

**MODERN GÜNDELİK HAYAT
ELEŞTİRİSİNDE OYUNUN
SANATSAL SEYRİ**

Sanatta Yeterlik Tezi

Ergin SOYAL

Eskişehir 2019

**MODERN GÜNDELİK HAYAT ELEŞTİRİSİNDE OYUNUN SANATSAL
SEYRİ**

Ergin SOYAL

SANATTA YETERLİK TEZİ

Heykel Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Rahmi ATALAY

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ergin SOYAL'ın “**Modern Gündelik Hayat Eleştirisinde Oyunun Sanatsal Seyri**” başlıklı tezi **11 Temmuz 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Heykel Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Rahmi ATALAY

Üye : Doç. Nurbiye UZ

Üye : Doç. Bülent ÇINAR

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Selçuk YILMAZ

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Nevzat ATALAY

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

MODERN GÜNDELİK HAYAT ELEŞTİRİSİNDE OYUNUN SANATSAL SEYRİ

Ergin SOYAL

Heykel Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temmuz 2019

Danışman: Prof. Rahmi ATALAY

Varoluşundan bu yana insanoğlu, birbirini tanımaya çalışıp anlama yollarını aramaya koyulurken oyuna başvurmaktan çekinmemiştir. Uygarlaşmanın önünü açan oyun düşüncesi, oynayanların birlikte var olduğu zeminde yüzyıllar boyunca evrilerek hayatın kendisini yaşanabilir bir oyun alanına dönüştürmeyi başarmıştır.

Oyunun varlığı ve hayatın boşluklarını doldurma içtepisiyle oyuncu insan, kendine yarattığı gündelik hayatın farklılaşan alanında dolaysız bir içgüdüyle oynar. Sanat da oyun gibi kendinde olan amacı ile çıkarsız bir ilişkinin beklentisine girer. Özgürlük edimi sanat ve oyunun ortaklık kurduğu kazanımlardır.

Modern gündelik hayatın parçalı yapısında yitirilen oyunun geri kazanımı ve oyunun sanatsal seyrini değiştirme düşüncesi, avangart hareketin üstlendiği özgürlük mücadelesi olarak tanımlanır. 20. yüzyılın dünya savaşlarını sahneleyen Batı Avrupa kentlerinde gündelik hayatın dönüşümünü ve mevcut kültürel oyunu bozma tahayyülü, sanatsal eylemi gündelik hayatın yaratıcı bir unsuru kılma noktasında yeni oyunların kurulumuna sebebiyet verir. Bu çalışma Dada, Sürrealizm ve Sitüasyonist Enternasyonal özelinde modern gündelik hayatın eleştirisine yönelen avangart oluşumların kolektif yapılaşmasındaki politik ve sanatsal oyunlarının yanı sıra bireysel yaratımlarındaki ilham verici oyun alanlarına odaklanır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Sanat, Avangart, Gündelik hayat, Modern

ABSTRACT

THE ARTISTIC JOURNEY OF PLAY IN THE CRITICISM OF MODERN DAILY LIFE

Ergin SOYAL

Sculpture Department

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, July 2019

Advisor: Prof. Rahmi ATALAY

Through its history, humanity has never hesitated to use play to communicate and as a form for knowing each other. The concept of play has advanced the civilization and evolved in the centuries on the field of the shared space of player to transform the life itself a play ground.

Playful human with an inner drive to fill the holes of life and the existence of play, plays with a direct instinct through the differentiating ground of his own daily life. Art, just like play has an expectation of an involvement without any interest outside of its purpose in itself. Acts of freedom are a benefit of ‘art and play’s partnership.

Recovering of play that is lost in the fragmented structure of modern daily life and the idea to chance the artistic path of play are described as a struggle for freedom of avantgarde movement. Transformation of daily life in western European cities which were a theatre of world wars of the 20th Century and the dream of disrupting contemporary culture play are the reason of structuring new plays in the context of making art a creative element of the daily life. This study focuses on political and artistic plays in the structuralization of avantgarde formations of Dada, Surrealism and Situationist International’s orientation on criticism of modern daily life.

Keywords: Play, Art, Avantgarde, Daily Life, Modern

TEŞEKKÜR

Oyun arkadaşım Özge H  'ye...

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Ergin SOYAL

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN KAVRAMI	3
1.1. Oyunun Ontolojik Durumu	3
1.2. Oyunun Yapısal Karakteri ve İşlevi	10

İKİNCİ BÖLÜM

2. GÜNDELİK HAYATIN İŞGALİ: OYUNBOZANLAR, OYUN KURANLAR...20	
2.1. Henri Lefebvre ve Modern Gündelik Hayatın Eleştirisi	20
2.1.1. Gündelik hayatı dönüştürmek	24
2.1.2. Bir yapıt olarak oyun, bir oyun olarak kent	27
2.2. Oyunbozanlar, Oyun Kuranlar.....	31
2.2.1. Dada'nın karşı oyunu	33
2.2.2. Düşsel gerçekliğin oyun alanında Sürrealizm	43
2.2.3. Oyunların inşası: Sitüasyonist Enternasyonal	57

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BİLDİK DÜNYANIN GEÇİCİ İPTALİNDE İKİ OYUN	74
3.1. R. Mutt'un Oyun Alanında Marcel Duchamp	74
3.2. Constant'ın Oyun Alanında Yeni Babil	89
SONUÇ	102

KAYNAKÇA	104
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. “Cabaret Voltaire”, Zürih, İsviçre, 1916	33
Görsel 2.2. Hans Arp, "Rastlantı Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler", 48.5 x 34.6 cm, Kolaj, 1916	37
Görsel 2.3. Marcel Duchamp, "L.H.O.O.Q.", 26.0 x 17.8 cm, Reprodüksiyon, 1919	39
Görsel 2.4. Raoul Hausmann, “Der Kunstkritiker”, 31,8 x 25,4 cm., Kolaj, 1919	40
Görsel 2.5. Raoul Hausmann, “Mechanical Head (The Spirit of Our Time)”, Asamblaj, 1920	41
Görsel 2.6. “La Révolution Surréaliste” dergisi, 1924	46
Görsel 2.7. Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray, “Cadavre Exquis”, 35.9 x 22.9 cm, Kağıt üzerine mürekkep, ve renkli kurşun kalem, 1926 ...	48
Görsel 2.8. René Magritte. “La Clef des songes”, 37,9 x 54,9 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1927.....	50
Görsel 2.9. René Magritte. “La trahison des images”, 60,33 x 81,12 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1929	51
Görsel 2.10. Alberto Giacometti, “Objets mobiles et muets”, La Révolution Surréaliste, 1931.....	52
Görsel 2.11. “Exposition surréaliste d’objets”, Galerie Charles Ratton, Paris, 1936....	53
Görsel 2.12. Salvador Dali, “Taxi pluvieux”, Exposition Internationale du Surréalisme, Paris, 1938	54
Görsel 2.13. Exposition Internationale du Surréalisme, Paris, 1938	55
Görsel 2.14. Exposition Internationale du Surréalisme, Paris, 1938	56
Görsel 2.15. Guy Debord, “The naked city”, 33,3 x 48,3 cm, Lithograph, Paris, 1957	59
Görsel 2.16. “Internationale Situationniste”, Paris, 1958	61
Görsel 2.17. Guy Debord and Asger Jorn, Mémoires, Copenhagen, 1959	62
Görsel 2.18. Asger Jorn, “The Avant-Garde doesn’t give up”, Defiguration, Tuval üzerine yağlı boya, 73 x 60 cm, Paris, 1962	64

Görsel 2.19. Guy Debord, “The Naked City”, Paris, 1957	69
Görsel 2.20. Situationist International Slogan, “Sous les pavés, la plage”, Paris, 1968	72
Görsel 3.1. The Blind Man No:2, “The Richard Mutt Case”, New York, 1917	75
Görsel 3.2. Marcel Duchamp, “Church at Blanville”, 81,4 x 210 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1902	77
Görsel 3.3. Marcel Duchamp, “Merdivenden İnen Çıplak, No.2”, 151,8 x 93,3 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1912	78
Görsel 3.4. Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği” (orijinali kayıp), 129.5 x 63.5 x 41,9 cm, Bisiklet tekerleği, ahşap tabure, 1951	79
Görsel 3.5. Marcel Duchamp, “Kol Kırılmalarına Karşı” (orijinali kayıp), 132cm, Kar küreği, 1964	80
Görsel 3.6. Marcel Duchamp, “Trébuchet” (orijinali kayıp), 11,7 x 100 cm, Askılık, 1964	81
Görsel 3.7. Marcel Duchamp, “Çeşme” (orijinali kayıp), 36 x 48 x 61 cm, Porselen pisuar, 1964	83
Görsel 3.8. “Rose Selavy (Marcel Duchamp)”, Paris, 1921	86
Görsel 3.9. Marcel Duchamp, “1200 Kömür Çuvalı”, Yerleştirme, Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie Beaux-Arts, Paris, 1938	87
Görsel 3.10. Marcel Duchamp, “Bir Mil İplik”, Yerleştirme, First Papers of Surrealism, Philadelphia Museum of Art. New York, 1942	88
Görsel 3.11. Constant Nieuwenhuys, “After Us, Liberty”, 55 x 42, Tuval üzerine yağlı boya, 1949	91
Görsel 3.12. Aldo van Eyck’s playground, Amsterdam, 1955.....	92
Görsel 3.13. Constant Nieuwenhuys, “Design for a gypsy camp”, 13,7 x 125 x 125 cm, 1956	93
Görsel 3.14. Constant Nieuwenhuys, “Red Sector”, 27,1 x 96,6 x 77,5 cm, 1958	95
Görsel 3.15. Constant Nieuwenhuys, “Spatiovore”, 30 x 90 x 64 cm, 1959	96
Görsel 3.16. Constant Nieuwenhuys, “Large Yellow Sector”, 41 x 131 x 155 cm, 1967	98
Görsel 3.17. Constant Nieuwenhuys, “Ode a l’Odeon” 190 x 200 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1969	99

Görsel 3.18. Constant Nieuwenhuys, “Terrain vague” 190 x 200 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1973	100
Görsel 3.19. Constant Nieuwenhuys, New Babylon Exhibition, Haags Gemeentemuseum, 2015.....	101

GİRİŞ

Oyun, sunduğu özgürlük fırsatı ile gündelik hayatın pratiklerinde kaybolan ve yabancılaşma mefhumu içinde boğulan olası oyuncusunu cezbeder. Oyunun özgürleştirici ilkesi ve hazza sürükleyen devinimi düşünüldüğünde, sanatın oyunla kurduğu bağ yadsınamaz. Bu çalışma, modern zamanların uçucu vaatlerine başkaldıran ve mevcut oyunun yıkımına göz diken avangard düşüncenin, gündelik hayatta özgürlük arayışlarını yönlendiren kendi oyunlarını kurma macerasına odaklanır.

Çalışmanın ilk bölümünde; Batı felsefesi odağında oyunun ontolojik durumunu kapsayan görüş ve düşünceler paylaşılmış, ilk çağlarda yeşeren oyun düşüncesinin evrim sürecinde kültürle kurduğu ilişkiye yer verilmiştir. Oyunun yapısal karakteri ve işlevini oluşturma noktasında Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın kapsamlı tanımlarından faydalanılırken, Huizinga'nın homo ludens keşfi ile aydınlanan oyun kavramı çağcıl düşünürlerin yorumları ile zenginleştirilmiştir.

Gündelik Hayatın İşgali: Oyunbozanlar, Oyun Kuranlar isimli ikinci bölüm; Marx'ın tezlerini gündelik hayata taşıyan, gündelik hayatın dönüşümünü olası bir devrime koşullandıran Henri Lefebvre'in modernlik eleştirileri ile öncüllenenmektedir. Bu bölümde ayrıca I. Dünya Savaşı sonrası Batı uygarlığının kurulu düzenini bozma eğiliminde vücut bulan Dada hareketi, bilinçdışında gizli kalmış imgeyi aklın denetiminden kurtararak düşsel gerçeklikte buluşturmaya çalışan Sürrealizm ve geliştirdikleri kavramlar ile sanatı gündelik hayatın yaratıcı anları olarak ele alan Sitüasyonist Enternasyonal yer almaktadır. Modern gündelik hayatın eleştirisinde mevcut oyunun bozumuna koşullanan bu gruplar, sanatın gündelik hayatı ele geçirme tahayyülleri noktasında benzeşir.

1968 Mayıs'ında Paris; Lefebvre ve Sitüasyonist Entertansyonel'in söylemlerini benimseyen hareketin ayaklanmasıyla gelişen, avangardın arzularını görünür kılan bir oyun alanına dönüşür. Devrim teşebbüsü kısa süreliğine görünür olsa da 1968 yılı avangardın son oyunu ve modernizmin sonu olarak tarihte yer alır. Bu süreç içinde gündelik hayatın farklılaşan alanında kendi oyun dünyalarını yaratan sanatçılar oyunun sanatsal seyrinde yeni ve ilham verici izler bırakmıştır.

Bildik Dünyanın Geçici İptalinde İki Oyun isimli üçüncü ve son bölümde, avangartların kitlesel örgütlenme pratiğinin aksine bireysel yönelimleri ile özgürlük arayışlarını sergileyen sanatçılara yer verilmiştir. Bu bölümde salt görmeye dayalı retinal sanata karşı gündelik hayatın alışkanlık nesnelerini görünür kılan Marcel Duchamp ve

oyun oynama edimini kazanma uğraşında uzun yıllar üzerinde çalıştığı ütöpik kent Yeni Babil'in hayalcisi Constant Nieuwenhuys yer almaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN KAVRAMI

1.1. Oyunun Ontolojik Durumu

Oyun, evrenin içinde hayal edilmiş ikinci bir evren olarak belirir. İlkel insan anlamını aradığı doğanın içinde, girdiği edilgin rolün dışına çıkmak için oyun güdüsüyle etken olarak yer aldığı faaliyetlerde bulunmuş ve hayatta kalmak için verdiği uğraş yine oyun istencinin kendisinde yer almıştır. Evrene katılma ve evrenin içinde etkin bir rol alma yolunda insanlık ilk çağlardan itibaren oyunlar oynamış; avlanma, ritüel, ayin, tören, müsabaka gibi faaliyetlerin oyunsal unsurlar içerdiği düşünülmüştür. Toplumların ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir. “İlk oyunlar, arkaik insanın dünya bağlamındaki iç-duruşunu yorumladığı, kaderini temsil ettiği, doğum ve ölüm olaylarını, düğünü, savaşı, avlanmayı ve çalışmayı göz önüne getirdiği sihirli kuttörenlerdir, ritüel nitelikteki büyük el kol hareketleridir (Fink, 2015, s. 24)”.

Kendi varlığını anlamlandırma, dünyayı algılama ve akılsal bilgiye erişme noktasında dili bir araç olarak kullanan insan, dili var eden zihnin dil ile oynadığı oyun aracılığı ile varoluşsal serüvenine kapılmıştır. Arkaik dönemlerde toplumsal hayat, dünyayı ve hayatı yorumlama biçimi olarak ifade edilen oyunlar tarafından temsil edilirken; kutsal etkinlikler ilkel topluluğun kendisini güvenceye alma olanağını sağlayan oyuncu eylemlere dönüşmüştür.

Arkaik topluluk, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. Bu işlem, en başından itibaren, oyuna özgü unsurlardan yana zengindir: düzen, gerilim, hareket, gösteriş, heyecan. Oyunun içinde bir şeylerin -bir yaşam imgesinin- ifade edildiği şeklindeki anlayış, oyun kavramına ancak toplumsal hayatın daha evrilmiş bir aşamasında dahil olur. Sözel ifadeden yoksun olan oyun, şiirsel bir biçime bürünmektedir. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin içinde ve oyun işlevinin içinde bulmaktadır (Huizinga, 2013, s. 37).

Oyunun kendisi insanlık tarihi kadar eski olduğu gibi, oyun hakkındaki düşünceler de insan düşüncesinin başlangıçlarına dek uzanır. Doğu felsefesinde MÖ 8. yüzyıla ait eski dinlerin yaratılış ile ilgili öykülerinde geçen oyun hakkındaki düşünceler, Tanrı'nın dünyayı bir oyun olarak yaratması ile ilgilidir. “İllüzyon sanatının en büyük ustası olarak görülen Tanrı'nın bütün hüneri, sakla-ve-bul (hide-and-seek) oyunundan hoşlanıyor olmasında gizlidir (Dursun, 2014, s. 21, 22)”.

Batı felsefesinde ise Sokrates öncesi dönemde dikkat çeken oyun düşüncesi ilk olarak Herakleitos'un 52. fragmanında yer alan 'Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur' özdeyişi ile belirir. Yunanca olan bu fragmanın birçok düşünür tarafından farklı çevirisi ve yorumu yapılmıştır. David Miller; "Zaman, bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettirerek oynayan bir çocuktur. Krallık çocuğa aittir (Dursun, 2014, s. 23)" olarak çevirirken, Heidegger; "Varlığın kaderi/takdiri, oynayan bir çocuktur var olanların varlığı, kurucu zemini yöneten, arkhe. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk (Dursun, 2014, s. 23)" şeklinde yorumlamaktadır. Nietzsche ise fragmanı "Herakleitos'a göre âlem, Zeus'un bir oyunudur, yahut, fiziğe daha uygun bir deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur (Nietzsche, 1956, s. 37)" olarak çevirmiştir. Nietzsche, Batı felsefesinde ilk kez Herakleitos'un tanıştırdığı oyun düşüncesinin önemini şöyle vurgular:

Onun, Herakleitos adlı insanın, ölümsüzlüğe ihtiyacı yok. Ama insanlığın ölümsüzlüğünün ona ihtiyacı var. Onun görmüş ve sezmiş olduğu: Oluştaki kanun ve zorunlulukta oyun öğretisi, bundan böyle daima göz önünde bulundurulmalıdır. Herakleitos, bu büyük oyunun perdesini kaldırmıştır (Nietzsche, 1956, s. 47).

Platon oyunu kutsal ciddiyet kategorisine dahil eder, bir başka deyişle ciddi olanı ciddiyet içinde ele alır. Bu noktada bu ciddiyete layık olan yalnızca Tanrı'dır ve insan Tanrı'nın oyuncağı olarak yaratılmıştır. Platon'un oyun kavramına yaklaşımında mimesis ve kukla kavramları önemli yer tutar. Platon, insanın tanrılarla arasındaki oyunundan bahsederken; insanların tanrının bir kuklası yani oyuncağı olduğunu, ideal olanı taklit ederek bu mimetik oyunda irade kazanabileceğini vurgular. Platon Yasalar kitabında kukla ile tanrı arasındaki etkileşim durumunu akıl üzerinden şöyle anlatır:

Bunu şöyle düşünelim. Biz canlılardan her birinin tanrı tarafından yapılmış birer kukla olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir, bunu bilmiyoruz, ama şunu biliyoruz ki, içimizdeki bu duygular sanki birtakım sınırlar ve ipler gibi bizi çekiştiriyorlar ve birbirlerine karşı oldukları için bizi karşıt eylemlere sürüklüyorlar: işte erdem ve kötülük arasındaki ayrım da burada bulunur. Akıl herkesin bunlardan birini hep izlemesi, hiç peşini bırakmaması, öteki sınırların çağrısına karşı koyması gerektiğini söyler; bu, aklın altından ve kutsal olan güdüsüdür, kentin ortak yasası diye adlandırılır, ötekiler ise demirdendir ve serttir, önceki altından olduğu için, kolay bükülür, ötekiler ise çok çeşitli şeylere benzer (Platon, 2007, s. 76).

Platon'a göre kentin yönetiminde temel etken olan akıllı kullanıp ona uygun davranışlar gösteren kuklalar, tanrının oyununda hamle yapma şansı yakalar ve iplerinden kurtularak kendine özgürleşme olanağı sağlar. Platon'un oyununda insan, "bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalıdır (Platon, 2007, s. 280)". Kuklanın

irade kazanıp bu oyunda faal olabilmesini sağlayan, başka bir deyişle özgürlüğü elde etmesinin tek koşulu en üstün yaşamı taklit etmesidir. “Nitekim, bizim tüm devlet düzenimiz en güzel ve en üstün yaşamın taklididir (Platon, 2007, s. 298)”.

Erdem kazanma yolunda iplerin tutsaklığından kurtulan kukla; tanrıyla oynadığı mimetik oyun sayesinde özgürleşirken, en üstün yaşamın taklidinde, “oyun çağındaki çocuğun ruhunu yetişkinliğinde mükemmel bir insan olması için işinin erdemini gerektiren şeye karşı özellikle heveslendiren doğru yönlendirme (Platon, 2007, s. 74)” sağlanmalıdır. Platon bu yönlendirmenin çocuğun en üstün yurttaş olmasını sağlayacak eğitimden geçtiğini ve bu eğitimin de oyunsal öğeler içermesi gerektiğini savunur. “Platoncu anlamda oyun, kukla ya da insanın tanrı ya da tanrılarla oynadığı oyunda doğru hamleler yapabilmesinin koşullarını yerine getirme yoludur. İnsanın kendini koşullandıran şeylerin dışında, bağımsız hamleler yapabilme olanağıdır (Dursun, 2014, s. 33)”.

Schiller’in oyuna bakış açısında Platoncu oyun kavramının izlerini bulmak mümkündür. Schiller, Platon’un oyun kavramındaki kukla olan oyuncu insanı özne konumuna dahil eder ve oyunun karakterini o özneye ilintili bir şekilde çözümler. Schiller’e göre insanda duyusal (maddi) ve biçim (akli) olmak üzere iki tür güdü bulunur. Duyusal güdü, “insanın fizik varlığından ya da duyusal doğasından kaynaklanır ve onu zamanın sınırları içine koymaya ve maddeleştirmeye çalışır (Schiller, 1990, s. 55)”. Biçim güdüsü ise, “insanın mutlak varlığından kaynaklanır ve insanı özgürlüğe kavuşmaya, görüntüsünün çeşitliliğine uyum sağlamaya ve şartların her türlü değişiminde kişiliğini iddia etmesine çalışır (Schiller, 1990, s. 56)”.

Bir yandan bir duyu varlığı olan insan, değişimin ve oluşun içinde bulunmakla, buna karşılık gelen bir dürtüye, duyusal dürtüye sahiptir; öte yandan o, bir akıl varlığı olmakla, yani bir bilme, kavrama, biçim verme yetisine sahip olmakla, bu yetisinin etkinliklerine uygun düşecek bir başka dürtüye, biçim dürtüsüne de sahip olur (Soykan, 1991, s. 44).

Biçimsel güdünün bastırılması halinde duygular zarar görürken, duyusal güdünün bastırılması toplumsal ve ahlaksal sorunlara yol açar. Schiller, bu iki güdünün birlikte çalışabilmesinin olanaklarını sorgularken, birbirine zıt güdülerin insanda yarattığı kırılmayı onarmak için ikiye bölünmüşlüğü karşıtlığını uzlaştıracak oyun güdüsünü birleştirici etken olarak görür, “bir başka deyişle oyun güdüsü, her iki güdünün taleplerini, bir üçüncü noktada köprüler (Dursun, 2014, s. 38)”. Schiller’e göre oyun güdüsü:

Biçimi maddeye, gerçeği de biçime sokacaktır. Özdeşlikle, duygulardan ve etkilerden, dinamik etkiyi aldığından, onu usun düşünceleriyle uyumlayacak, usun yasalarından törel

zorunlulukların aldığı oranda da, onu, duyguların ilginçliğiyle barıştıracaktır. Onun egemenliği altında, hoş olan bir nesne, iyi olan da bir güç olacaktır. O, nesnesinde maddeyi biçimle, biçimi de madde ile değiştirecek, öznesinde zorunluğu özgürlükle, özgürlüğü de zorunlukla değiştirecek, böylelikle de insanın içindeki her iki huyunu içten bağdaştıracaktır (Schiller, 1990, s. 70).

Schiller'e göre estetik, yani güzel, her iki güdünün ortak nesnesi olarak oyun güdüsünde yer alır. İnsan duysal ile biçim güdüsünü uyumlu hale getirmesi durumunda ise, “özgürlüğünün bilincine varan ve var oluşunu duyumsayan insan veya kendisini hem özdek, hem de tin olarak gören insan, insanlığının veya insan oluşunun eksiksiz görüşüne ulaşabilir (Kula, 2012, s. 266)” hale gelecektir. Schiller, insan doğasının iç birliğini bozmakta olan maddi ve formel dürtüleri uyumlu hale getiren oyun güdüsüne “hizmet edecek bir estetik eğitimin bireyin ve toplumun hayatında birliği ve ahengi temin edecek en önemli şey olduğunu savunmuştur (Cevizci, 2012, s. 387)”.

Nietzsche'nin oyun kavramına yaklaşımını incelerken Tragedya önemli yer tutar. Herakleitos'un 52. Fragmanı yorumu hatırlandığında, Aion'un, büyük çocuğun kendisiyle oynadığı oyunda Nietzsche'ye göre etkin olan iki kuvvet yer alır. Birbirlerine muhtaç ve mahkûm olan bu iki kuvvet, Apolloncu ve Dionysoscucu kuvvetlerdir. Apolloncu kuvvet, uyum ve düzeni temsil ederek akışı kesintiye uğratıp durağanlaştırırken, Dionysoscucu kuvvet ise kaos ve yıkıcı gücü temsilen sürekli hareket halinde oyunun ihtiyacı olan tekrarlara olanak sağlar. Böylelikle dinamizm ve durağanlığın temsili iki kuvvet oyunun yapısını oluşturur. “O halde Apolloncu ve Dionysoscucu iki kuvvet, olumsal ve zorunluluğun birlikteliğinden oluşan, bir tür “belirlenimli belirsizlik” oyunun iki temel aktörüdür (Dursun, 2014, s. 44)”.

Dionysoscucu etmenin rolü Nietzsche'nin oyuna bakış açısında oldukça önemlidir. Bu noktada ilk fenomen olarak nitelendirdiği Dionysoscucu kuvvetin doğurduğu istemenin oyunu ile karşılaşılır ve “isteme, kendisiyle büyük bir ebedi haz içinde oynamaktadır (Dursun, 2014, s. 44)”. Buradaki istek güdüsünü gücü isteme olarak nitelendiren Nietzsche, bu istemeyi hayata ait canlı bir varlık olma ile ortaya çıkan, yaşamın her anında etrafımızı saran ve tehlikeli bir oyun olarak oynanan güç olarak görür.

Buna göre, güç istemi bazı yerde canlı cansız bütün varlıkların kendi enerjilerini boşaltma ve güç alanlarını genişletme eğilimi, bazı pasajlarda canlı organizmalara ait bir dürtü, başka bazılarındaki ise sadece istemeye veya irade yetisine sahip bir varlığın, yani insanın sahip olduğu hakimiyet güdüsü olarak betimlenir. Bazı pasajlarda da yönetsel bir hipotez olarak formüle edilir. Bu betimlemelerden hareketle güç istemi, kimi zaman evreni ve yaşamı anlamaya ve yorumlama yarayan bir varsayım, kimi zaman canlı cansız tüm evrenin

metafizik-kozmolojik temeli, kimi yerde canlı yaşamın organik yasası, kimi yerde de sadece insana ait psikolojik bir güdü olarak tanımlanır. Kavram özel olarak psikolojik düzlemde ele alındığında ise bir yandan insanın gücünü yayma güdüsü, başka bir deyişle doğal dünya ve diğer insanlar üzerinde hakimiyet kurma eğilimi olarak açıklanır, öte yandan kişinin kendi kendini alt etme, kendinin hâkimi olma yeteneği veya bir öz-disiplin olarak tanımlanır (Çörekçioğlu, 2014, s. 36).

Nietzsche, dünyayı gücün ve kuvvetlerin oyun alanı olarak tanımlarken, dünyanın gücü istemeden ibaret olduğunu görmektedir. Dünya-oyunu içerisinde kendi oyununu oynayan insanın tehlikeli bir oyun içinde olduğunu ele veren güç isteği, onu oyunda oyuncak olmaktan çok oyuncu olma çabası içerisine iter. Dursun, Nietzsche'nin güçlü ve güçsüzün oynadığı bu oyunda güç istencinin doğurduğu rekabeti ve oyunun nasıl ortaya çıktığını Oyunun Ontolojisi kitabında şöyle açıklar:

Kendini aşmak isteyen insan, başkası, öteki ile karşılaştığında öteki üzerinden kendini ya da eş deyişle kendisindeki ötekini alt etmek, aşmak ister. Bunun için, yukarı çıkması, ötekinin üzerine basması, tırmanması gerekir. Güç istemi ve onun ortaya çıkardığı oyun da bu noktada belirir zaten. Gücü elinde bulunduran tırmanır. Tırmanmak isteyenleri de boyunduruğu altına alır (Dursun, 2014, s. 45).

Bu noktada, dünyanın oyun alanında, birbirini alt etmek için bir hakikat, buna bağlı olarak iktidar istemi şeklinde beliren güç istemi; “kişinin, ötekine duyduğu hınç duygusunu alt ederek, gerçek özgürlüğünü, yani kendi güç ve otorite alanını kurmasını sağlayacak olan şeye, yani insanın yeni bir dünya görüşü, yeni bir değerler yorumu yaratma gücüne ve potansiyeline işaret eder (Çörekçioğlu, 2014, s. 36)”.

Gadamer'e göre iki tür oyun vardır ve ikisi arasındaki farkı belirleyen en önemli etken oyuncunun davranışsal yönelimidir. İlkinde bir şeyi oynamak olarak beliren oyun türü, oyuncusu tarafından oyunun nasıl oynanması gerektiği keşfiyle başlar. Bu keşif ve oyunun yapısını öğrenme sürecinden sonra oyuna katılan “oyuncu burada koşulların ve kuralların farkındadır (Dursun, 2014, s. 116)”. İnsani oyunların alanında kişi dilediği zaman oyuna girebilmekte ve oyundan çıkabilmektedir. İkinci oyun türü ise daha çok hayvan ve çocukların oynadığı oyunlarla ilintilidir. Çocuk ve hayvan oyun tanımının esnekliğinde amacı kendinde olan “oyunun kendi edimi içerisinde yer alır (Dursun, 2014, s. 116)”. Bu noktada oyun hiçbir zaman, tam anlamıyla bir önceki ya da bir sonraki gibi olmayacaktır.

Gadamer'in oyun düşüncesinde onu kavramın hatlarını çizmeye yönlendiren oyunun kendi oluş modu bulunmaktadır. Meydana gelen oyunun bir yerlerde oynanıyor oluşu, devam etmesi ve daimî hareketi; oynayanın özne konumunda olmadığını, “oyunun,

oynayanların bilincinden bağımsız kendine ait bir özü (Gadamer, 2008, s. 143)” bulunduğunu gösterir. Gadamer, bu öz ile oyunun kendiliğinden var olma durumuna ve gerçekleşen hareketin oyunun varlığını kurguladığına metaforik olarak örnekler verir: “Işık dalgalarının oyunundan, makine parçalarının bilye yatağındaki oyunundan veya parçalarının oyunundan, organların karşılıklı oyunundan, güçlerin oyunundan, böceklerin oyunundan ve hatta kelimelerin oyunundan söz edebiliriz (Gadamer, 2008, s. 144)”.

Oyunun oluş modu doğanın akışında gerçekleştiği için oyunu doğanın bir parçası olarak gören Gadamer; tıpkı doğa gibi kendi kendini takdim eden, kendini yenileyen ve doğal sürecinde tekrarlanan oyun hareketinin kendilik sunumunu merkez olarak kabul eder. Gadamer oyunu var eden hareketi Hakikat ve Yöntem kitabında şöyle açıklar:

Oyunun hareketinin kendisini bir sona götürecek hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler. İleri - geri hareket oyunun tanımı için, bu hareketi kimin ya da neyin gerçekleştirdiğini önemsiz hale getirecek kadar merkezidir. Oyunun hareketinin, oyunun hareketi olarak, sanki hiçbir temeli yok gibidir. Oynanan şeydir oyun - bunun oynanmakta olan oyunda oynayan bir öznenin olup olmamasıyla hiçbir ilişkisi yoktur. Oyun hareketin gerçekleşmesidir (Gadamer, 2008, s. 144,145).

Oyun içerisinde oynayanların üzerinden öznelliğin yitimini oyundaki hareketin kendilik sunumuyla bağdaştıran Gadamer, insani oyunun karakteristik özelliğini onun bir şeyi oynama davranışında bulur. Oyunun özünü oluşturan ileri-geri devinimler oyunun kendisini sunarken, “oyunun yapısı oyuncunun kendi içinde yok olmasını sağlar ve dolayısıyla onu varoluşun fiili gerilimini oluşturan insiyatif almanın yükünden kurtarır (Gadamer, 2008, s. 146,147)”.

Palmer’in oyunun kendilik sunumuna Gadamer’in penceresinden bakışı, oyuna dahil olan oyuncunun oyun içerisindeki öznelliğinin yitimi ve nesne konumundaki durumunu vurgular niteliktedir. Palmer oyunun konumunu şöyle açıklar:

Oyunun kendi dinamikleri ve oynayanların bilinçlerinden bağımsız hedefleri vardır. O, bir özne karşısında duran bir nesne olmayıp, bizim içerisine girdiğimiz bir varlığın, kendisini tanımlayan hareketidir. Bizim kendisine katılmamız değil, oyunun kendisi, bizim tartışmamızın gerçek "konusu" dur. Bizim oyuna katılmamız, onun sunulmasını sağlar; ama sunulan şey, bizim içsel öznelliğimizden, ziyade, oyunun kendisidir. Oyun sahneye çıkar, bizde ve bizim aracılığımızla yer kaplar (Palmer, 2003, s. 226).

Traore, Gadamer’in oyun kavramında oyunun oynayana egemen oluşu ve oyuncunun rahatlama haliyle kendinden vazgeçiş hazzını, Commo Ludens: Oyun ve İletişim Üzerine Bir Deneme adlı çalışmasında ‘persona’ üzerinden şöyle yorumlar:

Zira oyun vuku bulmaya başladığında, oynayan kimse bir 'kişi' olmayı bir kenara bırakır – 'persona'nın berataraf olması oyunun doğası gereğidir. Oyuna dair kaba anlayışa göre oynama sırasında oyuncu rolüne bürünüp kişiliğimizi bir süre unuttur, oyun bittiğindeyse oyuncu kisvesinden sıyrılıp tekrar kendimiz oluruz. Oysa 'persona', tam da sözcüğün antik Yunan'a dayanan kökeninin işaret ettiği gibi, tiyatro sahnesinde takılan maskelerden başka bir şey değildir. Dolayısıyla oyunun oyuncuya geçici bir süre de olsa sıyrılma olanağı sunduğu persona, oyun zaman-mekânında üzeri örtülen benlikler değil, yaşantılarımızın ölü-oyuna dönüşmüş anlarında canlı-oyunu gizleyen maskelerdir ([http-1](http://1)).

Gadamer'e göre oyunun hareketini oluşturan ileri-geri devinimler, oyunun sergilenmesinin bir işlevidir. Oyunu oynayanlarla beraber oyunun seyircisi de hareketin albenisiyle benzer hazzı yaşar, oyunu deneyimler ve oyuna dahil olur.

Örneğin televizyonda tenis oyunu seyredenlere bakmak yeter. Görülen yalnızca boyun hareketi. Onları bu oyuna katılmaktan hiçbir şey alıkoyamaz. Bu anlamda oyunun iletişimsel bir davranış olması, bunun ise sahadaki oyuncularla televizyonda bunları seyredenler arasındaki bir mesafeyi tanımaması, başka önemli bir husustur. Seyirci olup bitenleri seyreden öylesine bir gözlemci değildir, bilakis oyuna katılan ve onun parçası olan birisidir (Gadamer, 2017, s. 42,43).

Oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği olasılığıyla benlik duygusunun korunduğu düşünülür. Huizinga oyunun varlığına yüklediği bu sorumlulukla ona bağımsız bir rol biçer ve oyun düşüncesinin nedenselliği noktasında herkes tarafından gözlenebilen bir fenomen olarak değerlendirdiği oyunun hiçbir rasyonel ilişki üzerinden kurgulanamayacağını vurgular. Bu temeli sarsan olgu, oyunun insanlar âlemi dışında hayvanlar âlemini de kapsamasıdır. Bu kapsam neticesinde oyunun varlığı inkâr edilemez nitelik kazanır. Oyunun kendiliğinden mevcut olma durumu hayvanların oyununda gözlemlenebilir. Huizinga hayvanların oynamak için insanlığı beklemediğini, hatta insan uygarlığının genel oyun kavramına katkıda bulunmadığını savunur. Huizinga'ya göre fizyolojik bir olgunun tetiklediği psişik bir tepkiden daha fazlasını sunan oyunun özüne inmek ve temel özelliklerini kavramak adına hayvanların kendi oyunlarına bakmak yeterli olacaktır.

Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırmayı yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymişler gibi davranırlar, ama bütün bunların içinde, özellikler, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır. Ancak, coşku içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunları, gene de, hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir (Huizinga, 2013, s. 16,17).

İlkel mertebede kültürün oyunun içinde olgunlaşması ve oyun olarak oynanması görülür. Uygarlık tarihine kültürel hayatın oyun penceresinden bakıldığında ise; “Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan beri oynanan bir şeydir (Huizinga, 2013, s. 70)”. Oyunun toplumsal işlevinde kültürün varlığını ortaya çıkarması ve uygarlıkların kültürün oyunsal karakteriyle bezendiğini görmek, oyunsal rekabetin kültür olgusu içerisindeki yerini sorgulatmıştır.

Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak, bizzat kültürden de eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki etmektedir. İbadet, kutsal oyun içinde serpilmiştir. Şiir oyundan doğmuştur ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kurala bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Sonuç olarak, kültür, ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır; ana bitkiden ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir (Huizinga, 2013, s. 219,220).

1.2. Oyunun Yapısal Karakteri ve İşlevi

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga 1938 yılında yayımladığı *Homo Ludens*, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme adlı çalışması ile homo sapiens ve homo faber’in karşısına üçüncü bir insan türünü ortaya çıkarmıştır. İnsan kültürüne yeni bir boyut getiren homo ludens (oynayan insan), oyunun antropolojik yapısından ontolojisine, kültürle olan ilişkisinden felsefi bağlamdaki varlığına dönemin ve günümüzün birçok düşünür ve oyun düşkününü etkilemiştir. Düşünen ve alet yapan insandan sonra oynayan insanın varlığı, “Batı Uygarlığında çağcıl bilimin ve felsefenin getirdiği önemli ikiliği değiştirmiştir (And, 2012, s. 27)”. Oyun kavramının muğlak sınırlarının ilk kez belirlendiği Homo Ludens ile uygarlığın gelişmesi yönünde üstlendiği rolün önemini kanıtlayan Johan Huizinga, oyun üzerine yapılan araştırmalarda vazgeçilmez bir referans olmuştur. Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme kitabı oyunun yapısal karakterini çözümlemeye ve işlevini sorgulamada sıklıkla uğranılması gereken bir çalışma olacaktır.

Oyun özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatlı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2013, s. 50).

Huizinga’ya göre oyuna davet niteliği taşıyan ilk edim gönüllülük ve özgür iradede geçer. “Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili

olabilir (Huizinga, 2013, s. 24)”. Kendiliğinden, isteyerek ve özgür bir şekilde oynama arzusu taşıyan oyuncu için, “katılmak zorunda kalınacak bir oyun, bir çırpıda oyun olmaktan çıkacaktır: bir yükümlülük, kurtulmak için sabırsızlanan bir angarya haline gelecektir (Caillois, 1994, s. 37)”.

Hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olan oyun, özgürlük karakterinin edimi ile zorunlu temsilden kendini soyutlar. Bu soyutlanma işlemi “her şeyden önce gönüllü bir eylem (Huizinga, 2013, s. 24)” olan oyuna katılımda ısmarlama ya da zorlama olmaksızın oyuncunun iradesiyle, özgürce gerçekleşir. Huizinga’nın oyunun karakteri için altını çizdiği ilk öge “oyun serbesttir, oyun, özgürlüktür (Huizinga, 2013, s. 25)” ilkesi olmuştur. Buradaki özgürlük tanımı dışarıdan gelebilecek dayatmayı ve görevi dışlarken, oyunun sunduğu zevki tetikleyen isteğe bağlı gönüllü yönelimdir. Huizinga bu noktada oyunun amacını şöyle yorumlamaktadır:

Getirilen her açıklamanın karşısında, şu soru geçerliliğini korumaktadır: Tamam öyle olsun, ama sonuçta oyunun “zevkli yanı” nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgınlığa varan bir heyecan yaşar? Oyunun yoğunluğu hiçbir biyolojik çözümleme tarafından açıklanabilmiş değildir. Ve zaten oyunun özü, tamamen onun kökeninde yer alan yanı, tam da bu yoğunlukta, bu aşırı tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Eğer mantıksal açıdan bakılırsa, doğanın kendi yarattıklarına gereksiz enerjileri sarf etmeye, gerilimden sonra gevşemeye, hayatın gereklerine hazırlanmaya ve gerçekleştirilmesi en güç olan arzuları telafi etmeye yarayan tüm bu işlevleri, basit uygulamalar ve mekanik tepkiler halinde verebileceği düşünülebilirdi. Bunun tamamen tersine, doğa bize, oyunu, heyecan, sevinç ve “matraklıkla” (grap) birlikte vermiştir (Huizinga, 2013, s.18,19).

