T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

YARATICI UNSUR OLARAK ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA KAVRAMI

SENA SARICA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

PROF. SERKAN İLDEN

TEMMUZ - 2023
KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

Sena SARICA

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YARATICI UNSUR OLARAK ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA KAVRAMI

SENA SARICA

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
DANIŞMAN:PROF. SERKAN İLDEN

Kurmaca kavramı, uzun yıllar edebiyat alanına ait bir kavram olarak anılmıştır. 1960 sonrası çağdaş sanat pratiklerinde görüldüğü üzere, kurmaca zamanla çağdaş sanatın da bir parçası haline gelmiştir. İki farklı sanat dalı arasında disiplinler arası bir etkileşim olduğu gibi, kurmaca kavramının edebiyattan plastik sanatlara doğrudan geçtiği düşünülmemektedir. Bu nedenle kurmacanın çağdaş sanatta nasıl oluşmuş ve gelişim göstermiş olduğunun araştırılması gerekli görülmüştür. Böylelikle kurmaca kavramının edebiyat alanında ve çağdaş sanattaki yansımaları tarihsel olarak araştırılmış ve kurmacanın plastik sanatlarda iki şekilde ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Kavram, edebiyat alanında incelenirken çağdaş sanata hizmet edecek yönlerine öncelik verilmiş ve edebiyata dair bir araştırma halini alması engellenmiştir. Kurmaca kavramının plastik sanatlardaki varlığının yegâne göstergesi olarak dört adet sanatçının hayali evrenler oluşturduğu çalışmaları incelenmiştir. Kişisel uygulamalar bölümünde ise kurmaca karakterlerin mekânla buluşması ve bu buluşmanın hikâye ile desteklenmesi sayesinde kurmaca kavramının plastik sanatlarda nasıl tezahür ettiği aktarılmıştır.

ANAHTAR KELİMELER: Kurmaca, Çağdaş Sanat, Hayali Dünyalar, Yerleştirme

Temmuz 2023, 90 Sayfa

ABSTRACT

MSC THESIS

THE CONCEPT OF FICTION IN CONTEMPORARY ART AS A CREATIVE ELEMENT

SENA SARICA

KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT
SUPERVISOR:PROF. SERKAN İLDEN

The concept of fiction has been referred to as a concept belonging to the field of literature for many years. As seen in contemporary art practices after 1960, fiction has become a part of contemporary art over time. As there is an interdisciplinary interaction between two different branches of art, it is not thought that the concept of fiction passes directly from literature to plastic arts. For this reason, it was deemed necessary to investigate how fiction was formed and developed in contemporary art. Thus, the reflections of the concept of fiction in the field of literature and contemporary art have been historically researched and it has been determined that fiction emerges in two forms in plastic arts. While the concept was examined in the field of literature, its aspects that would serve contemporary art were given priority and it was prevented from becoming a research on literature. As the only indicator of the existence of the concept of fiction in plastic arts, the works of four artists in which they created imaginary universes were examined. In the section of personal applications, it is explained how the concept of fiction manifests in plastic arts, thanks to the meeting of the fictional characters with the space and the support of this meeting with a story.

KEYWORDS: Fiction, Contemporary Art, Imaginary Worlds, Installation

July 2023, 90 Page

TEŞEKKÜR

Yaratıcı Unsur Olarak Çağdaş Sanatta Kurmaca Kavramı adlı çalışmanın hazırlanma sürecinde, beni daima yüreklendirdiği için sevgili hocam Dr. Serap YILDIZ İLDEN'e eğitim hayatım boyunca bana güvenen ve arkamda duran kıymetli aileme ve özellikle çalışmayı tamamlamamda fikirleriyle ilham ve sabrıyla örnek olarak büyük katkı sağlayan sevgili annem Gülsüm SARICA'ya teşekkürlerimi borç bilirim.

Lisans ve yüksek lisans eğitimimde yardımını ve bilgisini esirgemeyen, her zaman bana güvenerek, verdiği sorumluluklarla gelişmemi sağlayan sevgili danışman hocam Prof. Serkan İLDEN'e tez sürecinde de büyük bir özenle destek olduğundan ve göstermiş olduğu anlayıştan dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

SENA SARICA

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAYI ..... **ii**
TAAHHÜTNAME ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
TEŞEKKÜR ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ ..... **viii**
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **xi**
1. GİRİŞ **1**
2. EDEBİYATTA VE ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA **3**
2.1 Edebiyatta Kurmaca 7
2.1.1 Kurmacaya Dalma Yanılsama ve -Mış Gibi Yapma 9
2.1.2 Kurmaca ve Gerçeklik 12
2.2 Çağdaş Sanatta Kurmaca 15
2.2.1 Çağdaş Sanatta İzleyici Deneyimi Olarak Kurmaca 21
2.2.2 Çağdaş Sanatta Yapıt Olarak Kurmacanın Gelişimi 24
3. YARATICI UNSUR OLARAK ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA **30**
3.1 Charles Avery Örneği 30
3.1.1 Ada'da Zaman ve Mekân Kavramı 30
3.1.2 Ada'nın Amaç ve Doğrultusu 31
3.1.3 Ada'nın Otoetnografik Bağlamı 32
3.1.4 Adanın İzleyici Tarafından Okunması ve Yorumlanması 33
3.1.5 Ada'nın Metaforik Ögesi 34
3.1.6 Ada'da Karakter ve Hikâye Olgusu 35
3.1.7 Ada'da Gerçeklik Algısı 36
3.1.8 Adalılar ve Felsefe 38
3.1.9 Adada Bulunan Mekânlar 39
3.1.10 Adada Yer alan Ana Karakter ve Yılan Balıkları 41
3.2 Luigi Serafini Örneği 43
3.2.1 Codex Seraphinianus'un Genel Yapısı 44
3.2.2 Codex Seraphinianus'un Dil Yapısı 52
3.3 Tai Shani Örneği 53
3.4 Tanya Schultz Örneği 58
4. KİŞİSEL UYGULAMALAR **62**
5. SONUÇ **79**
KAYNAKLAR **81**

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1 İspanyanın güneyinde bulunan Altamira Mağarasında yer alan bizon tasviri, (çakmak taşı, kömür, kırmızı ve sarı kök boya) 3
Görsel 2.2 Güney Afrika'da yer alan Blombos Mağarası, Okr çubuğu, kırmızı toprak boyası kullanılarak yapıldığı tahmin edilmekte 4
Görsel 2.3 (Gorgon Ressamı'nın dinozorları) pişmiş toprak üzerine siyah figürler yapılmış çömlek, Kız kardeşleri Medusanın öldürülmesinden sonra Gorgonların Perseus'u izlemesini betimlemektedir, MÖ 580-600 4
Görsel 2.4 The Lady Of Shalott, T.Ü.Y.B., 153x200 cm 5
Görsel 2.5 Gift (Hediye), hazır nesne, 15,3x 9 x 11,4 6
Görsel 2.6 Fountain (Çeşme), hazır nesne 6
Görsel 2.7 The Civilization of Llhuros için orijinal katalogdan Llhuros Haritası Cornell Üniversitesi 18
Görsel 2.8 Duvar Parçası erken arkaik dönemde Houndee'de bulundu, fresk, 20x30.5 cm, Thrunai kuşunun bilinen en eski ikonografik örneği 18
Görsel 2.9 History Portrait #224, fotoğraf 25
Görsel 2.10 Noname (Cowboy), kromojenik baskı, 127 x 177,8 cm 25
Görsel 2.11 Makine Hatıraları: Uzay, ... 26
Görsel 2.12 LHOOQ, Mona Lisa9 With A Mustache, Philadelphia Sanat Müzesi, ABD, 19,7x12,4 cm 26
Görsel 2.13 The Ninth Hour(La Nona Ora) yerleştirme 27
Görsel 2.14 Balkan Baroque performans 28
Görsel 2.15 Journey in a Dream (day) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Busan/Korea 29
Görsel 3.1 İsimsiz (Ritenrong) T.Ü.A.B 79,5 x 108 32
Görsel 3.2 İsimsiz (Onamatopoeia Limanı) kağıt üzerine karışık teknik 34
Görsel 3.3 İsimsiz (Bar of the Egg Eating Egret) kâğıt üzerine karışık teknik 35
Görsel 3.4 Place de la Revolution 4 taş baskı 64x48 36
Görsel 3.5 İsimsiz (havuz çalışması) keten üzerine sabitlenen kâğıt üzerine kalem, mürekkep, akrilik ve guaj, 125 x 171 38
Görsel 3.6 5 Numaralı Ağaç bronz, akrilik, 491 x 356.5 x 281 38
Görsel 3.7 İsimsiz (Close Trefoil) kartonpiyer, bronz, alçı, plastik, tel, akrilik ve paladyum 60x36x30 39
Görsel 3.8 İsimsiz (Ampirist) bronz, karton, guaj, akrilik 50x28x30 39
Görsel 3.9 İsimsiz (Onomatopoeia hayvanat bahçesi) kağıt üzerine kalem akrilik, guaj, suluboya, kolaj ve mürekkep 203.5 x 338 40
Görsel 3.10 İsimsiz (Onomatopoeia'nın kapıları) kâğıt üzerine kalem, mürekkep ve akrilik, 207x138 40
Görsel 3.11 İsimsiz (market standı #4) yerleştirme, el ile yapılan cam hayvanlar ve çeşitli kaplar, 106 x 230 x 115 42
Görsel 3.12 İsimsiz keten üzerine akrilik ve gesso, 70 × 50 42
Görsel 3.13 İsimsiz, bronz heykel, 300 x 600 x 300 42
Görsel 3.14 Codex Seraphinianus 46
Görsel 3.15 Codex Seraphinianus 48

Görsel 3.16 Codex Seraphinianus 49
Görsel 3.17 Codex Seraphinianus 50
Görsel 3.18 Codex Seraphinianus 51
Görsel 3.19 Codex Seraphinianus 51
Görsel 3.20 Codex Seraphinianus 51
Görsel 3.21 Codex Seraphinianus 53
Görsel 3.22 Karanlık Kıta: Semiramis yerleştirme/performans, Glasgow 54
Görsel 3.23 (Detay-1) Karanlık Kıta: Semiramis yerleştirme/performans, Glasgow 55
Görsel 3.24 (Detay-2) Karanlık Kıta: Semiramis yerleştirme/performans, Glasgow 55
Görsel 3.25 (Detay-3) Karanlık Kıta: Semiramis yerleştirme/performans, Glasgow 56
Görsel 3.26 Andromedan Sad Girl yerleştirme 56
Görsel 3.27 (Detay-1) Andromedan Sad Girl yerleştirme 57
Görsel 3.28 (Detay-2) Andromedan Sad Girl yerleştirme 57
Görsel 3.29 (Detay-3) Andromedan Sad Girl yerleştirme 58
Görsel 3.30 Tanya Schultz'un 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleştirdiği With Different Stars in the Sky isimli sergide kullandığı malzemeler 58
Görsel 3.31 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergi hazırlığında Tanya Scultz 59
Görsel 3.32 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergiden mavi ağırlıklı kesit 60
Görsel 3.33 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli serginin ışıkla desteklenmiş bir kesit 60
Görsel 3.34 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergiden bir kesit 60
Görsel 3.35 Journey in a Dream (morning) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Korea 61
Görsel 3.36 (Detay-1) Journey in a Dream (morning) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Korea 61
Görsel 4.1 Miskin heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 65
Görsel 4.2 Auguste heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 66
Görsel 4.3 Mahzun heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 66
Görsel 4.4 Mahzun (Detay-1) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 67
Görsel 4.5 Umay heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 67
Görsel 4.6 Umay (Detay-1) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 68
Görsel 4.7 Bambino heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 68
Görsel 4.8 Seyyah heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 69
Görsel 4.9 Meftun heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 70
Görsel 4.10 Wabi-Sabi heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 70
Görsel 4.11 Kök heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 71

Görsel 4.12 Munis heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 71
Görsel 4.13 Hermes heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 72
Görsel 4.14 Hermes (Detay-1) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 72
Görsel 4.15 Zair heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 73
Görsel 4.16 Mahkûm heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 74
Görsel 4.17 Çilingir heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 75
Görsel 4.18 Çilingir (Detay-1) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 76
Görsel 4.19 Suskun heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 77
Görsel 4.20 Mağrur heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik 77
Görsel 4.21 Büyücü heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik..... 78

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

Cm	**:** Santimetre
K.Ü.K.T.	**:** Kâğıt Üzerine Karışık Teknik
M.Ö.	**:** Milattan Önce
TDK	**:** Türk Dil Kurumu
T.Ü.A.B.	**:** Tuval Üzerine Akrilik Boya
T.Ü.Y.B.	**:** Tuval Üzerine Yağlı Boya
T.y.	**:** Tarih Yok

1. GİRİŞ

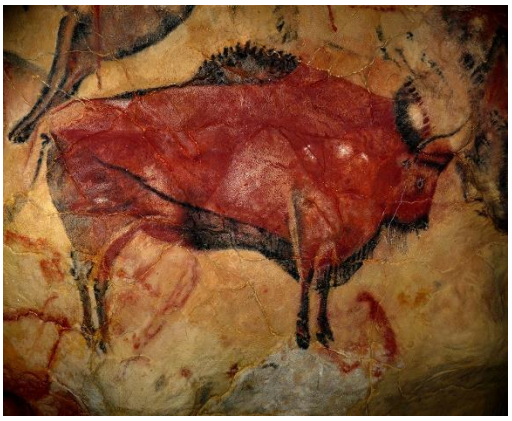
Bu çalışma, kurmaca kavramının plastik sanatlarda nasıl karşılık bulduğuna dair geçerli bir yanıt aramıştır. Literatürde bahsi geçen sorunun cevabına dair az sayıda bilgiye ulaşılmıştır ve kurmacayı plastik sanatlarla ilişkilendiren çalışmaların, konuya bütüncül bir bakış açısı getirmediği düşünülmektedir. Edebiyat alanda büyük bir külliyata sahip olan kavram, plastik sanatlar alanında anıldığında ise yalnızca isim olarak, kurgu kelimesi ile ilişkilendirilerek ve hikâyecilikle ilişki olarak kısaca yer verildiği saptanmıştır. Sanatçıların eserlerine dair yaptıkları açıklamalar kurmaca kavramı ile örtüşürken literatürde bunu destekleyen bilgilere nadiren ulaşılmış ya da ulaşılamamıştır. Bu nedenle plastik sanatlarda çağdaş sanat yapıtları açıklanırken kurmaca kavramının, çağdaş sanat yapıtlarına nasıl yansıdığına yeteri kadar yer verilmediği düşünülmektedir. Bir diğer konu ise değişen ve dönüşen dünyada insanların ürettikleri pek çok teknolojinin insanların deneyimlemesi üzerine yeni dünyalar (metaverse) inşa etmek üzerine odaklanmış olmasıdır. Bu durum ile benzer pratikte çalışan sanatsal anlamda deneyimlenmek üzere yeni dünyalar oluşturan sanatçılar ile karşılaşılmıştır. Keza yine literatürde buna dair yeterli araştırma bulunamamıştır. Bahsi geçen eksiklikleri gidermek amacıyla, disiplinler arası bir araştırmaya girişilerek, edebiyata ait olan kurmaca kavramı, plastik sanatlara mal edilmeye çalışılmıştır. Konunun kaygan bir zemine sahip olması nedeniyle araştırma genelinde çok net yargılara ulaşmak amaçlanmamış yalnızca alanlar arası nasıl bir etkileşim ve bağlantı olduğu üzerinde durulmaya çalışılmıştır. Bu gerçekleştirilirken, yöntem olarak yer yer aile benzerliği kuramından faydalanılmıştır. Kurmacanın plastik sanatlar alanında bir başlık olarak yer aldığını belirtmeyen yaklaşımlara karşın; Charles Avery'nin "Island", Luigi Serafini'nin "Codex Seraphinianus", Tai Shani'nin "Dark Continent: Semiramis", "Andromedan Sad Girl" ve Tanya Schultz'un "With Different Stars in the Sky" ve "Journey in a Dream (Morning)" isimli eserleri incelenerek ortak noktalar saptanmış ve kurmaca kavramı ile ilişkili olduğu kısımlar tartışılmıştır. Benzer çalışmalar yapan Anna Belle Geier ve Norman Daly'nin çalışmaları da bu araştırmanın devamı niteliğinde eserleri incelenebilecek sanatçılardır. Araştırma gerçekleştirilirken literatür taranmış ancak kurmaca ve plastik sanatları doğrudan bir çatı altında birleştiren ve sağlam temellere dayandırılabilecek

çalışmalara nadiren rastlanmıştır. Rastlanan çalışmalardaki bağlam ile çalışma genelinde üzerine çalışmış olan bağlam aynı şekilde tezahür etmemektedir. Plastik sanatlarda gerçeklik ve benzeri konular kurmaca kavramı ile yakın bulunmuş ancak aynı anlamda kullanılamayacağı düşünülmüştür. Bu nedenle kurmaca kavramı, edebiyat alanında nasıl var olduğu, plastik sanatlar alanında nasıl şekillenebileceği üzerinden açıklanmıştır. Araştırmanın en büyük dayanak noktasını bu bağlamda üretim yapan sanatçılar ve onların eserleri oluşturmaktadır.

Edebiyatta ve Çağdaş Sanatta Kurmaca ana başlığı altında ilk olarak edebiyat alanında kurmaca kavramının yeri ve öneminden bahsedilmiştir. Kurmacaya dalma ve yanılsama alt başlığında kurmaca ve izleyici arasındaki iletişimin en güçlü şekli olan kurmacaya dalma konusu irdelenmiş ve edebiyatta kurmaca ve gerçeklik alt başlığında kurmaca kavramının gerçeklik ile olan bütün bağlantılarına değinilmeye çalışılmıştır. Çağdaş Sanatta Kurmaca kısmında, kavramın plastik sanatlarda nasıl yer aldığı araştırılmıştır. Çağdaş Sanatta İzleyici Deneyimi Olarak Kurmaca başlığında, plastik sanatlarda ve hayatın içindeki kurmaca örneklerine izleyicinin verdiği tepkiye değinilmektedir. Çağdaş Sanatta Yapıt Olarak Kurmaca başlığında, kurmacanın edebiyatta var olduğu şekil ve özellikler bakımından çağdaş sanattaki gelişimi ve nasıl karşılık bulduğu karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Çağdaş Sanatta Yaratıcı Unsur Olarak Çağdaş Sanatta Kurmaca başlığı altında dört adet sanatçının eserlerine kurmaca kavramı ile ilişkilendirilerek yer verilmiştir.

2. EDEBİYATTA VE ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA

Sanat, insanlık tarihinin ilk zamanlarından bu yana varlığını sürdürmektedir. Geçmişten günümüze insanlığın temel yaşamsal ihtiyaçlarının yanında, sanatsal faaliyetlerde bulundukları bilinmektedir. Bilinen ilk örneklerden birinin, milattan önce 15.000 yıllarına dayanan İspanya'da Altamira Mağarasında bulunan mağara resimleri (Görsel 2.1) olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte milattan önce 75.000'li yıllarda Güney Afrika Blombos Mağarası'nda yer alan, kayaya kazıma yoluyla oluşturulmuş "okr çubuğu" (Görsel 2.2) sanat tarihinde ilk resim örneği olarak bilinmektedir. Avustralya, Fransa, Arjantin, Cezayir, İngiltere, Peru ve Amerika'nın Ohio eyaleti gibi dünyanın pek çok farklı yerinde, insanlığın en eski sanat eserlerinin örneklerine rastlanmaktadır. Milattan önce yapılmış olan mağara resimleri, kesin kanıtı olmamakla birlikte büyü ve çeşitli dini ayinler ile bağdaştırılmaktadır. Bununla birlikte, mitoloji gibi anlatıların da ilk sanat eserlerini etkilediği bilinmektedir. Mitolojik hikâyelerin sanat eserlerine konu olduğuna dair en belirgin imgeler, Colomb öncesi Amerika sanatı ve Yunan sanatında yer almaktadır. Örneğin, Yunan sanatında milattan önce 550'li yıllardan kalmış olan çömleklerde (Görsel 2.3) mitolojik hikâyelerin resmedildiği görülmektedir.



Görsel 2.1 İspanyanın güneyinde bulunan Altamira Mağarasında yer alan bizon tasviri, (çakmak taşı, kömür, kırmızı ve sarı kök boya)



Görsel 2.2 Güney Afrika'da yer alan Blombos Mağarası, Okr çubuğu, kırmızı toprak boyası kullanılarak yapıldığı tahmin edilmekte



Görsel 2.3 (Gorgon Ressamı'nın dinozorları) pişmiş toprak üzerine siyah figürler yapılmış çömlek, Kız kardeşleri Medusanın öldürülmesinden sonra Gorgonların Perseus'u izlemesini betimlemektedir, MÖ 580-600

Tarih boyunca hikâye ve anlatılar resimlere, heykellere ve çeşitli süsleme yöntemiyle oluşturulmuş sanat eserlerine konu olmuştur. Böylelikle kurmaca kavramının hikâye anlatıcılığı açısından, sanat tarihinde sıklıkla karşılaşılan bir kavram olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra kurguyu içinde barındırdığı için pek çok eseri kurmaca olarak tanımlamak olası görünmektedir. Ancak bu noktada bahsi geçen kurmaca kelimesi, yalnızca teknik açıdan kurgulanmış eser anlamında kullanılmamaktadır. Çeşitli renk, doku veya düşünceyi barındıran eserlerin bir kurgu sonucunda ortaya çıktığı aşikârdır. Ancak edebiyat alanında yer alan kurmaca kavramı, bu tanımdan çok daha fazlasını içinde barındırmaktadır. Bu nedenle kurmacayı plastik sanatlarla bağdaştırırken, edebiyatta kapladığı alanı, anlam ve önem bakımından iyi incelemek gerekmektedir. Plastik sanatlara farklı bir disiplinden adapte edilecek olan kavramı, bütünüyle düşünmek gerekmektedir. Nitekim kurmaca kavramının çok yönlü olması nedeniyle sanat tarihinde hikâye ve anlatılardan etkilenilerek yapılan çalışmalar kurmaca kavramı ile ilişkilendirilebileceği gibi, izleyicinin sanatçının yarattığı dünyaya girmesini sağlayan çalışmaların da plastik sanatlarda kurmaca kavramına işaret ettiği söylenebilecektir. Örneğin, Ön-Raffaellocu sanat grubundan John William

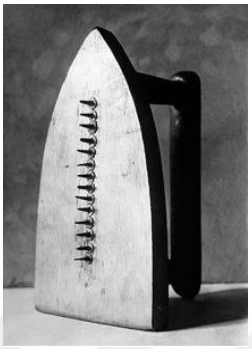
Waterhouse'un yapmış olduğu "The Lady Of Shalott" (Görsel 2.4) [Shalott'lu Hanımefendi] (1842) isimli resim, aynı isimli bir şiirden esinlenilerek yapılmıştır (Farthing ve Kurtaran, 2017).



