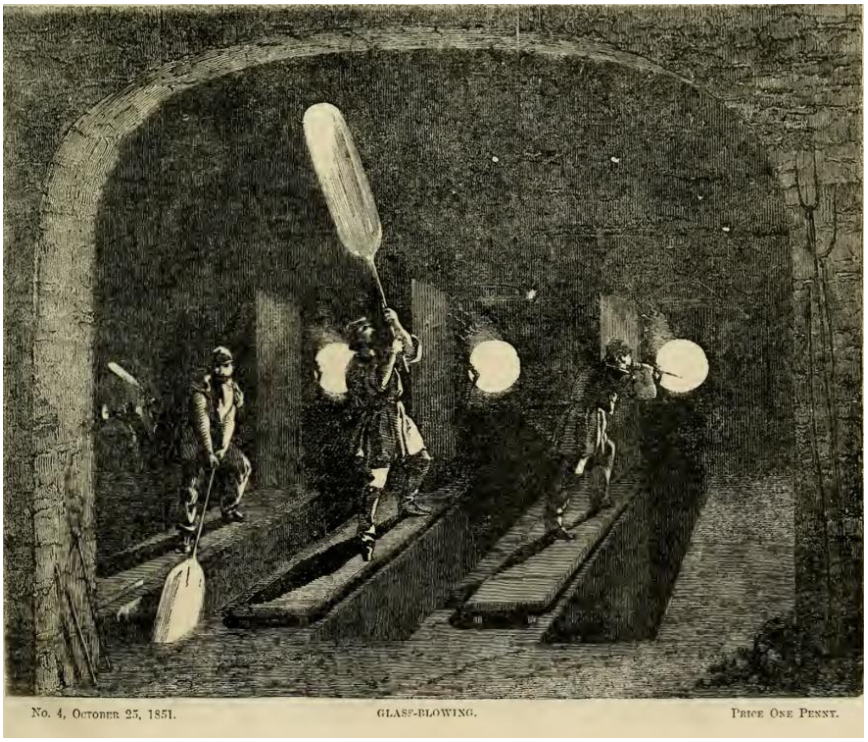


Resim 39: Center Piece, Sir Roger de Coverley, Gümüş, J. Angell (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Sir Roger de Coverley çingenelere el falı baktırırken, Addison arkada bir ağaca yaslanarak durmaktadır. Alegorik konular masa süsü olarak kullanılmaktadır. Bu parça teknik olarak iyi işlenmiş olmakla birlikte konu itibariyle bir masa süsü olarak uygun bulunmaz.



Resim 40: Fuarın İçinden Bir Görünüm (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)



Resim 41: Cam Üfleme (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)



Resim 42: Güzel Sanatlar Pavyonu (The Crystal Palace and Its Contents; No;1; October 4; 1852)

Şeylerin gizeminin kaynağı olarak G. Lukács'ın alıntıladığı, *şeyleşme* ve ürünün toplumsallaşması, kendine yabancılaşması ile ilgili Marx'ın tanımı şöyledir:

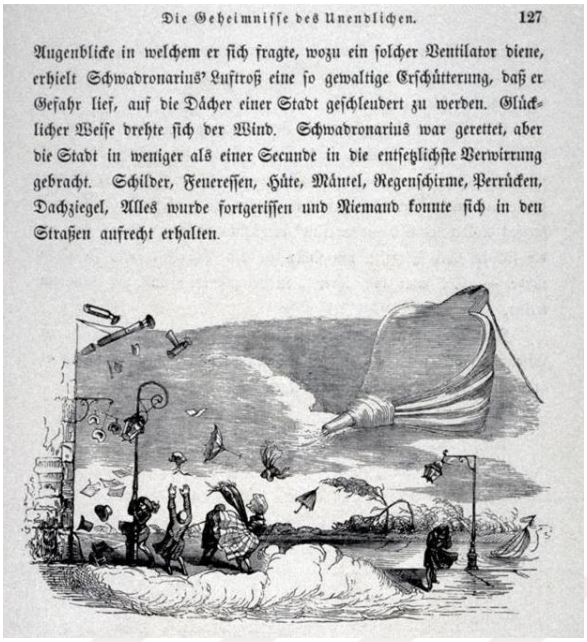
> Ürünün 'meta şeklinde esrarengiz olan şey, bu şeklin insanlara kendi emeklerinin toplumsal karakterini düpedüz emek ürününün nesnel karakteri olarak, bu şeylerin toplumdaki doğal [...] özellikleri olarak yansıtmasıdır. Üreticilerin harcadıkları tüm emekle olan toplumsal ilişkisi, onlara bu yüzden ürün veya nesnelerin kendi aralarında, ama insanların dışında [...] var olan toplumsal bir ilişki gibi gözükmektedir. Emek ürünü [...] meta haline dönüşmekte, duyumsandığı halde duyum-dışı ya da toplumsal şey haline gelmektedir. İnsanlar arasındaki belirli toplumsal bir ilişki burada onlar açısından artık şeyler arasındaki bir ilişkinin fantazmagorik şekline bürünüyor. (Lukacs; 2006; 157)

"Metanın tahlili, aslında onun metafizik incelikler ve teolojik süslerle dolu pek garip bir şey olduğunu göstermiştir". (Marx; 2004; 76) Aslında Marx daha sonra Baudlaire'in de hem fikir olacağı kapitalizmin yarattığı büyülü nesne evreninden bahsetmektedir.

“Grandville’in (1803-1847) sanatında cansız nesneler betimlenirken kılı kırk yararcasına ayrıntıya inilmesi, Marx’ın malın “tanrıbilimsel kökenli olumsuz özellikleri” diye adlandırdığı olguya uygun düşer. Bu özellikler, ‘specialite’de açık seçik belirginleşir: ‘specialite’, lüks mallar endüstrisi döneminde ortaya çıkan bir mal nitelendirmesidir. Grandville’in kalemi, bütün doğayı spesiyalitelere dönüştürmüştür.” (Benjamin; 2009; 95)

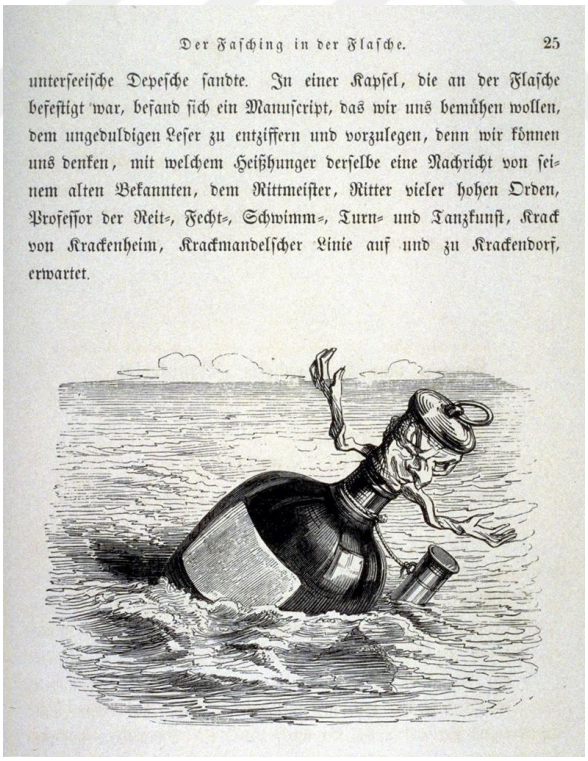


Resim 43: J.J. Grandville; Bir Grup Adam Tartışırlar ve Bir Masayı Üzerler; Kağıt Üzerine Kahve Rengi Mürekkepli Kalemle Çizim; 19.yy; 129x108 cm, British Museum (Imaj ve orijinal veri Gernsheim Photographic Corpus of Drawings from photo campaigns that began in 1939)


Die Geheimniſſe des Unendlichen. 127

Augenblicke in welchem er ſich fragte, wozu ein ſolcher Ventilator diene, erhielt Schwadronarius' Luftroß eine ſo gewaltige Erſchütterung, daß er Gefahr lief, auf die Dächer einer Stadt geſchleudert zu werden. Glücklicher Weiſe drehte ſich der Wind. Schwadronarius war gerettet, aber die Stadt in weniger als einer Secunde in die entſetzlichſte Verwirrung gebracht. Schilder, Feueresſen, Hüte, Mäntel, Regenſchirme, Perrücken, Dachziegel, Alles wurde fortgeriſſen und Niemand konnte ſich in den Straßen aufrecht erhalten.

Resim 44: J.J. Grandville; Büyük Körükler Fırtınalara Sebep Olur; 1844; Ağaç Baskı; 25x17,7 cm; Fine Arts Museums of San Francisco


Der Faſching in der Flaſche. 25

unterſeeiſche Depeſche ſandte. In einer Kapſel, die an der Flaſche befeſtigt war, befand ſich ein Manuſcript, das wir uns bemühen wollen, dem ungeduldigen Leſer zu entziffern und vorzulegen, denn wir können uns denken, mit welchem Heißhunger derſelbe eine Nachricht von ſeinem alten Bekannten, dem Rittmeiſter, Ritter vieler hohen Orden, Profeſſor der Reit-, Fecht-, Schwimm-, Turn- und Tanzkunſt, Krack von Krackenheim, Krackmandelſcher Linie auf und zu Krackendorf, erwartet.

Resim 45: J.J. Grandville; Büyük Körükler Fırtınalara Sebep Olur; 1844; Ağaç Baskı; 25x17,7 cm; Fine Arts Museums of San Francisco

19.yy'ın metalarla örülen görüngülerini birer modern mit olarak görüp, onları işlevlerinden uzaklaştıran ve onların yapay toplumsal işlevlerini yeni işlevler ve

bağlamlara oturtan, böylelikle toplumsal kurumları, kavramları ve yine toplumun ürünü olan dili sanatsal olarak işlevsizleştiren sürrealistler olmuştur. Benzer teknik biçim Dada'da nesne/bağlam, nesne/işlev ilişkileri içerisinde ters yüz edilirken toplumsal göstergeler sistemine de sanatın kendi amaçları için lavman yapılmıştır. Avangard söylem belki bir süre kapitalist üretim tüketim döngüsüne ilişkin eleştirel bakışı mümkün kılmışsa da sistem yeniden avangardı kendisinden yana çekmiştir.

Ticari malların yaşamın merkezine yerleştiği bir makro evren, yansımalarını yine burjuva yaşamında ve burjuva iç mekanında bulur. "Bireyin salonu, dünya tiyatrosunda bir locadır".(Benjamin; 2009; 96) 19.yy'da salon bir nadireler kabinesi yani 16.yy'daki tanımıyla *Theatrum Mundi'*dir. 19.yy burjuva iç mekanında 16.yy'ın nadideleri yerlerini, metalaşan kültür ve sanat nesnelerin fetişlerine bırakır. K. Marx da, Charles de Brosses ve Friedrich Hegel gibi "fetiş" kelimesini Portekizce "büyü" anlamına gelen *fetisso'*dan almıştır. Ticari ürünün fetiş karakteri ve buna bağlı olarak fetişizmin büyü ile olan ilişkisini *Metaların Fetişizmi ve Bunun Sırrı*'nda tanımlar. "Emek ürünlerine, meta olarak üretildikleri anda yapışıveren ve bu, nedenle meta üretiminden ayrılması olanaksız olan şeye, ben, Fetişizm, diyorum." (Marx; 2004; 77)

1858'de Charles Dickens tarafından editörlüğü yapılan *Household Words* isimli dergide "Evdeki Fetişler" isimli bir makale yayınlandı. Bir evin belirli nesnelerce korunması veya evin bu nesneler tarafından tanımlanması fetişi, evle ilgili bir olgu haline getiriyor. Mekan yerine, mekanı tanımlayan nesneler arasında kurulan bağlamın var ettiği bir üst mekan ortay çıkıyor. Fetiş, ev içerisindeki sıradan nesnelere sıra dışı bir anlam atfetmekle tanımlanıyor. Bu nesneler kullanım değerlerinin ötesinde toplumsal değişim değerleriyle var olan, kapitalizmin ürünü olan metanın burjuva iç mekanlarında yeniden anlam bulma halidir. Bu nesneleri büyülü kılan ve kullanım değerlerinin ötesinde bir güç nesnesi haline veya bir ikona haline gelmesine sebep olan pek tabi popüler kültürün telkinleriyle birlikte, sembolik bağlamları nedeniyle ailenin sosyal statüsünü yüceltmeleridir. Bu açıdan da 16.yy nadire kabinelerinden farklı olarak burjuva iç mekanında nesneler mekana dair konsensüse tabi enformasyon verileri üretir ve iletir. Dolayısıyla bu veriler 16.yy Nadire Kabinelerinden farklı olarak öznelerarasıdır, sahibine ilişkin kodları taşır ve hatta kuşaktan kuşağa naklederek gelenekselleştirir.

Estetik bağlamda ise nesneler yüceltilen değil, yüceltendir. Yani nesneler bireylerden bir şiir yazar. Nesneler vasıtasıyla bir özne yanılsaması, taklidi oluşur. Ayrıca "Marx'ın kendisi bu "bütün katı şeylerin" sadece ve öncelikle maddi ürünler değil, aynı zamanda öznelere belirli özdeşleşme sağlayan simgesel yasanın istikrarıyla ilgili olduğunu açıkça ortaya koymuştur. (Zizek; 2003; 52) (Hayatın sanatı taklit etmeye başlaması belki böyle birşeydir.) Artık varlık kaygısı taşıyan özne değil nesnedir.

> "[...]Nesneleşme kültürel gelişmeyi önceden belirlemeye başlar ki, bu, nesnelleşmenin kendi başına buyruk gelişmesi olup çıkar. Bu kendi başına buyruk gelişme, öznenin güçlerini tüketir, onu hep kendi yoluna çeker; ne var ki bu yol özneyi kendi gelişiminden alıkoyar. Öznenin gelişimi artık nesnenin gelişimi gibidir." (Jung; 2001; 121)

Kendisini, sistemini ve varlığını inşa eder. Nesneye ilişkin bu tanımlar biraz abartılı görünmekle birlikte kapitalist toplumun veya batının ilk kullandığı anlamıyla 21.yy ilkel toplumun gerçekliğidir. Nesneye canlı varlığa özgü becerilerin yüklenmesi modern kurgunun alanından çıkmıştır. Nesne bildiğimiz anlamda canlı bir organizma olmadığı halde, nesneye bu nitelik biraz da kapitalizmin büyüsü vasıtasıyla aşılanmıştır.

J. Baudrillard *Nesneler Sistemi*'nin giriş bölümünü buna benzer bir soruyla açar: "Şu muazzam nesneler dünyasını ani değişikliklere uğrayıp yok olan tropikal ve buzul türler de dahil olmak üzere bir bitki örtüsü ya da bir hayvanlar dünyası şeklinde sınıflandırabilir miyiz?" (Baudrillard; 2011; 9) Sınıflandırma her şeyden önce nesnelerin tanımları içerisinde işlevselliği, onların ne işe yaradığı ve hatta ne şekilde üretildiklerini de içerir. O halde karşımızda bir soru daha vardır: Marx'ın tanımladığı meta, yani kullanım değeriyle değil, değişim değeriyle tanımlanan meta yeniden bir kullanım değerine sahip olmamış mıdır? Fakat buradan tamamen nesnenin insanın eylemlerine araç olmasının ötesinde, insanın nesnenin eylemlerine araç olması söz konusudur. Tıpkı H. Bosch'un Cehennem tasvirinde olduğu gibi; araçlar insan varlığıyla mücadeleye girmiş ve birer savaş aletine dönüşmüştür. Yaşadığımız sıradan yaşam da sürreal bir nitelik kazanmış hatta bir simulakra yerini bırakmıştır.



Resim 46: Bosch, Hieronymus; Dünyevi Zevkler Bahçesi (Triptik); Sağ Kanat; 1500; Panel Üzerine Yağlıboya; 220x997 cm; Museo del Prado, Madrid (Imaj: Web Gallery of Art)

İKİNCİ BÖLÜM

GÜNDELİK YAŞAMIN İŞGALİ

"Yaşam bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun krallığı"
(Herakleitos;52)

Oyun, ticaretin ve sermayenin, temsil ve iletişim araçlarını kültür politikaları lehine araçsallaştırması ve her türlü temsil olanağını, sermayenin varlığını ve bu varlığa sahip olanların istikrarını koruyan bir zemin oluşturmasıyla, Bahtin'in bahsettiği ve "delilik, çılgınlık ve gülme" üzerinden tanımladığı yani toplumsal normlar bazında örtük kalan insanın "ikincil doğası" olma özelliğini kaybetmiş ve sistemi var eden, tekrar eden rutin hareketlerin özellikle nesnelleşen bir kültür yapısı aracılığıyla gündelik yaşamda estetize edilen bir biçimi olmuştur. Dolayısıyla oyun tüm diğer ritüel nesnelerinin, yerlerinden ve etik araçsallıklarından edilip, müze veya galeriye girmeleriyle sadece plastik ve estetik özelliklerine indirgenmesi gibi, bireysel ve toplumsal varlık kavrayışları açısından elzem olan, toplumsal bir oyun biçimi olan karnavala özgü, çok sesliliğini, ilişkiselliğini, heterojen, diyaloğa dayalı, haz merkezli yapısıyla ve algıyı ve tüm ilksel güdüleri uyaran niteliğini kaybetmiştir. 21.yy sanat pratiklerinde genel kaygılar belki de bu nedenle ve sanatın iç güdüsel ve ihtiyaç amaçlı ilk biçimlerine benzer olarak sezgisel bir sıçramayla ilişki arayışları, ilişkinin sonucunda üretilen nesneden ziyade dokümanter süreçlerin önem taşıdığı, varolan algı tutulmasını ve rutini kırmayı hedefleyen bir yöneliş içerisinde olmuştur. Bu amaçla bir eylem formu olarak karnavala özgü nitelikleri barındıran oyun ve oyun alanlarının tasarlanması aynı zamanda varolan gündelik rutinin dışında ve onun karşısında, politik bir içerikle de ister istemez yüklenmiştir. Burada önemli olan, sonuç bir yana, ilk amacın politik bir form oluşturmaktan ziyade, sezgisel bir arayış veya refleksif bir mücadele olmasıdır. İçten ve dipten gelen bir güdüyle harekete geçilmesidir. Oyun aranan özgürlük alanı için bir aralık oluştururken, sonrasında toplumsal yapıyı değiştirebilecek veya etkileyebilecek etik ve estetik donanımlı, sonuç itibariyle politik bir güce sahiptir. 21.yy küresel toplumsal hareketlilikler, politik içerikleri bir tarafa, bu ikincil doğanın aktive olduğu ve

harekete geçirici unsurun temel hakların gasp edilmesi olduğu kadar, gezi direnişinde de görüldüğü gibi ortak belleğe veya sıradanlaşmış gibi görünen bir nesneye müdahale karşısında gerçekleşmektedir. Kitleler kutuplaşmaya karşı ortak noktaları olan ikincil doğalarının belki de tetiklenmesiyle karnavalesk bir birleşmeyi mümkün kılmışlardır.

Diğer yandan, paradoksal bir şekilde bu ikincil doğayı yapay nesneleriyle besleyen ve bir varlık koşulu olan olan eyleme geçme, eylem halinde olma doğası, homojen bir kitleye ihtiyaç duyan kapitalizm, oyunun bir taklidini kendi araçlarıyla, yine arzu ve haz temelli sunmaktadır. Sistemin kurduğu gösteriye dönüşen oyun alanı, özgürleştirme adı altında farkındalığı devre dışı bırakan, bireysel varoluşların önem taşımadığı ve sonuç olarak toplumsal direniş ihtimallerinin bypass edildiği bir medyum haline getirilmiştir. Örneğin oyunun yarattığı farkındalık, kapitalizm güdümünde olan gündelik/sıradan yaşam oyununda heyecan yaratmaya evrilmiştir; oyuncu yani toplumun parçası olan birey haz, sahip olma veya tüketimden duyulan hazza odaklanmış; oyun esnasında eriyen bireysel sınırlar, kapitalist oyun alanında belirginleşerek rekabete dayalı bir yenişmeye zemin oluşturmuştur. Gündelik yaşamın kendisi de, hafızasının merkezi bir sistemin kontrolünde olan kategorik yapılanmasıyla, tıpkı bir müze gibi etik bir alana dönüşemeyen estetik yani görüntüler ve formlar üzerinden, büyüsel nesneler yığınına dönüşen bir biçim kazanmıştır. Doğal ve toplumsal akış ve eylem pratiğiyle inşa edilebilecek bir hafıza veya tarihten de yoksun kalmıştır.

Gündelik yaşamın ve nesnelerinin kendi auralarının ve doğalarının dışında estetize edilmelerinin ve ayrıca paralelinde bireyin de kendi doğasına yabancılaşmasının başlangıcı olarak Dünya Fuarlarını gösterebiliriz. Yukarıda Brönte'den yapılan alıntıyı tekrarlayarak, kendi doğasında belirsiz bir akışı ve yabanıllığı olan oyunun nasıl ehlileştirilmeye başladığını yeniden düşünebiliriz. Brönte Londra Hyde Park'ta inşa edilen Crystal Palace'ı "yapının dışı tuhaf ve zarif ama bir şekilde varlığı gerçek dışı etkisi veriyor", şeklinde tanımlıyor. Kent yeni bir perspektifle estetize edilen mimari formlar aracılığıyla, varolan dokunun üstünde bir şeffaflıktan ziyade metafizik bir etki uyandırmaktadır ve "kenti 'aşkın mekan' haline getirmeyi başarabilecek asıl hedef 'şeffaflıktı'." (Robins; 2013; 48) Şeffaf cam (veya vitrin) sadece içindekini gösteren ama içindekine dokunulmasına izin vermeyen bir malzeme olarak, toplum ve nesnenin pratik ilişkisini kesen ama nesneyi sadece izlenecek bir şeye dönüştürür. Bir mimari

form ve bu formun konstrüksiyonunun çarpıcı bir gösterge olarak etkisinin payı büyük olmakla birlikte, yapıyı var eden iç dinamikleri ve gerekçeleri de eğer mümkünse görünüşüyle ilişkilendirmek gerekiyor.

Ticari mallar, sanat eserleri, koloniyalizmin getirisi olan farklı topraklardan, dillerden gelen nesneler bir nadire kabinesini anımsatacak şekilde bu "eğlenceli" fuar alanında veya ütopik bir konsensüs zemininde, yapay, toplumsal etkileşime açık olmayan bir oyun alanında bir araya toplanmıştır. Buradaki fark bu nesnelerin kendi temsiliyetlerinin ötesinde birer ticari fetiş olmaları ve ekonomik değişim değerine indirgenmeleridir. Orijinlerinde sembolik kullanım değeri olan nesneler bir taraftan meta ve ticari değişim değerine sahip olurken, diğer taraftan da estetize edilerek kullanım değerlerinin dışında görsel bir zenginliğin aracı olmuşlardır. Karl Marx'ın ifadesiyle: "servetin dolaysız biçimi yanında estetik biçimi de yer alır: altın ve gümüşten yapılmış şeylere sahip olma. Bu, burjuva toplumun zenginliği ile birlikte gelişir. ('Zengin olalım ya da zengin görünelim' Diderot)." (Marx; 2011; 136) Dolayısıyla tüketimin kendisi, sınıfsal farklılıkların yeniden değerlendirilmesinin yanı sıra eğlenceli, haz veren ve burjuva toplumunun zenginliğini gösteren bir yapıya, içinde bireyin kendisini yitirdiği değil fakat kendisinin bilmediği, etki edemediği bir oyuna dönüşmeye başlamıştır. "Ve sonunda, öznenin her şeyi tüketilebilecek bir tüketim nesnesi olarak görülmesiyle birlikte, yapay ve anlamsız ihtiyaçlar yaratılıp bu ihtiyaçların doyumu için insanı kışkırtan metalar sunulur." (Jung; 2001; 11) Heterojen nesnelerle kurulan bu alan yeni oyunun araçlarını oluşturmakta ve oyun dürtüsünün parçası olan haz ise tüketimle eşitlenmektedir. Bu etkileyici yapı da dolayısıyla bir etnik çeşitliliğe sahip, toplumsal tüketim anıtı gibi sadece kendisinden ibaret olan ve içerik açısından anlam kargaşasını derlemeye çalışan yeni yaşamın bir formu olarak dikiliyor. G. Simmel'in, Crystal Palace okumasına benzer nitelikteki 'Berlin Sanayi Sergisi' eleştirisi şöyledir:

> "Farklı türden sanayi ürünlerinin yan yana sıkışık bir halde durmaları" diyordu; "algılama yetisinin felç olmasına yol açıyor. Tekil izlenimin sadece bilincin en yüksek katmanlarını sıyırıp geçtiği ve sonunda tekrarlanan bir sunuşa dayalı olarak sayısız dikkate değer, fakat kendi içinde parçalanıp dağılmışlığı içinde zayıf kalan izlenimlerin yarattığı kederin üstünde zafer kazanmış olarak hatırda kalan gerçek

bir hipnoz. Sunulan ve istenen şey şudur: Burada eğlenmek gerekir" (Jung; 2001; 11)

Kamusal alanda inşa edilen bu gibi fetiş kabineleriyle, A. Artun'un ifadesiyle "sanat ve hayatı birleştiren gerçeküstücülük değil kapitalizm olmuştur." Ve dolayısıyla sanatın alanı yaşamın metalaştırılması karşısında muhalif bir doğrultu izleyerek, "yaşamdan daha fazla bir şey" olan formlar ortaya koymuştur. Yaşamdan daha fazla bir şey olan formlar aynı zamanda öznellikle bir arada anılmıştır. Yaşama yabancılaşarak, kendisini özerklik bağlamında var eden modern bir sanat anlayışı, yine yaşamın dışında ve gerekirse "otantik" -Situasyonist mizahta parodi ve hicivlerin "otantik" örneklerle üretilebilmesine benzer bir biçimde-(Erdoğan; 2008; 12) bir oyun kurgusuyla icra edilmektedir. Edebiyat sanat alanında önemli bir role sahiptir. "Bireyle topluluğun kaderlerinin ayrıldığı, bireyin iç dünyasının dış dünyadan koptuğu bir toplumun ifadesidir roman." (Gürbilek; 2001; 84) Yitirilen şenlik ve karnavallar modern romanda ütopik dünyalarda karşılığını bulurken, plastik sanatlar toplumu kerteriz alarak, ona kaybettikleri şeyi doğalarını hatırlatmak üzere çeşitli ve tutarlı olmak zorunda olmayan formlarla göstermeye çalışan bir misyona sahip olmuşlardır. Sanatçının veya yazarın yaşamın dışında kalması, yaşamın göstergelerini okumaya ve yaşam karşısında ve içinde farkındalığa yönelik bir yabancılaşma, dışlaşma ve tanıklık olarak görülmektedir. Kendi öznel, etik ve estetik oyun alanına izleyiciyi davet eder. Oyuncu artık kendi varlık koşullarını, nesneler dünyasını aynası yaparak okuyan *flâneur*'dür.

Burada modern sanat bir oyun bozan olarak görülmemelidir. Aksine modern kültürün yarattığı yaşamın kendisinin yapay ve estetik kaygılarla ve doğayı karşısına alarak idealize edilmiş bir oyun olduğu kabulünden yola çıkarak, ideal kurguların veya klasik güzellik anlayışının dışında kalarak hatta toplumsal olanı, popüler kültürü ve sahnesini de eleştiri merceğine alarak, bu oyuna varoluşçu ve hatta birbirinden farklı formlar ve algı teorileriyle doğayı anlamaya ve ona katılmaya çalışarak yaklaşmaya çalışan bir tavır sergilerken, yabancılaşma ile kaybolan birliği oyunla yeniden kurmaya çalışır.

Diğer taraftan yaşamın kendisi doğası itibariyle bir oyundu. Fakat oyun zaten sisteme angaje olarak duyusal doğası açısından bozulmuştu; "uygarlık bu iki dürtüyü

(duyusal ve biçimsel) uzlaştırmak yerine, duyusallığı akla boyun eğdirmiştir." (Dellaloğlu; 2010; 105) Duyusal ve biçimselin düalist algısının hakim olduğu çevrede sanatçının çabası özgürleşme, ruhsal ve zihinsel birlik adına bir oyun kurgusu yaratmak yönündedir. Yani modern sanatçının kabulü bu oyuna yine aşkın bir yaratma heyecanı ve esrime haliyle ve doğanın parçası olan insan doğasıyla, duyularıyla katılmaktır. Son kertede 21.yy'da sanat yaşama nüfus etmiş olmakla birlikte, 19. yy'dan itibaren kapitalizm süreklilik ve devamlılık açısından sanat ve yaşamı kendi yapay bünyesinde, eğlence ve haz merkezinde insanın sadece ikincil doğasını beslemek değil fakat oyalamak yoluyla bir araya getirmiştir. Bir oyun gibi ve sistemin kendisine dahil ederek bütün kıldığı sanat ve hayatın ne şekilde ayrılacağı, ayrılması gerekip gerekmediği, 21.yy toplumsal direnişlerinin bu kurgusal sanat ve yaşam birlikteliğinde nerede ve nasıl bir yapıyla ve başlık altında bulunacağı günümüz sanat eleştirilerinde sorun olmaya başlamıştır. Bu tezin amacı bu sorulara cevap aramak değildir. Fakat en azından neoliberal politikaların bir üst zihin olarak hükmettiği sanat/yaşam birlikteliğinin yeni bir romantik biçimle etik ve estetiği yeniden bir araya getirerek, toplumsal ve politik anlamdaki gücü ve dinamikleri araştırılmaya çalışılmaktadır.

2.1. *BAŞ AŞAĞI DÖNMÜŞ DÜNYA*- KARNAVAL MEKANI

"Akıllı köylü, büyük efendinin karşısında yerlere kadar
eğilir; ama sessizce osurur"
Etiyopya Atasözü

Karnaval köken itibariyle bir Hıristiyan festivalidir ve özünde İsa'nın çilesiyle ilişki kurmaktadır. Ortaçağ'da karnaval disiplin ve özgürlük ikilemini barındırmaktaydı. Bir gün için aptal veya açgözlü şişman, yani aslında toplumsal normlara ters düşen, bir insan kral olur ve kral da bu tercih edilmeyen figürü oynardı. İşlevsel olarak Ortaçağ'da karnaval, merkezi iktidar denetimli ve toplumsal gerginliğin önünü ortaya çıkmadan önce alacak bir sibop niteliğindeydi. Karakteri itibariyle pagan ritüelleri anımsatan Ortaçağ karnavalı, Diyonizyak ritüellerin bir devamı gibiydi. Karnaval kültürü Ortaçağ,

Endüstri Devrimi ve Fransız devrimi arasında gerilemiştir. Olası nedenlerinden biri sekülerleşme ve bir diğeri de endüstriyelleşmenin getirisi olan yaşamın nesnelleşmesi ve beraberinde nesne merkezli bir yaşam kontrolünün ortaya çıkmasıdır. Gündelik yaşamın haz ve estetik odaklı burjuva düzeniyle birlikte yaşamın kendisi yapay karnavalesk gösteriye dönüşmeye başlamıştır.

P. Burke'ün ifadesiyle Ortaçağ'da karnaval veya festival "gündelik ilkelere karşıydı, çünkü gündelik yaşam, bir 'iradeli harcama' süreci, festival israf zamanıydı" (Burke; 1996; 203). Burke'ün bu tanımı Avrupa'da Aralık sonunda başlayan (26 Aralık) ve Büyük Perhize kadar süren yani Hıristiyanlık doktrinleri merkezinde kutlanan Karnavallara dair bir özet niteliğindedir. Diğer tarafıyla, bir yapay uzlaşım alanı olarak gündelik yaşamın merkezi güç odaklı veya çeşitli merkez ve dinamiklerin ilişkileri bağlamında örgütlenmesi, her dönemde ideolojik ve siyasal bir tavrı içerir ve bu tavrın bekasını sağlamaya hizmet etmektedir. Zaman zaman toplumsal bir baskı ve sonucunda toplumsal dirence sebep olabilecek gündelik yaşamın bu şekilde ve bir anlamda gasp edilmesi, kitlesel direnişlere de sebep olmaktadır. Bu olası toplumsal gerilimin kontrollü bir şekilde salınmasını ve azaltılmasını amaçlayan gösteriler ve çeşitli folklorik ve mizah değeri yüksek halk eğlenceleri, bu nedenle iktidarın sürekliliği açısından hayati bir işlevselliğe sahip olmuştur. Bahtin ortaçağ hiyerarşisinin yekpare yapısını, kabul görmüş bir katman şeklinde kısa süreliğine saran şenlikleri, oyun ve ütopya bağlamında şöyle ifade ediyor:

> Aslında bayram ritüelleri bizzat zaman oyununu, yenide eskiyi yeniden şekillendirerek, hiçbir şeyin kendisini daimileştirmesine izin vermeyerek, aynı anda hem öldüren hem doğuran zaman oyununu yansıtma eğilimini taşıyordu[...] Evrende yüce bir güce sahip olan Herakleitos'un oyunbaz çocuğudur ("egemenlik çocuğa aittir"). Vurgulanan gelecektir; ütopik özellikler halkın kutlayıcı neşesinin ritüelleri ve imgelerinde daima mevcuttur. (Bahtin; 2014; 98)

Ortaçağ'da iktidar araçları, kitlelerin varolan yapıyı rahatlıkla sorgulayabilecekleri, kontrollü ve legalize edilmiş ritüeller vasıtasıyla beklenmedik bir tepki ve kaosu böylelikle engellemiş veya kaosun yaratabilecekleri karşısında merkezi yapının

değerini, kendi denetimlerinde kurulan bu deneyim alanı vasıtasıyla kitlelerin görmesini sağlamıştır.

> "Zaman zaman kapaklarını açıp hava almasına olanak tanımazsak şarap fıçıları çatlar. Biz insanlar da, pek sağlam yapılmamış fıçılarız ve içimizdeki bilgelik şarabı dindarlık ve Tanrı korkusundan müteşekkil sabit bir fermantasyon halinde kaldığı takdirde çatlarız. Bozulmaması için hava almasına izin vermeliyiz. Belirli günlerde çılgınlığa izin vermemizin nedeni de bu, böylece, Tanrı'ya daha büyük bir şevkle hizmet etmeye devam edebiliriz." (Bahtin; 2014; 92)

Bu eğlence ve ritüellerin sosyokültürel ve inançlara dayalı yapılanmaları, kültürel göstergeler bağlamında çeşitliliğe sahiptir ve tarihin ilk uygarlıklarında da benzer motiflerin olduğu bilinmektedir. Örneğin *Marduk'un Dağa Kapatılışı* (Sümerler-Mezopotamya) ve Hıristiyan karnaval edimleri benzerlik taşır. Her iki ritüel de kralın tahttan indirilmesi ve yeniden tahta çıkarılmasından ibaret bir bilinçli oyun kurgusuna sahiptir. Bu oyunlarda sembolik olarak tahttan indirilme ve çıkarılma, kontrol altına alınmış değişim ve değişikliklere, sembolik bir imkan tanıma ve yenilenme duygusu yaratır. Sözde mutlak prensiplerin kabulü yerine neşeli, Diyonizyak bir görelilik geçirilir ve topluma bu bir oyun vasıtasıyla kanıksatılır.

Karnavallar, sembolik biçimlerle ve belirli ritüellere bağlanarak, Diyonizyak aşırılıkların Apollonik dönüşümü sonucunda üretilen, süreç itibariyle özgür fakat aynı zamanda kontrollü eylemlerdir. "Ortaçağ'da halk mizahı yüksek ideoloji ve edebiyatın resmi alanının dışında varolmuş ve gelişmişti, ama tam da gayri resmi oluşundan dolayı, olağandışı bir radikalizm, özgürlük ve acımasızlık taşıyordu".(Bahtin; 2005; 99) İnsanın ikincil doğasını açığa çıkarıyordu. Fakat yine de bir ritüel düzeninin parçası olarak, merkezi otorite açısından bilinçli ve amaçlı oyunlardır. Dolayısıyla temel dinamikleri olan zıtlıklar, bir Hristiyan ritüelinin unsurlarını taşımak üzere, belirlenmiş ve tanımlanmıştır. Daha doğrusu belirlenmiş bir dil ve bu dili mümkün kılmış olan zıtlıkları barındırmaktadır: hayır duası/beddua; övgü/yergi, gençlik/yaşlılık, üst/alt, aptallık/bilgelik, deli/kral gibi. Aynı zamanda karnavallar bu zıtlıklarla belirlenmiş paradigmanın uygulama aşamasında, kendi spontan biçimlerini de üretmiştir ki bunlar kontrol dışında ve kontrol edilmesi gerekmeyen eylemlerdir. Bu biçimler oldukça

gerçeküstü göstergeler şeklinde yaratılır. Şapka yerine geçirilen bir tabak, tersten giyilen ve bağlamı değiştirilen giysiler, 16.yy'da Nuremberg Schembart karnavalında cinsellik içeren semboller olarak ellerde taşınan dev sosisler ve hatta H. Bosch'un, Dünyevi Zevkler Bahçesi resminin orta panosuna yansıyan aşırılıklar ve sağında yer alan Cehennem panosundaki gibi ev eşyalarının birer silaha dönüşmesi... Ki cehennem imgesi ve hatta tasarımı karnavallarda sıklıkla görülür. "Avrupa karnavallarında hemen her zaman cehennem olarak adlandırılan genellikle aşırı gösterişli olası her tür karnaval zımbırtısıyla süslenmiş bir araç bulunur ve karnavalın sonunda bu araç tutuşturulur." (Bahtin; 2014; 228)

Ayrıca P. Burke'ün ifadesiyle *Baş Aşağı Dönmüş Dünya* ve varolan düzenin tüm nesne ve figürleriyle birlikte bağlamlarının bir süreliğine değiş tokuşu ve örnekleri Anadolu'da da izlenebilmekteydi. Karnaval ve Perhiz ritüeli dışarıda bırakılmak suretiyle daha önceki geleneklere ait olan eğlenceler, Anadolu eğlenceleri de dahil olmak üzere doğanın kendisini yenileyişinin yeryüzündeki yönetimle sembolize edilişini içerik olarak barındırır. Amaç değişimi ve yenilenmeyi temel alan, bereket döngüsünün bir şekilde garanti altına alınmasına yöneliktir. Dolayısıyla bu ritüeller yeni yılın gelişini veya doğanın yenilenişini ve bereketin dönüşünü kutlamakla ilişkilidir. Aynı zamanda toplum belleğine kralların bile sorgulanabildiği masalsı bir bilgi böylelikle yerleştirilebilmekteydi. Karnaval ve Perhiz ritüelleri ise takvimsel ve sembolik bir yenilenmeden ziyade, doğrudan toplumun kontrollü serbest bırakılması ve ahlaki değerler bağlamında okunabilecek arketip sembollerin yer aldığı ritüellerdir.

J. Attali yaşlı Bruegel'in *Karnavalla Büyük Perhizin Kavgası* isimli resmini tüm detaylarıyla analiz ederken, resmin "iki temel politik stratejinin, iki karşıt kültürel ve ideolojik düzenin çarpışması" olduğunu söyler. "Belli bir gün için seçilen kurban vasıtasıyla, mutsuzluğu katlanılabilir kılmak adına *şenlik*; günlük yaşamdan uzaklaşma ve sonsuzluk vaadiyle de her şeyi kabullendirmek için *ciddiyet*: günah keçisi ve tövbekarlık. Gürültü ve sessizlik." (Attali; 2014; 32) Dini olan ve dinin ihlalini iki karşıt kutup olarak gündelik hayatın tüm detaylarıyla resmetmiş. Fakirler ve zenginler de bu zıtlıklar arasında yer bulmaktadır. Fakirler bir grup halinde eğlenirken, zenginler kiliseye bağlılıklarını sembolize edecek hareketlerle ve ciddiyet içinde gösterilmişlerdir. "Neşeli sefalet ile asık suratlı güç, şenliğe çevrilmiş mutsuzluk ile tövbekarlık makyajı

yapmış zenginlik arasındaki bu sembolik çatışma" (Attali; 2014; 32) sosyal sınıflar arasındaki farklılıkları gösterirken daha ziyade neşe vasıtasıyla ve şenliğin müdahalesiyle kesintiye uğratılarak, sıradan ciddiyetin kendisini ifşa etmesini ve görünür kılınmasını da sağlamaktadır.