Oyunun zevkli yanı matraklıktır. Hollanda dilinde ‘zevkli yan’ anlamına gelen ‘aardigheid’ın kökü olan ‘aard’, ‘doğa, karakter’ karşılığını taşır. Oyun içinde birlikte var olan zevkli yan ve matraklık köken olarak doğa kavramından gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında ‘aardigheid’, mantıksal yorumlamaları ve oyunun taşıdığı zevkin doğa dışındaki alternatif anlam arayışlarını reddeder.

Oyunun içindeki matraklık ve “zevkli yan”, eğer kökensel olarak doğa kavramına ulaşıyorsa, o halde toplumsal pratiğin gerektirdiği hiçbir işleve karşılık gelmiyor demektir. Bu durumda oyuna başlayan kişi, toplumun onayladığı güncel “rasyonel” kararlarla hareket etmez ve diretilen hiçbir kültürel tabandan, adalet sisteminden, güzellikten, kutsallıktan vs. etkilenmez. Oyunun özgürce oynanabilmesi, yalnızca oyuncunun anlık kararlarla ortaya koyduğu ve düpedüz doğasından gelen tasarımlara bağlıdır (Zeytinoğlu, 2014, s. 128).

Oyunun keyfe keder hali, boş zaman içerisinde gerçekleşme durumu, her an ertelenebilir ve iptal edilebilir oluşu; ciddiyetin karşısında yer almasını sağlar. “Oyun,

gölme, řaka, matraklık, komik ve aptallığın mensup oldukları, birbiriyle belirsizce ortak olan kavramların meydana getirdikleri bu grubun terimleri (Huizinga, 2013, s. 26)”, oyunun karakterinde birbiriyle iyi anlaşır. Bir yandan bu istikrarsız söylemin oyunun pozitif karakterine hizmet etmediğini düşünen Huizinga; oyunu ciddiyet fikrinin karşısında konumlandırırken, birbiri arasındaki zıtlığın değişebilme olasılığını şöyle sorgular:

Hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi-olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, "futbol" veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynarlar (Huizinga, 2013, s. 22).

Platon oyun-ciddiyet antitezini tanrının kukla olarak tasarladığını insan üzerinden açıklar. Platon’a göre tanrının oynadığı olan insanın özgürleşme çabasında oynadığı oyunu ciddiyetle sürdürmesi gerekir. Hayatın oyunusal karakterinde kutsal ciddiyete layık olan Tanrı’nın katına ancak güzel oyunlar oynayarak çıkılabilir. Platoncu oyun anlayışına göre;

...ciddi olan şeyle uğraşmak, ciddi olmayana bir yana bırakmak gerekir; tanrı, yapısı gereği her türlü mutluluk çabasına değer; insan ise, daha önce de söylediğimiz gibi, tanrının bir oyuncuğu olarak tasarlanmıştır; ve aslında bu onun en üstün yanıdır; böylece her kadın ve erkek bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı (Platon, 2007, s. 280).

Gadamer’e göre amacını ciddiyetin belirlediği dünyada oynanan oyunun sadece bir oyun olduğunu bilen oyuncu için “ciddiyet bize oyunun dışına çıkma çağrısında bulunan bir şey değildir, aksine oyunu oyun yapan şeydir (Gadamer, 2008, s. 142)”. Gadamer’e göre oyuncu; kendini, kendi ciddiyetini taşıyan oyunun içinde kaybederse ancak amacına ulaşır ve “oyunu ciddiye almayan kişi, bir oyunbozucudur (Gadamer, 2008, s. 143)”.

Schiller’e göre ise “insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde tam insandır... İnsan hiçbir zaman oyun oynadığı andaki kadar ciddi değildir (Schiller, 1990, s. 76)”. Freud’a göre ise çocuklar, oyun oynarken kurdukları dünyaya gerçek dünyadan ayırdıkları duygularını taşır ve yaptıkları işi, oyunu, mutlak bir ciddiyetle sürdürür. “Oyunun karşıtı ciddilik değil, gerçektir (Freud, 2012, s. 104)”.

Oyunun, sıradan anlayışın kabul etmediği (çünkü oyun ona göre ciddiyetten, sahicilikten, gerçeklikten uzaktır, avarelik demektir) olağanüstü esaslılığı büyük felsefe tarafından her zaman için tanınmıştır. Böylelikle, örneğin Hegel, oyunun, tüm kayıtsızlığı ve müthiş

hafifmeşrepliğiyle, en yüce ve yegâne hakiki ciddiyet olduğunu söyler. Nietzsche de Ecce Homo’da şöyle der: Ben, büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim (Fink, 2015, s. 23).

Oyunun bir diğer karakteristik özelliği sınırlarını oluşturan belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşiyor olmasıdır. Hayatın olağan akışı içerisinde, oyunun kendine özgü mekânında seyrediyor oluşu ve eylemin sınırlanmış bir zaman içerisinde cereyan etmesi, oyuncunun rolü olan oyunda oyunun sunduğu akışa dahil olmasını sağlar. Huizinga’ya göre “oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır (Huizinga, 2013, s. 27)”. Bu zamansal ve mekânsal olarak yalıtılmış olma durumu oyuna kendilik özelliğini kazandırır. Huizinga için oyun, “kendi akışına ve kendinde anlamına sahiptir (Huizinga, 2013, s. 27)”.

Oyun başlar ve bir süre sonra biter. Oyunun kendine ait zaman algısı tekrarlanabilme özelliği ile başka bir özellik kazanır. “Bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır; ve her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya bir yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir (Huizinga, 2013, s. 27)”. Oyunun yapısına işleyen bu özellikle beraber “oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadırlar (Huizinga, 2013, s. 27)”.

Zamansal sınırın yanında oyuna ait mekânsal sınırlılık ister maddi ister düşünsel ya da hayali olsun, eylemin gerçekleştirilmesi için tahsis edilmiş oyunusal faaliyete özgü bir alana işaret eder. Huizinga’ya göre bildik dünyanın ortasında oyunun cereyan ettiği alan, “belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2013, s. 28)”. Huizinga, oyunun kendine ait saha ya da alanının biçimsel özelliklerini kutsal eylemin nüfuz bulduğu mekânlara benzetir:

Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa, yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa; kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir (Huizinga, 2013, s. 27,28).

“Oyunun olma modu oyunun oynanması için, oynar gibi davranmakta olan bir öznenin var olmasını gerektirecek tarzda değildir (Gadamer, 2008, s. 145)”. Gadamer oyunun cazibesini oyuncusuna egemen olan oyunun kendisinde bulur ve bunun için “insani oyun bir oyun alanını gerektirir (Gadamer, 2008, s. 150)”. Huizinga’nın oyun

alanı ve kutsal eylemin gerçekleştirildiği alanının biçimsel özelliklerinin benzeştiği düşüncesi gibi Gadamer'e göre de bu alanlar sıradan açık alanlar değil oyun hareketi için özenle seçilmiş oyuna ait özel mekanlardır.

Oyun alanının sınırı - Huizinga'nın doğru şekilde işaret ettiği üzere, tıpkı kutsal mekanın belirlenmesi gibidir- kapalı bir dünya olarak oyun alanını, amaçlar dünyasına geçişi ve vasıtası bulunmayan bir dünya olarak konumlandırır. Her oyunun bir şeyi oynaması burada, oyunun düzenli ileri-geri hareketinin (Verhalten) kendisini ancak başka davranışlar karşısında bir davranış türü olarak konumlandığı yerde geçerlidir (Gadamer, 2008, s. 150).

Fink'in oyun anlayışında oyunun vücut bulduğu oyun alanının yanında hayali bir sahne olarak kurgulanan düşsel mekân da tıpkı zaman gibi iki düzlemde seyreder. "Oyun sahasındaki olayların kronolojisi bir bakıma iki zaman düzleminde gerçekleşir: oynamanın zamanı olarak ve oynanmış olan "gerçekdışı bölge"deki hadiselerin zamanı olarak (Fink, 2015, s. 261)". Huizinga'nın zaman ve mekân üzerinden çizdiği biçimsel sınırlarla örülü "oyun "dışarıda" gerçekleşir, insanların eylemi olarak, yalnız veya ortaklaşa eylem olarak; özneler arası aleni bir mekânda meydana gelir ve birlikte paylaşılan zaman içinde seyreder... yine de, beşeri oyun, gerçekdışılaştırıcı anlam unsurlarının hükmü altındadır, baştan aşağı fantezi ve düşünle kaplıdır (Fink, 2015, s. 261)".

Roger Caillois oyunu Huizinga'nın oyun tanımı çerçevesinde bildik dünyanın dışında kendine ait zaman ve mekân sınırları içerisinde cereyan eden bir eylem olarak tanımlar. Oyun alanı "oyunculara ayrılmış, kapalı, korunmuş bir evrendir: saf bir uzamdır (Caillois, 1994, s. 38)" ve bu oyun alanının çizgileri mutlak sınırlayıcı karakterdedir. Caillois'e göre dışarıda kalan, oyuna ait olmayan kimse sınırları zorlayamaz. Oyun alanı içerisindeki oyuncunun da oyun esnasında çizgilerin dışına çıkması oyunun dışında kalması demektir. "Zaman açısından da bu böyledir: her oyun işaretin verilmesiyle başlar ve son bulur. Çoğu zaman, süresi önceden saptanmıştır (Caillois, 1994, s. 38)".

Oyunun bir diğer biçimsel özelliği kurallarıdır. Zaman ve mekânsal öğelerle sınırlandırma pratiğine, oyunun düzenini kurmak adına kurallar eklenir. Huizinga'ya göre neyin yasa gücüne sahip olacağını belirleyen oyun tarafından çizilen geçici dünya çerçevesinde "her oyunun kendi kuralları olur (Huizinga, 2013, s. 29)". Dürüstçe oynanmayan oyunda, sözde oyuncudan farklı hareket eden ve "kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır (Huizinga, 2013, s. 29)". Oyunun ciddiyetini hiçe sayan oyunbozan oyunda yaratılan yanılsamayı ve büyülü dünyayı bozduğu için "oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz (Huizinga, 2013, s. 29)".

Huizinga'ya göre kurallara aldırış etmeyen ve oyun düzenini bozan oyunbozan hemen oyundan atılmalıdır.

Caillois, çoğu oyundaki kuralların tartışılmaz nitelikte ve emredici oluşuna katılmaz. “Nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz sonuca götüren bir süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir (Caillois, 1994, s. 39)”. Caillois'e göre kuralların sınırları içinde özgür olan oyuncunun serbestliği ve oyunun verdiği zevk doğrultusunda kuralların esnetilmesi olanak dahilindedir. Bu noktada uyduru, sanki duygusunu yaratırken kuralların yerini almakta ve aynı işlevi görmektedir. Caillois kuralların esnetilmesi noktasında çocuk oyunlarını örnek verir:

Öyle ki, eğer kurallaştırılmış bir oyun, kimi koşullarda ciddi ve kurallarını bilmeyenler için içine girilemez bir faaliyet gibi, yani gündelik hayatın bir parçası gibi görünse bile, akli karışmış ve meraklı harici için bu oyun bir çırpıda eğlendirici uydurmacanın kanavasını sağlayabilir. Çocukların büyük insanları taklit amacıyla, hayali bir satranç tahtası üzerinde, gerçek ya da varsayılmış taşları körlemesine hareket ettirmeleri ve örneğin satranç oynama oyunu oynamaktan zevk almaları kolaylıkla kavranabilir (Caillois, 1994, s. 40).

Caillois'e göre taklidin hâkim olduğu çocuk oyunlarında kuralların gerçeklikle bir bağı yoktur. Kuralların kolaylıkla icat edilemez oluşu ve doğallıktan yoksun hakikatten uzak duran yapay varlığı, oyunların zevk veren yönünün önüne geçer. Huizinga'da kurallara uymayan, oyunun büyümlü dünyasını bozan oyunbozan; Caillois'in oyununda, sözde kurallara uyarak oyunun doğasını yok eder.

Eşdeğerlilik öylesine kesindir ki oyunbozan, daha önce kuralların saçmalığını iddia eden kişi, şimdi ortamın büyümlü yok eden, önerilen hayale katılmayı kabaca reddeden, oğlan çocuğuna sahici bir polis, sahici bir korsan, sahici bir at, sahici bir denizaltı gemisi olmadığını, ya da kız çocuğuna kollarında sahici bir bebek sallamadığını ya da minyatür yemek takımlarıyla sahici komşu hanımlara sahici bir yemek ikram etmediğini anımsatan kişi haline gelmektedir (Caillois, 1994, s. 40).

Kendine ait zaman ve mekânda kurallara bağlı kalınarak cereyan eden oyun, hayatın karmaşası içinde geçici bir mükemmellik yaratır. Huizinga'ya göre dünyanın kusurlu yapısına bir süre ara vermenin yolu olan “oyun mutlak bir düzen gerektirir (Huizinga, 2013, s. 28)”. Oyunda uyulması gereken kuralların dışına çıkan oyuncunun oyundan ihraç edilmesi gibi, oyundaki “bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder (Huizinga, 2013, s. 28)”.

Huizinga oyunda izin verilen sınırlar ve kendine ait kuralların dışında düzeni sağlayan unsurlara estetik değerler ekler. “Gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine

geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm (Huizinga, 2013, s. 28)”; oyunun olası oyuncusu için cezbedici özelliklerdir ve oyunda yakalanan ritim ve armoni bu özellikler ile sağlanır. Huizinga oyun olgusunun içinde önemli yer tutan gerilim için ayrı bir parantez açar. Oyunun verdiği gerilim sayesinde oyuncunun manevi ve fiziksel gücü sınanmakta, cesareti doğrultusunda dayanıklılığı ölçülmektedir.

Gerilim, belirsizliğe, şansa işaret eder. Bir gevşeme isteği vardır. Belli bir çaba pahasına bir şey "başarılacak" zorundadır. Gerilim unsuru parmaklarını bir yere geçirmeye çalışan bebeğin minik ellerinde, bir makarayla oynayan yavru kedide, top atıp yakalayan küçük kızda bile görülür. Bu unsur beceri oyunlarına veya örneğin yapboz, fal, hedefe atış gibi bireysel problem-oyunlara hükmetmekte ve oyun az çok bir yarışma niteliği aldıkça daha da önem kazanmaktadır. Bu gerilim zar oyunlarında ve sportif müsabakalarda doruk noktasına erişmektedir. Gerilim, iyilik ve kötülük alanına yabancı olmasına rağmen, oyun faaliyetine belli bir etik kapsam vermektedir (Huizinga, 2013, s. 28,29).

Bu noktada oyun, yarışma ve müsabaka unsuru taşıdığı anlarda sonundaki bilinmezlik ile önemini daha çok arttırmış olur. Oyuncuların girdiği rekabet ile gerilimin taşıdığı heyecan, oyunun seyircisine de yansır. Oyun esnasında kazanmanın önemli olmadığı, oyundan alınan hazzın tatmin edici ve öncelikli olduğu oyunların yanında kazanmaya oynamak ve gerilimin doğurduğu heyecanla başka türlü zevk veya hüsrana yaşamak oyunun doğasını yaratır. Aynı anda zevk veren ve gerilim içeren ya da eğlenceli ve ciddi olabilen oyunların sonundaki ödül ya da olası galibiyetin vereceği hissiyat oyun esnasında oyuncuların beceri, dayanıklılık, cesaret gibi özelliklerini sınar.

Huizinga oyun sentezini Antik Yunan’da geçen yarışma, mücadele, rekabet anlamına gelen agon kavramı üzerinden açıklarken, oyun-şenlik-ibadet ilişkisini kültürel işlev olarak müsabaka ile iç içe değerlendirir. “Agon, ister Yunan kültürü çerçevesinde ister tüm dünyada ele alınsın, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımakta ve işlevsel olarak, öncelikli bir bölümü itibarıyla şenlik alanına, yani oyunsal alana ait bulunmaktadır (Huizinga, 2013, s. 53)”. Huizinga’ya göre yarışma ya da müsabaka içeren oyunların doğasını, gerilim ve bilinmezlik hissini tetikleyen rekabet olgusu oluşturur. Oyuncuyu ve seyirciyi ayakta tutan, oyunun seyrine anlam katan yine oyunun doğasında yer alan mücadele kavramıdır. Bu noktada Huizinga’ya göre oyun, oyuncuyu saran kazanma tutkusuyla kaplanır.

Oyun her zaman başarı sorununu içerir. Bu koşul bireysel oyunlarda, beceri oyunlarında, problem çözmede veya talih oyunlarında (pasyans, yap-boz, bulmaca, diablo) zaten mevcuttur. Agon cinsinden zıtlımalı oyunda, bu gerilim, talih ve belirsizlik unsuru en

yüksek noktasına ulaşır. Kazanmak söz konusudur ve insan öyle bir tutkuyla kazanmak ister ki, bu durum oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesini taşır (Huizinga, 2013, s. 72).

Huizinga’da oyun kavramını bütünüyle kapsayan agonal yapı, Caillois’in sistematik oyun incelemesine göre yeterli değildir. Caillois oyunları; rekabetin, şansın, simülasyonun veya baş dönmesi rolünün baskın olmasına bağlı olarak dört ana bölüme ayırır. Bunlar sırasıyla agon, alea, mimicry ve ilinx’tir. Agon, rekabet unsurları taşıyan futbol veya satranç gibi kurallara dayanan oyunları tanımlamak için kullanılırken; alea, şans faktörünün baskın olduğu loto veya zar oyunlarına verilen addır. Mimicry, rol yapma ya da evcilik tarzındaki taklit içerikli oyunları kapsar. Ilinx ise oyuncuların adrenalin salgılamasını sağlayan yerde yuvarlanma gibi baş döndürücü oyunların adıdır.

Caillois dört oyun türünü kategorileştirerek açıklamaya çalıştığı bu tablonun oyun evrenini çözümlemeye yetmeyeceğini düşünür. Bu kategoriler oyunun tanımlanmasını sağlayacak kesinlikte değildir ve kendi aralarında sık sık geçişler gözlemlenebilir. Örneğin, iki oyuncu arasında geçen zarların şans faktörünü belirlediği tavla oyunu, bir yandan çekişme içinde rekabet oyununa dönüşebilir. Caillois’e göre oyun türleri, çocuk oyunu anlamına gelen paidia ve yarışmak anlamına gelen ludus arasında gerçekleşmektedir. Paidia kuralları rastgele ya da uydurudan ibaret olan oyunlar için kullanılırken, ludus ise tartışılmaz, kesin kurallara bağlı oyunları temsil eder.

Huizinga’ya göre oyunun yoğunluğuna dair yapılan biyolojik çözümlemeler oyuncunun oyundan aldığı hazzı açıklayabilmiş değildir. Oyun herkes tarafından gözlenebilen ve deneyimlenebilen bir fenomen, bir yandan da hayvan ve insanların içgüdüsel ya da bilinçli bir tavırla oyuna dahil olduğunu gözlemlenebilir kılan bir olgudur. Bu gözlem sayesinde “oyun kavramı, manevi ve toplumsal hayatın yapısını ifade edebildiğimiz diğer bütün düşünce biçimlerinden farklılığını dikkat çekici bir biçimde korumaktadır (Huizinga, 2013, s. 24)”. Ussal ve içgüdüsel temellere dayanan oyunun, sezgi ve bilincin faaliyet alanında kendine ait bir anlam dünyası yaratması, oyunun işlevinin ne olduğunu sorgular. Huizinga oyunun işlevselliğini şöyle açıklar:

Kimileri oyunun kökeninin ve temelinin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır; veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkinlıkta aramaktadırlar (Huizinga, 2013, s. 72).

Özgür iradeyle dahil olunan, kendinde olan amacı ile kendi akışına sahip olan oyun, yine kendine ait zamansal ve mekânsal sınırlılıkları sayesinde bildik hayatın dışında geçici dünyalar sunma vaadi ile hayatın içinde salınan olası oyuncusunu cezbeder. Bu yalıtılmışlık ve sınırlı olma niteliği sayesinde tam anlamıyla cereyan eden “oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir (Huizinga, 2013, s. 31)”. Oyunun belirli biçimini tetikleyen karakteristik özellikleri ile oyuncunun farkındalık içeren ya da içermeyen beklentisi oyun alanında bulunduğu anda oyuncunun oyun içinde girdiği rol anlam kazanır. Fink’e göre bildik dünyadan oyunun sihirli dünyasına adım atan oyuncu, büründüğü rol gereği kendini oyuna kaptırması sonucu kendilik duygusunun dışına çıkabilmektedir. Fink hayali bir sahne olarak kurgulanan düşsel mekânda, oyuncunun girdiği rol ile kendilik duygusunun yarattığı çifte varoluşu Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun adlı kitabında şöyle yorumlar:

Oyun oynamaya giren kişi, gerçek dünyada tipolojisi iyi bilinen belli bir eylemde bulunur. Oyunun anlamının içsel bağlamında ise bu kişi bir rol üstlenmektedir. Ve, işte, bu noktada, “oynayan” gerçek insanı, oyunun içindeki rol insanından ayırt etmek gerekir. Oyuncu, üstlendiği “rol” ile kendi kendisini “örtmekte”dir, bir bakıma onun altında yok olmaktadır, kendine has belli bir yoğunlukla rolün içinde yaşamaktadır – ama, yine de, “gerçeklik” ile “görünüş”ü artık birbirinden ayırt edemeyen ruh hastası gibi değildir. Oyuncu kendisini yeniden rolün dışına çıkarabilir; çünkü oyuncu oyun esnasında çifte varoluş üzere bulunduğunu bilir, her ne kadar bu biliş bazen son derece zayıflamış olsa da. Bu biliş iki evrenlidir – ama unutkanlıktan veya konsantrasyon eksikliğinden değil; bu ‘iki’lik, oynamanın özünde vardır (Fink, 2015, s. 21).

Fink’e göre hayatın olağan akışı içerisindeki kişinin oyunun özünde yer alan tahrik edici özelliklere kayıtsız kalamıyor oluşu, oyun akışı içerisindeki özgür salınımını hayatın kendisinde bulamıyor olmasından kaynaklanır. Fink kişinin kendi kurgusal hayatının dışında oyunun oyuncuyu bir süreliğine dönüştürdüğünü, aynı zamanda oyuna dahil olmakla yaşamın yüklediği sorumlulukların dışında kazandığı yeni rolü varoluş serüvenine dahil ettiğini vurgular.

Oyun icrası sırasında yaşadığımız özgür şenliğin, bütün yaşam keyfinin aydınlık ve hafif, hatta süzülmeğe olana dönüşmesinin nedeni, varoluşun ağır sıkletinin yaşam boyutlarından uzaklaşmakta yatmaktadır: Bazen, pek kısa saatliğine oyun içinde yaşam kaygısının ağırlığından kurtuluruz, adeta çocukluğun gamsızlığına döneriz, bu düşsel mutluluğun içinde tıpkı canlandırıcı bir uyku gibi tazeleniriz (Fink, 2015, s. 91).

Oyunun oyuncu üzerindeki dönüştürücü etkisi, işlevinin sorgulanmasına yardımcı olabilir niteliktedir. Oyun ya da katıldığı oyunsal eylemin gerekliliklerini yerine getiren

oyuncu, oyun bittiğinde girdiği rolü bırakıp bir süreliğine ara verdiği hayat uğraşındaki konumuna geri döner. Oyuncunun oyunun akışından gündelik meşgalenin kendi meşguliyetine geçişi, oyuncusu olduğu oyundan faal hayatın bireyliğine transferi demektir. Huizinga'ya göre oyunun işlevi, biyoloji ve psikolojinin oyun kavramını terk ettiği yerden işe başlayarak, kültürel hayat ve toplumsal yapı içerisinde ele alınmalıdır.

Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılarız. Bilimsel çözümleme yoluyla bu niteliğin nereye kadar niceliksel faktörler haline indirgenebileceği sorusunu bir yana bırakabiliriz. Özellikle söz konusu olan şey, oyun adını verdiğimiz hayat biçimine özgü olarak bulunan haliyle bu niteliktir. Faaliyet biçimi olarak, anlam yüklü biçim olarak ve toplumsal işlev olarak oyun; işte inceleme konusu budur. Artık oyunu genel olarak belirleyen doğal eğilimleri daha fazla araştırmamıza gerek yoktur, ama oyunu toplumsal yapı olarak, çok sayıdaki somut biçimleri içinde ele alabiliriz. Oyunu bizatihi oyuncunun tarzına uygun olarak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışabiliriz. Eğer oyunun belirgin imgelerin kullanımına, gerçeğin belli bir temsiline dayandığını fark edersek, bu durumda ilk çabamız bu imgelerin veya bizatihi bu temsilin değerinin anlaşılması yönünde olacaktır. Bunların bizzat oyun üzerindeki etkilerini gözleriz ve bunu yaparken de, oyunu kültürel hayatın faktörü olarak kavramaya çalışırız (Huizinga, 2013, s. 20,21).

İKİNCİ BÖLÜM

2. GÜNDELİK HAYATIN İŞGALİ: OYUNBOZANLAR, OYUN KURANLAR

2.1. Henri Lefebvre ve Modern Gündelik Hayatın Eleştirisi

Fransız felesefeci Henri Lefebvre, modern dünyada bürokratik denetimin bir sonucu olarak gündelik hayatın keşfini yapan ve bu keşif ile gündeliğin inşasını yeniden oluşturacak devrimci eylemlerin olası pratiklerini ortaya çıkaran kişi olmuştur. Lefebvre'in II. Dünya Savaşı sonrası 1947 yılında yazdığı Gündelik Hayatın Eleştirisi ve Paris 1968 Mayıs hareketi öncesi yayımladığı Modern Dünyada Gündelik Hayat eserleri; gündelik hayatın bir mücadele alanı olarak görülmesini sağlamış, iki büyük dünya savaşını içinde barındıran 20. yüzyılın düşünce ufkuna yeni bir devrimci praksisin yerleşmesine olanak tanımıştır. “Lefebvre’ci düşüncenin açığa vurduğu gündelik yaşamın eleştirel modeli, tıpkı Kantçı ideal yasa koyucu düşüncesinde olduğu gibi, geleceğin mutlu ve insancıl bir düşünün gerçekleştirilebileceği idealinden esinlenir (Köse, 2009, s. 8)”. Lefebvre, Modernite ile beliren yabancılaşma kavramını Marksist kuramsal çerçevede sorunsallaştırarak devrimci praksise dayalı hayalini kurduğu kentte insancıl yaşama modelinin uygulanma pratiklerine odaklanır. “Dünyayı yorumlayan felsefeleri yeniden yorumlamak, onlardan değişimin teorik araçlarını çıkarmak, teorik bir devrim gerçekleştirmek, yeni devrimci düşüncenin en büyük amacıdır (Lefebvre, 2007, s. 215)”.

Lefebvre’ci gündelik hayat nosyonu ya da gündelik olanın kavranış biçimi, yabancılaştırıcı güçler ve özgürleştirici olanaklar arasındaki mücadeleye dayanır. Lefebvre’e göre kapitalizmin sunduğu burjuva toplumu, meta fetişizmi ve yabancılaşmayla birlikte gelen parçalanma, gündelik hayatı tüketime sürükleyen kısıtlayıcı etkenlerdir. Modern öncesi gündelik hayatın kimliğini belirleyen şenlikli toplum, doğayla bütünleşen üretkenlik ve oyuncu yapıyla beliren organik hayat tarzı ise Lefebvre’de gündelik hayatın dönüşümünü özümseten mücadele unsurlarıdır.

Lefebvre’in deyimiyle modern öncesi toplumlarda bütünlüklü yapı içerisinde gerçekleşen insani faaliyetler gündelik hayatın içinde kendine farklı bir yer edinmezken, kendi formuna içkin bir hayat tarzını oluşturabilecek kimliğe sahiptir. Emeğin üretkenliği ve nesnelerin kullanım değerinin toplumsal ilişkiler ile kurduğu organik bağ, modern öncesi gündelik hayatın doğal seyrinde ilerlemesini sağlayan önemli bir unsurdur. Düzenlenen şenlikler, festivaller, ritüeller, bayramlar gündelik hayatın kendisini

oluşturur. Lefebvre'e göre insanın kendi öz benliğini besleyip onu ortaya çıkaran bu yaşamsal faaliyetler, aynı zamanda topluluk içindeki bağın sağlamlaşmasını kolaylaştırır.

Köylü bayramları toplumsal bağları sıkılaştırıyor, aynı zamanda kolektif disiplinlerin ve gündelik çalışma zorunluluklarının bastırıldığı bütün arzuları serbest bırakıyordu. Bayramda, her topluluk üyesi -deyim yerindeyse- kendinin ötesine geçiyor ve doğadaki, yiyecekteki, toplumsal yaşamdaki, kendi bedeni ve ruhundaki bütün enerjileri, zevkleri, olasılıkları bir çırpıda çekip çıkarıyordu (Lefebvre, 2010a, s.206).

Modern öncesi çağlarda, doğal dünyanın döngüsü içerisinde, duyumsal ve bedensel niteliğin özgür iradeyle katılım sağladığı şenlikler, gündelik hayatın vazgeçilmez tekrarları halindedir. Toplulukların hiyerarşik düzenin dışında, kendiliğinden ve eksiksiz bir şekilde bulunduğu bu düzende “doğal ve dolaysız yaşamın hâlâ içinde olan insan, doğayla ve kozmik düzenle ilişkisini temel ve bulanık mefhumlara uygun olarak “temsil ettiği” haliyle yaşıyor, taklit ediyor, şarkısını söylüyor, dansını ediyordu (Lefebvre, 2010a, s.211)”. Lefebvre, ortak varoluşu simgeleyen şenliklerin doğayla olan iş birliğini gündelik hayatın vazgeçilmez bir unsuru olarak görür ve doğanın üretken yapısına göre şekillenen toplulukların varoluş serüvenini bu düzlemde kurguladığını öne sürer.

Şenlikte, topluluk doğayı kabul eder, onun bağışlarından dolayı sevinç duyar; dahası: onu insan topluluğuna bağlar, katar. İnsan edimlerinin -anlık icraatların düzenliliğini temsil eden kırsal takvimdeki şenliklerin ve işlerin düzenliliği, mevsimler düzenini garantisi gibidir, sanki bunu sağlıyor gibidir. En baştan olmasa da, çok kısa sürede, köylü şenliği belirgin bir anlam edinir; yalnızca sevinç, ortaklık, diyonizyak yaşama katılım değildir bu; aynı zamanda doğanın düzeniyle işbirliği olarak da belirir (Lefebvre, 2010a, s.207).

İlkel toplulukların ve orta çağ uygarlıkların toplumsal yapısını oluşturan şenlikli yapı, Lefebvre'nin deyimleriyle gündelik hayattan başka bir şey değildir. “Eğer şenlik oluyorsa, doğa ve güçleri iyi, elverişli, düzenli oldukları içindir; uygun ve öngörülen döngüye göre yağmurları ve güneşi, soğuğu ve sıcaklığı, mevsimleri ve işleri getirdikleri içindir (Lefebvre, 2010a, s.207)”. Doğanın seyrine tabi tutulan döngüsel zamansallık ile insan edimlerinin kayıtsız bütünlüğünü temsil eden gündelik hayat; doğal dünyanın ritmine bağlı olarak cereyan ederken, doğayla aynı düzeydeki insan bu muhteşem dengenin sağladığı kendi gerçekliği içinde “kökten bir “bastırma” olmadan yaşıyordu; ve belki de kimi zaman tatmin olmuş ölüyordu (Lefebvre, 2010a s.211)”.

Modern öncesi toplumlarda kolektif ritüellerden oluşan şenlikli yapının üretken hali, kapitalizm ve burjuva toplumunun yerleşmesiyle dönüşüme girer. 18. yüzyılda sanayileşme, kentleşme ve modernizm ile gündelik hayatın yönetilmesi sonucu insanlığın bütünlüklü yapısı bölünürken, yaşamın ve doğanın kendine ait döngüselliklerinin yerini

birbirinden kopuk, tekdüze ve parçalı yapılar alır. “Bu süreçte emek gittikçe parçalanır, düzene sokulur ve uzmanlaşır; aile hayatı ve boş zaman işten ayrılır (Gardiner, 2016, s.114)”.

Lefebvre, Modern Dünyada Gündelik Hayat kitabında gündelik hayatın zaman çizelgesini üç başlıkta kategorileştirir: “(mesleki işe ayrılan) zorunlu zaman, (eğlenceye ayrılan) serbest zaman, (ulaşım, yürütülecek işlem, formaliteler, vs. gibi iş dışındaki çeşitli gerekliliklere ayrılan) zoraki zaman (Lefebvre, 2007, s.65,66)”. Modern öncesi gündelik hayatta serbest zaman, iş ve aile hayatı ile birbiri içinde bütünlüklü bir yapı sergilerken, modern kapitalist düzlemde ancak çalışılarak elde edilen bir hal alır ve “boş zaman artık şenlik veya emeğin ödülü değildir” (Lefebvre, 2007, s.66). Modernitenin kuşattığı gündelik hayatta, “boş vakit kazanmak için çalışılır ve boş vaktin tek bir anlamı vardır: Çalışmanın dışına çıkmak. Cehennemi döngü (Lefebvre, 2010a, s.46)”. Köse, Lefebvre’in dikkat çektiği çalışma ile kazanılan boş zaman kavramını şöyle yorumlar:

Şayet, serbest zaman kazanmak için öncelikle ondan feragat etmek gerekliyse, ya da başka bir deyişle, serbest zamanın kendisi çalışma zamanı olmadan ele geçirilemiyorsa, sembolik tüketim başta olmak üzere, her türlü tüketim için gerekli önkoşulu oluşturan serbest zaman, artık yoktur (Köse, 2018, s.321).

Lefebvre’e göre ancak çalışma ile elde edilen ve çalışmanın dışında düşlenen serbest zamanın kovalamacasında tüketime yönlendirilen bireyin serbest zaman içerisinde yaşadığı özgürlük yanılsaması ve yanılsama ile beliren imkânsız kaçışın salt gerçekliği onda yabancılaşmaya neden olur. “Modernite içe dönük, tekbenci ve kişinin mesleki uzmanlaşması, aile hayatı ve sınıfsal olarak belirlenen meta tüketimi biçimleri üzerine kurulu bir bilinci teşvik eder (Gardiner, 2016, s. 122)”. Bu bilincin ışığında çalışmanın bayağılaşması sonucu insanın dünya ile kurduğu ilişki kısıtlanır ve yabancı olduğu kendi yaşamını ayrı kutuplara bölünmüş bir şekilde sürdürmesi kaçınılmaz olur.

Lefebvre’e göre kamusal alan ve kişisel yaşam, iş zamanı ve boş vakit, aleni ve mahrem durumlar, ideal ve gerçek, masalsı ve gündelik hayat arasında salınan insan bireyci eğilimler sergiler ve gündelik yaşamın boğucu kasvetinden kaçışa güdülenir. Bu kaçışta ona boş zamanı fanteziye dönüştürme eğilimini görselleştiren reklamlar eşlik eder. Modern toplumda boş zamanın metalaşmasını sağlayan reklam endüstrisi kendine ait nesne, imge ve söylemlerle gündelik hayatın rutininde şeyleşen bireye “Lefebvre’in “gevşeme teknokrasisi” olarak adlandırdığı bir yabancılaşmamış haz ve tatmin simülasyonu sunar (Gardiner, 2016, s.123)”. Metanın ideolojisi olan reklam sayesinde yanılsamanın uzamında özgürlüğü deneyimleme rolüne bürünen birey, bürokratik

yönlendirilmiş tüketim toplumunun müdavimi olur. Böylelikle gereksinimler üreten reklamlar aracılığıyla insani arzular şekillendirilir, programlanmış gündelik hayat deviniminde yaşamak için tüketen insan artık tüketmek için yaşar hale gelir.

Dolayısıyla, bir yandan, kurgusal, yapay, hayali ihtiyaçlar yaratmaya çabalanır. Kapitalist üretici, gerçek arzuları ifade ve tatmin etmek ve “kaba ihtiyacı insani arzuya dönüştürmek” yerine, olayların gidişatını tersine çevirir. Üretilmesi en basit ya da en fazla kazanç sağlayan nesneden yola çıkar ve buna ihtiyaç yaratmaya -özellikle reklam yoluyla- çalışır.” (Lefebvre, 2010a, s.166).

Marx’a göre yaratıcı olan insanın özünü oluşturan emeğin ürettiği nesne kendini üretenden bağımsız, emeğin karşısında yabancı bir güç olarak dikilir. İşçinin üretimi ne kadar artar ve serveti çoğalır, o kadar yoksullaşır. Bu noktada bir hayat etkinliği olan emek; insan bedenini oluşturan doğadan ayrı üretici hayatın dışında yer alırken, fiziksel varoluşu sürdürme ihtiyacını karşılamamanın bir aracı gibi görünmez. İnsan boş zaman kazanmak için emek harcar, çalışmadığı zaman kendidir ve kendini gerçekleştirmek için çalışır. Kendini olumlamadığı bu çalışma zamanında kişinin kendinde olmayışı ve bu kendilik ihtiyacını karşılamak için, yani boş vakit yaratmak adına çalışmayı sürdürmesi yabancılaşmayı tetikler. Lefebvre toplumsal hayat içerisinde yaşanan yabancılaşma sonrasında bireyin kendi içinde bölünme sürecini şöyle açıklar:

Birey, kendi faaliyetinin toplumsal koşullarından kopar. Emek araçları -(ne zanaatkârlıkta olduğu gibi birey olarak, ne de sosyalizmde olduğu gibi bir topluluğun üyesi olarak)- bireye ait olmadığından, yabancı, tehditkâr bir gerçeklik olarak onun karşısına çıkarlar; ama bununla sınırlı kalmayıp, kendisi de ikiye bölünür, gerçek, gündelik yaşamında ayrışır. Bir yandan, bir insan bireyidir; diğer yandan, bir “iş gücü”dür, bir meta olarak, bir şey olarak satılan bir emek zamanıdır. Toplumsal bütünün yaratıcı faaliyetine katılım, emekçi için dışsal bir zorunluluk biçimini alır: “Yaşamını kazanma” zorunluluğu. Böylece toplumsal çalışma birey için bir ceza, esrarengiz bir cezalandırma biçimini alır. Çalışma zorunluluğu, onun üzerinde, tıpkı bir nesne üzerinde olduğu gibi ağırlık oluşturur. Onu, bilmediği bir mekanizmanın içine sürüklenmiş bir nesne yapar. Ücretli iş gücünü bir şey gibi satar -kendisi bir şey olur, kaba nesne olur (Lefebvre, 2010a, s.170).

Lefebvre’in deyimiyle bu cehennem döngü içerisinde boş zamanı ele geçiren kapitalizm, arzuyu doyurmak ve özgürlük yanılsamasında bireyin gündelikten sıyrılmasını kolaylaştıran tüketim olanaklarını sağlamak adına meta fetişizminin kuşattığı ikna edici stratejiler geliştirir. Meta bombardımanı dolu dünyada birey artık kendi gerçekliğinde değildir ve zamanla kendisi de metalaşır. Lefebvre kendilik kaybı yaşayan bireyin metalaşma diyalogunu şöyle betimler:

Senin bana ihtiyacın var, bana kavuşabilmek için kendini benimle takas etmelisin. Kendini satmalısın. Senin yaşamın ve yaşamının anlamı benim. Sen bir şeysin, diğerleri gibi kaba ve doğal bir nesnesin, diğer metalar gibi bir metasın. Faaliyet ve yaşam zamanını para diye adlandırdığın bu nesneler karşılığında takas ediyorsun. Kendini ilk günahın kefareti ödüyormuş ya da insanlık durumunun felaketine katılıyormuş gibi hayal etmen daha iyi olur... (Lefebvre, 2010a, s.165).

Kapitalist sistemin boyunduruğu altında emeği ile ortaya koyduğu ürüne yabancılaşan birey, kamusal hayatın tüketime odaklanan düzeni içerisinde kendiliğindenlik kaybı sonucu nesneleşir. Lukács, bireyin toplumsal yapının etken işleyişi karşısında nesnel bir konum almasını ve modern gündelik yaşamın parçalı yapılanmasında kendi işgücü üzerindeki öznelliğini yitirmesini yabancılaşmanın kaçınılmaz sonu olarak yorumlar. Yarattığı ürün ile metalaşan bireyin konumu artık edilgendir. Lukács, nesnelleşen bireyin bu noktada doğal yaşamın gidişatına dahil olamayacağını, gündeliğin içinde aktif rolünü yitirmiş akışa kolayca uyum sağlayan bir seyirciye dönüşeceğini öne sürer.