Görsel 2.4 The Lady Of Shalott, (John William Waterhouse, 1888) T.Ü.Y.B., 153x200 cm

1916 yılında ortaya çıkan Dadaistlerin de sanatı sanat karşıtı tutumlarıyla yeniden yorumlamaları esnasında sıklıkla yazıdan, anlatıdan ve kelimelerden faydalandıkları bilinmektedir (Farthing ve Kurtaran, 2017). Dada hareketiyle birlikte başlayan ve kurmaca kavramının plastik sanatlarda somutlaşmasına yol açan etmenlerden birinin hazır nesne kullanımı olduğu düşünülmektedir. Çıkış noktası sanatı sorgulamak ve köklü bir yıkım yaratmak olan Dada hareketi, nihayetinde istenen noktaya ulaşamamış ancak sanat tarihinde köklü bir değişiklik yaşanmasına neden olmuştur. Bu değişiklik, bilinen ilk örneklerden biri olan, Man Ray'in "Gift" (Görsel 2.5) [Hediye] isimli eseriyle başlamıştır. Onu takiben Marcel Duchamp'nın "Fountain*"* (Görsel 2.6) (Çeşme) [1917] adlı eseri sanat eserinin neliğini sorgulatan ve hazır nesne kavramını literatüre kazandıran eserler olarak bilinmektedir (Whitham ve Pooke, 2018). Hazır nesnenin, sanat eserini biçim ve estetik açısından var olma zorunluluğundan çıkarmış olduğu ve izleyiciyi nesne hakkında düşünmeye ittiği aşikârdır. Bu açıdan bakıldığında nesne üzerinde kurulan yeni anlam izleyicinin gerçeklik algısına müdahale etmektedir (Farthing ve Kurtaran, 2017). Hazır nesne kavramı, izleyiciyi başka bir gerçeklikle buluşturması açısından kurmaca ile benzeşmektedir. Bu noktada, kurmaca kavramının çağdaş sanatta yerini almaya başladığını söylemek mümkündür. Bir nesneyi yeniden düşünmeyi sağlayan hareket, yıllar içinde mekânı kapsayan bütüncül bir yapıya bürünmüştür. Mekânı düşünmeye ve deneyimlemeye neden olan sanatsal üretim yöntemi ise "yerleştirme" [enstalasyon] olarak bilinmektedir. Çağdaş sanatta "mekânın" ve edebiyatta "kurmaca" kavramının izleyicinin, sanatçının hayal

dünyasının içine girmesi açısından oldukça benzer olduğu düşünülmektedir. Bunun yanı sıra, edebiyat alanında kurmaca metinlerle yaratılan hayali dünyanın plastik sanatlarda herhangi bir üretim yöntemiyle oluşturulması yapıtın kurmaca kavramıyla anılmasına olanak sağlamaktadır.



Görsel 2.5 Gift (Hediye), (Man Ray, 1921) hazır nesne, 15,3x 9 x 11,4



Görsel 2.6 Fountain (Çeşme), (Marcel Duchamp, 1917) hazır nesne

Bir eserde kurmaca kavramının varlığının nasıl saptandığı ve kurmacanın hangi şekilde var olduğu soruları önem arz etmektedir. Ancak edebiyatta Eagleton'un Wittgenstein'ın aile benzerliği [1] kuramını kullandığı gibi, plastik sanatlarda da kurmacaya dair özelliklerin bu kuram çerçevesinde incelenmesi doğru olacaktır. Nitekim edebiyatta keskin tanım ve ayrımlara gitmenin de mümkün olmadığı görülmektedir. Aile benzerliği kuramı kapsamında, plastik sanatlarda kurmaca ile ilişkili eserlerde, çeşitli ortak özelliklerin bulunduğu ancak özelliklerin tamamının bütün eserlerde görülemeyeceği, bütün özellikleri barındırmamasına rağmen aynı

[1]Aile benzerliği: Wittgenstein tarafından geliştirilmiş bir kuramdır. Her bir kelimenin tek bir anlamının olmadığı bilinmektedir. Bu durumda Wittgenstein, bir kelimenin anlamına ulaşmak için onun özüne inmenin faydasının olmayacağını düşünmüştür. Kelimelerin ve kavramların dâhil olduğu grupların onlara kattığı anlamın doğruya en yakın anlam olduğu düşünülmektedir (Cevizci, Felsefe Tarihi, 2021).

ailede bulunan bireyler gibi benzer noktalarının olması nedeniyle bağlantılı olduklarının kabul edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda çeşitli eserlerin incelenmesi sonucunda, kurmaca kavramının eserde nasıl tezahür ettiği sorusunun cevabı 6 maddede açıklanmaya çalışılmıştır;

a- Yeni bir hayali evren oluşturulması
b- İzleyiciye farklı bir gerçeklik deneyimi yaşatılması
c- İzleyiciye eseri yeniden yorumlama olanağının sunulması
d- İzleyiciye eserin bir parçası olduğunun hissettirilmesi
e- İzleyiciye, eserin sunduğu yeni gerçekliğin, öncesi ve sonrasının olduğunu düşündürülmesi
f- İzleyicinin eseri deneyimlerken gerçek ve kurmaca arasında ikilemde kalmasına neden olacak şartların oluşturulması

Yukarda belirtilen açıklamalar haricinde, sanat tarihinde daima disiplinler arası etkileşim olduğu ve bu nedenle, edebiyattan ve kurmacadan faydalanılarak eserler üretildiği görülmektedir. Bu eserler çoğunlukla farklı kategorilerde anılmış olsalar dahi, kurmaca ile bağlantılı olması ve kavramın etkisinin büyümesine ve şekillenmesine neden olması sebebiyle bahsedilmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir. Doğrudan kurmaca olarak adlandırılamayacak ancak içinde kurmacadan özellikler barındıran eserler ise;

a- Edebiyatta yer alan hikâye veya anlatılardan yola çıkılarak üretilen eserler
b- Plastik sanatlar ve edebiyattaki üretim yöntemlerinin benzerlik göstermesi veya aynı olması nedeniyle ortaya çıkan eserler

2.1 Edebiyatta Kurmaca

Edebiyat, yıllar içinde gelişim ve değişim göstermiş, büyük bir birikimi bulunan, köklü bir sanat türü olarak bilinmektedir. Edebiyatın kurmacadan, kurmacanın da edebiyattan ibaret olmadığı altı çizilmesi gereken bir noktadır. Eagleton'a göre edebiyat alanında kesin tanımlar yapmak, eserleri kategorilere ayırmak ve bir metnin özü ve özellikleri hakkında net yorumlarda bulunmak yanlıştır. Bu nedenle keskin ayrımlar yapmadan belirli noktaların üzerinde durularak metinleri tanımlamak,

anlamaya ve anlatmaya çalışmanın daha doğru olduğu düşünülmektedir (Eagleton, Edebiyat Kuramı Giriş, 2004). Eagleton, bütün kurmaca metinlerin hikâye anlatıcılığı görevinde olmadığını savunmaktadır. Bununla birlikte kurmacanın yalnızca edebiyatla birlikte anılabilecek bir yapı olmadığını, aynı zamanda varlıkbilim anlamında bir kategorisinin olduğu fikrini öne sürmektedir. Devamında şekillenen düşüncesinde, kurmaca anlatıların okur tarafından nasıl anlaşıldığı ve yazar tarafından nasıl oluşturulduğunun metni etkileyeceği ve aynı zamanda farklı zamanlarda metinlerin farklı anlaşılacağı için kurmaca olmayan metnin kurmaca olarak yorumlanabileceği ve tam aksinin de yaşanabileceğini belirtmektedir (Eagleton, 2012). Bu nedenle metnin kurmaca olmak konusunda sınırlarının esnek olduğu ve kurmaca kavramının da edebiyat dışında başka bir alana zerk edilirken, ontolojik olarak kurmacadan söz edilebildiği için disiplinler arası etkileşimde kavramın zarar görmeyeceği düşünülmektedir. Örneğin, edebiyat ve plastik sanatlar arasındaki bağlantıya vurgu yapan Moran, Edebiyat Kuramları ve Eleştiri adlı kitabında Simonides'in "Resim sessiz bir şiir, şiir konuşan bir resimdir" cümlesini alıntılayarak disiplinler arası benzerliğe vurgu yapmıştır (Moran, 2018, s. 18). Bu noktada, kavramı bir alandan diğerine doğrudan taşımak yerine, aralarındaki benzerliğe vurgu yapmak ve temel çıkış noktalarının aynılığına işaret etmek önem teşkil etmektedir.

Kurmaca doğrudan dil ile bağlantılıdır ve dilin iletişimi sağlayan en güçlü yapı olduğu bilinmektedir. Bu noktada iletişim, dolaylı yoldan izleyici eser iletişimi ve eserin dili olarak da yorumlanmaya açıktır. Herhangi bir anlatı oluşturmak için kullanılan yöntemlerin bazılarının, doğrudan ve yalın olmadığı bilinmektedir. Örneğin kurmaca, dilin ve ileti alışverişinin en karmaşık şekilde kurulduğu alanlardan biri olarak süregelmiştir. Tarih boyunca kurmacaya dair pek çok farklı söylem ortaya atılmıştır. Bu söylemlerden biri Sofistlere ait olan, kurmaca dışında herhangi bir şeyin olmadığı, her türlü ifade yönteminin kurmaca olarak gerçekleştiğidir. Onlara göre gerçek nesneyi işaret edecek olan sözcük, nesnenin kendisi ile yalnızca bağlantı kurabilecektir. Sözcükler nesneden/göndergeden ayrılmıştır ve farklı bir gerçeklik oluşturmuştur. Nelson Goodman ise kurmacanın varlığını, insanın daima yapmakta olduğu bir eylem olarak iddia ettiği "dünya oluşturma" ile bağdaştırmaktadır. Dünya oluşturma, bütün sanatsal faaliyetleri içerdiği gibi anlam yaratma ve yaratıcılık bağlamında yapılan her eylemin temelinde yer almaktadır. Bu durumda bilimsel araştırmalar ve benzeri

eylemler de dünya oluşturmaya dâhildir. Aynı zamanda Goodman sanatın ve bilimin düşünsel eylem olarak "dünya yaratma" vasıtasıyla var olduğu için eş değer sayılması gerektiğini vurgulamaktadır (Montalbetti, 2022).

Kurmacanın gerçek hayata etkilerinin büyük olduğu bilinmektedir. Bireylerin kurmaca karakter ve olayları önemsediği hayatlarına dâhil ettikleri ve sosyal yaşamın içinde kurmaca olduğu açıkça bilinmesine rağmen yer verdikleri görülmektedir. Kurmaca karakterlerin başından geçenler, okurun da yaşaması muhtemel olan olayların aynasını tutması bakımından okur tarafından önemsenmektedir. Böylelikle okur ve metin arasında kurulan bağ kurmacanın sınırlarını aşmaktadır. Dünya genelinde insanların kurmacadan etkilendiği bilinmekteyken Eagleton, Edebiyat Olayı adlı kitabının dördüncü bölümünde kurmacanın yapısını incelerken, İngiltere vatandaşlığı için başvuran adaylara yöneltilen sorulardan birinin "Santa Claus nerede yaşar?" olduğunu belirtmiştir. Bu örnekte, kurmaca karakter ve hikâyelerin okurların yaşantısındaki etkisinin büyüklüğüne dikkat çekilmektedir (Eagleton, 2012). Kurmaca hikâyelerden etkilenen okurların, hikâyedeki karakterin yaşadığı yeri ziyaret ettikleri veya karakterler için oluşturulan kurmaca mekânları ziyaret ettikleri bilinmektedir. Günümüzde büyük bir üne sahip olan Harry Potter, kurmaca karakter ve hikâyelerin gerçek dünyadaki karşılığına verilebilecek en iyi örneklerden biri olarak görülmektedir. Harry Potter kitapları ve filmlerinin etkisi, okur ve izleyicilerin film veya kitaptan deneyimledikleri dünyaya dair eşyalar satın almak istemeleri sonucunda görülmektedir. Gerçek olmadığı alenen bilinen bu dünyaya ait eşyaları satın almak veya mekânları ziyaret etmek, izleyicilerin kurmacaya kapıldıklarına işaret etmektedir.

2.1.1 Kurmacaya Dalma Yanılsama ve -Mış Gibi Yapma

Edebiyat alanındaki kurmaca kavramında bulunan ve onun plastik sanatlarda yer edinmesini sağlayan etmenlerden biri "kurmacaya inanma" olarak bilinmektedir. Okuyucunun, metnin içine dâhil olmasını sağlayan bu temel etmen, edebiyatın ve kurmacanın da önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Pek çok edebi metnin temelinde yer alan bu hikâye oluşturma şeklinde hassas bir nokta bulunmaktadır. İlk olarak kurmaca metinlere dair okuyucu tarafından geliştirilen inanç başlıca bir tartışma konusu olmuştur. Bu bakış açısıyla "kurmacaya inanmak" eylemi üç başlık altında

incelenecek olursa; ilk başlık “kurmacaya gömülme”, ikinci ve ilkiyle ilişkili olan başlık “-mış gibi yapma” ve son başlığın ise “yanılsama” olduğu görülür. Kurmacaya gömülme, Shaeffer tarafından algısal bir yanılsamanın gerçekleşmesi ancak bireyin hâlâ bilinçli durum ve kurmaca ile gerçeği ayırt eder halde olması olarak tanımlanmıştır. Bu durum “-mış gibi yapma” ile birlikte şöyle açıklanmaktadır; gerçek olmadığı bilinen bir duruma uyum sağlama, oyunsu şekilde duruma eşlik etme ve -mış gibi yapma. Bireylerde film, tiyatro gibi etkinliklerde ya da kurmaca bir roman okuduklarında ortaya çıkan tepkilerin tümü, yani hikâyeye kendini kaptırma, heyecan duyma, ağlama, gülme, korkma ve benzeri tepkileri kurmacaya dalma olarak tanımlamak mümkündür. Buna karşın bireyin, bilincinin devre dışı kalması ve yanılsamaya kapılması halinde kurmaca kavramı da devreden çıkmakta ve durum tümüyle bir yanılsamaya dönüşmektedir (Montalbetti, 2022).

Genç Bir Romancının İtirafları adlı kitabında Umberto Eco, kendi kitapları ve benzeri kurmaca kitaplardan örnekler vererek, okurlarının kurmaca karakter ve hikâyeye nasıl inandığını birinci ağızdan anlatılmaktadır. Okurların eğitim seviyesi veya içinde yaşadığı kültürel çevre fark etmeksizin kurmacaya inandığı ya da inanıyormuş gibi yapmayı tercih ettikleri belirtilmiştir. Eco, bu durumun nedenini tarihi karakterlerle ilgili bir örnekte açıklamaktadır. Tarihçilerin anlattıkları ölü insanlardır ve hikâyenin gerçekliği yalnızca aktaranların dürüstlüğü ile doğru orantılıdır ancak kurmaca kahraman ve olaylar gerçektir. Geçmişte yaşanmış ancak doğru aktarılmayan hikâyelerin yerine gerçekle örülü ancak gerçek olmadığını iddia eden bir hikâye, okur tarafından daha ilgi çekici olarak kabul edilmektedir. Nitekim insanlar inanmaya meyilli olduğunda kurmaca kendi gerçekliğine kavuşmaktadır. Eco bu durumu tıpkı optik yanılsamada olduğu gibi kurmacaya dalmayı, duygusal yanılsama olarak özetlemektedir (Eco, 2011).

Yazar yönünden de kurmacaya dalma eylemi şekillendirilmekte ve bu durum kurmacanın genel tanımını etkilemektedir. Jean-Marie Schaeffer’ın tarafından kaleme alınan Fictional vs. Factual Narration isimli makalesine dair yapmış olduğu incelemede Bareis; kurmacada okurun beklentisinin yıllar içinde değiştiğini belirtmektedir. Bu durumun anlatıya karşı izleyici bakış açısının, kesin kurallarla ifade edilemeyecek kadar kaygan bir zemin olduğu vurgulanmıştır. Schaeffer kurmacada art

zamanlı anlatının son yıllarda terkedilmesinin ve öykü dışı anlatıcı kullanımının nedeninin kurmacaya dalmayı geliştirmek amacıyla yapıldığını düşündüğünü belirtmiştir. (Bareis, 2010) Ayrıca Wood'un ifade ettiği üzere, kurmaca bir metin yaratılırken hem tasvirden hem de inşadan yararlanılmaktadır. Böylelikle gerçeklik ve kurgunun iç içe geçmesi sağlanmaktadır (Wood, 2013). Bu yöntemle oluşturulan katmanlar sonucunda okur, metnin ve metnin sunduğu dünyanın içine çekilmektedir. Yazar tarafından zaman, karakter, mekân gibi temel unsurlara yapılan müdahale sonucunda amaç daima kurmacanın büyüsünü kuvvetlendirmek olmuştur. Kurmacanın etkisini ve onun büyüleyici gücünü mümkün kılan, okurun pek çok noktada muğlak kalan bu alanı olduğu gibi kabul etmesidir. Eagleton'un belirttiği üzere, okur denizkızının gerçekte var olmadığını bilmektedir ancak bu bilgi onun bir hikâyenin içinde denizkızlarının var olduğu gerçeğini değiştirmeyeceğini bilmesiyle sonuçlanmaktadır.

Söz edimleri kuramı açısından bakıldığında, kurmacanın "mış gibi yapma" ile ilişkisine dair yeni bir durum ortaya çıkmaktadır. Söz edimleri kuramı gereği bir eylemi dile getirmek iki şekilde meydana gelmektedir. Biri, küfür etmek, vaatte bulunmak, istekte bulunmak ve söz vermek gibi yapılmasa da gerçekliği bir dereceye kadar ölçülemeyecek eylemlerdir. Bir diğeri ise söylendiğinde gerçekliği ölçülebilecek eylemlerdir. Bu eylemler çayın yere döküldüğünü dile getirmek, kapının açık olduğunu söylemek gibi örneklendirilebilecektir. Bu edimlerden ilkinin kurmacanın yapısına benzediği düşünülmektedir. Eagleton'a göre "Kurmaca atıf yapıyor gibi göründüğü şeylerin kendisini üretir. Tasvir ediyor gibi göründüğü şeyi gizlice biçimlendirir" (Eagleton, 2012, s. 143-144). Kurmaca, bir cümle kurmaktan ve bir şeye işaret etmekten öte bir eylem olarak var olmaktadır. Kendi işaret ettiği şeyi gerçek kılma gücüne sahiptir. Ortaya koyduğu "mış gibi yaptığı" eylemin kendisini hayali bir boyutta, üstelik bireysel ve özgür olarak her okurun zihninde ayrı ayrı meydana getirmektedir. İşaret ettiği şey doğrudan kendisidir. Oluşturduğu sahtelik ya da aldatma olarak sınıflandırılabilecek eyleme karşı, kurmaca olduğu belirtildiğinde bütün bunlardan sıyrılmayı başarabilecek bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir. Kendi kendine diğer söylemlerden sıyrılarak oluşturduğu yeni gerçeğin içinde işlemeye ve oraya işaret etmeye devam etmektedir. "Mış gibi yapma" kendi içinde kurmacanın tanımıyla yakınlaşmaktadır. Bir şeyin mış gibi yapılması kurmaca

kavramıyla birlikte anıldığında onun kurmaca evrende gerçekten yapıldığına işaret etmektedir. Gerçek dünyada mış gibi yapılan eylem, kurmacanın vaadine, olabilecek eylemine veya olmuş bitmiş eylemine denk düşebilecektir. Böylelikle kelimenin kendisinin iki ayrı evrende iki farklı anlama gelebildiğinin bilinmesi gerekmektedir. Örneğin, kurmaca metnin içinde bir yalana işaret edildiğinde bu yine o dünyanın içinde bir boyut daha oluşturmak anlamına gelecektir.