Resim 47: BRUEGEL, Pieter the Elder; Karnavalla Büyük Perhizin Kavgası; 1559; Oil on panel, 118 x 165 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna

Gerek doğa bağlantılı ve takvimsel olsun, gerek doğrudan toplumsal bir araçsallığı olsun, bu ritüellerin ortak amacı mutlak sayılan değer ve motiflerin korunmasına paralel, varolan etik yapıyı kuran uçların birbiriyle bir süreliğine yer değiştirmesidir. Batı için Rönesans karnavalların son dönemini oluşturur ve sonra saraya özgü maskeli balo eğlencelerine evrilir. Daha önce yeri sokaklar ve meydanlar olan, oynayanların aynı zamanda izleyici olduğu, tüm insanlara ait *komünal edimin* simgesiyken, modern dönemde belirli parçaları halka açık gösteri veya tiyatrolarda korunmuş, bohem sanatçılar tarafından kısmi olarak varlığını edebiyat ve plastik sanatlarda sürdürmüş fakat komünal ve ortaklaşa bir icra biçimi, bir diyalog olarak karnaval ruhu ortadan kalkmıştır. Günümüzde ise yaşamın kendisi şenlik duygusunun sıkıntıdan kurtulmak için elzem olduğu ve bunun sağlayıcısının da sermaye güçleri

olduğu, toplum diye bir şeyin aslında olmadığı, nesnelleşme bağlamında yerini kitlelerin aldığı bir yapıya dönüşür.

Maskelerin yerini ise enformasyon sistemleri, siyasal/ekonomik manipülasyonlar ve gerçekle temasın sınırlandırılması alır. Gündelik yaşamın kendisi 1980'lerin başlarında oluşturulmaya başlanan, bir *fantastic role playing'e* dönüşür. Bu oyunlarda da, oyunun temel yapısında olduğu gibi rekabete dayalı olmayan sözde etkileşimli bir alan kurgulanır. Bu sanal gerçekliği çalıştıran güdü arzudur ve hatta merkeze bağlı kendi mikro sermaye ve kaynaklarına sahiptir. Dijital teknoloji ve büyülü dünyalar yaratan tüm diğer 21.yy medyumları, kültürel bir yenilik olarak sunulmuş ve gündelik yaşamı yönetilebilir kılarak, toplumu da kontrol altına almıştır.

Sadece enformasyon ve dijital teknoloji değil tüketim ve tüketim merkezleri de, kitleleri rahatlatma ve teskin etme işlevine sahip benzer büyüsel alanlar kurar. "[...] büyüsel düşünce ile (hiç şüphesiz, maceralı) bir paralellik kurulabilir, çünkü hem büyüsel düşünce hem de tüketim düzeni göstergelerle beslenir ve göstergelere sığınarak yaşar." (Baudrillard; 2008; 25) "[...] pratik yaşamda olduğu kadar ideolojide de büyü, yalnızca insanların kendilerine ve güçsüzlüklerine dair yanılsamaları anlamına gelir." (Lefebvre; 2012; 27) Ve yine temel güdü arzudur ve özsel yoksunluğun doyurulmasıdır. "'Alışveriş yapıyorum o halde varım' ile sahiplenici bireycilik el ele verip, dışı heyecan verici, içi boş bir sahte doyum dünyası inşa eder." (Harvey; 2015; 179) Modern burjuva yaşamı bu doyum nedeniyle kendi doğasına yabancılaşmaz. Dünya ile teması arasına aracılar yerleştirmek gerek estetik, gerek ticari, gerekse teknolojik olarak modern insanın doğa karşısındaki ilkel korkusunu yatıştırmaktadır. Zerzan'ın ifadesiyle bir nevi gelecekteki ilkeller olan 21.yy insanlarının bu gerçeklikle doğrudan temasını engelleyecek araçlar bu nedenle kolaylıkla kabul bulur. Dolayısıyla bireysel tecritlerimiz içinde sanal temas imkanları bulabilir ve bu oyunu gönüllü olarak oynarken, gönüllü olarak itaat etmiş de oluruz. Haber araçları da korkunç içeriklerine rağmen izleyiciyi bir şekilde teskin eder, yatıştırır ve toplumsal uyumun sürekliliğini sağlar. "Haber tümüyle *güncelleştirilir*, yani gösterisel tarzda dramatikleştirilir; ve tümüyle *günceldışılaştırılır*, yani iletişim aracı tarafından uzaklaştırılır ve göstergelere indirgenir." (Baudrillard; 2008; 27) Böylelikle yazılan yapay enformasyon ve hafıza sermayenin ihtiyaçlarına göre kitleleri güdüleyebilecek güce de sahip olur. Tamamen

ortaçağvari bir göstergeler dizgesiyle toplum gerçeğin ötesinde yaşarken, gösterileşen korkular vasıtasıyla yaşamın kaygılarından arınmış olur. 19.yy'dan itibaren hatta belki daha da öncesinden itibaren, insanların nesnelerle ilişkisi de fantazmagorik[1] bir hal alır. Fantazmagoriler sihirli, büyülü görünüşlerdir.

> Benjamin'e göre ondokuzuncu yüzyıl'da kültürün yazgısı, kültürün mal olma özyapısıdır. "Benjamin'e göre bu özyapı, kendini 'kültürel varlıklarda' *fantazmagori* niteliğiyle sergilemiştir. Fantazmagori, yani aldatıcı görüntü, artık malın kendisidir; bu mal içerisinde değişim değeri ya da değer biçimi, kullanım değerini perdeler; fantazmagori, kapitalist üretim sürecinin bütünüyle eşanlamlısıdır ve bu süreç, kendisini gerçekleştiren insanların karşısına bir doğa gücü gibi çıkar. Benjamin'e göre, kültürel fantazmagorilerin dile getirdiği şey, yani 'bu dönemin toplumsal ilişkilerine ve ürünlerine uygun düşen çift anlamlılık', Marx'ta 'kapitalizmin ekonomik dünyasını' da belirler: Buradaki çift anlamlılık, 'çok belirgin bir biçimde örneğin, insanın yazgısını kolaylaştıracak yerde, sömürüyü daha da çoğaltan makinelerde görülür." (Benjamin; 2009; 25)

Küresel oyun alanına dönüşen gündelik yaşamda, karnavalın geçmişteki işlevselliği tersine çevrilerek, gündelik hayatın kendisi bir festival ve "israf zamanı" olarak kurgulanır. Temelinde bu kurguyu var eden kapitalizm veya Neoliberalizm gündelik hayatın tersine ve sistemin bekası adına daha iradeli, sınırlı bir yapıya sahip olmuştur. Dolayısıyla *tersine dönmüş dünya* olarak karnaval mekanı, gündelik yaşamda bir gösteri olarak, kültür yapılanması, tarih kurgusu ve enformasyonun manipülasyonuyla ve fakat yine hazza dayalı olarak bizzat tersine dönmüş bir dünya olarak karşımıza çıkar. Böyle bir gündelik yaşam kurgusu, yaşamın olmadığı yerde yapay olarak ve kapitale hizmet edecek bir araçsallıkla bir "özgür" yaşam düzeninin alegorisidir. Karnavallara has haz, 20.yy'da gündelik hayatta birey için kaçış veya zihin kalabalığından kurtularak, onu susturmaya yarar. Karnavalın günümüzdeki formu o nedenle kültür endüstrisinin yaratısı olan gösteridir. Gösteri aynı zamanda toplumsal

[1] Düşlem : Fantazya; Freud pek somut bir anlatımla düşlemi «tabii park»a benzetir. Yersel (topolojik) bakımdan ilkel «hazza yönelik ben» ile ilerdeki «reel ben» arasında bir yere oturtur. Hazza yönelik ben'de algılama henüz davranışlardan ayrılmamıştır. Bu dönemde «hoş» ve «hoş olmayanı» karşıtlığına göre yargılara varılır. Zamanla düşünü yeteneğiyle donatılan reel ben algıyla davranış arasına yeni bir ilke yerleştirir; bundan böyle «doğru» ve «yanlış» karşıtlığına göre yargılara varılır. Ancak bu gerçeklik ilkesinin çalışmaya başlaması, eski haz ilkesine sunulan bir taviz sonucu olur : Yeni düşünme yeteneğinin bir bölümü ayrılarak haz ilkesinin buyruğuna sunulur, yani gerçeklik ilkesinden kaçırılır. Bu ayrılan parça da düşlemlerde bir dışavurum sağlar kendine. Daha çocukların oynadıkları oyunlarla, yani mantıksal yargı gücünün gelişmesinden önce başlar düşlemleme ve sonradan gündüz düşlerin kılığında varlığını sürdürür. (Freud; 1975; 121)

direniş ihtimallerini ortadan kaldırır. Oyunun bireyin benliğine hitap edebilme ve hatta zihni yeniden programlayabilme gücünü de denetimine alarak, bireyi kendi içine kapatır. Gündelik yaşam ve bireysel var oluş ihtimalleri özgürlük ve daha fazla haz, daha fazla eğlence vaatleri altında işgal edilir.

> "Enformasyon teknolojisi neoliberalizmin ayrıcalıklı teknolojisidir. Üretimi geliştirmekten çok spekülatif faaliyetlerin ve kısa vadeli piyasa sözleşmeleri sayısının azamileştirilmesine yarar.[...] (film, video, video oyunları, müzik, reklamcılık, sanat sergileri). Bu yeni sektörler etrafındaki aldatıcı reklamlar dikkatleri temel fiziki ve toplumsal altyapılara yatırım yapılmadığı gerçeğinden uzaklaştırdı. Bütün bunlara 'küreselleşme' ve 'küreselleşmenin bütünüyle farklı ve tamamen entegre olmuş bir küresel ekonomi inşası açısından temsil ettiği farzedilen her şeye dair aldatıcı bir söylem eşlik etti" (Harvey; 2015; 168)

Karnavalın heterojen, diyalog ve ilişkiye dayalı yapısı yerine, enformasyon teknolojileri vasıtasıyla ilişki ve diyalog yanılsaması yaratılarak toplum homojen ve rahat kontrol edilebilir bir kıvama getirilmiştir. Nitekim ortada yaşam veya birey hatta neoliberalizmin yükseliş zamanlarında M. Thacher'in ifadesiyle "toplum diye birşey de yoktur"; sadece tek tek ve birbirlerinden ayrılmış ve gerçek temasları, hatta camdan şeffaf duvarlarla, engellenmiş bireyler vardır. Böylelikle toplum içerisinde bireyler, sınıflar, ideolojiler arasında üstesinden gelinemezmiş gibi görünen çelişki ya da karşıtlığı ifade eden antagonist, uyuşmazlık ve çatışmaya dayalı bir kitle çerçevesi yaratılır.

> "Antagonizma toplumu tam bir kimliğe erişmekten alıkoyar: o temel dışarısıdır-toplumun sınırıdır. Toplumu saran ve onu sınırlayan anlam fazlalığıdır. Antagonizma toplumun kurucu dışarısıdır. Hem toplumun kimliğini tehdit eder –çünkü farklı ifadelendirmelere açık bırakır- hem de paradoksal olarak her ne kadar tamamlanmamış da olsa bir kimlik edinmesine imkan verir-çünkü yalnızca bu temel eksikliğin üstesinden gelmeye çalışan çeşitli siyasal ifadelendirmeler sayesinde toplumun hiçbir şekilde kimliği olmaz. [...] antagonizma tam da toplumun bir öze sahip olmasını reddeden şeydir." (Newman; 2014; 246)

Neoliberal toplumlar bu nedenle ayrıştırılmış kimlikler, ideolojiler üzerinden rahatlıkla işler ve özellikle çağın dijital görüntüleme araçları vasıtasıyla da temasları sanal boyutta kalır. Neoliberal sistemin başka gerçeklerini "maskelemek için kültürel ve geleneksel değerler (örneğin Tanrı inancı, ülkeye duyulan inanç ya da kadının toplumdaki yeriyle ilgili görüşler) ve (komünist, göçmen, yabancı ya da 'ötekiler'e dair) korkular seferber edilebilir." (Harvey; 2015; 47)

Bu çerçeve toplumsal değerler ölçeğinde olumsuz görünmekle birlikte aslında yeni bir imkan alanı olarak da görülebilir. Entropi kapitalizmin bir sonucudur. Fakat bunun dışında bir özerklik alanı yaratmaya çalışmak bugün için işlevsiz bir çabadır. Dolayısıyla oyun güdüsü bu antagonist çerçeveye dahil, angaje olursa görmezden gelen veya gerçekten olmayan toplumsal öz mümkün olabilir. Gerçek bir şenlik ve oyun kabul edilen entropiyi, korkunun yerine geçen mizah yardımıyla, yeni bir bilgi üretimi veya algı değişimi için bir imkan alanı olarak kullanabilir. Sistem tarafından yaratılan yönetilebilir çözülmenin üstesinden, heterojen birimlerin biraradalığıyla, sanat veya anonim hareketler vasıtasıyla gelinebilir. Oyun, oyun oynayabilme veya kabaca delirebilme hakkı bu hegemonyadan kurtuluş için bir yöntem olabilecektir. Gündelik yaşamı etik anlamda yeniden ele geçirmek için oyuna ve oyun için de tam da bu zıtlıkların biraradalığına ihtiyaç vardır.

2.2. YABANCILAŞMA; YABANCILAŞTIRMA

"Bir yaşam edinin, yaşam tarzı değil"
Hakim Bey

Yabancılaşma kavram olarak Hegel'in terminolojisinde derinlemesine tanımlanmış ve merkezi bir kavram olmuştur. 19.yy'da endüstriyelleşen ve makinelerin kontrolünde bir üretim ağına sahip olan batı toplumlarında, bireylerin ve daha ziyade Marksist anlamda üreten işçi sınıfının deneyimlediği ve tarihi değiştirecek bir atılıma sebep olacak bir durum veya doğal bir tepki olarak düşünülebilecek merkezi bir kavramdır. Günümüzü de kapsayacak daha genel bir ifadeyle yabancılaşma "tarafların,

kendi farkındalıkları içinde olmamaları - dolayısıyla üretken olmayan eğilimlerinin bilincinde olmamaları- her zaman yabancılaşma olgusunun bir parçasıdır.” (Funk; 2013; 148) Ezop masalındaki çekirge gibi üretmemek ve oyun oynamak... Yaşamın nesneleştiği bu toplumlarda bireylerin de duygusal veya özsel yapılarına yabancılaşmaları ve yabancılaşma, aynı zamanda belirli kitleler ve daha çok merkez dışına itilen kitleler için bireysel farkındalık ve varoluş açısından olumlanan bir kavram olmuştur ki bu farkındalık motivasyonuyla yabancılaşma 21.yy’da pek çok direniş formunu ortaya çıkarmıştır.

Lukacs yabancılaşmanın ve paralelinde nesneleşen toplumun bireyin üzerinde kurduğu bir baskıdan söz etmektedir. “insanın doğasını toplumun varlığını vasıta ederek boyunduruk altına soktukları, yozlaştırıp soysuzlaştırdıkları zaman, yabancılaşmanın ancak o zaman nesnel toplumsal bir hale geldiğinden söz edebiliriz” der. (Lukacs; 1998; 25) Dönem felsefelerinde burjuva ve işçi sınıfı arasındaki ayrım üzerinden, devrim veya direnişin üreten sınıftan geleceği beklentisinin sebebi ise bu toplumu var eden sınıfın burjuva sınıfı oluşu ve zaten bireysel öz tatminlerini nesnel tüketim ve beraberinde haz üzerinden sağladıkları belirtilirken, işçi sınıfı ise toplumsal yozlaşmanın farkındalığında olarak henüz duyusal tepkilerini yitirmemiş ve yabancılaşmanın yarattığı içsel gerilimle bunu dipten eyleme dönüştürebilecek bir güce sahip görülür.

Negatif anlamda yabancılaşmanın sonuçları ise bireyin etik alandan koparılması yani eyleme geçme gücünün çeşitli araçlarla ki, bunların arasında eğlence ve spor aktiviteleri ön plandadır, hasat edilmesidir. Bireyin duyularının hasadı aynı zamanda sistemin kitleler üzerinde yaratması gereken sonraki arzu ve talep nesneleri hakkında da fikir verecektir.

> “Birey ancak ‘kendi etkime gücünden koparıldığı’ zaman yabancılaşır ve yabancılaşmadan arınmanın nihai anlamı da bu etkime gücüne "kavuşmak", onunla yeniden buluşmaktır.[...] Deleuze kendi Spinoza yorumunda bu eğilime kapılarak, ‘gücün yeniden temellük edilmesini’ etik özgürleşmenin anlamı haline getirmiştir.” (Lordon; 2013; 177)

Lordon'un burada altını çizdiği estetize edilen yaşam ve bireyin özsel yetilerinin kısırlaştırılmasıyla etik yani eylem veya ifade alanının yok edilmiş olmasıdır. Eylem gücünün yeniden ele geçirilmesi ise klasik felsefede önce Sokrates'le, modern felsefede ise Foucault ile yeniden gündeme gelen bir başkaldırı biçimi olan *parrhesia* yani ölümü göze alarak doğruyu söylemek veya eyleme geçmek, "hakikati söyleme cesareti" ile karşılanabilir ve mümkün kılınır.

Yabancılaşma dolayısıyla aynı zamanda kalabalığın veya kültürün baskısı altındaki bireyi etik alandan koparark 21.yy'de şizofrenik bir parçalanmaya dönüşecek olan bir kimlik yapısının oluşumuna da sebep olmaktadır. Harvey'in ifadesiyle: "ne var ki, postmodern estetikte, 'öznenin yabancılaşmasının yerini öznenin parçalanmasının aldığı'na inanmak için her türlü neden vardır." (Harvey; 2010; 71) Modernizmin kısıtlamaları ve kapatmalarıyla ilk olarak çarpışan Romantizm, etik ifadenin yeniden inşası ve toplumsal kırılmaların okunması, toplumun bir nebze yönlendirilmesi açısından 21.yy sanat hareketlerine ve direniş biçimlerine özellikle oyun teorisinden yola çıkarak öncü olmuştur. Romantik hareket oyun teorisiyle kaynaklarını eski Yunan toplumuna dayandırır . "Lukâcs [...] Eski Yunan toplumunu, insanlığın "normal çocukluk dönemi" olarak görür. Doğa ile toplum, özne ile nesne, söz ile eylem arasındaki farklılığın henüz aşılmaz bir uçuruma, kalıcı bir yabancılaşmaya dönüşmediği bir çağdır bu." (Gürbilek; 2001; 84) Derrida da oyunu bezer şekilde "sözmerkezciliğin karşısına koyar. Onun, Batı metafiziğinin mutlak aklına karşı kullandığı en önemli silah oyundur. (Dellaloğlu; 2010; 109) Spinoza ise yabancılaşma hakkında yine etiğin mahiyeti ve yokluğuna dair daha farklı bir görüş sunarken, Etienne De La Boetie'nin "gönüllü kulluk" ifadesine de itiraz eder. "Gerçek zincirler duygularımızın ve arzularımızın yarattığı zincirlerdir. Gönüllü kölelik diye bir şey yoktur. Yalnızca duygusal kölelik diye bir şey vardır ki bu da evrenseldir." (Lordon; 2013; 36) O halde yabancılaşma yine negatif yani farkındalıktan yoksun haliyle, bir şeye, sisteme, hegemonyaya bir anlamda sorgusuz ve içten bağlı olmak anlamına gelmektedir. Bugün duygusal sömürü adını verdiğimiz, özsel ve beraberinde eylemsel denetim duruma çok yakındır. Spinoza için yabancılaşma kavramının karşılığı köleliktir. Sanat ve hayat içinde imge üretmekten, eyleme geçmekten yoksunluktur. Lordon bireysel güçlerin yönetimiyle ilgili yine Spinoza'nın *Etika*'sından yola çıkarak yabancılaşma veya kölelik için şöyle söyler: [...]Bireyleri güçlerinden ayırmamakla

beraber, duygusal sömürü güçlerini birtakım fevkalade kısıtlı hedeflere -efendi-arzunun hedeflerine- sabitler." (Lordon; 2013; 179)

19. yy'dan itibaren gündelik yaşamın kendisi bir doğrudan sisteme akan bir şenlik imajıyla modifiye edilmişken, oyun ise haz ve yenişme üzerine kurulu, bireyleri teskin etmeye yarayan bir tür geçici rahatlama, kalıcılığı olmayan, toplumsal bellek üzerinde iz bırakmayan hatta toplumsal belleği önceden öngörülmüş şekilde düzenleyen bir devinim haline gelmiş ve sorgusuz gönüllü itaati mümkün kılmıştır. F. Truffaut'un 1966 yapımı *Fahrenheit 451* filmi, hem duygusal köleliğin nasıl yaratıldığı hem de sistemin araçlarını faal kılan bireylerin olası eleştiri ve can sıkıntılarının önüne bir futbol maçı izlemeleri önerilerek nasıl geçildiğini örnekler. Yani bireyi yatıştıran rekabete dayalı oyun türleri, gündelik yaşamı kontrol eden sistemin önemli ve örtük parçalarındandır.

> "Sanki Batı kapitalizmi bir özgürlük ve kendini gerçekleştirme imgesi gösterip "bakın, sistemimiz bize bunu sunuyor! " diyebilirmiş gibi. Oysa aslında bu değerlerin kişisel hayatın içine sıkıştırılmış (üstelik sıkıca sıkıştırılmış) olmasının nedeni, bugünün koşullarında rekabet ve kar değerlerine dayanan, denetimsizlik, tercihsizlik ve yabancılaşma üreten ekonomik sistemin tam da temelden inkar ettiği şeyler olmalarıdır." (Williamson; 1998; 141)

Kapitalizmin araçları, oyunun sunabileceği özgürlük alanını pek çok ilave vaatle birlikte insanları, onların temel güdü ve arzularından faydalanarak sunar. Bunu o kadar iyi başarır ki günümüzde artık bireyin dış dünyaya yabancılaşmasını mümkün kılacak tüm doğal yetileri körelmiş durumdadır. Bu noktada Spinoza'nın "köleleşme" kavramı belirginlik kazanır. Duygular, eleştirel mesafe, beceri ve dolayısıyla eğleme, eyleme geçme ihtimalleri kısırlaşmıştır. Bunun adı günümüzde yabancılaşma değil, kapatılmadır. Yabancılaşmayı bireyin daha önceden bildiği doğanın değişime uğramasıyla birlikte kaybettiği bir şeyin sonucu olarak düşünürsek Lordon'un ifadesiyle günümüzde "yabancılaşma, yitirme değil, kapatılma ve daralma demektir." (Lordon; 2013; 180) Lordon'un bu fikrini destekleyecek şekilde yabancılaşma için gerekli öncülü öncelikle bireysel bütünlükte ve kaybedilecek bir özün var olması olarak değerlendiren Harvey, "artık bireyi klasik Marksist anlamda yabancılaşmış olarak göremeyiz, çünkü yabancılaşma parçalanmış değil tutarlı bir benlik duygusunu varsayar ki kişi bu

benlikten yabancılaşabilsin." (Harvey; 2010; 70) 21.yy kurgusal yaşam oyunu bireyin varlığı değil yokluğu üzerine çalışır.

Kapitalizmin özünde devinimsiz deviniminin araçlarından biri olarak, yine ilk örneklerini modern kentleşmede ve kent fuarlarında izleyebileceğimiz, işlevsel olarak korku ve kaos yönetimini de sağlayan nesneler dünyasına ve gündelik yaşama yapışan estetik ve estetiğin verdiği kof ve tüketime dayalı haz olagelmiştir. "Bu gülünç görünüme W. Benjamin'in, insanlık akla gelebilecek en kötü yabancılaşma biçimini estetik ve gösteriyi andıran bir haz alma biçimine dönüştürdü sözleriyle başka bir boyut kattığı görülmektedir." (Baudrillard; 2012; 7) Dolayısıyla bireylerin de nesnelerden, oyunun diğer parçalarından pek bir farkı yoktu çünkü bu oyunun dönüştürülebilirliği yoktu. Bu tam da özünde kendisi kaotik bir oyun olan yaşama ve tabiata karşı, onun oyununu bozmaya yönelik bir kapitalist oyun kurma meselesini de ima edebilir. Benjamin yeni oyun veya ibadet alanı olarak da görülebilecek alışveriş merkezlerini kentsel yaşamda gündelik alışkanlıklar açısından anlamlandırır. "Günümüz gündelik yaşamının alışveriş merkezleri etrafında örgütlenen tüketim hareketinin bir ilk formu olarak görülebilecek "dünya fuarları, adına mal denen fetişin hac yerleridir. [...] İnsanoğlu da kendisine ve başkalarına yabancılaşmasının tadını çıkararak, kendini böyle bir dünyanın yönlendirilmesine bırakmış olur" (Benjamin; 2009; 94) Sanatta bu görsel eğlence ve görsel tüketim biçimi fuar alanlarında ve Bienaller vasıtasıyla, çokluklarından ötürü tek tek yapıtların sözünün işitilemediği, bir yapıtın diğerinin sözünü kestiği görsel ve işitsel bir kakafoni olarak yerini almıştır.

> "Simmel, sıradan günlük yaşamı, 'zahmete katlanmamanın, külfet altına girmemenin olumsuzluğu ve günlük olaylar akışının düzlüğü ve yavanlığı' nitelemesiyle anar. Ne var ki sıradan yaşamın insanı öğütüp duran bu çarkından kaçıp kurtulmak için, tekil insan bir şeyler yaratmaya, bu demektir ki yine formlar içinde bir şeyler ortaya koymaya, kendini yine formlar içinde dışlaştırmaya zorlanır." (Jung; 2001; 140)

Simmel'in modern estetik anlayışıyla bütünleşen ve sanatçının yaşamın dışında, bireysel ütopya veya hayallerini kurgularken, sanat eserinin süreç içinde estetik bir seyir nesnesi olması, sanatı modern dönemde yaşamdan uzaklaştırmıştır. Romantik sanat bu

anlamda yabancılaşmanın, nihilizmin bir panzehiri olarak oyun kavramından hareketle toplumsal bir direniş biçimi halini almıştır. Yani Funk'un ifadesiyle:

> "Egemen öncelikle itaatkarın özgürlüğünden bağımsızlığından, özerkliğinden, saldırgan bir biçimde kendini ortaya koyma potansiyelinden, becerisinden ve gücünden çıkar elde etmeye bakmaktadır.[...] ben'in öz güçlerine yabancılaşmış olması acı bir biçimde algılanır, o ana kadar bu yabancılaşma düşlerden ve semptomlarda ele vermektedir kendini.[...] Egemenle olan ilişkiye artık bilinç düzleminde bir idealizasyon, hayranlık ve şükran duygusu hakim değildir, bu duyguların yerini otorite karşısında ve otorite için duyulan korku veya başkaldırma isteği almıştır." (Funk; 2013; 134)

Sonuç olarak sistemin kendi bünyesine almayı başardığı, üretimi forma indirgenen sanatçı da üretimine yabancılaştırmıştır. Emeğin ürüne yabancılaşmasını takiben, ürün, oyun ve Burger'in tarifiyle sanatı hayata yaklaştıran bir put kırıcı olan tarihsel avangard hareket de kendisine yabancılaşır. Kültür ve kültürü var eden oyun formları, bu düzende çoğu zaman oyunun, oyuncular tarafından zihinsel olarak kavranamadığı, içselleşmeyen bir simülasyona ve kurguya dönüşür. Kapitalizmle birlikte sanat ve hayatı sözde birleştiren oyun, mekan üstü ve mekanla doğrudan özellikle dönüştürücü etkileşimi olmayan yapay bir değer kazanır.

Modern sanat açısından yabancılaşmanın sonuçlarından bir tanesi de ideolojilerden yoksun bir nesnesizlik ve tarafsızlık yoluna gitmek olmuştur. Bir başka yaklaşım ise nesne ve özne arasında bir hiyerarşi gözetmeksizin anlam veya öz arayışının nesne ve özne arasında kurulan dinamik bir sürece bağlı olduğunu kabul eden fenomenolojik bir yaklaşımla yola çıkmıştır.

> "[...] yabancılaşma, çeşitli "hadımlaştırılmaların" (toplumsal olarak imal edilmiş yoksunluklar, iktidarsızlıklar) "benlik"-tanımlayıcı hiyerarşisinden uzaklaşarak delilik (şizofrenik kodsuzluk), çöl ve avarelikle nitelenen bir *düz*/*göçebe* mekâna çıkar; özne/nesne kutuplaşması da, bu mekânda, libidinal enerjinin (arzu) birtakım dışsal temsillerin (örneğin, *sevgili*/*despot* göstereni) elinden kurtulup da "nesnesiz" bir güzergâh izleyebildiği bir durum içinde erir gider, özne ile nesne birbirine özümlenir." (Andrews; 2000; 125)

Sonuç olarak kapitalist mekanizmalar ve gündelik yaşam toplumun gönüllü rızasıyla katılımının sağlandığı ve her şeyin olağan, doğal ve sıradan olarak kabul edilebildiği, bir nevi toplumsal refleksin köreltildiği ve uyuşturulduğu bir yaşam yaratmıştır. 19.yy'dan itibaren kendi piyasa araçlarını ve kurumlarını oluşturan sanat da isteyerek veya istemeyerek popüler kültürün bu sıradanlık algısını pekiştiren temsil araçlarından biri haline getirilmişti. Bu noktada yukarıda, tepeden ve sistem bağlamında bir yaşam ve yaşamın içinde gerek üretilene gerek yaşamın kendisine yabancılaşan bir kitle oluşumundan bahsedilmiştir. Şimdi bir de aşağıdan yukarıya doğru, yani toplum temelinde hakim sistem ve hegemonyayı karşısına alarak bakarsak yabancılaşma kavramı ufak bir değişiklik, içerik, işlev ve perspektif farkıyla bilinçli bir metot, *yabancılaştırma* olarak çıkacaktır. Günümüz sanat pratiklerinde ve kolektif eylemler de kullanılan bu teknik, "tarihsel avangardın anti-estetiği değildir; tam tersine, hakim siyasal kurum, örgütlenme ve eylem formlarının bedeni ve duyguları uyuşturan "anestezik" niteliklerine karşı estetik bir karşı çıkıştır bu." (Kuryel; Fırat; 2015; 31) Bu nedenle ilk bölümde ele alınan Duchamp'ın pisuvarı da estetik bir nesne olduğu kadar etik bir duruştur.

Yabancılaştırma Brecht'in sahne oyunlarında kullandığı bir tekniktir. Temel amacı doğasına ve kendisine yabancılaşmış, nesneleştirilmiş bir dünyada tamamen bu nesnelerin etkisiyle kendi var oluşlarından uzaklaşan bireyleri özetle irkiltmeyi ve metalaşan dünyanın, nesneleşen toplumun tüm gerçekliğiyle sahnede yüzleşmelerini sağlamaktır. Dolayısıyla Hegel'in tin'in kendisini gerçekleştirmesiyle ilgili teorisiyle yakınlık taşıyacak şekilde, bireyin kendisini gerçekleştirmesi, hem yabancılaşma hem de yabancılaştığı kendisine yabancılaşarak bu durumu aşabilmesiyle gerçekleşir. Yabancılaştırma bu son kademe farkındalığı ve hatta toplumsal farkındalığı mümkün kılar. Bu teknik, sanatın performatif diğer dallarında ve hatta plastik sanatlar da doğrudan endüstriyel nesnelerin bağlamını değiştirmek suretiyle, aslında ne olmadıklarını gösteren biçimlerde yansıma bulmuştur. Dada ve Situasyonist performans, eleştiri ve nesneleri bu sürecin bir parçasıdır. Dolayısıyla 19.yy'dan itibaren görme merkezli ve estetiği baz alarak sıradanlığın parçası haline gelen sanatsal formlar ve sanatın ne olması gerektiği eylemci ve oyuncu olarak sanatçıların etik ve estetiği birlikte kullandıkları çeşitli formlarda eleştirel bir tavır olarak ortaya çıkmıştır.

Bertolt Brecht'in tiyatro formu olarak bahsettiği, oyun üzerinden izleyicinin bilinçli olarak çevresine ve kültüre yabancılaştırılmasını tarif eden bu teknik, sıradan olanın ve kültürel yaşamın temel kodlarının ifşa edilmesi ve izleyicinin var olduğu yaşama yeniden ve detaylı olarak bakmasını sağlayan bu teknik sonucunda, yeni bir var oluş biçimini veya toplumsal tepki yaratmayı amaç edinir. Yabancılaştırmanın arzu ettiği izleyicinin uyumakta olan refleksini harekete geçirmektir. İzleyicinin oyuna verdiği şiddetli tepkiler oyunun da başarısını arttırmaktadır, ki benzer yaklaşımı Hugo Ball, Duchamp ve Dada hareketinin eylemlerinde ve dili veya sıradan nesneyi yeni bir bağlama taşıyarak sıradanlaşanın anlamını, yeni bağlamların mümkün olduğunu, sadece bir imkan alanının olasılığını göstererek ve sıradanı deşifre ederek gerçekleştirdikleri yapıtlarda da görebiliriz. Yabancılaştırma sadece seyirciyi şaşırtmak ve dolayısıyla aslında kapitalist sistemin de bir medyumu olan bu şaşırma ve heyecan dolayısıyla geçici bir haz yakalamak amacını hedeflemez. Gündelik ve sıradan olanın, cerrahi olarak göz önüne serilmesi ve dolayısıyla yerleşik algıda bir kırılma yaratılması aslında kaosa eş değerdir. Ve kaos burada, tıpkı Diyonizyak kültte olduğu gibi olağan olanın içinde ve öncelikle onu içererek, sonra eleştiriye açarak yeni bir bilinç oluşumuna hizmet etme amacı taşıyacaktır.

Yabancılaştırma tekniği ilk etapta gündelik yaşama ve sıradana bir müdahale niteliğindedir ve bu halde Simmel'in yaşamı karşısına alan kendisi için varolan sanat mücadelesinin dışına çıkılır ve doğrudan yaşamın formları izleyicinin gözü önünde birer nesne olarak dikilir. Sanat, yaşamla olan etik bağını bir şekilde yeniden kurar. Brecht "gereksindiğimiz sanat gerçekliği yansıtırken, onu etkileyen ve değiştiren, geniş halk kitlelerinin yaşam koşullarını düzeltmeyi amaç edinen bir sanattır" der. (Brecht; 1977; 240) Bu nedenle Brecht kendi sanatını 'müdahaleci sanat' olarak tanımlamaktadır. Müdahalenin yaratacağı kaos yine tıpkı bir Antik Diyonizyak ritüel gibi sabit bir ideal akıl, burjuva bireyciliği yerine, değişken ve kendi sınırlarını sorgulayarak, akış halinde olması gereken yaşam içinde devinen bir insan doğasını var eder. Devinen bir toplum anlayışını mümkün kılan da, topluma bu devinimi kazandıran ve toplumsal yapıyı doğrudan biçimlendirmesi gereken devinen bireydir.

Bu bakış açısıyla kapitalizmin hegemonyası altında bir üst yapı olarak kurulmuş ve sabit kılınmış toplum yapısının karşısına, sosyal ve toplum yapısında etki eden bir birey algısı çıkar. Toplumun alt yapısı, bir üst yapı olarak sistemin kurguladığı tarihi de gerçekte ve oluş halinde var eden devinen bireydir ve üst yapı hegemonyasının karşısında kendi tarihini var etme olanağına kapitalizmin dayattığı hegemonyayı önce içererek ve çözümleyerek sonra da bu farkındalıkla bu yapının karşısında, kendi direncini ve hegemonyasını kurabilir. Bu da bir karşı oyun alanıdır. Bu karşı oyun alanından, kuralları belirlenmiş, rolleri tanımlanmış bireyin yerine, tüm bunlara yabancılaşmış ve sistemi tepe taklak edebilecek bir güç olarak kendi oyununu, doğrudan yaşam ve hayat içinde kuran spontan, ön görülemez bir birey ve beraberinde toplum çıkabilir.

Sanat da bu bağlam da Brecht'in ifadesiyle "gerçekliğe tutulan bir ayna değil, onu şekillendiren bir çekiçtir." 1932 yılında yazılan ve 1 Mayıs 1938 yılında, Filistin'de Givat Chaim'deki Kibbuz Amatör Tiyatrosunda ilk gösterimi İbranice sunulan, bir öğreti oyunu olan *Kuraldışı ve Kural*' Brecht'in hegemonya ve despotizme karşı tavrını, giriş bölümü ise izleyiciyi yaşadığı duruma yabancılaştırma biçimini örnekler. Giriş bölümünde oyuncular izleyiciye hitaben şöyle söyler:

> Biraz sonra size
> Bir yolculuğun öyküsünü anlatacağız. Bu yolculuk
> Bir sömürücü ve sömürülen tarafından yapılacak.
> Bu insanların davranışlarını iyi inceleyin:
> Bu davranışları yabancı bulmasanız da yadırgatıcı bulun.
> Alışılmış bulsanız da açıklanamaz,
> Kuralına uygun bulsanız da anlaşılmaz bulun.
> En küçük bir eylemi bile, görünürde en küçük eylemi bile,
> Kuşkuyla karşılayın! Gerekli olup olmadığını düşünün
> Özellikle de alışılmış olan eylemlerin!
> Sürekli olan olagelen olayları doğal karşılamamanızı
> Özellikle rica ediyoruz!
> Çünkü böylesi kanlı bir kargaşa içinde bulunduğumuz,
> Düzenlenmiş bir düzensizliğin, planlı bir bencilliğin hüküm sürdüğü
> İnsanlıktan çıkmış insanların yasadışı bir dönemde
> Hiçbir şey doğal gelemez,

> Ancak o zaman her şeyin değiştirilebilir olduğu anlaşılacaktır.
> (Brecht; 1999; 111)

Brecht'in sosyalist sanat kuramı bağlamında ele yeniden ele aldığı estetik, sanat ve işlevi, kapitalizmin olağanlaştırdığı ve halkın gönüllü katılımının çeşitli araçlarla sağlandığı bir yaşam sömürüsünü izleyicinin karşısına çıkarır. Onun bir misyon yüklediği sahne oyunları gündelik yaşam oyununun bir eleştirisini içerir ve kapitalizmin sunduğu sorgusuz, hazza ve aşına olunanla özdeşleşmeye dayalı oyun zeminini karşısına alır. Oyuna karşı oyun... Yabancılaşmaya karşı yabancılaştırma...

Brecht'in gerçekliğin yeni bir yorumu olarak önerdiği epik tiyatrosu, sinemada karşılığını Chaplin'de bulur. Sıradan ve aşina olunan şeylerin aslında en bilmediklerimiz fakat en çok etkisinde olduğumuz şeyler olduğu ikileminden yola çıkarak yine yabancılaşma bağlamında Şarlo karakteriyle özdeşleşen İngiliz oyuncu, yazar ve yönetmen Charlie Chaplin ve sıradan nesnelerle kurduğu gündelik yaşamın sadelikle gülünçleştirildiği ve aynı zamanda modern yaşamın trajedisinin de gösterildiği filmlerini ele alabiliriz. Özellikle sessiz film dönemindeki ilk filmlerinde, sıradan nesnelerle olan mücadelesi modern dünyaya atılmış bir ilkeli anımsatırken izleyiciyi de etik bir değerlendirmeyle baş başa kalmaya zorlar.