Öznenin mekanikleştirilmiş, parçalı çalışması, işgücünün kendi kişiliğinin bütünlüğüne karşı nesneleştirilmesi artık sürekli ve aşılması imkânsız bir gerçeklik haline getirilmektedir; dolayısıyla kişilik, burada yabancı bir sisteme yalnız başına uydurulmuş ve soyutlanmış bir toplumsal parçacık olan yaşam olgusunun başına gelenler karşısında pasif bir seyirci durumuna düşmektedir (Lukács, 2014, s. 217,218).

İnsan faaliyetlerinin metaya dönüşmesi sonucu yabancılaşma içerisinde silikleşen birey, “kendinden sökülüp alınmıştır; özgürlüğü dâhil, her şeye dönüştürülmüştür (Lefebvre, 2010b, s. 219)”. Öz benliğini ve özerk durumunu kaybeden birey “kendinden soyut, insanlardan kopuk bütünlüğü olmayan bir hayat yaşar (Pappenheim, 2002, s. 77)”. Dış güçler tarafından şekillendirilen bu mutlak konumunda birey, yabancılaşma mefhumu ile yitirdiği özgürlüğe ne kendi üretimini sağladığı iş yaşamında ne de gündelikten kaçmaya yeltendiği boş vaktinde kavuşabilir.

2.1.1. Gündelik hayatı dönüştürmek

Modernitenin bağışladığı çoklu yabancılaşmanın bireysel faaliyetleri ele geçirip insanın özsel varlığını manipüle ederek onu şeyleştirilmesi, gündelik hayatın parçalı yapısında toplumsal performansları bilinçdışına iter ve üretkenliği metalaştırır. Meta fetişizminden beslenen kapitalist toplumun yabancılaştırıcı etkisi ile hayatın bütünüyle ele geçirilmesi olağan iken; bu noktada, “gündelik hayatın potansiyellerini açığa çıkarmak, uyarlamayı; yani doğadan ve zorunluluktan kaynaklanan şeyin yapıta, insani

etkinlik için ve insani etkinlik yoluyla özgürlüğe dönüştürülmesini sağlayan yaratıcı etkinliğin ayırt edici özelliğini yeniden kurmak (Lefebvre, 2007, s.34,35)” mümkün müdür?

Lefebvre’de bu sorunun cevabı yine gündelik hayatta gizlidir çünkü gündeliğin dışına çıkmak olanaksızdır. “Olağanüstü olan ancak kurgunun ve rıza gösterilen yanılsamanın içinde varlık gösterir. Kaçış yoktur (Lefebvre, 2010a, s.46)”. Lefebvre, bireyin kendini yeniden yaratması ve özgürlüğüne kavuşabilmesi için “gündelik hayatın içeriğini mantıklı bir biçimde düzene dökmekten çok, gündelik hayatı dönüştürmek (Lefebvre, 2007, s.36)” olduğunu öncüllerken; bunun eleştirel bir tavır sergileyerek yöneltilebileceğini düşünür, aksi takdirde “gündelik hayatı kabul ederek, geri çekilmeksizin onu edilgen bir biçimde "yaşayarak" olduğu gibi kavramak imkansızdır (Lefebvre, 2007, s.38)”.

“Dolayısıyla gerçekliğe erişmek için peçeyi yırtmak gerekir; bu peçe, gündelik hayatta sürekli olarak tekrar tekrar doğar ve gündelik hayatı, onun en derin ya da en yüksek içerimleri olarak gizler (Lefebvre, 2010a, s.62)”. Marksizm’in dünyayı yorumlamaktan çok değiştirme utkusunu içinde taşıdığı kavramların üzerinde duran Lefebvre, mevcut dünyanın içerisinde kendi dünyasını yaratan insanı baz alarak bütünsel insan fikrini değiştirmekle yetinilmemesi gerektiğini öne sürer. Marx’ın deyimiyle insan, öz varlığının kendi emek ürünü içinde somutlaşması ile “ürettiği nesneler içinde de ikiye bölünerek, bu nesneler aracılığıyla doğayı dönüştürmesini sağlayan kendi yaratıcı gücünün bilincine vararak ve yarattığı dünya içinde kendini tanıyarak kendi kendisinin tam bilincine erişir (Marx, 2011, s. 316,317)”. Lefebvre’e göre bu noktada asıl “amaç, hedef, düşüncenin, insanın gücünün, bu güce katılımın ve bu gücün bilincinin, yaşamın mütevazı ayrıntısı içine müdahale etmesidir (Lefebvre, 2010a, s.230)”.

Lefebvre Modern Dünyada Gündelik Hayat kitabında gündelik hayatın tarihini üç kısma ayırır: “a) üsluplar; b) üslupların sonu ve kültürün başlangıcı (XIX. yüzyıl); c) gündelik hayatın yerleşmesi ve sağlamlaşması (Lefebvre, 2007, s.91)”. Son kısımda yer alan yerleşme ve sağlamlaşmayı devrimci girişimlerin başarısızlığının nedeni ve sonucu olarak gören Lefebvre, başarısız girişimlere rağmen her sarsıntıdan sonra toplumsal varoluşun reaksiyon gösterebileceği tek mekân olarak yine gündelik hayatın kendisini işaret eder. Üsluplar kısmını modern öncesi yaşanan şenlikli yapıya ayıran Lefebvre’e göre, “modern insan (modernliğini yücelten insan), üslubun sonu ve yeniden doğuşu arasındaki bir geçiş insanından başka bir şey değildir (Lefebvre, 2007, s.50)”. Bu geçiş

döneminde modernliğin toplumsal hayata sirayet etmesi sonucu gündelik olanın egemen olduğu şenlikli yapı ve “üslup yozlaşır, gündelik kültür (kitle kültürü) ve yüksek kültür olarak bölünen kültüre dönüşür; bu bölünme kültürün parçalanmasına ve çözülmesine yol açar (Lefebvre, 2007, s.48)”. Lefebvre’nin deyişiyle bu noktada yapılması gereken; gündelik hayat tarihini tersine çevirerek devrimci tasarımı dile getirmek, başka bir deyişle “yeniden bir üslup yaratmak, şenliği yeniden canlandırmak, kültürün dağınık parçalarını yeniden bir araya getirmek ve böylece gündelik hayatı dönüştürmek (Lefebvre, 2007, s.50)” olacaktır.

Bugün, kapitalizmin yıkıcı etkilerini ortadan tamamen kaldırmaksa arzulanan, başka bir deyişle, bir devrim söylemi ise tüm ülkeleri, düşleri ya da kent ütopyalarını süsleyen, o halde, en köktenci dönüşüm için, ne ekonomi ne de politikaya bakılmalıdır. Bakışların kilitlenmesi gereken tek bir yer vardır: Gündelik yaşam ve modern kent insanı (Kurtar, 2013, s. 200).

Lefebvre’in düşüncesinde şenlik; modern anlayışın yok ettiği bütünlüklü üretken insanın yeniden inşasını, doğa ile insanın yeniden bütünleşmesini ve dünyanın doğal ritmine kendiliğinden ayak uydurmasını sağlayacak ortak varoluşu simgelemektedir. “Modern neo-kapitalizmde doruk noktasına ulaşan toplumsal tabakalaşma ortaya çıkıp kurumsallaştıkça şenlikler törenselleştirildi, günlük varoluştan ayrıldı ve ulvileştirilip metalaştırıldı (Gardiner, 2016, s.140)”. Şenliğin yeniden doğuşu tasarısında modern gündelik hayatı kesintiye uğratacak “olası bir devrim, savurganlığı, israfı, zorlamaların parçalanmasını gündeliklik içinde birdenbire veya yavaş yavaş yeniden kurarak ona son verecektir (Lefebvre, 2007, s.48)”. Bu aşamada gündelik hayat, “yabancılaşmayı ortadan kaldıracak farklı perspektifleri mümkün kılacak düşünme ve direnme biçimlerinin de döngüsel olarak yaşandığı bir yer ve karmaşık bir nesnel gerçeklikler alanı (Köse, 2018, s.339)” haline gelecektir.

Gündelik hayatın mekânı olan modern kenti dönüştürme gücü düşünüldüğünde ise geçmiş devrimlerin şenliğe benzetilmesi kaçınılmazdır. Şenlikli toplumların emeğini ürüne çeviren ve ürünü kendi değerine kavuşturan döngüsellliği, devrim ile burjuva ideolojisinin metalaşma stratejilerini sona erdirecektir. Böylece üslupların sonu ve yeniden doğuşu arasında kalan “geçiş dönemi gündelik hayatı reddedecek ve onu eritmek, dönüştürmek üzere yeniden düzenleyecektir (Lefebvre, 2007, s. 48)”.

Lefebvre dönüşüm utkusunu içinde taşıdığı gündelik hayatı şöyle tanımlar:

Gündelik hayat mütevazı ve sağlamdır, doğal olandır, kısımları ve parçaları belirli bir zaman kullanımı içinde, kuşkuyla meydan vermeyecek bir biçimde birbirlerine bağlanan şeydir. Gündelik hayat, tarih taşımaz. Görünüşte göstergesizdir; kişiyi meşgul eder ve uğraştırır, yine

de söylenmeye gerek duymaz; zaman kullanımında gizli olan etiktir, kullanılan bu zamanın dekorunun estetiğidir. O, modernlik ile birleşen şeydir. Modernlik kelimesinden, yeni olanın ve yeniliğin işaretini taşıyan şeyi anlamak gerekir: Parlaklıktır, paradokstur, teknik veya dünyevilik tarafından damgalanmış olandır. Gözüpektir (öyle görünür), geçicidir, kendini ilan eden ve kendini alkışlatan maceradır. Modern denilen dünyanın sunduğu dışa dönük gösterilerde ve bu dünyanın kendisini yine kendisine sunduğu gösteride güçlkle ayırt edilebilen sanattır ve estetiktir. Gündeliklik ve modernlik, karşılıklı olarak birbirini belirtir ve gizler, meşrulaştırır ve telafi eder. Hermann Broch'un ifadesiyle, dönemin evrensel gündelik hayatı modernliğin arka yüzüdür, zamanın ruhudur (Lefebvre, 2007, s. 35,36).

Gündelik hayat bünyesinde gerçekleşen tüm faaliyetleri bütün çelişki ve farklılıkları ile kapsar, ortak zeminde buluşturur ve özümser. Bu noktada Lefebvre'in dikkat çekmek istediği nokta; modernite ile yitirilen, daha çok pratik eyleme bağlı bütünsel insan fikrinin öne çıkarılacağı bir felsefe anlayışını gündelik hayata oturtmaktır. Bütüne dair anlayışı sağlamak ya da bütünü kavramsallaştırmak; “ancak ve ancak, bu bütünün gerçek doğasının farkında olan tamamlanmış bir devrimle çözülebilir (Gardiner, 2016, s. 117)”. Lefebvre'e göre modern hayata nüfuz eden bütünlükten yoksun küresel yapısını değiştirmek ve gündelik hayatı dönüştürmek için kültürün parçalı yapısını bir araya getirmek, yabancılaşmadan arındırmak, yeni bir üslup yaratmak, şenliği, başka bir deyişle oyunu yeniden canlandırmak gerekir.

2.1.2. Bir yapıt olarak oyun, bir oyun olarak kent

Lefebvre'in kültürel devrim projesi kentin dönüşümünü sağlayacak olan toplumsal birey üzerinden kurgulanır. Bu kurgu içerisinde kültürü bir araç olarak ele alıp pratiğe dökmek ve yeniyi üretmek adına bireye eşlik eden dil ve mutlak düşüncüyü yeniden inşa etmek önemlidir. İnsanoğlunun yaşamsal tecrübeyi öne çıkarabileceği, birtakım etkinlikleri daha yaratıcı olgulara dönüştürebileceği zemin ise gündelik hayattır. Lefebvre'e göre gündelik hayattaki bütüncül akışı yakalama çabasının sonuç vermesi, gündelikliğin diyalektik etkileşime girmesiyle olanaklıdır.

Şu hâlde açık kalan bir tek yol var önümüzde: Ondaki ikiliği, düşkünlüğü ve verimliliği, sefaleti ve zenginliği göstermek için gündelik hayatı felsefeden yola çıkarak betimlemek ve çözümlemek. Bu da gündelik hayatın özünde bulunan yaratıcı etkinliği, tamamlanmamış yapıtı ortaya çıkaracak olan devrimci bir kurtuluş tasarısını gerektirir (Lefebvre, 2007, s. 23).

Lefebvre'in işaret ettiği “felsefe Platon'dan Hegel'e kadar uzanan Batı felsefesidir (Lefebvre, 2007, s. 218)”. Bu felsefi kavrayış ışığında yeni kelimeler ile oluşturulacak gündeliğe ait yeni dil, eleştirel düşüncenin toplumsal yaşamın örgütlenme modeline montelenmesini gerektirir. Ancak bu sayede üretim ilişkilerinin yeniden üretimi

sağlanabilir. Lefebvre'in deyimiyle dili örgütleyen felsefeden dönüşümü sağlayacak teorik araçları çıkarmak, üretim ilişkilerinin yeniden üretimini sağlama noktasında devrimci düşünce pratiğinin en büyük amacıdır.

Ancak gündelik hayat, modern çağla birlikte, 20. yüzyılın başlarından itibaren gelişen bilinç ve kültür endüstrilerinin de kuşatıcı etkisiyle, üretici/özgürleştirici düşünce ve eylem biçimlerine sahne olan niteliğini büyük ölçüde yitirmiştir. Gündelik hayat, artık tarihsel politik devrimlerin gerçekleştirildiği bir yer değil, farklı üslupların ve kimliklerin birbiriyle mücadele ettiği bir arenadır (Köse, 2018, s. 339).

Verili toplumsal gerçekliğin içinde Lefebvre'in değişmeyi istemenin yeri olarak gördüğü gündeliklik, ancak bireyin muhafaza ettiği eylem kapasitelerinin potansiyeli ile dönüştürülebilir. Aynı zamanda “düşünce yoluyla eleştirilebilecek bir gerçeklik olan gündeliklik, eleştirel bakış açılarının ısrarcı ve sarsıcı gücüyle yaşamsal gerçekliği de değiştirebilir (Köse, 2018, s. 339)”. Bu noktada, devrim düşüncesi; sadece ekonomik, politik veya ideolojik düzlemde tanımlanamayacağı gibi, devlet ya da mülkiyet ilişkilerinin yanı sıra hayatı da dönüştürecektir. Bu amaç doğrultusunda “kültür devriminin ilk koşulu ve yöntemi, ilk ve temel dayatması, yapıt, yaratma, özgürlük, uyarlama, üslup, değer (kullanım değeri), insan kavramlarının yeniden anlamlandırılmasıdır (Lefebvre, 2007, s. 214)”.

Lefebvre'in deyimiyle bir hayat tarzı olarak yeni bir kültürün yaratılması ürünün değerini düşürmeksizin yapıtı yeniden güçlendirmek anlamına gelir. Yapıt kelimesinden anlaşılması gereken “kendisini tanıyan ve kavrayan, kendi koşullarını yeniden üreten, bu koşulları ve kendi doğasını (beden, arzu, zaman, mekân) uyumlu kılan (Lefebvre, 2007, s.218,219)” etkinlik olmalıdır. Modernite ile gündelik hayat içerisinde özgürlük yanılması sunulan birey Lefebvre'in deyimiyle terörist toplumunun eseri haline gelmiştir. "Terörist toplumda yaygın bir terör egemendir. Şiddet gizli kalır. Bu toplumun üyeleri üzerinde her yönden baskı uygulanır; bundan kurtulmaları, bu ağırlığı uzaklaştırmaları çok güçtür (Lefebvre, 2007, s.163)". Lefebvre'e göre gündelik hayatın kural haline geldiği bu baskıcı düzende; terörün yapılandığı toplumu dönüştürmek bir karşı terörizm ile mümkündür, başka bir deyişle kentin ve bireyin yapıt olarak tasarlanması, arzunun yeri ve zamanı olarak gündelik hayatın özgürlüğüne kavuşmasını sağlanmalıdır. Lefebvre gündelik hayatın dönüşümünde kentin yapıta uyarlanması sonucu doğabilecek sonuçları şöyle açıklar:

Kentte gündelik hayat bulunacak, ancak gündeliklik ortadan kalkacaktır. Başka yerde olduğundan daha aşikâr olan teröre, kah şiddetle (her zaman gizli olan şiddetle), kah şiddet

dışılık ve ikna ile, başka yerde olduğundan daha etkili bir biçimde karşı konulacaktır. Kent hayatı özü itibarıyla terörizme karşı çıkar ve onun karşısına bir karşı-terörizm çıkarabilir. Kentsel olan kendi yapıtını (biçimlenme, çerçeve, biçimlendirilmiş ve kalıba dökülmüş yerler, uygun mekân veya mekanlar) yaratarak gerçekleştiği ölçüde, uyarlama eski durumuna getirilecek, zorlamalara üstün gelecek ve imgesel olanı anıtlar ve şenlik sayesinde üsluba ve yapıya bağımlı kılacaktır (Lefebvre, 2007, s. 206).

Lefebvre'e göre sanayileşen kent toplumunda törenselleşen şenlik olası bir devrim sayesinde geri kazanılabilir. Şenliğin kazanımı ile "kent hayatı, oyun etkinliğine (oyuna) kaybolan önemini, gerçekleşme koşullarını geri verecektir (Lefebvre, 2007, s. 206)". Yaşamın derinliklerinden, kendiliğinden doğan oyun; zaman içinde insan faaliyetlerine karışır ve insanların yaşamları ile doğrudan ilişki kuramadıkları noktada cezbedici hale gelir. "Her faaliyete karışan oyun, bir süre sonra bu muğlaklıktan çıkar ve kendini ayırır; ayrı olarak yerleşir; kendine biçimler ve kurallar verir; toplumsal olarak örgütlenir (Lefebvre, 2010b, s. 205)". Oyuna, yani devrime katılımın amacı bu noktada ortaya çıkar:

Oyun oynamak, kendi bakış açını karara dönüştürmektir, rakiplerin oyunu üzerine yeterli bilgi yoksa, tesadüfle belirlenimcilik karşı karşıya getirilir. Onun kartını açmak ya da oyunu bozmak gerekir. Hem de çabuk. Karar vermek gerekir. Ne kartları ezecek ne de rakiplerin oyunu üzerinde düşünecek sonsuz zaman vardır (Lefebvre, 2007, s. 23).

Burjuvazinin oyununu devrimsel stratejilerle bozmak, uygun mekân-zaman birlikteliğinde gündelik hayatın yerleşkesi olan kenti oyun alanı ilan ederek kentin yapısını dönüştürmek ve devrimin gerektirdiği kurallarla kendi oyununu kurmak; Lefebvre'in hayal ettiği insancıl yaşama modelinde kent-oyun-yapıt birlikteliğini oluşturur. "Bir yapıt olarak oyun, bir oyun olarak kent, burjuvazinin en kültürlü kesimi tarafından bile tahayyül edilemez, dolayısıyla bu burjuvazi gerekli olan mekânsal-zamansal koşullarını hiçbir biçimde gerçekleştiremez (Lefebvre, 2007, s. 220)". Bir başka deyişle modernitenin boğucu koşullarında doğa ve insanın bütünleşmesini sağlayan oyuncu yapı ile oyun-gündelik hayat arasındaki birliktelik perdelenmiştir. Lefebvre'e göre ancak şenliğin dönüşü ile perdeyi aralamak mümkündür. Bu noktada "gündelik hayattan şenliğe geçiş, devrimci projenin son maddesidir (Lefebvre, 2007, s. 220)".

Lefebvre'in devrimci oyununda kentin bir oyun alanı, toplumsal bireylerin oyuncu, şenliğin de oyunun kurallarını koyan bir üslup niteliği taşıdığını söylemek yanlış olmaz. Modernitenin ilişkileri koparan parçalı yapısını yeniden bir araya getirecek olan olası bir devrim; kenti ve dolayısıyla gündelik hayatı dönüştürecek, yeniden o bütünlüklü yapıyı, uyarlamayı, oyunu, yani şenliği beraberinde getirecektir.

Lefebvre'e göre şenlik oyunla büyür, genişler ve yayılır. "Oyun şenliğin özel bir durumundan veya görünümünden başka bir şey değildir (Lefebvre, 2007, s. 48)". Lefebvre'in deyiimiyle, kendiliğinden, yaşamın ve doğal faaliyetin derinliklerinden doğan oyun daha çocukluktan itibaren ihtiyaç duyulan bir etkinlik haline gelir. "Oyuncu faaliyet olmadan insanı düşünemeyeceğimiz gibi, altta gizli ya da belirgin oyun olmadan da toplumu düşünemeyiz (Lefebvre, 2010b, s. 205)". Oyunu toplumsal yapıdan, gündelik hayatı da oyunun özgürleştirici niteliğinden uzaklaştırmak Lefebvre'in oynayan, oynadıkça özgürleşen insan tahayyülünün dışında kalır.

Bir yapıt olarak oyun, bir oyun olarak kent; modern gündelik hayatta yitirilen özgürlük ihtiyacının karşılanmasıyla kurulur. "Riske girmek, rastlantı üzerinde bahse girmek, oyun oynamak gerekir: Özgürlük budur (Lefebvre, 2010b, s. 210)". Lefebvre'e göre, özgür oyunun yerleşkesi olan kentin bir yapıt olarak dönüşümü modern anlayışın izlerini silecektir. "Bizim gözümüze görünen gündelik hayat, bilinçaltının mağaraları ve yeraltı geçitleriyle modernlik denilen belirsiz ve yanıltıcı bir gökyüzü arasında duran bir toprak parçasıdır (Lefebvre, 2007, s. 123)". Lefebvre'in düşüncesinde bu muğlak manzaranın seyrini değiştirmek adına kentin ihtiyaç duyduğu kendilik duygusunu kazandırmak, onu bir yapıt gibi tasarlamaktan geçer.

Lefebvre, kentin yenilenen kurgusunu oluştururken toplumun bilinç düzeyini de irdeler. Gündelik hayatın dönüşümü noktasında toplumun doğru bilince sahip olmasını koşullayan Lefebvre, bu bilinç doğrultusunda özgürleşmenin yolunu açacak olan yapıt olarak kentin oluşturulmasını gerekli bulur. Bireyin gündelik hayatla kurduğu ilişkide farkındalık taşıyan yetisini, yani bilinci; problem, çelişki ve çatışma kavramları üzerinden oluşturur. Lefebvre'e göre kent, modernitenin yabancılaştırıcı etkisiyle gündelik hayatın bilinçsiz bir eseri olmuştur. "Şehrin, en alt düzeye terk edilmiş bir gündelik hayatı "entegre etmeye" değil, gündelik hayatı esere dönüştürmeye, en yüksek düzeye, sanatın ve özgürlüğün düzeyine çıkarmaya yönelik, tamamen bilinçli bir eser olması gerekir (Lefebvre, 2010b, s.219)". Lefebvre'e göre bilincin toplum düzeyinde yeniden bütünüyle kavranışı durumunda eser; şeyden, nesneden ve de üründen tanım olarak ayrılacak, esere bu bilinçle yaklaşıldığında kentin yapıtsal değeri ortaya çıkacaktır.

Lefebvre özgürce ve çıkar gözetmeksizin dahil olunan sanat ve oyun alanını kentin kendisine benzetir. Bu noktada kenti işlevsellik-ötesi kavramı üzerinden tanımlar ve modern gündelik hayatın işlevselliklerle örülü karakterini kullanım değeri üzerinden yorumlayarak yeniden kurgular. "İnsanın dünyayla duyumsal, dolayimsız ve ilkel

ilişisini temsil eden her şey -ciddi, derin, kozmik olan her şey- yer değiştirir ve oyunun ya da sanatın, basit anlamda ironik ve eğlenceli ifadenin alanına er ya da geç girer (Lefebvre, 2010a, s. 123)”. Eserin, ürün ve nesneden kullanıma hizmet eden, bunları aşan yapısıyla ayrılması ve bu özelliği ile kentin toplumsal bilinç nezdinde işlevsellik-ötesi özelliği kazanması önemlidir. “Örneğin oyun işlevsellik-ötesidir; sanat ve sanat eseri de böyledir ve belki de bunun nedeni (onları ortadan kaldırmayan ve onların ortadan kaldırmadığı) oyuncu bir “maya” içermeleridir (Lefebvre, 2010b, s. 218)”. Kentin yapıtsal duruşu, esere dönüşen yapısı ve oyuncu bir maya içermesi; kentin yüklendiği işlevsellik-ötesi kavramını kalıcı hale getirir. Lefebvre’in kültürel devriminde kent ve toplum üzerinden gündelik hayatın dönüşümü, bu kalıcılığın varlığıyla sonlanır. Bu noktada kent; ilişki kurulan, karşılıklı yarar sağlanan ve gündelik hayatın oyun alanı olarak, bir yapıt gibi tasarlanan yaşam alanı haline gelecektir.

Yapıtın ve yapıtın anlamının yeniden canlandırılmasının, "kültürel" değil pratik bir hedefi vardır. Gerçekten bizim kültür devrimimiz sadece "kültürel" amaçlara sahip olamaz. Kültürü bir pratiğe, gündelik hayatın dönüştürülmesine doğru yöneltir. Devrim, sadece devleti veya mülkiyet ilişkilerini değil hayatı da değiştirir. Artık araçları amaç olarak almayalım! Burada dile gelen şudur: "Gündelik hayat bir yapıt olsun! Bütün teknolojik olanaklar gündelik hayatı dönüştürmek için kullanılsın!" Zihinsel olarak, "yapıt" terimi artık sanatsal bir nesneyi değil, kendisini tanıyan ve kavrayan, kendi koşullarını yeniden üreten, bu koşulları ve kendi doğasını (beden, arzu, zaman, mekân) uyumlu kılan, kendisinin yapıtı haline gelen bir etkinliği belirtir. Bu terim, toplumsal olarak, kendi rolünü, toplumsal yazgısını, başka bir deyişle özyönetimini üstlenen bir grubun etkinliğini belirtir (Lefebvre, 2007, s. 218,219).

2.2. Oyunbozanlar, Oyun Kuranlar

Huizinga’ya göre oyun; kendine ait zamansal ve mekânsal sınırlar dahilinde cereyan eden, belirli bir düzenin hüküm sürdüğü, emredici kurallara uyularak özgürce razı olunan, amacı kendinde olan bir faaliyettir. Oyuna özgü bu düzeni yok eden, “kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır (Huizinga, 2013, s. 29)”. Oyunun seyrini sekteye uğratan oyunbozan, “hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir (Huizinga, 2013, s. 29)”. Huizinga’ya göre oyunun yarattığı bu yanılsama içerisinde tehdit unsuru taşıyan oyuncu, yani oyunbozan; insan doğasından ileri gelen bir eğilim ile başka bir oyunun kurulumu için harekete geçer, başka bir deyişle yeni bir mücadeleye girişir.

Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsidir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi temsil etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir. Temsil etmek, etimolojik olarak, bir şeyin görülmesini sağlamak

kadar güçlü bir anlama sahiptir... Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir (Huizinga, 2013, s. 31).

Huizinga'nın deyimiyle kültür; tıpkı oyundaki gibi belli bir ılımlılığı ve kendine egemen olmayı gerektiren, oyunsal içeriğine sadık kalmayı koşullandıran bir olgudur. Kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz ve düzeni sağlamak adına iyi niyetin oyunsal temsili olan fair play'i talep eder. Oyunun kurallarını hiçe sayan oyuncu gibi kültür içinde fair kavramına uymayan "oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır (Huizinga, 2013, s. 263)". Huizinga mevcut kültürel ögelere başkaldıran oyunbozan özneleri devrimci olarak niteler. Bu kişiler "grup kurma konusunda olağanüstü yeteneklidir ve üstelik bu gruplar hemen her zaman güçlü bir oyunsal karakterin damgasını taşırlar (Huizinga, 2013, s. 30)".

20. yüzyılın avangard ruhu, oyunun seyrine başkaldıran oyunbozan özneler olarak yeni oyunların yaratılması noktasında önem teşkil eder. Batı Avrupa'da Dada, Sürrealizm ve Sitüasyonist Enternasyonal başta olmak üzere avangardlar; savaş sonrası modernitenin yerleşkesi ile parçalara ayrılan zaman ve mekân birlikteliğini kent üzerinden yeniden inşa etmek, sanatı gündelik hayatın yaratıcı bir unsuru haline getirmek için harekete geçer. "Avangardın hedefi, süregelen siyasal iktidarı ele geçirmek ve yerine alternatif bir iktidar koymak değildir; tüm iktidarlara mahvetmektir. Ve onların yerine hayal gücünün, arzusun, tutkuların iktidarını geçirmektir (Artun, 2015, s. 30)".

Aydınlanma akılcılığına karşı romantik düşünce geleneğini yeniden canlandırmaya koşullanan Avangart hareketler, modern kültürün bozumunu içeren oyuncul tavırları ile burjuva toplumunun yabancılaştırıcı etkisini yok etmek için örgütlenir. Topyekûn özgürleşme tahayyülleri üzerine şekillenen avangart düşünce; modernlik ile yitirilen oyun oynama hazzını yeniden geri kazanma uğraşındadır. Avangardlara göre oyun, Lefebvre'de olduğu gibi olası bir devrim ile geri kazanılabilir, başka bir deyişle mevcut oyunun kurallarını olumsuzlamak yerine kendine özgü kuralları ile yeni bir oyun kurmak gerekir. En nihayetinde "oyunu değiştirmeden kuralları değiştirilemez (Huizinga, 2013, s. 254)".

Dolaysız deneyimi tamamen hazcı ve deneysel bir neşe olarak inşa etmek, olsa olsa tek bir form altında ifade edilebilir: oyun. Gerçek isyanlar, hayatta kalma ve gösteri üzerine kurulu bu toplumun tekdüze pasifliğinin karşısına oyun oynama arzusunu koyar. Oyun, gündelik hayatın kendini büyütüp zenginleştirdiği kendiliğinden yoldur; oyun, gösteri sanatını ve siyasetini bilinçle yıkan formdur. Oyun, doğru biçimleri altında diriltilmiş katılım, iletişim ve kendini-gerçekleştirmedir. Topyekûn devrimin amacı ve aracıdır oyun ([http-2](http://2)).

2.2.1. Dada'nın karşı oyunu

I. Dünya Savaşı'nın yok ediciliğinden sıyrılma uğraşındaki sanatçı ve düşünürlerin kendi topraklarından kaçarak mülteciye dönüştükleri yer, savaşın tarafsız kalan ülkelerinden İsviçre'ydi. Dada, 5 Şubat 1916 tarihinde özgürlüğün görece deneyimlendiği, bir sanatçı atölyesini andıran savaşın bu kurtarılmış bölgesi Zürih'te, Cabaret Voltaire'de kurulmuştur (Bkz. Görsel 2.1). Dada'nın kurucusu Alman şair Hugo Ball, 2 Şubat 1916'da gazeteye verdiği ilan ile bir grup sanatçı ve yazarın sanatsal gösteri merkezi oluşturma niyeti ile toplandığını, günlük buluşmalarda müzikal performanslar ve okuma etkinlikleri düzenlemek istediklerini belirtmiştir. Ball'un duyurusu; "Zürih'teki genç sanatçılar, yönelimleri her ne olursa olsun, her türlü öneri ve katkıları için davetlidir (Ball, 2017, s. 81)" çağrısı ile bitmektedir.



Görsel 2.1. “Cabaret Voltaire”, Zürih, İsviçre, 1916. (Kaynak: <https://zoraburden.weebly.com/dada-100-cabaret-voltaire-zurich.html>, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Kuralsızlıkları kural edinmiş yıkıcı bir oyunun sergilendiği sahne olarak öngörülen Cabaret Voltaire, üzerinde provokasyona evrilen etkinlikler ile sanat ve gündelik hayatı aynı zeminde buluşturmayı hedeflemiştir. Kısa sürede farklı kesimlerden gelen sanatçıların katılımı ile kısmen savaşın uzağında kalan Cabaret Voltaire; “Batı uygarlığının tümüne karşı çıkmak amacıyla yaratılan yapıtlar ve düzenlenen sahne gösterileriyle, bu dünya ile ilişkilerin açıkça ve korkusuzca koparıldığı bir eyleme dönüştü (Lynton, 2015, s. 124)”. Artun, Dada'nın Cabaret Voltaire'e taşınma sürecini şöyle özetler:

Dada, tarihi altüst eden Birinci Dünya Savaşı esnasında, Rusya’da olduğu gibi Almanya’da da yükselen devrimci siyasetlerin içine doğdu. Daha 1913 yılında, Hugo Ball, Huelsenbeck’le birlikte Münih’te Revolution (Devrim) dergisini yayınlıyordu. Henüz adı konmamış olsa da, 1915’te Berlin’de ilk Dada suarelerini düzenlemeye başlamışlardı bile. Dramatik birer gösteriyi andıran bu suarelerde, hem manifestolarını ‘icra ediyorlar’ hem şiir okuyorlardı. Mayıs’taki Ekspresyonist Suare’de Ball ‘mantıksız nesirler’ okumaya, Huelsenbeck doğaçlama ‘zenci şarkıları’ söylemeye başlamıştı. Bir yıl sonra Zürih’te açılacak olan, Dada’nın ilan edileceği Kabare Voltaire bu deneyimlerden doğdu (Artun ve Artun, 2018, s. 25,26).

Dada hareketinin ilk üyeleri arasında savaştan kaçıp Zürih’e yerleşen sanatçılardan şair Tristan Tzara, ressam ve heykeltıraş Hans Arp, ressam Marcel Janco ve şair Richard Huelsenbeck bulunmaktadır. Dada kelimesinin kökenine, nasıl seçildiğine ve farklı dillerdeki karşılığına bakıldığında birçok söylentiyle büyüyen anlam karmaşasına rağmen, “Dada en nihayetinde performansları adlandırmak için kullanılan bir slogandı (Gardiner, 2016, s. 51)”.

Sırtını 19. yüzyılın felsefe mirasına dayayan Dada aklı, köklerini Aydınlanma’nın karşısında duran Romantizm’den almaktadır. Dada, Batı geleneğinin temellerini yıkma misyonunu üstlenen romantik düşüncenin uzantısı olarak, sanayileşme ile piyasa ekonomisinin yeşerdiği modern kapitalist uygarlıkta mevcut düzenin işleyişini yok etme tahayyülü üzerine şekillenmiştir. Olası bir yıkımı arzulayan, I. Dünya Savaşı ile kaybolan ruhları kışkırtmaya çalışan ve süregelen sanat yönelimlerini reddeden Dadacılar, dönüşümü olanaklı kılacak devrimsel stratejileri düşüncenin kendisinden çok onun ışığında gerçekleşecek yıkıcı sanat söyleminde bulmaktadır.

Dünyayı saçma bir savaşa sürükleyen insan aklının gerçekte ne kadar akılsız olduğunu gözler önüne sermek ve aklın tükenmişliğini ifade etmek adına rasyonel aklın tam karşısına, denetimsiz bir akıl-dışı’na öncelik veren Dadacılar, kendi absürd eylemlerinde aklın tükenmişliğini yansıtmak istemişlerdir (Antmen, 2012, s. 124).

Dada eyleminin düşünsel çerçevesini, Batı’nın hakikat istencinin iflasını güdümlenen Nietzsche oluşturmaktadır. Nietzsche’nin nihilizm düşüncesi; yaşamı gerçek dışı hale getiren, bir görünüş olarak temsil konumuna indirgeyen yüksek değerlerin yeniden değerlendirilmesini ve duyuüstü dünyaya atfedilen ideallerin yıkımını içerir. Bu noktada yıkımı sağlayacak kurtuluş sanatın içinde gizlidir, başka bir deyişle “Tanrı’nın öldüğü, hakikat istencinin hiçlik istencine tırmandığı bir nihilizm çağında, hayat ve gelecek görüşü, sanatçı filozofların yaratacağı “büyük politika”nın işidir.” (Dada Kılavuz,

2018, s.24). Dada, değerlerin yaşamdan üstün tutulması sonucu insan bilincine yüklenen hiçbir istenci ile yaşama atfedilen değersizliği çürütme uğraşındadır.

Bu bakımdan, sanata karşı; onu tanımlayan her türlü akla (metafiziğe, epistemolojiye) karşı; onları var eden sergi, müze, tarih, piyasa gibi kurumlara karşı; bunların arkasındaki toplumsal-siyasal rejimlere karşı; her şeye, hatta kendi kendine de karşı, topyekûn bir başkaldırıdır (Artun ve Artun, 2018, s. 25,26).

Tzara, ileride Dada'nın kuruluş beyannamesi olarak anılacak 1918 Dada Manifestosu'nu Cabaret Voltaire'de sunduğunda; "sistemlerin en kabul edilebilir olanı, ilke olarak hiçbir sisteme sahip olmamaktır (Artun, 2015, s. 124)" düşüncesi ile Dada'nın duyular tarafından sıkıştırılmış mantığın yadsınmasına olan inancını göstermiştir. Bu noktada kendinde güzel olma niyeti taşıyan her sanat yapıtını ölü olarak tanımlayan Tzara, "bize güçlü, sağlam, özlü ve hiçbir zaman anlaşılmayacak yapıtlar gerek (Artun, 2015, s. 125)" düşüncesi ile Dada'nın yıkıcı sanat tavrına dair ip uçları vermiştir.

1916 yılından itibaren birçok manifesto yayınlayan Dada üyeleri arasında Huelsenbeck, 1920 yılında sunduğu Dadaist Manifesto'da; Dadaizm'den önceki hareketleri hayata karşı estetik bir tutum sergilemekle suçlarken, Dada'yı bu gerçeklikle kurulan en ilkel ilişkinin sembolü olarak görmüştür. Huelsenbeck'e göre Dadacılar, "savaş naraları atarak, yeni idealleri hayata geçireceklerini umdukları yeni bir sanat ortaya koymak için bir araya geldiler (Artun, 2015, s. 114)".

Dada tarihsel avangartçı hareketler içinde, sanata ölümcül bir kuşku atmış tek harekettir, oysa öteki tüm hareketler avangartçılığın kesin mirasçıları ya da başlatıcıları olmak istemişlerdir ve sanatın dini (ikame) ve şiirin kültü (Özgürlük heykeli) olma çabası içinde gözükmüşlerdir (Gleize, 2004, s. 178).

Dada'nın bir müdahale alanı olarak gördüğü modern kültürü yerinden etmek; aşına olunan değerleri sekteye uğratarak, başka bir deyişle oyunu bozarak mümkündür. Bu noktada Dadacılar oyun içindeki fair kavramını hiçe saymıştır. Dada'nın oyunbozan tavrı, gündelik hayatın mevcut haliyle reddi ve kültürel dayatmaların oyununda kuralları sabitlenmiş sanatın seyrine son verme tahayyülü üzerine kurulmuştur. "Dada hareketi sanatsal açıdan bir "oyunbozanlık" gibi gözükse de, aslında bozulan, insanın kendi içindeki uyumu ve "kendi" aklına, salt aklın doğal eğilimlerin varoluşsal uyumunu düzene sokacağına ilişkin olan güven duygusudur (Azeri, 2000, s. 67)".

Sanatın ne olması gerektiği noktasında yerleşik değerlerle hesaplaşan Dadacılar, var olan üslaplardan; rastgele olasılıklar, planlanmamış düzenlemeler ve tesadüfi karşılaşmalar ile sıyrılmaya çalışarak alışılmışın dışında bir karşı tavır sergilemişlerdir.

Dadacılar, dünyayı savaşa sürükleyen rasyonel aklın kurulu düzenini yıkmak ve kültürün uzlaşım sal değ erlerini olumsuzlama amacıyla doğ açlamaya yönelik denetimsiz bir akıl dış ılık önerisi getirmiştir. Bu noktada geleneksel yazın kurallarını hiç e sayan ve bütünüyle rastlantılara dayalı bir edebiyat anlayışı geliştiren Tzara, yaşam ın anlamını yitirdiğı noktada sanatın da anlamını kaybettiğini vurgularken; bu anlamsızlık içinde değ er yarg ıların, mevcut estetik kayg ıların ve sanat yapıtına getirilen anlamsız yorumların varlığını sorgulamıştır. Tzara'nın düşüncesinde Dadacı bir şiir yazmak için temel dogmaların aksine yaratım kabiliyetini harekete geçirecek rastlantısal bir içgüdü güvencesi yeterli olacaktır:

Bir gazete alın

Bir de makas

Şiirinizi ne uzunlukta yazmak istiyorsanız o uzunlukta bir makale seçin bu gazeteden.