2.1.2 Kurmaca ve Gerçeklik

Kurmaca ve gerçek kelimeleri birbirlerine taban tabana zıt görünmekle birlikte aslında birbirilerini barındıran kelimelerdir. İlk olarak, gerçek kelimesinin karşısına kurmacayı getirerek gerçeği anlatmanın mümkün olduğu söylenebilecektir. Bunun yanı sıra kurmaca olan şeylerin kendisi de gerçektir; kurmaca bir edebi metin, metin olma özelliğiyle gerçektir ve kurmaca bir anlatı, bir söylem olma özelliğiyle gerçektir. Bir başka açıdan, kurmaca metinler, bireylerde hisler meydana getirme açısından gerçekle ilişkilidir. Gerçek yaşamda insanların pek çoğunun edebi karakterlerden etkilendiği ve onlardan gerçek gibi söz ettiği bilinmektedir. Kurmaca metinler, gerçeklerle örülü olduğundan, metinlerde gerçek hayata gönderme yapan detaylar veya gerçek mekânlarda yaşayan kurmaca karakterler bulunmaktadır. Okurların Baker Sokağında Sherlock'un evini araması ve kimi okurların karakteri gerçek sanması, yazarların gerçek mekânlarda yaşayan kurmaca karakterin hikâyelerini anlatmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir (Eco, 2011). Bu nedenle olacak ki kitapların anlatıları veyahut çeşitli mitler ve hikâyeler tarih boyunca büyük kitleleri etkilemiştir (Sütçü, 2020). Mitoloji ve masallar insanlığın yüzyıllardır hikâye anlatıcılığını sevdiğinin bir göstergesi olmuştur. Bütün bu hikâyeleri günümüze taşıyan şeyin, insanların kurmacaya olan ilgisi olduğu düşünülmektedir. Bu durum, insanların gerçeklikten kaçma ve zihnen farklı bir deneyim yaşama istenci, olarak da ifade edilmektedir.

Edebiyatta kurmaca ve gerçeklik ilişkisini incelemiş olan Çıraklı, Orhan Pamuk'un Masumiyet Müzesi adlı eserini örnek göstererek çıkarımda bulunmaktadır. Masumiyet Müzesi adlı eser için, kurmaca bir metin ve gerçek hayatta bir müzenin oluşturulduğu bilinmektedir. Kurmaca dünyada müzeyi oluşturan kahraman, aynı dünyanın içinde

yazara müzenin hikâyesini yazma görevini vermiştir. Gerçek dünyada bu iki görevi de yazarın üstlendiği bilinmektedir. Kitabı okuyup müzeyi ziyaret eden okurlar, kitabın dünyasının içine dalarken bir yanılsamaya düşmektedir. Çıraklı bu yanılsamayı, müzeyi ziyaret eden okurların, gördüklerinin yanılsama olduğunu alenen belirtmelerindeki zorluğa vurgu yaparak ifade etmiştir. Yanılsamanın nihai amacının kurmaca karakterlere gerçek (-miş gibi) davranmak olmadığı, aksine gerçekliğin kurmacaya hizmet eden bir aracıya dönüştüğü bilgisine erişmek olmuştur. Günümüz gerçekliğinde sınırların giderek bulanıklaştığı ve gerçekliğin kurmacaya hizmet ettiği alanda, kurmaca metin ve benzeri çalışmalar gerçek olmadıklarını daima sergileyerek var olmaktadır (Çıraklı, 2015). Çıraklı'nın düşüncesini destekler nitelikte, Piglia ise kurmacanın doğrudan gerçek ya da sahte olanla ilgilenmediğini, onun arayışının her ikisine de temas edebilmek ve sahtelikle gerçekliğin birleştiği bir yapı oluşturmak olduğunu dile getirmektedir (Piglia, 2021). Bu şekilde varlığını sürdüren kurmaca ile okurun ilişkisinin dönüşeceğini belirtmektedir. Kurmaca gerçekle yer yer ayrılamaz olduğunda, taklitçilik ya da kontrolsüz şekilde kandırma eylemi gerçekleştirmemektedir. Orada gerçekleşen hadise, okurun inanmak istediği kurmaca ile ilgili olmuştur.

Kurmaca okura, yaşanılan dünya içinde yeni ve eşsiz bir olanaklar dünyası sunmaktadır. Bu bağlamda, inşa ettiği olanaklar, insan tarafından hayal yoluyla ulaşılabilecek her türlü bilgiyi kapsamaktadır ve muğlak olması nedeniyle okur ile bağlantı kurma açısından oldukça gelişmiştir. Okur dünyayı deneyimlerken değişmez ve öngörülemez olan bütün bilgileri edinmektedir, buna karşın deneyim açısından tümüyle öznel olan kurmaca, hayal dünyasına var olabilecek tüm kapıları aralamaktadır. Bu özelliğiyle sürekli yeniden düşünülen ve dolayısıyla yeniden var olan bir yapıdadır (Sütçü, 2020). Okurun zihninde metin yeniden kurulmakta, bu durum da her okur için yeniden inşa edilen bir gerçeklik katmanı olarak görülmektedir. Okurların farklı zamanlarda, aynı metinle kurdukları bağlantılarda da farklılıklara rastlanmaktadır. Okurların hayat deneyimi değiştikçe metne olan bakış açıları değişmekte, bu durum da kurmacanın gerçekliğini derinleştirmekte ya da yüzeysel hale getirmektedir. Dolayısıyla kurmaca metinler, yalnızca yazıldığı zaman, mekân, yazar gibi etmenlerden değil, okunduğu zaman mekân ve okur gibi etmenlerden de

etkilenmektedir. Nitekim kurmacanın canlılığının da bundan kaynaklandığı düşünülmektedir.

Murat Gülsoy ise kurmaca hakkındaki çalışmasında, Bates'in Çehov'un hikâyelerindeki karakterlerine dair bir yorumu bulunmaktadır. Bates'e göre hikâyenin karakterlerinin yazar ve okuyucu ile iletişimi kesildiğinde kendi yaşamlarını sürdürdükleri hissini duyduğunu ve adeta hikâye karakterlerinin gerçek hayatta birer insan oldukları duygusuna kapıldığını ifade etmektedir. Bates, karakterlerin kitaptaki hikâyesi bittikten sonra, yaşam öykülerinin devamında başlarına ne geleceğini merak ettiğini belirtmektedir. Bates' göre kahramanların gerçek gibi hayal edilmesi hikâyenin büyüsünü bozmaktadır. Ancak Gülsoy bunun aksine karakterleri bu yöntemle düşünmenin ve incelemenin, kişinin bireysel yaşantısına ve zihinsel süreçlerine katkıda bulunacağını düşünmektedir. Gülsoy'a göre hikâyeyi okumak onu yeniden yazmak olarak tanımlanmaktadır. Bu durum Eco'nun açık yapıt görüşüyle de bağdaşmaktadır. Kurmaca ve gerçeğin ilişkisini bir yazar ve aynı zamanda okur gözünden tanımlayan Gülsoy, okur olarak kurmacaya inanmaya ve yazar olarak da kurmacanın evrenine girerek ona dâhil olmaya işaret etmektedir. Yepyeni bir gerçeklik üretmek için yazarın kendi hayal dünyasının öneminden ve onu açığa çıkarma cesaretinin olması gerektiğinden bahsetmektedir (Gülsoy, 2013).

Kurmacanın bir insan tarafından ortaya çıkarılması, beynin hayal kurma becerisini göstermesiyle ilişkilendirilmektedir. Hayal gücünün yalnızca edebi metinlerde kurmaca evrenler ve karakterler inşa etmek üzerinde etkili olmadığı aynı zamanda bu becerinin bilim ve teknoloji gibi ilk bakışta sanattan uzak sayılan alanlarda da gerekli olduğu görülmektedir. Bu nedenle, soyut düşünme becerisi geliştirmiş insanın, kendi zihninden birtakım bilgileri somuta dönüştürmesi ve bunu yaparken araç olarak sanatı kullanması kurmacaya işaret etmektedir. Kurmacanın varlığı, dünyanın salt gerçek olarak tanımladığı, algılar ile keşfedilen veya deney yoluyla kanıtlanabilen gerçekliğinin üzerine bir katman eklemek olarak tanımlanabilecektir. Kurmaca, hâlihazırda kurallar ve düzenin hâkim olduğu dünyanın üstünde bir katman olarak var olduğundan sürekli olarak başkalaşmaya ve yeniden oluşturulmaya uygun bir zemin olmuştur (Sütçü, 2020).

Kurmaca anlatıların gerçekliğini farklı bir bakış açısıyla ele alan Eco, Genç Bir Romancının İtirafları isimli kitabında, kurmaca söylemlerin doğru olduğunu vurgulamaktadır. Bu savı destekleyecek şekilde, kurmaca söylemi müzik partisyonuna[2] benzetmektedir. Örneğin, bir romanda belirtilen ve karakterin başına gelen hadise ile ilgili doğrudan olayı özetleyen cümlenin, tıpkı bir müziğin notaları kadar doğru olduğunu ifade etmektedir. Söz konusu benzerliği, partisyon odaklı yaklaşım olarak isimlendirmiştir. Kurmaca bir karakterin başına gelen olayı anlatan bir roman cümlesi doğrudur çünkü gerçek dünyada bir karakterle ilgili çıkarım yapılmadığı için, konunun doğruluğunun sorgulanabileceği alan yalnızca kurmacanın yer aldığı romanın ilgili sayfası olacaktır. Gerçek hayatta öne sürülen pek çok cümleden daha gerçek ve doğru olmasının nedeni bu şekilde açıklanabilecektir (Eco, 2011). Hikâyenin içindeki absürt ya da gerçek dışı anlatım da okur tarafından kabul edilmekte ve benimsemektedir. Çünkü okur bu noktada gerçeğin değil doğrunun peşinden gitmektedir. Gerçek hayatta karşısına çıkabilecek mekânlarda hayali bir hikâyenin izini süren okur büyülü dünyanın içine dâhil olmaktadır. Her okurun zihninde hikâye yeniden ve yeniden şekillenmektedir. Bu durum okurun yalnızca hikâyenin kurmacasına inanmak istemesinden değil aynı zamanda bu kurmacanın doğruluğuna güvenmesinden kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte kurmaca doğru olmak zorunda da değildir. Yanlış bilgi, kurmaca olduğu anlaşılır olduğu sürece geçerliliğini koruyacaktır. İnsanları yanılgıya düşürecek akıl oyunları oynamayan kurmacanın doğru olma zorunluluğu da bulunmayacaktır (Dervişcemaloğlu, 2017).

2.2 Çağdaş Sanatta Kurmaca

Kurmaca kelimesi TDK'nın Güncel Türkçe Sözlüğünde, "Olmadığı halde varmış gibi tasarlanmış, kurgulanmış." şeklinde ifade edilmektedir (TDK, t.y.). Bu ifade, kurmaca kelimesi sanatsal yaratım yöntemi olarak ele alındığında, bütün sanatsal üretimleri kapsayacak tanım olarak yorumlanmaktadır. Nitekim sanatsal üretimlerin tümü bir şeyin yeniden kurgulanması ya da Danto'nun söylemiyle "Gerçek gibi görünen ama gerçek olmayan şey"[3] olarak açıklanmaktadır. Bu fikir Platon'un, sanatın doğanın bir yansıması olduğunu belirttiği savıyla ortaya çıkmış ve 19. yüzyıla kadar etkisini

[2] Partisyon: Nota/ Nota defteri (https://tr.wikipedia.org/wiki/Partisyon)
[3] Danto bu tanımı Platon'un sanatın taklit olduğuna dair düşüncesini açıklamak için kullanmaktadır (Danto, 2014).

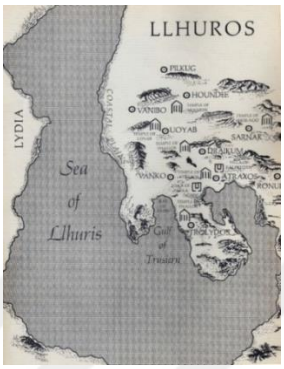
sürdürmüştür. Ancak bu düşüncenin günümüzde farklı bir şekilde ele alındığı ve günümüzden geçmişe bakıldığında da farklı yorumlandığını belirtmek önem arz etmektedir. Günümüzde "-mış gibi yapma" eyleminin taklit ile bağlantısı bulunmamaktadır. Mış gibi yapma eylemi [feigning] kurmaca ile köken olarak aynı yerden gelmektedir (Eagleton, 2012). Bu noktada anlam, yeni bir şey yaratırken izleyicinin ve sanatçının kendi algısında tanıdık olan şeyleri yeniden şekillendirmek olarak kabul edilmelidir. Bu konuda Kuspit, Fiction and Phenomenology isimi makalesinde, kurmacayı meydana getiren en önemli etken olarak insan zihninin önemini vurgulamaktadır. Hayal kurmayı, insan bilincini meydana getiren ve varlığını kanıtlayan bir eylem olarak ele alan Kuspit, bu eyleminin sanatın taklitten ibaret olmamasını sağlayan etmen olarak yoğun şekilde kullanması nedeniyle kurmacaya işaret etmektedir (Kuspit, 1968). Kurmaca metin ve göndergesel metinler nasıl birbirlerinden net çizgilerle ayrılmıyorsa aynı şekilde çağdaş sanattaki sanatsal üretimlerde de çok net ayrımlara gidilememektedir. Bu yapılar iç içe geçmiş birbirini var eden olgulardır (Montalbetti, 2022).

Süregelen yıllarda fotoğraf makinasının icadı ve modern dönemin başlangıcı ile birlikte, sanatın yansıma olmaktan uzaklaştığı ve yeni bir anlama büründüğü bilinmektedir. Sanatın kazandığı yeni anlam, sanatçının zihnindeki kurguyu dışarı yansıtması için elverişli bir alan oluşturmuştur. Bu dönemde İzlenimcilik, dışavurumculuk, soyut resim gibi sanat hareketlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Sanatçılar, gerçekte var olmayan, varlığı ancak sanatçının müdahalesi ile ortaya çıkan çalışmalar yapmaktadır. Tüpte yer alan bir boya ve gerilmiş bir bez üzerine çizim yapan sanatçı, daha önce var olmamış bir eseri gün yüzüne çıkarmaktadır. Sanatçı zihninden geçenleri ya da etrafında gördüklerini çizerken –mış gibi yapma eğilimde olmuştur. Nihayetinde sanatçı içinde yaşadığı coğrafyadan, tarihi olaylardan, yakın çevresindeki insanlardan ve o güne kadar tecrübe ettiği hayattan etkilenerek üretmektedir. Bu nedenle olacak ki, sanatçının ürettiği her şeyde biraz kendisi ve biraz diğer etmenler var olacaktır. Bugün sanatçının gerçekliğe müdahalesi sonucunda "–mış gibi" görünen pek çok sanat eseri ile karşı karşıya kalınmaktadır. Nitekim sanatçının düşünce veya duyguları vasıtasıyla üretilen bütün eserlerin insana dair bir kurgu olduğu açıktır (Danto, 2014).

Sanatsal çalışmalar böylesi bir değişikliğe göre şekillenmeye başlamışken Modern dönemin henüz ortalarında, Dadaistler ile birlikte başlayan hazır nesne kullanımı ve daha sonra postmodern dönem olarak tanımlanan süreçte sanatçılar, düşünsel bir boyuta giriş yapmışlardır. Sanatın akıl ile yakından ilişkili olduğu ve nesnelere yeniden bakmaya yönelten postmodern dönemde sanatçı, geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak zihninde kurguladığı düşünceyi izleyiciye aktarmakla kalmayıp, izleyicide kendiliğinden ortaya çıkan düşünceyi de dikkate almaya başlamıştır (Lynton, 2009). Bu süreçte de kurmaca kavramıyla analoji kurulabilecek sanatsal üretimler daha belirgin hale gelmiştir. Kurmacanın anlatıcılık yönünün ve edebiyatla bağlantılı şekilde var olan taraflarının yanı sıra plastik sanatlarda yer alacak bir kavram olma gücüyle açığa çıktığı dönemin söz konusu döneme denk düştüğü düşünülmektedir.

Her yapıt var olanlarla yeni bir gerçeklik inşa etmek olduğundan kurmaca sayılacaktır. Ancak bu noktada kurmaca tam olarak bahsi geçen tanıma karşılık gelmemektedir. Plastik sanatlarda kurmaca kavramı sanatçının bir düş/hayal kurması, onu herhangi bir anlatım yoluyla gerçek dünyaya getirmesi, bu gerçekleşirken sanatçının düş dünyasından bir süreç izleniyor gibi olmasıyla ilişkilendirilmektedir. Eser hangi yöntemle üretilmiş olursa olsun, izleyiciyi yeni bir gerçeklikle buluşturuyorsa veya farklı bir evrende hissettiriyorsa bu durum plastik sanatlarda kurmaca kavramına işaret etmektedir. Eserin izleyicinin hayalinde de genişleyebilmesi, yeni yollar bulabilmesi izleyicinin çalışmanın içine dalması ve kendisini farklı bir boyutta hissetmesi edebiyatta kurmacaya dalma olarak ifade edilmekteyken (Montalbetti, 2022) çağdaş sanatta ise estetik mesafenin kaybolması (Bullough, 1912) ile ilişkilendirilebilecektir. Estetik mesafenin kaybolması fikri, esere farkında olarak ya da olmayarak dâhil olma, eserin içinde hissetme gibi etmenlerle desteklenmektedir. Bu bağlamda karşılaşılan örneklerin pek çoğunda sanatçının, hayali "mekân", "alan", "dünya", "evren" benzeri yapılar tasarladıkları görülmektedir. Tasarlanan bu mekânların izleyiciyle buluşurken kurmacaya dalmayı beraberinde getirildiği düşünülmektedir. Bu durumun nedenini, izleyici kurmaca bir yapıtla etkileşime girdiğinde gerçeklik algısında farklılıklar meydana gelmesiyle açıklanabilecektir. İzleyici gördüğü şeyi gerçek olarak algılayacak ancak bir taraftan onun bir sanatçı tarafından oluşturulmuş olduğunu bilecektir. Norman Daly'nin 40 yıl boyunca üzerinde çalıştığı bir uygarlık olan Llhuros Uygarlığı (Görsel 2.7) gerçeklik algısına müdahale örneklerinden biri olarak

görülmektedir. Daly, hayali bir topluluk inşa etmiş ve bu topluluğun arkeolojik buluntularını (Görsel 2.8) üretmiştir. İzleyicinin kurmaca arkeolojik ögeler ile karşılaşmasıyla gerçeklik ile ilgili ikileme düşmesi beklenmektedir (Daly ve Fisher, 2019). Daly örneği ile birlikte, plastik sanatlarda içinde aldatma, mış gibi yapma ve dolayısıyla kurmaca kavramlarının barındıran pek çok eser yer almaktadır.



Görsel 2.7 The Civilization of Llhuros için orijinal katalogdan Llhuros Haritası (Norman Daly/Lynda A. Thompson 1972-2021) Cornell Üniversitesi



Görsel 2.8 Duvar Parçası (Norman Daly 1966) erken arkaik dönemde Houndee'de bulundu, fresk, 20x30.5 cm, Thrunai kuşunun bilinen en eski ikonografik örneği

Edebiyattaki kurmaca metinlerde bulunan bir özellik olarak '-mış gibi yapma', Searle tarafından, göndergesel ifadelerden sıyrılmış yatay bir anlatı pratiğinde ilerleyen yapı olarak aktarılmaktadır. Plastik sanatlarda bu durum incelendiğinde, ilerleyişin aynı yönde olduğu görülmektedir. Searle'ün söz edimleri kuramı açısından kurmacanın, gerçeklik ve dil ilişkisini incelediği bilinmektedir. Searle bu bağlamda, kurmaca ve yalanın ilişkisinin gerekçelendirme bakımından farklılaştığını dile getirmektedir. Yalan asılsız ve aldatmaya dayalıyken kurmacada bu özelliğin bulunmadığı aşikârdır. Kurmaca yapıtlarda kurgusallığın oranı sanatçının inisiyatifindedir. Sanatçı, eseri doğru oranda gerçekle karıştırmakta özgürdür. Bu durum bir karmaşaya yol açmayacak, aksine 'kurmacaya dalma' eylemini destekler nitelikte olacaktır (Montalbetti, 2022). Bahsi geçen durumun bir benzerinin, plastik sanatlar cephesinde

Arthur C. Danto tarafından desteklendiği bilinmektedir. Plastik sanatlarda hazır nesnenin kullanımının tartışmalı bir konu olduğu açıktır, Danto ise bu tartışmalı konuda, sanatçının üretiminin niyete bağlı olduğunu savunmaktadır (Danto, 2019). Zira sanatçının izleyiciyi kandırmak gibi bir niyeti yoktur, dolayısıyla sanatçının niyetinin '-mış gibi yapmak' olduğunu söylemek mümkün olacaktır. Bu durum sanatı tanımlamadaki zorlukla benzer görülmektedir. Tıpkı kurmaca ve gerçeğin ayrımında net çıkarımlar yapılamadığı gibi sıradan nesne ve sanat eserinin de ayırdında zorlanıldığı görülmektedir. Nitekim kurmaca ve günümüz sanatsal üretimlerinin arasında bağlantı kurulabilmesi, çağdaş sanatı meydana getiren temel ögelerin, kurmaca kavramı ile bağlantısını açığa çıkarmaktadır.

Kurmacanın plastik sanatlardaki bir diğer yansıması olan anlatıcılık eylemi, edebiyatla doğrudan ilişkilidir. Hikâye anlatıcılığı, yüzyıllardır insanlığın sürdürdüğü kadim bir gelenek olarak günümüze ulaşmıştır. Hayvanlardan Tanrılara Homo Saphiens isimli kitabında Harari, insanın hikâye anlatıcısı olma rolünden sıklıkla bahsetmektedir. Ona göre, bir anlatı oluşturmak insanlığın bakış açısını topyekûn değiştirebilecek güce sahiptir. Öyle ki insanlar birtakım mitler ve hikâyeler aracılığıyla toplumun birbirine bağlanmasını sağlamıştır. Hikâyeler de bu vasıtayla, insanlar arasındaki bağları sağlamlaştırarak insanlığın gelişimde önemli rol oynamıştır (Harari, 2015). Bugün etkileri birbirinden çeşitli alanlarda görülmekle birlikte, insanları birbirine bağlayan, iletişimi kuvvetlendirirken bireylerde katarsise [arınma] ve dolayısıyla rahatlamaya yol açan bir olgu olarak bilinmektedir. Günümüzde gelindiğinde çağdaş sanatçıların hikâye anlatıcılığı rolünü üstlendikleri düşünülmektedir. Günümüz sanatçıları anlatma eylemini farklı yöntem ve materyallerle gerçekleştirdikleri için hikâyeye eklenen katmanlar daha belirgin hale gelmiştir. Böylelikle izleyici hikâye ile yalnızca zihinsel değil aynı zamanda algıları yoluyla da bağlantı kurmaktadır. Edebiyat alanında, bireyin yaşantısında değişikliğe yol açabilecek kadar etkili olan anlatı, duyular da dâhil olduğunda izleyiciye daha güçlü bir deneyim yaşama olanağı sunmaktadır.