> "Chaplin'e özgü "vis comica"nın [güldürme yeteneği] çıkış noktası, demek ki, hem katı, hem de daima yeni, öngörülebilir ve öngörülemez güçlüklerle dolu bir gündelik hayatın içine (her an her birimizin yaptığı gibi) paldır küldür dalan bir çocuğun, bir ilkelin ve mükemmel donanımlı bir barbarın basitliğidir. Şarlo, ilk filmlerinde, nesnelerle kavgaya girişir -hep yeni ve hep aynı düello- ve bunlar gündelik nesnelerdir: bir şemsiye, bir arkalıklı koltuk, bir motosiklet, bir muz kabuğu..." (Lefebvre; 2012; 16)

Şarlo'nun gündelik hayatla ve aşina olunan nesnelerle kurduğu bu yeni etik mesafe ve ilişki nesneleri yeni bir bağlama taşımanın bir yolu olmuştur. Dolayısıyla bu tuhaf yeni yabanıl ilişki sayesinde nesnelerin anlamları veya değerleri yeniden sorgulanabilmek üzere, -nesnenin gerçekliği kendi alanının dışına taşındığında görünür olur fikrinden yola çıkarak- tanıdık alanın dışına çıkarılmıştır. Nesnelerin bağlamını değiştiren burada Şarlo'nun bu şeylerle kurduğu tuhaf, yabancı ve yeni ilişkidir. Bu nesneleri başka bir

eylem alanına taşımıştır. Brecht'in gündelik gerçekliği açık bir çarpışma ve gerçeklikle çarpışma şeklide sergilediği tekniğinden biçim olarak farklıdır. Ve ayrıca burada modern dönemde yüceltilen bir kavram olarak bir kahraman vardır karşımızda ama bu kahraman da merkezi olmakla birlikte merkez dışından gelmiş ve çoğu zaman sınıfsal olarak alt tabakayı temsil eden bir karakterdir. Doğrudan tüm ilkelliğiyle burjuva nesnelerinin içine fırlatılmış gibi... Onun görünür kıldığı sakarlıklar ve nesnelerle ilk tanışma hali modern insanın kapalı alanlarda ve gözlerden uzak yaşamaya çalıştığı, utanç verici olabilecek tecrübelerdir. Modern insanın içindeki hapsolmuş duygu veya dizginlenmiş ilkel veya çocuk olan Şarlo, Brecht'in oyunlarıyla kıyaslanınca izleyiciyi Bahtin'in bahsettiği kayıp "ikinci doğa"sından vurur. "Yabancılaşmış insan imgesi, yabancılaşmayı onursuzlaştırarak ortaya çıkartır." (Lefebvre; 2012; 18)



Resim 48: Charlie Chaplin; Modern Zamanlar; 1936; (http://www.charliechaplin.com/en/films/6-modern-times)

2.3. DÜZENDE BİR OYUN

"İnsan, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada
oynar, ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır."
(Schiller; 2001; 75)

Oyun, tanım itibariyle farklı disiplin ve performans alanlarında kullanılmakta olan geniş bir işlev ve içerik bütünlüğüne sahip bir kavramdır. İzleyici ve katılımcıları eğlendirmeye yönelik, dama, tavla gibi kuralları önceden belirli olan oyunlar; rol yapma veya taklit odaklı tiyatro veya sinema oyunları; performatif beden hareketine dayalı folklorik oyunlar; şaşkınlık uyandırmayı amaçlayan cambazlık veya sihirbazlık gibi gösteri odaklı oyunlar; kumar gibi şans odaklı oyunlar; rakibi yenmek üzere yapılan hareketlere dayalı oyunlar; çocukların sosyalleşmeyle ilgili ön pratikleri yaptıkları ve yaşamın mikro taklidi olarak görülebilecek oyunlar; iktisadi bilimlerde kabaca olasılıkların karşı tarafın hamlelerinin öngörüldüğü kuram olan Nash Dengesi ve oyun kuramı; ve mecazi olarak entrika veya hile anlamına gelen oyunlar şeklinde etimolojik olarak çeşitlenen pek çok tanım alanı açılmaktadır. Pek çok tanımlama girişiminin yine de abes olacağını ifade eden Wittgenstein, oyunları tanımlama girişimini özellikle örnek göstererek: "Ortak bir şey olmalı, yoksa ona 'oyun' demezler demeyin; herkes için ortak bir şey olabilir mi ona bakın"der. (Suits; 2012; 3) Bizim ise amacımız, bir tanımlama çabasından ziyade, tam da bu ortak alanın günümüzde sanatsal pratikleri etkileyen pek çok toplumsal eylem alanının ve toplumsal teması mümkün kılan etiğin oluşturucusu olduğunu iddia ettiğimiz oyun vasıtasıyla, nasıl kurulacağını felsefe, sosyoloji ve antropoloji alanlarında yapılmış olan oyun kavrayışları üzerinden, birey ve toplum bağlamında, oyunu yaratıcı ve dönüştürücü bir form olarak anlamaya çalışmak olacaktır. Toplumsal düzende oyunun dönüştürücü yapısı, bireyin oyun içerisindeki konumu ve en önemlisi de oyunun bireyler üstü kolektif aurası veya kendi başına ontolojik kavranışı olacaktır.

Dolayısıyla özetlediğimiz oyun tanımlarını etimolojik tanımları açısından birbirinden ayırmadan ve bir oluş hali olarak, açabileceği yeni alan ve ifade biçimleri açısından ele almaya çalışacağız. Ve bu bahiste birey olarak konumlandırılan kişi sanatçı olarak ele alınacaktır. Dolayısıyla oyun bir sanat formu, oyuncu sanatçı, ortaya çıkan başka durum/oluş hali ve durumun, gündelik otomatik süreci oluşturanlardan

başka göstergeler bütünü de sanat yapıtı veya başka bir sanat formu için bir imkan alanı olarak görülecektir. Oyun pratiğinin kavranmasında sanatçı, birey ve bireyin var oluşu açısından değerlendirileceği için anonim ve toplumsal yaşamın parçası, yaşamın içinde bir birey söz konusudur.

F. Schiller (1759-1805), F. Nietzsche (1844-1900), J. Huizinga (1872, 1945) ve H.G. Gadamer'in (1900-2002), Romantik hareketin oyun kuramları, toplumsal işlevleri açısından bireyi ele alış biçimleriyle farklılıklar göstermektedir. Özellikle Romantik dönem felsefecilerinin öznel varlığın oluşunu baz alan teorilerine karşı, Gadamer'in oyunu kendisi için bir eylem olarak ele alan ve oyun içerisindeki kurucu bir merkez olarak öznelliği bu anlamda reddeden ontolojik oyun teorisi, bulunduğu döneme koşut olarak farklılıklar taşımaktadır.

Bu düşünürlerden önce Antik Yunan felsefesinde oyun kavramı toplumsal açıdan önemli olmuştur. Yaşam bir bütün olarak oyun alanıdır. Hayali ve ideal güzel görünümler dünyasını sembolize eden Apollon ve sahte güzelliklerle kurulan varoluşun acısını hem yaratıcı hem yıkıcı şehvetiyle dindirmeye çalışan ikircikli yapısıyla Diyonisos, zıtlıklarla kurulan bu oyunun kahramanları olarak anılmaktadır. "Diyonizyak gelenekler varoluşun saldırgan, duygusal, gürültücü ve kendinden geçen hallerini teşvik eder. Apollonik gelenek ise düzen, uyum ve rasyonel kontrolü önceler". (Henricks; 2010; 174) Apollon estetik idealizmi ve daha ziyade görsel sanatları temsil ederken bünyesinde bir evrensel özne kurgusu barındırır. Estetik yaratım şu halde korkuların sembolik olarak üstesinden gelme, dünyaya ve yaşama ideal olanı yaratarak ve arayarak katlanma şekli gibidir. Modern yaşam için Simmel'in saptamaları da estetik yönelişin bir kaçış itkisinin sonucu olduğu yönündedir. Bu kaçış estetiğin de tanımı olan "duyu algılaması"na ve yaşamın dışında olanın yaratılmasına olanak sağlayan kaçıştır.

> "[...]kilise ve devletin gitgide merkezileşmesi ve bunun sonucunda da bireylerin "hayatın karmaşıklığı ve daimi çalkantısından kaçmak için "ampirik varoluşun bütün salınımları ve parçalanmışlığının ötesinde kalan" güvenli bir alan arayışıdır. Bu modernist deneyimin göbeğinde Simmel'in öne sürdüğü üzere pek çok insan için, bu özlem estetik bir karaktere bürünür. Bu insanlar şeylere ilişkin sanatsal kavrayışta, gerçek hayattaki paramparça ve acı verici şeylerden bir kurtuluş yolu bulur adeta..." (Frisby; 2012; 65)

Oysa Diyonisos bu idealize edilen görsel estetiğe karşı çıkan bir huzursuzdur; müzikle ve bir esrime halinin ifadesi olan dansla özdeşleşmiştir. Bu Dionysosca tavra güzel bir örnek Bernard Suits'in bir Ezop Masalı olan *Çekirge ve Karınca* hikayesine, çekirgeyi bir anti-kahraman olarak öne çıkardığı eserinde görülür. Ölmek üzere olan çekirge, diğer çekirgelerin tüm yardımlarını reddeder. Ve kendi var oluşunun ne olduğunu, tüm yaz ayını oyun oynayarak ve şarkı söyleyerek geçirip sonrada bilincinde olarak ölümü beklerken, bir eylem alanı veya çalışmaya karşı gösterdiği doğal direnişi sunar. "Benim yaşamımın amacı asıl temsilin yanında bir ek gösteri olmak değil, bunu anlamalısınız; çünkü onu öyle gördüğünüz anlaşılıyor." (Suits; 2012; 16) O bir çekirgedir ve karıncaların çalışma prensiplerine uymaya çalışan, ne çekirge ne de karınca olabilen çekirgelere, çekirgenin tabiatını anlatır. Eğer masal başka türlü yazılsaydı ve o kış hiç gelmeseydi çekirge de evrensel bir tembel olarak, çalışmayan zamanını şarkı söyleyerek geçiren bir aylak olarak anılmayacaktı.

Çekirgenin bu tavrı ve var olan oyunu sorgulayışı, kendi varlığının doğadaki alanını kavramak ve bu süreçte diğer çekirgelere bir kahraman değil fakat onlara bir tragedya sunan bir sanatçı gibidir. Aynı zamanda yukarıda bahsedilen yabancılaşmaya karşı yabancılaştırma biçiminin de bir örneğidir. Çekirgenin son sorduğu soru "çatıdaki marangoz yalnızca çivi mi çakıyor yoksa kurallarını unutmuş olduğu eski bir oyunun içinde mi deviniyor?" Burada karşımıza iki ayrı oyun veya oyun içinde oyunun kavranışı ve var oluş adına oyun oynamaktan vazgeçmeyen Diyonisoscu bir çekirge çıkıyor. Diğer çekirgelerden farklı olarak Suits'in anlatısında, çekirge tabiatı gereği şarkı söyleyip, oyun oynayarak, çalışma ve depolama sürecine uyum sağlamıyor. Çekirge, diğer çekirgelerin uyum sağlamaya çalıştığı çalışma düzenine yabancılaşarak, kendi doğasını sorgularken aynı zamanda doğası itibariyle de çalışmayı reddediyor. Burada çekirgenin [dasein] var oluş durumu, ölüme doğru bir var oluştur.

Nietzsche Diyonisoscu hali örneklemek için Alman ortaçağında dans edip kendinden geçen kalabalıkları örnek verir. "Dionysoscu duyguların uyandırdığı, öznelliğin eksiksiz bir kendini düşünmezlik içinde yok olup gittiği [...] oyunlardaki taşkınlıkta kendini gösterir" der. (Nietzsche; 2012; 38,39). Ve burada Gadamer'in oyun içinde özne kavrayışına benzer bir sonuca varır. "İnsan, bir sanatçı değildir artık bir

sanat yapıtına dönüşmüştür: Bütün tabiatın sanatsal gücü, burada, İlk Birlik'in en yüce sevincine ermek için esrikliğin sarsıntıları içinde kendi kendini ortaya koymaktadır." (Nietzsche; 2012; 38,39). İnsan doğaya karışma arzusunda olan bir oyuncudur. Burada yaşam, tabiat oyunun kendisidir. Çekirge örneğindeki marangozun tekrarlarla oynadığı oyun ise yaşama katlanma ve maddi güç kazanmayı hedefleyen bir etkinliktir.

> Zihinsel işlevlerin saniyesi saniyesine bütün hareketlerinin hesabını vermek durumunda oldukları bir dünyada, olgulardan ayrılmak düpedüz yanlışlığa, oyun anı da lükse dönüşür. Ne var ki, kendi dokunulmaz mesafesini yadsıyıp da bin türlü ince savlamayla gerçeğe harfi harfine uygun olduğunu kanıtlamaya kalkıştığı anda tökezlemeye başlar düşünce."(Adorno; 2005; 131)

Ontolojik olarak kavranması gereken, oluş halinde olan tabiat oyundur. Oyun veya tabiat için var olma hali, Diyonizyak zıtlıkların dengelendiği son haldir. Oyuncu varlığı açısından ise tabi oluşun ve kendinden vazgeçişin hazzı, rahatlama haliyle sonuçlanır. Gadamer öznelliğin oyun içinde yitirilmesi ve oyunun kendinde varlığı hakkında benzer şekilde şunu söyler: "Oyunun yapısı oyuncunun kendi içinde yok olmasını sağlar ve dolayısıyla onu varoluşun fiili gerilimini oluşturan inisiyatif alma yükünden kurtarır. [...] Oyunun oluş modu doğanın akış formuna böylesine yakındır." (Gadamer; 2008; 146,147).

Apollon'un temsil ettiği sanatçının aracılığıyla doğanın temsili yerine, Diyonisos'un tek bir insanın zihinsel yüceliğiyle ilgisi olmayan ve bireyi yok eden "*Tek Olma*'nın verdiği gizemli duygu içinde yeniden yaratmaya çalışan esrik gerçeklik" oyunun bir'liği kültürel ve sınıfsal ayrıştırmalara da son veren bütünlüğe varır. Bu iki ayrı ucu bir araya getirerek, bir insan (sanatçı) var oluşuna dönüştürecek veya bireyin algısını değiştirebilecek yaratıcılığı, Yunan tragedyalarında Apollon ve Diyonisos ilişkisinde görebiliriz. Tragedyalar her iki kavramı da içinde barındırarak, son halde sanatçı bireyin yeniden oluşumu için bir olanaklar zeminini resmeder. Apollon ve Diyonisos çelişkisinden kendisini kavrayan insanı çıkarır. Nietzsche birey olarak sanatçının var oluşu açısından tragedyanın içeriğini şöyle ifade eder:

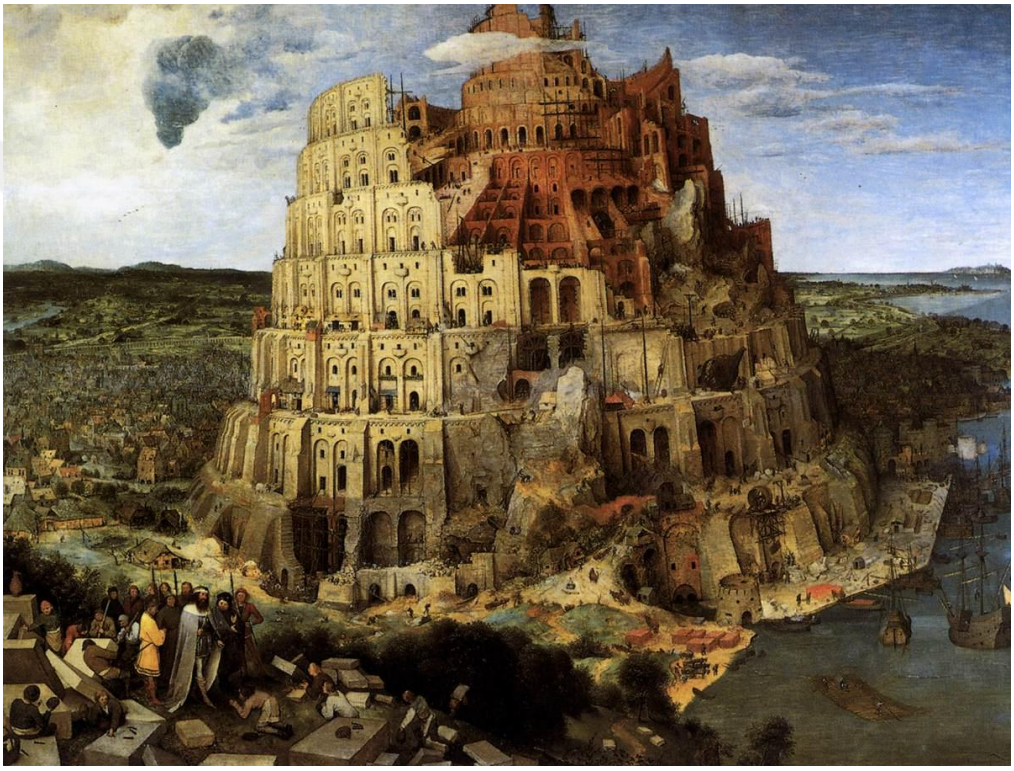
> "[...] İşte o zaman, onu, kendi Dionysosca esrikliği, gizemli özverisi ve yalnızlığı içinde ve şarkı söylemekte olan korolardan ayrı kendi içine kapanmış olarak hayal edebiliriz ve Apolloncu rüya esinlenmeleri aracılığıyla, kendi özel durumu yani evrenin tek kaynağı karşısında birliği *sembolik bir rüya resmi* içinde kendi kendisini ortaya koyar." (Nietzsche; 2012; 40).

Kendisinde içkin bir kurgusu olan oyun, düzen perspektifinden ve alışıldık ölçüler baz alınarak bakıldığında kaotiktir. Huizinga'nın ifadesiyle istikrarsızdır. "Oyunu bozan dış bir darbenin etkisiyle, kuralların ihlal edilmesiyle, ya da bir iç neden –oyun duygusunun azalması, oyunun yanılsamasının ortadan kalkması, büyüsünün bozulması- ötürü, 'asıl hayat' her an yeniden egemen duruma geçebilir" (Huizinga; 1995; 40). İnsanın var oluşundan beri kendisinde taşıdığı kaos, oyunlarda yansımasını bulur. Düzen ise, oyunun karşıtı olarak, gündelik yaşam veya toplumsal olgular bütününün kabaca ifadesidir. Düzeni var eden sonuçta yine oyundur. Aslında bu biraz doğanın ve düzenin yenilendiği bereket ritüellerinde kaynağını bulan bir döngüye benzer. Bu ifade Huizinga'nın oyunların toplumsal işlevlerinden bahsederken altını çizdiği üzere, oyunların kabul gören ve tekrarlanarak toplumsal dokuyu, bilinçdışını inşa eden, Apollonik olarak ehlileşmiş halidir. "Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir".(Huizinga; 1995; 67). Fakat günümüzde oynanan oyunun ne olduğunun farkına varılışı ve düzenin kısa bir süre askıya alınışının yarattığı kırılmadadır değişimi sağlayan oyun alanı.

Kültür ve düzen, özellikle 21.yy'da, bir oyunun sabit ve durağan fakat kelime anlamıyla bir hareketi vaat ediyormuş gibi görünen, yani hareket izlenimi yaratırken aslında hareket ve değişimi kabul etmeyen, sonucudur. Karınca olmaya çalışırken ne olduklarını unutan çekirgelerin çalışma hali gibi. Sosyal dokuya yerleştikçe kendi ekonomisini, sabit kurallarını, sınıflarını, taraflarını, hakemlerini dolayısıyla yenen ve yenilen ayrımını rekabet üzerinden var ederken, manipülasyon yöntemleriyle kaosa sebep her türlü formu değiştirir. Bu da kapitalizm ve neoliberalizmin yarattığı oyun alanı gibidir.

Oyun o halde insanın doğasında dürtüsel olarak var olan ve zaman zaman rutin işlevlerin ötesine geçme arzusunun yarattığı özsel bir ihtiyaçtır. Oyunda zıtlıkların

uzlaştırılmadığı ve temas halinde oldukları bir aradalıkları ve kendilerinden başka şeylerin sembolik olarak yerine geçebilmeleri, dil dışında gerçekleşebilir. Bu imge biraz Babil kulesi mitini anımsatmaktadır. Kendi oyun dilleri olan figürlerin doğal organik yapısı onları iletişimlerine ket vuracak farklı diller ve farklı kültürlerle ayrıştırıldığında bulundukları oyun alanı çöker ve Bruegel'in Babil Kulesi resminde gösterge düzleminde betimlendiği gibi çevresel referanslarıyla yarım kalan yapı, yeni oyunun merkezinde bir formuna dönüşür.



Resim 49: BRUEGEL, Pieter the Elder; The Tower of Babel; 1563; Oil on oak panel, 114 x 155 cm; Kunsthistorisches Museum, Vienna

Huizinga'ya göre insanların doğal bir oyun oynama güdüsü vardır ve bu dürtü insan toplumunun veya doğasının hiçbir elemanıyla açıklanamaz. Bu güdü insanın toplum içinde bir birey olarak, var oluş ve tarih boyunca yenilenen süreci açısından kritik önem taşır. Oyunun gerçekliği gündelik meselelerin zıddı bir pozisyonda olmakla birlikte, bu gündelik meselelere farklı perspektifler kazandırmaktadır ve hatta son kertede yani oyun bir sebeple bozulduğu anda sıradanlaşarak gündelik yaşam formlarına angaje olmaktadır ki zaten oyundan rasyonel bir süreklilik ve istikrar beklemek doğru olmayacaktır.

Oyun o zaman aynı zamanda gündelik göstergelerin deşifre edilerek, yani düzene tabi olmuş olan oyun taklidinin içinden fakat ondan bağımsız göstergeler yaratarak çalışır. Yaşamın oyun olarak kavranması göstergelerin yakından okunmasını da sağlayacak ve kendi göstergelerini bunlardan bağımsız yeni bir alan kuruluşuyla ifade edecektir. Baudelaire şöyle der: "insanoğlu kendisine alışkın bakışlarla bakan bir simgeler ormanından geçirir yolunu".(Benjamin; 2009; 239) Ve oyun bu simgeler ormanı aracılığıyla kendisine yeni bir alan açar. Simgeler veya göstergeler sadece gündelik olgular veya nesnelerden ibaret değildir. Gündelik dil de bu göstergelere dahildir. Ve dilsel bir gösterge de ait olduğu, üretildiği alanın dışına bir şekilde çıkarılırsa, orijinal anlamı ortaya çıkar. Duchamp'ın *Kar Küreği* ve pek çok işi benzer şekilde coğrafi dilsel veya nesnel göstergelerin farklı bir coğrafyaya taşındığında yaratılan yeni tecrübe alanını hem dil hem nesnel gösterge aracılığıyla kurar. Amerika'da yaratılan ve işlevi orada dilsel olarak belirlenmiş bu nesne, Fransızca' da karşılığı olmayan bir şeydir. Onu yeniden Fransızca üzerinden tanımlarken, küreği yeni baştan analiz etmek durumunda kalır. Veya Jens Haaning'in 1994 yılında yaptığı "Türkçe Fıkralar" isimli ses enstalasyonu Kopenhag Meydanın'da, Türklerin azınlık olduğu bir şehirde dil ve mizahın kültürel tabanını kullanarak bir mikro topluluk veya düzenin dışında bir oyun alanı açar. Bu oyun alanı makro kültürün içindeyken aynı zamanda onun dışında kurulan bir oyun alanı olur. Fakat nihayetinde tek bir kimlik üzerine odaklanmış ve ortak kimlik üzerinden bir kalabalığı bir araya getirirken diğer çoğunlukla teması kesmiştir. Bu ayrıştırmaya yönelik tarafıyla, sınırları eriten geniş çaplı temas alanlarından farklı bir direnç alanı oluşturmaktadır. Aynı zamanda azınlık ve çoğunluk arasındaki etik/estetik alanı yeniden tanımlamaktadır.

Oyun oynamak ciddi bir iştir. Tabi bu ciddiyetten entelektüel ve modern anlamda takınılan mesafeli bir ciddiyet anlaşılmamalıdır. Aksine, ilk bakışta ters gelse de, bu ciddiyet irrasyoneldir ve akılın öndeyileriyle çoğu zaman karşılanamayacak türdendir. J. Huizinga oyun "hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar alemiyle sınırlandıracaktır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir" der. (Huizinga; 1995; 19) Yaradılışın doğasında mevcut olan güdüsel bir oyun ihtiyacı, dönemsel ve kültürel yapının ve dilin de dışına taşar. Örneğin modernizasyona karşı, şairlerin,

ressamların bir ilkel veya bir çocuk yalınlığıyla "sanat" adıyla kurdukları oyun alanı, estetik duyarlılık olarak oyunun modern bir ifadesi olmuş, kurumlar ve sınırlara direnme, yeni dil ve ifade olanakları kurabilme şansı vermiştir. Fakat 20.yy'da sanatın alanının ve işlevinin sorgulanmasıyla birlikte estetik veya forma dayalı biçem ve tavır, yerini toplumsal sanat bağlamında etik eyleme veya etik protestolara yani duyumsal, ilişkisel ve bireysel etkilere ve etkilenmelere bırakmıştır. Kendine kapalı bir alanda yaratılan estetik sanat biçimi toplumsal, coğrafi, siyasal, kültürel pek çok öğeyi barındıran tabiatı içinde, insanın varlığına ve baskı altına alınma biçimlerine yönelik toplumsal eylemlere dönüşmüştür. Dolayısıyla 20.yy'dan itibaren sınırların dışında kurduğu kolektif oyun alanı ve dil dışında gezen bir ihtimaller alanında yeniden işlev kazanmıştır.

Günümüz sanat pratiklerinin içinde bulunduğu ortam, 19.yy'dan itibaren kapitalizm ve ticari kültürün kendi oyun alanını kurduğu, gündelik yaşamın içinde, zevk ve sahip olma arzusunu pekiştiren, hızla genişleyen veya bulaşan veya metastaz yaparak ilerleyen bir ivme yakalamıştır. Bugün "*küresel rekabet oyunu*" olarak tanımlayabileceğimiz bu form, pek tabi bir çocuk oyunu gibi hakemsiz değildir ve yaşam/sanat alanlarında rekabeti şart koşar. Sermayeyi var eden fakat katılımcıların yaşayarak ve varlık göstererek oynadıkları, aktif katıldıkları bir oyun olmak yerine, katılımcıların nesneleşen birer oyuncu olarak bulundukları, kuralların ve hamlelerin sonuçlarının önceden belirlendiği zeminde ve katılımcıların kendi yaratıcılıklarıyla, varlıklarıyla katkıda bulunmaları beklenmeyen/ istenmeyen, bireylerin temasını kesen bir oyundur.

Dahası küresel rekabet oyunu, Gadamer'in oyun kuramında bahsettiği öznenin kendisini oyunda yitirme halinin, öznenin varlığı olumsuzlayan ve Gadamer'in bu ifadesini de rahatlıkla amacından saptırabileceğimiz başkalaşmış bir halidir. Belki Brönte'nin de bahsettiği gerçekdışı etkiyi, bir simülasyon gibi yaşamın üstünde fakat yaşamı da bir taraftan tüketim sisteminin taleplerine uygun olarak yeniden üreten aslında somut bir mevcudiyeti olamayan bir spekülasyon olarak düşünebiliriz. Benzer şekilde küresel oyun da toplumsal bağları taklit eden ve yönlendirmeye çalışan bir işlevselliğe sahiptir ki bu nokta da Huizinga'nın oyun kavrayışına yaklaşmaktayız. Fakat burada toplumsal bağların taklidi, nesneler veya dönemin teknolojik sistemleri

aracılığıyla sağlanırken, toplumda bireylerin zamansal ve karşılıklı temaslarını engelleyen, bir mekan çerçevesinde oyun kurgusu belirlenmiş bir yapıya sahiptir; futbol veya satranç gibi. Yani kültürel yapının omurgasını kuran değil, kültürel yapıya dışarıdan müdahale eden ve hatta bu yapıyı toplumun üstünde kuran, fuarlarda da ilk örneklerini nesneler üzerinden görebildiğimiz, yerelliği işgal eden küresel bir oyundur.

Karşılıklı temas küresel ihtiyaçlar zemininde düzenlenmiş oyunda, kurallar dahilinde ve ölçeğinde mümkündür ki bu kurgusal ilişki bireyleri, kimlikleri ve farklılıkları gerek nesnel gerek öznel olarak göz ardı eder. Temas etiği derken J. Rancière'nin tanımıyla, günümüzde bir anlam kargaşasından mustarip etik kavramına ilişkin kısa bir hatırlatma yapmak gerekmektedir. Bu tanıma göre, aslında 17.yy Hollanda'sını tartışırken bahsedildiği üzere, ve çokça sanıldığının aksine etik ahlaki yargıların egemenliği değildir. Çünkü bu yargı egemenliği ayrımlaşan bir alan kurar. Oysa ki J. Rancière'nin ifade ettiği üzere "olgu/yasa, olan/olması gereken ayrımının eridiği, ayrımlaşmamış bir alanın kurulması" anlamına gelir etik. Şöyle söyler :

> "Ethos kelimesi norm yada ahlak anlamına gelmeden önce aslında iki şeyi imler; *ethos* ikamettir ve bu ikamete karşılık düşen var olma tarzı, yaşama biçimidir. Buna göre etik de bir çevre, bir var olma tarzı ve eylem ilkesi arasındaki özdeşliği kuran bir düşünüştür" (Rancière; 2012; 110)

A. Badiou ise Etik'in önsözünde kanıksanan ahlakçı tutuma karşı etiği bir eylem ve direniş formu olarak şöyle ifade eder:

> "Bugün 'demokratik' totalitarizmimiz daha da sağlam bir biçimde yerleşiklik kazanmış durumda. Bu kölece düşünme tarzına karşı, uğruna dünyanın egemen halini ve mutlak adaletsizliğini kabul etmeye mecbur edildiğimiz bu sefil ahlakçılığa karşı, özgür düşünebilen herkesin ayaklanması bugün her zamankinden çok gereklidir" (Badiou;2014; 13)

Ve dolayısıyla sosyalleşme ve toplumsal temasla mümkün olan etik, bir egemenlik alanı olmamalıdır. Aksine bireysel farklılıklar düşünüldüğünde, konsensüse dayalı yaratılmış dilin dışında ve ötesinde kendi alanını kuran dinamik bir kurucu olgudur, ihtimaller alanıdır. Teması mümkün kılan ve B. Dellaloğlu'nun ifadesiyle "ahlakı bireyselleştiren"

etik sayesinde oyunda mümkün olabilecek, tam da Neoliberal toplum ideolojisine karşıt olarak, hiçbir ortak tarafı olmayan heterojen bireylerin oluşturduğu birlik ve dinamik toplum diyalektiği oluşabilecektir. Yani oyun alanı, ayrıştırmadan ziyade, bir sentez alan veya doğal bir entropi niteliğiyle bireylerin teması ve etiğin ürünü olmalıdır. Yine B. Dellaloğlu'nun altını çizdiği üzere Romantiklerde etik ve beraberinde estetiğin varoluşu sebebiyle oyun olgusu söz konusu olmuştur. "Romantizmin radikal yönleri zaten sermayeye, şehir merkezine ve çalışmaya karşı oyuna, çocukluğa ve doğaya 'imkansız' bir geri dönüş olarak canlılığı yüceltmiştir" (Kuryel-Fırat; 2015; 64) Dolayısıyla Romantik direniş ve 21.yy sanatsal veya küresel anlamda toplumsal direniş formları arasında önemli bir yakınlık vardır.

Sürrealistlerden ve André Breton'dan etkilenen ve özellikle oyun olgusuna ilişkin felsefi ve sosyolojik eleştiriler getiren Fransız entelektüel R. Caillois'e (1913-1978) göre Diyonizyak toplumlar, oyunun taklit ve algının yanıltılmasını ifade eden ve R. Caillois tarafından kullanılan bir kavram olan *ilinx* yoluyla 'maskeler ve sahip oluş'la düzenlenir. İlinx, Caillois'in kullandığı bu kavram, daha ziyade dervişlerin kendi etraflarında dönmeleri gibi genel anlamda bir baş dönmesiyle gerçekleşen bir zihin-algı değişimini ve halini ifade eder. Çocukların da benzer dönüp durma hallerinden bahseder. Bu bedensel performans üzerine temellendirilen ilişki buradaki argümanları doğrudan etkilememektedir. Fakat *ilinx*'in içeriğinde ve sonucunda mevcut olan, var olan algının bir şekilde kırılması bizi ilgilendirmektedir. Bu *vertigo* hali Diyonisos ritüellerinde fiziksel bir hareket ve beraberinde bir uyarıcı olan şarapla ilişkilidir. Açıklık getirilmesi gereken bir detay da maskelerdir. Burada maskeler Rönesans festivalleri veya modern maske sembolizmi dışında tutulmalıdır. Katılımcıların kendilerinin dışına, başka bir karaktere veya şeye bürünerek ve o şeyle özdeşleşerek çıkmalarını sağlayan bir aracıdır.



Resim 50: Ziya Azazi; Sen de Gel Hareketi; "Gaz Maskeli Derviş"; Gezi Direnişi; Taksim; 2013; Fotoğraf: e-skop "Dengeli kaynak kullanımı ve dağıtımı, evrensel bilgiye ulaşılabilirlik ve toplumsal enstrümanlar (hukuk, sağlık, sanat, inanç vb. gibi) arası insani ağa inananlar olarak Direniş'te performanslarımızda herkesi birliğe, ortada buluşmaya çağırdık. Bütün evrensel zihinler ve mistik yapılar gibi…"

Bahtin'in bahsettiği insanın ikincil doğası bağlamında paralellik bulabileceğimiz çocuk oyunları, kültüre işlemiş oyun işlevinden farklı olarak ve N. Postman'ın ifade ettiği gibi "antrenör, hakem ya da seyirci gerektirmez; o anda bulunabilen yer ve araç-gereçler kullanılarak, eğlenmek için oynanır". (Postman; 1995; 14) (Ayrıca oyunun sosyal başkalaşımıyla ilgili bir örnek olarak Futbol'un ortaya çıkışındaki ilk işlevi ve zaman içerisinde dönüşümü için Metin And'ın *Oyun ve Bügü* isimli eserine bakılabilir.) Oysaki toplumsalın gelenekselleşmesi için bir araç olarak kullanılan oyun böylelikle, eğlence amacı hariç, ilk işlevinin de dışına çıkar. Apollonik bir ehlileştirmeden geçen Diyonizyak zıtlıklar, bir dil oluşturmak üzere, tekrarlanan kanıksanan sosyolojik olarak okunabilir ve sonuçları öngörülebilir bir alışkanlıklar dizisine dönüşürler. Gündelik yaşam motifleri de birer ilk örnek olan bu oyunların sonucudur. Oyuna dair sembolik mücadeleler, gerçek savaşlara, işlevsel objeler, işlevsiz değerlere dönüşür.

Oyunun, bir ritüel halini almaksızın, düzeni zorlayan örneklerine geçmiş zamanlardan itibaren rastlanmaktadır. Tezin birinci bölümünde ele alınan oyun mekanları ve ütopya kurgusunun bir hükmetme aracı olarak nasıl evrildiğinden bahsetmiştik. Yine benzer şekilde hem Mısır inançlarının hem de Hıristiyan Ortaçağ görüşlerinin farklı paradigmalar üzerinden beden merkezli kuruluşuna değinmiştik.

Burada söz konusu olan bedensel hazdan ziyade sonsuz varoluşa olan bağlılık ve bu bağlılığın en temel göstergesi olan bedendir. Ve her iki dönem içinde bedensel haz ve beden özellikle geri planda kalmışken, Hıristiyan kilisesi toplumun üzerinde bir baskı unsuru olan kurallarına gönüllü itaati sağlamak üzere, dini takvime dayanarak düzenlediği bedensel rahatlama ritüelleri oluşturmuştur.

Şimdiye kadar Mısır kültürü için bedensel hazza yönelik böyle bir ritüel söz konusu olmamakla birlikte, kaosun hakim olduğu Eski İmparatorluk ve Orta İmparatorluk dönemleri arasında bedenden ve dünyadan vazgeçişin sorgulandığı veya dünyevi zevklere yönelmenin gerektiğiyle ilgili edebi eserlerin olduğu bilinmektedir ki, bunlar varolan sistemi metin üzerinden kurulan yeni bir oyun alanı vasıtasıyla sorgulayan eserlerdir. Mısır'da bedensel haz ve bedenin varlık aşamalarıyla ilgili şüpheler kısa bir süre için metinler aracılığıyla sorgulanmıştır. Bu metinlerin bazılarının isimleri şöyledir:" Kral Merikare İçin Dersler, Peygamber Ipu-wer'in Uyarıları, Harpçının Şarkısı, Yorgun Bir Adamın Ruhuyla Tartışması" (Eliade; 2003; 126). Sistemi değişime zorlayan ve hakikat kabullerini sorgulayan bu metinler gündelik yaşama ilişkin, içinde Ortaçağ Hristiyan metinlerinde ve tiyatrolarındaki gibi bir parodi barındırmayan, daha ziyade anarşiyi örgütleyen bir gerçekçilikle yazılmış metinler olmuş ve sonucunda Mısır'da anarşinin yükseldiği Fetret Dönemi olarak isimlendirilen süreci mezar ötesi hayatın "demokratikleştirilmesi" izlemiştir. Mısır hanedanlığının toplumsal olarak işlevselleşen bir oyun olarak kurup, halkın sorgusuz dahil olduğu bu ütopya, özellikle Harpçı'nın Şarkısında "Yaşadığın sürece isteklerinin peşinden git... Kalbinin eriyip tükenmesine izin verme" şeklinde ifadesini bulan bir haz ve insanın "ikinci doğasının" aranışıyla kesintiye uğramıştır. Hristiyan karnavallarında ise bu kontrolsüz baş kaldırılar, kilisenin izniyle belirli tarih aralıklarına sıkışmış; edebi örneklerde ise Rebelais, Boccacio, Erasmus gibi yazarların metinlerinde kamusal alan pratiklerinden uzak olarak devam etmiştir.

Günümüzde ise oyun büyüsel ve öze işleyen etki alanını korumakla birlikte, işlevi değişmiştir. Neoliberal politikalar çerçevesinde ve güncel dilde etik karşılığı olan egemenlik hakkı, bir rekabet oyununu var ederken toplumsal ayrıştırmayı kendi bekası adına kollar. Hem Gadamer'in hem de Huizinga'nın oyun kuramları yollarından saparak; yani Gademer'in öznenin dışlanışı kabaca öznenin varlığının oyunun

gidişatında hiçbir etkiye izin vermeyen, insiyatif almayan hali ve Huizinga'nın oyunun toplumsal yapıdaki kurucu fonksiyonelliği, kapitalist ölçekte toplumdan ziyade kapitalizmin mevcudiyetine yarayan mekan üstü bir hale, hegemonyaya dönüşmüştür.

Oyunun mekan üstü durumunu Postmodern tanıma yakın bir zeminsizlikle karşılamamak gerekir. Çünkü kurgulanmış ve sistemli bu yapı, kendi koşulları doğrultusunda değişken değerler üzerinden, görünürde istikrarlı bir bağlam ve zemin yaratır. Fakat mekanı bir var oluş alanı olmaktan çıkararak, tanımlanmış ve yeniden üretilebilir göstergeler düzenine çevirir ki bu da aslında oyunun kendi doğasının bozulmasına denk gelir. Oyun alanı bir erk tarafından kodlanan mekan-üstü bir göstergeye, imaja dönüşür. Kendi iç değişkenlerine, yani göstergelerin ihtiyaca göre işlevlerinin kanıksanan görünüşleri bozulmadan değişen değerlerine, sahip bu mekan-üstü oyun, tepeden inme bir kültürü oluşturmak üzere tüm araçlarıyla kurgulanır ve yaşamsal bir akış izlenimi oluşturur. Tıpkı kapitalizmin tüketim ürünleri gibi, değişim ve yeniliği vaat ederken aslında yeniyi değil, değişken göstergeleri ve ticari medyumları aracılığıyla kendisini yeniden üretir. 1970'lerde Neoliberal yapı biraz olsun kapitalizmin yekpare görünüşünün kırılganlığını, sözde çeşitliliğe ve özgürlük alanlarına yapılan vurgularla onarmaya çalışır.

"Kapitalist sınıfın 1970'lerde bir araya gelerek neoliberal çözüme yönelmesiyle" (Harvey; 2015; 6), muhalif veya kendisi dışında kalan emek güçlerini de kapsayan daha geniş hakimiyet ağı küresel boyutta merkezileşti. Bu süreçte halkların refahı ve temel hakları da göz ardı edilmiş oldu. Sistemin dışında kalanlar küreselleşme kapsamında birer kötü refah kopyalarına dönüşürken sözde haklara sahipmiş gibi oldular. Dışarıda kalanlar bu karnavalda biraz Baudrillard'ın tarif ettiği general kostümü giydirilen maymunlara dönmüşken aslında derinde bu kötü taklitler, sistemin doğal ve esas yansımasını kurdular. Böylelikle merkezin dışında kalan her şeyin merkeze geri dönüşü, hegemonyaya bağlı etik alanın yeniden ve hicvedilerek sorgulanması için bir olanak olarak, bir muhalif oyun alanı olarak karşımızda duruyor. Şunun altını çizmek gerekir ki muhalif tavırların kaynağı olan dip, eylemlerini örgütlü değil fakat toplumsal bir refleks olarak vermektedir. Hem sanat hem de anonim toplumsal eylemler, hegemonya ve karşısına dikilen kitle vasıtasıyla etik mesafenin yeniden sorgulanmasına yöneliktir. Tavır olarak mizah yüklü ve oyuncu bu eylemler değerler sisteminin yeniden gözden

geçirilmesine imkan verir ve bireysel eylemin kenetlendiği kitlenin erkini, hafızasını ve son kertede estetik ve etik nesnelerini var eder.