Makaleyi kesin.

Sonra bu makaleyi oluşturan her sözcüğü özenle kesip bir torbaya koyun.

Yavaşça sallayın.

Sonra kesikleri birer birer çıkartın.

Torbadan hangi sırayla çıktılarsa

O sırayla yazın kâğıda.

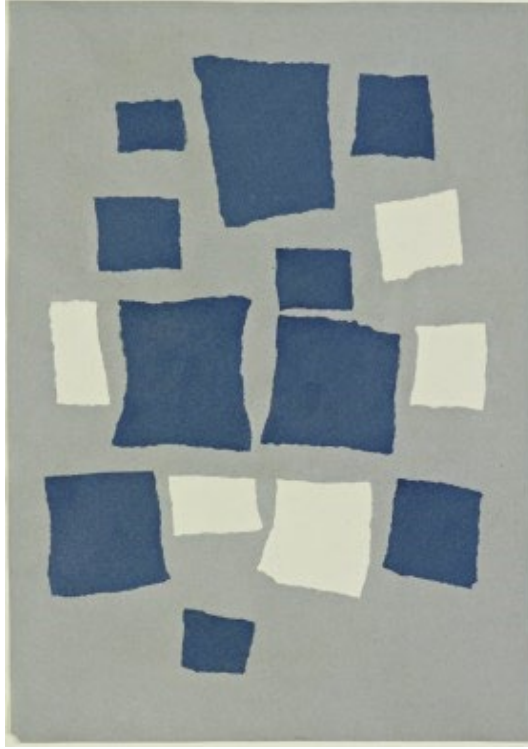
Şiir size benzeyecektir.

İşte buyrun, ayaktakımı anlamasa da, duyarlılığı hayranlık verici, son derece özgün bir yazar olup çıktınız (Tzara, 2004, s. 58).

Dadacıların tesadüf ve kendiliğindenlikle ilerleyen deneysel üretim stratejileri bu yıkıcı yaratım pratiğı ile belirginleşirken, şiirin dışında diğ er sanat dallarında da kendine yer bulmuştur. Mevcut değ erlerin sınırlandırdığı estetik anlayış ın insan yaratıcılığını körelttiğini düşünen Arp, geleneksel yöntemlerin dış ına çıktıkları doğ açlama ile Dada'yı formel aklın karş ısında kışkırtmacı bir güç olarak görmüştür. Kendi yaratım inisiyatifinden sakınarak rastlantının gücüne bırakılan süreç ile sanatç ının eser üzerinde boşalan mutlak hükmü, rastlantının olasılıklarıyla dolmaktadır. “Arp, bir keresinde çizimlerinden birini yırtıp atmış ve dairesinin zeminindeki parçaların tesadüfen oluşturduğu şablonun tam da onun ne zamandır formel mantık uygulayarak elde etmeye çalıştığı etkiyi yansıttığını keşfetmişti (Gardiner, 2016, s. 54)”. 1916 yılına ait Rastlantı Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler adlı çalışmasında ise dikdörtgeni andıran biçimleri kendi öznel tercihiyle kurgulamak yerine, sanki “yerçekimi ve havanın hareketi v.b. gibi daha karmaşık güçlerin belirlemesine göre düzenlemiş, baş ka bir deyiş le, rastlantının yasalarına uymuş, böylece iş in içine doğ ayı da katmıştır (Lynton, 2015, s.

129)” (Bkz. Görsel 2.2). Duchamp, Bir Sanat ve Anti-Sanat Hareketi kitabında Dada’nın sanat üslubunu oluşturma noktasında bu rastlantısal önermenin önemine vurgu yapar:

Sadece Arp değil, hepimiz rastlantıya bilinmeyenin iç sesine bağlıydık ve bize ne söylemek istediğini can kulağıyla dinliyorduk. Eğer Dada’nın bir özgün karakteri ve tarihsel deyişle estetik bir savunusu olması gerekiyorsa, bu bizim rastlantıda gözlemlediğimiz “bilinmeyenin harekete geçirilmesi”dir (Richter, 1993, s. 26,27).



Görsel 2.2. Hans Arp, "Rastlantı Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler", 48.5 x 34.6 cm, Kolaj, 1916. (Kaynak: https://www.moma.org/learn/moma_learning/jean-hans-arp-untitled-collage-with-squares-arranged-according-to-the-laws-of-chance-1916-17/, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Rastlantıya dayalı oluşumların birbirine eklenerek büründükleri bu olağandışı üslup; kurumsallaşan sanatın konumunu hiçe sayan Dada’nın elinde, kurallarından arındırılmış denetimsiz özgür sanat anlayışına dönüşmektedir. Lynton, Dada’nın doğayla daha dolaysız bir bağ kurmanın özlemi içinde kendiliğindenlikle ilerleyen bu süreci Modern Sanatın Öyküsü kitabında şöyle açıklar:

Bir sanat yapıtının ortaya çıkışında, yalnız geleneksel ustalıklardan değil, aynı zamanda sanatçının kontrol işlevinden de vazgeçmek, Dadacıların özelliklerinden biriydi. Bu yapıtlar hem (Konstrüktivizmde olduğu gibi) insanın ve onun dünyasının önemini vurguluyor, hem de büyük bir rahatlıkla doğaya boyun eğiyordu (Lynton, 2015, s. 130).

Dadacılara göre modern sanat, burjuva kültürünün koşullandırdığı biçimsel kusursuzluk ve uyum arayışı içinde ideolojik bir tutum sergilemektedir. Dada'nın bu tutuma karşı hamlesi, insani değersizleşmeyi ve toplumsal bölünmeyi maskeleyen yozlaşmış kültürün oyununu bozarak içgüdüğü özümseyen tesadüfi karşılaşmalarla örülü rastlantısal bir sanat eğilimi geliştirmektir.

Bu proje, insanlığı, Marx'ın sözlerini başka şekilde ifade etmek gerekirse, yaşayanların zihninde yük olan geçmiş kabusundan kurtarmayı amaç edinmişti ve gündelik hayatı insanın düşlerinin, umutlarının ve arzularının esas mekânı olarak ciddiye alan, yerinde bir kültür yaratma özleminden doğdu (Gardiner, 2016, s. 54,55).

Bir nevi gündelik hayatın inkârı ve bu inkârın kampsamı ile “sanatı yıkmanın sanatını yapma olasılığı ve de yaşamı oluşturan her şeyin sanatını yıkma olasılığı yani sanat biçimi olarak sanatsızlık yapma (Gleize, 2004, s. 178)”; Dada'nın kültürel dogmalar içerisindeki oyunbozan rolünü oluşturmaktadır. Bu noktada Dadacılarla düşünsel anlamda yakın ilişki kuran Marcel Duchamp'ın gündelik hayata ait nesneleri sanatın oyun alanına dahil etmesi mevcut sanat oyununun seyrini değiştirmiştir. 1913-1917 yılları arasında ürettiği hazır yapıtlar, kendi deyimiyle görsel aldırma anlayışından yola çıkarak uyuşukluk olgusu ile seçilmiş nesnelerin sunumundan oluşmaktadır. Hazır nesneler, Duchamp'ın seçimi ve nesnenin imzalanmasıyla işlevsizleştirilirken, bu nesneler ile sanatın süregelen kaygı problematiği konumundaki estetiğin oyun planını bozuyor ve “sanat seyircisi de her türlü kültür değerlerinin yok olması sorunuyla karşı karşıya kalıyordu (Lynton, 2015, s. 132)”. Duchamp, Hans Richter'in Bir Sanat ve Anti-Sanat Hareketi kitabında kültürel değerlerin olumsuzlanması noktasında Dadacıların oyunbozanlığını şöyle açıklar:

Dada'nın propaganda ettiği, sanatın radikal reddedilişi, sanatı teşvik ediciydi. Kurallardan önce ve sonra yazılanlardan her türlü satış kaygısından ve eleştirmen övgüsünden azade olma duygusu doğal olarak bizi, bilinmeyen alanından dersler çıkartmak için kendi özgün iç sesimizden başka bir şey dinlememeye yöneltti (Richter, 1993, s. 26).

1919 tarihli L.H.O.O.Q. isimli reproduksiyon çalışmasında ise Duchamp, Leonardo da Vinci'nin 16. yüzyıla ait Mona Lisa tablosuna bıyık ve sakal ekleyerek süregelen değerlere köktenci bir tutumla saldırmıştır (Bkz. Görsel 2.3). Duchamp'ın Mona Lisa'yı seçmesindeki neden düşünüldüğünde, dönemin biricik olarak konumlandığı sanat yapıtının dokunulmazlığına rağmen 1911 yılında Louvre Müzesi'nden çalınması önem teşkil etmektedir. Tablo 1913 yılında bulunarak tekrar yerine korunaklı bir şekilde yerleştirilse de Duchamp'ın Mona Lisa reproduksiyonuna kolaylıkla erişebilir ve

müdahale etme şansını kendinde buluyor oluşu ile “sanatın doğasına ilişkin olarak Rönesans’tan itibaren gelişmiş olan bir tasarım -eserlerin biricik olduğu ve bireysel şekilde yaratıldığı görüşü- provokatif bir şekilde sorgulanır (Bürger, 2007, s. 115)” olmuştur. Erenus, Mona Lisa üzerinden Duchamp’ın sanat yapıtının dokunulmazlığına olan müdahalesini şöyle açıklar:

Herkesin, her an, her yerde bulabileceği ve bir sanat nesnesine dönüştürmek üzere “seçebileceği” bu sıradan, basılı nesne; Duchamp’ın elinde bir bıyık, bir keçi sakalı ve beş harf ile Mona Lisa’nın bir tür parodisine dönüştüğünde, hazır-yapımlarla hedef alınan “biricik sanat yapıtı” kategorisi de, dokunulmazlığını tam anlamıyla yitirmiş olur (Erenus, 2014, s. 89).



Görsel 2.3. Marcel Duchamp, "L.H.O.O.Q.", 26.0 x 17.8 cm, Reprodüksiyon, 1919. (Kaynak: <https://www.nortonsimon.org/art/detail/P.1969.094>, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Dadazof olarak unvan kazanan Raoul Hausmann’ın 1919-1920 yılları arasında yaptığı fotomontajlar ise sanat ve sanat pratiğini yorumlama noktasında getirdiği eleştirel tavır ile Dada’nın yıkıcı eğilimini sergiler niteliktedir. Hausmann’ın dergi ve gazetelerden kesilmiş parçalarla oluşturduğu 1919 tarihli ‘Sanat Eleştirmeni’ isimli kolajı, sözde sanat eleştirmenin gözleri ve ağzını yok eden müdahaleler ile kapitalist düzen içerisinde

seyreden sanatın parodisini oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 2.4). Eleştirmenin alnında yer alan yırtık banknot, elinde tuttuğu sivrilmiş kalem ve kafasına denk gelen cilalı ayakkabı ile Hausmann bu parodinin alaycılığını pekiştirmektedir. “Aynı zamanda eleştirmenin yanı başına iliştiirdiği alaycı metinle kendi sanatçı konumunun da altını oyar: “Raoul Hausmann, güneşin, ayın ve küçük dünyanın (iç çeperinin) başkanı, Dadazof, Dadaraoul, Dada sirkinin yöneticisi” (http-3)”.



Görsel 2.4. Raoul Hausmann, “Der Kunstkritiker”, 31,8 x 25,4 cm., Kolaj, 1919. (Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918>, Erişim tarihi: 30.04.2019).

Hausmann’ın 1920 tarihli bir diğer çalışması ‘Mekanik Kafa’, Dada ruhunun başkaldırı yönelimini güdümlenen buluntu nesnelerin biraradılığı ile simgelenmektedir (Bkz. Görsel 2.5). Savaşın insan bilincinde yarattığı yıkımı tahta kafayı çevreleyen nesneler ile betimleyen Hausmann’ın ‘Mekanik Kafa’sı aklın iflasını temsil etmektedir.

Berberlerin peruk takmak için kullandığı tahta kafanın üzerindeki mezura rasyonel aklı göndermede bulunurken, tepesindeki metal asker bardağı savaşı çağrıştırmaktadır. Bir kulağında baskı rulosu, diğer kulağında bir kameranın vidalarını taşıyan tahta kafanın ensesinde bir cüzdan bulunmaktadır. Bütün bu buluntu nesneleri Hausmann, “önemsiz dış etkenlerle şekillenen insan bilincini” gözler önüne sermek amacıyla bir araya getirmiştir. (Antmen, 2012, s. 120).



Görsel 2.5. Raoul Hausmann, “Mechanical Head (The Spirit of Our Time)”, Asamblaj, 1920. (Kaynak: <https://utopiadystopiawwi.wordpress.com/dada/raoul-hausmann/the-spirit-of-our-time/>, Erişim tarihi: 30.04.2019).

Tzara’nın rastgele seçilmiş söz öbeklerinin yer aldığı bir torbadan gelişigüzel seçtiği kelimelerin ardıl haliyle şiirini oluşturması, Arp’ın rastlantının akışında kendi kontrolünü bilinçli olarak bırakma eğilimi, Duchamp’ın rastgele seçtiği seri üretim nesneleri ile sanat ve yaşamı birbirine kaynaştırması, Hausmann’ın alaycılıkla pekişen kolaj ve asamblaj parodileri; Dada felsefesinde aşına olunanın olumsuzlanmasını, başka bir deyişle özgürleşmeyi temsil etmektedir. Gardiner Gündelik Hayat Eleştirileri kitabında Dada’nın deneyimlenmemiş estetik algılama pratiğini şöyle yorumlar:

Arp ve Kurt Schwitters gibi sanatçıların günlük yaşamın parçalarını -giysi parçaları, gazete başlıkları, şişe kapakları- kendi kolajlarında kullanmaya başlamalarıyla, farklı ve aşına olunmayan dizilimler ve yeni anlam örüntüleri ortaya çıktı. Doğrudan bugün bildiğimiz foto ve film montaj ve “rastgele” şiir gibi avangart tekniklerin ortaya çıkmasına yol açan bu “kolaj tekniği”, tamamen yeni bir dil ve estetik geliştirmek gibi daha büyük bir projenin parçasıydı (Gardiner, 2016, s. 54).

Tzara’nın deyimiyle kendiliğindenliğin dolaysız ürünü olan Dada, kurulu düzen ve sıradanlığın dışına çıkarak özgürlüğün peşine düşer ve bu noktada oyunla benzeşir. Gündelik varoluşu kurgulayan rutinlerden ayrılarak kendine ait alanında cereyan eden oyun, ancak kendi iradesiyle özgürce razı olan oyuncuların katılımıyla kurulur. Dadacılara göre dayatılan kurallar ve zorlamaların alanında; mevcut oyundan zevk

almayan, oyunun içinde edilgin bir hale bürünen oyuncu, yani toplum artık özgür değildir. Schiller'in oyun ve sanat arasında kurduğu paralellik ile insanın özgürlüğe ulaşması, kendini gerçekleştirme anlamına gelir. Schiller'e göre oyun içtepisi, insan doğasının iç birliğini bozmakta olan maddi ve formel dürtüleri uyumlu hale getirirken; insan, sanat oyununda kendini bulur ve özgürlüğüne kavuşur. Bu noktada Schiller'in izinde Dada'nın yüklendiği amaç, burjuva yönetimindeki parçalanmış gündelik hayatın içinde kaybolan insanı arayıp bulmak ve yeniden özgürlüğü sağlayacak ortamı oyuncu taktiklerle inşa etmektir. Dadacı oyun, işte bu özgürleşme hayalinin ürünüdür. Janco sanatın gündelik hayatla buluşma noktasında, estetik değerlerle kurgulanan mevcut oyundan sıyrılma çabasını Bir Sanat ve Anti-Sanat Hareketi kitabında şöyle değerlendirir:

Sanatı böyle günlük yaşama ve özel deneyimlere uyarlamakla sanat bizzat öngörülemeyenin aynı rizikolarına ve aynı yasalarına, canlı güçlerin oyununa, rastlantılarına tabi kılınmış olur. Sanat artık ne ciddi ve ağır duygu devinimi ne de duygusal trajedidir, tersine artık sadece yaşam deneyiminin ve yaşam zevkinin meyvesidir (Richter, 1993, s. 26,27).

Dada'nın eleştirel üslubunu bütünüyle kapsayan rastlantısal dizilimler ve parodileşen dil oyunları, toplumun alışlagelmiş algılama pratiklerinin dışında rahatsız edici ve tuhaf karşılanırsa da izleyicinin bir anda katılımcıya ya da hedef alınan kişiye dönüştüğü bu performatif eylemler Zürich'i aşıp Avrupa ve Amerika'ya yayılarak 20. yüzyılın en çok tartışılan avangard hareketi olarak anılmıştır. Tüm toplumsal değerlerin hiciv ve alaya konu olması, Dada'nın otorite ve ilerlemeye duyulan köklü inanca besledikleri nefretten kaynaklanmaktadır. Estetik vaadiyle ortaya çıkan sanatın ideolojik işlevlerinden arındırılmasına ışık tutan bir anlayışla yeni bir toplumsal kültür eleştirisi getirmek Dadacılar için statükoya saldıranın en etkili ve uygun yöntemi olurken, Ocak 1917'de açılan Galeri Dada zaman içerisinde bu saldırganlığın merkezi haline gelmiştir. Hans Richter Galeri Dada'da gerçekleşen şiddet içerikli etkinliklerin zamanla Dada üslubuna nasıl dönüştüğünü şöyle anlatır:

Ball, Tzara, Janco ve ben ziyaretçilere yalnızca resimlerin değeri hakkında bilgi vermekle kalmayıp, her fırsatta bol bol küfür de edildiği sergi gezdirimleri düzenledik. Bu, Dada'nın diğer dünya merkezlerinde, Berlin'de, New York'ta ve Paris'te de özel rol oynayacak olan bir teknikti. Bu yaygaralar, izleyicilere küfredilmesi ve onların provoke edilmeleri zamanla Dada perhizine ve Dada'nın karakteristiğine dönüştüler (Richter, 1993, s. 21,22).

Dadacıların gündelik hayatı dönüştürme stratejilerini Cabaret Voltaire'in dışına taşıyarak yaymaya çalışması ve sanata karşı duydukları ölümcül kuşkuyla özgürlük arayışlarını mevcut ideolojileri yıkararak sürdürmeleri, onları zamanla anlaşılması güç bir

yapıya büründürmüştür. Kurum olarak sanat ve sanatın burjuva toplumundaki özerkliğine yapılan saldırılar, kurallarını arındırmak istedikleri sanat pratiklerini arka plana itmiştir. Dada'nın provokatif üslubunun avangard hareket içinde silikleşmesini sağlayan ikircikli yapısını; “Bir yanda dikkatleri çekmek ve genel bir tutumu açıklamak için girişilen gariplikler; öbür yanda ise, bütün nihilist görünüşüne rağmen, kalıcı nitelikte sanat yapıtları (Lynton, 2015, s. 136)” oluşturmaktadır. Bu noktada kurulu düzene başkaldırmanın oyunu olan Dada, gündelik hayatın eleştirisinde takındığı nihilist tavır ve programsızlıkla kendi sonunu hazırlamıştır. Lynton Modern Sanatın Öyküsü'nde Dada'nın bu noktadaki açmazını şöyle yorumlar:

En sert sanat yapıtının bile anarşist değil, yapıcı bir yanı vardır. Dada'nın sanat yapıtlarına, hem de önemli sanat yapıtlarına kaynaklık etmesi, bu yapıcı güdünün varlığının kanıtıdır. E. H. Gombrich, Sanatın Öyküsü'nde, ‘Gerçekte sanat diye bir şey yoktur. Sadece sanatçılar vardır’ diyordu. Dada da yazarların ve sanatçıların yarattığı bir olaydı. Bu insanlar, çalışmalarının hiç değilse bazılarına kalıcı bir biçim verme isteği duyuyorlardı. Dadacılığı benimsemiş bir yazar, birtakım sloganları ve kaba saba sözleri bir sayfaya sıralamakla yetinebilirdi; ama bu durumda bile bu sözlerin sayfa düzeni ve baskı özelliklerinin daha kalıcı ve ilginç bir yanı olabilirdi. Oysa bir görsel sanatçı, amacı ne kadar nihilistçe olursa olsun, yapıtının etkili ve çarpıcı olmasını bütün bütüne önleyemezdi. Böyle bir sanatçı, giriştiği eylem sadece kaba bir saldırı bile olsa, bu eyleme biçim ve maddi varlık kazandırmak zorundaydı (Lynton, 2015, s. 126).

Sürrealistlerin Papa'sı olarak anılan André Breton 1920'li yılların başında Dada ile yakın temasta bulunurken; sanatın mantıktan koparılması, değerlerin olumsuzlanması ve kendiliğin göklere çıkarılması gibi Dada'nın üstlendiği girişimleri I. Dünya Savaşı ertesinde gündelik hayatın seyrini bozmak adına kışkırtıcı bir hareket olarak görmüştür. Breton'a göre Dada'nın Paris'e taşınmasının ardından Tzara'nın aldırış etmeyen otoriter tavrı ile değişen olaylar ve çevresinde koparılan gürültü sonucu Dada hayal kırıklığına dönüşmüştür. Breton'un 1952 yılında yaptığı bir röportajda getirdiği yorum, Dada'nın yarattığı hayal kırıklığını ve Sürrealizmin doğuşunu tetikleyen süreci açıklar niteliktedir: “Dada 1918 Manifestosu, bütün kapıları ardına kadar açmış gibi görünüyordu, ama çok geçmeden bu kapıların dönüp dolaşıp yine aynı yere gelen bir koridora açıldığını fark ettik (Breton, 2016, s. 140)”.

2.2.2. Düşsel gerçekliğin oyun alanında Sürrealizm

Dada'nın 1920'li yılların başındaki politik duruşu; burjuva rasyonalitesine duyulan kin, şiddet içeren hakaretler ve provokasyona dayalı eğilimlerin artması sonucu tartışılır

hale gelince, var olan her şeye karşı olma durumunu özetler nitelikte kendi sonunu muhalif tavrıyla yine kendisinin hazırlaması kaçınılmaz olmuştur. O yıllarda Parisli Dadacılar ile Sürrealist kuramın yaratıcısı olarak kabul edilen André Breton, I. Dünya Savaşı sonrasında Dadacıların açtığı gedikten sızarak insan ruhunun mutlak özgürleşme hayalini gerçekleştirme yolunda bir araya gelmiştir. İlk olarak 1917 yılında Fransız şair Guillaume Apollinaire tarafından kullanılan Sürrealizm terimi bu hareketin adı olarak benimsenirken, Breton'un 1922 yılında yaptığı kongre çağrısı ve ardından 1924 yılında yayımladığı Sürrealist Manifesto ile hareketin tanımı ve içeriği şekillenmeye başlamıştır. Breton yayımladığı Sürrealist Manifesto'da Sürrealizm'in tanımını şöyle yapar:

Sürrealizm, daha önceleri göz ardı edilmiş olan bazı çağrışım biçimlerinin üst gerçekliğini, rüyanın kadiri mutlaklığını, çıkarsız düşünce oyununa duyulan inancı esas alır. Diğer bütün ruhsal mekanizmaları kesin olarak yıkmaya ve hayatın belli başlı sorunlarının çözümünde bu mekanizmaların yerine geçme eğilimindedir (Artun, 2015, s. 203).

André Breton'un yanısıra Louis Aragon, Max Ernst, Paul Eluard, Philippe Soupault, Benjamin Péret gibi şair, yazar ve sanatçılar modern gündelik hayatın konformist anlayışına karşı yeni bir söylem getirme uğraşındadır. Sürreal hareketin sosyokültürel dönüşümü olanaklı kılacak düşünsel izleği, Dada yapılanmasına nazaran eleştirel bütünlüğü daha sağlam temellere dayanan bir zemine oturmaktadır. Gündelik hayatın sistematik eleştirisinde toplumsal kısıtlamaların yarattığı parçalanmadan bilinçdışının yaratıcı oyunuyla kurtulmayı hedefleyen Sürreal düşünce, en nihayetinde topyekûn ruhsal özgürleşme utkusunu içinde barındıran bir oluşuma dönüşmüştür.

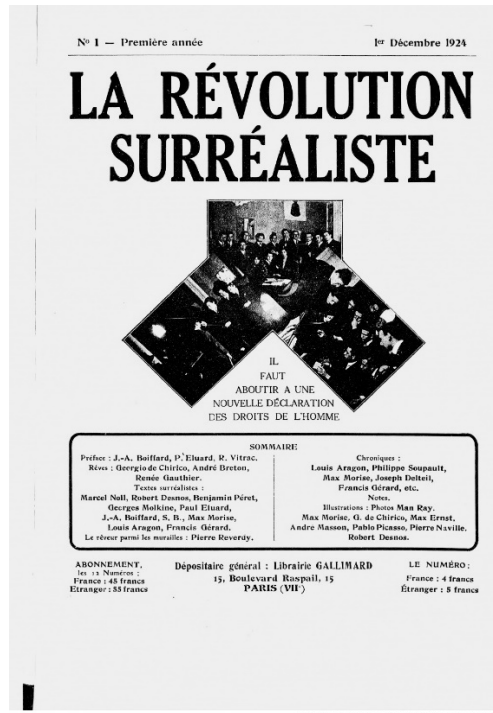
Breton, Sürrealist hareketin kaynağını oluşturacak birikimi 1916 yılında, Fransa'da asistanlık yaptığı nöropsikiyatri kliniğinde savaşın yıkıcılığıyla şok ve travma yaşamış hastaları gözlemleyerek sağlamıştır. "Orada, savaşın sahte olduğuna, yaralıların makyajla üretildiğine, ölülerinse tıp okullarından ödünç alındığına inanan bir askerin bakımını üstlenmişti (Foster, 2011, s. 11)". Savaşın kalıntılarıyla dolu gerçeküstü manzaralardan etkilenerek ruhsal faaliyetleri çözümleme yolculuğunda gerçeklik sorgulamalarına dalan Breton, Freud'un çalışmalarını okuyarak gerçekliğin kavranış boyutunun başka türlüünü keşfederken, aynı zamanda "rüyaların ve akıldışının da kendinde bir mantığı takip ettiğinde ısrar ediyordu; bu mantık, özünde gizemli ya da söze dökülemez değil fakat özgürleştirici bir amaç için bilinçli olarak kavranabilir ve de pratik olarak kullanılabilirdi (Gardiner, 2016, s.60)". Breton, Freud'un keşfiyle aydınlanan zihnin bilinçdışı bölümünü, fantezi dünyasının gerçeklikle olan bağı ve bu bağın sanatsal yaratıma dönüşme olasılığını Sürrealist Manifesto'da şöyle açıklar:

Freud der ki, sinirsel hastalıkların patolojisini araştırdıkça, onların insanın ruhsal hayatının diğer olgularıyla, hatta en çok önem verdiklerimizle bağlantılarını da görmeye başlarız. Ve göründüğümüzün aksine, gerçekliğin bizi ne kadar az tatmin ettiğini görürüz; böylece, içimizdeki bastırmaların altında, arzularımızı uygulayarak asıl varoluşumuzun yetersizliğini telafi eden bir fantezi dünyası yaratırız. Başarılı olan faal insan bu arzu-fantezileri gerçeğe dönüştürebilendir. Bu dönüştürme dış koşullar veya bireyin zayıflığı yüzünden başarısız olduğunda, kişi gerçekliğe sırt çevirir: hayallerindeki daha mutlu dünyaya çekilir: hastalık durumunda, onların içeriklerini semptomlara dönüştürür. Belirli elverişli koşullarda, çocukluk alemine çekilerek gerçeklikten uzaklaşmak yerine, fantezilerinden gerçekliğe doğru hareket etmek için başka bir yol bulabilir; eğer -psikolojik olarak çok gizemli olan- sanatsal bir kabiliyeti varsa, hayallerini semptomlar yerine sanatsal yaratılara dönüştürebileceğine inanıyorum. Böylelikle nevroz akıbetinden kaçabilir ve bu sapma vasıtasıyla gerçeklikle ilişki kurabilir (Breton, 2009, s.104).

Breton, görünür gerçeklik ile bilinçdışının oluşturduğu fantezi dünyasının arasındaki uçurumun kapanmasını sağlamak adına ruhsal faaliyetin büyük bir kısmını kaplayan rüyaların Freudyen yorumlarına yoğunlaşmıştır. Freud’a göre uyanık durumdaki insanın gündelik hayatta karşılaştığı durumlara verdiği önem, uyku halindeyken rüya alanında meydana gelen olaylara verilenden daha fazladır. Breton’a göre “bunun nedeni, uykusu sona erdiğinde insanoğlunun her şeyden önce belleğinin oyuncağı olması ve normal durumunda belleğin rüyada olup bitenleri ona hayal meyal getirmekten (Breton, 2009, s. 15)” zevk almasıdır. Arzunun tatmini olarak rüyayı deşifre etme gerekliliğini öngören Freud’un yanı sıra, bilinçdışının oyun alanında rüyaların gerçek dışı rolünü tersine çevirmek isteyen Breton; “rüya ve gerçeklik olmak üzere, ilk bakışta çok çelişkili gibi görünen bu ikili halin gelecekte, tabiri caizse bir tür mutlak gerçeklik olan sürrealikte bütünleşmesinden yanaydı (Gardiner, 2016, s. 60,61)”.

Freud serbest çağrışım metodu ile hafızanın derinliklerinde duran, silik geçmişin hayata ulaşmasını araçsallaştıran rüyaların kaynağına inebiliyordu. Serbest çağrışım, Freud’un analizan ile yaptığı tedavi sürecinde sansürleme ve sınırlandırma olmaksızın analizanın bilinçdışında çatışan düşüncelerinin söze aktarımı ile sağlanıyordu. Breton’a göre serbest çağrışım metoduna benzer bir yöntem olarak ruhsal otomatizm tekniği, bilinçdışının derinliklerinde kaybolan imgeyi gerçekliğe taşımak için kullanılabilirdi. Ruhsal otomatizmi “estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendisini ortaya koyduğu bir düzlem (Breton, 2009, s. 31)” olarak ele alan Breton, modernitenin akılcılığına karşı düşüncenin saf aktarımını Sürrealist eylemin başat unsuru olarak görüyordu.

1924 yılında kurulan Sürrealist Araştırma Bürosu ve aynı yıl yayınlanmaya başlayan *La Révolution Surréaliste* (Sürrealist Devrim) dergisi, Sürrealist şair ve yazarların düşsel gerçekliğin yaratıcı etkilerini aktardıkları metinler ve bildiriler ile akımın uluslararası tanınırlığını sağlamıştır (Bkz. Görsel 2.6). Psikolojik ve toplumsal kısıtlamalardan kurtulmayı mümkün kılan otomatizm ile gündelik hayatın eleştirisine getirilen şiirsel dil, bilinçdışının dizginsiz işleyişinden ilham alan sanatçıları etkilemiştir. Katıksız bir duygu aktarımıyla yola çıkan Breton ve arkadaşları, düşlerin ve fantezilerin yaratıcı etkilerini keşfeden sanatçıların katılımıyla şiirsel devrim yolunda Sürrealizm ruhunu sanata yaymayı başarmıştır.



Görsel 2.6. “*La Révolution Surréaliste*” dergisi, 1924. (Kaynak:

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5844543r.texteImage>, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Breton’a göre sınır tanımaz hayal gücü ile gündeliğin içinden masalsı olanı ortaya çıkarmak ve toplumsal devrime olanak tanıyacak şiirsel devrimi gerçekleştirmek; çocuksu, saf ve ilkel bir derealizasyon projesi ile mümkün olmaktadır. Breton hayatla kurulan ilişkiyi askıya alan derealizasyon yöntemini mutlak gerçekliğin yitirilmesi olarak görmüştür. Sürrealistler için bu yöntem; arzuların önünde engel oluşturmeyen özgür bir yazın sürecini doğurmakta, başka bir deyişle otomatik metin ve desenler ile zihnin denetiminden kurtulmak özgürlüğe kavuşmak anlamını taşımaktadır. Gardiner,

Sürrealistlerin derealizasyon ile kurduğu ilişki sonucu ortaya çıkan yeni oluşumları şöyle yorumlar:

Bu yıkıcı arketipik derealizasyon yöntemi örneği, Lautreamont'un sıkça alıntılanan şu ünlü sözlerinde ifade edilir: "Dikiş makinesi ile şemsiyenin ameliyat masasında kazara karşılaşması kadar güzel." Böyle bir örnekte, birbirleriyle tümenden alakasız görsel ya da sözel imgelerin yan yana gelişleri, her zamanki beklentilerimize aykırıdır ve bir şok ve sürprize neden olur. Bu türden "sürrealist nesnelerin" yaratılmasıyla, Breton ve beraberindekiler, arzuındaki değişimleri yansıtan tümüyle yeni bir anlam kurulumu yaratma sürecinde, yan yana gelen öğelerin her birinin anlamında tümenden bir dönüşüm arayışındaydılar (Gardiner, 2016, s. 63).

Dadacıların gerçeklik ile oyunu gündelik hayatın kendi alışkanlıkları içerisinde, aşinalığı bozma eğiliminde daha bilinçli bir tavır sergilese de Sürrealistlere göre ancak bilincin ardında kalan hayal gücü sayesinde "olan ile olabilecek olan arasındaki potansiyel boşluk açığa vurulabilirdi (Gardiner, 2016, s. 63)". Özgür bırakılmış gerçeklik algısını nesnel tesadüfler ile deneyimleyen şair ve sanatçılar, ruhsal özgürleşmeyi sağladıkları yaratılarını oyuna çevirmekten kaçınmamışlardır. 1920'li yılların ortalarında, Breton ve arkadaşları için "konuşmalar gündelik olayların ve o günkü yaşamdaki eğlenceli ya da rezilce müdahale önerilerinin çevresinde canlılığını yitirmeye başlayınca oyunlara geçme alışkanlık haline gelmişti (Breton, 1997, s. 338)". Breton'un sıra dışı bir oyun alanı olarak tanımladığı bilinçdışı, denetlenemeyen dil ve düşüncenin mutlak saflığında, Sürrealistlerin kendi özgürlük arayışlarını yaratmalarına olanak tanımıştır. Bir masanın etrafında toplaşan Sürrealistler, "eleştirel düşünceyi serbest bırakmanın ve zihnin eğretilmeli etkinliğine tam bir özgürlük tanımının kesin yolu" (Breton, 1997, s. 338)" olarak, çocukluk oyunlarını andıran, hiçbir olumsuz önyargı içermeyen oyunlar oynamışlardır. Cadavre Exquis (Leziz Ceset) olarak anılan bu oyun; bilinçdışından kâğıda, dolaysız bir şekilde birbirine eklenerek aktarılan kelime ya da resimsel çizgilerin ardıl karşılaşmalarından oluşmaktadır (Bkz. Görsel 2.7).

Birçok kişinin bir tümce yazıp ya da bir resim yapıp kâğıdı katlamasından oluşan oyun; oyuna katılanlardan hiçbiri kendinden öncekinin ya da öncekilerin ne yaptığını dikkate almaz. Oyuna adını veren klasikleşmiş örnek bu yolla elde edilmiş ilk tümcede yer alır: Le cadavre-exquis-boira-le-vin-nouveau (Leziz ceset yeni şarabı içecek (Breton, 1997, s. 338).



Görsel 2.7. Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray, “Cadavre Exquis”, 35.9 x 22.9 cm, Kağıt üzerine mürekkep, ve renkli kurşun kalem, 1926. (Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/35701?artist_id=907&locale=en&page=1&sov_referrer=artist, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Sürreal düşüncenin izleğini kapsayan Freud; çocukların, oyunusal dünyalarını gündelik hayatın somut gerçekliğinden ayırdığını ve oyunlarını kendilerine özgü bu dünyada mutlak bir ciddiyetle sürdürdüğünü vurgular. “Sanatçı da oyun oynayan bir çocuk gibi davranır tıpkı; o da kendine bir hayal dünyası yaratarak bu dünyayı pek ciddiye alır, yani zengin bir duygu hazinesiyle donatarak realite’den kesin sınırlarla ayırır onu (Freud, 2012, s. 105)”. Breton’un deyiimiyle çocuksu bir eğlence anlayışının ürünü olan Leziz Ceset oyunu; düşsel gerçekliğin oyun alanında, ruhsal özgürlüklerin saf yönelimleri ile hareket eden oyuncularını kolektif bir rastlantısallıkta buluşturmaktadır. Sürrealistler günlük ve sıradan hayatın verili düzeninden sıyrılma noktasında imgelere tanınan özgürlük ve düşüncenin serbest bırakılması ile çocuksu oyunlarına sanatsal bir rol biçmişlerdir. Breton edinilen tanıklıklar ve yaratım olasılıkları üzerinden Leziz Ceset deneyimini şöyle açıklar:

Salon oyunları olarak tasarlanan ve eğlence olarak değerleri, gözümdeki önemlerini hiçbir şekilde azaltmayan çeşitli deneyler sırasında: ara sıra aynı odada birçok kişi tarafından eşzamanlı olarak yazılan Sürrealist metinlerde, tek bir cümle veya resim oluşturmak amacıyla

herkesin sadece bir ögesini sağladığı (özne, yüklem, veya sıfat – baş, karın veya bacaklar) ortak çalışmalarda, belirsiz bir şeyi tanımlarken, tamamen beklenmedik bir duruma yol açacak olayları tahmin ederken, vs., düşüncenin garip bir olanağını açığa çıkardığımıza inanıyoruz, birleştirebilme olanağını. Bu suretle çok çarpıcı ilişkiler kurulduğu, olağanüstü benzerliklerin meydana çıktığı, çoğu kez açıklanamaz bir reddedilmezlik faktörünün işe karıştığı, kısaca bunun en sıra dışı buluşma zeminlerinden bir olduğu gerçektir (Breton, 2009, s. 123,124).

Sürrealistler için gündelik hayatın gerçekliğinden özgürce sıyrılmanın yolu olan Leziz Ceset oyunu, bilinçdışında saklanmış imgeleri şiirsel bir dil ile görünür kılmıştır. Şiirin oyunsal işlevler taşıdığını düşünen Huizinga'ya göre sanatın dilini konuşmasını bilen kişi şairdir. “Şiir dilinin imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği şey bir oyundur. Bu dil onları yüce dizeler halinde düzene sokar, bu düzenin içine esrarı yerleştirir; öylesine ki, her imge bir bilmeceye karşılık düşer (Huizinga, 2013, s. 173)”. Huizinga'nın deyişiyle oyun alanı içerisine doğan şiir; “Zihnin oyunsal bir mekânında, zihnin kendine yarattığı özgün bir evrende, şeylerin "gündelik hayat"takinden farklı bir görünüme büründükleri ve mantık bağlarından farklı bağlarla birbirlerine bağlandıkları bir alanda yer almaktadır (Huizinga, 2013, s. 156, 157)”. Sürrealistler tıpkı çocuk oyunlarında olduğu gibi gündelik hayatın uzağında kurgulanan “oyunlarını "esrarlı küçük bir şey" haline getirerek daha çekici kılarlar (Huizinga, 2013, s.30)” ve düşsel gerçekliğin oyun alanında çocuk oyunlarındaki ön kabullerin yitirilişi, görünür dünyaya ilişkin algıların oyunsal alegorisine dönüşür. Huizinga bu alegoriyi dil ve zihin üzerinden şöyle açıklar:

İnsan, dili sayesinde nesneleri ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır, başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır (Huizinga, 2013, s. 21).

René Magritte'in kelime oyunu içeren çalışmaları Sürreal düşüncenin gerçeklikle kurduğu ilişkinin oyunsal alegorisini yansıtmaktadır. Magritte'in 1927 yılına ait Düşlerin Anahtarı adlı çalışması da benzer oyunsal alegoriyi içerir (Bkz Görsel 2.8). Çalışmada yer alan dört ayrı nesne altlarında bulunan tanımlamalarla birlikte verilmektedir. Çantanın altında gökyüzü, çakının altında kuş, yaprağın altında masa, süngerin altında sünger yazmaktadır. Magritte, gündelik hayata ait nesnelerin gerçeklik ile kurulan özdeşliklerini yadsıyarak “önümüze anahtarsız bilmeceler serer ve resimlerine metafizik bir özellik

verir; burada evrenin yaratıcısı rolünü oynayan da insan ruhunun bizzat kendisidir (Passeron, 1996, s. 88)”.



Görsel 2.8. René Magritte. “La Clef des songes”, 37,9 x 54,9 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1927.
(Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/rene-magritte-the-interpretation-of-dreams-la-clef-des-songes>,
Erişim tarihi: 28.04.2019).