Hikâyeleri meydana getirirken sanatçı, nesnelerin isimlerinden ve o isimlere yüklenen anlamlardan yola çıkmaktadır. Burada asli malzeme, nesnelerin kendilerine işaret eden göstergeler dizgesi olarak kelimelerdir. Kelimeleri nesnelere ve olaylara işaret etmek için kullanan sanatçı, izleyicinin düş dünyasında yeni bir anlam yaratmak için

kelimelerle farklı bağlamlar yaratmaktadır. Diğer yandan günlük kullanım nesnesini bağlamından koparmak suretiyle yeniden sergileyen sanatçının da bir şeyi bağlamından koparmak suretiyle dönüştürerek onda yeni bir anlam ortaya çıkmasını sağladığı görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında hikâye yazma eylemi ve çağdaş sanatçının hazır nesne kullanımı, kullanılan materyallere uygulanan işlem açısından benzeşmektedir. Böylelikle her iki yolla ulaşılan sonuç vasıtasıyla, sanatçının alımlayıcıya üzerinde düşüneceği bir alan açmış olduğu söylenebilecektir. Ancak izleyiciye sunulan imkân gereği, eser üzerinde yapılacak yorumların ne kadarının kayda değer katkıları olacağı tartışma konusu olmuştur. Bu bağamda, Şerefnur Atik, edebi metinlerin bir özelliğinin, okuyucunun her okuma gerçekleştirdiğinde yeni bir anlam bulması olduğunu dile getirmektedir (Atik, 2017). Eco'nun açık yapıt görüşünde olduğu gibi, gerçekleştirilen her okuma eseri yeniden yaratmaktadır. Bu durum sanatsal üretim olarak algılanabilecektir ve her yapıtta farklı oranlarda ve farklı şekilde gerçekleşmektedir. Ancak elbette yapıt hakkında yorum yapılabiliyor olması, bütün yorumların doğru olduğuna işaret etmemektedir (Aşar, 2016).

Değişen ve dönüşen dünyada sanat eserlerinin içinde bulunduğu çağın teknolojisiyle şekillendiği bilinmektedir. Örneğin eski çağlarda insanların civardaki bitkilerden, doğal taş veya topraktan renk elde ederek, renklendirmek istedikleri cisimleri boyamakta kullandıkları bilinmektedir. Zaman içerisinde kimyanın gelişmesine bağlı olarak farklı kimyasal elementlerden renkler elde edilmesi ve sanatsal yaratımlarda bu renlerin de kullanılması gelişen teknolojinin sanat ile olan bağıntısını ve katkısını göstermektedir. Tarihi süreç içerisinde yaşanılan teknolojik gelişme ve ilerlemenin sanata olan itici katkısına bir diğer örnek ise fotoğraf makinasının icadı gösterilebilir. Keza fotoğraf makinasının günlük yaşamda ulaşılabilir, kullanılabilir olmasının etkisiyle sanatta klasik anlayıştan modern döneme geçilmesi önemli bir örnektir. Günümüzde ise teknolojinin geldiği son nokta ile birlikte yeni medya sanatı gündeme gelmektedir. Sanatın, insanla birlikte devingen yapısından dolayı teknolojinin gelişmesi ile birlikte daima dönüşmüş olduğu ve adapte olarak dönüşmeye devam edeceği düşünülmektedir. 2020'li yılla birlikte sıklıkla gündeme gelen ve büyük yatırımlar alan metaverse'ün de sanatın dönüşümünde etken olacağı düşünülmektedir. Metaverse, kullanıcısının deneyimine tümüyle sanal bir evren sunmayı amaçlamaktadır. Bunu yaparken arttırılmış gerçeklikten faydalanmakta ve aynı anda

çok sayıda kullanıcıya hitap etmeyi vadetmektedir. Kısaca, bilinen gerçekliğin üzerine sanal bir gerçeklik inşa ederek kullanıcılara o deneyimi sunmayı amaçlamaktadır (Mystakidis, 2022). Metaverse tanımı kurmaca tanımıyla benzemektedir. Bu nedenle teknoloji ile bağlantılı sanat üretilmesi gerektiğinde, kurmaca kavramı doğrudan devreye girecektir. Dünyada hayali evren/dünya tasarlayan sanatçılar sanal evrende de kurmaca evren/dünya tasarlamakta zorlanmayacak ve bu duruma en hızlı ve doğru adapte olan kesim haline geleceği düşünülmektedir.

2.2.1 Çağdaş Sanatta İzleyici Deneyimi Olarak Kurmaca

Edebiyat alanında yapılmış Emotion and Narrative Fiction: Interactive Influences Before, During, and After Reading isimli makalede bulunan bir araştırma, okuyucuların kurmaca bir metni okumalarının temel nedenlerinden birinin, bireyin etkilenmeyi istemesi olarak belirtmektedir. Bu noktada okurun deneyime odaklanması ve kitap vasıtasıyla hayali bir evrene geçiş yapması söz konusu olmaktadır. Deneyimlenen evrenin hayali olmasına karşın bireyde meydana gelen duygusal ve bilişsel değişimler gerçektir. Cupchik'e göre bir sanat eseri deneyimlenirken, izleyici ve eser arasında belirli bir mesafe bulunur ve bu mesafe nedeniyle izleyici deneyimini estetik açıdan yorumlamakla yetinir. Ancak buna karşın kurmaca bir metin deneyimlendiğinde, Miall ve Kuiken'e göre "anlatı duyguları" adı verilen ve alımlayıcıyı metnin dünyasına dâhil eden birtakım duygular meydana gelmektedir (Mar, vd., 2011). Tam bu noktada hikâye yazma veya anlatı oluşturma eyleminin çağdaş sanatta nasıl karşılık bulduğuna bakılmalıdır. Bu noktada kastedilen şey, bir metin oluşturmaktan ziyade metni zihinlerde oluşturmaya yarayacak nesnelerden/yaratımlardan faydalanmak olarak açıklanabilecektir. Charles Avery'nin yapmış olduğu çizimler örneğinde olduğu gibi onun hayali adasındaki yaşam anlatılan öykünün parçaları olarak sunulmaktadır. (Görsel 16-28) Kendisine hayali bir ada tasarlayan ve uzun yıllar bu adayı ve içinde yaşayanların öykülerinin açığa çıkmasını sağlayan sanatçı, çok boyutlu bir hikâyeyi alımlayıcının deneyimine sunmaktadır (Grımm, 2023). Sanatçı, yarattığı hayali dünyanın bir kısmını izleyiciye sunmakta, bir kısmının ise izleyicinin zihninde canlanmasına olanak sağlamaktadır. İzleyici, eser ile karşılaştığında bir deneyim yaşayacak ve bu deneyim de başlı başına yaratıcı bir hareket olarak tanımlanacaktır. Bahsi geçen düşünceyi Rollo May Yaratma Cesareti

adlı kitabında, izleyici-yapıt arasındaki ilişkinin yaratıcı bir eylem olduğu şeklinde desteklemektedir (May, 2001). Sanatçının üretim sırasında kendi kurmacasına kapılması da bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden biridir. Charles Avery ile gerçekleştirilen röportajda, hayali ada projesine dair bilgi verirken adalıların bir yerde yaşamaya devam ettiği ve kendisinin adalıların aktivitelerini resmettiğini belirtmektedir. Sanatçının, yarattığı kurmaca dünyanın bir parçası haline gelmiş olduğu gözlemlenmiştir. Avery, kendi eserine karşı hem yabancı bir izleyici konumunda hem de eseri üreten kişi konumunda bulunmaktadır.

İzleyicinin romanda ve sinemada kurmacaya kapılmaya ihtiyaç duyduğu bilinmektedir. Özellikle postmodern dönem gibi izleyicinin gerçekliğe dair şüphelerinin arttığı süreçte, kurmaca kavramının izleyicinin gerçeklik ihtiyacını karşıladığı düşünülmektedir. Bahsi geçen, sonradan oluşturulan gerçeklik, inanmaya ihtiyaç duyan insanlar tarafından kolayca kabul görmüş, bu sayede sinema, tiyatro, roman gibi kurmaca içerikler daha ilgi çekici hale gelmiştir. Özellikle postmodern dönemde yazarların da kurmaca ve gerçeği daha cesur şekilde harmanlamasıyla karşılaşılan örnekler, alımlayıcı açısından eserin gerçekle karıştırılmasını muhtemel hale getirmiştir (Arık, 2017). Benzer bir durumun gerçek hayatta tezahür ettiği bilinmektedir. 1920 yılında Kışlık Saray saldırısının çok sayıda sanatçı, askerler, işçiler ve öğrencilerin bir araya gelerek teatral şekilde gerçekleştirmesi sonucunda bu olay, dünyanın şahit olduğu en büyük kurmacalardan biri olmuştur (Eagleton, 2012). Olay gerçekleşirken çok sayıda gerçek materyalin kullanılması ve olaya dâhil olanların olayın gerçekliği ile yüz yüze gelmesi, savaş olmaksızın iç savaş deneyimi yaşamaları, kurmaca eylemlerin gerçeğe ne kadar yaklaşabileceğini göstermektedir. Kurmaca deneyimlerin izleyiciyi yoğun şekilde etkisi altına aldığı böylelikle gün yüzüne çıkmaktadır.

Psikoloji alanında Izard, Oatley, Keltner, Jenkins'in yapmış olduğu araştırmalar ışığında, okurun kurmaca metinleri içselleştirdiğine dair veriler ortaya koyulmuştur. Okuma pratiğine dair deneyimler kabaca ikiye ayrıldığında, kurmaca metinlerin okuru duygusal anlamda etkilemesi beklenirken, bilgi içerikli metinlerden bilgi vermesi beklenmektedir. Kurmaca metinlerin duygusal anlamda yarattığı değişiklikler okuma bittikten sonra da devam etmektedir. Kütüphane üyeleri ile yapılan bir araştırmada,

üyelerin %60'ının kitapların bireysel hayatlarını değiştirmede etkili olduğunu belirttikleri bilinmektedir. (Mar, vd., 2011). Temelde bu durum insan zihninin kurmacaya karşı aldığı tavrı açığa çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra Charles Avery ve Tai Shani gibi pek çok farklı pratiği aynı çalışma içinde kullanan sanatçıların çalışmaları, izleyiciyi kurmaca dünyaya taşımaktadır. Edebiyatta okurun tek yönlü olarak edindiği deneyimi farklı araçlarla sunan çağdaş sanat yapıtlarının da çarpıcı birer kurmaca örneği olduğu düşünülmektedir. İzleyicinin içinde bulunduğu mekânın etkisinde kalması onu hayal etmesinden çok daha hızlı olacaktır.

Dünya genelinde tema parklar büyük kitleler halinde müşteri çekmektedir. Tema parkların bu başarısının tasarlanmış mekânların başarısı olarak görmek mümkündür. Bunun yanı sıra bir tema üzerine kurulu çeşitli şehirlerin varlığı bilinmektedir. Bugün bilinen en popüler tema parklardan biri olan Walt Disney World ile ilgili çeşitli ülkelerden gelen ve farklı yaşlardaki insanlar üzerinde yapılan bir araştırmada, insanların Disney World'ü sevdikleri ve tekrar tekrar ziyaret etmekten keyif aldıkları sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacılar, katılımcıların parkın yapay dünyası içinde eğlendiklerini ve mekânın sahteliğine dair düşünce geliştirmediklerini belirtmektedir. Katılımcıların Disney World'ü farklı bir deneyim olarak algıladıkları ve parkın gerçeklikle ilişkisinin zayıf olması ile ilgili söylem geliştirmediklerini vurgulamaktadır. Farklı Katılımcılara Disney World'ün içindeki tema parklardan birine dair gerçek dünya ve tema parklar arasındaki farklar sorulduğunda katılımcıların çoğunlukla soruyu anlamadıkları ve bir ayrım yapmadıkları dikkat çekmektedir. Bu noktada araştırmacılar soruları açıklamak durumunda kalmış ve gerçek dünya ile tema park arasındaki farkın altını çizmişlerdir. Buna karşın katılımcıların gerçek dünya ile Disney World arasında bir ayrım yapmak istemedikleri saptanmıştır. Dünya genelinde temaların kullanıldığı alanlarda artış görülmekte ve insanların tema içeren ortamlara uyumlandığı bilinmektedir. Alışveriş merkezlerinden şehirlere kadar uzanan geniş bir yelpazede, planlı olarak bir tema çerçevesinde inşa edilen alanlara insanlar tarafından ilgi gösterildiği ve bu tasarlanan çevrenin yadırganmadığı tespit edilmiştir (Fırat ve Ulusoy, 2011). Bu araştırmanın sonucunda, insanların dünya genelinde kurmaca mekânlara ilgi duyduğu ve kurmacanın içinde bulunmaya dair verdikleri tepkilerin doğallığı dikkat çekmektedir. Edebiyat, Sinema, Tiyatro gibi kurmaca kavramını içeren sanatların izleyiciyle arasındaki mesafeye kıyasla, izleyicinin doğrudan içinde

bulunduğu kurmaca ortamlar inşa edebilecek olan plastik sanatlar bu anlamda avantajlı görünmektedir. Kurmaca kavramı çerçevesinde üretilen sanat eserleri, hâlihazırda yapay mekânlarda bulunmaya hazır olan izleyici için farklı bir sanat deneyimi haline gelecektir. Müşteri olarak bulunduğu Disney World'de yapay dünyayı kabul eden izleyicinin, sanatı alımlamak için bulunduğu eserin içinde kurmacaya kolaylıkla dâhil olacağı düşünülmektedir. Disney World'ün kurmacasının yanı sıra Amerika'da bir radyo tiyatrosundaki uzaylı istilasının, dinleyiciler tarafından gerçek sanılması sonucunda insanların yaşadıkları kısa süreli korku ve panik neticesinde olay insanların ölümü gibi olumsuz sonuçlanmış olduğu bilinmektedir (Ateşli, 2017).

2.2.2 Çağdaş Sanatta Yapıt Olarak Kurmacanın Gelişimi

Çağdaş sanatta kurmaca olarak tanımlanabilecek yapıtlar üreten sanatçılarda bir hikâye anlatıcılığına rastlanmaktadır. Bunun yanı sıra edebiyat ve plastik sanatlarda üretim yönteminin benzeştiği noktalar saptanmaktadır. Sanatçıların bir anlatı yaratma yolunda ilerlemeleri ile birlikte o hikâyeyi anlatma biçimlerinde de ortaklık şekillenmeye başlamıştır. Nitekim plastik sanatlar alanındaki çağdaş sanat yapıtlarında ve postmodern metinlerde kurmaca kavramı ile ilişkili birtakım ortak özellikler bulunduğu düşünülmektedir. Özellikler metin temelli gidilecek olursa metinlerarasılık başlığı altında, parodi, pastiş, hipermetinsel tasarım, şakacı dönüştürüm, grotesk, parçalılık/süreksizlik/kopukluk, bilinçakışı, çok katmanlılık, metafor ve üstkurmaca olarak sıralanabilecektir. Plastik sanatlar temelli bakıldığında ise özgünlüğün reddi, temellük, güncel medya sanatı, yüksek sanatın sınırlılıklarının yok sayılması ironi, anlatı kullanımı, olarak sıralanmaktadır (Barrett, 2019). Bahsi geçen metin özelliklerinin pek çoğu bir metnin içinde bir arada bulunabileceği gibi yalnızca bir özelliğin kullanılması da olasıdır. Durum plastik sanatlarda da aynı şekilde tezahür etmektedir. Parodi, bir metinden öykünerek, onun yeni ve farklı bir sürümünü yaratmak olarak tanımlanmaktadır (Atik, 2017). Çağdaş sanatta ise parodi özgünlüğün reddi şeklinde kullanılmaktadır. Cindy Sherman'ın kendi yüzünü sanat tarihinde önemli kabul edilen eserlere yerleştirmesi (Görsel 2.9) ve bu fotoğrafları sergilemesi, özgünlüğün reddi için örnek teşkil etmektedir (Whitham ve Pooke, 2018).



Görsel 2.9 History Portrait #224, (Cindy Sherman, 1990) fotoğraf

Metin özelliklerinden pastiş, herhangi bir yazılı anlatımın tarz olarak kopyalanması ve bu tarzın başka bir anlatımda yeniden ifade edilmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Pastiş, üslubun taklit edilmesi olarak da ifade edilebilecektir. Günümüz sanatında da kimi sanatçıların başka sanatçıların üslubunu taklit ederek çalışmalar ortaya koyduğu bilinmektedir. Temellük yani kendine mal etme olarak bilinen çağdaş üretim yöntemini günümüzde Richard Prince "İsimsiz (Cowboy)" (Görsel 2.10) isimli fotoğrafında kullanmıştır. Sanatçının, o dönemde bir tütün markasının reklam filminde kullanılan popüler bir görselin bir kısmını, üzerinde değişiklikler yapmak suretiyle kendine mâl ettiği bilinmektedir (Barrett, 2019).



Görsel 2.10 Noname (Cowboy), (Richard Prince, 1989) kromojenik baskı, 127 x 177,8 cm

Hipermetinsel tasarım, günümüz teknolojisinin sanat ile birleşiminden doğan bir özellik olarak bilinmektedir. Bir metnin herhangi bir şekilde ile teknoloji ile bağdaştırılması sonucunda o metinde hipermetinsel tasarımdan söz edilebilecektir. Çağdaş sanatta da sıklıkla teknolojiden yararlanılarak üretilen çalışmalar ile karşılaşılmaktadır. Refik Anadol'un "Makina Hatıraları" (Görsel 2.11) isimli çalışması bu duruma örnek olabilecek bir güncel medya işi olarak kabul edilmektedir.

Anadol'un, çeşitli görselleri geliştirmiş olduğu bir algoritma yardımıyla, yeniden işlediği bilinmektedir. Yapay zekânın işlediği bu veriyi, akışkan bir görüntüye sahip imgelere dönüştürmesi sonucunda, alımlayıcıya gerçekliğin sanal dille ifade edilmiş yeni bir okumasını sunmaktadır (Artun, 2021).



Görsel 2.11 Makine Hatıraları: Uzay, (Refik Anadol, 2021)

[yerleştirme/yeni medya] Şakacı dönüştürüm, bilindik bir metnin anlatısını, sıradan bir metne uyarlayarak ilk anlatıya gönderme yapmak olarak tanımlanmaktadır. Çağdaş sanatta şakacı dönüştürüme, "büyük s'li sanat" ya da "yüksek sanat" olarak tanımlanan sınırların yok edilmesine karşılık gelmektedir. Duchamp'ın Mona Lisa'ya bıyık ekleyerek (Görsel 2.12) yeniden sergilemesi veya "kitch" işler üreten Jeff Koons'un çalışmaları örnek verilebilecektir.



Görsel 2.12 LHOOQ, Mona Lisa9 With A Mustache, (Marcel Duchamp, 1919)
Philadelphia Sanat Müzesi, ABD, 19,7x12,4 cm

Grotesk sinir bozucu, belirsiz, çelişik anlatı içeren bir metin özelliğidir. Yazarların, içinden çıkılamayan komik sayılabilecek ancak aynı zamanda sinir bozucu olan bir ifade yöntemi kullanmaları ya da hikâyeyi bu şekilde kurgulamış olmaları olarak tanımlanabilecektir. Plastik sanatlarda groteskin karşısında, ironi bulunmaktadır. İroni, sanatçının konuyu zıtlıklar ile ifade etmesi ve bu zıtlıkların bir kısmından alımlayıcının rahatsız olmasına yol açabilecek içerikler bulundurulması olarak açıklanacaktır. Bahsi

geçen rahatsızlık hissi ve zıtlık ile sanatçı konuyu daha vurucu şekilde aktarmaya çalışmalardır. İroni barındıran yapıtlarda çoğunlukla iğneleme bulunmaktadır, alımlayıcıyı kolay şekilde etkilemeye ve harekete geçirmeye yaramaktadır. Maurizio Cattelan'ın "America" ve "La Nona Ora" (Görsel 2.13) isimli eserleri çağdaş sanatta ironi örneği olarak sıralanabilecektir. "America" isimli yapıt, som altından yapılmış bir klozettir, günümüzde eser çalınmış ve bulunamamıştır. "La Nona Ora" isimli eser Papa II. Paul'ün üzerine göktaşı düşmüş şekilde betimlendiği bir heykeldir (Barrett, 2019).