Yerellik belki bu bağlamda önem taşıyor çünkü merkezin tam olarak dışında kalmış ve bazen sistemin tanımadığı ve küçük şoklar yaratan araçlar ve nesnelerle sistemin içine giriyorlar. Burada çaba sistemi yıkmak veya tam bir anarşi yaratmanın ötesinde, bir dil, etik bir mücadele, müdahale ve temas alanı açabilmektir. Yani Postmodern sanattaki, Nietzche'nin "tinin artan iktidarının işareti" olarak gördüğü "aktif nihilizm"in tersi olan, pasif nihilizme karşı, "militanca bir direnç" ve "direniş siyasetinin yolunu açacak bir etik deneyim ve öznellik teorisi" ortaya koymak gerekmektedir. (Critchley; 2010; 13) Bu şekilde oyun gerçek manasıyla dünyayı tersine veya başka bir biçime çevirirken, kurduğu temasa dayalı etik alan, hayal gücünü, bireysel varlık ve ütopya inşalarını olanaklı kılar. Adorno'nun *Minima Moralia*'da hakikat meselesi üzerinden ifade ettiği üzere bir ütopya olarak oyunun, toplumsal kabulü aşan olanaklılığı, popüler kültürün dikte ettiği haz karşısında, amaçsız hazla mümkündür. Tıpkı Suits'in çekirgesinin tavrı gibi... Adorno şöyle ifade eder:

> "Hakikat göreceliğe ve insanlar da iktidara teslim edilmiştir. Ancak ütopyayı kör bedensel hazda -nihai amacı tatmin ettiği ölçüde kendisi amaçsız olan hazda- konumlandırabilen kişinin hakikat hakkında sağlam ve geçerli bir fikri olabilir."(Adorno; 2005; 63)

Burada kastedilen ütopya artık modern ideolojiler bağlamında ifade bulan bir kavram olmaktan çıkıyor. Oyunun kendisi bu ütopyayı besliyor ve oyunun katılımcıları, üstlerindeki kristal veya teması engelleyen cam yapıyı tanımayan ve organik karşılaşma anlarından, diyaloglardan oluşan bir başka yapı, meta değeri olmayan kendi karşı nesnelerini inşa ederken, varolan nesnelere veya akışa müdahale ederken bu hakikatle yüz yüze kalıyorlar. Burada bireyselliğin önemi ortak katılım dürtüsünü sağlaması dışında başka bir anlam veya hiyerarşi kurma anlamında merkezi bir dinamik oluşturmuyor. Kolektif ağın parçalarından biri ve sosyal temasın mümkün kıldığı etik bağlamında, diyaloğun var olması için bir ön koşul olarak ortaya çıkıyor. Dolayısıyla oyun kör bir tabi oluş değil, *dip dalga*nın dürtüsel hareketiyle oynanmaktadır. 21.yy'ın başında küresel ölçekte ortaya çıkan tüm toplumsal anonim eylemler bu nedenle benzer

özellikler ve ihtiyaçlar gösterir. Ve "değerlerin realizasyonu ve mülksüzleştirme yoluyla birikime yönelik politikalar aşikar hale geldikçe gerek Brezilya'da gerekse 2013'te Türkiye'deki Gezi sürecinde görülen türden, gündelik hayatın niteliğiyle ilgili kent temelli protestolar yaygınlaşmıştır". (Harvey; 2015; 7) Bu protestolar savaş karşıtı ve mizahla beslenen, tarihsel hafızalarıyla fakat geçmişteki kontrollü uygulamalarından ve jargonlardan farklı olarak bir karnaval/şenlik mekanı kurarak kendi imge ve nesnelerini üreten militanca yaklaşımlardır.



Resim 51: 2014; Disobedient Objects; Sergi Girişi; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: Ayşe Bozdurgut



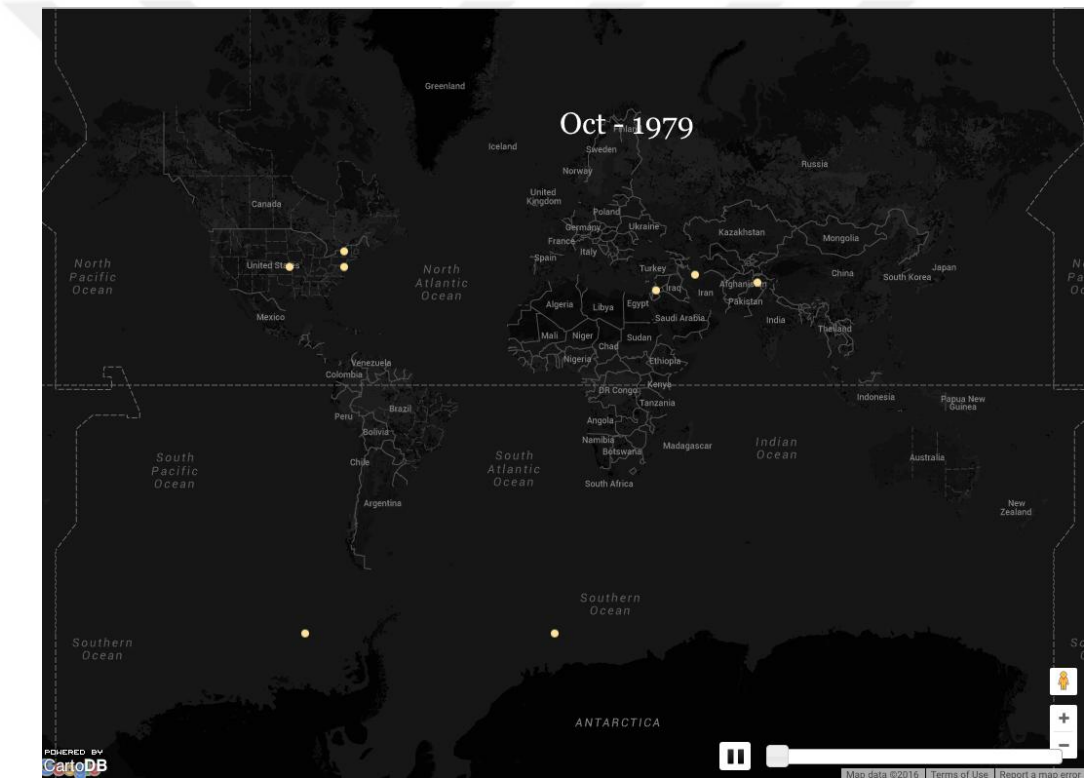
Resim 52: 2014; Disobedient Objects; Sergi Girişi "SANATÇILARDAN SAKININ, onlar toplumun tüm sınıflarına karışmıştır ve bu yüzden en tehlikelileridir"; Victoria & Albert Museum; Londra .Fotoğraf: Ayşe Bozdurgut

Gündelik yaşamda karnaval düzeninin taklidi olan, başka bir ifadeyle yaşamı karnavalımsı bir yapıya dönüştüren *küresel rekabet oyunu,* hedef ve sahnesini egemen güçlerin dışında kalan topluluklar içine yerleştirirken, egemen yapının kopyalarını üretiyor. Fakat çağımızda "bu sürecin dünyayı etkileyen gücün birer karnaval düzeni/ kendi komik taklidine indirgendiği toplumlar tarafından bizzat yavaş yavaş tahrip edildiği, yutulup "yenildiği" ve olağanüstü bir tersine çevrilme sürecinden geçirildiğini nedense herkes görememektedir" (Baudrillard; 2012; 5) Bu tersine çevrilme küresel boyutta yaşanan sanatsal veya yerel anonim toplumsal hareketlerde gözlenebilmektedir ve dünya ölçeğinde 2000'li yıllardan itibaren hız kazanmaktadır. Yaşanan tersine çevrilmeyi aşağıdan yukarı yeni bir tarih okumasını önererek ve Yunan mitolojisinde düzeni sembolize eden Herkül'le mücadele eden Hydra'nın geri dönüşü olarak okuyan, küresel toplumsal direniş ve hareketlerin bir özetini yapan İtaatsiz Nesneler sergisi küresel ölçekte toplumsal direniş formlarını bir araya getirmesi açısından önemlidir.

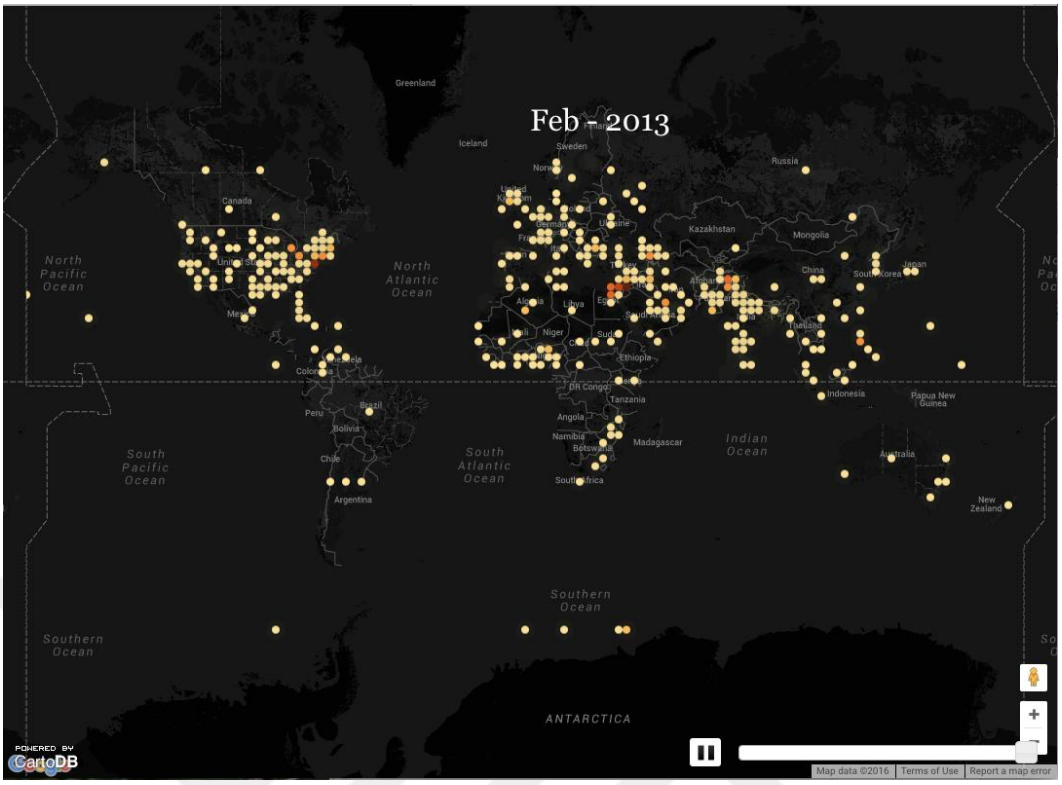
Victoria&Albert müzesinde gerçekleştirilen bu sergide 2014 yılında sunulan, Siyasal Bilimler doktora öğrencisi olan John Bieler tarafından hazırlanan bir video

projesi küresel ölçekte toplumsal hareketleri eş zamanlı olarak göstermektedir. 1979'dan İtibaren Dünyadaki Protestolar [Every Protest in the World Since 1979] isimli video çalışmasının künyesi şöyledir:

> 1960'ların protestoların altın çağı olduğunu düşünüyor olabiliriz. Fakat bu haritanın bize gösterdiği bu tarihten itibaren protestoların daha hızlı ve geniş çapta artıyor olduğudur. Bu son 30 yılda sosyal aktivist hareketlerin küresel dağılımının bilgisini görselleştiren bir haritadır. Harita gazetelerdeki protesto haberlerini kullanmaktadır. Geniş ölçekte bir gidişatı yakalamakla birlikte, aynı zamanda "büyük veri" ve haber medyasının potansiyel kusurlarını yansıtır.

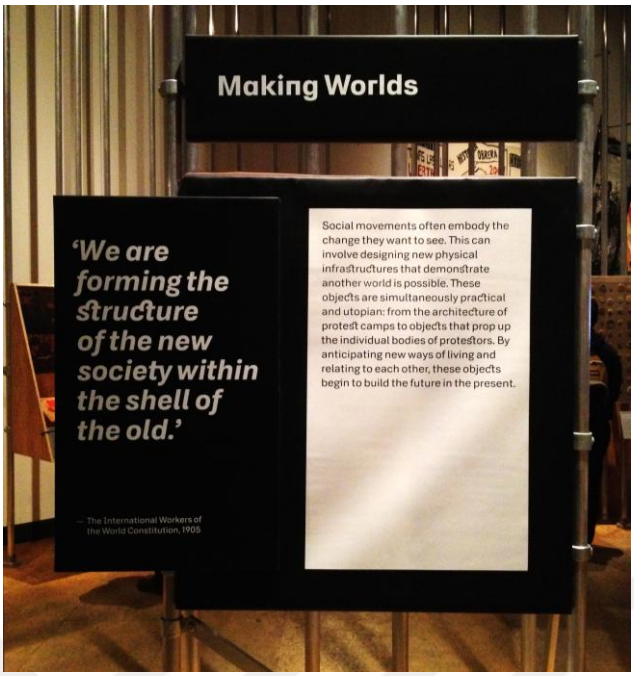


Resim 53: John Bieler; 1979'dan İtibaren Dünyadaki Protestolar [Every Protest in the World Since 1979]- Ekim 1979; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

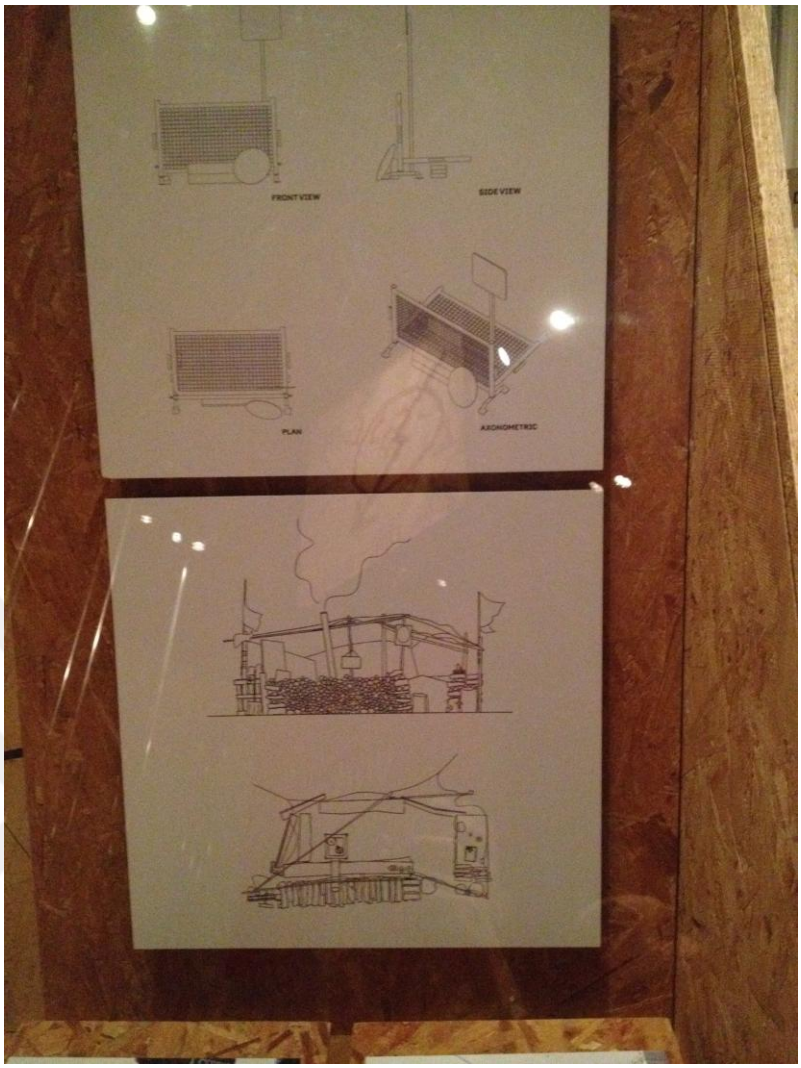


Resim 54: John Bieler; 1979'dan İtibaren Dünyadaki Protestolar [Every Protest in the World Since 1979]- Şubat 2013; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

J. Bieler bu görsel datayı hazırlarken, GDELT Project'in 1979 yılından beri aktif olarak sosyal medya ve paylaşımlarını, medya kanallarını izleyen bilgi bankasından yararlanmıştır. GDELT Project George Santayana'dan "geçmişini anımsayamayanlar onu tekrar etmeye mahkumdur" alıntısını yapan, belleği önemseyerek küresel toplumsal hareketlere dair bilgi bankası oluşturan bir projedir ve herkesin kullanımına açıktır. Sistemin medya araçlarınca taranmayan bir hareketliliği izlemek mümkündür. Dipten yukarı yazılan bir tarihin dokümanları burada izlenebilmektedir. Böylelikle küresel ölçekte tüm sosyal hareketleri ve etkileşimlerini gözlemleme şansı yakalanmaktadır. Yakında 15 dakikada bir güncellenecek bilgi bankası şu anda günlük olarak güncellenmektedir. Böylece geniş ölçekli bir küresel toplumsal bağ ve ilişkisellik yakalanmaktadır. Bu proje ve serginin kapsamı açısından "küreselleşme, komik bir tarihsel sonucu andıran bu dekompozisyon sürecinin gerçekleştiği sahneden başka bir şey değildir." (Baudrillard; 2012; 5) J. Bieler'in çalışması güncel politikaların bir sonucu olarak, bütününü gözden kaçırabileceğimiz küresel toplumsal hareketliliğin 1970'lerde başlamış ve 2000'li yıllarla güçlenmiş olduğunu göstermektedir.



Resim 55: "*Dünyalar Yaratmak*" Bölümünden Giriş Metni; "Biz eskinin kabuğu içinde yeni toplum yapısını oluşturuyoruz"-Dünya Uluslararası İşçileri, 1905- 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra. Fotoğraf: Ayşe Bozdurgut ("Sosyal hareketler zaman zaman görmek istedikleri değişimi vücuda getirirler. Bu çaba, başka bir dünyanın mümkün olduğunu gösteren yeni fiziksel altyapı tasarımlarını da içerebilir. Bu nesneler eşzamanlı olarak işlevsel ve ütopiktir: protesto kamplarının mimarisinden, protestocuların kendi bedenlerine iliştirdikleri nesnelere kadar. Yeni yaşam biçimlerine vurgu yapan ve birbirleriyle ilişkili bu nesneler şimdiki zamanda geleceği inşa ederler".



Resim 56: Üstte: İstanbul, 2013; Herkes İçin Mimarlık #occupygezi architecture; **Altta:** Kiev, 2014; Geçici Protesto Yapılarının Diyagramları, Bureau A; Dijital Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra. Fotoğraf: Ayşe Bozdurgut

2013 İstanbul protestoları sürecinde insanlar sokaklarda yaşamak, sosyalleşmek ve kendilerini korumak üzere pek çok geçici yapı oluşturdular. Bu yapılar barikatları, komün yemek masalarını, açık hava kütüphanesini ve burada diyagramda görülen konuşmacılar platformunu içermekteydi. Bir grup Türk mimar bu spontan yapıların diyagramlarını kayıt amaçlı çizmişlerdi. Ukrayna'da ise Euromaidan hareketi tarafından yapılan yapı benzer şekilde kaydedilmişti.

> "Hükümet bize her şeyi unutturmaya çalışırken ortak bir bellek yaratmak çok önemlidir. Bu yapılar etrafında oluşan yaşamsal hareket gerçekten çok kısaydı, bu nedenle onların diyagramlarını birer doküman olarak saklamak zorundaydık. Bunu

pasif bir direniş olduğuna inanıyoruz. Taksim'de ne olduğunu hatırlıyoruz. Bir şekilde mimariyi eleştirel protesto pratiğinin bir aracı olarak yorumladık." #occupygezi architecture



Resim 57: İstanbul, 2013; Herkes İçin Mimarlık #occupygezi architecture; Dijital Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra. Fotoğraf: Ayşe Bozdurgut

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KOLEKTİF TOPLUMSAL KARŞI EYLEMLER

3.1. İTAATSİZ NESNE (KARŞI OYUN NESNELERİ)

"Münferit-mesele mücadelesi diye bir şey yoktur çünkü biz münferit-mesele yaşamları yaşamıyoruz. Mücadelelerimiz kendine özgüdür fakat biz yalnız değiliz"
(Audre Lorde, '60'lardan Öğrenmek', 1982)

Oyun bağlamında yer alan nesneler, çocukluktan itibaren bir bilinç, benlik veya kimlik oluşumunun araçları olduğu kadar, aynı zamanda da haz kaynağıdır. Burada nesneye karşılık gelen hem maddi gereçler, hem de dilsel araçlardır. "[..] nesnenin kuruluşuyla yakın bağlantılı olarak 'ben'in bilinci, dış ya da nesnel kutba karşıt olarak, gerçekliğin iç kutbu sıfatıyla kendini göstermeye başlar." (Piaget; 1999; 29) Burada bahsedilen nesne, dil veya sembolik imgelem gibi zihnin nesneleridir ve zihinsel nesnelerin, formların çevre koşullarıyla etkileşimiyle oluşumudur. Henüz kendisi dışındaki dünyaya angaje olmamış birey için, toplumsal kimlik ve dil oluşumu, bir oyun alanında gerçekleşir.

> "Bebekle oynayan çocuk, kendi öz yaşamını yeniden kurar, ama kendi düşüncesine göre de düzeltir; tüm zevklerini ya da çatışmalarını yeniden yaşar, ama bunları çözümler ve özellikle kurgu sayesinde gerçekliği dengeler ve bütünler.[...] simgesel oyun, çocuğun gerçeğe boyun eğme çabası değildir, tersine, ben'in gerçeği bozulmuş olarak özümlemesidir." (Piaget; 1999; 38)

Diğer taraftan oyun kendi başına haz veren bir süreçtir. Haz almak için oyun oynanır. Çocuğun duyduğu haz, hem sözcüklerin rastgele kullanımından ortaya çıkan kendisi için fonetik bir haz, hem karşısındaki erişkini kendi seviyesine indirmesinden kaynaklanan bir haz (Freud; 1998; 257), hem de kendisini izleyenleri güldürüyor olmaktan duyduğu hazdır ve "meddahlık çocuğun en iyi sanatı ve oyunlarının çoğunun yönetici güdüsüdür." (Freud; 1998; 256)

> "[...] 'oyun içinde sözcük deneyleri' çocuğa belirgin bir haz verir. O sözcükleri, anlamlı olmaları için gerekli koşulları göz ardı ederek, ritim ve uyaklardan haz verici etkiyi sağlamak için bir araya getirir.[...] Çocuğu bu oyunlara yönelten güdü ne olursa olsun, daha sonraki gelişiminde, bunları, saçmalıklarının bilincine vararak

> terk ettiğine ve yasaklanmış olanın çekiciliğinde zevk bulduğuna inanıyorum. Artık eleştirel akıl yürütmenin baskısından kurtulmak için oyunları kullanır." (Freud; 1998; 157)

André Breton, Birinci Gerçeküstücülük Manifestosunda, "insanın 'gerçek yaşamına' en yakın şey belki de çocukluktur: çocukluktan sonra insanın elinde, *laissez-passer*[2] tavrından başka, sadece birkaç teselli bileti kalır; çocukluk her şeye rağmen insanın kendine etkili, tehlikesiz bir şekilde sahip çıkmasına yol açar." (Breton; 1924; 488) Dolayısıyla gündelik yaşamın kontrol altında tutulan sınırlı alanında, toplumsal normlarla kuşatılan birey, Bahtin'in ikincil doğa olarak ifade ettiği yaratıcı, komik, estetik[3] oyun alanından ve haz dünyasından yoksunlaşır. İkinci bölümde de bahsedildiği üzere, bir kitlenin parçası haline gelen bireyin duyumsadığı gündelik yaşamın sıkıntısı karşısında, bu arzu ve hazları doyuran, tüketim kültürünün yarattığı yapay oyun alanı ve bu alanın nesneleri olan fetişler ve çeşitli medyumlardır. Toplumsallaşan insanın elinde doğal olarak kalan, hegemonyanın dışındaki tek özgürlük alanı çocukça bir oyun ve düşlerdir.

> "Düşler, yaşamın sıkıcı tekdüzeliğine karşı bir kalkandır; onlar, günlük yaşamın tüm resimlerini karmakarışık etsin ve erişkin insanların kesintisiz ağırbaşlılıklarını bir çocuğun keyifli oyununa dönüştürsün diye imgelemin zincirlerini kırarlar." (Freud; 1996; 134)

Tersine dönmüş dünyada ve gündelik yaşam içinde işlevi değişen düş, bir *Pharmakon*'dur. Kapitalizmin anestezi aracı olan düş, bir taraftan zehir, diğer taraftan küreselleşen gündelik yaşamın sınırlarını ve tahakkümünü kıracak bir dengeleyici, panzehir olarak görülebilir. 19.yy'da Benjamin, bu tersine dönmüş dünya ve onun fantazmagorik nesnelerini, kapitalizmin düşleri olarak görür. Kitleler kapitalizmin gördüğü rüyada, bu rüyanın nesneleriyle ilişki içindedir ve bu yapay olarak bir rahatlama veya yapay bir denge duygusu sağlar. Bu uykudan bireyi uyandıracak olan, ilksel arzuları ve özerk rüyaları kendi düşleridir. Benjamin bu gündüz düşlerinde, "düş

[2] Pasaport gibi bir işlevi olan resmi evrak.

[3] Freud'un Fisher'dan alıntıladığı üzere: "Bir espri oyunsal bir yargıdır." Bu anlatım yoluyla bize bir benzetme de verir: "tıpkı estetik özgürlüğün eşyanın oyunsal tasarımında yatması gibi" Başka bir yerde bir nesneye yönelik estetik tutum, nesneden hiçbir şey istemediğimiz ama onu tasarlamaktan hoşnut olmakla yetindiğimiz durum olarak nitelenir. Çalışmanın tersine estetik tutum oyunsaldır." (Freud; 1998; 42) [...] Jean Paul, Özgürlük, esprileri, espriler de özgürlüğü üretir' diye yazıyor. 'Espri yapmak, yalnızca düşüncelerle oynamaktır.'" (Freud; 1998; 43)

görerek kendi tarihsel sınırlarını aşan ve bugüne uzanan bir kolektif bilinç dışının görüntü imgesini görüyordu." (Benjamin; 2009; 15) Bu nedenle bir rüya bilimci gibi çalışarak bu nesneleri okumayı, çözümlemeyi önerir. Kitleleri oluşturan, toplumsal bilinçdışı imgelerini kuran kapitalizmin özü bu şekilde anlaşılabilir.

> "Düşün optiğinin uyanık dünyaya çevrilmesiyle, bu dünyanın kucağında uyuklamakta olan gizli düşüncelerin ortaya çıkarılması öngörülüyordu. [...] Ondokuzuncu yüzyılın nesneler dünyası sanki burada düşlenmiş nesnelerden oluşma bir dünya söz konusuymuş gibi ele alınacaktı. Kapitalist üretim koşullarının egemenliği altındaki tarihin, düş gören bireyin bilinçsiz eylemiyle benzeştiği nokta, bu tarihin insanlar tarafında, ama bilinçten ve plandan yoksun, sanki düşteymişçesine yapılmasıdır.[...] Benjamin Ondokuzuncu Yüzyıl'ın nesneler dünyasında bir düş yorumcusu olarak çalışarak, böyle bir dünyasal aydınlanışı tarih alanına taşımak istiyordu." (Benjamin; 2009; 15,17)

"Levi-Strauss'a göre maddi şeyler, düşünmeyi mümkün kılar." (Turkle; 2007; 51). "Söylensel düşüncenin öğeleri de aynı biçimde kavramlar ve algılanan nesneler arasında yer alır her zaman." (Levi-Strauss; 1994; 43) Burada çift yönlü bir hareket söz konusudur. Düşünce hem nesneyi üretendir, hem de nesne vasıtasıyla üretilendir. Bu şeyler, dolayısıyla maddi varlıklarına ek olarak düşüncenin de araçlarıdır. Yani nesnel birer göstergedir. Yine Benjamin'in, kapitalizmin, ürettiği mallar üzerinden okunabileceği fikrine burada da varılır.

> "Sosyal pratiklere dahil olan maddi kültür, belirleyici ve iletişimi mümkün kılan bir medyumdur. Sosyal enformasyonu korumak, saklamak veya değiştirmek için kullanılabilir. Ayrıca sosyal pratikler için, bu pratiklerle diyalektik olarak hareket eden bir ilişki içinde, sembolik bir medyum oluşturur. Yazının ve söylemin sessiz formu, bir tür metin sayılabilir. Neredeyse tamamen nesnelleşen ve somutlaşan bir ifade kanalıdır." (Tilley; 2003; 70)

Bu nesneler ve hatta nesneler aracılığıyla üretilen dil ilk işlevleri bakımından, yani mitik bir bağlamda, yaşamı anlamlandırmaya veya özne ve nesnel dünya arasında zihin için söz konusu olabilen mevcut kopukluğu, karmaşayı ve korkuyu düzenlemeye yarar. Nesnelerle veya yine dil ile kurulan bu oyun "yer ve gök arasında bir medyum

gibidir." (Kılıçbay; 1996; 85) Bu haliyle de bir mikrokozmoz veya evren yorumu olarak görülebilecek mitleri çağrıştırır. Kendine has ve sadece oyunun içine girildiğinde anlaşılabilecek bir dile sahiptir ve her dönem kendi çağının mitlerini nesne ve dil bağlamında kurmuştur. Ernst Cassirer[4] bu nedenle bir topluluğun mitlerini yani sembolik formlarını anlamanın yolunun, dilin nesnelerini analiz etmekten geçtiğini, "mitosun kendine özgü anlamı ve sınırları, sadece onun zihinsel (tinsel) içyapısını çözümleme yoluyla" belirlenebileceğini vurgular (Cassirer; 2005; 11). Her dönem için nesne ve dil bir güç taşıyıcı hatta büyüsel, metafiziki niteliklere sahip olmuştur. Doğa ve doğaüstü arasında bir medyum olan bu nesneler oyun esnasında birbiriyle uyum ve ilişki içinde bir bağlam kurmaktadır. Zaman içerisinde çağının veya güncelin dışında kalan yani işlevsel bağlamlarından çıkarılarak, kolonyalist kültür politikaları sürecinde, evrensel fuarlarda ve etnografi müzelerinde, görselleşen estetik beğeniye sunulmuşlardır. Bu nedenle nesnelerin sadece retinal estetiğe indirgenmeleri ve görünüşleri üzerinden okunmalarıyla, kültürel temelleriyle ilişkili etik nitelikleri göz ardı edilmiştir. Bu nesnelerin Avrupa müzelerine girmeleriyle, "ötekilerin yarattıkları kabul edilen 'değerler', 'ancak Avrupa'da gelişme ortamı bulabilmiş' ve ancak bu sayede 'tarihin malı' olabilmiştir." (Artun; 2013; 20) Öteki olarak nitelendirilen kültürlerin, kendilerine özgü oyun kurguları içinde mevcut etik/estetik değerleri, diyalektik ve dönüştürücü bütünlüklerini kaybetmiş olur. Ve aslında ilk bölümde, Duchamp'ın estetik ve etik bağlamları savunularak değerlendirilen hazır-nesneleri, bu tür bir retinal beğeniye karşı kültürel bağlamı da sorgular. Çocuksu dil oyunları, bu eleştirel tavrın içinde yer bulurken, kurduğu oyun alanıyla aslında, çocuğun yetişkini kendi seviyesine getirmesi gibi, o da sanat piyasasını veya yüksek kültürü bulunduğu seviyeye çekerek bundan haz alır.

[4] Ernst Cassirer (1874-1945): Yeni-Kantçı Alman filozofu. Genel olarak kültür problemini konu edinmiştir. Özellikle kültür felsefesi Kant'ın eleştirel felsefesinin biraz daha farklı ve gelişmiş bir versiyonu olan Cassirer de, tıpkı Kant ve diğer Yeni-Kantçılar gibi, kavramsal donanımımızın dünyayı deneyimleme tarzımızı belirlediği inancındadır. Bu noktaya kadar Kant ve diğer bazı Yeni-Kantçılarla birlikte, tecrübemizi mümkün kılan kavram ve ilkelerin statik olup, insan zihninin değişmez donanımını meydana getirdiği görüşüne karşı çıkmış ve bu kavramlarla ilkelerin her daim geliştiğini öne sürmüştür. Yani, ona göre, insan varlıklarının doğasını ya da özünü tanımlamaktan söz edilebilecekse, bu tanım sadece fonksiyonel bir tanım olabilir. Kant'ı bu açıdan eleştirmeye başlayan Cassirer, onun eleştirel felsefe anlayışının da kapsamı itibariyle oldukça dar kapsamlı olduğunu düşünme noktasına gelmiştir. O bu bağlamda, transendental araştırmanın kapsamının ruh bilimlerini ve hatta çoğunluk ilkel diye nitelenen temsil biçimlerini, yani mitolojileri de içine alacak şekilde genişletilmesi gerektiği inancındadır. Ernst Cassirer'e göre, kültürün bütün farklı tezahürleri, sembolleştirilen özümüzü ya da doğamızı cisimleştirdikleri için, felsefi araştırmanın konusu yapılmalıdır. Nitekim, "bilim adamı doğa yasalarını ve doğal olguları keşfeden kişiyse eğer, sanatkar da", onun gözünde, "doğanın farklı formlarının bir kaşifidir. Cassirer'in bu bakış açısının, hiç kuşku yok ki, önemli bir takım etik ve politik içerimleri vardır; kültürün bir ütün olarak insanın özgürleşme sürecindeki yürüyüşü olduğunu söyleyen filozofa göre, dil, sanat, din ve bilimden her biri bu süreçteki vazgeçilmez aşamalar tekabül eder. İnsan onlarda yeni bir gücü keşfeder, yepyeni bir kudretin, kendisine ait ideal bir dünya inşa etme kudretinin ispatını görür.(A. Cevizci; 2005; 354)

Oyunun ilk işlevsel araçları olan nesneler insanın dünya ile baş etme yollarına, deneyimlerine açılan birer kapı gibidir ve doğaya alternatif, hatta her biri soyutlamanın ürünü olarak birer estetik nesnedir. Ritüeller içerisinde işlevsellik kazanarak ve etik alana taşınarak toplumsal meselelerde birer dönüştürücü medyum görevi görürler. Estetik, zihinsel tasarılar ve sonrasında yaşam pratiğine dökülmeleri, bilinçaltını birer belirteç olarak görülebilir hale getirirken ve gündelik yaşamdaki nesne yığınlarını oluştururlar. Bu nedenle Benjamin Pasajlar'da nesne yığınlarını bir rüya bilimci gibi okumaktan bahseder çünkü toplumun bilinç altı bu nesneler vasıtasıyla görünüş ve eleştirilir hale gelmektedir. "Wohlfarth'in da kesin surette ortaya koyduğu gibi, Benjamin 'tarihin artıkları'na yöneldiğinden, yöntemi sanat yapıtları koleksiyoncusunun yöntemine değil, 'çöp toplayıcısının' *(der Lum pensammler),* Baudelaire'in paçavracısının (*chiffonier)* yöntemine yakındır." (Frisby; 2012; 288)

Mitler çağının söylenleri ve nesneleri, çocukluk evresinin oyuncakları, modern dönemde erişkin veya rasyonel zihnin tekniği veya endüstriyel üretimleri tümü görünüşlerinin haricinde, içerikleri veya içeriksizlikleri açısından belirli güçler atfedilmiş birer göstergedir ve zihnin ürünüdür. William Blake "Bir çocuğun oyuncakları ve yaşlı bir adamın aklı iki ayrı mevsimin meyveleridir" der. (Turkle; 2007; 123) Batı'da 19.yy'ın sonlarından itibaren ve Romantik tavrın da doğuşuna paralel olarak "'çalışma' ve 'boş' zamanın göreli içeriğinin değişmesi doğrultusunda yeni bir bağlam" oluşmuştur. "Oyunun yeni değerlendirilme biçimleri, sömürgeci projeler ve kentsel kitle kültürü ile boş zamanın yükselişi sayesinde, oyunun yüksek kültürün ötekisi olarak belirginleşmesiyle aynı zamana denk gelmiştir."(Kuryel-Fırat; 2015; 64) Bu dönemde özellikle Van Gogh'un sıradan nesneyi ele alışı, tam da nesnelerin bu içsel ve belleği oluşturan anlamlarına dair olmuştur ve dolayısıyla döneminin nesne fetişizmini, nesneye yüklenen duygusal içerikle doldurmuştur. Sanatçının nesneyle ilişkisi, kendi yaşamının veya evinin düzenini oluştururken, yaptığı nesne seçimleri veya bir sanatçı portresini bir nesne temsili vasıtasıyla göstermesi, onun nesneyi bir toplayıcının veya bir çocuğun nesneyi yücelttiği gibi yüceltmesinin örneklerini sunar. Veya sanatçıların gelip, sıkıntılarından arınmasını istediği ev içi mekanını tamamen bir mabet gibi düzenler ve seçimleri bu anlamda bir özen taşımaktadır.

A. Artun'un ifade ettiği üzere, kolonyalizmin yarattığı evrensel kültür inşası, yerini 20. yy'da globalizme bırakmıştır. Günümüzde, metalar vasıtasıyla, nesnelerin zihne etki eden gücü kullanılarak, 19.yy'dan itibaren süre gelen gündelik yaşamın işgaline, sermayenin merkezileşmesi dolayısıyla bireylerin temel yaşam haklarından mahrum kalmalarına, üretilen enformasyonlar vasıtasıyla ortaya çıkan kutuplaşmalara karşı, küresel direnişler artmıştır. Bu direnişlerin veya dip dalga hareketlerin tümünün ortak noktası, bireylerin haklarının ve toplumun öz yapısının gaspına karşı barışçıl, mizah yüklü, oyuncu, eski ve yeni de dahil tüm karşıtlıklardan mümkün yeni bir dil ve bilgi inşa etme çabasıdır. Hareketlerin içinde yer alan bireyler, neoliberal politikaların merkezin dışına veya altına ittiği kesimlerdir.

> "Weber, onların hakim değerlere eleştirel uzaklıklarının becerilerinden ve marjinalliklerinden kaynaklandığını söyler: 'Toplumsal hiyerarşinin en alt uzcunda ya da tamamen dışında olan gruplar, hem dışsal düzen hem de ortak görüşler açısından, toplumsal uzlaşımlara göre belli ölçüde bir Arşimet noktasında dururlar. Bu gruplar toplumsal uzlaşımlarla bağımlı olmadıkları için, kozmosun anlamına yönelik özgün bir tutumu benimseyebilirler." (Scott; 2014; 193)

26 Temmuz 2014-1 Şubat 2015 tarihleri arasında Londra Victoria-Albert müzesinde, Catherine Flood ve Gavin Grindon küratörlüğünde bir araya getirilen nesnelerin ve eylem dokümanlarının sunulduğu İtaatsiz Nesneler sergisi, merkezi sermayeye veya çeşitli ayrımlara dayalı hegemonyanın reddiyle ortaya çıkan eylemleri ve bu eylemlerin nesnelerini bir araya getirmiştir. Sergi varolan merkezi yönetim etrafında ve araçlarıyla örgütlenen gündelik yaşam ve nesnelerinin işlevlerinin tersine çevrildiği veya deşifre edildiği, eylem amaçlı üretilen anonim nesnelerden oluşan bir bütünlüğe sahiptir. Dokümanter niteliğiyle sergi alt tabaka veya halkın, yöneten üst tabakaya karşı kendi tarihini, belleğini oluşturması açısından önemlidir. Böylelikle kavramsal alt yapısıyla bu toplumsal hareketler güç odaklı ve tepeden bakılan bir tarihin eleştirisini içerir. Yunan mitolojisinde yer alan toplumsal veya kültürel karşıtlıkları ifade eden iki karakter, Herkül ve mücadele ettiği Hydra bu tarih eleştirisinin antik sembolü ve kaynağıdır. (Flood, Gringon; 2014; 8)

Hydra önceki tarihsel bağlamının tersine sosyolojik hareketliliği, karşı duruşu, direnişi, protestoyu, multi-etnik sınıfları sembolize eder. Aynı zamanda Hydra kavramı oyun olgusuyla da paralellik taşımaktadır. Hydra'nın hiç bitmeyen bir oyun gibi kesildikçe yeniden oluşan, tek bedene bağlı fakat ayrı başları, toplumsal politik örgütlenmenin simgesi olarak görülmektedir. Herkül ise düzen ve hakimiyetin temsilcisi ideal yurttaş, günümüzde global yapının bir sembolü olarak, bu ilkel ve düzen için tehdit oluşturan canavarla mücadele eden gücün sembolüdür. Bu sergi derlemesinde düzen içerisinde ve karşısında Hydra'nın görünümlerini ve halkın siyasal bir güç olarak tarihini sunulmaktadır. Hydra, Ortodoks ve merkezi tarih anlayışının karşısında toplumsal belleğin ve eylemin gücüdür.