Magritte’in 1929 tarihli İmgelerin İhaneti adlı çalışmasında ise bir pipo resmi ve piponun altında ‘bu bir pipo değildir’ cümlesi yer almaktadır (Bkz. Görsel 2.9). Magritte sanatın geleneksel özünü oluşturan görüntünün betimlediği nesneyle özdeş olma durumunu, imge ve altında yer alan tanımlama ile gerçeklik temsilini yıkarak bozmuştur. Bu oyunbozanlık görüntünün görsel gerçekliğinin yitirilişi, başka bir deyişle görünür dünyaya ait algıların şüphe uyandıran teslimiyeti üzerinden gerçekleşir.

Resim belli bir nesne, o nesnenin fikri, adlandırması, yazınsal simgesi ve resimsel temsili arasındaki ilişkiyi bozan bir oyun oynayarak, bilmecenin sınırlarında, yanılsamanın simgesi olarak kalmakta; aklın kendine duyduğu güveni şüpheye dönüştürmektedir (Azeri, 2000, s. 103).



Görsel 2.9. René Magritte. “La trahison des images”, 60,33 x 81,12 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1929.

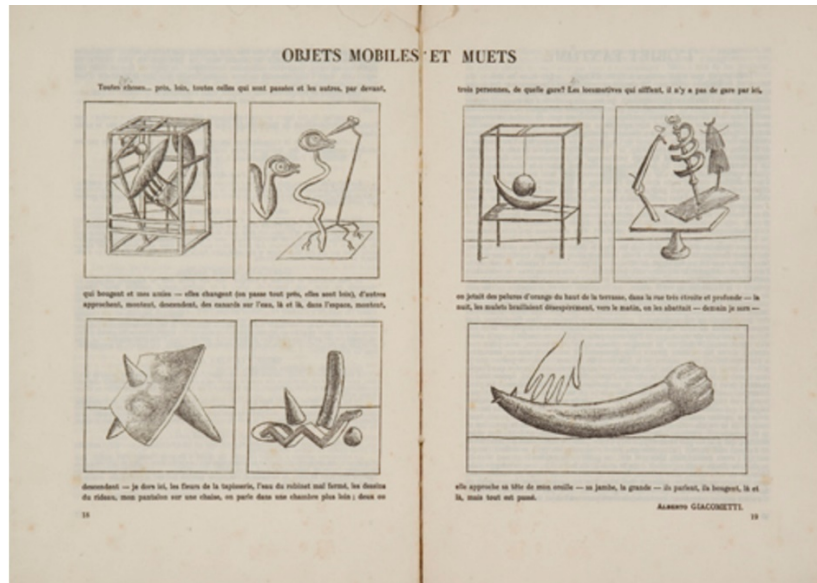
(Kaynak: https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/11/01/lettering-magritte/, Erişim tarihi: 28.04.2019).

...dil-in resimle ilişkisi, sonsuz bir ilişkidir. Bunun nedeni, sözcüklerin kusurlu olması ya da görünenle karşılaştırıldıklarında aşırı ölçüde uygunsuz olduklarını göstermeleri değildir. Ne dil ne de resim, birbirinin terimlerine indirgenebilir: ne gördüğümüzü söylememiz boşunadır; çünkü gördüğümüz söylediğimizin içine hiçbir zaman yerleşmiş değildir. Ve söylediğimizi, imgeler, mecazlar, benzetmeler kullanarak göstermeye çalışmamız da boşunadır; çünkü onların göz kamaştırıcılıklarını edindikleri mekan, gözlerimizin önümüzde açtığı mekan değil, sözdiziminin art arda gelen öğelerinin belirlediği mekandır. Ve bu bağlamda uygun bir ad, sadece bir oyundur ve bize işaret etmemize yarayan bir parmak sağlar; başka bir deyişle, kişinin, konuştuğu alandan baktığı alana gizlice geçmesini olanaklı kılar ve bir başka deyişle de, sanki eşdeğerliymişler gibi, birini ötekini üzerine katlamamızı sağlar (Foucault, 2010, s. 14).

Gündelik hayatta aşına olunan gerçekliğin akılcı düzenine, sınırsız düşleme özgürlüğüne duydukları inanç ve sözlerin oyunsal gücü ile direnen Sürrealistler; arzusunun denetimini sonlandıran ruhsal otomatizm ile şiir ve resmin dışında yeni oyun alanları kurmaya çalışmış, duyularla algılanan alışkanlık nesneleri karşısına bilinçdışının düşsel içeriklerini yansıttıkları sürreal nesneleri sunmuşlardır. “Bilinçaltının özgür kılınmasıyla, görünür dünyanın nesneleri o güne kadar hiç yan yana gelmedikleri biçimiyle yan yana getirilmekte ve yeni objeler, yeni olasılıklar, çocuğun oyun içindeki fantastik tavrıyla denenmektedir (Azeri, 2000, s. 91)”.

Bu noktada 1930’lu yıllarda Paris’te açılan Sürrealist sergiler, aklın egemenliğinden otomatizm ile kurtulan imgelerin arzu nesnesine dönüşmesini sağlamıştır. 1931 yılında Sürrealist Devrim dergisinde sembolik işlevli nesneler adı altında yayımlanan sürrealist nesneler arasında; içinde Asılı Top’un da bulunduğu Alberto Giacometti’nin Sessiz ve Hareketli Objeler deseni, Hugo Valentino’nun eldivenli kırmızılı elleri ve Salvador Dalí’nin içinde bir bardak süt bulunan topuklu ayakkabı asamblajı yer almaktadır (Bkz. Görsel 2.10). Bu görseller birkaç yıl sonra Sürrealist sanatı doruk noktasına ulaştıracak sergilerin habercisi niteliğini taşımaktadır. Dalí bilinçdışı faaliyetlerin üstünde temellenen bu nesnelerin yakın bir gelecekte aklın yerini alacağını düşünür ve şöyle yorumlar:

Müzeler, kısa sürede, nesnelerle dolup taşacak; bu nesneler, yararsızlıkları, büyüklükleri ve kapladıkları yer yüzünden, çöllerde onları içine alacak özel kulelerin yapılmasını zorunlu kılacak. Bu kulelerin kapıları ustaca silinip gidecek ve yerlerinde musluğundan gerçek sütün sürekli olarak akacağı bir çeşme yer alacak; bu süt de kızgın kum tarafından açgözlülükle emilecek (Breton, 1997, s. 338).



Görsel 2.10. Alberto Giacometti, “Objets mobiles et muets”, *La Révolution Surréaliste*, 1931. (Kaynak: <https://www.fondation-giacometti.fr/fr/article/246/la-boule-suspendue>, Erişim tarihi: 28.04. 2019).

1936 ve 1938 yıllarında Paris’te açılan iki sergi, Sürrealist sanatçıların gündelik nesneleri işlevselliğinden arındırıp düşselleştirdiği bir oyunu anımsatmaktadır. “Bu Sürrealist sergilerin ortak yanı, adeta bir ayın havasında hazırlanmaları ve Kutsalların Kutsalı niteliğine bürünmeye çalışmalarıdır (Passeron, 1996, s.71)”. 1936 yılında Paris Charles Ratton Galerisi’nde düzenlenen *Exposition Surréaliste d’objets* (Sürrealist

Nesneler Sergisi) tamamıyla gerçekliği parçalamaya odaklanan nesnelerden oluşmaktadır (Bkz. Görsel 2.11). “Duvarlarda, küçük kaideler üstünde, vitrinlerde ve raflarda oldukça çeşitli küçük objeler sergilenmişti: (kemik, taş ve maden gibi) doğadan toplanmış objeler, ya oldukları gibi ya da sanatsal bir düzen içinde yerleştirilmişti (Lynton, 2015, s. 192)”.



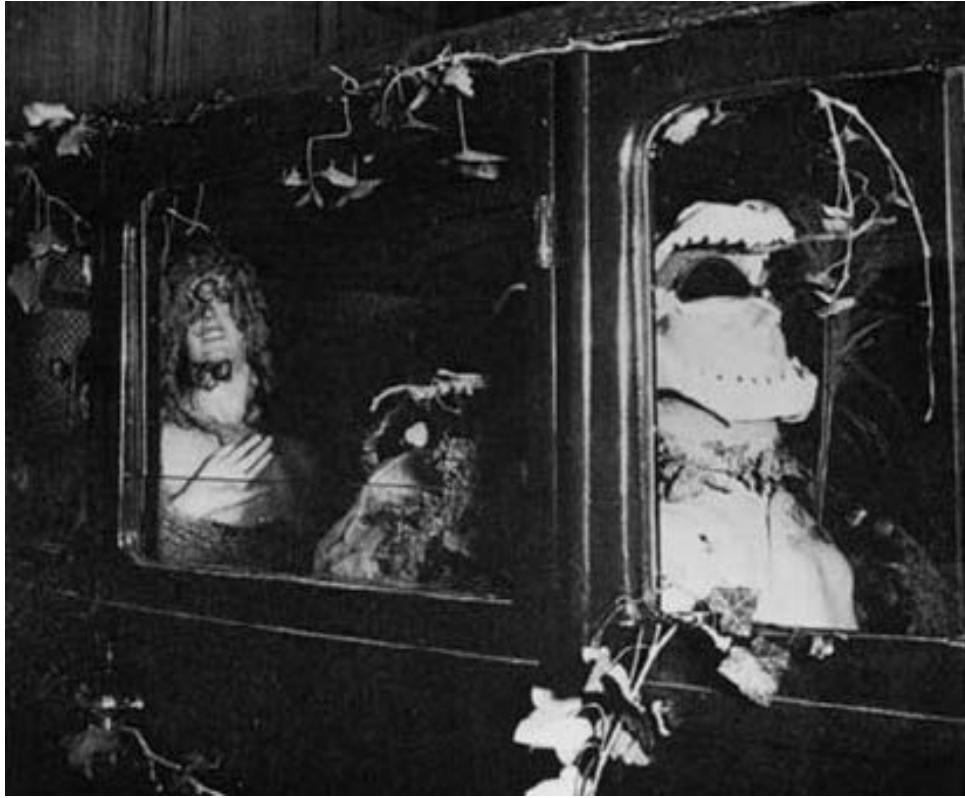
Görsel 2.11. “Exposition surréaliste d’objets”, Galerie Charles Ratton, Paris, 1936. (Kaynak: https://www.toutfait.com/issues/issue_3/News/clair/popup_6.html, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Sergide yer alan nesneler arasında; Duchamp’ın şişe kurutucusu, Magritte’in içinde peynir dilimi resmi bulunan cam fanusu, Miro ve Dalí’nin asamblajları, Oppenheim’in kürkle kaplı fincan takımı, Giacometti’nin asılı topu ve Picasso’nun gitar konstrüksiyonu ile sıradan ev eşyalarından oluşan natürmort’u bulunmaktadır. Breton’a göre gerçeklik algısıyla oynayan bu sürreal nesneler, akıldışı rolleriyle mevcut değerlerin yitimine olanak tanımaktadır. Breton sergide yer alan nesneler üzerinden algılanan dünya eleştirisini şöyle yapar:

Mayıs 1936’daki gerçeküstücü sergi çerçevesi içinde yer alan nesnelerde, her şeyden önce, gündelik yaşamda duyularımızla algıladıklarımızın ve bizi kendileri dışında olabilecek her şeyi aldatıcı olarak görmeye çağırınların bunaltıcı yinelenmesinden doğan yasağı kaldırma özelliği vardır. Ne pahasına olursa olsun, insanların gereksinimden çok alışkanlık gereği kullandıkları şeylerin, duygularla algılanan dünyayı işgal etmesine karşı kullanılacak savunma araçlarını güçlendirmek çok önemlidir... Bu araçlar vardır: Mantık ancak somut nesneler dünyasını oluşturabilir, onun üstünde de o berbat egemenliği temellenir (Breton, 1997, s. 338).

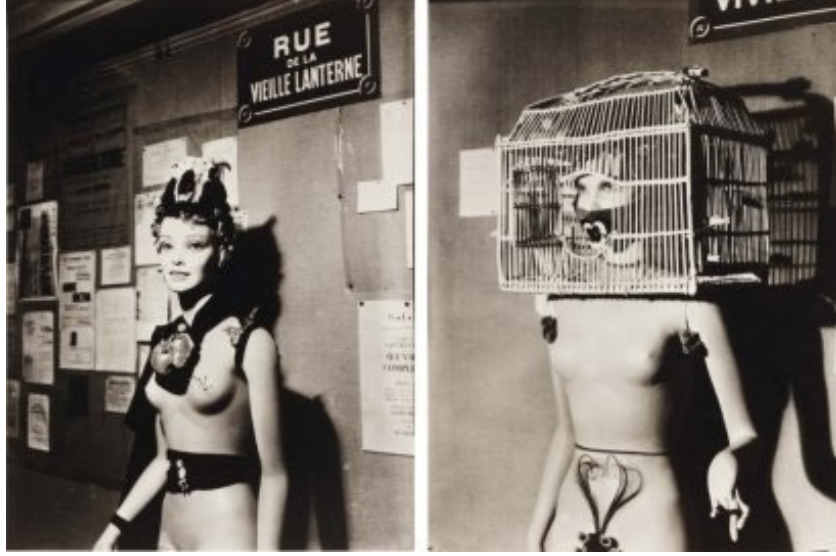
1938 yılında organizatörlüğünü Breton ve Paul Eluard'ın yaptığı Exposition Internationale du Surréalisme (Uluslararası Sürrealizm Sergisi) ile nesneler gündelik hayatın rasyonel ilerleyişinin aksine sergi mekânı ile iletişime geçerek bir çeşit fantazmagoryayı andıran tasarıma sahiptir. Sürrealist nesne arayışının doruk noktasına ulaşmasını sağlayan bu sergi üç bölümden oluşmaktadır: Avlu, sürrealist caddeler ve sahnelenen mekân. Avluda seyirciyi ilk karşılayan Dali'nin Taxi pluvieux (Yağmurlu Taksi) çalışmasında; üzerine boru sistemiyle sağanak yağmur yağıdırılan dışı kısmen sarmaşıkla kaplı külüstür bir araba, arabanın içinde biri köpekbalığı çeneli, diğeri yüzü salyangoz ve çeşitli bitkilerle kaplı iki vitrin mankeni bulunmaktadır. Schneede kaotik bir atmosferi andıran Dali'nin Yağmurlu Taksi'si şöyle yorumlar (Bkz. Görsel 2.12):

Köpekbalığı çenesi ile otomobil gözlüğünün, gece kıyafeti ile salyangozların yadırgatıcı biraradalığı hâlâ dadacılığı çağırıştırıyordu; ama bir yandan iç mekânın dış mekâna çevrilmesi (yağmur), diğeri yandan da burada vurgulanan totem ile canlı, uygarlık ile doğa arasındaki metamorfoz ilişkisi tamamen sürrealizme özgüydü (http-4).



Görsel 2.12. Salvador Dali, *Taxi pluvieux*, Exposition International edu Surréalisme, Paris, 1938. (Kaynak: <http://www.artvalue.fr/auctionresult—dali-salvador-1904-1989-espagn-le-taxi-pluvieux-2654925.htm>, Erişim tarihi: 28.04.2019).

İkinci kısım olan sürrealist caddeler ise sürreal sanatçıların bilinçdışı imgeleri ile dönüştürdükleri gerçek Paris caddelerinin parodisini anımsatmaktadır. Dumanlı kirli havası ile kent kokusu taşıyan bu kısımda; aralarında Yves Tanguy, Man Ray, Max Ernst, Wolfgang Paalen, Oscar Dominguez ve Marcel Duchamp’a ait arzu nesnelerine dönüşen kısmen çıplak vitrin mankenleri ile duvarlarda cadde tabelaları bulunmaktadır (Bkz. Görsel 2.13).



Görsel 2.13. *Exposition Internationale du Surréalisme, Paris, 1938. (Kaynak: <https://westernidea.wordpress.com/2013/04/22/exposition-internationale-du-surrealisme-1938/>, Erişim tarihi: 28.04.2018).*

Duchamp’ın tavanı kömür çuvallarıyla kapladığı son bölümde ise aralarında Magritte, Ernst, Dali, Picasso, Chirico, Giacometti, Moore, Oppenheim’a ait duyuları harekete geçiren şok edici resim ve nesnelerin bulunduğu sürrealist külliyatın en önemli örnekleri yer almaktadır (Bkz. Görsel 2.14). Schneede sürreal sanatı en yüksek noktaya taşıyan bu yapıtları ve sergi mekanını şöyle betimler:

Bu yapıtlar kenarda köşede kalsalar bile, sergiyle yaratılan dünyanın ve kendi içine kapalı sistemin vazgeçilmez yapıtaşlarını oluşturuyorlardı. Nihayetinde bu yapıtlar da, sürrealistlerin girdikleri estetik ve zihinsel şifreleme ve deşifre etme sürecinde birer işlev görüyorlardı. Bu, şifrelemek ve deşifre etmek için dahil edilen unsurların (doğanın ve bilinçdışı arzuların) bir kez daha nesnel olarak yayıldıkları bir ambiyans içinde gerçekleşiyordu. Böylece gerçeklikten alınan unsurlar ancak estetik olarak yeniden biçimlendirildiklerinde işlev görüyorlardı ve bu estetik yeniden biçimlendirme sürrealistlerin saplantıyla bağlı oldukları motiflerle çevriliydi: ateş, su, balta girmemiş orman, arzu (http-4).



Görsel 2.14. *Exposition Internationale du Surréalisme, Paris, 1938.* (Kaynak: <http://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/1941>, Erişim tarihi: 28.04.2019).

Surrealistlerin gündelik hayata ait alışkanlık nesnelerini bilinçdışı imgeleri ile sürreal nesnelere çevirmesi ve alışılacelmış sergileme pratiklerin dışına çıkması; sanatın görünür gerçeklik ile kurduğu ilişkisi düşünüldüğünde mevcut değerlerin yıkımını, başka bir deyişle oyunbozanlığı simgelemektedir. Bu noktada sanatın kurumsal yapısında aşına olunan jestlerin aksine modern rasyonellikte bastırılan arzu ve fanteziyi açığa çıkarmak; nesnenin irrasyonelleştirilmesinde fantazma ile özgür kılınmış özneliği aramak, başka bir deyişle “nesneyi katı işlevsellikten ve topyekûn nesnellikten kurtarmak ya da hiç değilse beden izlerinin bütünüyle silinmesini sağlamaktır (Foster, 2011, s. 180)”. Breton’a göre düş etkinliğinin nesnelleştirilmesi, onun gerçeklikle yeniden bir ilişki içerisine gireceği anlamını taşımaktadır. Breton bu oyunbozan alegorik yaratımın aslında kendi düşünde kurduğu oyun anlayışı olmadığını şöyle açıklar:

Sözgelimi 1924’te, düste belirmiş nesnelerin üretilmesini ve dolaşıma sürülmesini önerdiğimde, alabilecekleri tuhaf görünüme karşın, bu nesnelerin somut varlığına ulaşmayı, ben bir amaç olarak değil de daha çok araç olarak tasarlamıştım. Kuşkusuz, bu gibi nesnelerin çoğaltılmasından, gerçek denen dünyayı dolduran yaratıkların benimsenmiş (çoğu zaman tartışma götürse bile) nesnelerde bir değer düşmesi olacağını beklemeye hazırdım; bu değer yitimi, çok özel olarak icat güçlerini kışkırtacak nitelikteymiş gibi geliyordu bana (...). Ama

bu gibi nesnelerin yaratılmasının ötesinde, amacım, hiç de düş etkinliğinin nesnelleş(tiril)mesi, onun gerçekliğe geç(iril)mesi değildi (Breton, 1997, s. 338).

Gündelik hayatın dönüşümünü gündelik hayatın yitirilmesi üzerinden kurgulayan Sürrealistler; aklın denetiminde esir olan dili, yani insan ifadesini, mantıksal düzlemde kurtarıp bilinçdışının kendiliğinden dolaysız aktarımıyla buluşturmak istemiştir. “Ancak o zaman ortak duyuşal mantığın ve dünyevi deneyimin prangalarından kurtulunabilir ve “şiiirsel” ya da “masalsı” dedikleri şeye erişim sağlanabilirdi (Gardiner, 2016, s. 60)”. Bu noktada toplum tarafından kabul edilen değerlerle bilinçdışında gizli kalmış imgeler aracılığıyla oynamak ve saf olanı ön koşullandırma olmaksızın ortaya çıkarmak; Sürrealistlerin gündelik hayatın eleştirisinde kurmak istedikleri özgür sanat oyununun düşsel içeriğini oluşturmuştur.

Eleştirisini esas olarak estetik düzlemle sınırlayan Sürrealizm, düzene gerçek bir tehdit teşkil etmiyordu ve kültür endüstrisi tarafından kolayca içerilebilirdi. Burjuvaziye şoke etmeye yönelik Sürrealist tutku, daha kapsamlı ütopyacı bir toplumsal dönüşüm projesine ve gündelik hayatın zorunluluklarına bağlanmayınca yıkıcı gücünü kısa sürede kaybetti (Gardiner, 2016, s. 121).

Bilinçdışının yaratıcı oyununda imgelemin varlığını kanıtlamak, gündelik hayattaki insan bütünlüğünü gerçekleştirme yolunda sürreal düşüncenin çıkış noktasını oluştursa da bilinçdışı imgelemin sonsuz zenginliğine duyulan inanış sürreal sanatın mevcut kültürel normların içinde yer almasına sebep olmuştur. Sitüasyonist Enternasyonal’in kurucularından Guy Debord’a göre “bu imgelem tarzına biçimsel bağlılık, hayal gücünün modern koşullarının tam karşısı bir noktaya ulaşmakla sonuçlanır: Geleneksel okültizme (Artun, 2015, s. 284)”. Debord Sürrealizm’in yarattığı hayal kırıklığını Freud üzerinden şöyle yorumlar:

Aslında bilinçdışının işlevinin keşfi, beklenmeyen etkileri ve yenilikleri için bir yasa değildi. Freud da, şu satırları yazdığında, sonunda bunu anlamıştı: “Bilince ait olan her şey yıpranır. Bilinçdışına ait olan, bozulmamış olmayı sürdürür. Ama bir kez serbest bırakıldığında o da yıkılıp harap olmayacak mıdır?” (Artun, 2015, s.185).

2.2.3. Oyunların inşası: Sitüasyonist Enternasyonal

1940’lı yılların sonunda II. Dünya Savaşı’nın izlerini silmek ve dünyayı değiştirmek hayaliyle birçok mikro avangart grup kendi içinde bölünüp, peşi sıra tekrar başka bir harekete bürünerek yeniden yapılanmaya koyulmuştur. İçinde hapsedikleri hayatta arzulanan özgürleştirici değişimi mümkün kılacak eylemleri harekete geçirmek için yola çıkan bu gruplardan Letrist Enternasyonal ve Hayali Bir Bauhaus İçin

Uluslararası Hareket, Danimarkalı ressam Asger Jorn ve Fransız yazar Guy Debord önderliğinde bu kez yeni bir oluşum için bir araya gelmiştir. Sitüasyonist Enternasyonal (SE), bu mikro avangart hareketlerin birleşmesi sonucu 28 Haziran 1957’de kurulmuştur.

SE’nin 1972 yılına kadar varlığını sürdürmesi ve Paris’teki öğrenci ayaklanmalarıyla başlayan Mayıs 1968 olaylarının düşünsel rehberliğini yapması, onları 20. yy’ın en devrimci-avangart hareketi olarak tanımlamaktadır. Böylelikle Dada ile başlayan avangart düşüncenin dünyayı değiştirme tahayyülü, Sitüasyonist kuramın eleştiriyi eyleme döken tezleri ile bir süreliğine de olsa görünürlüğünü kazanmış olacaktır. Bu noktada SE’nin mevcut avangart hareketleri bünyesinde toplayarak eleştirel kuramı devrimci eyleme dönüştürmesine katkı sağlayan öncül oluşumlar önem kazanmaktadır.

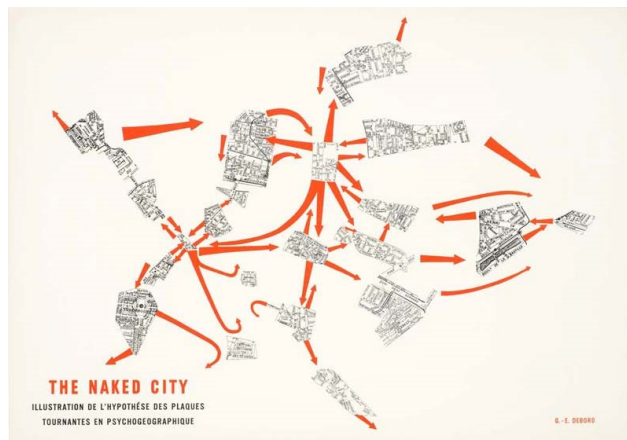
II. Dünya Savaşı süresi boyunca New York’ta bulunan André Breton ve bazı Sürrealistler, savaş sonrası Avrupa’ya dönüşlerinde siyasi pasiflikle suçlanmaktadır. Breton’un dayatmacı tavrı ile Marksist radikal çizgisini kaybetmesi fikir ayrılıklarına sebep olurken, yeni arayışlara giren Sürrealist sanatçılar Christian Dotremont ve Noel Arnaud, 1947 yılında Devrimci Sürrealizm Grubu’nu kurmuştur. Aynı tarihlerde Henri Lefebvre’nin yayımladığı Gündelik Hayatın Eleştirisi kitabı, gündelik hayat içerisinde dönüşümü sağlayacak pratikleri geliştirme konusunda Devrimci Sürrealizm Hareketi’ni etkilemiştir. Marx’ın kapitalist toplumla mücadele yeri olarak gördüğü ekonomik düzlemi gündelik hayata taşıyan Lefebvre, Devrimci Sürrealistleri etkilediği gibi daha sonrasında Sitüasyonistlerin de düşünsel çerçevesini oluşturma sürecinde etken rol oynamıştır.

Dotremont’un başını çektiği birçok Devrimci Sürrealist, kısa sürede grup içinde yaşanan görüş ayrılıkları sonrası gruptan ayrılarak 1948 yılında kurulan Cobra grubuna dahil olmuştur. Cobra yapılanmasında, daha sonra SE’nin kurulumuna dahil olacak Asger Jorn ve yine SE’nin üniter şehircilik anlayışına ışık tutacak olan Yeni Babil projesinin tasarımcısı Constant Nieuwenhuys da yer almıştır. Dada ve Sürrealizm’in bıraktığı mirasa sahip çıkan Cobra; aklın tiranlığından kurtularak hayatın egemenliğini kurma noktasında kolektif üretim tutkularını, sanatla hayatı kaynaştırarak uygulamaya koymuştur. Cobra’nın sanatsal yaratıcılığı oynunsallaştırması ve oyunun özgürleştirici tavrı ile gündelik hayatı dönüştürmeye çalışmasında Johan Huizinga’nın 1938 tarihli Homo Ludens kitabı etkili olmuştur. 1951 yılına kadar faaliyetlerini sürdüren Cobra grubunun ifade özgürlüğünü aklın denetiminden çıkararak deneyselliğe dayalı üretimi gündelik

hayata taşınmaları, SE'nin yeni kültür inşasında etkileri görülen kent planlamasındaki deneyselciğin ve oyuncu yaratıcılığın ilk izlenimlerini oluşturmaktadır.

Asger Jorn, Cobra'nın dağılmasından sonra 1954 yılında Hayali Bir Bauhaus İçin Uluslararası Hareket'i kurmuştur. Jorn'un amacı 1933 yılında Naziler tarafından yıkılan Bauhaus'un son zamanlarında gittikçe kurumsallaşan ve zanaat okulu halini alan yapısını dönüştürmek, işlevselciğe karşı deneyselciğe açık yeni bir Bauhaus oluşturmaktır. Jorn, İtalya'nın Alba şehrinde daha sonra SE üyesi olacak Guiseppe Pinot-Gallizio ile deneysel çalışmaları yürütebileceği bir atölye kurmuştur. Birçok muhalif ve avangart sanatçının rasyonalist mimarlık anlayışını sorguladığı ve ütöpik kent projelerini gerçekleştirmek için ilk adımlarını attığı bu atölye, aynı zamanda Constant'ın Yeni Babil ütopyasını başlatacağı yer olacaktır.

Hayali Bir Bauhaus İçin Uluslararası Hareket ile Lettrist Enternasyonal'in başındaki Guy Debord, 1957 yılında Çıplak Kent adında 19 paftadan oluşan bir Paris haritası yayımlar (Bkz. Görsel 2.15). Çıplak Kent, bilindik haritaların alışlagelmiş bilgilendirici grafik dili özelliğini yitirirken, toplumsal hareketin oyunsal yaratıcılığına ve arzuların şekillendirdiği özgür davranışlara ilham kaynağı olacak alternatif bir dile dönüşür. Paris haritalarından kesilerek oluşturulan kolaj haritalar, kentin yönlendirici misyonunun yerine geçen *dérive* (sürüklenme), *détournement* (çalıp değiştirme), psikocoğrafya ve birleştirici kentçilik gibi sitüasyonist kavramları sunmaktadır. Kentte özgürce dolaşıma ve oyuncu yaratıcılığa teşvik eden bu imajlar sayesinde modern gündelik hayatın içinde hapsolan ve yabancılaşan bireyin yeni yaşam alanlarına kavuşması planlanmaktadır.



Görsel 2.15. Guy Debord, "The naked city", 33,3 x 48,3, Lithograph, Paris, 1957. (Kaynak: http://www.frac-centre.fr/_en/art-and-architecture-collection/debord-guy/the-naked-city-317.html?authID=53&ensembleID=705, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Hayali Bir Bauhaus İçin Uluslararası Hareket ile Guy Debord'un deneyimlediği bu birliktelik Eylül 1956 yılında İtalya'nın Cosio d'Arroscia kasabasında gerçekleşen Özgür Sanatçılar Birinci Dünya Kongresi'nde alınan karar doğrultusunda Sitüasyonist Enternasyonal'in kuruluşuyla sonuçlanır. Daha sonra aralarına Londra Psikocoğrafya Birliği de katılır.

Sitüasyonist Enternasyonal'in üyeleri, hayallerinde canlandırdıkları sanat ve politikanın yeni karmasını (mesela sosyal hayatın yeni biçimlerini) belirten çeşitli isimler ve ifadelerle çıkagelmiştir. Bu belirtmelerin en önemlisi, SE'nin dergisinin ilk sayısında "üniter bir çevrenin ve olayların bir oyununun kolektif örgütü tarafından somut ve kasıtlı bir şekilde "yapılandırılan bir hayat anı" olarak tanımlayacağı "varedilmiş durum" idi. "Sitüasyonist" ismi bu merkezi ve henüz kasıtlı olarak muğlak kavramdan gelmiştir (Erdoğan, 2008, s. 19).

Guy Debord'un SE'nin kuruluş konferansında sunduğu, eyleme geçme çağrısı niteliğindeki 'Sitüasyonların İnşası ve Uluslararası Sitüasyonist Akımın Etkinlik ve Örgütlenme Koşulları Üzerine Rapor'u: "Öncelikle, dünyayı değiştirmek gerektiği görüşündeyiz. İçinde kendimizi sıkışmış hissettiğimiz hayatta ve toplumda olanaklı en özgürleştirici değişimi arzuluyoruz. Bu değişimin uygun eylemlerle mümkün olduğunu biliyoruz (Artun, 2015, s. 279)" cümleleri ile başlamaktadır. Sitüasyonistler dönüşümü sağlayacak devrimci hareketin teorik dayanağını, Marksist yabancılaşma kavramı ve Lukács'ın şeyleştirme görüşlerinin değerlendirilmesi gerekliliği üzerine kurmuştur. Bu görüşün tetiklediği tavır ve uygulanabilir zemini oluşturacak yönelimler ise Huizinga ve Lefebvre'den etkilenerek oluşturulmuştur. En nihayetinde devrimsel eylemin hayalini kuran "Sitüasyonistlerin fantazilerinde gündelik hayat bir oyun, kent ise oyun parkıdır (Baudelaire, 2004, s. 60)".

Debord'un deyimiyle estetiğin, duyguların ve adetlerin bir karışımı olan, "bir dönemin gündelik hayata tepkisi anlamında (Artun, 2015, s. 297)" modern kültür, ideolojik çürüme içerisinde yaşamı ele geçiren bir enkazdır. Debord'a göre bu enkazın altından kalkmak adına bütün avangart hareketler; Dada ile başlayan olumsuzlamaya rağmen, gündelik hayatta özgürlükçü bir tavır sergilemeye çalışsa da devrimci olanaklar bütünlüğünü kültürel yaratım etkinliğine uygulayamadıkları için kendi içinde bölünerek dağılmıştır. SE'nin geçmiş yenilgilerden alınan derslerle bütüncül yapıyı koruyarak devrimci-avangart hareketi tek bir çatı altında toplamaya çalışması şaşırtıcı değildir.

Dadaizm, sanatı gerçekleştirmeden ortadan kaldırmak istedi; sürrealizm ise sanatı ortadan kaldırmadan gerçekleştirmek istedi. Daha sonra sitüasyonistler tarafından geliştirilen eleştirel tavır, sanatın ortadan kaldırılması ile sanatın gerçekleştirilmesinin, sanatın aşılmasının birbirinden ayrılmaz yönleri olduğunu göstermiştir (Debord, 1996, s. 103).

Debord'un harekete yön veren örgütlenme raporu, geçmişin izini sürerek mevcut durum değerlendirme sunumunun yanı sıra yeni bir avangart hareket olarak SE'nin gündelik hayatın eleştirisinde geliştireceği stratejilerin tanımlarını da içermektedir. Bu noktada yeni bir devrimci kültür kavramını oluşturmak için:

Debord, Internationale Situationniste (IS) dergisinin 1958 yılında yayımlanan ilk sayısında Sitüasyonist Tanımlar'a yer vermiştir (Bkz Görsel 2.16). Détournement, inşa edilmiş sitüasyon, dérive, psikocoğrafya, birleştirici kentçilik gibi terimlerin oluşturduğu bu kavramlar, Sitüasyonistlerin yeni kültür inşasında gündelik hayatı dönüştürme araçlarını oluşturmaktadır. Debord'a göre bu kavramların deneysellğinde aranacak oyuncu yaklaşımlar ve kolektif yapı içerisinde uygulanma pratikleri, mevcut kültürel formların dönüşümünü sağlayacak olan devrimi olanaklı kılacaktır.

Görsel 2.16. “Internationale Situationniste”, Paris, 1958. (Kaynak: http://www.jonovelli.com/pdfs/play_situationist.pdf, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Sitüasyonistlerin imzası olarak tanınan détournement; “bugünün ve geçmişin sanat ürünlerinin, daha üstün bir ortamın inşasında kaynaştırılması (Artun, 2015, s. 303)”, başka bir deyişle “ideolojik eleştiri amacıyla kültürel ve metinsel malzemeyi “gasp etme” ve yeniden düzenleme (Gardiner, 2016, s. 152)” anlamına gelmektedir. Détournement tekniği sitüasyonların inşasında sermaye gücünün tekelinde bulunan kapital değerleri alaşağı etmektedir. Egemen kültürel etkinlikler içerisinde kültürün devamlılığını sağlayan sanatın alışılacılığı dayatmasına göz diken Sitüasyonist hareket, estetik anlayışın güdümlendiği eserleri ve metalaşan gündelik hayat davranışlarını détourne ederek bozguna uğratma çabasıdır.

Asger Jorn ile Guy Debord’un 1959’da yayınladıkları *Mémoires* adlı kitap, détournement tekniği uygulanarak oluşturulmuş bir çalışmadır (Bkz Görsel 2.17). Kitap çeşitli kaynaklardan rasgele alınan metin, reklam ve fotoğrafların birleştirilmesi ve üzerine uygulanan müdahalelerden oluşmaktadır. *Mémoires*’ın yanı sıra Sitüasyonist sergilerde, IS dergilerinin sayfalarında ve Debord’un filmlerinde détournement tekniği kullanılarak üretilen metin ve görseller, daha önceden üretilmiş çalışmaların üzerine uygulanan oyuncu müdahalelerden oluşmaktadır. Bu müdahaleler görsel çalışmaların yanı sıra bildiri, makale ve şiirin de bozguna uğrayacağı rasyonel tavrın karşısında inşa edilmek istenen yeni kültür anlayışının izlerini taşımaktadır.



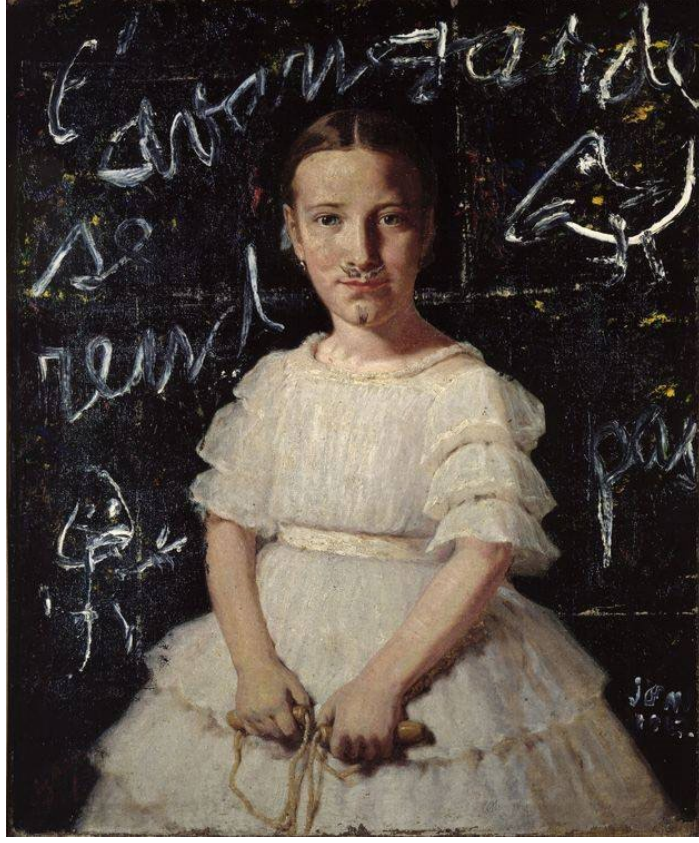
Görsel 2.17. Guy Debord and Asger Jorn, *Mémoires*, Copenhagen, 1959. (Kaynak: <https://overland.org.au/previous-issues/issue-214/debate-anthony-hayes-and-ira-lightman/>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Sitüasyonistler için “eski kültür alanları içerisinde détournement bir propaganda yöntemidir, bu alanların eskimişliğini ve önemlerini kaybettiğini gözler önüne serer (Artun, 2015, s. 313)”. Sitüasyonistlerin var olan davranış ve yöntemleri çalıp kendi oyuncağı yapması, mevcut oyunu bozarak kendi oyununu kurma hayalinde ve yeni kültür inşasında başat bir rol oynar. Debord’un deyimiyle gösteri toplumu, yeni bir yapıtı kendi lehine çevirmekten ve sömürmekten zevk alır. “Gösteride yaşanmış deneyim giderek yerini medya ve reklam imgelerine bırakır ve etkin katılımın yerini edilgen bakış alır (Gardiner, 2016, s. 151)”. Bu noktada amaç yeni bir eser üretmek değil, var olan eserlere sitüasyonist yorumlar ekleyerek gündeme getirmektir.

Çalıp değiştirme, alıntının, sırf bir alıntı haline geldiği için sürekli tahrif edilen teorik otoritenin karşıtıdır; bağlamından, deviniminden ve de topyekûn referans olarak döneminden ve bu referans içindeki -ister bilerek isterse yanlışlıkla olsun- kusursuz tercihten koparılmış bir bölümdür. Çalıp değiştirme, anti-ideolojinin akıcı dilidir. O, hiçbir şeyi kesin olarak ve kendi içinde güvenceye almaya kalkışamayacağını bilen iletişimde ortaya çıkar. Çalıp değiştirme, en yüksek aşamada, hiçbir eski ve eleştiri-üstü referansın onaylayamayacağı dildir (Debord, 1996, s. 110).

Asger Jorn’un détournement tekniği ile 1962 yılında yaptığı ‘The Avant-Garde Doesn’t Give Up’ isimli çalışması, Marcel Duchamp’ın 1919 yılında Da Vinci’nin ‘Mona Lisa’ tablosuna uyguladığı müdahaleyi anımsatmaktadır (Bkz. Görsel 2.18). L.H.O.O.Q. adlı çalışmada Mona Lisa’ya bıyık ve sakal ekleyen Duchamp gibi, Jorn da ikinci el dükkândan aldığı bir resmi aynı biçimde détourne eder. Her iki resimde kullanılan teknik ve yönelimler aynı olsa da Sitüasyonistler’e göre yeni Mona Lisa Da Vinci’nin tablosunu değersizleştirmiş gibi göstermesine rağmen Duchamp’ın değerini yükseltmiştir. Jorn, Duchamp’ın Mona Lisa üzerinden kurguladığı détournement oyununa kendi oyunuyla cevap verirken, bir anlamda değersizleştirilen Da Vinci’nin üzerinden Duchamp’ın da değeriyle oynar.