Görsel 2.13 The Ninth Hour(La Nona Ora) (Maurizio Cattelan, 1999) yerleştirme

Parçalılık/süreksizlik/kopukluk edebiyat alanında postmodern anlatının belirgin özelliklerinden biridir. Zamanı betimleme şekli, anlatıcı veya metin içinde yer alan diğer unsurların birbirlerinden bağımsız, kopuk, ardıl olmayışı ifade edilmektedir. Çağdaş sanatta bu durumun karşılığının üretilen eserlerinin sonucunun değil amacının işin içinde yer alması olabileceği düşünülmektedir. Bu durum, akıllara postmodern dönemde sanatçılar tarafından benimsenen anlatı kullanımını getirmektedir. Modern dönemden önce anlatının, sanat tarihinde önem arz eden pek çok resim ve heykelde bulunduğu bilinmektedir. Örneğin, Francisco Goya'nın "3 Mayıs" isimli resmi döneme dair bir anlatı içermektedir (Whitham ve Pooke, 2018). Ancak anlatı kullanımı, Modernizm döneminde sanatın saf sanat olduğu ve yalnızca kendisine işaret ettiği düşüncesi nedeniyle ortadan kalkmıştır. Buna karşın Modernizmin etkilerini kaybetmesiyle birlikte, Marina Abramović'in "Balkan Baroque" (Görsel 2.14) isimli performansında da görülebileceği üzere, hikâye anlatımı sanata yeniden dâhil olmuştur (Barrett, 2019). Böylelikle edebi bir ifade olduğu bilinen "anlatı" disiplinler arası bir sanatsal üretim yöntemi haline gelmiştir. Abramović'in performansı yaşanılan anın

gücü yardımıyla, geçmişin acı dolu hikâyesini sergilemektedir. Savaşı ve savaşın kendisi ve ailesi üzerinde bıraktığı etkiyi anlatmak adına 5 gün boyunca 6'şar saat kemiklerin üzerindeki etleri sıyırarak performans gerçekleştirdiği bilinmektedir (Whitham ve Pooke, 2018). Performans gerçekleştiği anda orada bulunan izleyiciye geçmişi anlatmaktadır. Ancak bunu yaparken şimdiki zamanın etkisinden faydalanmakta olduğu düşünülmektedir. Performans sırasında izleyicinin, geçmiş ve şimdiki zaman arasında parçalı/süreksiz ve kopuk bir deneyim yaşadığı yorumu yapılabilecektir.



Görsel 2.14 Balkan Baroque (Marina Abramović, 1997) performans

Edebiyattaki bilinçakışı, zaman algısının şimdiki zaman içinde sınırlandırılmadığı, akıp giden olay örgüsünde gelecek ve geçmiş arasında sıklıkla geçişler yapılan bir teknik olarak bilinmektedir. Bunun yanı sıra, okur ile hikâyenin kahramanlarının doğrusal iletişim kurmaya başlaması söz konusudur. Bu noktada okur, yazarın düşüncelerini doğrudan duymakta ve anlatıya otobiyografik ögeler de dâhil olmaktadır (Atik, 2017). Plastik sanatlarda izleyiciyi bir anın içine sıkıştıran, anın hâkimiyetini elinde tutan çalışmalar, edebiyat alanındaki bilinçakışı tekniği ile benzeşecektir. Bu noktada, Tanya Schultz'un çalışmalarından (Görsel 2.15) bahsetmek mümkündür. İzleyiciyi kendi dünyasına dahil eden sanatçı, kullandığı yoğun renkler ve ütopik tasarımlar yardımıyla zamanı ve mekânı kırılmaya uğratmaktadır. Schultz'un çalışmalarında, mekânın içinde adeta mantar gibi türemiş doygun renklere sahip, küçük hayali bir dünya bulunmaktadır. Şekerden üretilmiş yeryüzü şekillerine benzeyen çalışma, mekâna doğrudan müdahale edilmesi nedeniyle, izleyici yaratılan ortamın içine dâhil olmaya zorlamaktadır. Çalışma ile karşılaşan izleyici kendisinden küçük olan ve daha önce karşılaşmadığı dünya ile ilk teması sonrasında onu algılamak ve anlamak için çabalarken içinde bulunduğu zaman ve mekân algısını yitirecek ve Schultz'un yaratmış olduğu zaman ve mekâna geçiş yapacaktır.



Görsel 2.15 Journey in a Dream (day) (Tanya Schultz, 2015) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Busan/Korea

3. YARATICI UNSUR OLARAK ÇAĞDAŞ SANATTA KURMACA

3.1 Charles Avery Örneği

Charles Avery "Islanders" adlı çalışmasına 2004 yılında başlamıştır. Geniş çaplı bir proje olan çalışmanın adı "The Island" olarak da bilinmektedir. 1973 doğumlu İskoç asıllı sanatçının Ada çalışmasının günümüzde devam ettiği bilinmektedir. Günümüzde Londra'da yaşamakta olan ve sanat hayatına orada devam eden sanatçı, var olmayan bir adada keşif yapmaktadır (Kodal, 2020). Ada yıllar boyunca bütün detayları ile birlikte tasarlanmıştır (Cumming, 2008). Avery'nin Ada projesindeki temel davranışı, bireysel olarak oluşturduğu kurmacayı izleyici ile buluşturmak olmuştur (Grımm, 2023). Sanatçı, başkenti Onomatopoeia olan ada tasarımının kurgusunu, varolan ihtimaller üzerinden yeniden düşünülmesi şeklinde oluşmuştur. Bütün ayrıntılarıyla bir zihnin ürünü olan tasarım, düşünceler ve hayaller vasıtasıyla şekillenerek günümüze taşınmıştır (Ingleby Gallery, 2023). Avery'nin söylemi, kendisinin bir adalının bakış açısından konuştuğu ve adada her ne oluyorsa bunların olmaya devam edeceği üzerine olmuştur. Bununa birlikte Avery, projenin kurmaca dışında tanımlanamayacağının altını çizmektedir. Adanın oluşumunu ve kendi üretim sürecini herhangi bir sanat hareketine dâhil etmemekle birlikte bunların yalnızca süreç belirtmek için birer yardımcı olduğunu ve geçici olduğunu belirtmektedir.

3.1.1 Ada'da Zaman ve Mekân Kavramı

Kurmaca bir yapıtın betimleme değil inşa süreci barındırdığı bilinmektedir (Wood, 2013). Bu söylem üzerine, çağdaş sanatta yer alan kurmaca çalışmaların tümüyle inşa sürecini barındırdığı göze çarpmaktadır. Sanatçının üretim sürecinde adanın zamanla değişim gösterdiği bilinmektedir. Ancak Avery tarafından adanın kendi yapısında zaman fikrinin bulunmadığı belirtilmektedir. Avery, adalıların doğduğu öldüğü, eskimenin yıpranmanın ve değişimin yaşandığı ancak bütün bunların bir zaman anlayışı ile gerçekleşmediğini belirtmektedir. Bu nedenle adanın tarihinin bulunmadığını ve olayların ardıl gerçekleşmediği bilinmektedir. Adada zamandan bağımsız gerçekleştiği bilinen olaylar ve mekânlar ise şöyle sıralanmaktadır; bir patlamanın meydana geldiği kasaba, kale, gecekonduların bulunduğu bir yaşam alanı

son derece aktif bir şehir hayatına sahip olan kent. Bu değişimler ve bilinmeyen diğer değişimler nedeniyle adada pek çok nesne bulunmaktadır. Söz konusu nesneler çoğunlukla bilindik malzemelerden meydana gelmektedir. Nesneler haricinde adayı tanımlayan pek çok resim ve metin de çalışmanın içinde yer almaktadır. Hayali adanın insanları, gelenekleri, mimari özellikleri, yaşam felsefeleri sanatçı tarafından tasarlanmıştır (Ingleby Gallery, 2023)

Avery'nin hayali adasında zaman kavramı bilinen dünyadaki gibi işlenmek yerine zaman, mekânlar aracılığıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Mekânlar bireyler sayesinde anlam kazanmakta ve bireyler de çeşitli kimlik özellikleriyle anlam bulmaktadır. Bu konuda Foucault'un Heterotopyasındaki görev ve kimlik anlayışı etkili olduğu bilinmektedir. Söz konusu olan karmaşık kimlik inşasında Avery izleyiciyi etkilemeyi ve izleyicinin benlik ve yabancılaşma kavramlarını yeniden sorgulamasını sağlamaktadır. Sanatçının ada için ürettiği her şey onun zihninden dünyaya gelen eşsiz görüntülerdir. Bu nedenle çalışma, yabancı bir yerden gerçek dünyayla temas ettiğinde ve anlatısına uygun olan dünyadaki karşılıklarını bulduğunda, metaforik bir anlam oluşturan yapıya sahip olmaktadır. Avery'nin Avcı karakterinin davranışları ve yaşantısı vasıtasıyla onun hikâyesine dair öğrenilecek şeylerin oldukça fazla olduğunu söylemek mümkündür (Charles Avery: New Drawings of Onomatopoeia, 2011).

3.1.2 Ada'nın Amaç ve Doğrultusu

Avery' bu projeyi üretirken ve çeşitli sergilerle adanın bütününe doğru giden arayışları sergilerken "...Bir felsefi önermeyi, sorunu veya çözümü bünyesinde barındıran hayali bir adanın topolojisini ve kozmolojisini tanımlayan metinler, çizimler, (Görsel 3.1-3.13) yerleştirmeler ve heykeller..." yapmıştır. Bütün bu üretim sonucunda, adalılar ile karşılaşanların yaşayabileceği olası davranış, kavramların yeniden düşünülmesi ve sorgulanması olacağı tahmin edilmektedir. Aynı zamanda adayı keşfederken, çalışmanın içindeki felsefi bilmeceler ve paradoksların fark edilmesi ve çözülmeye çabalanması izleyicinin adaya ve dolayısıyla kurmacaya dâhil olmasının bir sonucu olarak yorumlanmaktadır (The Islanders: An Introduction, Charles Avery, 2008).



Görsel 3.1 İsimsiz (Ritenrong) (Charles Avery, 2004) T.Ü.A.B 79,5 x 108

Sanatçı tarafından belirtildiği üzere, çalışmanın dünya ile tümüyle bağlantısız olması değil, yalnızca başka ihtimaller üzerine kurulu olması gerekmektedir. Bu çalışmayı gerçekleştirirken "fikir jimnastiği" olarak tanımladığı akıl yürütme şeklini öne sürmektedir. Başlangıçta çalışmanın seyrinin bu yöne gideceğini tam olarak bilmediğini ancak sürecin çalışmayı bu noktaya taşıdığını ve sonuçta bütün kavramları içinde barındıran bir ada oluşturmuş olduğunu dile getirmektedir (Charles Avery - Onomatopoeia, 2010). Avery, projenin tamamının bir dizi terimden meydana geldiğini, bu terimlerin arasındaki ilişkinin de oldukça akışkan olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda bu ortamdaki boşluğun içinde de izleyicinin yaşam alanının bulunduğunu belirtmektedir. Avery proje ile bir mesaj ya da anlatı sunmadığını, yalnızca izleyicinin hayal gücü için bir spor salonu kurmak istediğini belirtmiştir.

Bu noktada "kavram" ve "terim" kelimeleri önem kazanmaktadır. Kavramlar insanın zihninde inşa edilen soyut yapıda olgulardır. Bireyin zihnine ait ve tümüyle hayali olan bir yapının kavramlarla örülü olması kurmacanın etkisini göstermektedir. Terimler ve kavramlar ile şekil bulan projenin, zaman kavramından ayrı olması da mümkün görünmektedir. Bununla birlikte Avery günümüzde adanın gelişimini tanımlarken onun kendi içinde geliştiğini devam edeceğini ve muhtemelen sürekli var olacağını ifade etmektedir. Sonraki süreçte Adalılara ve adaya ne olacağını bilmediğini ve bu duruma hâkim olmadığı söylemleri arasında yer almaktadır.

3.1.3 Ada'nın Otoetnografik Bağlamı

Sanatçının çalışma alanı bir hayali ada olarak görülmektedir. Ancak üretim sürecine bakıldığında var olmayan bir yaşam alanı inşa etmek, sanatçının kişisel bütün verilerini

kullanarak bir dünya inşa etmesi olarak yorumlanacaktır. Bu çalışmanın tüm yönleriyle, bir insanın tesadüf, alışkanlık, heyecan, tutku, yaşam serüveni, güzellik anlayışı ve benzeri hayattan aldığı ne varsa hepsini bir potada eritmek olarak adlandırılması mümkündür. Nitekim tek başına bir sanat eseri oluşturmak kimi zaman tek yönlü olabilecekken tümüyle bir yaşam alanı inşa etmek sanatçının kendisinden yola çıkmasını gerektirecektir. Bu durum bireysel sorgulamalara ve içsel bir yolculuğa işaret edecektir. Öyle ki sanatçının adanın ortasında bir canavar hayal etmesi ve bu canavarı "numen" olarak adlandırması sanatçının doğrudan kendi yaşamından yola çıktığını ve çalışmanın aynı zamanda otoetnografik bir özellik taşıdığın yorumuna ulaşmak mümkündür (Kodal, 2020). Otoetnografinin, bireyin içinde yaşadığı kültürü ve kendi yaşantısından elde ettiği deneyimleri bir araya getirdiği bir tür olduğu bilinmektedir (Aydın Çelikcan ve Aksoy, 2020). Avery ise çalışmanın otoetnografik yönü olması konusunda, İskoçya'nın batı kıyısında bir adada doğduğunu ve oraya dönmek istediğini bu nedenle adanın kendi hayat hikâyesiyle ilişkili olduğunu belirtmektedir.

Avery'nin adayı "felsefi bir alegori" olarak tanımlamaktadır (Artist Profile: Charles Avery, 2022). Adanın içindeki "Ebedi Ormanda" bulunan "Noumeun" adındaki canavarın ismi, felsefe alanında "insan bilgisinden bağımsız olarak var olan şey*"* anlamına gelmektedir (Cevizci, Felsefe Sözlüğü, 2017). Bu kavramı en çok kullanan filozof olan Kant'ın numen kavramını, kendinde şey olarak adlandırdığı bilinmektedir (Artist Profile: Charles Avery, 2022). İnsanın bilgisinden yani insandan bağımsız var olma fikri insanlık gibi görece kibirli bir topluluk için oldukça kontrol edilemez görülmektedir. İnsanın deney ve gözlemi dışında var olan şeyin, insan için canavar olduğu alegorisinin kullanıldığı yorumunu yapmak mümkündür.

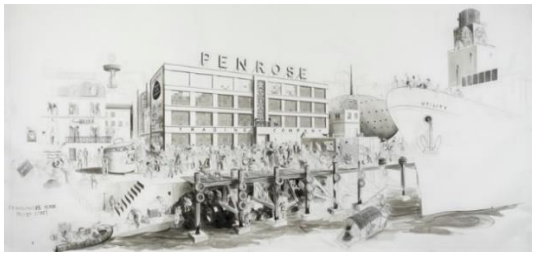
3.1.4 Adanın İzleyici Tarafından Okunması ve Yorumlanması

Sanatçı 2004 yılında bu yana Ada ve Adalılar teması üzerinden pek çok sergi gerçekleştirmiş ve bu şekilde adanın farklı detaylarını sergilemiştir. Avery'nin adasının temasını bireysellik, felsefe ve hayal gücü olarak tanımlamak mümkündür (Kodal, 2020). Ortaya çıkan kurmaca yapı, onu izleyenler tarafından tekrar hayal edilmektedir, nitekim kurmacanın doğasında da bu vardır. Kurmaca ete kemiğe

bürünmüş hayallerden oluşmaktadır. İzleyicinin kurmaca sanat yapıtlarında, sanatçının hayal dünyasına dalması ve oradan kendine ait şeyler çıkarması beklenmektedir (Wood, 2013). Bu görüş Umberto Eco'nun açık yapıt'ı ile desteklemek mümkündür. Nitekim Eco, Açık yapıt için sanatçıların, izleyicinin düşüncelerine göre şekillenebilecek yorumla yeniden anlamlanacak şekilde yapıtı tasarlama çabası olarak tanımlamaktadır (Aşar, 2016).

3.1.5 Ada'nın Metaforik Ögesi

Sanatçı iç dünyasında bir ada keşfetmiş ve o adaya dair keşif tutkusu sonucunda 18 yıldır devam eden bir projeye imza atmıştır (Sherwin, 2011). Avery için sanat başlı başına harika bir metafordur. Avery, bu adanın oluşması dolayısıyla, sanatçının bir kahraman değil, sorgulayan keşfeden araştıran birine dönüştüğü yorumbilimsel bir dünya yaratıldığını öne sürmektedir. Adanın başkentindeki limanın görüldüğü resimde, (Görsel 3.2) adalıların başlarında geometrik şekillerde şapkalar bulunmaktadır. Bunlar, adalıların felsefi anlayışlarını belirtmek için taktıkları şapkalardır. Adalıların yanı sıra limanda yer alan turistlerin de bu şapkaların kötü versiyonlarını taktıkları görülmektedir. Aynı zamanda resimde çeşitli göndermelerle yer alan ün sahibi isimler de bulunmaktadır; Bunlardan bazıları, birbirleriyle Venedik hakkında sohbet eden Marco Polo ve Kubilay Han'dır. Bahsi geçen ikilinin resimde bulunması tesadüfi bir unsur gibi görünmemektedir. Günümüzde, Marco Polo'nun seyahatnamesinde yer alanların bir kısmının kurmaca anlatılar olduğu tahmin edilmektedir. Bu nedenle resimde ifade edilmek istenen hayali bir adayı ziyaret eden bir seyyah metaforik bir anlatım olduğu düşünülmektedir (Sherwin, 2011).



Görsel 3.2 İsimsiz (Onamatopoeia Limanı) (Charles Avery, 2009) kağıt üzerine karışık teknik

"İsimsiz, (Bar of the Egg Eating Egret)" (Görsel 3.3) isimli çizimin teması bir kâşifin gözünden hayali adayı keşfetmek üzerinedir. Bununla birlikte barda oturan karakterlerden biri "Only McPhew" isimli bir insandır ve bu karakterin amacı "Bayan Miss" adındaki hayali kadın karaktere olan aşkını ispatlayabilmek için "Numen" adındaki ada yaratığını yakalamak olmuştur. Resimde, Only McPhew'in barda oturmuş plan yaptığı görülmektedir. Pek çok farklı bağlantıyla yeni hikâyeler sunan ancak bunu kendi çabasız sergileme biçimde gerçekleştiren Avery'nin projesini, çağdaş sanatta kurmacanın iyi bir örneği olarak yorumlamak mümkündür. Bununla birlikte, "Proje, sanat yapma felsefesi ve fikirler dünyası üzerine bir derin düşünme olarak okunabilir" (Artist Profile: Charles Avery, 2022).



Görsel 3.3 İsimsiz (Bar of the Egg Eating Egret) (Charles Avery, 2010) kâğıt üzerine karışık teknik

3.1.6 Ada'da Karakter ve Hikâye Olgusu

Avery adayı oluştururken adalıların hikâyelerini hayal etmek suretiyle, felsefe ve hayal gücünü harmanlayarak kurmaca bir gerçeklik oluşturmaktadır. Adanın hikâyesi dünyanın farklı yerlerinde açılan çeşitli sergilerle yıllar içinde ortaya çıkmaya devam etmektedir. Adanın hikâyesinin sürekli farklı yerlerde açığa çıkması, izleyicilerin kurmaca hikâyenin peşi sıra dünyayı gezmesi olarak görülmesi mümkündür. Avery'nin hayali adasının karakterlerinden bir diğeri ise "Avcı" karakteri olmuştur. İzleyici Avcı karakteri eşliğinde adayı tanımaya ve keşfetmeye yoğunlaşmaktadır (Charles Avery: New Drawings of Onomatopoeia, 2011). Bu durum ise edebiyattaki kurmaca metinler ile oldukça benzemektedir. Hikâyenin ana karakteri ile birlikte hikâyeyi öğrenmek ve deneyimlemek Avery'nin hayali adasında da kurmaca

metinlerde de aynı yönde işlemektedir. Bu bağlamda kurmaca sanat, çağdaş sanatın üretim yaklaşımlarından biri olan anlatı kullanımı ile benzerlik göstermekte olduğunu söylemek mümkündür (Barrett, 2019).

2011'de gerçekleşen bir sergide yaklaşık 16 metrelik bir resimde bütün bisikletliler birbirlerine çarpmadan hareket halindedir. Bisikletliler kendi etraflarında dönmekte ve aynı zamanda Place de la Revolution adında bir sirkin göstericileri haline gelmektedir (Charles Avery: New Drawings of Onomatopoeia, 2011). Büyük turun yapıldığı alana dair ve benzeri pek çok bisikletlinin bulunduğu resimler bulunmaktadır. Bunlardan biri Görsel 3.4'de yer almaktadır.



Görsel 3.4 Place de la Revolution 4 (Charles Avery, 2011) taş baskı 64x48

3.1.7 Ada'da Gerçeklik Algısı

2013 yılında gerçekleşen bir sergide adanın Onomatopoeia adlı kasabasındaki sanat müzesinde ve eş zamanlı olarak gerçek dünyada aynı anda bir grup sergisi düzenlenmiştir (Charles Avery: It Means It Means, 2013). Kurmaca olan dünyadan ve gerçek dünyadan sergi izleme deneyiminin birbirinden farklı olacağına işaret eden bir sanatsal hareket olarak yorumlanması mümkündür. Bahsi geçen serginin ismi "It Means, It Means" olarak bilinmektedir.

Avery hayali adanın tek kasabası ve başkenti olarak belirlediği Onomatopoeia'da şehrin bütün dinamiklerini yansıtmaktadır. Ekonomi ve kent yaşamının açıkça yansıtıldığı pek çok resim bulunmaktadır. Bu şehri incelemek gelecekten bir kesit izlemek veya günümüzde yeni açığa çıkmış bir topluluğu incelemek gibi yorumlanmaktadır. Zamanı ve kimi gereklilikleri izleyici gibi sürdüren adalılar çok

samimi ve tanıdık hissettirmekle birlikte izleyiciye görülenin kurgu olduğunu da açıkça sergilemektedir (The City ve The City ve The City, 2023).