> "1970'lerdeki sermaye birikimi krizi herkesi etkiledi. Hoşnutsuzluk yaygındı ve gelişmiş kapitalist dünyanın büyük kısmında, işçi hareketleri ile kentli toplumsal hareketlerin birleşmesi, sermayeyle emeğin savaş sonrası dönemde sermaye birikimine başarıyla zemin sağlayan toplumsal uzlaşmasına sosyalist bir alternatifin doğuşuna işaret ediyor gibi görünüyordu." (Harvey; 2015; 22)

Bu gibi toplumsal hareketlerin ve eylemlerin ön ayak olduğu değişimlerde nesnelerin etik fonksiyonu ve yer aldıkları süreç değerlidir. İtaatsiz Nesneler derlemesi, eylemlerin araçları olan ve sonrasında birer sembole dönüşen veya halen direniş araçları ve biçimleri olarak kullanılan bu nesneleri, tarihsel bağlamları ve eylem alanları içerisinde düzenlemiştir. Bunlar 1970 yılından itibaren üretilen aktivist-tasarım nesneleridir. "[...] sanatsal üretimde hakikilik ölçütünün iflasıyla birlikte, sanatın toplumsal işlevi de bir bütün olarak köklü bir değişim geçirmiştir. Sanatın kutsal törenden temellenmesinin yerini bir başka uygulama, yani sanatın politika temeline oturtulması almıştır." (Benjamin; 2009; 59) Protestolar esnasından bir ihtiyaç veya anlatı değeriyle üretilen bu nesneleri, eylem alanında etki ettiği toplumsalı dönüştürücü etik yapısını göz ardı ederek, sadece ve tek bir estetik değerlendirme altında veya bir protesto estetiği başlığı altında değerlendiremeyiz. Protesto estetiği gibi bir adlandırma yine merkezi hegemonyaya ait ve eylemin etik ve dönüştürücü alanını bilinçli olarak göz ardı eden indirgemeci bir yaklaşımın, eylemin etki alanını daraltan, kendi bekası adına zararsızlaştıran ve sıradanlaştıran bir dilin parçası olacaktır. Her protesto kendi

dinamiklerine, oluşumuna veya yerelliğine özgü estetik unsurlar barındırmakta ve söylemine, deneyimlenen niteliklerine bağlı etik bir alan açmaktadır. Üstelik gündelik yaşam veya genel geçer estetik kabullerle kıyaslandığında, bu nesneler hatalı, kusurlu ürünler olarak veya naif ve değersiz görünebilirler. Bu nesneler yaratıldıkları eylemin aurası dahilinde, hatta kusurlu nesneler olarak, etik farkındalık alanını, eleştirel mesafeyi kurmaktadır. Seri üretim bandından geçen muntazam ürünler arasındaki hata gibidir ve bir hata kodu gibi olan bu nesneler sistemin yeniden değerlendirilmesine de olanak verir. Bu hatalı, kusurlu nesneler toplumsal değişimin olası araçlarıdır; seri üretim bandındaki itaatsiz nesnelerdir.

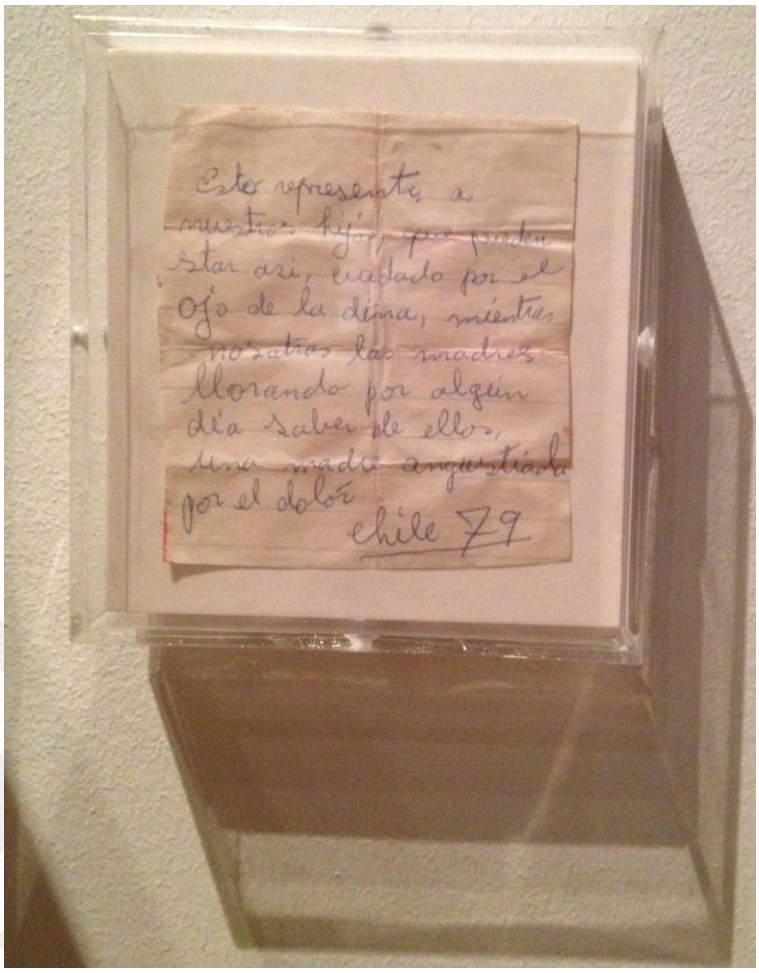
> "Toplumsal hareketlerin, maddi kültür ve performans biçiminde ortaya çıkan ve bir estetik özerklik geleneğinden değil toplumsal çatışma geleneğinden doğan kendi sanatları vardır.[...]toplumsal açıdan marjinal olan 'dışlanmış sanat' ya da antropolojik bakışla değerlendirilen 'halk sanatı' gibi. (Grindon; 2015; 70)

1973 yılında ilk neoliberal devlet oluşturma deneyi Şili'de Allende hükümetine karşı yapılmıştı. "ABD şirketleri, CIA ve ABD Devlet bakanı Henry Kissinger da darbenin destekçileri arasındaydı" (Harvey; 2015; 15). Bu süreçte halka hizmet veren ve özellikle yoksul mahallelerdeki sağlık ocakları dahil tüm kurumlar yerle bir edilmişti. İşçi veya kentli toplumsal dayanışmalar şiddetle bastırıldı. Bu baskı rejimi sürecinde Şili'de kadınların bulunmuş kumaşlar üzerine yaptıkları aplike işler olan ve tarihin "başka" tarafından bir okumayı mümkün kılan *Arpilleras'*lar direnişlerde, birlik ve bütünlüğün kazanılması, kederin yerine yaratıcılığın getirilmesiyle korkunun bertaraf edilmesi adına önemi büyük olan halk sanatının örneklerinden bazılarını oluşturur. Pinochet diktatörlüğü karşısında halkın maruz kaldığı durumları, bir araya gelerek işleyen kadınlar, daha sonra sanat medyumu haline gelecek olan bir teknikle, aynı zamanda kendi tarihlerinin de dokümanlarını oluşturmuşlardır. *Arpilleras'*lar üretim sürecinde kadınların kendi aralarında bütüncül bir güç ve birlik oluşturmuş ve aynı zamanda sınır dışına satılan bu nesnelerle yaşadıklarını duyurma imkanı bulmuşlardır. Geleneksel yerel sanat aracılığıyla, rejimin işkence kamplarını, toplu halde kaybolan insanları, kadınların gündelik yaşamını ve direnişlerini kamusallaştırmıştır. Bu işler zaman zaman askerler tarafından alınıp götürülen sevdiklerinin giysilerinden işlenmiş ve böylelikle bir ritüel nesnesi niteliğine de sahip olmuşlardır. Diğer taraftan halk sanatı

olarak dışlanmış veya sansüre uğramışlardır. Şili'de halkın kendi arasında kurduğu bu oyun alanı, sınırları dışında da farkındalık yaratarak neoliberal şiddetli müdahalelere karşı direniş ve birliğin sembolü ve itici gücü olmuşlardır.



Resim 58: "*Donde estan nuestros hijos*" (Çocuklarımız Nerede) Arpillera; anonim; Un Çuvalı Üzerine Kumaş Aplike; Santiago; Şili; 1979; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

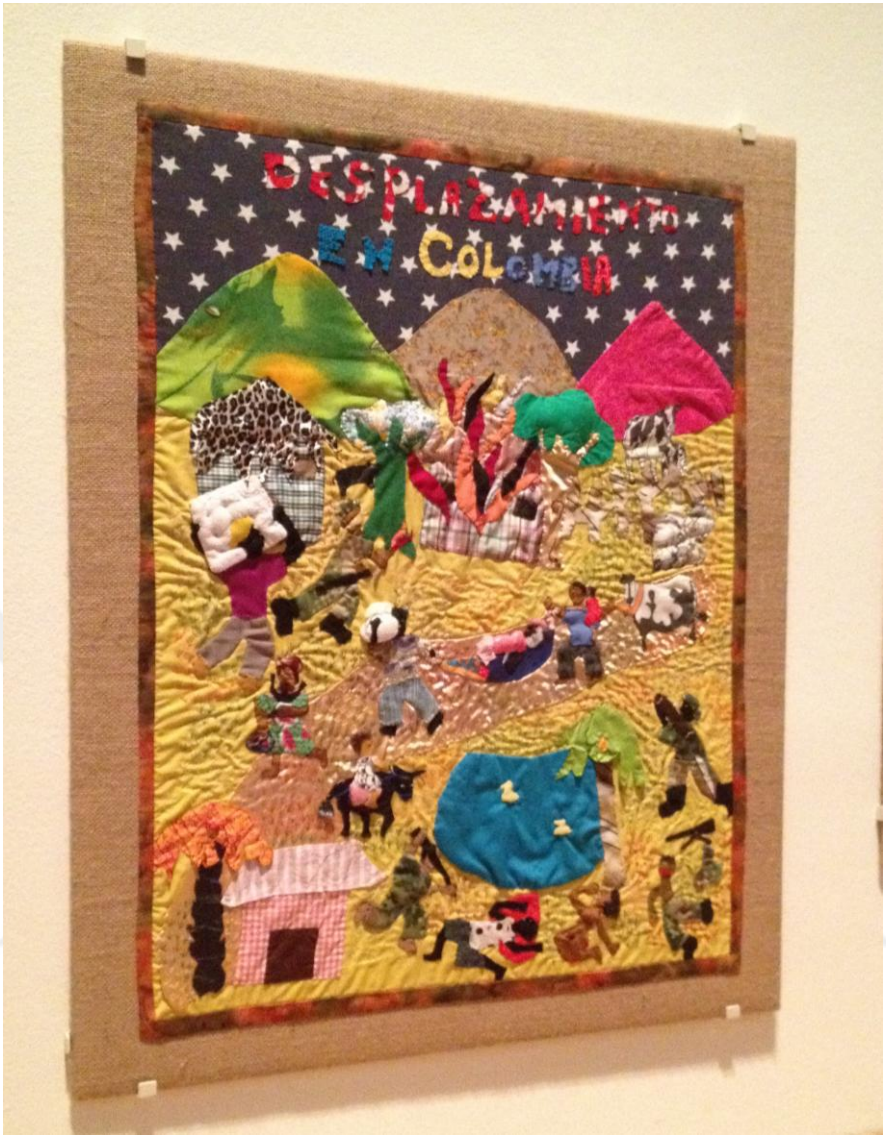


Resim 59: "*Donde estan nuestros hijos*" (Çocuklarımız Nerede); Anonim; Santiago; Şili; 1979; kağıt üzerine mürekkepli kalem; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Zaman zaman bu aplike işlerin arkasına küçük bir cep açılarak, alıcı için bilgi notları da bırakılmaktaydı. Örneğin yukarıdaki "*Çocuklarımız Nerede?*" Arpilleras'ının arkasındaki nottur ve yazının çevirisi şöyledir: "Bu DINA'nın (politik gizli polis) göz altına aldığı çocuklarımızın bir temsilidir. Biz anneler bir gün çocuklarından haber almayı bekleyerek haykırıyoruz. Acı dolu kederli bir anne, Şili, 79" Özellikle yazı anonimdir ve herhangi bir öznellik barındırmamaktadır. Dolayısıyla kolektif direnişin bir parçasını oluşturmaktadır.



Resim 60: "*Adios Pinochet!Goodbye Pinochet!)* Güle Güle Pinochet!; Anonim; Şili, 1980 dolayları, Un Çuvalı Üzerine Kumaş Aplike; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra Fotoğraf: A. Bozdurgut



Resim 61: "*Desplazamiento*" (Sürgün) Arpillera; *Mujeres tejiendo suenos y sabores de paz* (Rüyaları ve Barışın Zevkini Ören Kadınlar); Anonim; Mampujan; Kolombiya; 2010; Un Çuvalı Üzerine Kumaş Aplike; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

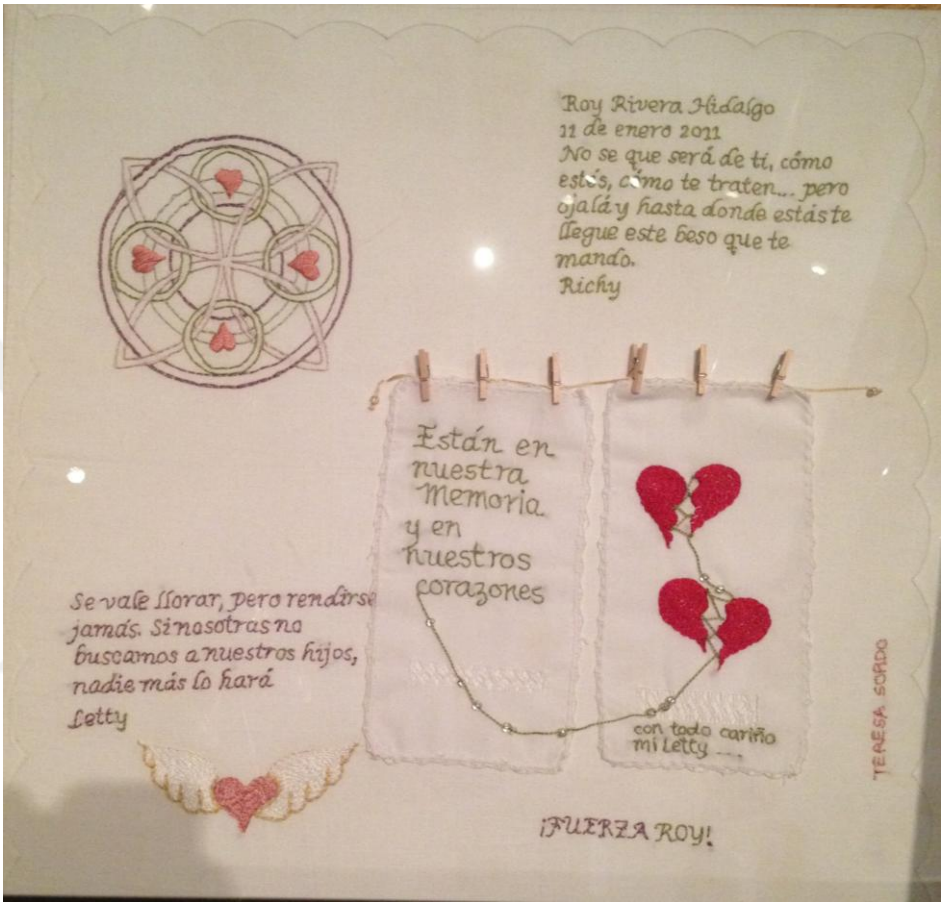
Arpilleralar direnişin aracı ve toplumsal yıkımın belgeleri olarak Şili'nin dışındaki Latin Amerika ülkelerine, Afrika ve Avrupa'ya da yayılmıştır. Diğer arpillera "Sürgün" ise, Kuzeybatı Kolombiya'daki küçük bir kasaba olan Mampujan'da 11 Ekim 1997'deki katliamdan kurtulmayı başaran 15 kadın tarafından 11 Mart 2000'de yapılmıştır. 1.400'den fazla insan bu kasabadan sürgün edilmiştir. Arpillera yerel halka saldıran askerleri gösterir. Bir ev ateşe verilir. Yürüyemeyecek durumda olan yaşlı bir kadın hamakta taşınır. İnsanlar kucaklarında çocuklarıyla şehri terk etmeye zorlanırlar.



Resim 62: "*Shannonwatch"* "Sıradışı Hava Fotoğrafı"; Donegal, İrlanda, 2011, Deborah Stockdale, Cotton, linen and poly fabric scraps, hand appliqued; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

İrlanda'dan yine politik bir Arpillera örneği de "Shannonwatch" veya "Sıradışı Hava Fotoğrafı"'dır. "Yukarıdan gözetime karşı, tabandan gözetim". Shannon havaalanı CIA'in askeri bilgi elde etmek ve bölgeleri haritalandırmak için hava fotoğrafları çekmek üzere kullanılan uçaklarının ve Birleşmiş Milletler ordusunun Irak ve Afganistan yolundaki durak noktasıdır. Havaalanının bu şekilde ve kanunsuz amaçlarla kullanımına karşı çıkan İrlanda'nın orta batısındaki aktivistler, bu alanın uygunsuz kullanımının teşhir edilmesinde önemli bir rol oynamışlardır. Arpillera'da burkalarla temsil edilen ve savaşın masum kurbanları olan Afgan kadınları buradaki aktivistlerin eylemlerine katılan bir gruptur. İrlanda hükümeti havaalanlarının bu şekilde bir işbirliği için kullanıldığını reddetmişlerdir. Haberler 2011 Ağustos ayında patlak verdikten sonra, BM ordusu İrlanda hükümetinin talebi üzerine, havaalanının kendileri tarafından terk edileceğini ifade etmiş; fakat enteresan bir şekilde İrlanda hükümeti protestoculara zafer kazandırmamak amacıyla bu öneriyi reddetmiştir. Şili'de bir direniş formu ve

medyumu olarak başlayan halkın kolektif ürünü olan, yine zeminden, tepeye veya dışarıdan merkeze etki eden, toplumsal hafızaya hizmet ederken aynı zamanda varolan düzeni değişime zorlayan Arpillera'lar 21.yy'da Neoliberalizme karşı bir kolektif direniş formuna dönüşmüşlerdir.



Resim 63: Handkerchief For Roy;[Roy İçin Mendil]; Mexico; 2013; Colectivo Bordamos Por La Paz; Nakışla İşlenmiş Kumaş; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Bu mendil Meksika'da 18 yaşında kaçırılan oğlu için annesi tarafından nakışlanmıştır. Fidye ödemiştir fakat oğlundan bir daha haber alamamıştır. 2006-2012 yılları arasındaki 26.000 kaybolan kişiden beş tanesi Meksika hükümeti tarafından tespit edilmiştir. *Bordamos Por La Paz* grupları haftalık olarak mendilleri nakışlayarak Meksika boyunca gösterime sunarlar. Çalışmaları bir ritüel niteliğinde kurbanları onurlandırır, hatırlanmalarını sağlar ve halkının güvenliğini sağlayacağına söz veren hükümeti sorgular. Roy'un annesi Irma Leticia Hidalgo düşüncelerini şöyle ifade eder:

"Bu ona bir isim verir, Meksika'daki absürt savaşta Roy'un kaçırıldığını ve hala kayıp olduğunu dünyaya haykırır.

Ve ayrıca dünyaya Roy'un onu seven bir ailesi olduğunu ve onu bulana kadar durmayacaklarını anlatır.

Adalet olana kadar barış olmayacak ve hafıza olmadıkça da adalet olmayacak.

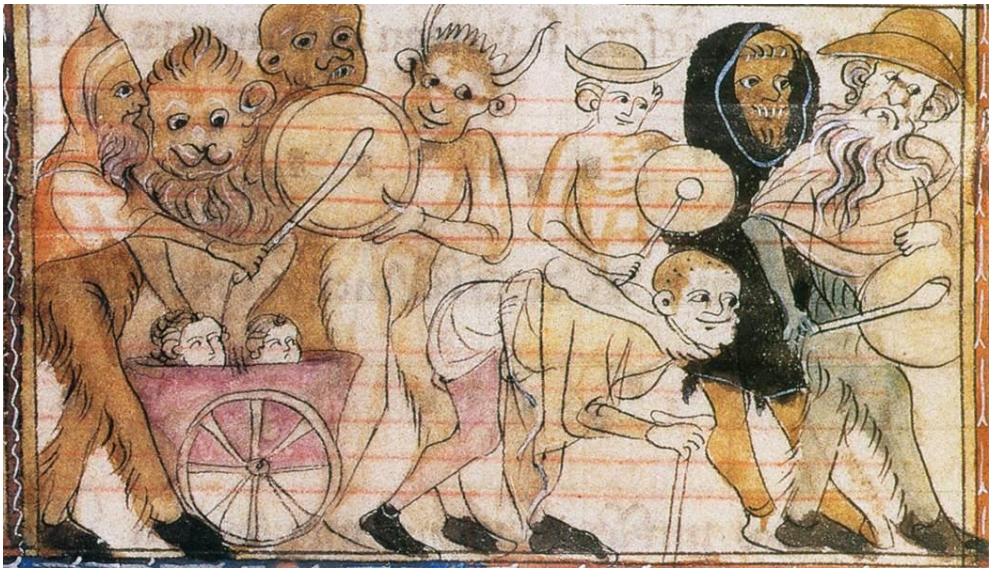
Annen, Letty Hidalgo



Resim 64: Mendillerin Sunumu; Guadalajara, Meksika; 2012; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Kolektif direniş formlarından bir diğeri, yine gündelik nesnelerin birer protesto aracına dönüştürüldüğü ve çocukça bir rahatsızlık verme veya dikkat çekme refleksini sağlayan gürültülü, ses çıkarma eylemlerinde kullanılanlardır. 1970'de ilk defa Şili'de tencere, tavaların birbirine vurulmasıyla çıkarılan gürültü, politik bir protesto eylemi haline gelmiş [*cacerolazo*] ve yaygınlaşmıştır. Bu sıradan kullanım nesneleriyle çıkarılan ses/gürültü muhalif, kamusal, kolektif bir alan ve aura meydana getirir. Benzer ses çıkarma eylemi 1989 Çek Kadife Devrimi sürecinde "yoğun anahtar şıngırtılarıyla sembolik olarak kamusal alanın kilidini açmıştır". (Flood-Gringon; 2014; 14)

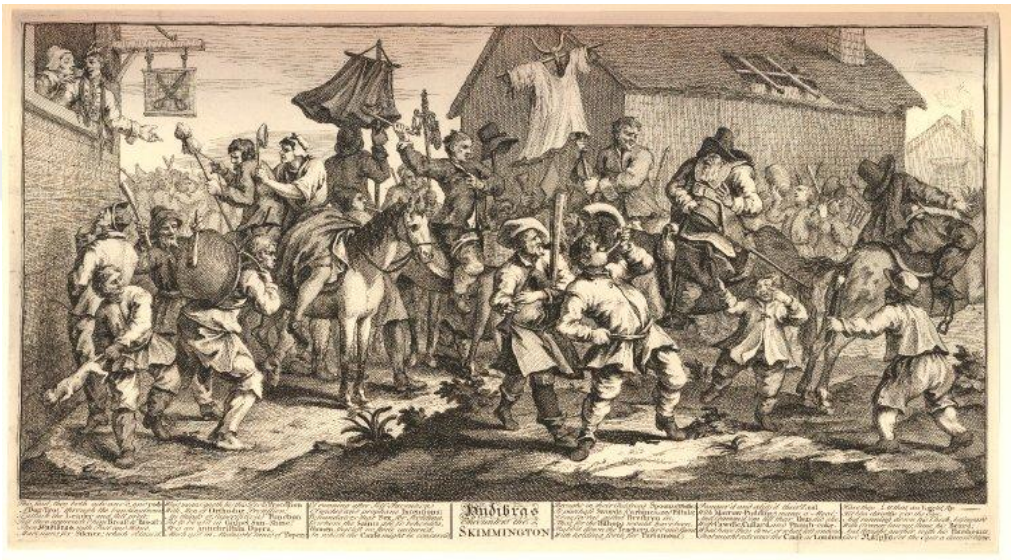
Gürültülü tepkiler veya diğer adıyla "charivari" ve ondan türeyerek ortaya çıkan "hoyrat müzik" Avrupa'da 14.yy'dan itibaren toplumsal kurumlara dönük, toplumsal kabul ritüeli olarak ve sembolik nesnelerle donatılmış kamusal bir ifade biçimiydi. "'Hoyrat Müzik' ise 17. yy'ın sonlarında özellikle İngiltere'de kullanılan bir tabirdir. "Hoyrat Müzik, hukukun bir kısmının hala cemaate ait olduğu ve onların uyguladığı bir hayat tarzına aittir". (Thompson; 2016; 634) "Çoğunlukla kesin toplumsal normlara karşı gelen bireylere karşı yöneltilmiş alay veya muhalefete dönük gösterişli veya gösterişsiz ritüelle patlayan kaba bir kakofoniyi ifade eder." (Thompson; 1992; 3) Görsel örneklerine 14. ve 15.yy minyatürlerinde rastlanan *charivari*, yine E.P. Thompson'un aktardığı üzere 17.yy'da Avrupa'nın genelinde bir performans biçimi olmuş. 19.yy'da *Le Charivari* (1832-1937) H, Daumier'in Temmuz Monarşisi tarafından sansürlenen politik hicivlerinin de yer aldığı bir kara mizah dergisinin adı olmuştur. Genel olarak toplumsal bir ayıbın cezalandırılmasını amaçlayan bu ritüeller Avrupa'da halk arasında yaygın bir performans türü olmuştur. Amacı sosyal veya kültürel olayların eleştirisi olan *charivari'*ler veya "hoyrat müzik" günümüzde sivil direnişlerin bir parçası olmuştur.



Resim 65: MINIATURIST, French Le Roman de Fauvel c. 1316 Manuscript (MS Fr 146) Bibliothèque Nationale, Paris



Resim 66: Daumier, Honore, 1808-1879 Charivari Temmuz 19/20 sayısından bir litograf, 1834



Resim 67: Skimmington; William Hogart; 1726; Gravür; 268x504mm; British Museum Collection

19.yy'da devam etmekte olan bir gelenek olan ve içinde "Hoyrat Müzik"i barındıran, Skimmington "direğe bindirme" ritüeliyle benzerlik taşımaktadır. Toplumsal açıdan suçlu bulunan kişi veya onu temsilen bir kukla bir direğe bağlanır ve hoyrat bir gürültü ve rezillikler yapan bir çocuk sürüsü bu güruha eşlik ederdi. Bu arada Diyonizyak bir şenlik havasında, kafiyeli saçma sapan sözler söylenirdi. Eğer kişi bizzat direğe bindirilirse bir küçük düşürme yöntemi olarak yürüyüş alayının sonunda bir su çukuruna veya gölete atılırdı. Eğer kukla kullanılıyorsa bu kukla yakılırdı.

> "Çok karmaşık 'skimmington'lar kimi zaman topluluk şakaları olarak örneğin 1817'de Exeter'de atlılar, bando, yirmi dört eşek ve pek çok takım taklavatla yapılan bir biniş, Fransa Savaşları sırasındaki cakalı vatanseverliği ile böbürlenen ve kendisini nahoş bir duruma düşüren yerel

bir saraçın ikinci evliliğini alaya almak için düzenlenmişti. (Thompson; 2016; 582)

Skimmington'ların toplumsal olayları alaya alan oyuncu tavrı, mizahi bir eleştiri barındırır. Yöntem ve medyumları açısından Dada gösterilerini hatırlatır. Hugo Ball 1916 yılına ait seçilmiş notlarında ve Tristan Tzara Bay Antipyrine Manifestosu'nda, Dada hareketini fragmanlar halinde tanıtırlar:

"Dada dediğimiz şey; tüm yüksek meseleleri kapsayan hiçliğin soytarılığını yapmaktır, bir gladyatör jesti, eski enkazlarla oynanan bir oyun, halihazırdaki ahlak ve durumların bir infazıdır." (Ball; 1916; 50)

"Bizler sirk müdürleriyiz; manastırlar, genelevler, tiyatrolar, gerçekliker, duygular, restoranlar ve karnaval rüzgarları arasında düdüğünü öttüren Hohihoho bang" (Tzara; 1916; 57)



Resim 67: Eric Drooker, Askere Karşı İnsanlar; http://www.drooker.com/illustrations/



Resim 68: "*Saucepan Lid [Cacerola]"*Tencere Kapağı; Cordoba ve Buenos Aires, 2001; Metal; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

2001 yılında Arjantin hükümeti 18 milyon vatandaşın banka hesaplarını dondurdu. Bunun üzerine binlerce insan tencere kapaklarıyla sokağa çıkarak, "Bunların hepsi gitmeli" diye tekrarlayarak tencere kapaklarıyla ritim tuttular. Üç haftada dört başkanın da istifasını sağladılar. Bu olaylar daha sonra neoliberal kapitalizme karşı gerçekleştirilmiş olan ilk ulusal direniş olarak tanımlanmıştır. (Flood, C., Gringon, G; 2014; 7)

Gürültü ve daha sonra bu gürültünün ve eşlik eden sloganlarının evrilerek kendi müziğini yarattığı bir süreci, global ayaklanmalar paralelinde Haziran 2013'te İstanbul Gezi Parkı direnişinde yaşanmıştır. Direniş yarattığı tüm formlarıyla korkusuz bir şenliğe ve düzenin tersine çevrilebileceği, asıl merkezin halk olduğu bir festivale

dönüşmüştü. Foti Benlisoy'un Bakunin'in, 1848 devrimi[5] üzerine bir ifadesinden yaptığı alıntı gibi: "[...] Bütün ahaliyi görüyor ve hiç kimseyi seçemiyordum; çünkü her birey bu sonsuz gezinen kalabalıkta kayboluyordu." (Benlisoy; 2013; 1) "Soylulaştırılmaya çalışılan sokakların bir seyir, diyalog ve forum mekanı olarak yeniden hayal edilmesini" sağlayan, "farklı politikalarla mücadele yürüten (kent hareketleri örgütleri, LGBTİK eylemcileri, futbol taraftarları, sosyalist siyasetler vb.) toplulukları biraraya" (Yücel; 2015; 288) getiren Gezi direnişinde, bireylerin ideolojilerinden veya merkezleşmiş bir ideolojiden bağımsız olarak vücuda getirdiği bir kolektif irade, toplumsal bir refleks gibi patlayıverdi. Bu kolektif iradenin sınıfsal ortak değerleri olsa da, tek tek birbirlerinden farklı bireylerin bir araya geldiği bir güç ortaya çıkabildi. En belirgin ortak nokta, merkezi otoritenin sınırladığı yaşam alanlarının ve bireysel yaşamların farkına varılmış olması olabilir. Ayrıca bu harekete, tarihteki diğer direnişlerde de rastlandığı üzere, devinimini veren, merkezin belirsizliğini bir anafora

[5] Foti Benlisoy'un orijinal alıntısında, 1848 Devrimi olarak geçen, Fransa'da ve İngiltere hariç kıta Avrupası ülkelerinde, burjuva egemenliğine, çalışma koşullarının acımasızlığına karşı, sınıfsız ve devletsiz bir toplum arzusuyla gerçekleşen hareketler kaynaklarda 1848 Devrimleri olarak da ifade edilmektedir. Aslında devrim olarak ifade edilen, fakat bir devrim şeklinde sonuçlanmamasına rağmen toplumsal dönüşüm açısından önemli olan bu direniş süreçleri metinlerdeki ifade biçimine sağdık kalınarak devrim tanımıyla kullanılmıştır. Bakunin'in yakın arkadaşı Herzen de, 3 mart ve 20 Nisan 1848'de Roma'dan yazdığı mektuplarında, Louis Philippe'in şehirden gönderildiği ve cumhuriyetin ilan edildiğine dair Paris'ten gelen haberlerden duyduğu heyecanı tarif eder. "Ruhumda yeni güçler uyandı; eski umutlar dirildi ve her şeye karşı cesur bir hazır oluş hali komutayı aldı." (Barghoorn; 1949; 346) "1848 Devrimi, işçi sınıfının ilk kez siyasal ve ekonomik iktidarı ele geçirme girişimidir. XIX. Yüzyılın ikinci yarısında buharın bulunmasıyla sanayileşme, özellikle Batı Avrupa'da büyük hız kazanmış, ancak beraberinde zorunlu olarak birçok sorunlarda getirmiştir. Burjuvazinin, yani sermayenin gelişmesiyle birlikte işçi sınıfı, proletarya da gelişir. Ancak kapitalizmin büyük boyutlara ulaşması proleteryanın gittikçe artan yoksulluğunu da birlikte getirmektedir. Son derece kötü yaşam koşulları içinde bulunan işçiler, siyasal haklardan da yoksundurlar." (Devrimler Ansiklopedisi; 937) '1848 yılının olayları, etkileyici bir eşzamanlılık içinde görünürler. Avrupa'nın hemen hemen tümüne egemen olan sosyo-politik durum karşısında genel ve yaygın bir hoşnutsuzluk denemesidir bu. Söz artık silahların ve barikatlarındır. İki aydan fazla sürecek olan devrim yangını bütün Avrupa'yı tutuşturacaktır." (Devrimler Ansiklopedisi; 945) "İşçi 'belasın'ndan (!) kurtulma ve Paris halkını ezme konusunda kararlı olan hükümet, 22 Haziran 1848 günü, Ulusal Atelyelerin kapatılmasına ilişkin bir kararname yayınladı. Bir anda 113 bin işçi kendilerini, işleri ellerinden alınmış olarak sokakta buldu. Bu karara bir tepki olarak genel bir ayaklanma baş gösterdi. Paris'te yeniden barikatlar kurulmaya başlanmıştı artık. Ulusal Atelyelerin işçileri, Paris barikatlarında yalnız değildiler. Proleteryanın öteki kesimleri de onlarla birlikte savaşıyordu: kadınlar ve çocuklar kurşun yapımına yardım ediyorlar, yaralılara bakıyorlar, savaşçılara su ve yiyecek taşıyorlardı... Haziran günlerinde küçük burjuvazinin büyük bir bölümü de işçi sınıfı düşmanları safına katıldı. İşçi sınıfının yönetim merkezleri yoktu; devrimci partileri yoktu. Arabulucu Louis Blanc, savaşı bırakmaya teşvik ederek işçilere ihanet ediyordu. Haziran günleri Karl Marx'ın belirttiği gibi, '... modern toplumu oluşturan iki sınıf arasındaki ilk büyük kavga' idi. Zafer, bu kez gene burjuvazi tarafından kazanılmıştı. (Devrimler Ansiklopedisi; 947) Fransa'da Şubat ayında başlayan devrim eylemi de, kısa zamanda küçük alman devletlerinde yankısını buldu. 1848 devriminin parolası, Almanya'da ülkenin birliğinin sağlanmasıydı. Ancak bu kıpırdanmaların bir devrime dönüşmesi için, 18 Mart 1848 Berlin ayaklanmasını beklemek gerekecekti. Berlin'de ayaklanan halkın isteği, anayasaydı. Hükümet bu masum isteği dile getiren halkın üzerine ateş açtı. Sonunda kralın çeşitli ödünler vermesi halkın zaferiydi. Buna rağmen bu zaferden yararlanan, Fransa'da olduğu gibi, yine Alman burjuvazisiydi. 1848 ilkbaharında Prusya'da köylü ayaklanmaları çıktı. (Devrimler Ansiklopedisi; 951) 1848 Devrimlerinin sonuçları: 1848- 1849 yıllarında, Avrupa'nın bütün ülkelerinde, burjuva ya da güçlü halk devrimleri oldu. Rusya'da da büyük köylü ayaklanmaları baş gösterdi. Ama, 18480- 49 yıllarında gelişen bu devrimler ve ayaklanmalar her yerde başarısızlığa uğradılar. Başarısızlığın en önemli nedeni, proleteryanın bağımsız bir güç olarak yönetimi ele geçirmesinden, bir devrim yapmasından korkan burjuvazinin, başlangıçta büyük zaferler elde etmesine karşın tutucu güçlerle uzlaşmaya girmesindendir. Artık burjuvazi, 18.yy'ın, 1789'ların devrimci burjuvazisi değildir. 1848 devrim eylemleri, burjuvazinin devrimci niteliklerini yitirdiğini ve karşı-devrimci bir konum kazandığını gösteren kanıtlardır. Gerçekten de 1848 yılını bütün toplumsal düşünceleri ve özgürlükçü akımları ezen gericilik yılları izleyecektir. (Devrimler Ansiklopedisi; 956)

dönüştüren simgeler ve sloganlar olmuştur. Bu mesajlar, doğrudan bir hedef göstermemekle birlikte, içinde hedefi gizli olarak çok belirgindir. Bu simgesel slogan dili, hareketin kolektif yapısını, gizli mesajı okuyabiliyor olmaktan ve bu anlamda görünmez olmaktan dolayı, yüksek bir hazla inşa eder. Bu katılımcıların karşısındaki otoriteye meydan okudukları, keyifli bir oyundur ve mesajı alanların katılımıyla dalga dalga büyür fakat simgesel olarak masumdur. Simgesel dil, mevcut dilin dışında bir ortak kod kullanır ve içeriği anlayan kitleler tarafından duyulur.

> "[...] tabi grupların izinli kültürel normların altını oymalarına olanak sağlayan şey, kültürel ifadelerinin çok değerli simgeciliği ve metaforları nedeniyle kılık değiştirmeye müsait olmalarıdır. Şifrelerin incelikli kullanımıyla, bir ritüele, bir giyim tarzına, bir şarkıya, bir öyküye, amaçlanan bir izleyici kitle için ulaşılabilir olan ve aktörlerin dışlamak istedikleri başka bir izleyici kitle için anlaşılmaz olan anlamlar gizli gizli sokulabilir. Dışlanan (bu durumda güçlü) izleyici kitle, gösterideki kışkırtıcı mesajı kavrayabilir ama kışkırtma aynı zamanda tamamen masum bir anlama sahip olduğu iddia edilebilecek şekilde ortaya konduğu için tepki vermeyi güç bulabilir" (Scott; 2014; 240)

Kolektif bir güçle düzene karşı oluşan bu oyun alanında Gadamer'in ifade ettiği gibi tek başına bireyler oyun içinde bütünleşir ve oyun merkezsiz varlığını böylelikle kurar. Yani bu oyun alanı, yapay toplumsal tahayyülde bireylere yüklenen her türlü kimlik formunun, bireysel her türlü tanım ve sınırların görünmez olduğu, sistemin sonucu olan bu entropik yapının, yeni bir devinim yakaladığı bir zemin ihtimali oluşturdu. Yaşamın kendisinin doğası itibariyle kaosa denk gürültü olduğu düşünüldüğünde, gürültüyü duyulmaz kılan yapay bir sistemleştirme veya rasyonalizasyona, kendi doğasıyla kafa tutan bir kolektif yapı mümkün oldu.