Detournement, yeniden değer biçme kapasitesinden doğmuş bir oyundur. Sadece değersizleştiren kişiler yeni değerler yaratabilir. Ve sadece yeniden değer biçilecek bir şeyin, yani çoktan yerleşmiş bir değer olduğu yerde, bir değer biçmeyle uğraşılabilir. Yeniden değer biçen mi, değeri yeniden biçilen mi olacağımız bize ve kendi kültürümüzün içinde yeniden yatırım yapabilme yeteneğimize bağlıdır (<http-5>).



Görsel 2.18. Asger Jorn, “The Avant-Garde doesn’t give up”, Defiguration, Tuval üzerine yağlı boya, 73 x 60 cm, Paris, 1962. (Kaynak: <https://www.valentinatanni.com/the-avant-garde-doesnt-give-up/>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Détournement, tarihte yer eden ifade düzenlemelerinin değerini olumsuzlama noktasında kullanımındaki kolaylık ile yaratıcısına tükenmez bir potansiyellik sunmaktadır. Bu potansiyel oyun alanında Sitüasyonist hareketin imzası olarak détournement’in deneysellliği ile bireyin kendisini üretmesi; sanatın yerini gündelik yaşamın yaratıcı anlarına bırakmasına ve bu yaratıcı oyunun özgürce oynanmasına olanak tanıyacaktır. Başka bir deyişle Sitüasyonistler için sanat ile hayat arasındaki sınırın yok edilmesi, kültürel değerlerin détourne edilmesiyle mümkündür.

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga’nın 1938 tarihli Homo Ludens kitabı, oyun üzerinden kültürel değişimi oluşturma konusunda SE’yi etkileyen önemli bir kaynak olmuştur. Huizinga’ya göre kültür oyun biçiminde doğar, başından itibaren oynanan bir şeydir ve evrim sürecini oyundan almaktadır. Huizinga’nın deyimiyle kendinin dışında özgül bir amacı olmayan oyun, modern hayatın karmaşası içinde kuralları kesinlik içeren sistemleştirilmiş bir yapıya bürünmüştür. Oyun ortamında gelişen kültürün zaman içinde oyunu görünmez kılmasına rağmen oyunun taşıdığı özellikler ile toplumun yeniden

şekillenmesine katkı sağlayacağı düşüncesi, Sitüasyonistlerin oyuna verdiği önemi belirginleştirir.

Bir kültürün gelişiminde, oyun ile "oyun-olmayan" arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibariyle kutsal alan tarafından özümленir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oyunsal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir. Ancak oyunsal dürtü, gene de, -çok evrilmiş kültürel biçimler içinde bile- her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir (Huizinga, 2013, s. 71).

Debord çözüm arayışını, yitirilen oyunun geri kazanılmasında ve oyunla inşa edilecek yaratıcılıkta aramıştır. En nihayetinde oyun “dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır (Huizinga, 2013, s. 28)”. Gündelik hayatın dönüşümünde, egemen kültürün hükmettiği kapital hayat tarzları yerine arzulanabilir alternatifler yaratmak isteyen Debord, Huizinga’nın işaret ettiği devasa oyunu devrimin başarısıyla elde edilecek yaratıcı bir eylem olarak görmektedir.

İnsanın insanı sömürmesinin ortadan kalkmasıyla güvence altına alınan eşitlik çerçevesinde, bu oyunbaz yaratıcılığın kullanılması herkesin özgürlüğünün güvencesidir. Oyun oynama özgürlüğü insanın yaratıcı özerkliğiyle eşanlamlıdır ve dayatılmış iş ile edilgin boş zaman arasındaki eski ayrımın ötesindedir (Artun, 2015, s. 321).

Debord’un oyunbaz devrim düşüncesi, gündelik hayatta koşullandırılmış bireyin elinden alınan oyunu ve oyunun özgürce oynanabileceği boş zamanı da geri kazanmak anlamını taşır. “Kuşkusuz bu, boş zamanın, çağımızın üretici güçlerine tekabül edecek düzeyde sürekli olarak ve hızla çoğalmasına bağlıdır (Artun, 2015, s. 300)”. Debord’a göre iş zamanının yitirilişi ile boş zamanın kapladığı gündelik hayatta bireyin kendini üretmesi sonucu sanatın yerini gündelik yaşamın yaratıcı durumlarına bırakması sağlanacaktır. Başka bir deyişle sanat ile hayat arasındaki sınırın yok edilmesi bu mutlak boş zamanın oluşturduğu gündelik hayatta mümkündür.

Özgürce kurulmuş bu türden durumlar, duygusal arzu ve kentsel çevre arasında bir uyum sağlayıp kapitalizmde günlük yaşamın yabancılaşmasını sona erdirebilir; böylelikle de bütünüyle yeni bir yaşam tarzının müjdecisi olabilir. Olayların bu türlü bir “serbest yaratımı” olmadan, tüketici kapitalizm tahakküm tekniklerini sürekli olarak saflaştırabilir ve Lefebvre’nin deyişiyle “bürokratik yönlendirilmiş tüketim toplumunu” kusursuzlaştırabilir -dolayısıyla gereken, “topyekûn isyan” ve kapitalist sistemin bütünüyle ortadan kaldırılmasıdır- (Gardiner, 2016, s. 150)”.

Debord, Huizinga’nın oyun üzerine düşüncelerinin yanı sıra Lefebvre’in modern gündelik hayat eleştirileri üzerinden dönüşüme olanak sağlayacak stratejileri

geliştirmiştir. Lefebvre'e göre kapitalizmin ele geçirdiği boş vakit ancak çalışarak elde edilebilir. Modernitenin parçalı yapısında, Lefebvre'in deyiimiyle cehennemi döngüde, "boş vakit gündelik olanın içinde gündelik-olmayan olarak ortaya çıkar (Lefebvre, 2010a, s. 46)". Başka bir deyişle gündelik hayatın dışına çıkma olarak arzulanan boş vakit, gündelik yaşamın içinde bir tüketim nesnesi olarak metalaşır. Bu yanılsama, bireyin çalışmayla ürettiği nesneye yabancılaşmasının ardından bölünmüş parçalı zaman içinde bireyin kendine yabancılaşması ile tamamlanır. Boş zamanın arzu nesnesine dönüşmesi ile birey, kendiliğindenlik kaybı sonucunda şeyleşir. Bu etken işleyiş karşısında edilgen bir hal alan birey mevcut oyun içerisinde seyirci rolüne bürünür. Lefebvre, bireyin yabancılaşma içinde edindiği bu edilgen durumun doğuracağı sonuçları Modern Dünyada Gündelik Hayat kitabında şöyle özetler:

Bu durumda, tarihin bu dönemecinde ve söz konusu gelecek perspektifi içinde, yabancılaşma derin bir anlam kazanır. Gündelikliği değersiz göstererek, ideolojilerin sahte ihtişamı ile üzerini örterek, bu üretim ve yaratım yerini gizler. Özgül bir yabancılaşma, madde ve doğa ile doğrudan ilişkide olan yaratıcı emeğin yapıcı ilişkilerinin zenginliğinin açığa çıkmasını engelleyerek, maddi yoksulluğu manevi yoksulluk haline getirir. Toplumsal yabancılaşma, yaratıcı bilinci (sanatsal yaratının "gerçeklik" içindeki temelleri de dahil olmak üzere) edilgen ve mutsuz bilince dönüştürür (Lefebvre, 2007, s. 45).

Lefebvre'e göre burjuva toplumunun yabancılaştırıcı etkisinde özsel niteliğini yitiren birey, kaçışın imkânsız olduğu gündelik içerisinde, olası bir devrim sonucunda kendi özgürlüğüne kavuşacaktır. Lefebvre'in eylem planından anlaşılması gereken; "gündelik hayatsal deneyimin sürekli bir eleştirel tutumla kavranarak, yaratıcı ve özgürlükçü davranış biçiminin gündelik pratiklere egemen kılınması durumudur (Köse, 2018, s. 331)". Lefebvre'in hayalini kurduğu insancıl yaşama modeli bu dönüşümün sağlanmasıyla, yani devrimle mümkündür. Böylelikle modern toplumda törenselleşen şenlik ve yitirilen oyun geri kazanılacak, kentsel olan kendi yapıtını yaratarak gündelik hayatın içinde yabancılaşan bireyi kendine kavuşturacaktır.

Lefebvre'in gündelik hayatın dönüşümü için aradığı çözümlere bakıldığında Debord'un izlediği yol benzerlikler göstermektedir. Debord'a göre yabancılaşmayla yitirilen kendilik algısı ancak toplum nezdinde çözüme ulaşabilir ve "gerçek bir ilerleme, açıkça, aldığı tüm şekillerle günümüz krizinin devrim niteliğindeki çözümüne bağlıdır (Artun, 2015, s. 320)". Olası bir devrim sonucunda iş bölümünün ortadan kalkmasıyla boş zamanın genişlemesi ve kültürel etkinliğin geliştirilebileceği günlük yaşamın oluşması sağlanacaktır.

Kültürel devrimi gerçekleştirme noktasında Sitüasyonistlerin temel amacı; gündelik hayatta kısa süreli yaşam ortamları, yani sitüasyonlar (durum) inşa etmek ve bu yaşam alanlarını tutkulu bir ayrıcalığa dönüştürmektir. İnşa edilmiş sitüasyon; “birleştirici bir ambiyansın ve olaylara dayalı bir oyunun kolektif biçimde örgütlenmesiyle (Artun, 2015, s. 311)”, başka bir deyişle “sanatsal temsilin yerine, sanatsal enerjinin gündelik ortamlarda deneysel olarak gerçekleştirilmesini geçirmeyi içerir (Bourriaud, 2018, s. 131)”. Sitüasyonist teoride özgürce inşa edilmiş bu türden anlık durumlar ile arzulanan hayat ve kentsel çevre arasında bir birliktelik yakalanabilir, böylelikle gündelik hayatın içinde hapsolan bireyin kentle uyumu sağlanabilir.

Bunlar, “hayatın somut bir biçimde, üzerinde düşünülüp tartışılarak, özgürce yaratılan anları” olacaktır, bu anların her biri ise “geçici bir dekor üzerinde yer alan jestlerden, üzerinde yer aldığı dekorun meydana getirdiği ve kendi kendine meydana gelen, bu nedenle de başka dekor ve jest biçimleri üreten jestlerden” meydana gelecektir. Her bir durum “olayların oyunu”na imkân sağlayan “kuşatıcı bir ortam” olacaktır; her biri konumunu değiştirecek ve kendi değişimine imkân verecektir (Marcus, 2013, s. 182).

Durumların inşasına olanak tanıyan diğer sitüasyonist kavramlar birleştirici kentçilik, psikocoğrafya ve *dérive*’dir. Kenti potansiyel bir dönüşüm yeri olarak gören SE, gündelik hayat üzerinden deneyim ve etkileşimleri etkin biçimde kullanıp bütüncül bir hayatı inşa etmek için kenti oyun alanı gibi tasarlamak gerekliliğini savunmuştur. Durumların yaratılmasında kent ve kent coğrafyasının keşfi önemli yer tutmaktadır. Sitüasyonistler’e göre kent; insan bilincinde, insanın duygu ve yönelimlerinde izler bırakan, buna rağmen görmezden gelinen bir fenomendir. Kapital imgeler ile tüketime sürüklenen toplum, gündelik rutinler içinde nesneleşir ve kenti bir geçiş alanı gibi kullanır. Bu noktada Sitüasyonistler, modern dünyada kentin parçalara ayrılmış dokularını keşfedip oyuncu müdahaleler ile onarmak için birleştirici kentçilik kavramını geliştirmiştir. Kentin farklı bölgeleri arasında köprü görevi gören bu girişimin amacı, kentin görünürlüğünü arttırarak modernitenin parçalı yapısını oluşturan birbirinden kopuk kent ve kent insanını deneysel davranışlarla birbirine kavuşmasını sağlamaktır. “Birleştirici kentçilik, şehirlere dair bir öğreti değil, bir eleştiridir. Şehrin, şehirde yaşayanlar tarafından eleştirilmesidir: Herkesin, toplumsal zamanın ve mekânın niteliğinde sürekli dönüşüm yaratmasıdır ([http-6](http://6))”.

Sitüasyonistler durumların inşasında, birleştirici kentçilik anlayışını uygulayabilmek için psikocoğrafya, *dérive* gibi başka sitüasyonist kavramlar kullanmıştır. Psikocoğrafya, coğrafya ve psikolojinin karşılıklı etkileşiminden doğar ve

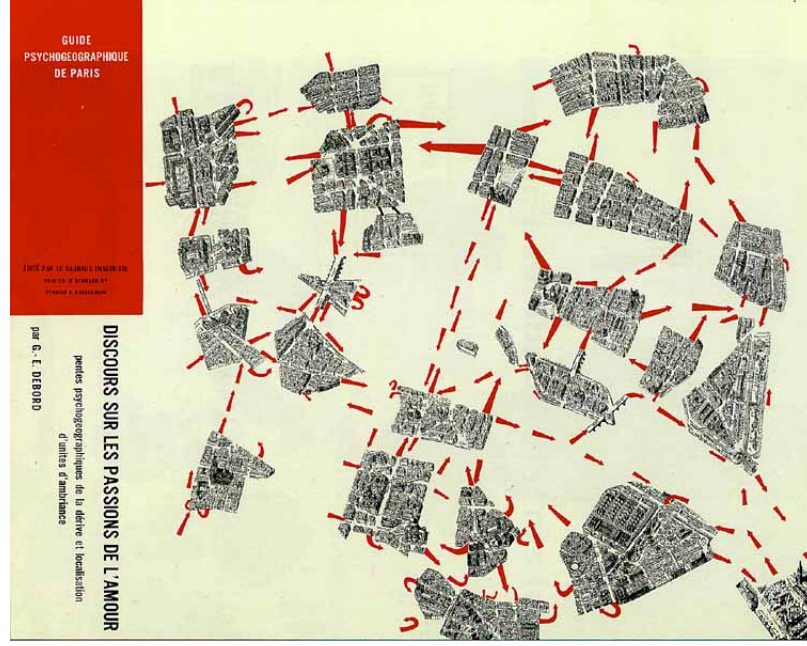
kenti çevreleyen coğrafya üzerinden bireylerin duygu ve davranış yönelimlerini tanımlamaktadır. SE'nin geliştirdiği psikocoğrafya kavramı, içinde kaybolma oyunu oynanan kentin nasıl daha iyi yaşanabilir bir yer olacağı ile ilgili deneyimlerin keşfedildiği bir nevi duygu haritalarıdır. Yeni durumlara olanak tanıyan psikocoğrafya'nın kentteki uygulanma yöntemi ise *dérive*'dir.

Derive oyunbaz-yapıcı davranış ve psikocoğrafi etkilerin farkında olmayı gerektirir; bu yönüyle klasik gezi ve gezinti kavramından tamamen farklıdır. Bir *derive* sırasında bir ya da birçok kişi belli bir süreliğine alışıldık hareket ve eylem niyetlerini, ilişkilerini, işlerini ve boş zaman etkinliklerini bırakır ve kendilerini sahanın cazibelerine ve sahada bulacakları karşılaşmaların tesadüfüne bırakırlar (Artun, 2015, s. 314,315).

Sitüasyonistler, 19. yüzyıl Paris'inde bireysel dünyasını kalabalıklar içinde ören, endüstrileşme sonrası hayatı kent üzerinden okuyarak deneyimleyen ve şehir gezgini anlamına gelen *flâneur* imgesini *dérive* hareketine taşımıştır. Baudelaire'in bohem *flâneur*'ü modern kent hayatı içerisinde devrimci bir kâşife dönüşür. *Dérive* yapan kişi ya da kişiler kentin farklı bölgelerini yürüyerek keşfe çıkar, kent boyunca sürüklenir, yeni yaşam olasılıklarını arar ve gözlemin doğuracağı sonuçları gündelik hayatın dönüşümü için kullanırlar. Sitüasyonistler'in kent içindeki sürüklenmelerinin temel amacı; burjuva toplumunun koşullandırdığı kent hayatını, mekanları, mimari düzenlemeleri, kısacası alışlagelmiş gündelik hayatı aşmak ve deneyim üzerinden duygulanımı ortaya çıkartan psikocoğrafya haritalarını oluşturmaktır.

O zaman şehir artık metalarla iktidarın cirit attığı bir yer olarak düşünülmekten çıkacak, "psikocoğrafya"nın bir alanı olarak görülmeye başlanacaktır; bir başka deyişle, insana "bilinçli bir şekilde örgütlenmiş olsun veya olmasın, coğrafi çevrenin bireylerin duyguları ve davranışları üzerinde sahip olduğu özgül etkileri" anlayıp dönüştürme imkânı sağlayacak olan gündelik zaman ve mekan epistemolojisi hakim olacaktır (Marcus, 2013, s. 182).

Sitüasyonistler hem arzuları görünür kılmak hem de anlık hayat ambiyansları oluşturmak için sitüasyonist kavramlar kullanmışlardır. Gündelik hayatı dönüştürme iddiasını taşıyan bu kavramlar birbirinden ayrılmış bölgeleri ilişkiye geçirerek üniter kent hayatını inşa etme uğraşındadır. Debord'un Çıplak Kent haritaları birleştirici kentçilik kavramının bir yöntem olarak geliştirilmesine olanak tanıyan örnek uygulamalar olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 2.19). Çıplak Kent'te bilindik kent haritalarında yer alan evrensel bilgi göstergeleri işlevini kaybederken, rota ya da parkur gibi sunulan alternatifli deneysel yönlendirmeler, içinde kaybolmaya teşvik edilen bir kent oyununu andırmaktadır.



Görsel 2.19. Guy Debord, “The Naked City”, Paris, 1957. (Kaynak: <http://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Yeni kültür inşasında kapitalist düzenin baskıcı oyununu bozmak isteyen Sitüasyonistler “kenti bir kültürel deney ve oyun sahası gibi tasarlayarak yabancılaşmayı kırmayı ve gündelik hayatta devrim yapmayı hayal ederler (Baudelaire, 2004, s. 54)”. Çıplak Kent bu noktada, çıkardan arınmış bir edim olarak kişinin kendi özgür iradesine bırakılan keşif önerisi ile kendiliğinden ve isteyerek dahil olunan oyuncul bir eyleme dönüşmektedir. “O zaman şehir insanın kendi eliyle çizdiği bir harita gibi işleyecektir; insan artık hayatını kendi yazdığı bir kitap gibi yaşamaya başlayacaktır (Marcus, 2013, s. 182)”.

Kentin keşfedilmemiş yerlerine yapılacak olası yolculuklar, sonundaki bilinmezlik ve tesadüfi karşılaşmalar düşünüldüğünde oyunun rastlantı ve gizem içeren karakteristik özelliği ile benzeşir. Kentin içinde *dérive* yapan bireylerin hareketleri, oyun alanına dahil olan oyuncuların gidiş gelişlerini anımsatır. Oyundan alınan haz psikocoğrafyanın keşif eylemiyle beliren duygusal edinimlerini oluşturur ve kuralların askıya alındığı bu oyunda birey, gündelik hayatın yabancılaştırıcı unsurlarından kendini soyutlayarak özgürce oynar. Çıplak Kent, “standart oyun kavramından ayrılır, çünkü rekabetin saçma öğelerini ve hayatın akışından ayrı duruşunu köklü biçimde yadsır (Artun, 2015, s. 300)”. Sitüasyonistler, rekabete dayalı agonal türde oyunların aksine maddi çıkar gözetmeksizin bütüncül ve kapsayıcı özellikleri barındıran özgür oyunun peşindedirler.

SE'nin üniter şehircilik anlayışının oyuna ve devrime davet niteliği taşıyan görünümünün ardından 1960 sonrası hareket içinde görüş ayrılıklarıyla beraber bölünmeler baş göstermiştir. Debord'un Sitüasyonların İnşası raporunda kolektifli yapıyı koruma adına öne sürdüğü koşulları sağlayamayan sanatçılar, devrim konusundaki ideolojik uyumsuzlukları nedeniyle Sitüasyonist hareketin tutumuna zarar vereceği düşünülmüş ve gruptan uzaklaştırılmıştır. Debord uzmanlaşmış eski politikaların, sanatın ve gündelik hayatın aşılmasını devrimci eylemin etkisiyle oluşturma peşindedir ve bu kararlılıkla örgütlü bir oluşumun uyum içerisinde hareket ederek bunu başarabileceği inancındadır. Debord'a göre "geçerli tek deneysel yaklaşım, var olan koşulların tavizsiz eleştirisine ve bu koşulların bilinçli biçimde aşılmasına dayanır (Artun, 2015, s. 297)". Bu minvalde mevcut kültürel değerlere kapılan kişilerin Sitüasyonist harekette yerinin olmadığını düşünen Debord'a göre, "SE üyesi olmak, gösteri ideolojisine dahil olabilecek her türlü etkinliğin bırakılmasını zorunlu kılar (Gleize, 2004, s. 556)".

Debord'un birleştirici kent planlama ilkelerini birlikte oluşturduğu Constant, kentçiliğin yapısal sorunlarına mimari açıdan yaklaşıncı, başka bir deyişle Sitüasyonistlerin birleştirici kentçiliğe olan ideolojik yaklaşımlarına ters düşünce gruptan kovulan ilk sanatçı olur. SE'nin içindeki sanatçı kıyımı Jorn ve Gallizio ile devam eder. Çalışmalarını kurumsallaşan sanat ortamlarında sergileyen Jorn ve Gallizio'nun ardından bütün sanatçılar SE'den uzaklaştırılır. Böylelikle Sitüasyonist hareket estetik yönelimi taşıyan düşünceden arınarak Debord'un otoriter tutumu ile daha da radikalleşir ve hareket tamimiyle politik tavrı belirginleşen sert bir yapıya bürünür.

Debord'un düşüncesinde sanatın gündelik hayatla kaynaşması, bireyin kendisini üretmesi ile sanatın yerini gündelik yaşamın yaratıcı durumlarına bırakması anlamını taşımaktadır. "Daha doğrusu: Sanat yalnızca taktiksel anlamda, bütünlüklü bir tasarımın gelip geçici örnekleri olarak işlevlidir (Wark, 2014, s. 132)". Debord, 1963 yılında yayımladığı "Politikada veya Sanatta Yeni Eylem Biçimleri ve Sitüasyonistler" bildirisinde détournement kavramının dönüşümünden ve modern sanat içerisinde üstlendiği görevi yitirışinden şöyle bahseder:

Birinci Dünya Savaşı'nın korkunç sonuçlarının ardından şiirde ve modern sanatta çok yaygın olan olumsuzlama ve kara mizah, halen içinde yaşadığımız üçüncü savaş gösterisi bağlamında yeniden canlandırılmayı kesinlikle hak ediyor. Neo-dadacıların Marcel Duchamp'ın plastik sanatları reddetme yönündeki ilk tavrını (estetik) olumlulukla yüklemekten bahsetmelerine karşın, biz çok iyi biliyoruz ki, bugün dünyanın bize olumlu olarak sunduğu her şey, sadece, günümüzde kabul gören ifade biçimlerinin olumsuzluğunu

sonsuzca yeniden doldurmaya yarar, ve bu yolla içinde yaşadığımız dönemin yegane temsili sanatını oluşturur. Sitüasyonistler biliyorlar ki, gerçek olumluluk başka bir yerden gelecektir ve şu aşamada olumsuzluk onu ortaya çıkarmaya katkıda bulunacaktır (Artun, 2015, s. 342,343).

Debord’a göre; Dada hareketi ile modern sanatın zirveye ulaşmasında önemli rol oynayan mevcut estetik değerlerin olumsuzlanması, başka bir deyişle değerlerin détournement’i, zamanla bu devrimci işlevin yerini olumlamaya bırakması sonucu sanat herkesçe kabul gören gerici bir reklam aracına dönüşmüştür. Bu noktada Sitüasyonistler için “boş tuvaler üzerine yazılan “talimatlar” ya da “detourne” edilmiş soyut resimler, duvarlara yazılmış sloganlar olarak anlaşılmalıdır (Artun, 2015, s. 343)”.

Debord 1967 yılında SE’nin teori kitabı olarak anılan Gösteri Toplumu’nu, aynı tarihlerde Lefebvre, Modern Dünyada Gündelik Hayat kitabını yayımlar. Her iki kitap da kısa süre içerisinde 1968 Paris olaylarının rehberi haline gelecektir. Debord, Gösteri Toplumu’na şu cümlelerle başlar: “Modern üretim koşullarının hâkim olduğu toplumların tüm yaşamı gösterilerin uçsuz bucaksız birikimi olarak görünür. Dolaysızca yaşanmış olan her şey, yerini bir temsile bırakarak uzaklaşmıştır (Debord, 1996, s. 13)”. Debord’un deyimiyle modern kapitalist toplumda bir tür ideoloji olarak beliren gösteri; yoksullaşma, köleleşme ve gerçek yaşamın yadsınmasına olanak tanır. Reklam, medya ve sosyal ilişkiler üzerinden sürekli tüketime sürüklenen toplum, gösterinin yarattığı yeni ihtiyaçlar ve doyumsuzluk ile gündelikliğin esiri olmuştur. “Debord’a göre, gösteri yaratıcı enerjilerin ve ütopyacı arzuların gasp edilip metalaşmış ve yabancılaşmış formlara çevrildiği sahte bir şenliktir (Gardiner, 2016, s. 160)”. Metanın sosyal yaşamı kolonize etmesi sonucu gösteri karşısında edilgen bir hal alan seyircinin sonu şüphesiz ki yabancılaşmadır. Debord, gösteri karşısında seyre dalan bireyin yabancılaşma serüvenini şöyle açıklar:

İzleyici ne kadar çok seyredirse o kadar az yaşar; kendisini egemen ihtiyaç imajlarında bulmayı ne kadar kabul ederse kendi varoluşunu ve kendi arzularını o kadar az anlar. Gösterinin etkin insan karşısındaki dışsallığı, kendi davranışlarının artık bu insana değil, bu davranışları ona sunan bir başkasına ait olması gerçeğinde ortaya çıkar. İşte bu yüzden izleyici hiçbir yerde kendini evinde hissetmez, çünkü gösteri her yerdedir (Debord, 1996, s. 22).

Gösteri toplumunun yabancılaştırıcı etkisinden kurtulmak, bir nevi hayatı ele geçirmek için gerekli olan devrimci eylem Mayıs 1968’de SE’nin tezlerini benimseyen anarşist Enragés (Öfkeliller) grubunun Nanterre Üniversitesi’nde başlattığı isyanla başlar. Hareket üniversitelerden fabrikalara yayılarak sokağa, en nihayetinde gündelik hayata

taşınır. Kendiliğinden, bir devrim provası gibi gerçekleşen bu hareket ile “Paris’te kentlilerin birdenbire ayaklanarak kent hayatına damgasını vurması, bir détournement hareketi, kitlevi bir situasyon olarak görülür (http-7)”. Duvarlara yazılan yazılar, dağıtılan broşürler, açılan pankartlar, Sitüasyonist hareketin avangart söylemleri ile doludur (Bkz. Görsel 2.20). Kitlemel hareket ile büyüyen ayaklanma tüm ülkeye yayılır ve yapılan iş bırakma eylemleri ile hep o arzulanan boş vaktin yaratılması, başka bir deyişle oyunun geri kazanılması sağlanır. Böylelikle isyankâr avangart düşüncenin modern gündelik hayatı dönüştürme tahayyülü bir süreliğine de olsa gerçekleşmiş olur.



Görsel 2.20. Situationist International Slogan, “Sous les pavés, la plage”, Paris, 1968. (Kaynak: <https://cyberianpunks.tumblr.com/post/180276752312/events-of-may-june-1968-paris-situationist>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

“Lefebvre’e göre Mayıs 1968 alttan alta popüler kutlamalar, oyunbazlık ve kahlkahayla doluydu (Gardiner, 2016, s. 141)”. Lefebvre’in düşüncesinde Mayıs hareketi; şenliğin ve oyunun yeniden ortaya çıktığı, dönüşmüş bir toplumsal hayatın geçici de olsa keskin bir kırılma yarattığı anlık bir görüntü sunmuştur. Baudelaire’e göre ise “Fransa’daki 1968 başkaldırıları sitüasyonist sanatın hem zirvesi, hem sonu sayılır – hatta sitüasyonistlerin olduğu kadar avangardın ve modernizmin de sonu (Baudelaire, 2004, s. 54)” dur. Ali Artun, Peter Bürger’in Avangard Kuramı kitabının sunuş kısmında; SE’nin gündelik hayatı, imgelemin ve yaratıcılığın şekil verdiği bir oyuna dönüştürme hayalinin 68 Mayıs hareketi ile amacına ulaştığını söyler (Bkz Görsel 2.21).

1968 Paris'i avangardın en muhteşem ama son oyunudur. 1848'de "özgürlük, eşitlik, kardeşlik" vaadinin kana bulanmasıyla barikatlarda başlayan bir dönemin, 1968'de, Paris'in son barikatlarında kapandığı varsayılır. Her iki olayda da gelecek, bir ara ele geçer gibi olur, hayat ve sanat bir an kavuşur, ama hemen ardından kopar. Sanatın kendine inşa ettiği modernizm ve sanatın kendisine itiraz eden avangard, 1968 ertesinde çözülür, tarih olur (Bürger, 2007, s. 10).

1957-1972 yılları arası varlığını sürdüren Sitüasyonist Hareket, Debord'un önderliğinde gündelik hayatın eleştirisine getirdiği tezler ve dönüşüme katkı sağlayan sitüasyonist kavramlar ile 1968 Paris'inde modernliğin ve onun eseri olan toplumun kent hayatını ele geçirmesine öncülük etmiştir. Sitüasyonistlerin hayalini kurduğu, kenti oyun parkına dönüştürüp gündelik hayatı oynama arzusu, 1968 Paris'inde gösterinin oyununu bozarak yerine koydukları son avangart oyunla kısa süreliğine de olsa gerçekleşmiş olur.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BİLDİK DÜNYANIN GEÇİCİ İPTALİNDE İKİ OYUN

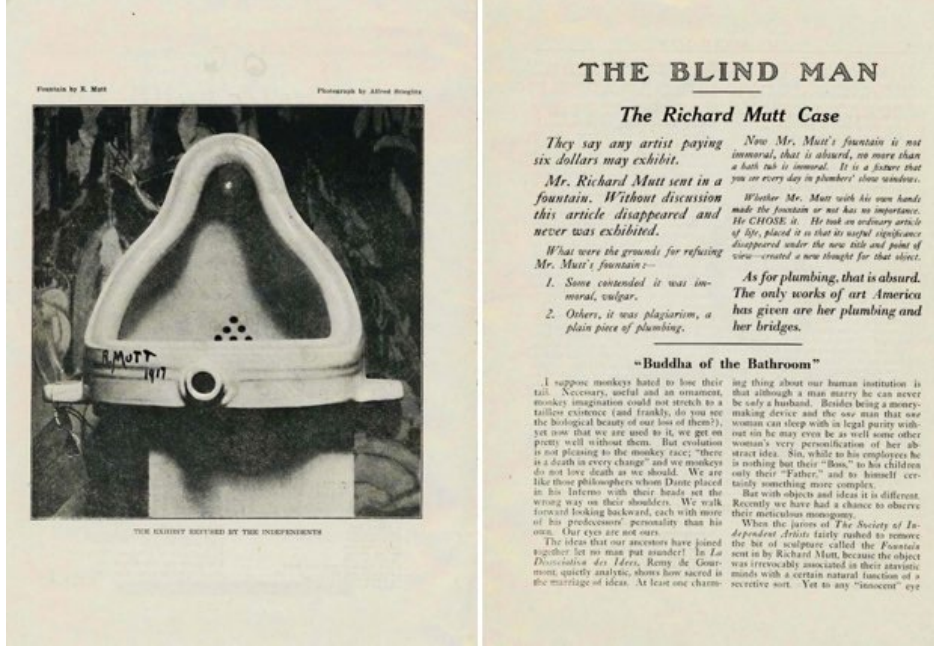
Huizinga'ya göre hayatın kusurluluğu ve karmaşası içinde oyunlar kendilerine geçici dünyalar yaratır. Bildik dünyanın ortasında cereyan eden bu oyunlarda, “gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur (Huizinga, 2013, s. 30)”. Marcel Duchamp ve Constant Nieuwenhuys, 20. Yüzyılın avangard hareketleri içinde belirli bir misyon üstlendikten sonra kendi oyun dünyalarında, kendinin dışında özgül bir amacı olmayan oyunlar oynamışlardır. Duchamp'ın yaratıcılık edimini olumsuzlayan hazır yapıtları ile Constant'ın gündelik hayatın dönüşümünü örgütleyen ütöpik kenti, alışılmışın sürüklediği bildik dünyadan farklı olan başka bir dünyanın oyun alanına işaret eder. Duchamp R.Mutt rolüne girerek, Constant Yeni Babil'i düşleyerek bu oyunu kurgular. İkisinin de ortak noktası, başarısızlıkla sonuçlanan girişimleri olsa da daha sonrasında Duchamp sanatın seyrini değiştirir, Constant ise oyunun oynanabilirliği üzerine işlevsel mimari anlayışa getirdiği eleştirel tavır ile avangart düşüncenin hayalini süsleyen özgür kentin tasarısını oluşturur.

Oyunbozan avangartların dönüşümü örgütlemek adına sergiledikleri kitlesel hareketlerin yanında Duchamp ve Constant'ın bireysel oyun dünyaları; modern sanatın eleştirisinde gündeliğin oyunsal seyrine, başka bir deyişle modern gündelik hayatın işgalinde oyunun sanatsal seyrine katkısı yadırganamaz.

3.1. R. Mutt'un Oyun Alanında Marcel Duchamp

1917 yılında Bağımsız Sanatçılar Topluluğu, sanatçılara 6 dolar katılım ücreti karşılığında yapıtlarını herhangi bir seçici kuruldan geçmeden sergileyebilme olanağı bulacağı bir sergi çağrısında bulunur. Sergi düzenleme komitesi üyelerinden biri olan Marcel Duchamp, diğerlerinden habersiz bir şekilde sergiye Fountain (Çeşme) adını verdiği ters çevrilmiş porselen bir pisuar gönderir. Sanatçının imzası ve 1917 yazısı dışında üzerinde bir etkisi bulunmayan pisuar New York Grand Central Gallery'de düzenlenen sergide yer almaz. Duchamp sergi alanı dışında ayrı bir bölümde duran pisuarı fark eder ve sergi bitiminde fotoğrafçı Alfred Stieglitz'in atölyesine götürür. Sergiden kısa bir zaman sonra bu olay; Francis Picabia, Man Ray ve Duchamp'ın çıkardığı The Blind Man dergisinin ikinci sayısında 'Richard Mutt Davası' başlığı altında pisuarın fotoğrafı ile yayımlanır (Bkz. Görsel 3.1). Yazıda, 6 dolar ödeyen her sanatçı

sergiye katılabiliyorken Richard Mutt'un çeşmesinin kaybolduğu ve sergilenmediği deşifre edilir. Yazı şöyle devam eder: “Bu çeşmeyi Bay Mutt'un kendi elleriyle yapıp yapmadığının hiç önemi yoktur. O bunu SEÇMİŞTİR. Hayattan sıradan bir nesne almış, onu yeni bir başlık ve bakış açısıyla, işlevsel anlamını ortadan kaldırarak şekilde yerleştirmiş – o nesne için yeni bir düşünce yaratmıştır (Erenus, 2014, s. 86)”.



Görsel 3.1. *The Blind Man* No:2, “The Richard Mutt Case”, New York, 1917. (Kaynak:

<http://scalar.usc.edu/works/the-space-between-literature-and-culture-1914-1945/media/fig-5-alfred-stieglitz-fountain-by-r-mutt-and-the-richard-mutt-case-the-blind-man-meta?versions=1>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

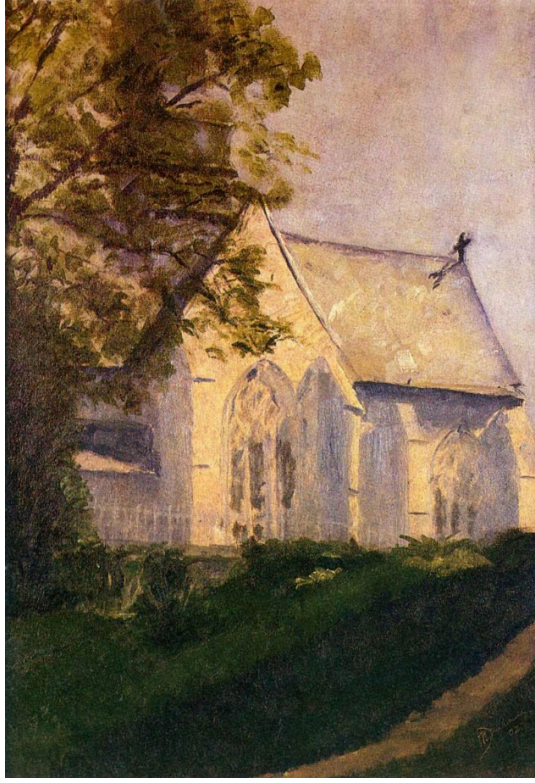
R. Mutt, sıradan bir seri üretim nesnesi olan pisuarın üzerine Duchamp tarafından atılmış sıradan bir imzadır. Eserin biricikliğini temsilen pisuarın üzerinde yer alan imza, sanatsal üretimin öznesi olan sanatçının bireysel yaratıcılığının da temsiliyi taşımaktadır. R. Mutt, seri üretim nesnesi olan pisuarı imzalayarak yaratıcı edimin sınırlarıyla oynar. Başka bir deyişle gündelik hayata ait alışkanlık nesnesini sanatın oyun alanına dahil etmek ister ama başarısız olmuştur. 1917 yılında Duchamp'ın R. Mutt'u oynadığı başarısızlıkla sonuçlanan bu girişim, sıradan bir ret olmaktan çıkıp sanat tarihinin seyrini alaşağı eden bir oyunbozanlığa dönüşecektir. Bu noktada R. Mutt'un oyunbozanlığını tanımlamak için Duchamp'ın oyun alanını girmek gerekir.

Sanatla iç içe olan bir aile ortamında büyüyen ve evinin bahçesinde resimler yaparak sanat hayatına başlayan Duchamp, 1905 yılında Academie Julian'daki eğitimini bırakarak ressam ve heykeltıraş olan ağabeylerinin yanına Paris'e yerleşmiştir. Bu dönem

Romantizm'in öncülük ettiği modern geleneklerin en şiddetli görünümünün ortaya çıktığı ve avangart hareketin yükselişte olduğu bir dönemdir. Duchamp'ın bu süreçte edindiği tanışıklıklar ile resmin yanı sıra şiir, karikatür ve illüstrasyona ilgi duyması, sanatsal pratiğinin büyük bölümünü kapsayan ironi ve kelime oyunu içeren mizah anlayışını sağlamasına ve entelektüel birikimini oluşturmaya neden olmuştur. Yine bu süreçte yakınlaştığı Picabia ve Apollinaire ile 1912 yılında Paris'te Raymond Roussel'in romanından uyarlanan Afrika İzlenimleri adlı performansı izlemesi ve aynı yıl Paris'ten Jura Dağı'na yaptıkları gezi, Duchamp'ın sanat anlayışında keskin değişiklikler gösteren iki önemli kırılma noktası olarak görülmektedir. "Roussel'in yaratıcı makineleri, sahte bilimsel deneyleri ve eşesli ancak farklı anlam ve kökenler taşıyan kelimeler (homophone) kullanarak yarattığı bilinçli anlam kaymaları Duchamp'ın imgelem dünyasının adeta içine işler (Erenus, 2014, s. 52)". Jura Dağı'na yaptıkları gezi ise Duchamp'ı ileride resim yapmaya ara vereceği ve yapmak eyleminden seçme eylemine dönüşümünü gerçekleştireceği bir sürece dahil eder.

Bu gezi, Duchamp'ın bireysel evrim süreci içinde, Roussel'i keşfi kadar önemli bir anlam taşır: Sadece retinal resimden uzaklaşmasını değil aynı zamanda geleneksel sanat anlayışı ve dilin kabaca kullanılması (iletişim) ile arasına koyduğu mesafeyi de somutlaştırır (Paz, 2017, s. 24).

Duchamp kendi deyimiyle sadece oyalanmak için 1913'te başladığı ready-made (hazır yapıt) çalışmalarına gelinceye kadar birçok sanatçı ve akımın etkisinde kalarak resimler yapmıştır. Duchamp'ın 1902 yılına ait özgürlükçü ruh halini yansıttığı Empresyonizm etkileri taşıyan ilk tuval resmi 'Church at Blainville'; zamanla Cézanne ve Matisse etkisi altına girer, sonrasında Fovizm'e duyduğu ilgi ile onu yeni arayışlara, Kübizm'e kadar sürükler (Bkz. Görsel 3.2). Duchamp herhangi bir tarz ya da akımı alışkanlık haline getirmeden, başka bir deyişle tekrara düşmeden, görmeye dayalı retinal yaklaşımdan uzaklaşarak düşünsel olana yönelmektedir.