İsimsiz (Havuz Çalışması) (Görsel 3.5) resmi, şehir yaşantısını sergilemektedir. Resmin içinde, felsefi düşünce yapısına göre başlığı olan bir insanı, kötülüğü temsil eden yılan balıklarından oluşan havuzu, kötülüğü temsil eden balıkların bulunduğu havuzun çevresinde konumlanmış çeşitli insanlar görülmektedir. İlk bakışta insanlar gündelik sıradan dinlenme halinde gibi görünmeleri olasıdır ancak detaylara bakıldığında durumun böyle olmadığı açıktır. Resmin sol kısmında biri başlıklı iki kişi sohbet etmektedir. Başlıklı kişi sohbete isteksiz durmaktadır ve sırtı izleyiciye dönüktür. Havuzun çevresinde ise annesinin konuşmaya daldığı sırada arabasından kaçıp balıklara bakan bir bebek, bebeği izleyen bir leylek, kitap okuyan ve tasmayla hayvanını tutmakta olan bir insan, o kişinin kitabına bakmakta olan ve sorumsuz görünen bir insan bulunmaktadır. Sorumsuz görünen karakterin yanında, yüzü izleyiciye dönük olmayan düşünceli bir insan ve resmin tam ortasında birbirlerine aşk ve arzu ile yaklaşan ki insan bulunmaktadır. Başlıklı ve bilge görünen arka plandaki karakter gölgesi ile konuşur vaziyette resmedilmiştir. Bütün bunlardan uzak en arka planda koşan bir insan, onun yanında Jadindagadendar'ın ağaçlardan biri, ağacın sağ ön planında endişe ile telefonda konuşmakta olan bir insan yer almaktadır. Bu çalışmanın "Onomatopoeia'nın İnsanları ve Şeyleri" sergisine ait bir resim olduğu bilinmektedir. Avery ağaçların (Görsel 3.6) Jadindagadenar olarak bilinen bir varlığa ait olduğunu söylemektedir. Jadindagadendarın, Onomatopoeia'nın başkenti ve kasabanın merkezinde bulunan inorganik bir bahçenin adı olduğunu ve bu ağaçların temel matematiksel fikirlerden türetilmiş olduğunu ifade etmektedir. Ağaçların sonsuzluğu adalıların doğayı reddetmesini gösterdiği Avery tarafından belirtilmektedir.



Görsel 3.5 İsimsiz (havuz çalışması) (Charles Avery, 2019) keten üzerine sabitlenen kâğıt üzerine kalem, mürekkep, akrilik ve guaj, 125 x 171



Görsel 3.6 5 Numaralı Ağaç (Charles Avery, 2015) bronz, akrilik, 491 x 356.5 x 281

3.1.8 Adalılar ve Felsefe

Hayali Ada'da resmedilen ve felsefi düşünceyi temsil eden başlıkların (Görsel 3.7-3.8) heykel versiyonları da bulunmaktadır. Avery'den alınan bilgiler ışığında, adada bir diyalektik etkinliği gerçekleştiği bilinmektedir. "Sonsuz Diyalektik" olarak isimlendirilen etkinlik, çeşitli tartışmaların gerçekleştiği bir tiyatro festivalidir. Bu etkinliğe çeşitli felsefi düşünce gruplarından bireyler katılmaktadır. Bu etkinlik farklı görüşlere sahip grupların bir araya gelmesiyle oluşan tartışma eylemi olarak bilinmektedir. Bu etkinlikler önemi nedeniyle grupların temsilcileri bulunmaktadır ve temsilcilerin ismi Dook olarak bilinmektedir. Dookların gerçekleştirdiği açılış töreniyle tartışmalar başlamaktadır. Bu esnada farklı gruplar kendilerine ait fikirleri belli eden şapkalar takmaktadır. Bunun temel nedeni de açılışların bir törene dönüşmesi olmuştur. Bununla birlikte bu etkinliğe dışardan turistler ve meraklı

insanlar da dahil olmaktadır. Onların da bağlılıklarını göstermek ve tarzlarını sergilemek amacıyla başlıkların benzerlerini taktıkları bilinmektedir.

Örneğin, İsimsiz , (Yonca Düğümü), isimli heykeldeki (Görsel 22) başlık, yonca düğümünü sembolize etmektedir. Sonsuz yonca düğümü olarak da bilinen düğüm matematik alanında önemli bir yere sahiptir. İsimsiz (Ampirist) (Görsel 23) isimli heykelde bulunan başlık ise ampiristlerin başlığı olarak tasarlanmıştır. Ampirizim, deneyimcilik olarak bilinmektedir. Duyular sayesinde algılanan ve deneyim sonucu var olan dünyayı kabul eden felsefi görüş olarak bilinmektedir (Cevizci, 2017).



Görsel 3.7 İsimsiz (Close Trefoil) (Charles Avery 2013) kartonpiyer, bronz, alçı, plastik, tel, akrilik ve paladyum 60x36x30



Görsel 3.8 İsimsiz (Ampirist) (Charles Avery, 2010) bronz, karton, guaj, akrilik 50x28x30

3.1.9 Adada Bulunan Mekânlar

Adanın tasarısı, Avery'nin hayat hakkında düşünmesi üzerinden kurgulanmıştır. Avery'nin yaşadığı tecrübeler hakkında detaylar adada yer almaktadır. Onomatopoeia

Hayvanat Bahçesi'ni sergileyen çalışma (Görsel 3.9) farklı nesne ya da canlıların farklı gruplardan insanlar tarafından aynı algılanmayacağını vurgulamaktadır. Halk bahçesinde gezinen zenginler havuzdaki balıklara bakarak manevi anlamda doyuma ulaşırken fakir insanlar onları avlamayı satmayı ve maddi doyuma ulaşmayı amaçlamaktadır. Buna benzer pek çok farklı fikri barındıran çalışmanın, gerçeğin bir tane olamayacağını, farklı boyutlarda farklı gerçeklerin bulunduğunu anlattığı bilinmektedir (Charles Avery: These Waters, 2017).



Görsel 3.9 İsimsiz (Onomatopoeia hayvanat bahçesi) (Charles Avery, 2016) kağıt üzerine kalem akrilik, guaj, suluboya, kolaj ve mürekkep 203.5 x 338

Onomatopoeia'nın giriş kapılarının bulunduğu görselde (Görsel 3.10) birbirine bağlanan kuleler kıyı boyunca devam edecek şekilde resmedilmiştir. İlk bakışta dünyaya ait bir manzara gibi görünen resim detaylara bakıldığında Avery'nin adasına ait olduğunu öne çıkarmaktadır. Limana yaklaşan büyük bir gemi ve pembe gökyüzü bulunmaktadır. İzleyici manzaraya uzak olmasına karşın bütün detaylara hâkimdir. Geniş bir bakış açısıyla adanın kapıları betimlenmiştir (Charles Avery: The Gates of Onomatopoeia, 2019).



Görsel 3.10 İsimsiz (Onomatopoeia'nın kapıları) (Charles Avery, 2019) kâğıt üzerine kalem, mürekkep ve akrilik, 207x138

3.1.10 Adada Yer alan Ana Karakter ve Yılan Balıkları

Çalışmanın içinde yer alan karakterlerden biri "Avcı" bir diğer ise "Bay İmkânsız" olarak bilinmektedir. Aynı zamanda "Dokuzuncu" olarak isimlendirilen ve kötülüğü temsil eden yılan balıkları bulunmaktadır. Avery yeni bir oluşum yaratma deneyimini yaşarken izleyici de başka bir ihtimali kendisinin gözünden izletme fırsatı sunmaktadır. Avery, kimi sergilerde adalıların resimleri, adadan manzaralar, heykeller sergilemektedir. Bununla birlikte yerleştirmelere de çalışmalarında yer vermektedir. Adanın yılan balıklarını çeşitli kaplarla ada pazarındaymış gibi sergilenmesi (Görsel 3.11) bunlara bir örnek olacaktır. Yılan balıkları el işçiliği ile cam kullanılarak yapılmıştır (Tabak, 2021).

Avcı karakteri resimde (Görsel 3.12), kasvetli bir havada başı öne eğik yürür halde görülmektedir. Avcı aktif halde değildir, silahın taşıma durumunda olduğu görünmektedir. Avcının temel uğraşı "Numen" adındaki canavarı yakalamak ve sevdiği kadına kendini kanıtlamaktır. Ancak Avcı'nın çabasına karşı, Numen'in varlığı kesin değildir. Varlığı efsane olan bir canavarı arayan avcı umutsuz şekilde yürürken görülmektedir. Her şeyin hakikatine ulaşma çabasının yorucu ve zor olduğunu göz önüne sermektedir (Charles Avery: The Hunter returns / goes away from, 2022). Avery'nin yerleştirmelerinde adalıların yaşam alanlarına yer verirken antroposen çağında yaşama olasılığı konusunun araştırma ve üretim amaçlarından biri haline geldiği bilinmektedir (Alat, 2019). Avery'nin Avcının sergilediği davranış ve Noumenon kavramına dair açıklaması, Numenin, fenomen kavramının zıddı olduğu ve ada içinde mutlak nesnellik anlamına geldiği şeklindedir. Mutlak nesnellik ve mutlak öznelliğin birbiri ile aynı şey olduğu ve Noumenon'u adada daha önce kimsenin karşılaşmadığı bir canavar olarak nitelendirdiğini belirtmektedir. Buna karşın adalıların ve izleyicinin canavarın varlığına dair bir inanç geliştirdiklerini söylemektedir. Noumenon hakkında bilgi sahibi olunamayacağı yalnızca onun varlığına dair bilgi edinilebileceğini de eklemektedir.



Görsel 3.11 İsimsiz (market standı #4) (Charles Avery, 2019-2020) yerleştirme, el ile yapılan cam hayvanlar ve çeşitli kaplar, 106 x 230 x 115



Görsel 3.12 İsimsiz (Charles Avery, 2022) keten üzerine akrilik ve gesso, 70 × 50

Görsel 3.13'de yer alan heykel henüz ada içinde konumlandırılmamıştır ve şimdilik dinlenme alanında yer almaktadır. Bronz materyalden üretilen heykelin boyutlandırılması normalden farklı yapılmıştır. Bir noktadan bakılarak göz ile takip edildiğinde yapının uzun kenarı ve kısa kenarı değişmektedir. Heykele kuşbakışı bakıldığı takdirde çalışma dikdörtgen şeklinde görünmektedir. Kare döngü Avery'nin adasında yeni ortaya çıkmış bir yapıdır ve çeşitli amaçlarla kullanılması planlanmaktadır. Bu kare döngü yapı ile adaya dair resimlerde de karşılaşılmaktadır (Charles Avery, 2022).



Görsel 3.13 İsimsiz, (Charles Avery, 2021) bronz heykel, 300 x 600 x 300

3.2 Luigi Serafini Örneği

Luigi Serafini, 1949 Roma doğumlu (Luigi Serafini, 2019) mimar, endüstriyel tasarımcı ve sanatçıdır (Codex Seraphinianus, 2021). Codex Serafafinius isimli kitabın yazarı olarak tanınmaktadır. Codex Seraphinianus Luigi Serafini tarafından oluşturulmuş 1981 yılında İtalya'da basılmış iki ciltlik bir kitaptır. Ciltler 127'şer sayfa olup, tümüyle kurmaca gerçeklikten oluşmaktadır. Bu kitabın en dikkat çekici özelliği asemik yazı ile oluşturulmuş bir kitap olması ve bununla birlikte tamamının sanatçının hayal gücünün bir ürünü olmasıdır. (Codex Seraphinianus, 2021) Serafini'nin kitabını sıra dışı karakterler ve olaylar için bir ansiklopedi olarak tanımlamak mümkündür. Serafini kitabın asemik oluşu ile ilgili "Babalarının yaptığı gibi savaşlarda birbirini öldürmek yerine, bağlantı kurmayı ve bir ağ oluşturmayı seçen bir neslin ürünü" şeklinde açıklama yapmıştır. Sanatın bağlayıcı ve bir araya getirici gücünü kendi hayal dünyasıyla harmanladığı görülmektedir. Kitabın dünyaya yeni bir bakış sunan bir ansiklopedi olarak tasarlandığı bilinmektedir. Bununla birlikte okurlar tarafından çok ilgi görmüş ve baskıları yüksek fiyatlara satılmıştır. Bu yoğun ilgi insanların kurmacaya önem verdiği ve kurmacaya olan ilginin sonunun gelmeyeceğinin bir göstergesi olarak yorumlanmaktadır (Josh, 2017).

Seraphinianus'un kurmaca kavramı ile bütünleşen en önemli tarafı, onun bir kitap olarak tümüyle hayali ve yeni bir dünya inşa etmesi olarak bilinmektedir (Melka ve Stanley, 2012). Hayali bir dünya düzeni sunan sanatçı, bunu izleyici ile buluştururken bir taraftan kurmaca olduğunu destekleyen ögeler sunmakta diğer bir taraftan ise güçlü tasvirler sayesinde gerçeklik ile olan bağını sürdürmektedir. Kitabın tamamında bir akış görülmektedir, bu durum ise onun hikâye anlatıcı özelliğini öne çıkarmaktadır. Hikâye anlatan Serafini, yoruma açık farklı bir dünya yaratmış ve yarattığı dünyanın okur tarafından yorumlanmasını istemiştir. Okur tarafından yorumlanmaya açık olması çağdaş sanatla bağlantısını kuvvetlendirmektedir. Keza çağdaş sanatta izleyicinin farklı şekillerde esere dâhil olması söz konusudur (Whitham ve Pooke, 2018). Kitap çözülmeyi bekleyen bir bulmaca gibi karmaşık yapısıyla okurun tepkisini beklemektedir. Bununla birlikte kitabın hiçbir şey anlatmadan yalnızca çizimlerle kimi gerçekliklere işaret ediyor oluşu onu fenomenolojik anlamda kendi kendisine işaret eden bir kitap haline getirmektedir. Zira kitap bu durumda içindeki yazılarla var

olmamıştır. Özünde sürekli olarak kendisini anlatmaktadır. Yazıları ve sayfaları bulunan yapı içinde barındırdığı bir anlama gönderme yapmaksızın kitap olma özelliği taşımaktadır. Bu yalınlık durumu ona getirilebilecek farklı bir bakış açısı olarak görülmektedir (Özdamar, 2014).

3.2.1 Codex Seraphinianus'un Genel Yapısı

Kitabın okunması ve anlaşılması üzerine kapsamlı araştırmalar yapılmasına rağmen çalışmalar sonuç vermemiş ve kitabı okumanın mümkün olmadığı görülmüştür. Braune tarafından belirtildiği üzere Codex Sefaphinianus'un içinde bir dünya yaratıldığı görülmektedir. Bu durum onun, kavramsal sanat hareketi döneminde ortaya çıkmış sanatsal bir çalışma olduğunu doğrular niteliktedir (Braune, 2013). İçeriğindeki görsellerin detayları ve anlatım dili anlam çıkarmaya ve teori üretmeye yatkın olsa da çalışmanın asemik yazı ile yazılmış olması, kitabın gizemli bir hal almasına neden olmaktadır. Söz konusu eşsiz ansiklopedi okunurken, izleyiciye o dünyayı hayal etmekten başka fırsat vermemektedir. Seraphinianus'un ilk bölümü bitkiler, yaratıklar, fizik, kimya, mekanik gibi konuları ele alırken, ikinci bölümde ise insan, mimari, dil, eğlence, mutfak, giyim, tarih, coğrafya konuları ele almaktadır. Kitap, dünyanın yalın bir tasviri ile başlamakta olup, insan ve insanın getirdiği karmaşa ile birlikte son bulmaktadır. Kitapta doğal ve yapay nesnelerin sıklıkla bir arada kullanımı ile birlikte bu kavramların yeniden sorgulanmasının sağlandığı düşünülmektedir (Faucher, 2012).

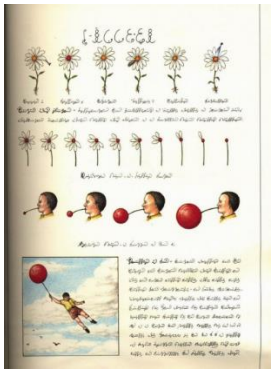
Serafini'nin çalışmaları pek çok farklı alanda tartışılmaya devam etmektedir. Örneğin, Samuray Hakan Bulut isimli bir araştırmacı Codex Seraphinianus'un yiyeceklerle ilgili olan bölümünü ele alan bir araştırma gerçekleştirmiştir. Serafini'nin hayatı ve içinde bulunduğu sosyolojik çevreyi çizimleri ile ilişkilendirirken bu durumu semiyotik olarak yorumlayarak Serafini'nin gıda ile ilgili birtakım öngörülerde bulunabilirliğini vurgulamıştır (Bulut, 2021). Buna benzer çalışmaların yapılıyor olması, Codex Seraphinianus'un kurmacasının dikkat çekici ve etkili olduğuna bir örnek olarak yorumlanmaktadır. Nitekim iyi işleyen bir kurmacanın gerçekle bağlarının kuvvetli olması gerektiği bilinmektedir (Wood, 2013). Codex Seraphinianus açısından bakıldığında, konuya karşı iki farklı bakış açısı getirilebilecektir. İlki, izleyicinin kendisini kurmacaya kaptırması sonucunda, onda

gerçek bir şeyler bulmaya çalışması olacaktır. Alımlayıcının davranışının, onu gerçeklikten koparmaya yaklaşması kurmacayla kurulan ilişkinin biraz zorlandığını gösterecektir. Ancak ikinci bakış açısı ilkinden tümüyle farklıdır. İkinci ihtimalde, sanatçının kurmacayı oluştururken zihninde yeni bir dünya kurması söz konusu olmaktadır. Sanatçı bildiği ve içinde yaşadığı koşulların da etkisiyle kendi zihninde öyle detaylı bir dünya inşa etmiştir ki, okur için resimlerle yaratılmış yepyeni bir külliyat oluşturmuştur. İşte bu nedenle kurmaca çalışmanın içinde gerçeklere rastlamak ve onları gerçeklikle bağdaştırmak mümkündür. Zira araştırmanın genelinde, edebiyat alanındaki örneklerde ve çağdaş sanatta pek çok kez kurmacanın kendisinin de bir gerçekliğinin olduğundan bahsedilmektedir.

Codex Seraphinianus'un en önemli yanı onun gizemini ve etkisini kaybetmeyecek bir gücünün olmasıdır. Kurmaca yapıtların en güçlü tarafının bu olduğunu söylemek doğru olacaktır. Herhangi bir mekâna ya da zamana bağlı gelişmeyen kurmaca çalışmaların, bugünün ve yarının dünyasında etkili birer ifade biçimi olarak kaldığı görülmektedir. Buna ek olarak, kurmacada verilen detaylar izleyiciyi gerçekliğe yaklaştırmaktadır. Çok fazla detay ve gerektiği kadar boşluk ile izleyicinin zihninde kurmacayı bilme ve ona inanmayı isteme hareketi başlatılmaktadır. Bir hayal evreni inşa etmeyi, gerçekliğin özgürlüğü olarak tanımlamak mümkündür. Zira bütün bunların hayal olduğu belirtilirken, hayalin bir hayal olarak gerçek olduğunun dile getirilmesi, çelişkili bir ifade olmayacaktır (Wood, 2013).

Codex Seraphinianus'da bir hikâye anlatıldığı görülmektedir ancak hikâyede boşluklar çoğunluktadır. Ayrı ayrı verilmiş bilgileri bir araya getirmek ve hikâyenin eksik kısımlarını hayal ederek tamamlamak izleyiciye bırakılmıştır. Çalışmada anlam çarpıtılmaya çalışılmış ve görülen her şey yeniden yorumlanmıştır. Sanatçının hayatında etkili olmuş veya olabilecek her şeyin, onun zihninde yeniden yorumlanmış şekliyle sergilendiği görülmektedir. Kurmacalar, katı kuralların yıkılması ve görülen her şeye yeniden bakış sağlanması ve yeniden düşündürmesi açısından önem arz etmektedir. Codex Seraphinianus'un bu kadar detaylı, yaratıcı ve çılgın olması onu başka bir dünyadan gelen bir nesne olduğunu düşündüren şeylerden biri olarak yorumlanmaktadır. Bununla birlikte sanatçının zihninin kitabın üretildiği evrenin kendisi olması, günümüzde ulaşılan sonuçlardan biri olmuştur (Coulthart, 2006).

Codex Seraphinianus'un asemik yazı ile yazılmış olması onu deneyimleyen okuyucuyu hayal etmeye zorlamaktadır. Bu durum resimleri okumaya ve bilinmezliklerle bezenmiş yeni bir dili tecrübe etmeye yol açmaktadır. Okur oldukça yalın bir şekilde, adeta bir çocuk gibi sayfaları çevirirken gördüğü gerçeküstü resimleri yorumlayacak ve anlamaya çalışacaktır. Anlamak ve çözümlemekten ziyade yeni bir deneyim oluşturmak ve her okumada farklı ihtimallere ulaşmak kitabın alımlayıcı üzerinde bıraktığı genel bir genel sonuç olarak görülmektedir. Seraphinianus'da bulunan metnin anlatıcı görevde olmadığı bilinmekte ancak bu noktada metnin görevini çizimlerin üstlendiği görülmektedir. Hikâye anlatıcısı olarak görseller, kitap boyunca pek çok farkı konuyu özgün şekilde yorumlamıştır. Görsel 3.14'de ilk olarak bir sayfa başlığı görülmekte, ardından papatya benzeri altı adet çiçek çizimi ile karşılaşılmaktadır. Çiçeklerin her birinin farklı yapraklarında olağandışı özellikler göze çarpmaktadır. Çiçeklerin hemen altında birer kelime gibi görünen asemik yazı yer almakta daha sonra iki satırdan meydana gelen asemik bir cümle bulunmaktadır. Hemen altında on adet papatya resmedildiği ve papatyaların yapraklarının sırayla azaltıldığı görülmektedir. Bu papatyaların da altlarında asemik bir satır bulunmaktadır. Sonraki çizimin içeriğinde, onlu papatya çizimindeki en sonuncu çiçek formunun bir insan tarafından üflenerek şişirildiği görülmektedir. Sayfanın en sonunda ise sağda şişirdiği papatya sapına tutunmuş uçmakta olan bir insan figürü ve sol kısımda asemik bir metin görülmektedir. Sonuç olarak, resmin tümünde bir olay anlatıldığı görülmektedir. İlk kısımda çiçeğin farklı versiyonları ikinci kısımda çiçeğe dair bir gelişme ve son kısımda çiçek ve figürün etkileşimi sonucunda ortaya çıkan eylem aktarılmıştır. Yazının imkânlarının sınırlı olduğu, olası bir evrende, bireyi görseli okumaya iten bir yapı ile karşılaşılmaktadır.