Attali gürültü ve müzik; düzen ve düzensizlik arasındaki ilişkiyi şöyle ifade eder:" Gürültüyle birlikte düzensizlik ve onun karşıtı müzik doğdu. Müzikle birlikte iktidar ve onun karşıtı, bozgunculuk doğdu. Gürültülerde hayatın şifreleri, insanların arasındaki ilişkiler okunur. Yaygara ve Melodi, Ahenksizlik ve Armoni..." (Attali; 2014; 16) Gürültü, müziğe kıyasla sistematize edilmemiş, sınırlandırılmamış ve her türlü nesneyle ve sesle yaratılabilecek bir düzensizlik alanı olarak genellikle halka veya yaşama mal edilmiştir zaten. O nedenle yine Attali'nin de altını çizdiği üzere iktidar ve

politikaları gürültüyü denetimleri altına alabilmek için onu dinlemek durumundadırlar. Dolayısıyla gürültü hem isyan aracı hem de denetlenebildiği ölçüde iktidarın aracı haline gelmektedir. Gürültü kapsamı içine tarihte "başka" olarak kabul edilen toplumların müzikleri de dahil edilmiştir. Zencilerin veya monarşilerin baskılamaya çalıştığı yerel müziklerden yine Attali bahseder. Yeni yerellik bu gürültünün içinde yer alır. Gezi direnişi sürecinde bu sistemin tonalitesine karşı atonal gürültü isyanları yerini bulmuş hatta sonrasında "tencere tava havası" şeklinde müzik repertuarlarına girerek de tarihselleşmişlerdir. Daha doğrusu halkın yazdığı ve ayaktan başa doğru yeniden kurulabilecek olan tarihin bir parçası haline gelmiştir.

Müzik diğer taraftan iktidarın da araçlarından biridir. Özellikle ikinci dünya savaşından sonra veya bunalım yıllarında piyasaya sürülen ve anlamdan arındırılmış tekrarlardan oluşan müzik türleri veya tek bir tarifle pop müzik, gündelik yaşamın sıradanlaştırılmasında önemli bir araçsallığa sahip olmuştur. Dolayısıyla yine Attali'nin ifade ettiği üzere müzik, armoni veya ahenk unutturmak, susturmak ve inandırmak için halkın üzerinde önemli bir denetim aracı olmuştur. Gürültüler ise yukarıda halk sanatları bağlamında bahsedilen seri üretim bandından çıkan atonal veya hatalı ürünler gibi, araçsallıkları açısından korku veya sözde berraklığı ve iktidar yapısını alaşağı eden özgürlük alanının hem aracı hem sembolü olmuştur. "Tıpkı dil gibi, tonalite de tarihsel olarak özgürlük karşıtı oluşuyla karakterize olmuştur. Bizi tonal yapan toplumdur. Tahakkümün tüm gramerlerinin aşılması ise, ancak böylesi bir toplumun bertaraf edilmesiyle mümkün olacaktır." (Zerzan; 2013;163) Resim literatüründe özellikle *Avignon'lu Kadınlar* isimli Picasso'nun resminde temsili olarak belirginleşen tonal/ atonal veya ahenk/ ahenksizlik gibi zıtlıklar ve gürültü, farklı halk sanatlarının da ilham kaynağı olarak kullanıldığı bir döneme denk gelirken, aynı zamanda burjuva ahenginin de sarsıntıya uğradığı sürecin yansımasıdır.

> "Bu anlamda atonalite, Birinci Dünya Savaşı'nın yaklaşık 5 yıl öncesinde baş gösteren genel anti-otoriter toplumsal çalkantıların en uç göstergelerinden biri oldu. Schönberg'in tonaliteyi terk edişi, Picasso ve Kandinsky'nin resminde perspektifi reddedişiyle aynı döneme rastlıyordu."Zerzan; 2013; 163)

Direnişlerin kendi nesnelerini ürettiğinden ve zaman için de bu nesnelerin bir eylemi hatırlatmak üzere zihinlere kazındığından bahsetmiştik. Bu nesnelerden biri yine Gezi Direnişinde, buluntu nesnelerle bir brikolaj olarak üretilen gaz maskeleridir. Şemaları ve bu nesnenin nasıl üretileceğine bir şemayla birlikte, gaz maskesinin bir kopyası Londra'da yeniden üretilmiştir. 2013 yılında İstanbul Gezi parkının yeniden inşasına karşı çıkanlar şiddet kullanılarak parktan çıkarılmıştı. Park çok daha fazla insan tarafından yeniden dolduruldu bir araya gelme ve ifade özgürlüğü için büyük ölçekli protestolar başladı. Hükümet protestoculara karşı rekor sayıda biber gazı kullandı. Şehirdeki insanlar kendilerini korumak amacıyla, kendi imkanlarıyla gaz maskeleri yaptılar. Gaz maskeleri daha sonra direnişin önemli sembollerinden biri haline geldi.

Direniş esnasında kullanılan veya eleştirel olarak var olan göstergeleri sistemin kendi medyumlarını ve formunu kullanarak değiştiren diğer nesneler ise kültürel bağlamda farklılıklar taşımaktadır. Özellikle küresel veya ait olduğu coğrafya ölçeğinde, Filistin gibi, bir kimlik olarak tanınmamış hareketlerde kullanılan ve üretilen nesneler, diğerlerine oranla doğrudan savaş gereçleridir. Daha doğrusu sistemin kendilerine karşı kullandığı araçlara benzer olan nesneleri, kendi imkanlarıyla üretmektedirler.

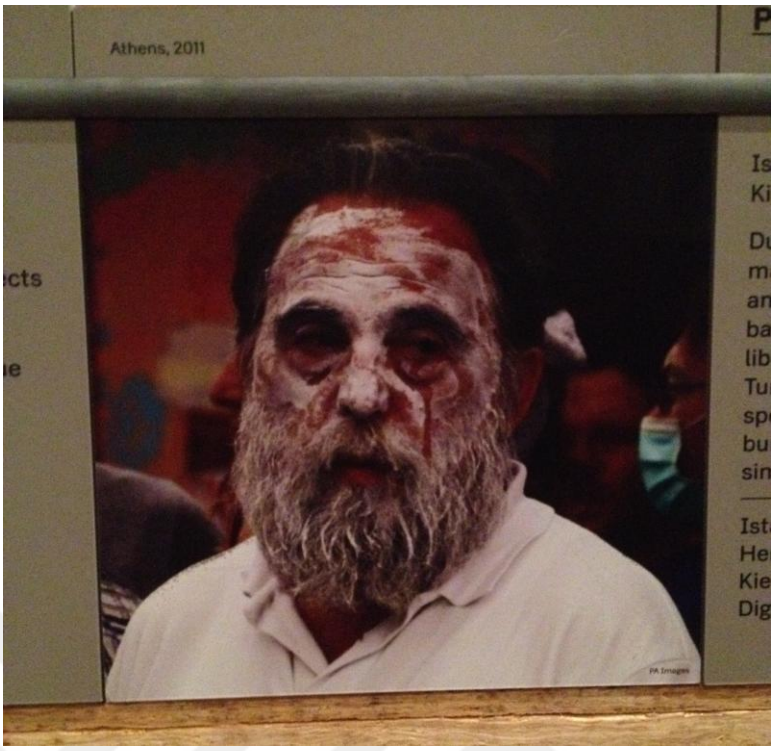


Resim 69: Solda: Biber Gazı Maskesi – İstanbul, 2013 (Londra'da yeniden yapıldı, 2014); Plastik Şişe, Ameliyat Maskesi, Köpük ve Lastik; Sağda: Biber Gazı Tedavileri; Yunanistan, 2013; Maalox Şişesi ve Riopan Kesesi, 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut



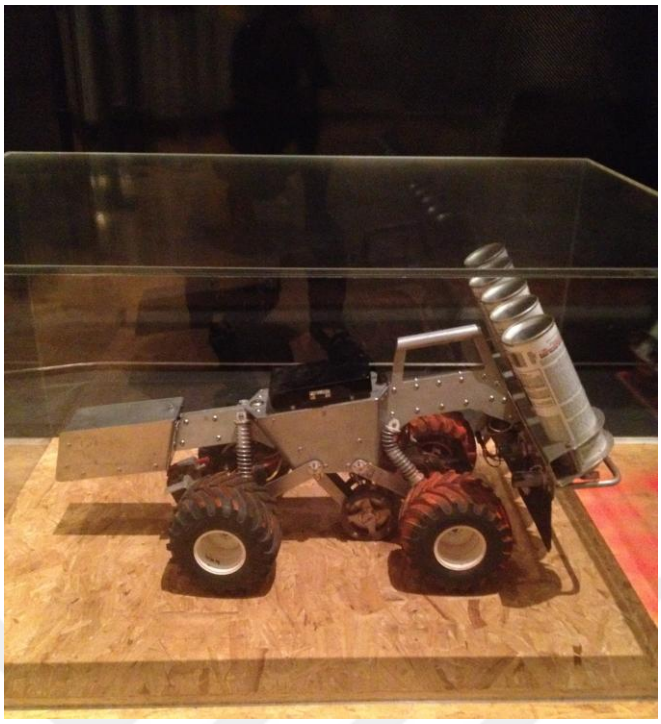
Resim 70: Solda: Biber Gazı Maskesi – İstanbul, 2013 (Londra'da yeniden yapıldı, 2014); Plastik Şişe, Ameliyat Maskesi, Köpük ve Lastik; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

2013 yılında Yunanistan'da hükümetin kemer sıkma politikalarına karşı çıkan halk, biber gazının etkilerini azaltacak bir sprey keşfetti: antiasit şurubu ve su. Fakat bu sprey yüze püskürtüldüğünde beyaz bir maske olarak kalıyor ve protestocuları tuhaf bir şekilde görünür kılıyordu. Bu doğal maske direnişçileri bir ritüelin parçası haline getiriyordu.



Resim 71: Biber Gazı Tedavileri; Yunanistan, 2013; Maalox Şişesi ve Riopan Kesesi, 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Direnişçiler kendi teknolojik makinelerini de ürettiler. Özellikle kamusal alanda izinsiz graffiti uygulamalarını yapabilmek için. Teknikleri bu nesnelerin üretildikleri ülkelere göre farklılıklar taşımakla birlikte, 21. yy'ın pek çok toplumsal hareketinde olduğu gibi, yaratıcı nesneler ortaya çıkıyordu. Bu nesnelerden biri olan ve bir iş makinesi gibi görünen graffiti robotu, uygulayıcının güvenli bir mesafeden graffiti eylemini gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Sprey kutularının bağlandığı bir raf, uzaktan kumandalı bir aracın üzerindedir ve saatte 15 km bir hızla zemine metin yazabilmektedir.



Resim 72: Graffiti Writer; Grafiti Yazıcı; USA; 1990; Institute for Applied Autonomy; insansız araç, sprey boya; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

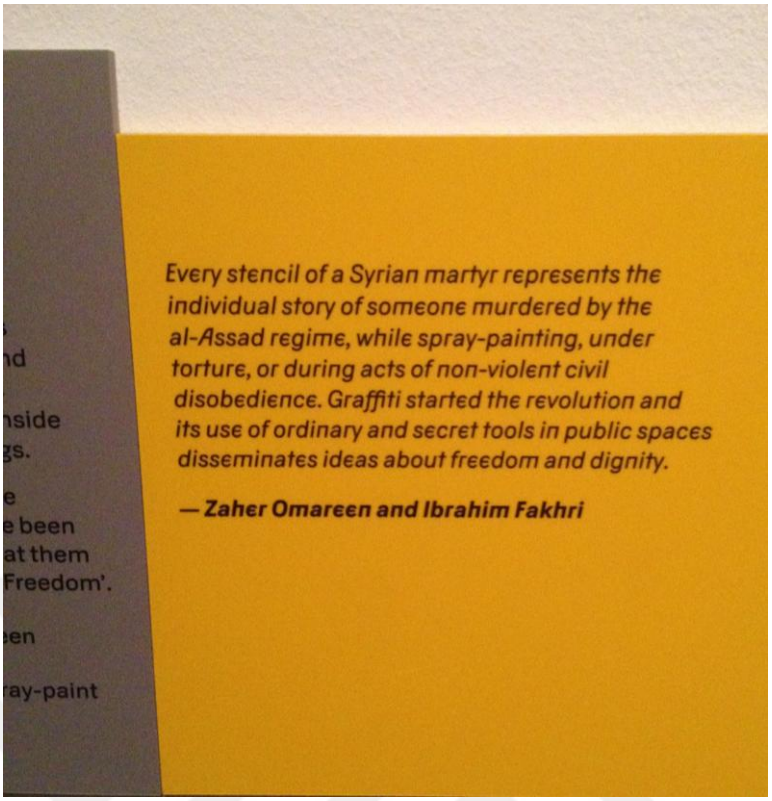


Resim 73: Graffiti Writer; Grafiti Yazıcı; USA; 1990; Institute for Applied Autonomy; insansız araç, sprey boya; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut



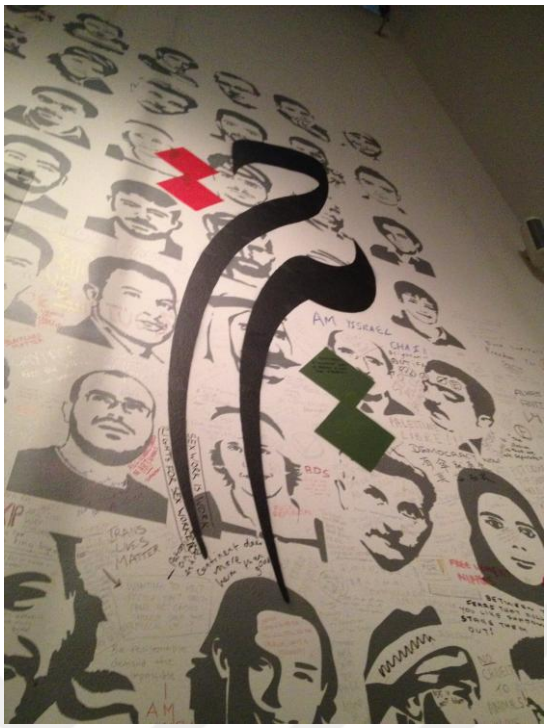
Resim 74: Stencil İçin Graffiti ve Malzemeler; Suriye; 2012 (2014'te yeniden yapıldı); Zaher Omareen ve Ibrahim Fakhri tarafından tasarlandı ve biraraya getirildi; Gazete, kağıt çanta; x-ray kartı ve sprey boya; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Suriye'de insanlar stencilleri saklamak için çeşitli yollar buldular; böylece graffitiler olabildiğince çabuk ve mümkün olduğunca gizlice yapılabiliyordu. Popüler metotlar stencilleri x-ray kağıtları üzerine, gazetelerin iç kısımlarına ve kağıt torbaların altına yapmaktı. Bu duvarda örneklenen stencil yüzler Suriye'de yapılanların bir bölümüdür. Bunlar online olarak tüm dünya üzerinde ulaşılması ve tekrarlanması için sunulmuştu. Metinde "özgürlük" yazmaktadır. Zaher Omareen ve Ibrahim Fakhri projeyi sergi metninde şöyle anlatır:

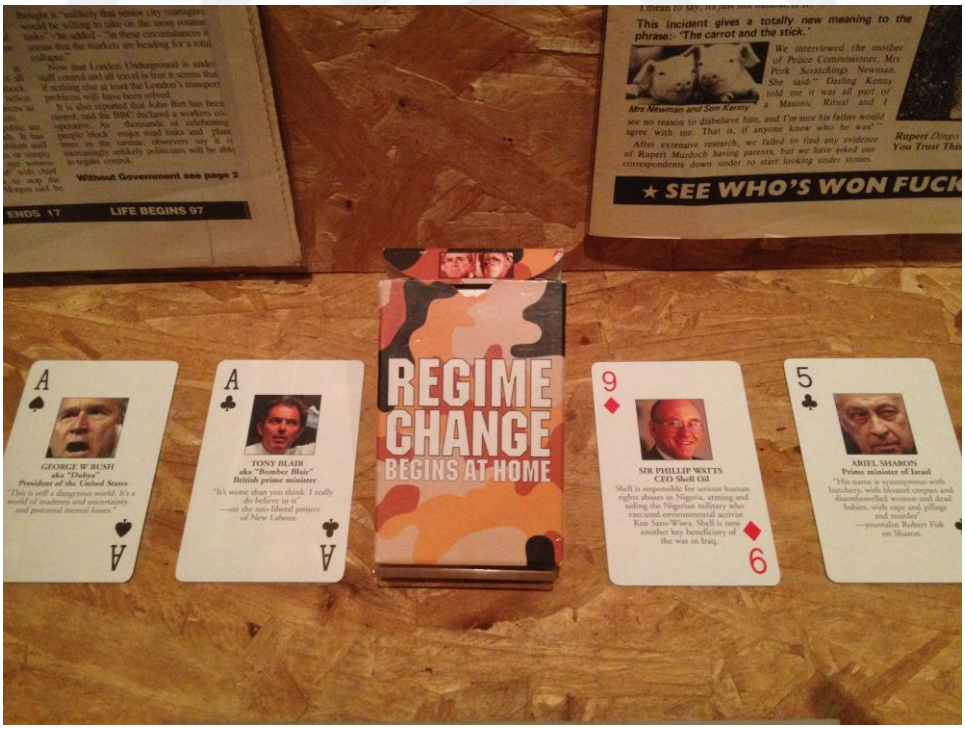


Resim 75: Stencil İçin Graffiti ve Malzemeler; Proje Metni; Zaher Omareen ve Ibrahim Fakhri; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

"Suriyeli şehitlerin her bir stencil'ı al-Assad rejimi tarafından, spreyle resim yaparken, işkence altında veya şiddet içermeyen sivil itaatsizlikler esnasında öldürülmüş bir kişinin bireysel hikayesini temsil eder. Graffiti devrimi başlattı ve sıradan, gizli araçlarıyla kamusal alanda kullanımı özgürlük ve şeref fikirlerini yaydı."



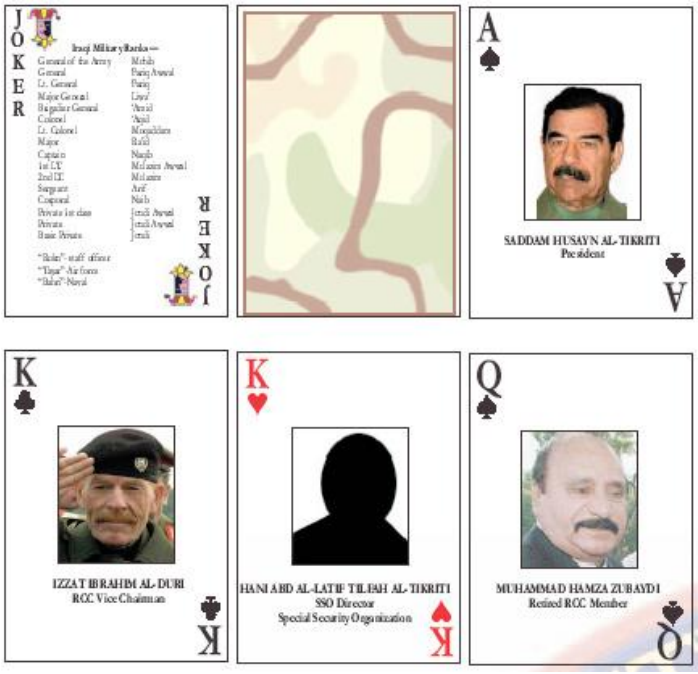
Resim 76: Suriyeli Direnişçiler; Graffiti; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut



Resim 77: Playing Cards: "Regime Change Begins At Home"; Oyun Kağıtları; "Rejim Değişikliği Evde Başlar" Londra, 2001; Noel Douglas; Published by Bookmarks Publications; Parafinli Kart Üzerine Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Sanatçı aktivist Noel Douglas'ın ürettiği oyun kartları, 2003 yılında Amerika'nın Irak'ı işgal sürecinde, Amerikan Ordusuna dağıtılan ve Saddam Hüseyin hükümetinin en çok arananlarının kimliklerini içeren kartlarını tersine çevirerek bu sürece ve küresel anlamda savaş alanları yaratan politikacıların kimlik ve söylemlerini teşhir edecek şekilde üretilmiştir. Amerikan ordusu için üretilen kartlarda isimler hiyerarşik önem sırasına göre kart değerleri üzerine yerleştirilmişti: maça ası Saddam Hüseyin'di ve sinek ve kalp ası oğullarıydı. İki jokerden biri Arap rütbelerinin listesinden, diğeri Irak askeri rütbelerini göstermekteydi.

> "Bush 'Özgürlük, Tanrı'nın bu dünyadaki her insana armağanıdır,' dedi ve şunu da ekledi: 'Özgürlüğün yayılmasına yardım etmek, dünyadaki en büyük güç olarak bizim yükümlülüğümüzdür. [...] Bush Irak'a bahşedilecek özgürlüğün savaş için kendi başına yeterli bir gerekçe olduğu fikrine sarıldı.[...] Zira kültür eleştirmeni Matthew Arnold'un uzun zaman önce nezaketle ifade ettiği gibi, 'özgürlük binmesi çok hoş bir attır; tabii eğer o atı bir yere sürüyorsan'. Peki Irak halkının kendilerine silah zoruyla verilen özgürlük atını, nereye sürmesi beklenmektedir?" (Harvey; 2015; 14)

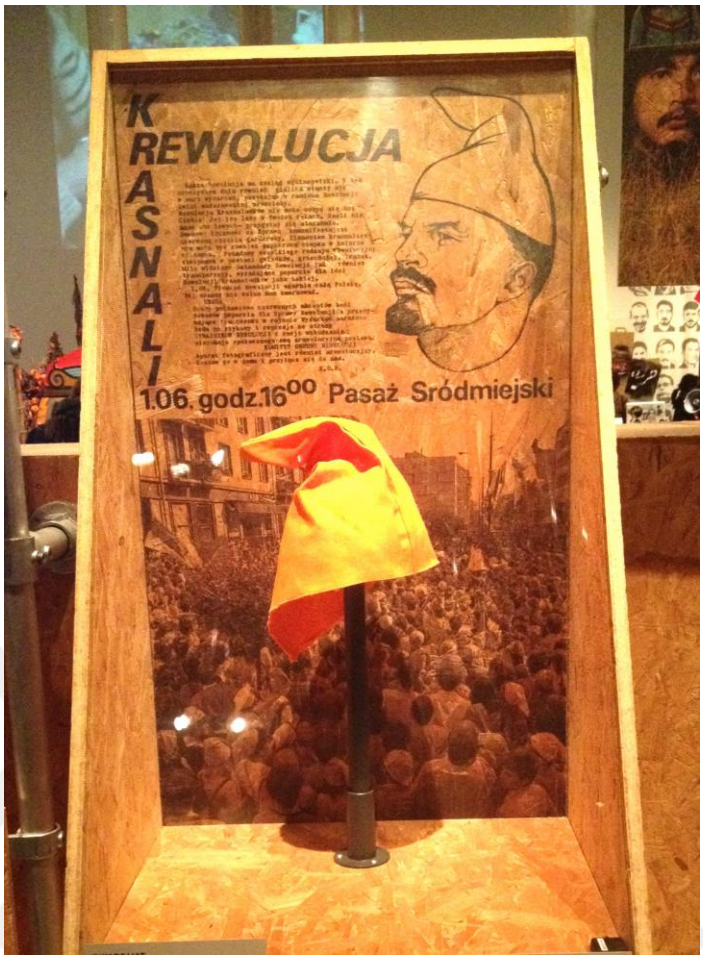


Resim 78: Irak Arananlar Listesinden Oluşan Oyun Kartları; Amerikan Ordusu; 2003

Sanatçı ve aktivist Noel Douglas kartların tasarım sürecini şöyle anlatıyor: “Irak savaşı esnasında Birleşmiş Milletler ordusu Saddam Hüseyin hükümetinin arananlar listesinde olan kişilerini listeleyen oyun kartları çıkarmışlardı. Buna karşılık olarak biz de kendi savaş karşıtı kartlarımızı ürettik ve tüm dünyada 30.000 kopya satıldı. Bu kartları Japonya’daki kitapçılardan, İskoçya havaalanından veya Amazon’dan alan kişilerle tanışacaktım. Amazon’daki eleştiriler bile savaş karşıtı duruşlarla ilgili bir savaş alanına dönüştü”. Tasarlanan kartların kutusu turuncu renkli kamuflaj desenlidir. Bazı kartlar ve üzerlerindeki alıntılar şöyledir: Maça Ası, George W. Bush- Amerikan Başkanı: “Burası hala tehlikeli bir dünyadır. Kesinliğin olmadığı ve akıl sağlığından yoksun insanların ve akıl sağlığını kaybetme potansiyeli olan insanların dünyası”; Joker, Joe Liberman-Connecticut Senatörü- 2000 Başkan Yardımcısı Adayı: “Bugün Irak’a karşı eyleme geçmek üzere güçlü desteğimi ifade etmek üzere ayağa kalkıyorum”; Joker: Hillary Rodham Clinton-New York Senatörü-Önceki Başkan Eşi: “Senatör Clinton Irak’ın silahsızlandırılması için başkanın attığı adımları sonuna kadar destekliyor-Clinton’ın Sözcüsü”



Resim 79: Playing Cards: "Regime Change Begins At Home"; Oyun Kağıtları; "Rejim Değişikliği Evde Başlar" Londra, 2001; Noel Douglas; Published by Bookmarks Publications; Parafinli Kart Üzerine Baskı; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra

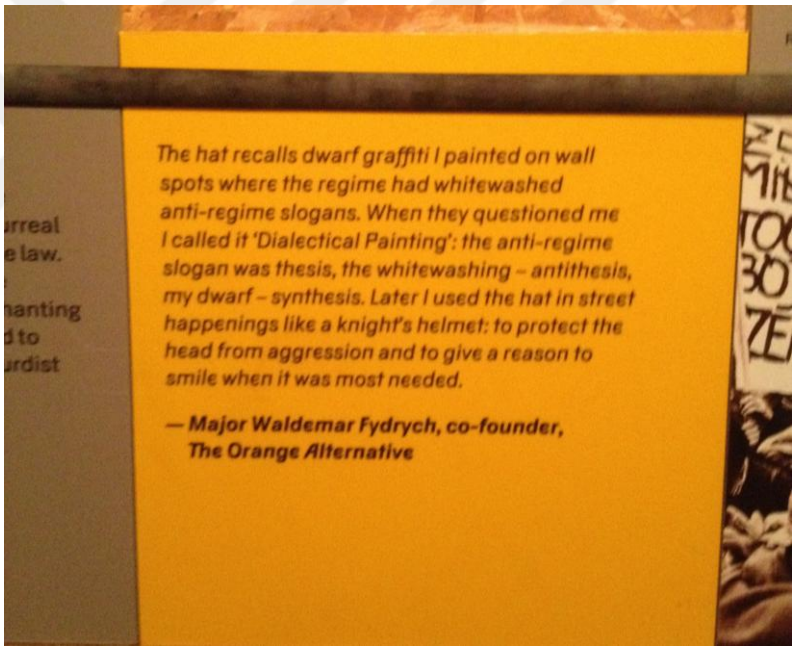


Resim 80: Dwarf Hat; Cüce Şapkası; Wroclaw, Polonya, 1988; by The Orange Alternative; Pamuklu Bez; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

1988 Komünist Polonya'da protestolar illegaldi. Gandhi'nin sessiz direnişinden ilham alan The Orange Alternative 1981'de Wroclaw, Polonya'da Waldemar Major Fydrych tarafından kurulmuştur. 1953 doğumlu Waldemar Major FydrychWroclaw Üniversitesi Sanat Tarihi bölümünden mezun olmuş ve çok sayıda aktivist eylem ve yayınlarıyla dünya çapında tanınmıştır. Son olarak, anarşist, sosyalist sürrealist bir hareket olan Orange Alternative'i kurmuştur. Dada ve Sürrealizm'den etkilenen bu hareket, şehir duvarlarına çizdikleri turuncu cüce şapkalarıyla tanınır oldu ve bu başlık Polonya'da komünizme karşı bir nesne haline geldi. Komünizmi temsil eden renk kırmızı ve kiliseyi temsil eden renk olan sarının bir araya gelmesiyle oluşan turuncu renk bu grubun sembolü oldu. Oluşumlarının tümünde, otoritelerin kafalarını eyleme geçmek adına karıştıran oyuncu ve alaylı bir üslup kullandılar. Aralık 2014'te Ukrayna'ya doğru yola çıkan otobüslerinde ve daha sonra Turuncu Devrimin sembolü olacak olan, turuncu atkılarıyla oluşumlar gerçekleştiren aktivistlerin arasında, şarkıcı

Ruslana da vardı. Ruslana'ya uzatılan bu atkı Polonya ve Ukrayna arasındaki dostluğun bir sembolü oldu.

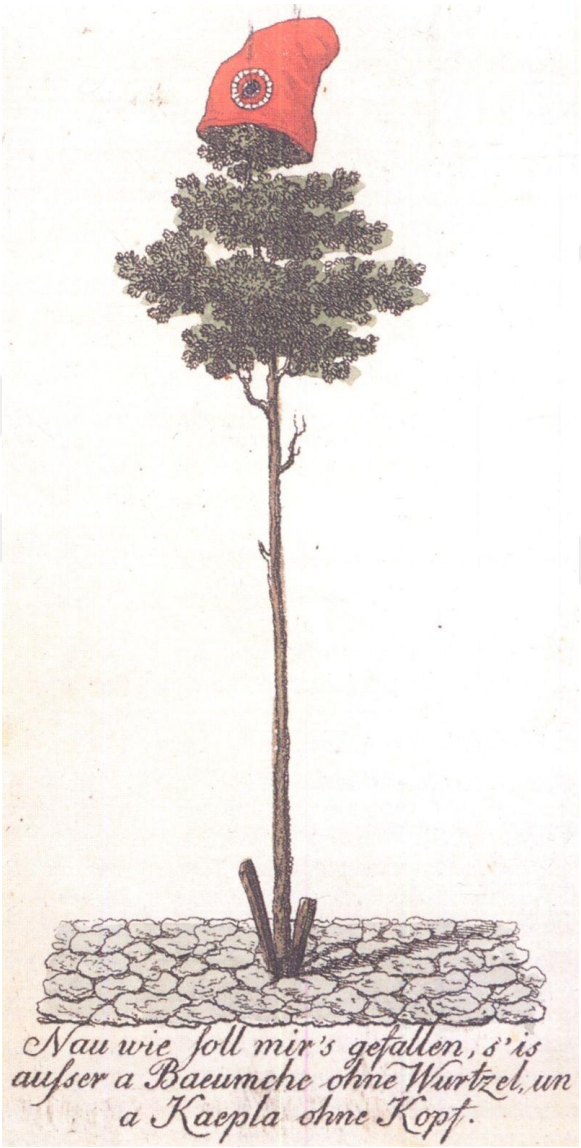
The Orange Alternative kanunların sınırlarıyla oynayarak sürreal oluşumlar [happening] gerçekleştirdi. 2001'de Wroclaw'daki bir oluşuma 10.000 insan turuncu cüce başlıklarıyla katıldı ve "biz cüceleriz!" şeklinde sloganlar attılar. Seçim zamanı yapılan bu gösteride "cücelere oy verin: dünyayı sadece cüceler kurtarabilir" şeklinde ironik sloganlar atıldı. Askeri kuvvetler göstericileri çembere alarak tutuklamaya zorlandılar. Bu absürt protestolar hükümetin meşruluğunun yavaş yavaş kuyusunu kazdı ve bir sene sonra hükümet düştü. The Orange Alternative'in kurucusu Major Waldemar Fydrych şöyle anlatıyor:



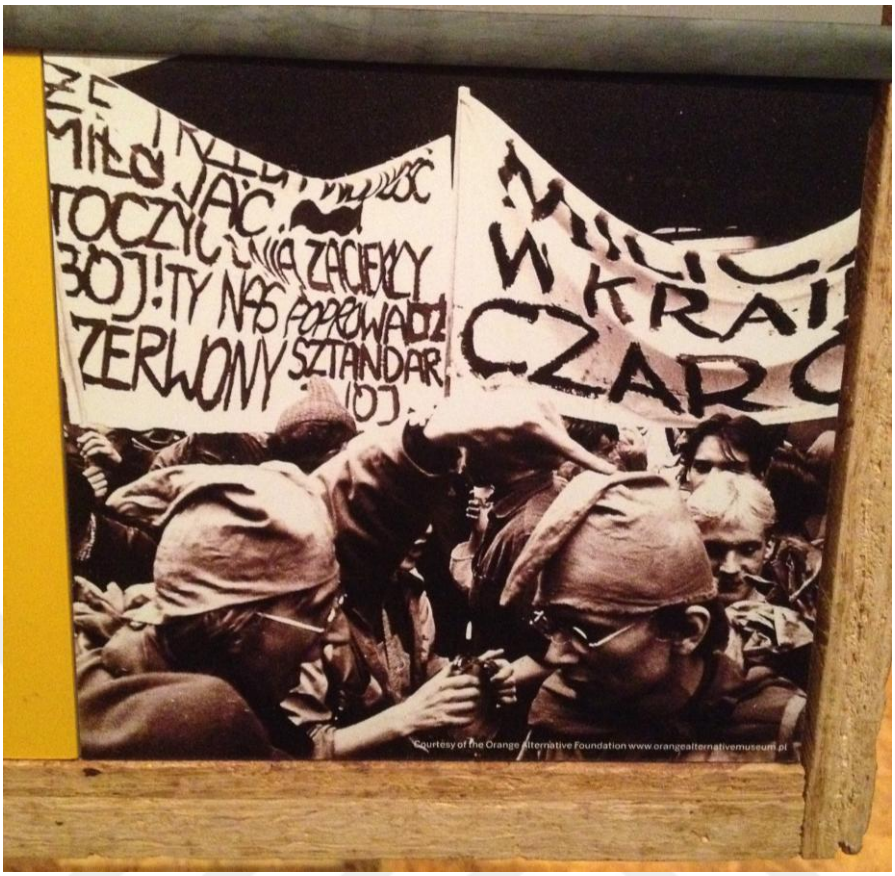
Resim 81: Dwarf Hat; Cüce Şapkası; Wroclaw, Polonya, 1988; by The Orange Alternative; Proje Metni; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

> "Bu şapka benim duvarlara graffitisini yaptığım ve rejimin anti-rejim sloganlarıyla beraber beyaza boyadığı cüceleri hatırlatıyor. Beni sorguya aldıklarında bunları "Diyalektik Resimler" olarak tanımladım: Anti-rejim sloganı tez, beyaza boyama antitez, benim cücem ise sentez. Daha sonra bu başlığı bir şövalyenin başlığı gibi sokak oluşumlarında kullandım. Başımı darbeden korumak ve en ihtiyaç duyulan zamanlarda gülmek için bir sebep olsun diye."

Orange Alternative'in kullandığı bu şapka göstergeler tarihi içerisinde rastlanan bir özgürlük sembolünün, mizahla yeniden üretimi gibi görünmektedir. Almanya Mainz'de bir araya getirilmiş olan göstergeler aydınlanmanın çocuklarının bir ifadesi olarak, eşitlik ve özgürlüğün gerekliliğine inanan, sansürden ve aristokratların ayrıcalıklarından nefret eden, devlet dinine karşı olan grupları temsil etmekteydi.



Resim 82: 1793'te Mainz, Almanya'da kurulmuş Özgürlük Ağacı



Resim 83: Cüceler Oluşumunun Devrimi, Wroclaw; Polonya; Haziran 1988; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

Bu gruplar küresel kimlikleri açısından tanınmış toplumlardandı. Yukarıda da bahsedildiği üzere eylemlerindeki barışçıl direniş formlarının sebeplerinden biri buydu. Oysa Filistin ve ülkemizde güneydoğu bölgesinde durum daha şiddetli bir görünüme sahip olmaktadır. Taş atan, hendek kazan çocuklar gündelik dilimize yerleşmiş tanımlamalar olmuştur. Filistin'de İsrailli askerlere karşı kullanılmış olan sapan, çocuk ayakkabılarının dilinden yapılmıştır. "Taş Atan Çocuklar" 1987 İsrail işgaline karşı Filistin direnişinin oldukça görünür katılımcılarıydı. Taş atmak bir özgürlük ifadesi ve işgale karşı direniş sembolü olmuştur. Taş atarlar çünkü barışçıl itaatsizlik ancak protestocuların kültürel görünürlüğü olduğunda işe yarar ve hükümet onların protesto haklarını tanır. Bu görünürlük olmadan barış mücadelesi başka biçimlere, şiddetli karşılaşmalara dönüşebilir.



Resim 84: Sapan; Filistin, 2001; Ayakkabı Parçaları ve İp; 2014; Disobedient Objects; Victoria & Albert Museum; Londra; Fotoğraf: A. Bozdurgut

İtaatsiz nesnelerin çoğu, sıradan gündelik nesnelerin yeni mesajlar, içerikler ve bağlamlarla post prodüksiyonlarıdır. Örneğin bir kelime oyununu da içeren (*sabot* Fransızca tahta ayakkabı demek), bir ayakkabının fabrikada bir makineye fırlatılmasıyla sabotaj nesnesine dönüşmesi; basın toplantısı esnasında Irak'lı bir gazetecinin başkan Bush'a "Seni köpek, al bu sana Iraklı insanlardan bir veda öpücüğü" sözüyle ayakkabı fırlatması; (Flood, Grindon; 2014; 14) domestik araç ve gereçlerin ilk olarak 1970 yılında Şili'de *cacerolazos*'ta kamusal alanda ses çıkarmak amacıyla kullanılması; 1989 yılında Çek Kadife Devrimi esnasında toplu olarak anahtarların şıngırtısıyla tüm alanın doldurulması gibi gündelik araçların kitlesel protestolarda çeşitli yeni işlevlerle kullanılarak, bir ritüele, karnavala dönüşen özellikle kamusal alanlarda gerçekleşen direnişlerin belleğini oluşturan önemli, değerli nesnelere dönüşmüşlerdir.

3.2. *RADİKAL ALAY / YARATICI OYUNCU DİRENİŞ*

Modern dönem direnişleri veya daha da öncesinde çarpışma ve sonucunda ortaya çıkan trajik tabloda kahramanlaşan direnişçiler modern yaşamda kutsanmışlardır. Hatta dönem resimleri bu kahramanlaştırma örneklerini göstermektedir. Bu örnekler arasında en bilineni Napolyon'un askerlerinin İspanya'yı işgali esnasında yakalanan ve Madrid'de kurşuna dizilen direnişçileri gösteren Goya'nın 3 Mayıs, 1808 tablosudur. Yaşanan trajedi bir gerçeğin net görüntüsünü aktadır. Ortada yer alan figür, kıyafetindeki renk sembolizmiyle kiliseyi, pozuyla kurban figürü olan İsa'yı ve sonucunda hakikatin görünür olmasını sağlayan bir kahramanı gösterir. Kahraman kaderini kabullenmiştir ve bunu özgür iradesiyle yapmıştır. Sahne izleyiciyi bu etik alana yaklaştırırken ve bir duygudaşlık kurmasını sağlarken, aynı zamanda da bu gerçeklik altında ezilmemek için estetik mesafe veya durumun yüceltilmesi devreye girer. Resim direnişin gerçekliğini yansıtır ve kahramanı anıtsallaştırırken, izleyiciyi dehşet içine düşmekten kurtarır. Resmedilen onurlu bir mücadele örneğidir. İzleyici de yarattığı izlenim keder değil, birer yurttaş olarak mücadeleye devam hissidir.