Görsel 3.2. Marcel Duchamp, “Church at Blanville”, 81,4 x 210 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1902.

(Kaynak: <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=273346>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

19. yüzyılın sonlarına doğru Eadweard Muybridge’in koşan atın hareketini anlık görüntüler halinde seri fotoğraflar olarak sunması ve Étienne-Jules Marey’in tek bir fotoğrafta hareketin ardıl izlerini açığa çıkaran kronofotoğraf adını verdiği çalışmaları, dönemin birçokları gibi Duchamp’ı da etkilemiştir. Gözle görülemeyen hareket evrelerini açığa çıkaran bu keşif, Duchamp’ın tuval yüzeyindeki arayışlarına yön verirken 1911 tarihli ‘Trendeki Üzgün Genç Adam’ ve ‘Merdivenden İnen Çıplak, No.1’ çalışmalarına yansımaktadır. Duchamp’ın 1912 yılında tamamladığı bir diğer kronofotoğraf etkisi taşıyan ‘Merdivenden İnen Çıplak, No.2’ resmi; fütürist izler taşıması, isminin karikatürize bir mizah içermesi gerekçesi ile kübist resimlerin bulunduğu Salon des Indépendants tarafından düzenlenen jürisiz sergiye kabul edilmez, başka bir deyişle Çeşme ile aynı kaderi paylaşır (Bkz. Görsel 3.3).



Görsel 3.3. Marcel Duchamp, “Merdivenden İnen Çıplak, No.2”, 151,8 x 93,3 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1912. (Kaynak: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/wwi-dada/dada1/a/marcel-duchamp-nude-descending-a-staircase-no-2>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Octavio Paz, “hareketi betimleme arzusu, parçalanmış bir mekân algısı ve makineleşme (Paz, 2017, s. 18)” kavramlarını Duchamp’ı Fütürizm’e yaklaştıran ortak kaygılar olarak görse de Merdivenden İnen Çıplak, makineleşmenin karşısında aldığı tavır ve mekânın yıkıcı yönünü işaret eden devinim ile hareket yanılması yaratmaya çalışan fütüristlerin karşısında ayrı bir duruş sergilemektedir. Paz, Duchamp’ın sözcük oyununa dönüşen, taşıdığı ironi ve mizah anlayışı ile yıkıcılığın temsili olarak merdivenden indirdiği çıplak kadını şöyle yorumlar:

Çıplak bir anti-mekanizmadır. İroni, aslında tabloda bir çıplağın bulunduğunu bile bilmememizden kaynaklanır. Belki korsenin belki de bedeni saran sıkı bir tulumun içinde görünmez bir haldedir. Bu demir kostüm, bir Ortaçağ zırhından ziyade bir otomobil ya da uçak gövdesini andırır. Onu fütürizmden ayıran ikinci unsur, uçak gövdesinin uçmaktayken değil yavaşça aşağı düşerken gösterilmesidir. Karamsarlık ve mizahın karışımıdır bu: Dişi bir mit, çıplak kadın, çok daha tehditkâr ve kasvetli bir aygıtı dönüşmüştür (Paz, 2017, s. 19).

Düşünsel yaratıcılığın izlerini taşıyan resimler ile hareket ve zamanın farklı bir boyutunu keşfeden Duchamp, Fütüristlerin hareketi kutsayışı ile Kübistlerin durağan

estetiği arasında bulunan karşıtlığını geride bırakan bir yol izlemiştir. Duchamp retinal sanatın anlam üretme sürecinden uzaklaşarak, her türlü estetik amacın ötesinde, gündeliğe ait nesneleri kendi bağlamından kopardığı hazır yapıtlara yönelmiştir. Duchamp için hazır yapıtların oluşum süreci; 1913 yılında bir tabureye bisiklet tekerleği takarak, kendi deyimiyle tekerleğin dönüşünü seyretmek gibi eşsiz bir düşünceye kapılarak gelişmiştir (Bkz. Görsel 3.4).



Görsel 3.4. Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği” (orijinali kayıp), 129.5 x 63.5 x 41,9 cm, Bisiklet tekerleği, ahşap tabure, 1913. (Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/81631>, Erişim tarihi: 20.04.2019).

Bisiklet Tekerleği’nin ardından Duchamp sanat malzemeleri satan bir dükkândan satın aldığı kış manzarası reproduksiyonun üzerine bir tren yolculuğu sırasında camdan yansıyan ışıkları taklit eden biri kırmızı diğeri yeşil iki boya hamlesi uygulamıştır. Fransa’da o dönemki eczanelerin vitrinlerinde yer alan kırmızı ve yeşil renkteki su kavanozlarını anımsattığı için resmin ismini Eczane koymuştur. Duchamp’ın sıradan bir seçme eylemi ile edindiği diğeri seri üretim nesneleri arasında 1914 yılında kent pazarından satın aldığı Şişe Kurutucusu ve 1915 yılında hırdavatçıdan satın aldığı kar küreği bulunmaktadır (Bkz. Görsel 3.5). Duchamp, atölyesinde tavandan aşağı doğru dikey bir şekilde asılı duran küreğin üzerine ‘Kol Kırılmalarına Karşı’ yazmıştır.



Görsel 3.5. Marcel Duchamp, “Kol Kırılmalarına Karşı” (orijinali kayıp), 132cm, Kar küreği, 1964.

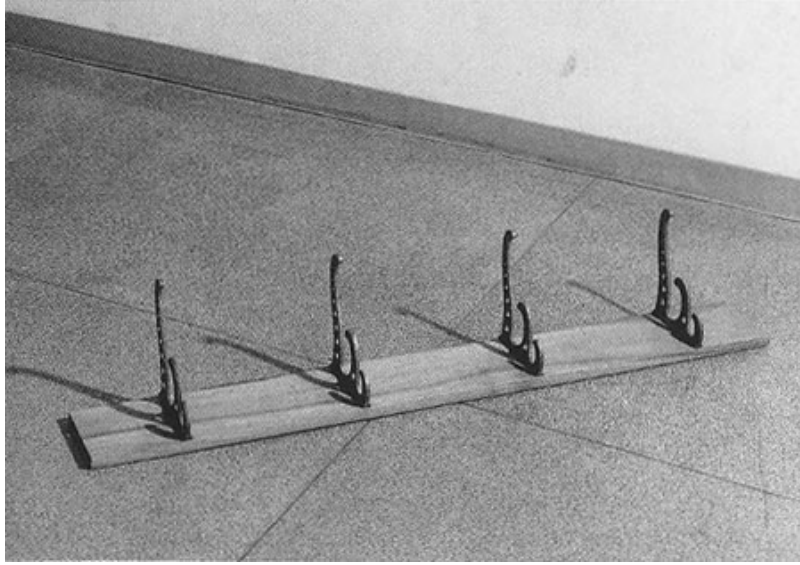
(Kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/105050>, Erişim tarihi: 20.04.2019).

Duchamp için bu hazır nesneler “sadece oyalanmak için yapılmış, özel bir amaç taşımayan, sergileme ya da bir şey anlatma niyeti olmayan nesnelerdir (Cabanne, 1971, s. 47)”. 1916’da kız kardeşine yazdığı mektupta sunuş biçimini adlandırmak için ready-made sözcüğünü ilk kez kullanan Duchamp, bu yıldan itibaren ready-made olarak anılacak bu seçme eyleminin dayanağını şöyle açıklar:

Çok açık seçik olarak ortaya koymak istediğim bir nokta var, diyeceğim, bu ready-made’lerin seçimini ben kesinlikle estetik nitelikli herhangi bir büyük zevkin etkisiyle zorla benimsemedim. Bu seçim, aynı andaki tam bir zevklilik ya da zevksizlik yokluğuyla... aslında tam bir uyşukluk olgusuyla uygunluk içinde olan görsel bir kayıtsızlık tepkisi üstünde temellenmişti (Duchamp, 1997, s. 322).

Duchamp’ın R. Mutt rolüne girmeden 1916-1917 yıllarında oluşturduğu diğer hazır yapıtlar arasında; üzerine isminin baş harflerini ve satın aldığı tarihi yazdığı metal Tarak, markası Underwood olan bir daktilonun koruma kılıfından ibaret Gezgin’in Portatif Parçası ve atölyenin zeminine çivilediği sıradan bir elbise askısı olan Trébuchet bulunmaktadır (Bkz. Görsel 3.6). “Trébuchet için, birincil anlamıyla yapılacak bir çeviride Mancınık kelimesini kullanmak gerekir. Trébuchet ile eş sesli olan, trébucher fiili ise, “bir engelle takılmak, tökezlemek” şeklinde Türkçeye çevrilebilir (Erenus, 2014,

s. 82)”. Aynı zamanda bir satranç terimi olan trébucher, hamle sırası gelen oyuncunun hareket edemediği durumu anlatır.



Görsel 3.6. Marcel Duchamp, “Trébucher” (orijinali kayıp), 11,7 x 100 cm, Askılık, 1964. (Kaynak: https://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/Trap.html, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Duchamp’ın bir diğer hazır yapıt çalışması ise Gizlenmiş Gürültüyle ismini taşıyan iki pirinç levha arasına vidalanmış sicim yumağıdır. Gizlenmiş Gürültüyle ismi, Duchamp’tan habersiz bir şekilde yumağın içine atılmış şeyin nesne sallandıkça ses çıkarması ve Duchamp’ın atılan o şeyin ne olduğunu bilmemesi üzerine gelişmektedir.

Duchamp’ın gündeliğe ait kullanım nesnelerini mevcut bağlamından uzaklaştırarak onlara dil oyunları ile yeni bir düşünsellik kazandırması, estetik algının yönelimine duyulan şüphenin sonucudur. Bu ikili oyunda retinal yaklaşımı yadsıyan ve yeni bir değer üretmeyen hazır nesneler, Duchamp’ın aşına olunanın dışında işleyen dil oyunları ile yapıtlaşır. Duchamp için hazır yapıtların üzerinde yer alan tümceler ya da taşıdıkları isimler, “tıpkı bir başlık gibi, nesneyi betimleyecek yerde izleyicinin düşüncesini daha dilsel olan başka bölgelere sürüklemeye yöneliktir (Duchamp, 1997, s. 322)”.

Duchamp ayırım gözetmeksizin nesnelerin sonsuz çeşitliliği arasından seçim yapmayı zaman içinde zevk ya da zevksizliğe dönüşecek bir eylem olarak görür ve hazır yapıtların yıllık üretim sayısını sınırlandırmıştır. Kendisini bu kısıtlamaya götüren nedeni Duchamp şöyle açıklar: “O dönemde, sanatçıdan daha çok izleyici için, sanatın alışkanlık yapan bir ilaç olduğunu farketmiştim, ready-madde’lerimi de bu tür bir bulaşmaya karşı korumak istiyordum” (Duchamp, 1997, s. 323)”.

Maurizio Lazzarato, Duchamp'ın kayıtsızlıkla beliren nesne seçimlerini Nietzsche'nin deyişiyle bütün değerlerin yeniden değerlendirilmesi olarak, başka bir deyişle mevcut estetik değerlerin alaşağı edilmesini sağlayan bir teknik olarak yorumlar. Sanatçı becerisi gerektirmeyen, herhangi bir temsil yerine takdimi yineleyen bu zihinsel eylem, nesneyi kendi faydacı içeriğinden söküp başka bir içeriğe dönüştürme eylemidir. Lazzarato sanatçının ve sanat eserinin özgünlüğünü kıran hazır nesne seçme eylemini, estetikten yoksun bir süreç olarak değerlendirir.

Hazır-nesne üretilmez, seçilir. Üstelik bu seçim sadece sanatçının rolünün ve ona atfedilen ürünün askıya alınmasıyla değil aynı zamanda estetik beğenin tesirsiz bırakılmasıyla gerçekleşir. Çünkü beğeni tekrar yoluyla kazanılan bir alışkanlıktır, kötü beğeniden farkı olmayan iyi beğeni, önceden tesis edilmiş değerlendirme, duyumsama ve görme yollarını temsil eder ve bunlar da önyargılar ya da klişelerden başka bir şey değildir. Hazır-nesneyi seçmek için belirli bir kayıtsızlık özgürlüğüne erişmek gerekir; bir başka ifadeyle bütün toplumsal alışkanlıklar, kaideler ve anlamlar askıya alınmalıdır (Lazzarato, 2017, s. 40).

Çeşme'ye kadar sadece oyalanmak için seçilen hazır nesneler, 1917 yılındaki Bağımsızlar Sergisi'ne başvurma süreciyle beraber Duchamp'ın kendi oyun alanını genişletmek istemesi ya da sanatın mevcut oyun alanını bozma teşebbüsü olarak düşünülebilir. Bu noktada Duchamp'ın oyunbazlığı; sanat nesnesini üreten öznel mekanizmaya başkaldırma, başka bir deyişle yaratıcı süreci sekteye uğratan yeni bir öznesizleştirme eylemi olarak tanımlanır. Octavio Paz anonim nesneleri sanat yapıtına dönüştüren bu oyunbazlığı, Duchamp'ı dayanaksız bir jestle harekete geçiren seçme eyleminin kendisinde bulur. Paz'a göre "bu jest, aynı işlem sırasında, sanat yapıtı kavramını da paramparça eder. Çelişki, eylemin özüdür; sözcük oyununun plastik karşılığıdır: Biri anlatımı, diğeri değerlik düşüncesini parçalar (Paz, 2000, s. 142)".

Modern bürokratik toplumlarda, insanlar tekdüze alışıldık işleri yapacak şekilde eğitilirler. Bütün yaşamını sürekli olarak yinelediği birkaç görevi yerine getirmekle geçiren kimsenin düşünme tarzı da mekanikleşir; böyle bir kimse alışıldık çalışmasının yüzey örgüsü ötesine pek geçemez, kavrayış, yargı ya da imgelem gibi zihinsel yetilerini kullanacak fırsatı pek bulamaz. Eleştirel yetiler dumura uğrar, köreltici bir aynılığın duyarsızlaştırdığı algılama, canlılığını yitirir. Bu tür bir toplu esrime, kendiliğinden ve refleks tepkileriyle, genellikle değişikliğe uğramaz: Konformist zihin, onu sarsacak bir şey olmadıkça değişiklik göstermez ya da deneyimle gelişmez (Gablik, 2000, s. 201).

Gablik'e göre bu mutlak gerçeklikte sanat; tekdüze ilerleyen gündelik hayatın seyrine karşıt bir eğilim göstererek algılama alışkanlıklarını ve sıradanlaşan toplumsal gerçekliği kırabilir, başka bir deyişle konformist zihnin yadsınmasına olanak tanıyacak

karşı bir bilinç yaratabilir. Duchamp'ı bu çerçevede değerlendiren Gablik; sıradanlaşan modern gündelik hayatta Duchamp'ın ironi ve mizah içeren dil oyunları ile gündeliğe ait sıradan nesneleri seçerek sunmasını, zihnin alışlagelmiş yönelimlerinin karşısında karşı bir bilinç yaratma provokasyonu olarak yorumlar. Harold Rosenberg'in, izleyicinin bir sanat yapıtı karşısında olup olmadığını sorgulatan modern sanat yapıtları için kullandığı kaygı nesnesi kavramını ele alan Gablik, Duchamp'ın pisuarını temel kaygı nesnesi olarak görür ve izleyici karşısında bir meydan okuma olarak beliren bu nesnenin yerleşmiş estetik algısı içerisindeki oyununa şöyle değinir (Bkz. Görsel 3.7):

Öyleyse, bir kaygı nesnesini, yıkıcı eğilimleriyle hemen tanımak mümkündür. Çoğu zaman, böyle bir nesne, sanatın yapılmasını beklediğimiz tarzda yapılmamıştır. Çoğunlukla, inanabilirlik sınırlarına uzanır, kabul edilebilir olanın sınırları dışında bir konuma yerleşir. Temel kaygı nesnesi -olasılıkla türünün ilk örneği- Marcel Duchamp'ın Çeşme adını verdiği ve 1917 yılında New York'ta düzenlenen Bağımsızlar Sergisine R. Mutt takma adıyla yolladığı pisuardı. Başka herhangi bir nesneden daha çok bu yapıt sanat hakkındaki varsayımlarımızı ve sanat olduğunu iddia eden her şeyin gerçekten sanat olup olmadığını anlama yetimizi sınamaktadır. Pisuar, "Bu niçin sanattır?" sorusuna bir yanıt verilmesini gerektirir. Ama bu alandaki en kıvrak zekalı ve en maharetli ironi ustası Duchamp farklı bir soru sormayı yeğlemiştir: "İnsan, sanat yapıtı olmayan bir yapıt yapabilir mi?" (Gablik, 2000, s. 201).



Görsel 3.7. Marcel Duchamp, "Çeşme" (orijinali kayıp), 36 x 48 x 61 cm, Porselen pisuar, 1964.
(Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Nathalie Heinich, Güncel Sanatın Üçlü Oyunu adlı makalesinde Duchamp'ı yaratıcı edimi yok sayarak sanatçı olmanın yeni bir olanağı üzerinde mizah yapan, kendi varlığını yapıtının temel bir boyutu haline getiren ve bu noktada kendisini inşa etmesi gereken biri olarak ele alır. Heinich, Richard Mutt'un başarısızlığını Duchamp'ın etken olduğu bir başarı hikayesi olarak değerlendirir ve onu başarıya götüren başarısızlık yolunda karşı tavır aldığı sanatsal edimlere aslında kendisinin de bulaştığını öne sürer. Heinich'e göre Duchamp, stratejik bir oyun ile pisuarın sanat kategorisine dahil edilmesine olanak tanıyan hamleler geliştirerek kendisini sanatçıya dönüştürmüş, inşasını ve oyununu tamamlamıştır. Heinich, Duchamp'ın R. Mutt oyununu paradigmatik pisuar vakası olarak tanımlar ve inşa sürecinde geliştirdiği oyuncu hamlelerini altı maddede sıralar:

İlk olarak, sanatsal bir bağlam içine kaydırılması (Duchamp'ın, Pisuar'ını sergilemek için boşu boşuna uğraştığı, 1917'deki Bağımsızlar Salonu); ikinci olarak, işlevsizleştirilmesi (nesne yatay olarak yerleştirilmelidir); üçüncü olarak, imzalaması (kenarına görünür bir şekilde R. Mutt yazılmıştır); dördüncü olarak, tarihlendirilmesi ("1917"); beşinci olarak, isimlendirilmesi (Çeşme). İsteğe bağlı ama son derece yararlı bir altıncı bir işlem de, Stieglitz'in bir ay kadar sonra, kendisine ait olan The Blind Man'de yayınladığı ve hem nesne'ye hem de skandal'a geleceğe ulaşma olanağı tanımış olan fotoğraftır. Böylece yapıtın "sanatsal"lığının ve üreticisinin "sanatçı"lığının tanınması arasında her türlü aracı yer akmaktadır; nesne, imge, sözcük, değer ve kurum olguları: Başarıları, yani nesnenin ve kişinin sanatsal doğalarının belirginleştiği ya da en azından, itirazlara karşı dayanıklı hale geldikleri andan itibaren, çelişkili bir biçimde saydam ve dolayısıyla görünmez olmaya mahkum edilmiş olan araçlar (Heinich, 2000, s. 193).

Bürger'e göre ise R.Mutt'un oyununda asıl amaç; sanat yapıtı özelliğinden yoksun, estetik öğeler barındırmayan bir seri üretim nesnesi karşısında izleyiciyi mevcut algılama pratiklerinin dışına, düşünmeye yönelten bir sürece davet etmektir. Kuralların askıya alındığı bu süreçte Duchamp'ın Richard Mutt rolüne bürünerek bir seri üretim nesnesini sergilemek istemesi; bir şeyi sanat yapıtı kılan unsurların şüphe uyandırıcılığına getirilen bir jest olmanın yanı sıra, eserin biricikliğini işaretleyen imzanın sahibi özneyi de askıya almaktır. Bürger, Duchamp'ın sanat etkinliğini sorgulatmayı amaçlayan oyuncu hamlesini ve bireysel üretim kategorisini olumsuzlayan sahte imzasını provokasyon içeren bir gösteri olarak tanımlar:

Eserin bireyselliğini, varlığını o tekil sanatçıya borçlu olduğunu belgeleme amacı taşıyan imza, her türlü bireysel yaratıcılık iddialarını alaya almak üzere, rastgele seçilen bir seri üretim nesnesi üzerine atılır. Duchamp'ın provokasyonu, imzanın eserin niteliğinden daha önemli sayıldığı sanat piyasasının maskesini düşürmekle kalmaz, burjuva toplumunda sanatın, bireyi sanat eserinin üreticisi kabul eden ilkesini de radikal bir şekilde sorgular.

Duchamp'ın hazır-yapımları birer sanat eseri değil, birer gösteridir (Bürger, 2007, s. 107,108).

Bürger bu gösterinin Duchamp'ın iyi planlanmış bir satranç hamlesinden farksız olduğunu düşünür ve R. Mutt'un başarıya dönüşen oyununu şöyle yorumlar:

Başarı ve başarısızlığın birbiriyle yer değiştirebileceği anlaşılırsa; başarı için çabalayan biri, başarısız olabiliyorsa ve eğer bu başarısızlık bir süre sonra başarıya dönüşebiliyorsa, o halde sonuçta başarıya dönüşecek bir başarısızlık stratejisi geliştirmek mümkün olmalıdır. Bu ana kadar Duchamp, başarısızlıklarından sadece üzüntü duymuştur, ancak bundan sonra onlarla oynamaya başlamıştır. Bununla beraber, bu oyun ciddi bir meseledir; aynı satranç oyunu gibi, o da ileriki hamleleri çok önceden hesaplamayı gerektirir (Erenus, 2012, s. 10).

Duchamp Çeşme'nin ardından hazır yapıtlarına ve dil oyunlarına devam etmiştir. 1919'da bir eczacıdan satın aldığı seri üretim nesnesi olan cam ampulün içini şehir havasıyla doldurarak 50 cm³ Paris Havası adını verir. Duchamp aynı yıl, daha çok Dada ile anılan, Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa reproduksiyonuna sakal ve bıyık eklediği L.H.O.O.Q.'yu sunar. Mona Lisa'nın ateşli bir kadın olduğunu ima eden bu kısaltma, Fransızca söyleyişle 'elle a chaud au cul' cümlesinden uyarlanmış fonetik bir dil oyunudur. 1920'de küçük ebatlı bir Fransız penceresi replikası olan Taze Dul'u Rose Selavy takma adıyla imzalayan Duchamp, 1921 yılında Austerlitz Kavgası adını verdiği başka bir minyatür pencereyi bu sefer Rose'a ikinci bir r ekleyerek Rrose Selavy olarak imzalar. Aynı yıl Neden Hapşırıyorsun Rose Selavy? isimli, içinde bir mürekkepbalığı kemiği, termometre ve kesme şekeri anımsatan 152 adet mermer küpün bulunduğu bir kuş kafesi tasarlar. Böylece R. Mutt'un ardından Rose Selavy ve Rrose Selavy, Duchamp'ın büründüğü diğer kimlikleri oluşturur. Duchamp Pierre Cabanne ile yaptığı söyleşide Rrose Selavy isminin doğuş hikayesini şöyle anlatır:

Kimliğimi değiştirmek istiyordum ve ilk aklıma gelen fikir bir Yahudi ismi almak oldu. Katoliktim ve bir dinden diğerine geçmek bir değişiklik yapma anlamını taşıyordu! Özellikle hoşuma giden ya da beni cezbeden bir Yahudi ismi bulamadım ve aniden yeni bir fikre kapıldım: Neden cinsiyetimi değiştirmeyeyim? Bu çok daha kolaydı. Rrose Selavy ismi buradan geliyor. Bugünlerde bu kulağa oldukça hoş gelebilir -isimler zaman içinde değişiyor- ama 1920'de Rose berbat bir isimdi (Cabanne, 1971, s. 64).

Duchamp hazır yapıtların yanı sıra yarattığı kimliklerde de dil oyunlarını kullanmıştır. R. Mutt takma adında; Fransız argosunda 'para babası' anlamında kullanılan Richard'ın kısaltması olarak R yer alırken, Mutt ise dönemin gözde çizgi filmi olan Mutt and Jeff'ten gelmektedir. Duchamp'ın yarattığı diğer personada Rrose, o dönem beğenmediği Rose ismine gönderme yaparken, Selavy ise Fransızca'da 'c'est la vie' (işte

hayat) ifadesinin basit bir kelime oyunundan ibarettir. “1921’de Man Ray’ın Duchamp’ı kadın kıyafetleri içinde fotoğrafladığı kareler, Rose Selavy imajını zihinlere yerleştirir ve Duchamp’ın dışı alter-egosunun bir anlamda vücut bulmasını sağlar (Erenus, 2014, s. 91)”. (Bkz. Görsel 3.8).



Görsel 3.8. “Rose Selavy (Marcel Duchamp)”, Paris, 1921. (Kaynak: <https://www.anothermag.com/art-photography/8084/meet-rose-selavy-marcel-duchamp-s-female-alter-ego>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Duchamp 1915’de başladığı, 1923 yılına kadar üzerinde çalışmaya devam ettiği Bekarları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Büyük Cam’ı yarıda bırakır ve bu süreçten sonra ilk kez 1914’de başladığı, sanatsal üretimlerinin yanı sıra yapıt niteliği taşıyan notlarının orijinal kopyalarından oluşan Kutular’ın yapımına devam eder. 1938 ve 1942 yıllarında New York’da düzenlenen iki sürrealist sergide yer almasının dışında sanatla ilgilenmeyen Duchamp, hayatını atölyesinde satranç oynayarak geçirir.

Duchamp, Paris ve New York’da açılan iki sürrealist sergide galeri mekanını oyun alanına dönüştürmüştür. 1938 yılında Galerie Beaux-Arts’daki Uluslararası Sürrealizm Sergisi’nde sergi mekânının tavanını 1200 kömür çuvalı ile kaplayan Duchamp, zemine içinde ışık kaynağı bulunan bir soba yerleştirtirmiştir (Bkz. Görsel 3.9). Sanat yapıtının sergilenme pratiğinde tavan görmezden gelinirken Duchamp bu alışkanlığı bozarak oyunu tersine çevirmiş; tavanı zemin, zemini de tavan olarak kullanmıştır. “O çok sevdiği

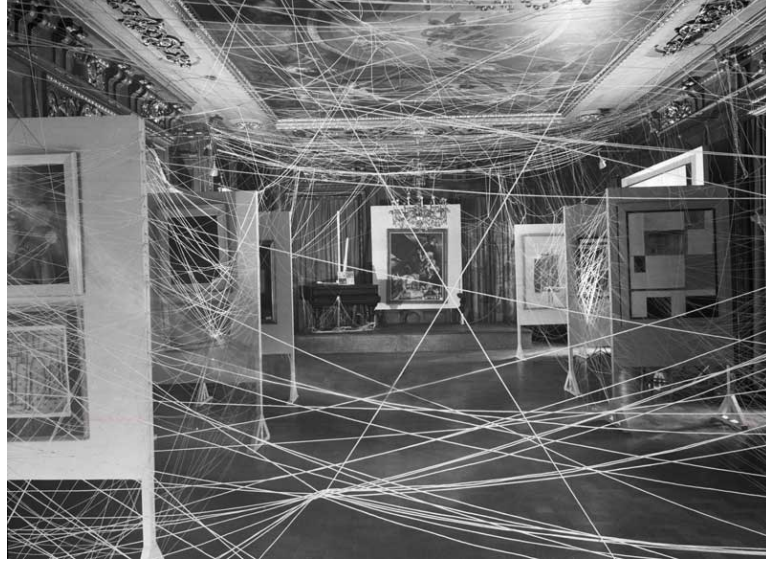
kötü sözcük oyunlarından biri gibi ifade edersek, Duchamp galeri mekanını ters yüz ederek izleyiciyi “tepetaklak” etmiştir. (O’Doherty, 2013, s. 89)”.



Görsel 3.9. Marcel Duchamp, “1200 Kömür Çuvalı”, Yerleştirme, Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie Beaux-Arts, Paris, 1938. (Kaynak:

<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Duchamp 1942 yılındaki Sürrealizmin İlk Belgeleri adlı sergide ise sergi mekanını boydan boya iplerle kaplamıştır. ‘Bir Mil İplik’ isimli yerleştirme, mekânda özgür dolaşımı kısıtladığı gibi sanat eserlerine erişimi de zorlaştırmaktadır (Bkz. Görsel 3.10). İzleyici ile sanat eseri arasındaki mesafeyi görünür kılan ip, Duchamp’ın varlığıyla, sergi mekânında yer alan eserleri de yoksunlaştırmıştır. O’Doherty’e göre “Duchamp her iki sanatsal eyleminde de etraftaki diğer yapıtları görmezlikten gelmiş, onları adeta duvar kağıdına dönüştürmüştür (O’Doherty, 2013, s. 92)”.



Görsel 3.10. Marcel Duchamp, “Bir Mil İplik”, Yerleştirme, *First Papers of Surrealism*, Philadelphia Museum of Art. New York, 1942. (Kaynak: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Duchamp, ölümünden iki yıl önce 1966 yılında yaptığı bir söyleşide Jean Antoine’un; “Sanırım yaptığınız tüm işlerde bir oyun oynama havası var. Uzun yıllar satranç oynadınız ve bence yaptığınız her şeye hep bir satranç oyuncusu gibi yaklaştınız sanki (http-8)” yorumunu onaylar ve işlerine mizah içeren espritüel bir ciddiyetle yaklaştığını belirterek şöyle cevap verir:

Kesinlikle. Bu anlamda tam bir oyuncuyum diyebilirim ve bence oyun oynamak, bu pek de eğlenceli olmayan dünyada, keyif almanın yegâne yolu. Espritüel bir yapım var. Mizah da bana göre yaşamın en önemli parçalarından biri. Öte yandan keder ve acı için aynı şeyi söyleyemem; bu duygular için gerçekten de iyi bir nedenimiz yok ve insanlar gülmekten çok ağlamaları gerektiğine inanıyor gibiler (http-8).

Aynı söyleşide, yakın zamanda Tate Gallery’de gerçekleşen retrospektif sergisini hatırlatan Antoine’un, “Eğer orada biri size, “Marcel Duchamp, yaşamınızla ne yaptınız?” diye sorsaydı, en büyük başarınız olarak neyi gösterirdiniz? (http-8)” sorusunu Duchamp şöyle cevaplar:

Ben resmi ve sanatı, bir *modus vivendi*, bir yaşam algısı yaratmak için kullandım; yani tüm zamanımı, resim ya da heykel biçiminde eserler yaratmak yerine, yaşamımın kendisini başlı başına bir sanat eserine dönüştürmeye adadım. Yaşamınızı, nefes alış biçiminizi, tavırlarınızı ve diğer insanlarla etkileşiminizi bir resim, bir *tableau vivant* ya da bir film sahnesi gibi ele almanın hiç de zor olmadığına inanıyorum. Geldiğim nokta şimdi bu. Şimdi düşünüyorum da, yirmi ya da on beş yaşımdayken bunları söyleyeceğim asla aklıma gelmezdi, ama esas ulaşmak istediğim nokta hep buydu (http-8).

20. yüzyılın sanat anlayışına eylem olarak düşünselliği katan Duchamp; salt göremeye dayalı retinal sanatın sorgulanmasına olanak tanıyan oyunları ile kimilerine göre haset duyan bir oyunbozan, kimilerine göre ise sanat eylemini kolaylaştıran bir oyunbaz olarak değerlendirilmiştir. Baudrillard’a göre “Duchamp’ın eylemi kendi başına çok küçüktür, ama ondan itibaren dünyanın bütün bayağılığı estetiğe geçer ve tersi biçimde, estetiğin tamamı bayağılaşır (Baudrillard, 2014, s.87)”. Salvador Dali’ye göre ise, “Duchamp gençliğindeki fikirlerinin ürünlerini bitirene kadar cömertçe tükettiğini anladığında, soylu bir biçimde "oyun"unu bıraktı ve geleceği öngörerek diğer genç insanların güncel sanatın satrancında uzmanlaşacağını ilan etti. Sonra da kendisi satranç oynadı (Cabanne, 1971, s. 14)”.

Duchamp’ın hamlesi, dönemin egemen sanat anlayışlarına karşı sanat yapıtının ve yaratıcısının yüceliğini sorgulatan bir oyun alanına dönüşmüştür. Duchamp nesnenin keşfi ve sanatın yaratıcı edimine göz diken oyuncu jesti ile ondan sonraki süreçte sanatsal eylemin boyut değiştirmesine, başka bir deyişle oyun alanının genişlemesine sebep olmuştur. Octavia Paz, Çırılçıplak Soyulmuş Görüntü kitabında Marcel Duchamp’ın hazır yapıtlar ile beliren oyuncu jestini şöyle özetler:

Hazır yapıt bir yapıt değildir, sadece bir sanatçının yapabileceği bir jesttir ve herhangi bir sanatçının değil, tam da Marcel Duchamp’ın yapacağı bir jesttir. Eleştirilenlerin ve bilgi sahibi izleyicilerin, genellikle ne ifade ettiğini anlamayı başaramasalar da bu jesti “anamlı” bulmaları son derece normaldir. Nesneye duyulan hayranlıktan jesti yapan kişiye duyulan hayranlığa geçiş süreci bir anda yaşanır ve fark edilmesi mümkün değildir: Çember böylece kapanır. Ancak bu çember kapandığında içinde sadece biz kalırız: Duchamp hızlı bir hamleyle çoktan dışarı atmıştır kendini ve ben bu notları düşerken satranç oynamakla meşguldür (Paz, 2017, s. 31).

3.2. Constant’ın Oyun Alanında Yeni Babil

II. Dünya Savaşı’nın ardından kentin yapısal sorunlarına getirilen eleştiriler ile yeni kültür inşasında gündelik hayatın dönüşümünü örgütlemek, dönemin birçok avangart hareketin düşüncesine yerleşen bir söylem olmuştur. Bu minvalde 20. yüzyılın özgürleşme tahayyülleri arasında yerini alan Yeni Babil, arzuların denetlenmediği bir oyun alanı yaratma düşünüyü içinde taşıyan bir sanatçının ütopyasını sunmaktadır. Yeni Babil, modernitenin ideolojik amaçlarına hizmet eden işlevselci mimarlığa karşı, Hollandalı sanatçı Constant Nieuwenhuys tarafından 1956-1974 yılları arasında geliştirilen yeni bir yaşam biçimi önerisidir. Yaratıcı potansiyeli harekete geçirmeyi öngören ve gündelik hayatın özgürleşmesini araçsallaştıran Yeni Babil projesi;

Constant'ın hayalini kurduğu yeni yaşam formülünün bir ürünü, başka bir deyişle “yeni ve farklı bir kültürün ilkelerinin yerleştirilmesi için deneysel bir düşünce ve oyun modelidir (Artun, 2015, s. 309)”. Constant 1960 yılında yayımladığı manifestoda Yeni Babil’in doğuşunu şöyle özetler:

Bireyci kültürün sonu gelmiş, kurumları tükenmiştir. Bugün sanatçının önündeki görev, ancak geleceğin kitle kültürüne götüren yolun taşlarını örmek olabilir. Çünkü bundan böyle herhangi bir şekilde kültürden söz edilecekse, bu kültür bir kitle toplumunu taşımak zorundadır; bunun araçları da sadece makineleşme içerisinde bulunabilir. Maddi çevrenin şekillendirilmesi ve gündelik hayatın özgürleştirilip örgütlenmesi, yeni kültürel formların hareket noktalarıdır. Yeni Babil projesi, bu fikirleri örnekleyen ve geliştiren bir eskiz olarak ortaya çıktı (Artun, 2015, s. 308,309)”.

Bu noktada 1956’da oluşan ilk eskizlerden resim, maket ve haritalara evrilen, daha sonrasında bir ütopya dönuşen Yeni Babil’in oluşum süreci önem kazanmaktadır. Constant Yeni Babil tasarısına gelinen süreçte; birçok avangart hareketin içinde bulunmuş, projenin teknik ve kuramsal altyapısını kurma noktasında yol gösterici mimarlardan ve Hollandalı yazar Johan Huizinga’nın Homo Ludens kitabından ilham almıştır.

Constant 1948’de ressam Karel Appel ve Asger Jorn ile Cobra grubunu kurmuştur. Grup, adını sanatçıların yaşadıkları Kopenhag, Brüksel ve Amsterdam şehirlerinin ilk harflerinden almaktadır. Cobra sanatçıları, kendi özgür iradesini ortaya koyan deneysellik ile çocuk ve deli çizimlerini anımsatan ilkel tarzda resimler yapmıştır (Bkz. Görsel 3.11). Cobra grubu, Yeni Babil’in de çıkış noktasını oluşturan, deneysel yaratıcılık ve yaratıcı oyunun özgürleştirici işlevini savaş sonrası Batı toplumunun kaybolan ruhlarına kazandırmayı amaçlasa da bu birliktelik uzun sürmemiştir. Sitüasyonist Enternasyonel’in oluşumunda yeniden bir araya gelecek olan Cobra grubu 1951 yılında dağılmıştır.



Görsel 3.11. Constant Nieuwenhuys, “After Us, Liberty”, 55 x 42 cm, Tuval üzerine yağlı boya, 1949.
(Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artists/constant-937>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

SE’nin kurucuları Asger Jorn ve Guy Debord ile daha sonrasında kuracağı birliktelik Yeni Babil’in somutlaşmasında önemli bir adım olsa da bu süreç içinde Constant’ı sonsuz oyun düşünce sürükleyen kişi, Cobra grubundan itibaren iş birliği içinde olduğu Hollandalı mimar Aldo van Eyck olmuştur.

Van Eyck için aslolan mimari biçim, eşiktir. Onun tahayyülündeki eşik, bir mekânı diğerinden (sözelimi kamusalı özelden) ayırmaz, bir imkânı diğerine bağlar. Mekânın işleve göre verimli bir şekilde bölünmesinden ziyade yerden, olanaktan, eşikten oluşan bir manzara tahayyül eder. Sitüasyonist Times’ta yazdığı gibi, “ev minik bir kent, kent de kocaman bir evdir.” Asıl mesele, yapıli biçimi mekândan çok zaman açısından, hem de ölçülmesi mümkün olmayan bir zaman açısından düşünmektir. Kent, içinde dolanan insanlar için tam katılım ve zengin deneyim zamanının kapısını açar. Çağrışımsal farkındalık algıyı değiştirip genişleterek, hafıza ve öngörü aracılığıyla şeffaf ve yoğun hale geldiğinde kent var olur. Mütamarız kentli, sürenin farkına varır. Bu noktada, zaman derinlik ve incelik kazanır. Geçmekte olan anın farkındalığı ne kadar bunalıcıysa, süreye dair farkındalık o kadar tatmin edicidir. İlki zamanı kapatarak onu nüfuz edilemez hale getirir; ikinciyse onu açarak saydamlaştırır (Wark, 2014, s. 160).

Aldo van Eyck için savaş sonrası parçalara ayrılan gündelik hayat içinde bireyi zaman ve mekân birlikteliğinde yeniden özgürlüğüne kavuşturmak, kentin içinde

çocukların özgürce oynayabileceği oyun alanlarının kurulması ile mümkündür. 1947 ile 1978 yılları arasında Amsterdam için tasarladığı yüzlerce oyun alanı ile yaratıcı etkinliğin sınırsız biçimde deneyimlenmesine olanak tanıyan Eyck, “şehirler çocuklar için bir anlam taşımıyorsa, şehir sakinleri için de anlam taşımaz (http-9)” düşüncesi ile Constant’ın sonsuz oyun anlayışını güdümlleyen bir ilham kaynağına dönüşür.

Eyck’in oyun alanında salıncak gibi bireysellik taşıyan oyun elemanlarının aksine daha çok oyunu keşfe sürükleyen geometrik formlara sahip yapılar bulunmaktadır (Bkz. Görsel 3.12). Bu yapılara oyun içindeki iletişimi ve etkileşimi geliştirmek adına kum havuzları eşlik eder. Kumun devingen yapısı ile dönüşen oyun, alışıldık oyun parklarının tersine etrafı çevrili olmayan oyun alanında kesintisiz bir süreklilik vaat eder. Savaşın kent hayatında açtığı yaraları onarmak için yola çıkan Eyck; çocuğun hayal gücü ile gelişen saf oyununu, sınırlandırılmış izole bir bölge yerine kent içinde erimesine ve erişilmesine kolaylık sağlayan özgür mekanlar olarak kurgulamıştır. Kentin içinde oyunun oynanabilirliğini kanıtlamak istercesine konumlanan bu oyun alanları, oyun içindeki çocukların devinimleri ile anlam kazanır ve sakinleri tarafından hayata geçirilecek olan Yeni Babil’e ışık tutar.