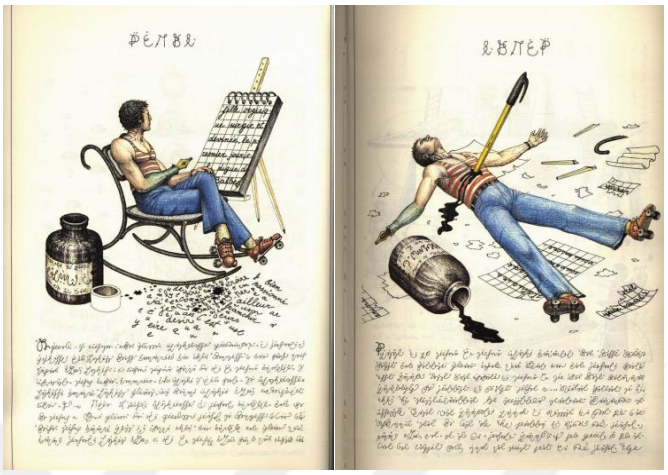


Görsel 3.14 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

Serafini'nin kitapta insanı anlattığı bölümde, yazar olduğu düşünülen bir figüre rastlanmaktadır (Görsel 3.15). Figür ilk sahnede şövale üzerine yerleştirilmiş bir not defterinin karşısında görülmektedir. Sallanan sandalyede oturmakta olan erkek figürün tek kolu dirsekten itibaren dolma kalem şeklinde resmedilmiştir ve ayaklarında paten bulunmaktadır. Figürün sandalyesinin bitişiğinde, boyutu dolma kalemle orantılı olarak resmedilmiş bir mürekkep şişesi bulunmaktadır. Figürün ayaklarının ucunda yere dökülmüş şekilde betimlenmiş asemik yazılar ve dökülmüş mürekkep görüntüsü yer almaktadır. Sayfanın başına bir başlık ve figürün altında da asemik bir paragraf yerleştirilmiştir. Bu alanda yazar olduğu tahmin edilen figürün yazma eylemiyle bütünleştiği görülmektedir. Öyle ki figürün kolu kaleme dönüştüğünde, bu durum yazı yazmayla özdeşleşmeyi göstermektedir. Kalem ve yazarın eli, ayrı iki varlık olduğunda, yazma eylemi yaşamsal faaliyetin dışında kalacaktır. Ancak bir yazarın kolu asıl işlevini kaybederek kaleme dönüştüğünde, biyolojik olarak da yazma işi için kullanıldığını vurgulanmaktadır. Yere saçılmış kelimeler, yazarın düşündüğü fakat şişeden kâğıda gelişen hareket sürecinde vazgeçmiş olduğu düşünceleri olarak yorumlanabilmektedir.

Serafini'nin çizimlerinin tamamının bir hikâye anlattığı bilinmekle birlikte, yazar olan figürü betimleyen ardıl iki sayfada yine yazara dair bir anlatım söz konusudur. Aynı yazarın resmedildiği ikinci sayfada, yazar yere yığılmıştır. Gözleri kapalı, kolları ve bacakları iki yana açılmış olarak resmedilmiştir. Resimdeki en vurucu öge olarak yazarın göğsüne saplanmış olan kalem görülmektedir. Kalemin saplandığı yerden şişedeki mürekkebin rengi ile aynı renkte bir sıvı akmış halde resmedilmiştir. Önceki resimde görülen not defteri ve şövale tahrip edilerek, yırtık ve kırık vaziyette zeminde bulunmaktadır. Mürekkep şişesi devrilmiş olmakla birlikte, ortamda kargaşa ve yıkım duygusu baskın gelmektedir. Sayfada son olarak, bir önceki sayfada aynı şekilde bulunduğu üzere, asemik yazı ile yazılmış bir başlık ve bir paragraf bulunmaktadır. Yerde betimlenen yazarın kanının ve mürekkebin aynı renkte olması, yazarın işini gerçekleştirirken kendisinden neler kattığını vurgulamak adına resmedildiği düşünülmektedir. Aynı zamanda mürekkep renginde kan kullanılması, yazarın kolunun dönüşümüne de bir gönderme olarak da yorumlanabilecektir. Yazarın, adeta bir boğuşma anından hemen sonraki sahne içinde betimlenmiş olması, üretim sürecine dair içsel bir tartışmanın göstergesi olarak yorumlanması mümkündür. Görsel içinde

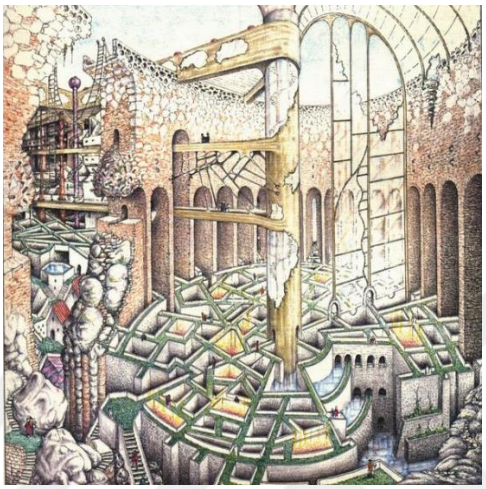
yazarla etkileşimde bulunan başka figür görülmediğinden yazarın kendi kalemiyle kendi hayatına son verdiği ya da kolunun dönüşümüne karşın dışardaki kalemin yazara müdahalesi olarak görülmektedir.



Görsel 3.15 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

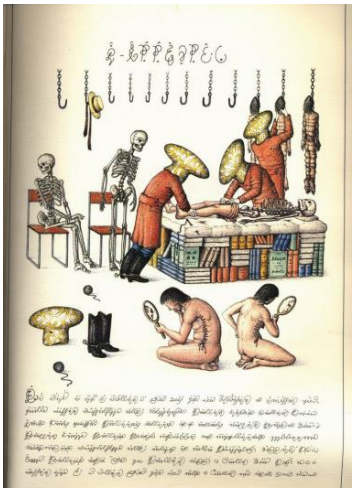
Seraphinianus'un şehir ve yaşam alanlarının tasvir edildiği kısmında yer alan bir resim bulunmaktadır. Resimde (Görsel 3.16) betimlenen yaşam alanlarından biri olarak en altta bulunan labirent şeklinde üç katlı yapı ile karşılaşılmaktadır. Bu yapıyı çevreleyen sütunlar, şehrin görülmeyen kısımda devam ettiği izlenimi vermektedir. Labirentin ortasından bir kule yükselmekte ve kule surlara bağlanarak köprü görevi görmektedir. Kuleye giriş çıkışların olması ve kuleden surlara bağlanan köprülerde insanların betimlenmiş olması bu fikri desteklemektedir. Resimde, kule surlar ve labirenti birbirine bağlayan, yansımalardan cam kullanıldığı anlaşılan mimari bir unsur daha bulunmaktadır. Resmin sol tarafında surların yıkıldığı ve yapının bir kısmının göründüğü bir alan bulunmaktadır. Bu alanda zemindeki labirentin devam ettiği görülmektedir. Kulenin köprülerine eklenmiş renkli sütunlar ve direklerin etrafında merdivenler göze çarpmaktadır. Bu yerleşim yerinde insanların şehrin her yerine ulaşabilmesi için gerekli detayların düşünüldüğü görülmektedir. Resmin sol alt bölümünde labirent ile bağlantılı merdivenler ve ulaşım için bu merdivenleri kullanan insanlar görülmektedir. Şehrin genel görüntüsünde yıkıntılar arasında devam eden bir yaşam öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, sürekli olarak birbirlerine eklenen yapıların insanların ve yaşamın bağlantılarını ifade ettiği düşünülmektedir. Yapı bu haliyle bir organizmaya benzetilmektedir. Kitabın görsellerinin daima yeniden okunabilir ve anlamlandırılabilir olmasından dolayı, her okuyucunun resimleri kendince

yorumlaması olanağı doğmaktadır. Bahsi geçen bu durum ile kurmaca metinlerde sıklıkla karşılaşılmaktadır. Zira kurmaca metinlerin tamamı okuyucunun zihninde yeniden şekillenen ve farklı yorumlanabilecek bir yapıya sahiptir. Bu nedenle Serafini'nin kitabının, kendisinin de ifade ettiği üzere, tümüyle kurmaca olduğu ve okura yeni bir gerçeklik deneyimi yaşatmayı amaçladığını söylemek mümkündür.



Görsel 3.16 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

Kitabın insanlık ile ilgili bölümünde yer alan resimde (Görsel 3.17) yukardan aşağıya doğru, sayfanın başlığı, hemen altında kancalar, farklı görevler üstlenmiş sekiz adet figür, insanların yatırıldığı kitaplardan oluşan bir masa ve sayfanın sonunda asemik yazı ile yazılmış bir paragraf bulunmaktadır. Figürlerden bazılarının iskelet formunda olduğu dikkat çekmektedir. İskeletlere etten ve deriden oluşan bedenlerini giydirmekle görevli olan figürler, başlık ve çizmeleri ile öne çıkar biçimde betimlenmiştir. Bahsi geçen bölümde, bireylerin yaşadığı kimlik problemlerine ve sahip oldukları vasıfların onları nasıl şekillendirdiğine yer verildiğini düşünülebiliriz. İskeletler bedenlerine kavuşmak için sandalye üzerinde sıra bekler vaziyettedir. Bedenlerine kavuşan iskeletlerin dizleri üzerine çökmüş aynada kedilerine baktıkları görülmektedir. Beden hareketleri ve sayfanın solunda bulunan figürün elini yüzüne götürmesi, kendisini tanımaya yönelik ve düşünceli bir ruh halinde olduğunu göstermektedir. Derileri giydirilmiş figürlere nazaran henüz derileri giydirilmemiş iskeletler mutlu bir imaj çizmektedir. Buna karşın et ve derileri bulunan figürler canlılığa sahip olmuş ve bunun getirdiği bireysel sorgulamalara maruz kalmış şekilde resmedilmiştir.



Görsel 3.17 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

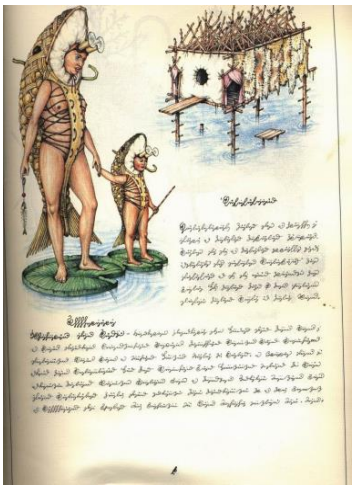
Kitapta yer alan bir diğer kısımda, (Görsel 3.18-3.19-3.20) çeşitli insan gruplarının yaşam alanları ile birlikte resmedilişi gösterilmektedir. Bu resimlerde insanlar yaşadıkları alanın özelliklerini vücutlarında taşımaktadır. İnsanların yaşadıkları mekânlardan etkilenmeleri ve aynı zamanda yaşadıkları alanları kendilerine göre şekillendirmiş oldukları görülmektedir. Görsel 3.18'e yukarıdan aşağıya doğru bakıldığında, bir adet başlık bulunmaktadır ve hemen altında solda bir insan figürü sağda ise onun yaşam alanı olduğu tahmin edilen bir yapı yer almaktadır. Solda yer alan yapı çeşitli materyallerinden birleşiminden oluşturulmuştur, sağda yer alan figürün kıyafeti ve şapkasında da yapıda bulunan detaylar öne çıkmaktadır. Figür ve yapının altında birer açıklama yer alırken birbirini takip eden iki paragraf ile resim sonlandırılmıştır. Resimde öne çıkan ifade biçiminde yapı ve figür arasında bir dil benzerliğinin olduğu görülmektedir. Kıyafetler yaşanılan yer ile insanın bağlantısının derinliğine vurgu yapmakta ve bireylerin yaşam alanlarının kişilikleri üzerindeki etkiyi açıkça ifade etmektedir. Kişiliği meydana getiren en önemli etmenlerden birinin yaşam alanı olduğu ve insan üzerindeki en görünür etkiye sahip olan etmenin de yine mekânla ilişkili olduğunun vurgulandığı düşünülmektedir. Serafini'nin kitabın sonlarına doğru resmettiği figürler mekânın ve aitlik duygusunun en somut örneklerinden biri olarak yorumlanabilecektir (Özdamar, 2014).



Görsel 3.18 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)



Görsel 3.19 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)



Görsel 3.20 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

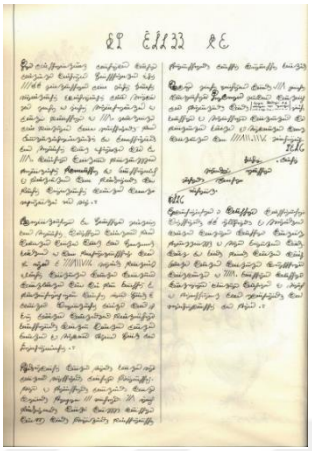
3.2.2 Codex Seraphinianus'un Dil Yapısı

Codex'in dili bilgisayarlarda taranmasına ve anlam aranmasına rağmen bugüne kadar çözülememiştir. Serafini ise bu konuda "Dil anlam demektir, gizemi çözme, anlamı anlama arzusunu harekete geçirir" şeklinde açıklama yapmıştır (Sjöberg, 2019, s. 6). Sanatçının kitaba dilbilimsel anlamda yaklaşmadığı bilinmektedir. Sanatçı, yazı dilinin çiviyazısı, Arapça ve günümüzde kullanılmayan kadim diller ile benzetildiğini ancak bu yazının hiçbiri ile ilgisi olmadığını vurgulamaktadır.

James M. Duyer isimli araştırmacı uzun uğraşlar sonucunda Codex'in dilini çözümlediğini iddia etmektedir. Araştırmacının söylemiyle, Serafini çeşitli kadim diller ve Roman dillerinden etkilenmek suretiyle çok sayıda alfabe kullanarak bir dil oluşturmuştur. Bahsi geçen dil, renklerle kodlanmış döner alfabetik temele sahip olan gizemli bir dildir. Bunun yanı sıra Duyer, Luigi'nin kitabı oluştururken parodi kullanmak zorunda kaldığını ve bunun o denli farklı fikirlerin ifade edilmesindeki zorluktan kaynaklandığını belirtmiştir. (Duyer, 2008) Ancak elbette Duyer'in söylemleri iddiadan öteye gidememiştir. Farklı bir okuma yapmayı deneyen Davies, kitabı bir çizgi roman olarak ele almıştır. Asemik kelimelerin gizemini çözmek yerine, elindeki veriyi değerlendiren Davies, resimleri okurken resimleri tıpkı bir çizgi romanda olduğu gibi belirli bir örüntü içinde görmeyi uygun bulmuştur. (Davies, 2015)

Bütün uğraşlara rağmen günümüzde kitapla ilgili dilbilimsel çalışmaların sonuç vermediği açıktır. Buna karşın Serafini'nin To the Oxford Bibliophiles'de [Oxford Üniversitesi Öğrenci Topluluğu] gerçekleştirdiği bir konuşmada kitaplar ile karşı karşıya gelen insanın cahil hissettiğini ve bu duygunun insanı okumaya ittiğini belirtmiştir. Bu durumu bir çocuğun yaşadığını varsaymış ve yazıları okuyamayan bir çocuğun kitap karşısında hayal kuracağını ifade etmiştir. Serafini'nin bu açıklaması kitap hakkında farklı bir düşünme şeklinin olabileceğini ortaya çıkarmaktadır. Serafini'nin kavramsal sanata olan yakınlığı, düşüncelere yön vererek nasıl sanat yapılabileceğini gösterdiği, bu yorumu sayesinde anlaşılmaktadır. Böylelikle sanatçı, alımlayıcının dünyayı anlama yöntemine bir müdahalede bulunmuştur. Kitap (Görsel

3.21) doğrudan, yetişkin insanları çocuklaştırmaya ve onları anlaşılmayan kitap karşısında hayal kurmaya yönlendirmektedir (Stanley, 2010).



Görsel 3.21 Codex Seraphinianus (Luigi Serafini, 1981)

3.3 Tai Shani Örneği

Londra doğumlu Tai Shani, sanatçılarla dolu bohem bir ailede büyümüştür. Laura Hensser'in kendisiyle yapmış olduğu bir röportajda, o ailede büyümenin sanat yaşantısına büyük katkısı olduğunu belirten sanatçı, 13 yaşında sanat eğitimi almaya başlamıştır. Çocukluğundan itibaren meslek seçiminde ailesinin de desteğini aldığı bilinmektedir. Sanatçı, erken yaşlarda karşılaştığı kurmaca bir filmin hayatına yön verdiğini ifade etmektedir. 14 yaşındayken hayatının gideceği yöne karar verdiğini ve izlediği filmin büyüsüne kapılarak bir sanatçı olup insanların üzerinde aynı etkiyi yaratmak istediğini fark ettiğini dile getirmektedir. Filme dair söylemlerinde, izlediği süreden fazlasını görmek istediğini dile getirmekte ve bu durum sanatçının kurmacaya kapıldığına dair bir işaret olarak yorumlanmaktadır. Hensser'in röportajında bahsedildiği üzere Shani, sanatsal üretim hayatının başında teknik konulardan çok, düşünsel anlamda güçlü olduğunu ve bu şekilde çalışmaya başladığını ifade etmektedir (Shani, 2018).

Sanatçının en çok bilinen ve aynı zamanda tanınırlığını arttıran çalışması olan "Dark Continent: Semiramis" (Görsel 2.22) (Karanlık Kıta) 1405 yılında yazılmış olan The Book Of The City Of Ladies isimli bir kitabın uyarlaması şeklindedir (Shani, 2018). Shani'nin çalışmalarının çoğunda kadim kitaplar, anlatılar, tarihi kitaplar, kurmaca

karakterlerden etkilenildiği görülmektedir. Çeşitli yöntemler kullanılarak bir araya getirdiği çalışmalar, izleyiciye farklı ve hayalî bir evren sunmaktadır. Heykel, fotoğraf, video, performans gibi üretim yöntemlerini kullanarak izleyiciye kimi zaman huzursuz edici sayılabilecek çalışmalar sunmaktadır. Sanatçının çıkış noktası çoğunlukla kadın ve toplumun, öğretilerin, dinin ve bireylerin kadını zihinlerinde nereye konumlandırdığı üzerinedir. Sanatçı kadın imgesine dair bu incelemeleri yaparken, fantastik bir dünya yaratmaktadır. Sanatçının gözlemlediği ve yansıtmak istediği yerden, çarpıcı bir kadın dünyası yaratılmaktadır. Tarihe dair gerçek ve kurmaca kahramanları kendisine göre şekillendirerek yeni bir evren tasarımı içine dâhil etmektedir. "Dark Continent: Semiramis" bütün bunlar ışığında 12 adet karakterin performansları, heykel ve yerleştirmeler (Görsel 3.23-3.24-3.25) ile birlikte birkaç gün boyunca devam eden performansları içeren bir çalışma olarak gerçekleştirilmiştir (Turner Prize, 2019; Shani, 2019). Çalışma aynı zamanda performansların gerçekleştirildiği esnada filme alınmıştır. Çalışmayı anlatan bir hikâye anlatıcısı dış ses olarak bulunmakta ve onu temsilen çalışmanın içindeki nesnelerin etrafında yüzen bir kafa dolaştırılmaktadır (Shani, 2018). Sanatçı, zamanının mekân ve düşünce açısından sınırlarını ortadan kaldırarak oluşturduğu yeni sınırlar içinde izleyiciye farklı bir deneyim alanı sağlamaktadır.



Görsel 3.22 Karanlık Kıta: Semiramis (Tai Shani, 2018) yerleştirme/performans, Glasgow

Sanatçının web sitesinde yer alan eser yazısında, alternatif bir tarih hayal etmek adına gerçekleştirilen hem fiziksel hem de kavramsal bir yapıdan söz edilmektedir (Shani, 2023). Bir alternatif hayal etmek ve izleyiciyi de bunu tetiklemek kurmacaya işaret etmektedir. Görsel 38'de görüldüğü üzere performans sanatçıları, renkler ve şekillerle desteklenen masalsı bir düzlem içinde bulunmaktadır. Shani'nin de ifade ettiği üzere, performansta yer alan karakterlerinin her birinin hikâyesi Shani

tarafından oluşturulmuştur (Shani, 2018). Romandan etkilenme söz konusudur ancak karakterleri Shani'nin deneyimleri sonucunda ortaya çıkan özgün hikâyeler oluşturmaktadır. Shani, eserin içindeki performans bölümlerini izleyiciyi büyüleyen canlı bir eylem olarak tanımlamaktadır. Seyircinin çalışmanın büyüsüne kapılmasının performans sayesinde olduğunu dile getirmektedir. Seyircinin bir esere kapılması, dalması gibi tanımlar kurmaca kavramı ile sıklıkla anılmaktadır. Bu noktada doğru yöntemle oluşturulmuş kurmaca eserlerin ortak noktasının izleyiciyi işin içine çekmesi ve etkilemesi olarak tanımlamak mümkün olacaktır. Sanatçı tarafından ifade edildiği şekilde, eğer performans doğru sanatçılar tarafından gerçekleştirirse, diğer malzemelerle de desteklenmiş performansın etkisinin, farklı yöntemlerle üretilen eserlerden daha yoğun ve çarpıcı olduğunu düşünülmektedir (Shani, 2018).