Resim 85: GOYA Y LUCIENTES, Francisco de; 3 Mayıs, 1808: Madrid Direnişçilerinin kurşuna Dizilmesi, 1814, Oil on canvas, 266 x 345 cm, Museo del Prado, Madrid

Critchley ölümlü bedenin farkındalığı üzerinden bir kahramanlaştırmanın ve insanlık trajedisinin öznel etik bağlamında güçlü bir uyarıcı olduğunu; fakat bu tür bir etik öznelliğin (ki bunu Heidegger'in ölüme-doğru-varlık kavramı üzerinden sorgular) kalıcılık açısından yetersiz olduğunu ifade eder. "Trajik kahramanlık paradigması" üzerinden yaratılan etik öznelliğin ve deneyimin yerine, mizahla yaratılan bir etiğin daha uygun olup olmayacağını sorgular:

> Etik deneyim yüceltiminin trajediden başka yolları olabilir mi? Daha özelde, etiğin öznesi konusunda bu kadar kahramanca olmayan ve savunmak istediğim etik öznellik tablosuna daha uygun bir kavrayışı ifade eden yüceltim biçimleri olabilir mi? Daha özelde *mizah* bu biçimlerden birisi olamaz mı? Benim önermek istediğim insan faniliği tablosu, trajik olumlama olarak değil de *komik kabul* olarak görülürse daha iyi anlaşılmış olmaz mı? (Critchley; 2010; 88)

Kahramanlık aracılığıyla yaratılacak gerçeklik algısının zaman içerisinde sönüp gideceğini ifade ederken, mizahın gerçeklik ihtimalini engellediğini ve bu nedenle bir anlamda tüm müdahale, manipülasyon alanlarını baştan engelleyerek, görünüş itibariyle trajik olandan daha trajik bir bütün yaratabileceğini savunur. 21.yy'da direniş kurban olma meselesi değil bir eğlencedir. Mizah bağlamı değiştirilen dilsel veya nesnel şeyleri, kahkahalara sebep olan bir tavrı, şakaları içerir ve aynı zamanda rasyonalitenin dışında iş görür. Bu tür bir mizah güldürürken, derininde yatan melankolik sorguyla öznenin akışkan bir etik tecrübe ve sorgulama içine girmesini sağlar. Yine Crichley'in, Freud'un Mizah yazısından yaptığı alıntı şöyledir: "'Bak! O kadar tehlikeli görünen dünya bu işte! Gülüp geçmekten ötesine değmez bir çocuk oyunundan başka bir şey değil'" (Critchley; 2010; 89) Bu bir yabancılaşma biçimidir ve beraberinde hem güçlü hem de yaratıcılık dolu formları beraberinde getiren, özgürlüğün alanını tanımlama çabasında olmayan ve hatta bir misyon veya bir ideoloji peşinde olmadan kurulan bir öznel etiktir. Chaplin üzerinden anlatıldığı şekilde insanın ilkel duyularını uyandıran bir estetik yapıya da sahiptir ve yabancılaştırma etkisini muhafaza eder.

Belki doğrudan mizahla ilgili olmasa da oyunun fark edilme anı ve beraberinde gelen karşılaşma, yüz yüze kalma durumuna, Zizek "Lenin'i Tekrarlamak" isimli yazısında iki örnek verir. Bunlardan ikisinde de bir tarafta sistem içerisinde otoritenin

araçlarından birisini temsil ederek, rolünü oynayan polis ve asker, diğer tarafta ise karşılık veren veya kaçan vardır. Bu örneklerden bir tanesi II. Dünya savaşında Stalingrad'da Alman ve Rus askerlerinin çarpıştığı 1942 Yeni Yıl gecesindendir. Kemancı Mikhail Goldstein Rus askerleri için bir solo konser gerçekleştirecektir. Çaldığı melodiler hoparlörlerden Alman saflarına ulaşır ve ateş birden kesilir. Müzik bittiğinde Alman saflarından bir hoparlörden bir ses "bizim için biraz daha Bach çal. Ateş etmeyeceğiz" der. Müzik yaşanan çatışmanın ve mücadelenin saçmalığını açığa çıkarır ve tüm savaş oyununu bozar. (Žižek; 2004; 38)

Diğer örnek eski Güney Afrika'daki bir direniştendir. Polisler siyahi direnişçileri bastırmaya çalışırken bir polis elinde plastik copla siyahi bir kadını kovalamaktadır. Kadın koşarken ayakkabılarından biri ayağından çıkar. Polis bir anda eskiden ona öğretilmiş olan doğru davranış kalıbına uyarak ayakkabıyı alır ve kadına verir. Kolunu uzattığı o karşılaşma anı ve göz göze gelişlerinden sonra artık yeniden polis rolünü oynayarak kadını kovalamaya devam etmesi ve onu coplaması mümkün değildir. Kadını başıyla hafifçe ve yine otomatik bir refleks gibi selamlayarak arkasını dönüp gider. Buradan anlaşılması gereken polisin bir anda içindeki iyiliği fark etmiş olması değildir der Zizek. Polis normal koşullarda standart bir ırkçıdır. Buradaki zafer, onun aldığı "yüzeysel" kibarlık eğitiminindi yalnızca." (Žižek; 2004; 39) Siyahi kadın ve onu kovalayan ırkçı polis arasındaki etik alan bir anlık refleksle değişmiştir.

Bu iki örnekte belki gülünç bir yan vardır belki yoktur. Fakat şurası kesin gibidir ki özellikle günümüz hareketlerini motive eden ve aynı zamanda sanatsal yaratıcılık alanını bir kez daha yeniden sorgulamaya açan, bir imkan alanı olarak gündelik yaşamın içinde dipten gelerek yarılan, yaratılan bu karşılaşmalardır. Mizah, alay, şaka ya da müzik benzer alanın açılmasına ve kodların çözülerek belki de günümüzdeki tüm kafa karışıklığına ve nihilizme panzehir olacak yaşam, varlık enerjisini ve yaratıcılıkla beraber özgürlüğün otoritesiz, ideolojisiz ve sınırsız alanını açabilecektir. Dolayısıyla kolektif hareketlerde mizah bir direniş stratejisi hatta sonucunda siyasal bir direniş stratejisi haline gelmiştir. "Bana öyle geliyor ki günümüzdeki anarşist pratiklerin en büyük erdemi, devlete verdiği seyirlik, yaratıcı ve hayalgücü geniş rahatsızlıktır." (Critchley; 2010; 133)

1999'da Seattle eylemlerinden başlamak üzere dünyanın pek çok ülkesinde karnaval ve oyun pratiklerinden türeyen protesto ve direnişler ve eski direniş ve yürüyüş formlarının sınırlandırılmış yürüyüş parkurlarından, sıkıcı sloganlarından ve sonucunda medya tarafından sadece bir küçük olay olarak gösterilecek sıradan hareketlerden tamamen uzaklaşmıştır. Network ağlarını işlevsel bir şekilde kullanan ve bu şekilde örneğin Seattle eyleminde Avrupa'dan gelen 10,000 birbirini tanımayan insanın örgütlenmesini sağlayan gruplar, kapitalizmin ele geçirdiği gündelik yaşamı geri almak ve arzularını özgürce yaşamak için bir araya gelmişlerdir. Seattle direnişi 30 Kasım 1999 tarihi aylar öncesinden tüm aktivistlerin kafalarına kazınmıştır. Planlandığı üzere bu direniş farklı gruplara ayrılarak yerleşecek ve yürüyüşçüler kelebek kostümleriyle, hip hopçular taşınabilir ses sistemleriyle katılacak; dev bir şişme balinadan bir blokaj ve dev kuklaların, dansçıların ve akrobatların yer alacağı bir sahne yer almıştır. Eylem sırasında araçların geçeceği yollar kapatılmış ve müzik sesi korna ve motor seslerinin yerine tüm gökdelenlerden yansıyarak büyüleyici bir ses enstalasyonu haline gelmiştir. Böylelikle ticaretin ve kapitalizmin ele geçirdiği caddeler artık buranın gerçek sahipleri olan insanların olmuştur.

> "Seattle'daki protestocular 'demokrasi işte böyle bir şeydir' diye şarkılar söylüyorlardı. Graeber, anarşistlerin doğrudan demokrasiyi böyle sahiplenmelerinin 'bir bütün olarak günlük hayatı yeniden icat etme' özleminden başka bir şey olmadığını ileri sürer." (Critchley; 2010; 136)

Dünya Bankası toplantılarına katılacak olan delegeler böylelikle belki de ilk defa bu dünyada kendilerine yer olmadığını ve dışlananların kendileri olduğunu, sokakların ve yaşamın gerçek sahiplerinin yaşan insanlar olduğunu fark edeceklerdi. Böylece yazılan tarih para kazanma hırsının ve paranın ezici gücünün karşısında zafer kazanmış olacaktı. Avrupa'nın kendi tarihinden yeniden canlanan ve fakirlerin veya toplumdan dışlananların kısa süreli de olsa keyiflerince yaşadıkları karnaval ortamı, 21.yy anti-kapitalist hareketlerle artık toplumsal bir sibop olma işlevinden bağımsızlaşarak, yeniden karnavala özgü diyalog, çok kültürlülük, yatay oluşum, otoritesizlik ve arzu merkezinde doğmuştur. Bu tip direnişlerin mizah ve kahkahalara, dansa ve müziğe başvurarak şiddetten kaçınıyor olmaları ve beraberinde yarattıkları kaos ortamı otoritelerin karşı eylem geliştirmelerini güçleştiriyordu.

> "Eduardo Galeano "Baş aşağı dönmüş bir dünyada yaşıyoruz. Terk edilmiş, ruhsuzlaştırılmış bir dünyada. [...] Bu baş aşağı dönmüş dünyada çocuklar çalışıyor, 'gelişim' fakirleştiriyor, fakir zengine para ödüyor ve insanlar 'özgürleştirilmek' için bombalanıyor. Madem dünya tepetaklak dönmüş; onu tekrar düz durması için çevirmemiz gerekmiyor mu?" (Notes From Nowhere; 2003; 176)

Karnaval ve oyun pratiğiyle gerçekleşen eylemler, özellikle eylemlere bir şekilde dahil olmuş olan insanların günlük davranış ve algı biçimlerini kökten değiştirmektedir. Bu direnişler eninde sonunda biter ama yarattığı algı insanların özlerinde kalıcı değişimlere seferber olur. Hardt ve Negri'ye göre *çokluk*, demokrasiyi gerçekleştirebilecek toplumsal öznedir. *Çokluk* sadece bir araya gelen pek çok insanı veya herhangi bir kalabalığı ifade etmiyor. *Çokluk*'da mevcut gücün kaynağı ve onu toplumsal özne haline getiren bir ortak paydalarının olmasıdır. Bu ortak paydanın bir doğrultusunun olması, niyetinin olmasıdır.

> "Küreselleşme meselelerinden doğan çeşitli protesto hareketlerinin performatif ve karnavalesk doğasını görmek zor değil. Bu gösteriler şiddetli kavgalara dönüştüğünde bile, dev kuklalarla, kostümlerle, danslarla, esprili şarkılarla, sloganlarla vs. Son derece teatral bir karaktere sahip. Başka bir deyişle protestolar aynı zamanda, protestocuların öfkesiyle karnavaldan aldıkları neşenin iç içe geçtiği bir sokak festivali. Ancak protestoları karnavalesk kılan şey, bunların atmosferi kadar örgütlenmesi de. Bakhtin'in devreye girdiği yer de burası. Anlatıda olduğu gibi siyasal örgütlenmede de, çeşitli, tekil özneler arasında sürekli bir diyalog, öznelerin çoksesli bir kompozisyonu ve ortak kuruluş kanalıyla herkesin zenginleşmesi söz konusudur. Hareket halindeki çokluk, yeni öznellikler ve yeni diller yaratan bir anlatı gibidir. Şüphesiz, 1960 ve 1970'lerde ortaya çıkanlar gibi başka siyasal hareketler de bu tür bir çok sesli anlatı inşa etmeyi başarmıştı ama bugün onlardan geriye kalan şey, iktidarın, polisin ve yargıçların onlara dair anlattığı monolojik bir tarih. Bugünün yeni ve güçlü hareketleriyse onları monolojik bir tarihe indirgeme girişimlerini savuşturuyor; bu hareketler karnavalesk olmak durumunda. Çokluğun, Bakhtin sayesinde anladığımız mantığı bu işte: Ortak olanın üretimi için bir araya gelen tekilliklerin özgürlüğüne dayalı bir örgütlenme teorisi. Yaşasın hareket! Yaşasın karnaval! Yaşasın ortak payda!" (Hardt, Negri ; 2004; 229)

Quebec'de 2001 Nisan ayında, Amerika Serbest Ticaret zirvesi esnasında, kapitalizme karşı karnaval yine iş başındaydı. Kanada tarihinde kendilerini Medieval Bloc olarak adlandıran, başlarına taslar giyen ve ellerindeki tencere kapaklarıyla kalkan yapan bir grup, tahta bir mancınığı zirvenin yapılacağı alanı çevreleyen tahta perdeye hizaladı. İçeriye bu mancınıkla yüzlerce oyuncak ayı attılar. Polis duruma anlam veremedi fakat sonuçta bir savaş aleti olarak gördükleri mancınığı çalıştıran kişiyi hapse attı. Hapishaneye bir dolu kafesler içerisine hapsedilen ayıcılar ve üzerlerinde "tutuklanan kişiyi bırakma talepleri" yazılı notlar geldi. Daha sonra bu tip "Yaratıcı Oyuncu Direnişler" ve "Kapitalizme Karşı Karnaval" grupları FBI tarafından en tehlikeli teröristler ilan edildiler.

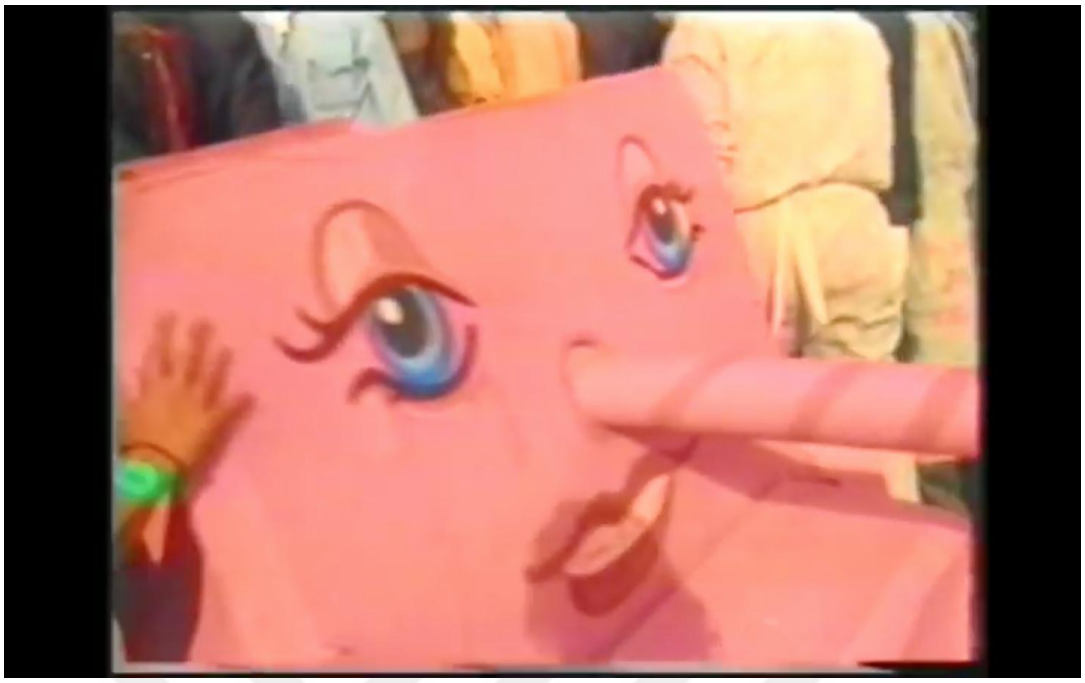
> "Devrimci tarihin pek çok büyük anı karnavalesktir. Politikanın kabul gören kodlarının dışına çıkan ve açığa vuran duyumsal patlamalardır. 1871 Paris Komünü kulüplerinden, Brezilya'da kölelerin sahiplerinden gizlice gerçekleştirdikleri savaş dansı olarak adlandırılan kapueyralara kadar..." (Notes From Nowhere; 2003; 181)

Türkiye'de Gezi direnişiyle beraber gördüğümüz radikal avangard tavır, merkezi otoriteye karşı merkezsiz bir örgütlenme, yapay ideolojilere karşı, ideolojilerin sınırlarının eridiği yatay bir bütünlük, kolektif ruh içerisinde bir duygudaşlıkla ortaya çıkan öznel etik, diyalog, süreç ve heterojen bir birliği barındırır. Gezi Direnişi kolektif bir ruha sahip olmuştur çünkü her şeyden önce arzu merkezlidir ve bireyleri kendi arzularıyla karşı karşıya getirmiştir. Yerelliklere ve tabanın hafızasına dayalı olarak şekillenen estetik biçimler içinde, korkuya karşı güçlü bir mizah, sistemi felce uğratan çocukça bir akıldışılık barındırır. Endişenin ortadan kalktığı ve umudu, yaratıcılığı körükleyen ve hatta günümüzde sanat oluşumlarını gözden geçirmemizi sağlayacak festival havasında bir politik mücadele, otoritelerin kolay kolay baş edemeyeceği bir hal alır. 2011 yılında Tahrir'de, üç ay sonra Madrid'te direnişçiler "artık korkmuyoruz" diye bağırıyorlardı. " 'Özgür bir insan' der Spinoza gizemli bir biçimde, 'ölümü aklına bile getirmez; onun bilgeliği ölüm değil, hayat üzerine düşünmektir." (Hardt, Negri; 2013; 50) "Despotların örselenmiş ruhlara, örselenmiş ruhlarında despotlara ihtiyacı vardır." (Deleuze; 2011; 24) Despotlarla mücadele dili olarak mizah, bu nedenle korkuya karşı çok güçlü bir politik silahtır. Fakat şu da bir gerçektir ki, Türkiye kültüründe Batı'daki karnaval şenliklerine benzer paralellikte bir gelenek mevcut

değildir. Ahmet Mithat Efendi'nin Tanzimat döneminde yazdığı Karnaval isimli romanında karnaval özellikle toplumu dejenerasyona sürükleyecek ve kaçınılması gereken bir olgu olduğu vurgulanır. Dolayısıyla Gezi sürecini de kültürel ilk örneklerin dışında, küresel ortak bir direniş dili açısından değerlendirmek gerekmektedir.

> "Kamp kuran protestocular, bir arada olarak, tartışarak, fikir ayrılığına düşerek, mücadele ederek, Spinoza'nın öngördüğü bir gerçeği yeniden keşfetmiş gibi görünüyor: Gerçek güvenlik ve korkunun yok edilmesi ancak özgürlüğün kolektif kuruluşu yoluyla başarılabilir. (Hardt, Negri; 2013; 50)

Avangard eylem sanatları içinde mizah içerikli direnişleri ifade etmek için farklı tanımlar kullanılmaktadır. Bunlardan ikisi *Radikal Alay* ve *Yaratıcı Oyuncu Direniştir*. Bu direniş taktikleriyle anılan Silver & Pink veya Pink Bloc, Prag'da IMF ve Dünya Bankası toplantılarına *katılım* sağlayarak, naif ve aynı zamanda tüm otorite ilişkilerini bozan taktikleriyle toplantı katılımcılarının sayısını azaltmayı başarmış ve hatta son gün toplantısının iptal olmasına sebep olmuşlardır. Tüm Avrupa'dan gelen aktivist katılımcıların toplantılardan birkaç ay önce bir araya gelerek konferansın düzenleneceği merkezde yapacakları eylemi planlamışlardır. Grup eylem türlerine göre renklerle belirledikleri gruplara ayrılmışlardır. Pink&Silver bu gruplar içinde karnavalesk bir direniş gerçekleştirecektir. Yaratıcı Oyuncu Direnişleri için 12 kadından oluşan grup güçlerini Samba'yla birleştirmişlerdir. Kostümleri yarı Rio karnavalı, yarı balo kostümü kıvamında olacaktır. Maskesiz bireyler, yani sadece kendileri olarak ellerinde toz alıcı püsküllerle polise karşı duracaklardır. Sadece Zizek'in örneğindeki gibi bir yüzleşme değil, amaçları polislerin karşılarında bir direnişçiden çok birer insan görmelerini sağlamaktır. Mizahlarının gücü karşı konulmaz olmuştur. Tek başına bir kadın, bir grup polisin karşısında elindeki toz alıcıyı sihirli bir çubuk gibi hareket ettirir. Pek çok polis gülmemek için ve pozisyonlarını korumak için çaba sarf etmişlerdir. Bazıları dans etmek zorunda kalmışlardır.



Resim 86: Polis Barikatının İçinden Geçen Kartondan Figür; 2000; Silver&Pink; Prag

Merkezi yönetimlerin tüm medyumlarını kullanarak, geniş kitlelere, yalınlıkla sundukları hikayeyi, ancak daha güçlü bir hikaye alaşağı edebilir. Bu tip oyunsu ve kendi araçlarını mizahla üreten direnişlerin örneklerinden biri Eclectic Electric Collective'in ve yeni adıyla Tools for Actions'ın, polis ve protestocular arasındaki ilişkiyi bozan dev şişme kaldırım taşlarıdır. Eclectic Electric Collective'den Artur Van Balen eylemi şöyle anlatır: "Berlin'deki 2012 Mayıs gösterilerinde protestocular dev şişme kaldırım taşları fırlattılar. Bu eylem aslında her yerdeki anti-otoriter mücadelelerin somut silahı ve sembolü olan bir nesnenin kutlanması olarak gerçekleşmiştir. Aynı zamanda *radikal alay* için yeni stratejiler geliştirmeyi ve protestoların "taş atan başbelaları" gibi tipik medya sunumlarını yıkmaya çalışmayı hedeflemektedir." Radikal alay, Bahtin'in bahsettiği insanın ikincil doğasının ortaya çıkarak, sınırsız yaratıcılık alanına sahip formları çılgınlıkla ürettiği ve alışıldık karşılıklı teması ters yüz ederken, işgal edilen gündelik yaşam için imkan alanları açar. Delirebilme hakkı ve mizah rasyonel aklın dışında mümkündür.



Resim 87: Dev Şişme Kaldırım Taşları; Eclectic Electric Collective; Barselona Genel Grevi; Şubat 2012

> "Ortaçağ karnavalları, İngiltere'deki çitleme karşıtı hareketler (Düzleyiciler ve Kazıcılar gibi), Komünarlar, dada, sürrealistler, Sitüasyonist Enternasyonel, Provo ve Yippieler, bugünün yeni eylem pratiklerinin ilham veren tarihsel çağdaşları olarak ortaya çıkıyorlar." (Kuryel, Fırat; 2015; 21)

Bu protestoların ve hareketlerin genel özellikleri antik kültürde Diyonizos'un doğum biçiminden ötürü sembolik olarak temsil ettiği "ayak takımı"nın veya tarihimize kazındığı şekliyle "çapulcu"nun yaratılmasıdır. Kalabalıklardaki bireyler son kertede bir sistem taklidi olmak üzere bir kitle olarak görülebilir. Fakat bu kalabalığı, hegemonya güdümünde kimliksiz bir kitle olmaktan farklı kılan dinamik, yaratıcı, akışkan ve eylem halindeki yapısıdır. Öznellik tanımı da bu bağlamda Ranciere'nin ifadesiyle "global siyasi öznedir". Veya "politik örgütlenmeler her zaman öznellik üretimini gerektirir." (Hardt, Negri; 2013; 52) Protestoların bir başka özelliği Bahtin'in çözümlediği Ortaçağ'ın karnaval ruhuna benzer bir şekilde fakat illegal olarak, kimlikleri kutupsallaştırarak çalışan ve bireysel her türlü hak üzerinde kendi denetimini dayatarak temel hak ve özgürlüklerden bireyleri yoksun bırakan merkezi otoriteye karşı oyuncu direnişler olmalarıdır. Sitüasyonistlerin bu oyun olgusu karşısındaki tavırları kesindir. Manifestolarında sistemin gündelik yaşamın kendisini bir oyun alanına çevirerek bu şekilde kitleler yaratmasını sağlayan, oyunun yaratıcılık ve hayalgücüne dayalı öz yapısını devre dışı bırakarak, rekabete ve gündelik yaşamın üzerinde kurulan bir

maskeye dönüştüren otoriter tavra karşı olduklarını ifade ederler. Sistem tarafından işgal edilen gündelik yaşam yine oyunla işgal edilecektir.

> "Situasyonist oyun, klasik oyun kavramlarından rekabet öğesini ve günlük hayattan kopmayı kökten bir biçimde yadsımasıyla ayrılır. Diğer taraftan, gelecekteki özgürlük ve oyun egemenliğinin beraberinde getireceklerinin lehine bir tavır takındığını belirttiği için etik bir seçimden ayrı değildir." (S.E; 2008; 39)

Sosyal ve ekonomik yapıya karşı bütüncül bir sanatsal ve eylemsel tavır geliştiren Romantiklerden farkları ise, daha önce bahsedildiği gibi trajedi ve kahramanlık ifadelerini geride bırakarak, icraların alanının gündelik yaşam ve eylem alanlarının yaşam durumları olmasıdır. Dolayısıyla özerkleşen ve sisteme angaje olmaktan geri duran bir eylem biçimi yerini, sisteme angaje olan ve sistemi de kendisine angaje eden bir biçime bırakmıştır. "Hayır sisteme angaje olmuyoruz, olmamalıyız" gibi bir söylem bu hareketlerin bütününe ters düşecek ortak bir noktadır. Benzer bir tavır Yippieler tarafından da benimsenmiştir. " Yippielerin stratejisi, kendi özgün kültürünü yaratmaktansa, taleplerini karşı tarafın baskın kültürünü gasp ederek dile getirmekti.[...] mümkün olan o başka dünyayı örneklemek." (Kuryel, Fırat; 2015; 21) Bu anlamda biraz A. Warhol'un ironik ve bazı metinler de sistem yanlısı görünümüyle eleştirilen tavrını da andırmaktadır. Oysa ki yaşamın içinde, diğer fabrikaların yanında bir de sanat fabrikası kurmak, sadece bir yapı inşa etmek değildir; mizahi ve ironik, estetik ve etik bir eylemdir.

Oyun ve mizah merkezinde tartışılan kolektif eylemlere, tarihi bellekten beslenen dil oyunlarını da eklemek gerekmektedir. Hatta bu dil oyunlarını yeni imge ve bilgi üretiminde bir yaratıcılık alanı açan Benjamin tarafından kullanılan "geçmişi yankılayan [resonant] imgeler" kapsamında değerlendirebiliriz. "Thompson, Walter Benjamin'in 'vaadi hala gerçekleşmemiş mitsel bir geçmişin izlerini hatırlayarak geleceği tasavvur etme imkanı' sağlayan, geçmişi yankılayan [resonant] imgelerinden bahsediyor. (Kuryel, Fırat; 2015; 28) 2013 yılında Gezi Direnişi esnasında bu *resonant* dilsel oyunların çok yaratıcı formlarını gördük. Burada geçmişin yankılanması, daha ziyade varolan siyasal klişelerin yapıbozuma uğratılması veya bu göstergelerin ve

imajların iç boşlukları yeni kuşağın dilinde mizahla yapılandırılmasıyla mümkün olmuştur.



Resim 88: Gezi Sloganları; Anonim; "Mustafa Keser'in Askerleriyiz"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 89: Gezi Sloganları; Anonim; "Kahrolsun Bazı Şeyler"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 90: Gezi Sloganları; Anonim; "Tüp Kaçağını Çakmak Yakarak Kontrol Eden Bir Milleti Biber Gazıyla Korkutamazsınız!" "Biz Sinek İlacı Aracının Arkasından Koşmuş Nesilleriz Gaz da Neymiş"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 91: Gezi Sloganları; Anonim; "Islak Banyo Terliğine Çorapla Basasın RTE"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 92: Gezi Sloganları; Anonim; "Bu Gaz Bir Harika Dostum"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 93: Gezi Sloganları; Anonim; "Alkolü Yasakladın Millet Ayıldı"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 94: Gezi Sloganları; Anonim; "Ben Özgürüm"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 95: Gezi Sloganları; Anonim; "Everyday I'm Çapuling"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 96: Gezi Sloganları; Anonim; "Orama Toma Burama To!"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 97: Gezi Sloganları; Anonim; "Diren İphone Şarjı"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 98: Gezi Sloganları; Anonim; "Önce Herşey Bir Gaz Bulutuydu Sonra Hayat Başladı"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com



Resim 99: Gezi Sloganları; Anonim; "Beşinci Günün Şafağında Doğuya Bakın-Ayrıca Süd Zehri Alır"; 2013; Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com

> Gezi mizahı, geleneksel siyasal iletişim kodlarını yapıbozuma uğratmış, yukarıda tartışıldığı üzere, siyaset yapma biçimlerinde "müphem" kategoriler inşa etmiştir. Her şeyin birbirine denk olduğu, "ters yüz" olmuş bir dünyada artık Mustafa Kemal ile Mustafa Keser arasında fark kalmaz. Böylece "Mustafa Kemal'in askerleriyiz" sloganı, "Mustafa Keser'in askerleriyiz"e; "Faşizme karşı omuz omuza" sloganı, "Faşizme karşı bacak omuza" ya; "Kahrolsun Faşizm" sloganı, "Kahrolsun bağzı şeyler"e; "Çare Sarıgül", "Çare Drogba" ya da "Çare Morgül"e; "Kimseye Boyun Eğme, Tek Yol Devrim" sloganı, "Kimseye boyun eğme, omurganı dik tut, Tek Yol Pilates"e; "Her yer Taksim her yer Direniş" sloganı, "Her yer Maksim her yer Gazino"ya; "Yaşasın Tam Bağımsız Türkiye" sloganı "Yaşasın Tam Bağımsız Kuru Kahveci Mehmet Efendi" ye ; "Kahrolsun zindanlar, tutsaklara özgürlük" , "Kahrolsun mezbahalar, tavuklara özgürlük"e dönüştürülür. "Tomalara göğüs geren işte benim Zeki Müren" sloganı eril iktidara karşı korkusuzluğun, kayıtsızlığın kamusal bir ilanı gibidir. "Burası küçük burjuvazi dolu" yazısının arkasından gelen, en az önceki kadar mantıklıdır: "Zengin eylemcilerin kaliteli maskeleri var, kıskanıyoruz". Neşe ve kahkaha, davet edilmediği bir baloya muzipçe ve arsızca sızmıştır. (Avcı; 2013)

Gezi mizahı bir eylem alanı olarak gündelik alanı ve yaşamı seçmesiyle, her sınıftan bireyi aynı güdüyle bir araya getiren, benzer yaşamsal kaygılara sahip pek çok insanı İstanbul ve İstanbul'un dışındaki şehirlerde de kolektif bir ruhla bağlaması açısından bir milat gibidir.

Bu mizah dolu ve hatta ironik biçimde kanunsuz sayılmayacak türden barışçıl ve yaratıcı dil ve eylemler küresel anlamda benzerlik taşımaktadır. "Günümüz anarşistleri sokak tiyatrosu, şenlikleri, performans sanatını ve şiddet içermeyen savaş diyebileceğimiz şeyin çeşitli biçimlerini birleştiren yeni bir sivil itaatsizlik dili yaratmışlardır." (Critchley; 2010; 133) Ayrıca politik ve coğrafi olarak zorluklar ve ciddi baskılar içinde olan ülkelerde de, ifade özgürlükleri ve eylem problemi kendi olanakları çerçevesinde ve internetin sağladığı sanal mekan üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Bu örneklerden biri Suriye'de 2011'de, 10 kişiden oluşan anonim sanatçı kolektifi Masasit Mati tarafından sunulan hicivli online "Top Goon- Küçük Diktatörün Günlükleri" kukla tiyatrosudur.



Resim 100: Masasit Mati; "Top Goon- Küçük Diktatörün Günlükleri"; Beyrut; 2011



Resim 101: Masasit Mati; "Top Goon- Küçük Diktatörün Günlükleri"; Beyrut; 2011

‘Top Goon” internet tabanlı bir seridir ve Başkan Esad’ı “Beeshu” kod adıyla, bir eğlence figürüne indirgeyen parmak kuklaları kullanır. “Beeshu” diktatörün kaba ve çocuksu oğludur. Kötü niyetli ve lafının üstüne laf söylemeyen uşağı ona göz kulak olur. Parmak kuklalar sanatçıların kendi kimliklerini gizlemelerini sağlar ve kontrol noktalarından sorunsuz geçebilecek kadar küçüktürler. Suriye’deki iç savaş sanatçıları, toplumsal olarak işe yarayabilecek “başka” bir sanat formu arayışına itmiştir. Ayrıca bu kukla tiyatrosu belirli toplumsal kodları barındırmak suretiyle ve alegorik göstergeler vasıtasıyla Suriye’de olan bitene dair dokümanter bir bilgi kaynağı oluşturur. Şovun yönetmeni, estetik yönelimlerini anlatırken, kendilerini tanrı gibi sunan bir rejimi, hicvetmek için özellikle küçük kuklalar kullandıklarını söyler. Halkın üzerinde hakim olan korkuyu, bir bebek ismi olan Beeshu adını verdikleri diktatörü küçülterek, korkuyu bertaraf ederler. Daha önce sistemi hicveden şarkılar yazan ve söyleyen veya karikatürlerle rejimi mizah yoluyla eleştirenlerin başlarına gelenleri yaşamamak için, diktatörün açıkça görünür olmaması için “Beeshu’yu bıyıklı ve biraz daha fazla saçlı yapmışlardır. “Fahişe Medya” isimli bir bölümünde bir itiraf sahnesi yer alır. Bir protestocu işlediği şiddet içeren suçu itiraf etmek zorundadır. Şöyle söyler : “Elimde bir zeytin dalı tutuyordum... Demek istediğim El-Kaide’den aldığım bir RPG, bir nükleer bomba, silah ve tüfekler tutuyordum.” Medyanın manipülatif gücünün bir alegorisi sunulur. Masasit Mati’nin amacı bu tiyatroyu kamusal alanda yaygınlaştırıp, insanlara kukla yapımını öğretmektir. Korkuyla yöneten bir iktidar mekanizması karşısında onları hayatta tutacak şey umuttur. “Nihai sanatsal eylem, eski gözlerle bakacak eski halk için yeni imgeler üretmek değil, yeni gözlerle bakacak yeni bir halk yaratmak olacaktı.” (Groys; 2014; 149)

Kolektif eylemlerin kamusal alanda gerçekleşen, küresel kapitalizm karşıtlığı, doğal yapının tahribine karşı veya çeşitli şekillerde ortaya çıkan merkezi hegemonyaya karşı gerçekleştirilen pratiklerinin, kapitalizm kültürü tarafından ele geçirilen yaşam ve bireysel arzu mekanizmalarının kısırlaştırıldığı gündelik yaşamın yeniden ele geçirilmesini amaçlayan ideolojisinin sanatsal bir tavır olduğunu ileri sürebiliriz. Bu pratiklerin “kolektif, bedensel, duygulanımsal ve algısal bir estetik deneyim üzerinden şekillendiğini söyleyebiliriz. Yani, toplumsal dönüşümün estetik bir dönüşüm olduğunu öne sürebiliriz.” (Kuryel, Fırat; 2015; 130) Bu eylemler vasıtasıyla bireysel ahlak anlayışına dönüşerek içselleşen etik, yeni bir siyasal etik eylem halinde öznellik

modelini ortaya çıkarır. Sanatın modern döneme özgü özerkliği yaşam içerisinde yaratıcı ve dönüştürücü eylemler vasıtasıyla hayatı sanata dönüştürür. Sanatın tüm araçları bu sefer gündelik hayatın ele geçirilmesine yönlendirilirken, özgürlük algısı enternasyonal kolektif bir özgürlük kavrayışına ve mücadelesine dönüşür. Oyunun denetlenemeyen, tanımlanamayan gücü toplumsal estetik dönüşüm için bir metot olarak, sanatın özerk alanının dışına çıkarak, kamusal alanda gerçekleşir. Oyun dürtüsünün, kolektif bağı ve safları sağlamlaştıran keyifli ve yaratıcı eylem alanında, öznellik toplumsal bilinçdışının sınırlarını aşarak evrenselleşir. Bir grubun mücadelesi rahatlıkla yansıma ve destek alanı olarak farklı bir coğrafyada yansıma bulabilir. Küresel kapitalizmin aşılması yolunda network ağlarının sağladığı bütünleştirici kolaylığa ek olarak, bu şartsız ve talepsiz politik söylemlerini aşan ve görünmeyen bütünleştirici taraf etik bağlanmayı mümkün kılan, insanın ikincil doğasıdır. Erotik yani yaşama kodlanmış olmanın, yaşamın farkındalığıdır.

SONUÇ

Araştırma sürecinde küreselleşen gündelik yaşamın, özellikle nesne sistemleri aracılığıyla işgaline karşı, yaşamı yeniden ele geçirmek üzere bir sanat formu olarak anonim toplumsal hareketlerin özünde yatan oyun edimi araştırılmıştır. Oyun ve karnaval formunun bir direniş taktiği olarak yaşama geçirilmesiyle, homojenleşen kitlelerin aktif toplumsal bir dinamiğe dönüştüğü, sanatsal nitelikleriyle bu taktiklerin yaratıcı ihtimal alanı açtığı saptanmıştır. Ayrıca bir mikro toplum olarak görülen bireyin de, özsel arketip duygularını köleleştiren ve üretim-tüketim sürecinin parçası haline getiren sistemin güdümünden, oyuncu direniş biçimleriyle ve sisteme angaje olarak, politik toplumsal özne olarak çıkabildiği örneklerle açıklanmıştır. Tezi temellendirebilmek açısından bireyin oyun oynama ihtiyacı, sosyolojik bağlamda oyunun dönüştürücü, yaratıcı rolü ve yaşamsal eylem alanında nesne düzenlerinin çağlar içinde başkalaşımı incelenmiştir. Nesne düzenlerinin bugüne gelene kadar geçirdiği kavramsal ve işlevsel dönüşümleri belirlenmiştir.

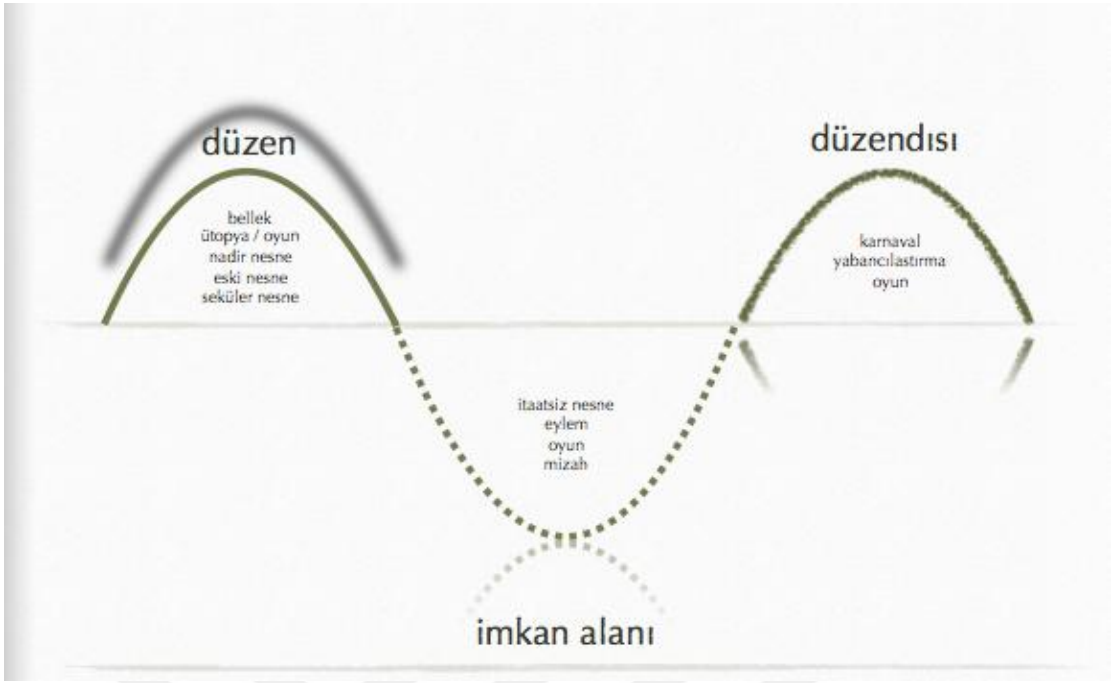
Ulaşılan son biçimiyle çalışma, sermaye ve meta odaklı global yapılanmanın ve neoliberal kültür politikalarının, bireyin varoluşunu mümkün kılan özsel yapısına nasıl müdahale edebilir hale geldiği; yaşam ve korku (ölüm) gibi varoluşun arketip formlarını nasıl kontrolü altına alabildiği; büyülü güçler olarak nesne sistemlerinin, kitle denetim biçimlerindeki işlevleri; korku ve haz aracılığıyla yaratılan bireysel/toplumsal eylemsizlik; kitle üretim ve yönetim tekniği olarak başvurulan yapay yaşam/oyun kurgusunun, kolektif sanatsal eylemler aracılığıyla askıya alınması gibi sorunsallar üzerinden sonuca gidilmiştir. Özellikle altı çizilen mesele sistemin bireyin öz yapısına nasıl müdahale ve etki edebilir hale geldiği ve bireyin bu müdahaleye nasıl açık hale geldiğidir. Sonuç olarak bu konuyla ilgili bir sava varılmıştır.