Constant, van Eyck’in programını radikalleştirir. Oyun alanını dünya yüzeyine genişletir. Sorunun bütünlüklü olduğunun farkına varır ve şayet mimar-plancı yapılı biçiminin bütünlüğüyle uğraşmazsa, van Eyck’in dediği gibi ‘insanlar dünyanın dört bir tarafına yayılacak ve hiçbir yerde evinde hissetmeyecektir’ (Wark, 2014, s. 160).



Görsel 3.12. Aldo van Eyck's playground, Amsterdam, 1955. (Kaynak:

https://www.vpro.nl/programmas/ovt/speel~RBX_VPRO_12994024~het-spoor-terug-speelplaatsen-van-aldo-van-eyck~.html, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant Yeni Babil'in temelini 1956 yılında, Asger Jorn ve Pinot Gallizio'nun kurduğu Hayalci Bauhaus'a ait atölyede, İtalya'nın Alba kentinde oluşturmuştur (Bkz. Görsel 3.13). Hayal gücünü üretimlerin temel noktası olarak ele alan deneysellerin işlevsel mimarlığa karşı yeni arayışları tartıştığı bu atölye, Constant'ın Yeni Babil eskiz ve maketlerini oluşturacağı yere dönüşür.



Görsel 3.13. Constant Nieuwenhuys, “Design for a gypsy camp”, 13,7 x 125 x 125 cm, 1956. (Kaynak: https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl__s, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant, o dönemde Alba'da yaşayan göçebe çingenelerin hayat tarzından ilham alarak bir kamp alanı tasarlamıştır. Constant'ın tabiriyle bu alan; “tek çatı altında, hareketli elemanların yardımı ile paylaşılan bir mekânın inşası; geçici, sürekli biçim değiştiren bir yaşama alanı, göçebeler için gezegen ölçeğinde bir kamp (http-5)” olacaktır. “Sanatçının ömür boyu uğraşacağı ‘Yeni Babil projesinin çekirdeği’ böyle oluşur. Hayalci Bauhaus’u başlatan Pinot Gallizio’nun sözleriyle amaç ‘gezegeni lunaparka çevirmektir’ (Artun, 2015, s. 306)”. Aynı yıl Alba’da düzenlenen Özgür Sanatçılar I. Dünya Kongresi ile Sitüasyonist Enternasyonal’in temelleri atılır ve Constant Yeni Babil’in oluşum sürecini tetikleyen üniter şehircilik çalışmalarına SE çatısı altında devam etmiştir.

Alba’daki toplantı, resmi olarak 1957’de Londra’da kurulan Sitüasyonist International’in kurulmasına yardımcı oldu. Bu işleyişteki merkezi figür, sanatın ticarileşmesine karşı isyan eden ve kolektif eylemler sayesinde yaratıcı durumların meydana gelmesini çabalayan kurucu grupların birinde -Lettrist International- faal olan Guy Debord’tu. Debord ile

Constant arasındaki iş birliği, üniter şehirciliğin başlardaki gelişiminde çok önemli bir faktör olacaktı (Heynen, 2011, s. 207).

Constant'ın 1958 yılında Debord ile yayımladığı Amsterdam Bildirisi, üniter şehircilik ilkelerini ve sitüasyonist eylemin tanımını içeren on bir madde ile “1956’da tohumları atılan Yeni Babil projesinin de ana hatlarını oluşturmaktadır (Artun, 2015, s. 306)”. Kentin yaratıcı bir şekilde deneyimlenmesini öngören “üniter şehircilik, tüketici toplumun yararcı mantığını reddediyor; onun yerine, özgürlük ve oyunun merkezi bir role sahip olacağı dinamik bir şehrin gerçekleşmesini hedefliyordu (Heynen, 2011, s. 206)”. Üniter şehircilik anlayışına göre “bir sitüasyon yaratmak, geçici bir mikro-dünya ve -bir an için birkaç kişinin hayatında- bir olaylar oyunu yaratmaktır (Artun, 2015, s. 307)”. Bu noktada özgür toplum inşasında oyunun varlığı “evrensel ve görece uzun ömürlü bir çevrenin birleştirici kent planlaması yoluyla yaratılmasından ayrılamaz (Artun, 2015, s. 307, 308)”.

Üniter şehircilik, insanların ve toplumun kendilerine dayatılmış kapitalist sistemden kurtulmalarını, farklı deneyim ve davranışları denemek için tamamen özgür olmalarını, manipüle edilmiş sorumluluklardan, zaman ve mekân kısıtlamalarından kurtulmalarını, bunun yerine her şeyin olabileceği bir oyun alanında var olmalarını ister (http-10).

Debord'un Çıplak Kent haritaları ve Constant'ın Yeni Babil projesi SE'nin yeni kent planlamasında gündelik hayatın parçalı yapısını onarmak için geliştirilse de bu birliktelik uzun sürmemiştir. “Constant tüm enerjisini, üniter şehircilik gerçekleştikten sonra dünyanın neye benzeyeceğine dair somut bir model olarak New Babylon’u geliştirmeye verdi (Heynen, 2011, s. 210)”. Debord’a göre ise birleştirici kentçilik, eleştirel yaklaşım içeren salt bir hareket noktası olarak ele alınmalı, bireysel bir çaba yerine kolektif bir çalışma ile olası bir devrim sonucunda uygulanmalıydı. Constant'ın Yeni Babil çalışmaları ile somut bir ürüne çevrilen yeni kent planlaması, Sitüasyonistler tarafından tepki çekti. Kentin yapısal sorunlarına yoğunlaştığı gerekçesi ile eleştirilen Constant 1960 yılında gruptan kovuldu ve kendini tamamen Yeni Babil'in geliştirilmesine verdi.

Constant, Yeni Babil'i “birleştirici kent planlaması kuramına maddi bir şekil verme çabası, günümüz hayatının kifayetsiz ve tatminkârlıktan uzak çevresinin yerine geçecek hayali bir çevreyle yaratıcı bir oyun oynama girişimi olarak (Artun, 2015, s. 307, 308)” tanımlamaktadır. Constant'ın göçebe çingenelerin hayat tarzından yola çıkarak temellendirdiği Yeni Babil; modernite ile yitirilen boş zaman, sosyal ilişkiler ve yaratıcı oyunun geri kazanılması yönünde modern şehircilik anlayışına karşı geliştirilen bir

eleştiridir (Bkz. Görsel 3.14). “Onun tasavvur ettiği dünya, mülkiyetin, aidiyetin, sahiplenmenin her türlüünün, her an reddini içerir. Modernitenin, ‘yeniden’ göçebe’ bir varoluşa sahip olmayı mümkün kılacak güçlerini tamamen serbest bırakma isteğine dayanır (Ojalvo, 2018, s. 196)”. Modern kent hayatında statik ve kurallı ilerleyen gündelik hayatın aksine göçebelerin yaşamı; yerleşim alanlarının geçici ve esnek oluşu, süreklilik içermeyen devingen yapısı ile her defasında yeniden yaratılmaktadır. “İşte Yeni Babil’de aranan özgürlük de böyledir; bilinen, kalıplaşmış her şeyden, geçmişten, anılardan, aile kurumundan, zamandan, rutinden, mevcut sistemden, bireyi yere ve başka bireylere bağlayan her şeyden, herkesten uzaktır (Bal, 2018, s. 235)”.

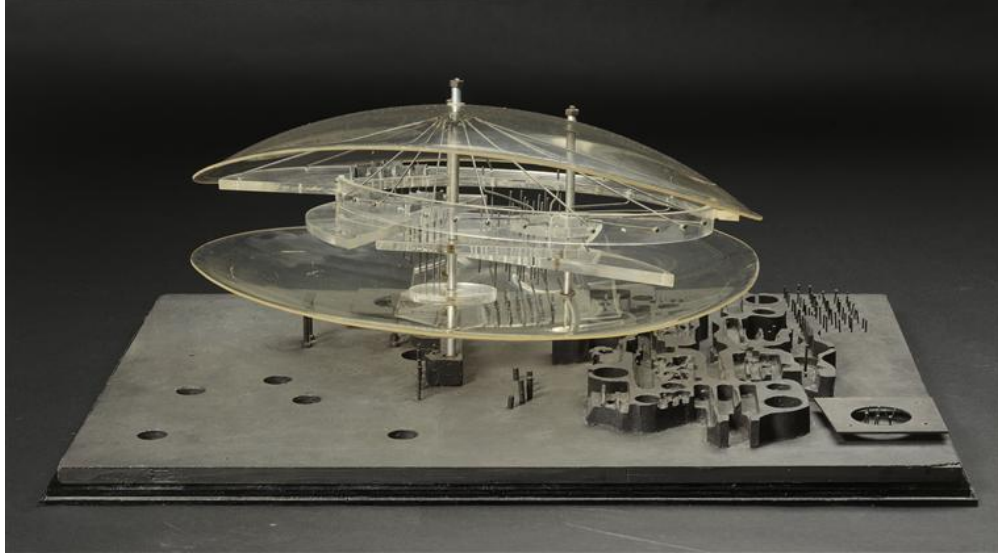


Görsel 3.14. Constant Nieuwenhuys, “Red Sector”, 27,1 x 96,6 x 77,5 cm, 1958. (Kaynak: <https://www.museoreinasofia.es/en/exhibitions/constant-new-babylon>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant Yeni Babil’in mekânsal karakterini, işlevsellik taşıyan modern mimarinin tersine sabitlik içermeyen, özgürce dolaşıma sürükleyen farklı sektörler olarak oluşturmuştur. Constant’ın maketlerinde yerden kolonlarla yükseltilen, üzeri kabukla örtülü dev yapılar Yeni Babil’i toprak ve gökyüzünden soyutlamaktadır (Bkz. Görsel 3.15). “Yerin altında otomatik fabrikalar; yer üstünde bitimsiz otoyollar; yükseklerde ise oyunun gerçekleştiği küresel bir üstyapı şebekesi (Wark, 2014, s.164)” bulunmaktadır. Işıklandırma ve havalandırma gibi temel ihtiyaçların suni araçlarla sağlandığı çok katlı dev katmanlarda ise özel mülkiyetler yerine birçok devasa kamusal alan yer almaktadır.

Bu alan, hareketli duvarlar ve yapı öğeleri aracılığıyla değişken hacimlere bölünür; merdiven, platform, koridor gibi öğelerle oyunlar yapılarak bunlar arasında bağ kurulabilir. Böylece, istendiği an değiştirilebilecek birçok farklı ambiyans ortaya çıkar. Ortamın karakterini

değiřtirmek ve belirlemek için, envai çeřit teknik aygıt ve psikolojik iřlem aracılıęıyla, renk, ses, ıřık ve iklim üzerinde türlü yollarla oynanabilir. İ mekânın istendięi an biçimlendirilmesi, deęiřik ortamların birbiriyle etkileřime girmesi, sakinlerin deneysel hayat oyunuyla uyumlu olarak vuku bulur. Kent, dinamik ve yaratıcı biçimde kendini dıřa vuran bir hayatı doğurur (Artun, 2015, s. 310).



Görsel 3.15. Constant Nieuwenhuys, “Spatiovore”, 30 x 90 x 64 cm, 1959. (Kaynak: https://www.sbm.nl/en/activities/plastic_day_TransPlastic, Eriřim tarihi: 29.04.2019).

Yeni Babil’de mülkiyet sabitlięinden kurtulan mekanlar, içinde kaybolmaya kořullandırılan bireyin hafızasında dinamik bir labirent algısı oluřturur. Kentleri birbirine baęlayan bu labirentler sayesinde “kimse daha önce ziyaret ettięi bir yere dönmeyecektir, kimse hafızasında yer alan bir imgeyle karřılařmayacaktır (Ojalvo, 2018, s. 188)”. Constant, Yeni Babil’de üretimin otomasyona baęlanması sonucu zorunlu alıřma yükümlölüğünü ortadan kaldırırken, mutlak boř zamanın ele geçirilmesi ile labirentlerde kaybolan bireyin özgürlük serüvenine kapılmasını düřlemektedir.

Faydacı toplumda kiři mekânda kendisi için en elveriřli yönü bulmak için aba gösterir (bu, zamanı etkin ve ekonomik kullanmanın garantisidir); Yeni Babil’de ise, macerayı, oyunu ve yaratıcı deęiřimi artırdıęı için yönsüzlüęe aęırlık verilir. Yeni Babil’in mekânı, labirentvari bir mekânın tüm özelliklerine sahiptir; onun içinde hareket verili bir mekânsal ya da zamansal organizasyonun dayatmalarına boyun eęmez. Yeni Babil’in sosyal mekânının labirentvari biçimi, sosyal bağımsızlıęın doğrudan ifadesidir (http-11).

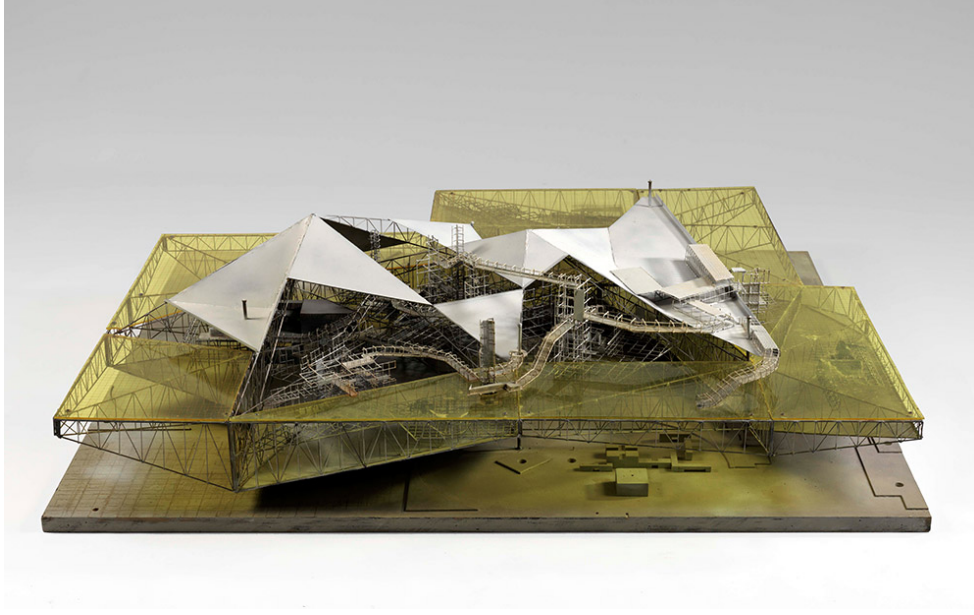
Yeni Babil’in sakinlerini, Huizinga’nın homo faber’in karřısına konumlandırıdıęı oyun oynayan insan, homo ludens oluřturmaktadır. Constant’a göre “Huizinga, içimizde uyuyan homo ludens’i ortaya ıkarmıřtır (http-12)”. Modern gündelik hayatın rekabeti ortamında özgürlüğü elinden alınan “homo faber sabit bir ikametgâha dönme

yükümlülükleriyle sınırlandırılmış bir sosyal mekânda hareket etmektedir (http-11)”. Homo ludens ise bu zoraki koşullandırmadan yoksundur. Onun için Yeni Babil sınırsız bir sosyal mekandır. Bu kesintisiz oyun alanı içerisinde kendi özgül mekanlarını üreten homo ludens, Yeni Babil’in kolektif kültürünü oluşturma noktasında özgürdür. Constant, sakinleri tarafından hayata geçirilecek olan Yeni Babil’in homo ludens ile kuracağı ilişkiyi şöyle açıklar:

Homo ludens, öncelikle oyun oynama, macera ve hareketlilik ihtiyaçlarını karşılayacak; hayatını özgürce yaratabileceği koşulları sağlayacak bir yaşam biçimini talep edecektir. İnsanoğlunun başlıca faaliyeti doğal çevresinin keşfi olagelmıştır. Homo ludens, bu çevreyi, bu dünyayı yeni ihtiyaçlarına göre dönüştürmeye, yeniden yaratmaya çalışacaktır. Burada çevrenin keşfi ve yaratımı da iç içe geçecektir; çünkü, keşfedeceği alanı yaratırken homo ludens, aynı zamanda kendi yaratısını keşfetmeye çalışıyor olacaktır. Dolayısıyla artık insanlar; her faaliyet alanında ortaya çıkan, genelleşmiş bir yaratıcılık tarafından sürdürülen kesintisiz bir yaratım ve yeniden yaratım süreci içinde var olacaktır (http-11).

Constant’ın homo ludens’i, Yeni Babil’in yaratıcı ambiyanslarında sonsuz oyun oynama edimi içerisinde salt fiziksel göçebelikten ziyade duygu ve düşüncelerin göçebeliliğine de dahil olmaktadır. Göçebeliliğin deneyimselliği ile inşa edilen yeni kültür, bir varoluş tarzı olarak hayatı bir oyun gibi yaşayan Yeni Babillilerin eş zamanlı faaliyetlerini oluşturmaktadır. “Yeni Babil, hiçbir yerde bitmez (çünkü dünya yuvarlaktır); hiçbir sınır bilmez (çünkü artık ulusal ekonomiler yoktur); hiçbir bütünlük bilmez (çünkü insanlık dalgalanmaktadır) (http-11)”. Constant’a göre sonsuz bir yolculuğa sürüklenen homo ludens, kendi yaratıcılığı ile Yeni Babil’i herkese açık bir eve dönüştüren bir kaşıftır (Bkz. Görsel 3.16).

Birey, saatin hükmettiği bir dünyadan bağımsız olarak, tüm yaşamı boyunca zamanını istediği gibi kullanmakta, istediği yere gitmekte, istediği şeyi yapmakta, istediği zaman bu ağdan çıkmakta özgürdür. Yaratıcı, hareketli, özgür, maceracı ve oyuncu bir öznedir. İşten, aile yaşantısından, toplumsal sorumluluklardan muaftır. Mekân ve zamandan bağımsızdır. Bu da yeni bir kentleşmeyi beraberinde getirir: Tamamı yapay bir çevrede inşa edilmiş, pilotiler üzerinde yükselen, dinamik ve sürekli yeniden oluşturulabilen sonsuz ve geçici bir yapı. Bu ağı yapıyı, yeni göçebe insan, kendi ihtiyaçları doğrultusunda yeniden ve tekrar yaratır. Böylece kendi yaratıcılığını da oyunla keşfeder (Bal, 2018, s. 229, 231).



Görsel 3.16. Constant Nieuwenhuys, “Large Yellow Sector”, 41 x 131 x 155 cm, 1967. (Kaynak: <https://www.stylepark.com/en/news/higher-stakes>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant’ın Yeni Babil üzerinde kurduğu düşsel oyun alanı, 1968 Mayıs’ında yaşanan hayal kırıklığı ertesinde maketlerin yerini resimlerin alması sonucu dönüşüme uğramıştır. Siüasyonist Enternasyonal’in ilham kaynağı olduğu öğrenci isyanı 1968’de gündelik hayatı kısa süreliğine ele geçirmiş olsa da beklentileri karşılamamış ve avangartların hayalini kurduğu devrim gerçekleşmemiştir. Constant 1969’da maket yapmayı bırakır ve Yeni Babil’in izlerini tuvallerine taşımıştır. Constant bu süreci şöyle açıklar:

Maketler yapmayı bıraktım, çünkü insan perspektifini vermiyorlardı. Resimler daha iyi bir etki bırakıyorlar bu konuda. Soru, yaşamın nasıl işin içine sokulacaktı. Oğlum Victor ile birlikte, maketleri suya koydum ve etrafını ormanla kapladım. Suyu mavilerle ve yeşillerle renklendirdik. Sudaki yansımalara baktık. Yaşamı hoparlör ve ses ile -müzik ve diğer yaşam izleriyle- ortaya çıkarmaya çalıştım, ama işe yaramadı ve bunun maketlerle olanaksız olduğunu düşündüm. Maketler teknikti, insani değil. Son maket üstünde bir yıldan fazla çalışmıştım, ama o anda durdum ve resim yapmaya başladım. Ode a l’Odeon, bundan sonra yaptığım ilk resimdi. Hala Yeni Babil’di, ama insanlarla dolu. Kendi maketlerimi incelediğimde yalnız başına maketlerde başka kimsenin görmediği şeyler görüyordum. Böylece düşündüm ki, neden bunu aktarmak için kendi yollarımı kullanmayayım, bir mimarın yolları yerine. Mimarlar benim strüktürler geliştirdiğimi düşündüler ama gerçekte ben atmosferler geliştiriyor ve yaşamın varlığı için araştırıyordum (Sönmez, 2004, s. 86).

Constant’ın 1968 protestolarına bir yanıt olarak 1969 yılında resmettiği Ode a l’Odeon; Yeni Babil ütopyasını sonlandıracağı 1974’e kadar gerilim, tedirginlik ve

kaybolmuşluk hissini barındıran resimlerin ilk temsilcisi olmuştur (Bkz. Görsel 3.17). Constant'ın resimleri belli belirsiz silüetler ve lekese renklerle maketlerin mekân tasvirleri yerine muğlaklığın inşasına sürüklenmektedir. Hilde Heynen, Mimarlık ve Modernite kitabında Constant'ın Ode a l'Odeon resmini bu muğlaklık üzerinden şöyle değerlendirir:

Saydam bölmeler, ızgara benzeri yüzeyler ve zemin parçaları, yatay, dikey ve köşegen çizgilerle çaprazlamasına kesiliyor- ya da destekleniyor. Artık burada belirli bir perspektif, mekânsal örgütlenmenin bir bütün olarak kavranabileceği merkezi bir nokta bulunmuyor. Bu mekân muğlak ve donuk olarak deneyimleniyor; insan silüetleri bu mekân içinde, belli ki amaçsızca ve hiçbir etkileşime girmeden başıboş dolaşıyorlar (Heynen, 2011, s. 232).



Görsel 3.17. Constant Nieuwenhuys, “Ode a l'Odeon” 190 x 200 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1969.

(Kaynak: <https://stichtingconstant.nl/work/ode-a-lodeon>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant'ın Yeni Babil'e veda niteliği taşıyan 1973 tarihli Terrain vague isimli resmi ise diğer çalışmalarında izsel varlıklar olarak beliren insanları yoksunlaştırmaktadır (Bkz. Görsel 3.18). Issız arazi anlamını taşıyan Terrain vague, oyuncu bir toplumun izlerini kaybedercesine Constant'ın oyununu da silikleştirmektedir. Heynen kıyametvari bir terk edilmişlik hissi uyandıran bu ıssız mekânda Yeni Babil'in izini sürer:

Yeni Babil'in başka bir yerde ebedi ve ezeli bir şimdinin yeri olarak resmedildiği düşünülecek olursa (çünkü içindeki hiçbir yerin, sakinleri tarafından hiçbir zaman tanınması

mümkün değildir), bu eser tuhaf imgeler derlemesi sunuyor. İnsan, Terrain vague’ın, daima gizli anılarla dolu olan ıssız bir arazi ile anıların ve tarihin konu dışı ilan edildiği Yeni Babil’in olanaksız ütopyası arasındaki uyumsuzlukların farkına varılmasından ortaya çıktığını düşünmek istiyor. Ve buna rağmen insan, Constant’ın tarihi, ebedi ve ezeli bir şimdiye tercih edip etmediğini merak ediyor (Heynen, 2011, s. 232, 233).



Görsel 3.18. Constant Nieuwenhuys, “Terrain vague” 190 x 200 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1973.

(Kaynak: <https://stichtingconstant.nl/work/terrain-vague-ii>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

Constant 1956’dan itibaren üzerinde çalıştığı Yeni Babil projesini 1974 yılında Haags Gemeentemuseum’da açtığı sergi ile sonlandırmıştır (Bkz. Görsel 3.19). “Gelecek nesiller ve daha uygun zamanlar için güvenle saklanabilir (http-13)” düşüncesi ile Yeni Babil’e ait çalışmalarını müzeye bağışlayan Constant, atölyesinde resim yapmaya devam etmiştir.



Görsel 3.19. Constant Nieuwenhuys, *New Babylon Exhibition*, Haags Gemeentemuseum, 2015. (Kaynak: <https://www.bmiaa.com/creative-play-constants-new-babylon-arrives-at-mncars/>, Erişim tarihi: 29.04.2019).

II. Dünya Savaşı'nın yıkıcılığının ardından, Avrupa'nın toplumsal özgürlüğü sağlamak adına geçmişin kalıntıları üzerine inşa etmek istediği yeni hayat, homo faber'in homo ludens'e dönüşmesine izin veren yeni bir sosyal örgütlenme önerisi olarak Yeni Babil'i doğurmuştur. Constant'ın göçebelerin aidiyet yoksunu hayatlarına alternatif bir çözüm getirme hayali ile eskizler yaparak başladığı Yeni Babil projesi; maketlerin oyun alanına, ardından muğlak çizgiler taşıyan resimsel bir dile dönüşmüştür. Yeni Babil, avangartların dünyayı değiştirme tahayyülleri arasında Constant'ın bir ütopyası olarak yer almıştır. Constant, 1974 yılında yayımladığı *Yeni Babil: Bir Kültürün Ana Hatları* isimli yazısında, uzun yıllar üzerinde çalıştığı Yeni Babil projesine şöyle veda eder:

Burada hayatta başarılı olmak, onu sürekli yaratmak ve yeniden yaratmaktır. İnsan kendine yaraşır bir hayata ancak onu kendisi yaratırsa sahip olabilir. Varoluş mücadelesi yalnızca bir hatıra olduğunda, tarihte ilk kez, insanın hayatının tamamını özgürce geçirmesi mümkün olacaktır. Tam özgürlük içinde, varoluşuna arzularının biçimini verebilecektir. Uyum sağlamakla yetindiği (iyi-kötü ayırt etmeksizin dışsal koşullarına kendini uydurduğu) bir dünya karşısında edilgen kalmak şöyle dursun, kendi özgürlüğünün gerçekleşeceği bir başka dünya yaratmayı arzu edecektir. Hayatını yaratabilmesi için, o dünyayı yaratması da gerekmektedir. Ve bu yaratım da, tıpkı diğeri gibi, ardışık ve kesintisiz bir yeniden yaratımdır. Yeni Babil sadece Yeni Babillilerin eseri, onların kültürünün ürünüdür. Bizim içinse, sadece düşüncelere dalmamıza ve üzerinde oynamamıza imkân veren bir modeldir (http-12).

SONUÇ

İletişim ve etkileşim alışkanlıklarını edinme noktasında insanlığın temel ihtiyaç fenomenlerinden biri olan oyun, toplumsal bağların kurulması ve kültürel formların şekillendirilmesine olanak tanıyan yapısı ile hayatın vazgeçilmez unsurlarından biri haline gelmiştir. Tarihsel süreçte başka kültürlerde zenginleşen çeşitliliği düşünüldüğünde oyunun işlevini ve oyuna yüklenen anlamı sorgulamak birçok düşünürü ortak paydada buluşturan bir konu olmuştur. Bu noktada Johan Huizinga'nın homo sapiens ve homo faber'in karşısında yer verdiği homo ludens ile oyuna katılımın ilk edimi olan özgürlük istencini ön plana çıkarması, uygarlaşma yolunda oyunun üstlendiği toplumsal rolün önemini vurgulamıştır.

Modern öncesi çağlarda oyunun şenlikli toplumdaki konumu, gündelik hayatın ayrılmaz bütünlüğünde üretkenliğin çevrelediği yaşamsal faaliyetler ile iç içe cereyan ederken; 18. ve 19. yüzyılın sanayileşen dünyasında tüketime sürüklenen gündelik hayat, zamansal ve mekânsal bütünlüğünü kaybederek bir boş zaman etkinliği olan oyunun yitirilmesine neden olmuştur. Bu süreç içinde modernliğin özgürlük, eşitlik, kardeşlik vaatlerini yerine getirememesi Avrupa toplumunda burjuvaziye başkaldırmanın yolunu açarken, 1848'de Marx ve Engels'in kaleme aldığı Komünist Manifesto bireyin özgürlük arayışını tetikleyen bir yol haritası olarak kendine yer bulmuştur. 20. yüzyılın modernizm yerleşkesinde gündelik hayatı bir mücadele alanı olarak kodlayan Marksist teorisyen Henri Lefebvre; kapital düzen içerisinde metalaşan mutlak boş zamanın inşasını ve boş zamanın elde edilmesi ile oyun oynama ediminin geri kazanımını olası bir devrim mücadelesinde görmüş, geliştirdiği tezler ile dönemin birçok siyasal ve sanatsal oluşumun özgürlük mücadelesine ışık tutmuştur.

Paris 1968 Mayıs olayları özgürlük arayışının son oyunu olarak anılırken, bu süreç içinde romantik düşüncenin peydahladığı başkaldırıya kapılan birçok avangart hareket burjuva zihniyeti karşısında aldığı konum ile sanatı gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası haline getirmek için örgütlenmiştir. Dada, Sürrealizm ve Sitüasyonist Enternasyonal'in bu oyunbozan tavrı, Batı uygarlığının kurulu düzenine karşı çıkan devrimci söylemler ile modern kültürün yıkımını arzulatmıştır. Avangart hareketin arzularını gerçekleştirmek adına kendi oyunlarını kurmaya çalışması 1968 Paris'inde bir süreliğine görünürlüğünü kazansa da sanat ve hayatın bütünleşmesi 1968 yılı ertesinde etkisini yitirmiştir.

Kolektif oluřumların aksine gndelik hayatın farklılařan alanında kendi oyunlarını kurmaya alıřan Marcel Duchamp ve Constant, oyunun sanatsal seyrine getirdikleri yeni yaklařımlar ile zgrlk istencinin bireysel ynelimlerini sergilemiřler ve kendilerinden sonra gelen sanatılara ilham kaynağı olmuřlardır.

Bnyesine iki dnya savařı sıėdıran 20. Yzyıl, modern gndelik hayatın sahnesi olan kentlerde bireyin kendine ve topluma yabancılařması sonucu zgrlk mcadelesini sanat ve oyunun iř birliėinde aramasına neden olmuřtur. Avangart sanatıların kltrel muhalefetini ycelten devrimci politikalarının yanı sıra modernist estetiėin yıkımını kořullandıran karřı tutumları, sanatın hayatı ele geirmesine ynelik gsterdikleri tutkulu direniř ile zgr oyunun kurulumuna sebebiyet vermiřtir. 1968 yılı avangardın son oyunu olarak tarihte yer alırken; bu tarihten sonra sanatın kurumsallařma sreci hızla artmıř, neo avangardistlerin gndelik hayat ve modern kltr eleřtirisi estetik dzlemde sınırlı kalmıř, bařka bir deyiřle gsteri toplumu galip gelmiřtir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- And, M. (2012). *Oyun ve bugün Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Antmen, A. (2012). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Artun, A. (2015). *Sanat manifestoları avangard sanat ve direniş*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. ve Artun, N.Y. (2018). *Dada kılavuz*. İstanbul: İletişim.
- Bal, B. (2018). Düşsel atlaslar: Constant'ın Yeni Babil'i ve Calvino'nun Görünmez Kentler'i ile zaman ötesi yolculuklar. N.Y. Artun ve R. Ojalvo (Editörler), *Arzu mimarlığı düşünmek ve düşlemek içinde* (s. 207-255). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ball, H. (2017). *Zamanın dışına kaçış: bir Dada günlüğü* (Çev: S. Erduman). İstanbul: Paris Yayınları.
- Baudelaire, C. (2004). *Modern hayatın ressamı* (Çev: A. Berktaş). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Sanat Komplosu* (Çev: E. Gen ve I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel estetik* (Çev: S. Özdemir). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Breton, A. (1997). Leziz ceset oyunu (Çev: S. Rifat). E. Batur (Editör), *Modernizm serüveni içinde* (s. 338-339). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Breton, A. (2009). *Surrealist manifestolar* (Çev: Y.S. Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Breton, A. (2016). IV. – Birinci dünya savaşı sonrası-otomatik yazı: les champs magnetiques.-Tzara, Paris'te.-Dada gösterileri (Çev: S. Hilav). E. Batur (Editör), *Gergedan özel sayısı Ağustos 1987 içinde* (s. 132-153). İstanbul: Kült.
- Bürger, P. (2007). *Avangard kuramı* (Çev: E. Özbek). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cabanne, P. (1971). *Dialogues with Marcel Duchamp* (Çev: R. Padgett). London: Da Capo Press.
- Cevizci, A. (2012). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu* (Çev: A. Ekmekçi ve O. Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Erdoğan, Ş. (2008). *Sitiyasyonist enternasyonal*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Erenus, Ö.K. (2014). *Marcel Duchamp*. İstanbul: Tekhne.
- Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun* (Çev: N. Aça). Ankara: Dost.
- Foster, H. (2011). *Zoraki güzellik* (Çev: Ş. Kaptan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2010). *Bu bir pipo değildir* (Çev: S. Hilav). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Freud, S. (2012). *Sanat ve sanatçılar üzerine* (Çev: K. Şipal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve yöntem I. cilt* (Çev: H. Arslan ve İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma.
- Gadamer, H.G. (2017). *Güzelin güncelliği oyun, sembol ve festival olarak sanat* (Çev: F. Tepebaşılı). İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Gardiner, M. (2016). *Gündelik hayat eleştirileri* (Çev: D. Özçetin, B. Taşdemir, B. Özçetin). Ankara: Heretik.
- Gleize, J.M. (2004). Dada (Çev: İ. Yerguz). E. de Waresquiel (Editör), *İsyankâr yüzyıl yirminci yüzyıl'ın başkaldırı sözlüğü* içinde (s. 115-135). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve modernite bir eleştiri* (Çev: N. Bahçekapılı ve R. Ögdül). İstanbul: Versus Kitap.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev: M. A. Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Köse, H. (2018). Yaban bilinç ya da Lefebvre'e göre gündelik hayat. A. Esgin ve G. Çeğin (Editörler), *Gündelik hayat sosyolojisi temalar, sorunsallar, güzergahlar* içinde (s. 305-341). Ankara: Phoenix.
- Kula, O.B. (2012). *Estetik ve edebiyat Kant, Schiller, Heidegger*. İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Lazzarato, M. (2017). *Marcel Duchamp ve işin reddi* (Çev: S. Çalcı). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Lefebvre, H. (2007). *Modern dünyada gündelik hayat* (Çev: I. Gürbüz). İstanbul: Metis.
- Lefebvre, H. (2010a). *Gündelik hayatın eleştirisi I* (Çev: I. Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2010b). *Gündelik hayatın eleştirisi II* (Çev: I. Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık.

- Lukács, G. (2014). *Tarih ve sınıf bilinci* (Çev: Y. Öner). İsyambul: Belge Yayınları.
- Lynton, N. (2015). *Modern sanatın öyküsü* (Çev: C. Çapan ve S. Öziş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Marcus, G. (2013). *Ruj lekesi yirminci yüzyılın gizli tarihi* (Çev: G. Koca). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Marx, K. (2011). *1844 elyazmaları: ekonomi politik ve felsefe* (Çev. K. Somer). Ankara: Sol Yayınları.
- Nietzsche, F. (1956). *Yunanlıların trajik çağında felsefe* (Çev: N. Hızır). Ankara: İş Bankası Kültür Cep Kitapları.
- O'Doherty, B. (2013). *Beyaz küpün içinde galeri mekanının ideolojisi* (Çev: A. Antmen). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ojalvo, R. (2018). Modernitenin iki yüzü arasında mimarlık: “mesken tutmak”tan göçebeliğe. N.Y. Artun ve R. Ojalvo (Editörler), *Arzu mimarlığı düşünmek ve düşlemek* içinde (s. 169-205). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Palmer, R.E. (2003). *Hermenötik* (Çev: İ. Görener). İstanbul: Anka Yayınları.
- Pappenheim, F. (2002). *Modern insanın yabancılaşması: Marx'a ve Tönnies'ye dayalı bir yorum* (Çev: S. Ak). Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Passeron, R. (1996). *Sürrealizm sanat ansiklopedisi* (Çev: S. Tansuğ). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Paz, O. (2017). *Marcel Duchamp-çırılçıplak soyulmuş görüntü* (Çev: Ş. Demirkol). İstanbul: Everest Yayınları.
- Platon. (2007). *Yasalar* (Çev: C. Şentuna ve S. Babür). İstanbul: Kabalcı.
- Richter, H. (1993). *Dada 1916-1966 bir sanat ve anti-sanat hareketi* (Çev: M. Tüzel). İstanbul: Birey Yayınları.
- Schiller, F. (1990). *İnsanın estetik eğitimi üzerine bir dizi mektup* (Çev: M. Özgü). Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Tzara, T. (2004). *Dada manifestoları* (Çev: E. Gökteke). İstanbul: Norgunk.
- Wark, M. (2014). *Kaldırım taşlarının altında kumsal var* (Çev: A. Çiltepe). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Zeytinoğlu, E. (2014). Hileli bir oyun olarak estetik. F. Akyürek ve G. Özturanlı (Editörler), *Saraydan sokağa oyun* içinde (s. 115-135). İstanbul: Kabalcı.

Makaleler

- Caillois, R. (1994). Oyunun tanımı. (Çev: Turhan Ilgaz) *Sanat Dünyamız*, (55), 35-41.
- Çörekçioğlu, H. (2014). Nietzsche’de güç istemi kavramı. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 35-46.
- Duchamp, M. (1997). Marcel Duchamp ve ready-made (Çev: Sema Rifat). E. Batur (Editör), *Modernizm serüveni* içinde (s. 322-323). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Gablik, S. (2000). Kaygı nesneleri: kültürel muhalefet tarzları. (Çev: Kemal Atakay) *Sanat Dünyamız*, (75), 201-215.
- Heinich, N. (2000). Güncel sanatın üçlü oyunu. (Çev: Cem İleri) *Sanat Dünyamız*, (75), 191-198.
- Köse, H. (2009). Lefebvre ve modern dünyada gündelik hayat. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Araştırma Dergisi*, (28), 7-25.
- Kurtar, S. (2013). Bir şehir filozofu olarak Henri Lefebvre ve gündelik yaşam sanatı. *İdealkent Kent Araştırmaları Dergisi*, (10), 200-219.
- Paz, O. (2000). Marcel Duchamp ya da yalınlığın şatosu. (Çev: Cem İleri) *Sanat Dünyamız*, (75), 139-149.
- Soykan, Ö.N. (1991). Sanatın kaynağı sorunu oyun ve dans. *Felsefe Dünyası*, (2), 39-54.

Tezler

- Azeri, S.N. (2000). *Görsel sanatlarda oyunsallık rönesans-dada-sürrealizm*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erenus, Ö.K. (2012). *Marcel Duchamp’ın yapıtlarına çözümleyici bir katalog çalışması*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sönmez, N.O. (2004). *Durumcular muhalefet için bir mimarlık*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

İnternet

- http1: <https://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/oyunun-ileti%C5%9Fimsel-karakteri-%C3%BCzerine-bir-deneme/> (Erişim tarihi: 18.01.2019)
- http2: <http://www.e-skop.com/skopbulten/isyan-sanat-ve-gundelik-hayatta-kesintisiz-devrim/1364> (Erişim tarihi: 24.01.2019)

- http3: <http://www.e-skop.com/skopbulten/%E2%80%98iste-soytari-dada-ve-nietzschenin-ecce-homосу/3705> (Eriřim tarihi: 26.01.2019)
- http4: <http://www.e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/1941> (Eriřim tarihi: 29.01.2019)
- http5: <https://www.cddc.vt.edu/sionline///si/painting.html> (Eriřim tarihi: 4.02.2019)
- http6: <http://www.e-skop.com/skopbulten/isyan-sanat-ve-gundelik-hayatta-kesintisiz-devrim/1364> (Eriřim tarihi: 7.02.2019)
- http7: <http://www.aliartun.com/yazilar/sanat-ve-1968-bahari-bir-kronoloji/> (Eriřim tarihi: (eriřim tarihi: 14.02.2019)
- http8: <http://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchamp-ile-bir-soylesi/1218> (Eriřim tarihi: 26.02.2019)
- http9: <http://theinternationale.com/pennywilson/33-2/> (Eriřim tarihi: 7.03.2019)
- http10: <https://manifold.press/modernite-karsisinda-utopyanin-celiskili-dogasi> (Eriřim tarihi: 12.03.2019)
- http11: <http://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-yeni-babil-bir-kulturun-anahatlari/896> (Eriřim tarihi: 20.03.2019)
- http12: <http://www.notbored.org/new-babylon.html> (Eriřim tarihi: 26.03.2019)
- http13: <https://www.gemeentemuseum.nl/en/exhibitions/constant-%E2%80%93-new-babylon> (Eriřim tarihi: 6.04.2019)