İnsanın var olma halini tanımlayan iki kavram, yaşam itkisi (eros) ve her türlü korkunun çıkış noktası olan ölümdür. Var oluşun bu iki önemli arketipi arasında varlık kendisini etik olarak gerçekleştirebilmektedir. Yaşam itkisi hareket sürecinde haz alma ve tamamlanma veya kendini gerçekleştirebilme arzusuyla motive olur. Hazın merkezde olduğu bir eylem alanı, öznenin özgür eylemiyle gerçekleşebilen oyun oynama halidir. Oyun oynamak ve oyun bu çalışmada yaşamla benzerliği açısından ele alınmıştır. Yine

tezin iddiası sermaye ve tüketim odaklı sistemin, oyunu kendi aracı haline getirmiş olmasıdır. Böylelikle yaşam ve oyun alanı öznenin özgür eyleminin bir alanı olmaktan çıkarak, kitlelerin gönüllü olarak çalıştırdıkları bir simulakra dönüşmüştür. Oyunun sistem tarafından tersine çevrilmesinden önce, varoluşsal yaşam ve ölüm arketiplerinin sistem içindeki dönüşümünü özetlemek gerekirse, varlık haz almak ister. Kitlelerin sermayenin varlığını korumak için, eylemde bulunmaksızın çalıştıkları yaşam yine haz merkezlidir. Ama bu sefer haz tüketime yönlendirilmiştir. Kapitalist sistem kitle üretiminde ve denetiminde öncelikle bu arketipe hitap eder. Var oluş dolayısıyla tüketebilmek ve tükettiğinden haz almaktan ibarettir. Oynanan tüketebilme oyunudur ve haz kaynağıdır. Dolayısıyla bireysel, özsel yapının yapay haz nesnelerine yöneltilerek uyuşturulduğu görülmektedir. Diğer taraftan korku ise kitleleri yeniden, teskin edilmek üzere haz aramaya yönlendirmektedir. Üretim-tüketim zincirine bağlı kitleler böylelikle birbirine, aralarında bir iletişim, diyalog olmaksızın bağlanırlar. Kendisi de bir meta haline gelen özsel değerlerinden yoksun bırakılan özne için etik eylem alanı da ortadan kaldırılmış olur. Duygusal köleler haline gelen kitleler, korku da eklenince etik hareket ve eylem güçlerinden haz almak yerine, geçici haz alanlarında oyalanır ve yine sistem tarafından üretilen korkularını yatıştırırlar. Sermaye merkezli kültür politikalarıyla ve sistemin medyumlarıyla desteklenerek estetize edilen gündelik yaşam ve anestezi altındaki bireysel eylem gücü, yapay bir oyun alanına dönüşmüş yaşam alanında, sözde bir eylem olarak tüketim icraatıyla ve göstergeler üzerinden çalışan bir yaşam biçimi kazanma peşinde koşar. Bu düşünsel yoldan ilerleyerek, kapitalist kültür üretiminin olağanlaştırdığı yaşam formları ve kendi araçlarıyla manipüle ederek kurguladığı, bireylerde haz ve arzu talebi uyandıracak şekilde, gündelik yaşamı doğal oyun alanının bir kopyası olarak üreterek işgal etmesi bu tezin ilk iddialarından biridir. Bu zemini tanımak önemlidir çünkü bu zemin sosyolojik bir hazine olmakla birlikte, sanat eylemleri açısından da, entropinin yaratım zeminine dönüşebileceği bir alandır. Sanat tarihi içinde saptandığı üzere, moderniteye karşı da sanatçı bir panzehir olarak ruhsal ve zihinsel birlik için bu çemberin dışında bir oyun kurgusu yaratmıştır. Fakat tez böyle kendi içine kapalı bir üretimden ziyade oyunun toplumsal refleksi dirilten yanına odaklanmaktadır. İnsan doğasının özsel ihtiyaçlarını korumak ve savunmak amacıyla, yaşamı yeniden ele geçirmek için 21. yy toplumsal direnişlerinde benzer oyun metoduyla doğrudan eyleme geçildiği fark edilmiştir.

Araştırmanın amacı doğrultusunda, kitleleri oluşturan kurucu koşullar olarak bellek, ütopya/oyun alanı ve nesnenin değişimini örneklemek amacıyla nadir nesne, eski nesne ve seküler nesne kavramları arketip kültür ve kitle üretimleri içindeki etkin güçleriyle ele alınmıştır. Bu analiz sonucunda bireysel ve toplumsal anlamda "bellek", Mısır piramitleri ve bu ütopik yapıların barındırdığı nesnelerin tanımlandığı "ütopya ve oyun" ilişkisi, Ortaçağ'da ve Rönesans döneminde kültürün epistemolojik ve ontolojik olarak inşa edilebilmesinde bir araç olarak "nadir nesne" ve "eski nesne"nin değerlendirilme, anlamlandırılma biçimleri, son olarak nesnenin 16.yy'dan, modern döneme kadar geçirdiği değişim ve metalaşma süreci bağlamında "seküler nesne" tanımları ön plana çıkmıştır.

Belirlenmiş dönemler çerçevesinde, bir araç olarak nesnenin sembolik niteliklerine koşut oyun kavramının dönüşümü de bu minvalde araştırılmıştır. Özünde insanın doğal ihtiyacı ve özgür bir eylem biçimi olan görülmüş olan oyunun, çağlar içinde başkalaşarak gündelik yaşamda kitlelerin denetim altında tutulmasının, tepeden inme kültür inşasının zemini kuran yapay bir zemin ve hatta sistemin kendisi haline geldiği saptanmıştır. Sistem içerisinde ontolojik ve epistemolojik paradigma değişikliğine uğrayan nesneler düzeni ise, bu kontrollü ve yapay yaşam oyunun kavramsal temeli, yazılımı haline geldiği fark edilmiştir. Tez oyunun sistemin bir aracı ve hatta sistemin oyun haline gelmesiyle, etik ve estetik birliğin yaratıcı alanı olarak görülen sanatın oyun alanının, yaşamla buluşmuş gibi görünmekle birlikte sistemi tekrarlamak, muhalefetiyle sistemi yüceltmek suretiyle, sıradanın bir parçası olmaktan kurtulmasının yolu olarak oyun ve karnaval düzenini önermektedir. Tezin sonucu olarak ortaya çıkan genel omurga aşağıdaki grafikle özetlenebilir.



Nesne kavramı öncelikle zihinsel inşa sürecinin parçası olarak, bellek ve toplumsal belleğin oluşumundaki merkezi rolüyle analiz edilmiştir. Bellek, iç izlenimler bütünü ve dış izlenimlerin sürekliliğinin toplamı olarak değişime açık ve akışkan, özerk deneyimin kaynağı olarak dış denetime veya manipülasyona kapalıdır. İstenç dışı ve istenç ürünü olmak üzere iki tip bellek formu referans kaynaklardan yola çıkılarak belirlenmiştir. Buna göre istenç dışı bellek, duyusal temaslarla uyarılabilen ve harekete geçirilen, toplumsal bilinçten veya tarih ve anı yapılarından bağımsızdır. İstenç ürünü bellek ise tam tersi duyusal izler bırakmamakla birlikte rasyonel ve sentetik bir kurguya sahiptir. Belirli bir sisteme göre düzenlenmiş anılar bu tip bir bellek yapısının yansımalarıdır. Dönemsel veya siyasal konjonktüre bağlı olarak manipülasyona açıktır. Tezin iddiası çerçevesinde, toplumsal yapıda kısa süreli kırılmalar yaratabilecek, dil mantığını bozabilecek ve dolayısıyla kurgusal yaşamın içinde kontrolsüz bir akışkanlığı sağlayabilecek, entelektüel ve yaratıcı özgürlüğü, kolektif oyun oynama halini mümkün kılabilecek olan istenç dışı belleğin gücünün önem taşıdığına kanaat getirilmiştir.

Diğer taraftan istenç ürünü bellek ise nesnelere ihtiyaca göre değişen ideolojik anlamlar yükleyebildiği gibi, ideolojilerinin nesnelerini de yaratabilmektedir. Nesnelerin işlevsel, ritüel düzenine özgü bağlamlarından arındırılması veya kült işlevlerinin toplumsal görüngüleri destekleyecek şekilde manipüle edilmesiyle kurulan hafıza mekanları, -örnek olarak müzeler veya anıtlar- gündelik yaşam alanlarının

tasarımı, kent dokusunun yeniden yapılandırılması, özellikle faşist yönetimlerin inşa ettikleri kültür politikaları aracılığıyla, kitle denetim araçları haline geldiği görülmüştür. "Eski Nesne" başlığı altında tartışılan otantik nesnenin mitik masalsı nesneye dönüşümünün de bir örneğidir hafıza mekanları. Eski nesneler veya imajlar vasıtasıyla yaratılan yeni paradigmalarla, bir köken efsanesi sunulabilir. Bir kültür politikası bu çıkışla yaratılabilir. Bu şekilde merkezi bir ideoloji veya gücün yarattığı tarih kurgusu ve bellek, zaman içerisinde gündelik yaşama işleyerek bireysel hafızayı körleştirdiği düşünülmüştür. Yaratılan bu kurgusal ve tepeden bakan, toplumu çevreleyen antagonist ortak belleğin panzehiri, bireysel hafızanın devreye girmesiyle, "başka" bir tarih yazımına doküman olacak malzemelerle birlikte ele alınmasıyla mümkün olabileceği tespit edilmiştir. Bu kanılardan yola çıkarak ve sonuç olarak tezin ana hatlarının kuruluşunda merkezi gözün yerine, başka bir gözün yarattığı kolektif tarih ve sanat/yaşam ilişkisine dair bir akış yakalanmıştır.

Bu araştımanın iddiaları arasında kapitalizmin insanın temel dürtülerine hükmetme aracı olarak oyun formunu seçmiş olmasından yukarıda bahsedilmişti. Yani yaşam ve sanat ilişkisinin kurulduğu, kapitalizmin devamlılığını sağlamak üzere yaşamın bir şenlik, karnaval, oyun maskesine büründüğü iddia edilmektedir. Modernizm ve beraberinde kültürün mal olma yapısına sahip oluşuyla gündelik yaşamın kendisi duygulanımlardan arındırılmış, estetize edilmiş ve kitleleri geçici olarak oyalayan bir şenliğe dönüşmüştür. Böylelikle birey esir alınmış, kendi içine kapatılmış, köleleştirilmiştir. Toplum böylelikle zaman içinde daha rahat kontrol edilebilir homojen bir kitleye dönüşmüştür. Oyun ise bu sistem içerisinde rekabete dayalı, şans kurgusuyla heyecanı ve nesnel sahip olma arzusunu teşvik eden çeşitli formlarıyla sistemin medyumlarından biri haline gelmiştir. Kültür ve kültürü var eden oyun formları, oyuncular tarafından zihinsel olarak kavranamayan, denetimli bir eylem alanı yani simülasyon ve kurgu yaratmıştır. Kapitalizmle birlikte sanat ve hayatı sözde birleştiren bu oyun, mekan üstü, mekanla doğrudan ve dönüştürücü etkileşimi olmayan yapay değerler sisteminin parçası olmuştur. Sonuç olarak kitlelerin gönüllü rızasıyla katılımlarının sağlanmıştır. Körlüğü aşmanın ve düzenin yaratısı olan oyunun dışında bir aralık oluşturulabilmesinin yöntemleri olarak, tarihsel süreçleri içinde Ortaçağ karnaval geleneği ve modern sanatta B. Brecht ve C. Chaplin'in eserlerinden yola çıkılarak yabancılaştırma tekniği üzerinde durulmuştur. Burada yeniden ulaşılmaya

çalışılan oyunun, en genel haliyle inşai kültür normları karşısında ötelenen, insanın ikincil doğası olarak "çılgınlık, gülme ve delilik" gibi nitelikleridir. Kapitalist veya neoliberal politikalar doğrultusunda ve popüler kültürün hakim olduğu gündelik yaşamda bypass edilen toplumsal ve bireysel erk veya insanın ikincil doğası, oyun sürecinde yaşanan farkındalık veya yabancılaşma sayesinde uyanır. "Çılgınlık, gülme ve delilik" üzerinden tanımlanan oyunun, aranan özgürlük alanı için bir aralık oluştururken, sonrasında toplumsal yapıyı değiştirebilecek veya etkileyebilecek etik ve estetik donanımlı, politik bir güce sahip olduğu tespit edilmiştir. Buradan varılabilecek sonuç, diyalojik bir şenlik ve oyunun entropiyi, korkunun yerine geçen mizah yardımıyla alternatif bilgi ve imge üretimi veya algı değişimi için bir imkan alanı olarak kullanabileceğidir. Etik ve estetik yapısıyla sanatsal form olarak görülebilecek kolektif anonim eylem biçimlerinde, herhangi bir akademik yapı aramaya gerek yoktur. Eylem süreçleri kendi epistemolojilerini yaratma imkanına sahip olmuştur. Anonim eylem biçimleri, etik/estetik nitelikleriyle bir "sanat" pratiği kadar değerlidir. Kapitalizmin bir kurgu olarak birleştirdiği sanat ve hayat, kolektif etik/estetik eylemler vasıtasıyla yeniden gündeme gelerek, bu birlikteliği sorgulamaktadır.

Oyun yüksek kültürün ötekisi olarak belirlenmiştir. 21.yy'da yükselen kolektif direnişlere dip dalga, kültürün dışında kalanların ve kaotik oyunların yön verdiği görülür. Mizah yüklü bu oyunlar, otoriteleri bildikleri tanımların dışına çıkararak karar vermelerini ve eyleme geçmelerini zorlaştırmakla birlikte, aynı zamanda bireyler için bir var oluş, öznel yaşamı ve özsel hazzı yeniden ele geçirme aracı olduğu görülmüştür. Bu bölümde otoriteler ve oyuncu kolektifler, antik mitolojideki düzenin sembolü ve koruyucusu olarak Herkül ve merkezi aklın dışında kalanların sembolü olarak Hydra kavramsallaştırmaları vasıtasıyla değerlendirilmiştir. Kurgusal ve tepeden inme tarih, vatandaşlık ve dahil oluş gibi toplumsal dilin araçları bu kavramlar çerçevesinde yeniden okunmuştur.

Toplumsal eylemler aynı zamanda aşağıdan yukarı diyalektik kültürün aynası, belleği ve tarih kurucuları olma gücüne sahiptir. Böylelikle hegemonya veya sistematik olarak inşa edilmiş tarih ve kültür, yaşayan ve eylem anında yaratılan doğal yapısına kavuşabilmektedir. Oyunun buradaki önemi, bireyin özsel var oluşunu uyandırarak, dalgalar halinde kolektif toplumsal bir reflekse dönüştürebilmesinden

kaynaklanmaktadır. Rekabetin olmadığı, öznenin kendisinin oyun için ve içinde yok olduğu, diyalojik bir alan açılabilmektedir. Aynı zamanda eylem halinde birey ve bir güç olarak toplum, karşılaşmalar ve diyalog aracılığıyla kendi özsel yapısıyla buluşabilmektedir. 21.yy'da tüketim kültürü tarafından zaptedilmiş ve sahte bir oyun görüntüsüne sahip gündelik yaşamın, kolektif oyununun araçları haline gelmesi ise son derece etkilidir. Bir taktik olarak oyun ve şenlik atmosferine sahip kolektif hareketler vasıtasıyla sorgulanan dış dünya, toplumsal bilinçdışının ve ön kabullerin de yeniden değerlendirilebilmesini ve eleştirel mesafenin kazanılmasını sağlayabildiği tespit edilmiştir.

Sonuç olarak gündelik yaşamın sıradanlaşmasına ve estetize edilmesine koşut, bireylerin özsel güdüleri, eyleme geçme ve etik varoluşlarının kısırlaştırılmasına karşı, bireysel ve toplumsal eylemin mizah ve oyun ediminden beslenen formlarının, toplumu dönüştüren bir güç olduğu saptanmıştır. Örneklenen eylem formlarının hemen hemen tümü, sanat tarihi kapsamında henüz sınıflandırılmamış olan kolektif toplumsal eylemlerdir. Toplumsal algının dönüşümüne yol açan ve politik öznenin varlığını mesele etmesi açısından bu eylemlerin, varolan sıradan algıyı dönüştürücü, yaratıcı niteliği, etik ve estetik özellikleriyle sanatsal ifadeden ayrı olmadığı görülmektedir. Yaratılan toplumsal ve bireysel etkiler, dönüşümler göz önünde bulundurularak ve sonuç olarak tez çalışması sürecinde, toplumsal hareketlerin yukarıda bahsedilen sanat tarihine geçen neo-avangard hareketlerle güçlü bağlarının olduğu fark edilmiştir. Bu nedenle toplumsal eylemlerin nitelikleri, araçları ve yarattıkları etkileri konu edilmek suretiyle, bu eylemler birer sanat pratiği olarak görülmüş ve kaydedilmiştir. Toplumsal eylemler vasıtasıyla yaratılan anlık veya uzun süreli dönüşüm estetik/etik bir dönüşümdür ve sanatsaldır. 21.yy'da karnaval ve oyun formunda gerçekleşen hareketlerin modern sanatta temsil edilen direniş ve göstergelerinden, kahramanlaştırma veya trajedinin temsili gibi içeriklerinden ayrılan önemli noktaları ve gerekçeleri belirlenmiştir. Bu bağlamda mizahın trajedinin yerine geçişi ve beraberinde gelişen etik deneyimin günümüz hareketlerinin yaratıcı, oyuncu özgürlük alanlarını kurmakta olduğu saptanmıştır. Yaşam alanının bir devrim şeklinde değil fakat bir an olarak yeniden ele geçirildiği süreçler dahilinde toplumsal politik özne, bilinçdışının hegemonyasını oyun, karnaval ve kaosla aşabilmektedir. Bu bağlamda sanat da kaotik, erotik, yaşamsal, ruhun yeniden nefes alabileceği, kolektif, sistemi kendisine angaje

ederek, sistemin içine nüfus ederek ve aynı zamanda özerk bir alan yaratabileceği sonucuna varılmıştır. Hakim Bey'in ifadesiyle toplumsal bir birim olan öznenin amacı "bir yaşam biçimi edinmek değil, yaşama sahip olmak" olacaktır.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

KİTAPLAR:

Adorno, T. (2005). *Minima Moralia*. (Çev. O. Koçak, A. Doğukan). İstanbul: Metis Yayınları.

Artun, A. (2014). *Sanat Müzeleri 1 Müze ve Modernlik*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Artun, A. (2013). "Kolonyalist Kültür ve Modernlik". Der: A. Artun. Çağdaş Sanat ve Kültüralizm. (Çev: T. Birkan, N. Örge, E. Gen). İstanbul: İletişim Yayınları

Attali, J. (2014). *Gürültüden Müziğe*. (Çev: G. G. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Badiou, A. (2004) *Etik Kötülük Kavrayışı Üzerine Bir Deneme*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

Bahtin, M. (2014). *Karnavaldan Romana*. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bahtin, M. (2005). *Rabelais ve Dünyası*. (Çev: Ç. Öztek). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ball, H. (1916). "Günlük Notları (Seçilmiş)". Der: H. Duranay. *Dada Bakire Bir Mikroptur*. 2014. (Çev: H. Duranay, C. Akyüz, A. Mahmut). Kocaeli: Kült Neşriyat.

Baudrillard, J. (2012). *Karnaval ve Yamyam*. (Çev: O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2011). *Nesneler Sistemi*. (Çev: O. Adanır, A. Karamollaoğlu). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2008). *Tüketim Toplumu Söylenceleri/Yapıları*. (Çev: H. Deliceçaylı, F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Benjamin, W. (2009). *Pasajlar*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: YKY Kitap.

Benlisoy, F. (2013). Gezi Direnişi: Türkiye'nin 'Enteresan' Başlangıcı. İstanbul: Agora Kitaplığı

Bloch, E. (2012). *Umut İlkesi Cilt 2.* (Çev: T. Bora). İstanbul: İletişim Yayınları.

Brecht, B. (1999). *Bütün Oyunları Cilt 4.* (Çev: Y. Onay, A. Selen). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Brecht, B. (1977). *Sosyalizm İçin Yazılar*. (Çev: M. Tim). İstanbul: Günebakan Yayınları.

Breton, A. (1924). "Birinci Gerçeküstücülük Manifestosu'ndan". Ed: C. Harrison, P. Wood. *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*. 2011. (Çev:S. Gürses). İstanbul: Küre Yayınları

Burke, P. (1996). *Yeniçağ Başında Avrupa Halk Kültürü*. (Çev: G. Aksan). Ankara: İmge Yayınları.

Cassirer, E. (2005). *Sembolik Formlar Felsefesi II, Mitik Düşünme*. (Çev: M. Köktürk). Ankara: Hece Yayınları.

Crichlow, A. (2012). *Carnival Art, Culture and Politics Performing Life*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Critchley, S. (2010). *Sonsuz Talep Bağlanma Etiği, Direniş Siyaseti*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

Deleuze, G. (2011). *Spinoza: Pratik Felsefe*. (Çev. U. Baker, A. Nahum). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Dellaloğlu, F. B. (2010). *Romantik Muamma*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Eco, U. (2012). *Günlük Yaşamdan Sanata*. (Çev: K. Atakay). İstanbul: Can Yayınları.

Eliade, M. (2003). *Dinsel İnanç ve Düşünceler Tarihi; Cilt 1*. (Çev; A. Berktay). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Erdoğan, Ş. (2008). *Sitüasyonist Enternasyonal*. (Çev: M. Darende, M. Oflas, A. Günebakanlı). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Findlen, P. (2001). "Kircher's Subterranean World and The Dignity of the Geocosm." Ed. D. Stolzenberg. *The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher*. Florence: Standford University Libraries. 17-26.

Findlen, P. (2001). "Science, History, and Erudition: Athanasius Kircher's Museum At The Collegio Romano" Ed. D. Stolzenberg. *The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher*. Florence: Standford University Libraries. 17-26.

Fischer, E. *Sanatın Gerekliliği*. (1995). (Çev: C. Çapan). Payel Yayınevi.

Fleckner, U. (2005). "Sarkis, Warburg ve Sanatın Toplumsal Belleği." Der. U. Fleckner. *Bellek ve Sonsuz, Sarkis Külliyatı Üzerine*. İstanbul: Norgunk, 185-197.

Flood, C., Gringon, G. (2014). *Disobedient Objects*. London: V&A Publishing.

Florenski, P. (2007). *Tersten Perspektif*. (Çev: Y. Tükel). İstanbul: Metis Yayınları.

Foucault, M. (2010). *Bu Bir Pipo Değildir*. (Çev: S. Hilav). İstanbul: YKY.

Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler*. (Çev: M. A. Kılıçbay). İmge Kitabevi.

Francalanci, E. L. (2012). *Nesnelerin Estetiği.* (Çev: D. Kundakçı). Ankara: Dost Yayınevi.

Freud, S. (1998). *Espiriler ve Bilinçdışı İle İlişkileri*. (Çev: Dr. E. Kapkın). Payel.

Freud, S. (1996). *Düşlerin Yorumu I*. (Çev: Dr. E. Kapkın). Payel.

Freud, S. (1975). *Kitle Psikolojisi*. (Çev: K. Şipal). İstanbul: Bozak Yayınları.

Frisby, D. (2012). *Modernlik Fragmanları*. (Çev: A. Terzi). İstanbul: Metis Yayınları.

Funk, R. (2013). *Ben ve Biz, Postmodern İnsanın Psikanalizi*. (Çev: Ç. Tanyeri). İstanbul: YKY.

Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve Yöntem I. Cilt*. (Çev: H. Arslan, İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma.

Gombrich, E.H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Grindon, G. (2015). "Sürrealizm, Dada, ve Çalışmanın Reddi: Radikal Avangardda Özerklik, Eylemcilik ve Toplumsal Katılım". Der: A. Kuryel, B. Ö. Fırat. *Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik*. (Çev: B. Taş, E. Gen, A. Boren). İstanbul: İletişim Yayınları.

Groys, B. (2014). *Sanatın Gücü*. (Çev: C. Erdoğan). İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Gürbilek, N. (2001). *Vitrinde Yaşamak 1980'lerin Kültürel İklimi*. İstanbul: Metis Yayınları.

Hakim Bey. (2009). *"T.A.Z. Geçici Otonom Bölge, Ontolojik Anarşi" Şiirsel Terörizm*. (Çev: İ. M. Aru). İstanbul: AltıKırkBeş Yayınları.

Hardt, M.,Negri, A. (2013). *Duyuru*. (Çev: A. Yılmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hardt, M.,Negri, A. (2004). *Çokluk, İmparatorluk Çağında Savaş ve Demokrasi*. (Çev: B. Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Harvey, D. (2015). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi*. (Çev: A. Onacak). İstanbul: Sel Yayınları

Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu.* (Çev: S. Savran). İstanbul: Metis Yayınları.

Herakleitos. (2004). *Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi.* (Çev: S. Rifat). İstanbul: YKY Yayınları.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, J. (1997). *Ortaçağın Günbatımı.* (Çev: M. A. Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi.

Jacobson, E. (2004). *Kendilik ve Nesne Dünyası*. (Çev: S. Yazgan). İstanbul: Metis Yayınları

Jung, W. (2001). *Georg Simmel Yaşamı/Sosyolojisi/Felsefesi*. (Çev: D. Özlem). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınları.

Kılıçbay, M. A. (1996). *Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih*. Ankara: İmge Kitabevi.

Koselleck, R. (2013). *Kavramlar Tarihi, Politik ve Sosyal Dilin Semantiği ve Pragmatiği Üzerine Araştırmalar*. (Çev: A. Dirim). İstanbul: İletişim Yayınları.

Larsen, E. (1979). *Calvinist Economy and 17th Century Dutch Art*. Kansas: University of Kansas Humanistic Studies.

Lefebvre, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi I*. (Çev: I. Ergüden;). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lordon, F. (2013). *Kapitalizm Arzu ve Kölelik, Marx ve Spinoza'nın İşbirliği.* (Çev: A. Terzi). İstanbul: Metis Yayınları.

Lukács, G. (2006). *Tarih ve Sınıf Bilinci*. (Çev: Ö. Yılmaz). Belge Yayınları.

Marx, K. (2011). *Kapital 1. Cilt, Sermayenin Üretim Süreci.* (Çev: M. Selik, N. Satlıgan). Yordam Kitap.

Newman, S. (2014). *Bakunin'den Lacan'a Anti-Otoriteryalizm ve İktidarın Altüst Oluşu*. (Çev: K. Kızıltuğ). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Nietzsche, F. (1986). *Tarih Üzerine*. (Çev: N. Bozkurt). Say Yayınları.

Nietzsche, F. (2012). *Trajedyanın Doğuşu*. (Çev: E. Yıldırım). İstanbul: Oda Yayınları.

Nora, P. (2006). *Hafıza Mekanları*. (Çev: M. E. Özcan). Ankara: Dost Kitabevi.

North, M. (2014). *Hollanda Altın Çağı'nda Sanat ve Ticaret*. (Çev: T. U. Belge). İstanbul: İletişim Yayınları.

Nummedal, T.E. (2001). "Science, History, and Erudition: Athanasius Kircher's Museum At The Collegio Romano." Ed.: D. Stolzenberg. The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher. Florence: Standford University Libraries. 37-48.

Outhwaite, W. (2008). *Modern Toplumsal Düşünce Sözlüğü*. (Çev: M. Pekdemir). İstanbul: İletişim Yayınları.

Tilley, C. (2003). "Interpreting Material Culture". Der: Perace, S.M. Interpreting Objects and Collection. London: Taylor & Francis e- Library

Tzara, T. (1916). "Bay Antipyrine Manifestosu". Der: H. Duranay. *Dada Bakire Bir Mikroptur*. 2014. (Çev: H. Duranay, C. Akyüz, A. Mahmut). Kocaeli: Kült Neşriyat.

Piaget, J. (1999). *Çocukta Zihinsel Gelişim*. (Çev: H. Portakal). İstanbul: Cem Yayınevi.

Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yokoluşu*. (Çev: K. İnal). İmge Kitabevi.

Proust, M. (1922). *Swann's Way*. (Çev: C. K. Scott Moncrieff). Feedbooks.

Rancière, J. (2012). Estetiğin Huzursuzluğu Sanat Rejimi ve Politika. (Çev: A. U. Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.

Robins, K. (2013). *İmaj Görmenin Kültür ve Politikası*. (Çev: N. Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Schiller, F. (2001). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev: G.Aytaç). Ankara: TC Kültür Bakanlığı Yayınları.

Scott, J.C. (2014). *Tahakküm ve Direniş Sanatları*. (Çev: A. Türker). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Stolzenberg, D. (2001). "Kircher's Egypt." Ed.: D. Stolzenberg. The Great Art of Knowing, The Baroque Encyclopedia of Athanasius Kircher. Florence: Standford University Libraries. 115-127.

Strauss, C.L. (1994); *Yaban Düşünce*. (Çev:T. Yücel); İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya Üzerine*. (Çev: S. Sertebiboğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Thompson, E.P. (2016). *Avam ve Görenek İngiltere'de Popüler Kültür Üzerine Araştırmalar*. (Çev: U. Kocabaşoğlu). İstanbul: Birikim Yayınları.

Turkle, S. (2007). *Evocative Objects Things We Think With*. Cambridge: The MIT Press.

Notes From Nowhere. (2003). *We Are Everywhere*. London: Bath Press.

Weber, M. (1999). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*. (Çev: Z. Gürata). Ayraç Yayınevi.

Williamson, J. (1998) "Kadın Bir Adadır: Dişilik ve Sömürgecilik." Der: T. Modleski. *Eğlence İncelemeleri*. (Çev: N. Gürbilek). İstanbul: Metis Yayınları. 135-155.

Wittgenstein, L. (2000). *Felsefi Soruşturmalar*. (Çev: D. Kanıt). Küyerel Yayınları.

Yücel, F. (2015). "Paris Sinemateki'nden Emek Sineması'na Seyir ve Direniş". Der: A. Kuryel, B. Ö. Fırat. *Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik*. (Çev: B. Taş, E. Gen, A. Boren). İstanbul: İletişim Yayınları.

Zerzan, J. (2013). *Gelecekteki İlkel*. (Çev: C. Atila). İstanbul: Kaos Yayınları.

Žižek, S. (2003). *Kırılgan Mutlak*. (Çev:M. Öznur). Encore Yayınları.

Žižek, S. (2004). *Lenin Üzerine*. (Çev:N. Araş). Encore Yayınları.

MAKALELER

Andrews, W. G. (2000). "Yabancılaşmış "Ben"in Şarkısı." Dergi. Sayı: 39. 106-132.

Apter, E. (1989). "Cabinet Secrets: Fetishism, Prostitution, and the Fin de Siecle Interior" Assemblage. No.9. 6-19.

Badowska, E. (2005). "Choseville: Brönte's "Villette" and the Art of Bourgeois Interiority." PMLA. No. 5. 1509-1523.

Barghoorn, F.C. (1949). "Russian Radicals and the West European Revolutions of 1848" The Review of Politics. No.3. 338-354

Becker, J. (1993). "Beholding The Beholder: Reception of "Dutch" Painting". Argumentation. No. 7. 67-87

Gabet, O. (2007). "Kunstkammer Objects in the Age of the World Fairs: Charles Duron in 1867." The Burlington Magazine. No. 1251. 393-399.

Haag, S. "A History of The Kuntskammer Wien". Kunst Historisches Museum Wien.

Harbison, C. (1984). "Realism and Symbolism in Early Flemish Paining". The Art Bulletin. No. 4. 588-602.

Harris, G. J. (2001). "Shakespear's Hair: Staging the Object of Material Culture" Shakespeare Quarterly. No.4. 479-491.

Henricks, S. T. (2010). "Caillois's Man, Play and Games, An Appreciation and Evaluation". Americal Journal of Play. 157-185

Housefield, J. (2002). “Marcel Duchamp’s Art and the Geography of Modern Paris.” Geographical Review. No.4. 477-502.

Mullaney, S. (1983). “Strange Things, Gross Terms, Curious Customs: The Rehearsal of Cultures in the Late Renaissance.” Representations. No. 3. 40-67.

The Crystal Palace And Its Contents. An Illustreated Cyclopedia Of The Great Exhibition Of The Industry Of All Nations. 1852. London; W. M. Clark.

Thompson, E.P. (1992). “Rough Music Reconsidered.” Folklore. No.1. 3-26.

Vestermann, M. (2002). “After Iconography and Iconoclasm: Current Research in Netherlandish Art, 1566-1700”. The Art Bulletin, No. 2. 351-372.

Westerhoff, C. J. (2001). “A World of Signs: Baraque Pansemioticism, the Polyhistor and the Early Modern Wunderkammer.” Journal of the History of Ideas. No.4. 633-650.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

Resim 1. Sarkis, Les 12 KRIEGSSCHATZ (12 Savaş Ganimeti) dansent avec le Sacre du Printemps d’Igor Stravinsky 1979-2001; Bandes magnétiques (Stravinski, Le Sacre du Printemps), 12 statuettes et neon coll. de l’artiste (atelier) © Mamco © 2011, ProLitteris, Zurich http://www.mamco.ch/artistes_fichiers/S/sarkis_hotel_IM.html adresinden 17.10.2015 tarihinde erişildi.

Marcel Duchamp'ın Sanatı ve Modern Paris'in Coğrafyası. 4/12/2012 / skopbülten / James Housefield, Çeviri: Ayşe Önuçak Bozdurgut http://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchampin-sanati-ve-modern-parisin-cografyasi/986 adresinden 30.10.2015 tarihinde erişildi.

Mollaer, F. Estetik Modernizm Postmodernizme Karşı: Benjamin, Baudelaire ve Postmodernizm http://www.e-skop.com/skopbulten/estetik-modernizm-postmodernizme-karsi-benjamin-baudelaire-ve-postmodernizm/2291 adresinden 6.6.2016 tarihinde erişildi.

John Bieler. Protest Mapping. 2014 http://johnbeieler.org/protest_mapping/ adresinden 10.5.2016 tarihinde erişildi.

The GDELT Project. http://gdeltproject.org adresinden 1.6.2016 tarihinde erişildi.

Acar, B. Gezi Direnişi'nin "GazMaskeli Dervişi" Ziya Azazi İle Söyleşi. 2013. http://www.e-skop.com/skopbulten/gezi-direnisinin-gaz-maskeli-dervisi-ziya-azazi-ile-soylesi/1559 adresinden 3.9.2016 tarihinde erişildi.

Transforming Threads of Resistance: Political Arpilleras & Textiles By Women From Chile and Around The World. 2012.http://cain.ulst.ac.uk/quilts/exhibition/2012-02-27_Amherst/2012-02-27_Threads-Booklet-Small.pdf adresinden erişildi.

Eric Drooker'ın kişisel web sayfası. http://www.drooker.com/illustrations/ adresinden erişildi.

Noel Douglas kişisel web sayfası. http://www.noeldouglas.net adresinden erişildi.

Orange Alternative kolektifi sayfası. http://www.pomaranczowa-alternatywa.org/orange%20alternative%20overview.html. Adresinden erişildi.

Masasit Mati- Top Goon. Episode 1. Beeshu's Nightmares. 2011. https://www.youtube.com/watch?v=W5RifYxWr-4 adresinden erişildi.

David Batty. Syrian Satirists Take Puppet Show Into War-Torn Towns To Mock Bashar Al-Asad. 2013 https://www.theguardian.com/world/2013/jun/22/satirical-puppet-show-syria-bashar-al-assad adresinden erişildi.

Wainwright, Oliver. Tools of protest: Disobedient Objects, the V&A's subversive new Show. 2014. http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/23/tools-of-protest-disobedient-objects-vanda adresinden 19.12.2015 tarihinde erişildi.

Arslan, Zeynep. Toprak Çitlemesi. 2013. https://kentakademisi.wordpress.com/tag/ingiltere-citleme-hareketi/ adresinden erişildi.

Gezi Sloganları. http://gezisloganlari.tumblr.com adresinden erişildi.

Avcı, Artun. "Ütopya Açlığı" Olarak Gezi'nin Mizahı. 2013. http://www.e-skop.com/skopbulten/direngezi-"utopya-acligi"-olarak-gezinin-mizahi/1719 adresinden erişildi.

ÖZGEÇMİŞ

1978 Sakarya'da doğdu

2000 İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sanat Tarihi Bölümünden mezun oldu.

2003 Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde Okutman olarak görevini sürdürmektedir.

2009 Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Bölümü Yüksek Lisans Programını tamamladı.

MAKALELER

2013 Enformasyon Çağı Sanatında Kronotopos: Zihnin Tasarlanması olarak Yazılım; Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi; Temmuz; Cilt:1; Sayı:4 ISSN: 1309-2235; syf: 11-14

2013 "Flaman Resmi Bağlamında Gerçekliğin Post-İkonografik Resmi Olarak Fotografik Görüntü" / Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / 2013/1 Sayı 25 / 61-74 / http://kosbed.kocaeli.edu.tr/sayi25/4.pdf

2012 "Mekansallaşan Sanat Yapıtında Figür Olarak İzleyici" / Viewer as a Figure in Spatiual Work of Art Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi / Journal of Fine Arts Faculty Sayı: 21 (2012) ISSN: 1302-2938

2012 "Sokrates As an Iconographic Form and Monologos" / British Journal of Arts and Social Sciences ISSN: 2046-9578 / British Journal Publishing, Inc. 2012 Volume 09 No.01 September 2012

ÇEVİRİLER

2012 "Marcel Duchamp'ın Sanatı ve Modern Paris'in Coğrafyası"; James Housefield; Skop Bülten; http://www.e-skop.com/skopbulten/ marcel-duchampin-sanati-ve-modern-parisin-cografyasi/986

2012 "Arman'ın Nesneler Sistemi"; Jaimey Hamilton; SDÜ Arte - Güzel Sanatlar Dergisi; Cilt 5; Sayı 10 (2012) http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/gsfsd

BİLDİRİLER

2012 “Çağdaş Simge Üretimi İçerisinde Quotidian Estetiği” “VI. Uluslararası Genç Sanat Tarihçileri Sempozyumu” Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Ankara (27-29 Kasım 2012)

2011 “Duyumsal Nesne ve Islevsel Nesne Bütünlüğü Olarak Sanat ve Tasarım” Başkent Üniversitesi I. Sanat ve Tasarım Sempozyumu ; ANKARA

2010 Spectator As Figure In Art” - International Art Symposium ; LIEPAJA / LETONYA

KİŞİSEL SERGİ

2012 “portakal” 27 Mart-19 Nisan; Pinelo Gallery; İstanbul

SERGİLER

2014 “Periferide Hafıza” Karma Sergi; Ofis Sanat Merkezi; Sakarya

2012 “Bir Amaç Uğruna Siirsel Kurgu” Çanakkale Bienali Paralel Etkinlik; ÇANAKKALE

2012 Kargaşa 12 ; Dil[emma]KArgaArt; İSTANBUL

2012 “şimdi ve burada” Karma Sergisi; Pinelo; İSTANBUL

2012 YanYana” Karma Sergisi; İzmit Sanat Galerisi; İZMİT

2012 “Art Show” Karma Sergi; Selanik; YUNANİSTAN

2011 “Artivist” Sergisi 21. Istanbul Sanat Fuarı TUYAP ; ISTANBUL

2010 “Artivist” Sergisi 20. Istanbul Sanat Fuarı TUYAP ; ISTANBUL

2010 Çekirdek Sanat Karma Sergisi - Deniz Komutanlığı Ana Teşhir Binası ; ISTANBUL

2010 “Faces and Places” Karma Sergi. University of Liepaja ; LIEPAJA / LETONYA

2009 “Merkez-Dısı” Karma Sergisi - Sakarya Üniversitesi ; SAKARYA

2009 “Yüzde Yüz Mobil” Artık Mekan ; ISTANBUL

2007 “Otoportredeki Hayalet” Çekirdek Sanat - ISTANBUL

2006 “Present Time, memory and fiction” Karma Sergi; SALZBURG / AVUSTURYA

DİĞER

2006 İstanbul Tarihi Çeşmeler Külliyatı (3 Cilt) - Metin Yazarı Takım ISBN: 978.9944.100.31.1 Metin Yazarı