Görsel 3.23 (Detay-1) Karanlık Kıta: Semiramis (Tai Shani, 2018) yerleştirme/performans, Glasgow

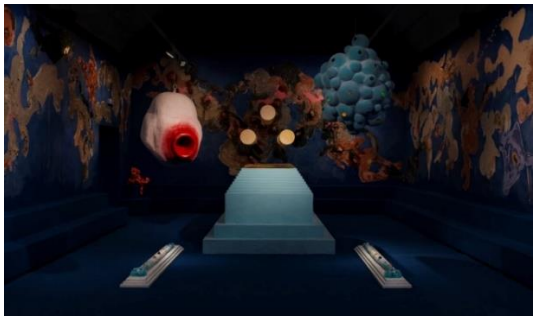


Görsel 3.24 (Detay-2) Karanlık Kıta: Semiramis (Tai Shani, 2018) yerleştirme/performans, Glasgow



Görsel 3.25 (Detay-3) Karanlık Kıta: Semiramis (Tai Shani, 2018)
yerleştirme/performans, Glasgow

Shani'nin bir diğer yerleştirme/heykel çalışması "Andromedan Sad Girl" (Görsel 3.26) bir odanın içinin tümüyle kaplanması, boyanması ve düzenlenmesiyle oluşturulmuştur. Bu çalışma da Shani, Florence Peake ile birlikte çalışmıştır. Eser, ataerkil düzen öncesi ve sonrasına değinmektedir. Sanatçılar bu temayı ele alırken, mitolojiden ve kayıp medeniyetlerden etkilenmektedir. Shani'nin web sitesinde yer aldığı şekliyle, söz konusu medeniyetlerin hayali geleceklerini inşa etmişlerdir. Charles Avery isimli sanatçı hayali bir medeniyeti geçmişte yaşamış gibi hayal edip tasarlarken, Shani ve Peake'in bunun tam tersini aynı yöntemle yaptığı görülmektedir. Shani bir medeniyetin geleceğini tasarlarken hem bir yapıyı temsil etmekte hem de temsil ettiği gerçekliğe sıkı sıkıya bağlı bir gelecek hayal etmektedir. Tai Shani'nin web sitesinde belirtildiği üzere, sanatçılar bu çalışmayı gerçekleştirirken geleceğe doğru arkeolojik bir kazı gerçekleştirmişlerdir (Shani, 2023).



Görsel 3.26 Andromedan Sad Girl (Tai Shani, Florence Peake, 2017) yerleştirme

Çalışma oluşturulurken Shani'nin mekanı kaplayan heykeller yaptığı ve Peake'in ise duvarlardaki resimleri (Görsel 3.27) çizdiği bilinmektedir. Duvar resimleri çizilirken Peake bir dansçı ile birlikte çalışmış, zeminde dansçı ve Peake birbirlerinin bedenlerini resmetmiş ve daha sonra bu eskizler düzenlenerek duvar resmi olarak sunulmuştur. Mekanda pek çok farklı sanat pratiğinden faydalanılarak oluşturulan sanat eserinin yer

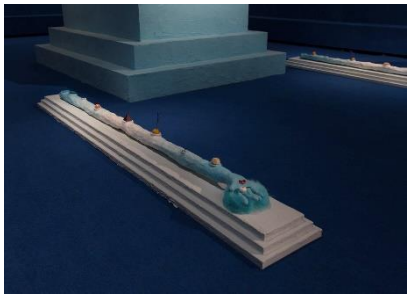
alması izleyicinin pek çok farklı uyarıcı tarafından etkilenmesini sağlamakta ve işin içine girmesine destek olmaktadır. Bu noktada çalışmanın ses unsuru ile de desteklenmesi izleyicinin büyülü dünyaya adım atışını kolaylaştırmaktadır. Eserde kullanılan ses unsuru Peake ve Maxwell Sterling adında bir besteci tarafından oluşturulmuştur. Oluşturulan sesler herhangi bir dili yansıtmamakta ve dil ortaya çıkmadan önceki dönemlere işaret etmektedir. Mekan izleyiciyi doğrudan hayali ve uzak bir gelceğe taşımaktadır (Shani, 2023). Renkler, dokular ve ışık izleyicinin kurmaca bir ritüelin içinde olduğunu hissettirecek şekilde düzenlenmiştir. İzleyici alana girerken hafif bir yükseltiden (Görsel 3.28) geçerek alanın ortasına yerleştirilmiş sunağa doğru yönlendirilmektedir. Mekanın ortasında yer alan sunakta (Görsel 3.27) dünyadaki pek çok şeyi anımsatan ancak doğrudan hiçbirine benzemeyen şekilde düzenlenmiştir. Yuvarlak hatlara sahip düzeneğin içinde izleyici mekana yabancılık duymasına karşın yakın hissedeceği şekilde tasarlanmıştır. Buna karşın mekanın içine keskin hatlara sahip sunak ve sunağın kolları (Görsel 3.29) şeklinde tasarlanmış yerde bulunan heykeller zıtlık oluşturmaktadır.



Görsel 3.27 (Detay-1) Andromedan Sad Girl (Tai Shani, Florence Peake, 2017) yerleştirme



Görsel 3.28 (Detay-2) Andromedan Sad Girl (Tai Shani, Florence Peake, 2017) yerleştirme



Görsel 3.29 (Detay-3) Andromedan Sad Girl (Tai Shani, Florence Peake, 2017) yerleştirme

3.4 Tanya Schultz Örneği

Avusturalyalı sanatçı Tanya Schultz, Edith Cowan Üniversitesinde güzel sanatlar üzerine eğitim almıştır. Mezuniyetinden sonra yapmış olduğu çalışmalarla Avusturalya, Japonya ve Almanya'da çeşitli sergilerde yer almıştır. Yerleştirme, heykel, resim, duvar resmi gibi çeşitli sanatsal pratikleri bir araya getirerek çalışan sanatçı, Pip and Pop takma adıyla bilinmektedir. Pip and Pop ilk olarak birlikte çalıştığı ekip arkadaşı Nicole Andrejevic ile gerçekleşen kolektif bağın bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Daha sonra ortaklığa son verilmiş ve Schultz aynı isimle çalışmaya devam etmiştir. Sanatçının üretimlerinde hayali, ütopik dünyalar ile karşılaşılmaktadır. Çalışmalarında sim, pul, kum, renkli buluntu nesneler, şeker, plastik ve şekerden figürler, origami (Görsel 3.30) gibi çeşitli malzemeler kullanmaktadır. Sanatçının alternatif dünyalar yarattığı, izleyiciyi farklı bir gerçekliğe götüren çalışmalar yaptığı bilinmektedir.



Görsel 3.30 Tanya Schultz'un 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleştirdiği With Different Stars in the Sky isimli sergide kullandığı malzemeler



Görsel 3.31 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergi hazırlığında Tanya Scultz

Schultz'un Northampton Multiverse için gerçekleştirdiği "Different Stars in the Sky" isimli sergideki çalışmalarının temelinde, çeşitli halk hikâyeleri, farklı kültürlerin üretmiş olduğu animasyon filmlerden, video oyunlarından, antik haritalardan yararlandığı bilinmektedir. (Tanya Schultz: Pip and Pop, 2014). Sanatçı yeni bir dünya (Görsel 3.31) kurarken eski bilgileri sentezlemektedir. Hayali bir dünya inşa etmek için bilgisayar oyunlarından faydalanması, kurmaca fikrini destekleyen unsurlardan biridir. Bilgisayar oyunları bireyleri oyunun kurmacasının içine çekmeyi amaçlamaktadır. Sanatçının da izleyiciyi, kendi oluşturduğu dünyanın büyüsüne kapılması için etkilemeye çalıştığı açıktır. Schultz, kullandığı renklerle (Görsel 3.32) izleyicinin çalışmanın akışına kapılmasını sağlamaktadır. Renkler, somut dünyada bir şeker dükkânını andırmaktadır. Hayal evreninde ise masal diyarlarına, anlatılarda geçen cennet tasvirlerine benzemektedir. Çalışmada yer alan renkler, bulunduğu mekâna ait değilmiş gibi bir his veren yapaylığa rağmen yerleştirdiği mekâna ait görünmektedir. Bu durum da izleyicilerin kurmacayı deneyimlemeye hazır olmalarından kaynaklanmaktadır. Bir hayal dünyası görüldüğü anca izleyici daha önce deneyimlediği masalsı dünyanın somut haliyle karşılaşmaktadır. Sanatçı sergide, renklerden faydalandığı kadar ışığın etkisinden de faydalanmıştır (Görsel 3.33). Mekânın bilinçli olarak karartılan kısımlarında, çalışmanın içine yerleştirilen ışıklar dikkat çekmektedir. Alanın kurmacasını renkler ve oluşturulan evrenin yanı sıra ışık ile de desteklemiştir.



Görsel 3.32 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergiden mavi ağırlıklı kesit



Görsel 3.33 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli serginin ışıkla desteklenmiş bir kesit



Görsel 3.34 Tanya Schutz tarafından 8 Mart 2014 tarihinde Northampton Multiverse kapsamında gerçekleşen With Different Stars in the Sky isimli sergiden bir kesit

Sanatçının küçük detaylara verdiği önem, (Görsel 3.36) işin kurmaca gerçekliğini desteklemekte ve izleyiciyi daha büyük dikkatle izlemeye yöneltmektedir. Renkli kumlar ile oluşturulan yüzey uzaktan bakıldığında yerden fırlamış masal dünyasına benzemektedir (Görsel 3.34-3.37). Detaylar incelendiğinde her tepeciğin üzerinde birbiriyle ilişkili plastik heykelcikler, şekerler gibi detaylar göze çarpmaktadır. Sanatçının, metrelerce alana birbiri üzerine dökerek oluşturduğu kum tepeciklerini

ince detaylarla donatması, izleyicinin çalışmayı bir masal izler gibi deneyimlemesine yol açmaktadır.



Görsel 3.35 Journey in a Dream (morning) (Tanya Schultz, 2015) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Korea



Görsel 3.36 (Detay-1) Journey in a Dream (morning) (Tanya Schultz, 2015) yerleştirme, Shinsegae Gallery, Korea

4. KİŞİSEL UYGULAMALAR

Tezin ana fikrini oluşturan kurmaca kavramı kişisel uygulamalar bölümünde ele alınırken "Beni Geçmişe Götür" isimli bir serinin parçası olan eserler incelenecektir. Serideki çalışmalar oluşturulurken kurmaca kavramı birkaç farkı şekilde vurgulanmıştır. İlk olarak çalışmanın ana unsuru olan heykellerin her biri farklı hikâyeleri olan karakterler olarak tasarlanmıştır. Bu noktada hayali bir dünya yaratılmış ve o dünyaya dair karakterler şekillendirilmiştir.

İkinci olarak karakterlerin sergilendiği ortam bağlamında dil birliği oluşturdukları ve yeni bir kurmacaya işaret ettikleri görülmektedir. Çalışmanın adıyla da bağlantılı şekilde, izleyiciyi geçmişe götüren aracılar olarak heykellerden faydalanılmıştır. Heykeller mekânla hem bağlı hem de mekândan ayrı unsurlar olarak dikkat çekmektedir. Heykellerin parlak renkleri ve yerleştirildikleri ortama aykırı formları, onların gelecekten gelen birer parça oldukları hissini vurgulamaktadır. Böylelikle izleyicinin karakterlerle birlikte bir antika dükkânında gezinmesi ve kısa süreliğine geçmişe yolculuk etmesi amaçlanmıştır. Antika dükkânlarının, günümüz insanlarının pek çoğu için geçmişe yolculuk hissi verdiği aşikârdır. Yaşamın içindeki bu geçmişe gitme hissini kurmaca karakterlerle destekleyerek, izleyicinin bulunduğu ortamın başka bir versiyonunu deneyimlemesi amaçlanmıştır. Heykellerin boyutları da duruma fayda sağlayacak şekilde kurgulanmıştır. İzleyici bir antika dükkânına çağdaş sanat sergisi izlemeye gitmektedir. Ancak karşılaştığı manzara ilk olarak sergiye dair ürünlerden ziyade eski eşyalar olmuştur. Kurmacaya dair ilk belirtiler burada ortaya çıkmaktadır. İzleyici sergi alanında sıradan nesneler ve günlük yaşantıya dair eşyalar görmektedir. Bu durumda izleyici sanat nesnelerini arayışa girişecektir. İzleyicinin zihninde, gördüğü ilk heykel ile birlikte gördüğü heykelin oraya ait olup olmadığına dair bir sorgulamaya başlayacaktır. Görsel 52 ve Görsel 58'de görülebileceği üzere heykeller ortama uyum sağlamaktadır. Boyutları birkaç santimetre olduğu ve çokça eski eşyanın bulunduğu bir ortama yerleştirildikleri için heykeller, izleyicide neyin sanat nesnesi neyin satışa sunulmuş antikalar olduğunu açıkça sergilememektedirler. İzleyici heykelleri ve yanına iliştirildiği nesne ile olan bağlantısını keşfettikçe bir

sonraki heykeli aramak için daha istekli olacaktır. Küçük heykeller izleyicinin adeta hayali bir dünyada gezintiye çıkmış gibi hissetmesine yol açacaktır.

Bir diğer etken ise izleyici, mekân ve heykeller arasında ortaya çıkan ilişkiden yola çıkılarak kurgulanmıştır. Mekâna yerleştirilen heykeller boyutları nedeniyle alanın içinde gizlenmekte ve izleyicinin çalışmayı deneyimleyebilmesi için ayrıca çaba içinde olması gerekmektedir. Yine mekân-yapıt-izleyici ilişkisinden yola çıkıldığında heykellerin boyutlarının küçük olması izleyicinin alanın içinde kendi bedenini sorgulamasına neden olmaktadır. Heykellere kıyasla çok büyük olan insan bedeni nedeniyle izleyici kendisini mekânın içinde yaşayan küçük heykellere kıyasla dev gibi hissedecektir. Eşyaları ve eşyaların detaylarını küçük yaşam formları için anlamlı detaylar olarak görmeye başlayacaktır. Yani izleyici içinde bulunduğu dünyanın yanı sıra, hayali bir dünya algılamaya başlayacaktır. Görsel 53'de Mahzun adlı heykelin bir demir parçasının çıkıntısına oturduğu görülmektedir. Böylelikle izleyiciye küçük detayların yeniden sorgulatılması sağlanmaktadır. Küçük yaşam formlarının sıradan nesneler arasında bir yaşam alanı oluşturması fikri, karşılaşılan her küçük detayın kurmaca karakterler için yaşam alanı olabileceği düşüncesini tetiklemektedir.

Mekânın içinde heykeller boyutlarından dolayı düzene aykırı parçalar olarak görülmemektedir. Bu nedenle izleyici izlediği heykelleri mekânla kolaylıkla bağdaştırabileceği ve küçük heykellerin hikâyesine ortak olabileceği düşünülmektedir. Heykellerin içinde bulunduğu dünyanın ismi "Atıl Dünya" olarak anılmaktadır. Atıl Dünya'nın içindeki kahramanların her birinin birer hikâyesi vardır. Bu hikâyenin bir kısmı aktarılırken, arzuya göre büyük bir kısmı izleyicinin hayal dünyasına bırakılmaktadır. Heykellerin iki aşamalı olarak kurmacayı yansıttığı görülmektedir. Biri sergilendiği yer ve sergilenme şekli dolayısıyla kurmaca kavramı açığa çıkarması bir diğeri ise üretilirken oluşturulan hayali bir hikâyesinin olması. Bahsi geçen hikâye değişip dönüşebilen ve izleyicinin de kendi kendine tekrar tekrar üretebileceği bir hikâye olarak tasarlanmıştır. Bu noktada kurmaca hem sanatsal üretimin sahibi tarafından oluşturulmakta hem de sanat eseri izleyici ile karşılaştığında yeniden oluşturulmaktadır. Böylelikle bu çalışmada katmanlı olarak kurmacaya rastlandığı söylenebilecektir.

Çalışmada kurmacaya işaret eden bir diğer unsur, bir çağrı olarak da anlaşılabilecek olan “Beni Geçmişe Götür” ifadesidir. Antika eşyalar satılan dükkânlar geçmişten izler görmek için bir alan oluşturmaktadır. Ancak ifadenin doğrudan geçmişe gitme odaklı olması ve söyleniş şekliyle izleyicinin sergi alanında geçmişe gitmek istiyor oluşunu vurgulaması bir zihin oyununa işaret etmektedir. Serinin başlığı gereği izleyici mekânın içindeki küçük heykeller yardımıyla geçmişe doğru bir gezintiye çıkacağı düşündürülmektedir. Ancak izleyicinin karşılaştığı gerçek, geçmişi yansıtan eşyaların bulunduğu kurmaca bir mekân olarak seçilmiştir. Bu kurmaca mekânda maziye dalmak, eskiyi hatırlamak ve bunu heykeller aracılığıyla yapmak izleyicinin kurmacaya daldığına bir işaret olarak gönderme yapmaktadır. Mekân olarak antika dükkânının seçilmesi, “mış gibi yapma” örneği olarak kabul edilebilecektir.

Çalışma için üretilen heykellerin uzunlukları beş santimetre, enleri yaklaşık olarak yarım santimetre ve çapları da sıklıkla yarım santimetreden küçüktür. Heykeller birkaç aşamada üretilmektedir. İlk olarak polimer kile yer yer su ve tutkal eklenerek şekil verilmekte daha sonra şekillendirilmiş heykeller yirmi dört saat süreyle oda sıcaklığında kurumaya bırakılmaktadır. Akrilik boya ile seçilen renklere boyanmakta ve boya kuruduktan sonra verniklenmektedir. Çalışmanın hikâyesi heykellerin fotoğrafları altında belirtilmektedir. Bu kurmaca hikâye heykellerin yaşadığı hayali dünyaların yalnızca birinin hikâyesidir ve çok çeşitli şekillerde yeniden tasarlanabilecektir.

Eserin kurmacasının bir kısmı onun gerçek dünya ile bağlantılı olan hikâyesinden gelmektedir. Bu hikâyede heykeller sanatçıyla dünyaya gelmek için bir anlaşma yapmaktadır. Bu hikâyeye göre; insanların gerçekleşmeyen hayalleri ve görüp unuttukları rüyalarından oluşan bir dünya olan Atıl Dünya’da çok sayıda canlı yaşarmış. Günlerden bir gün Atıl Dünyalılar kendi dünyalarında yaşamaktan sıkılmış ve sürekli olarak hayalleri ve rüyalarını gördükleri insanların dünyasını ziyaret etmek istemiş. Ancak kendilerini tehlikeye atmadan insanların dünyasına gitmek isteyen on altı adet Atıl Dünyalı rüyada çok vakit geçiren bir insanın rüyasına girmiş ve onunla anlaşma yapmışlar. Onu ikna etmekte zorlanan Atıl Dünyalılar, insanın sunduğu zor şartları kabul ederek dünyaya adım atmışlar. Atıl Dünyalıların yaptığı bu ziyaret çok dikkat çekmemek adına bir antika dükkânında yapılmış. Anlaşmanın koşulları

seçkinlerin hiç hareket etmeden heykel gibi durmaları ve bu koşulla insanlarla buluşmalarıymış. İnsanların dünyasını çok merak eden seçkinler bütün şartları kabul ederek antika dükkânında yerlerini almışlar. Onları antika dükkânında insanlarla buluşturacak kişi diğer insanlara Atıl Dünyalıları kendisinin yaptığına ikna etmiş ve onların hikâyelerini öğrendiği kadarıyla herkese anlatmış.



Görsel 4.1 Miskin (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Miskin isimli karakter, eski kitapların bulunduğu alana konumlandırılmış tembelliğini vurgulayacak şekilde oturduğu sandalyede geriye yaslanmış olarak şekillendirilmiştir. Ayaklarının bedenine kıyasla uzun olması nedeniyle hareket olanakları sınırlanmıştır. Çalışmanın tamamında yer alan heykellerin şapkalarında, karakterlerin özelliklerine gönderme yapan detaylar göze çarpmaktadır. Karakterin şapkasının uzun, dikkat çekici veya kıvrımlı olması onun içinde bulunduğu hayali evrende seçkin biri olduğuna işaret etmektedir. Miskin, tembellik etmesine karşın varlıklı bir karakterdir ve günlerce sandalyesinden kalkmadan hayatına devam edebilir. Atıl Dünya'da Miskin yükseklerde yaşayan ve kolaylıkla ulaşılamayan bir karakterdir.



Görsel 4.2 Auguste (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Auguste karakterler arasında en çok düşünen kahramandır, eski bir kilim ve küllüğün üzerine konumlandırılmış karakter, adını Düşünen Adam heykelini üretmiş olan Fransız heykeltıraş Auguste Rodin'den almaktadır. Puantiyeli şapkası ve ayakkabıları onun içinde bulunduğu dünyada seçkin bir karakter olduğuna işaret etmektedir. Atıl Dünya'nın bütün kitaplarını yazmış olan Auguste, o dünyadaki herkesin yerine düşünmektedir ve bütün düzeni sağlamakla yükümlüdür.



Görsel 4.3 Mahzun (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik



Görsel 4.4 Mahzun (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Mahzun isimli karakter, serideki en masum kahramandır. O yaşantısı boyunca sürekli olarak beklemiştir ve beklemekten başka bir şey yapmayı bilmez durumdadır. Mahzun'un mavi renkli kıyafeti masumiyetini destekler niteliktedir. Atıl Dünya'da herkes onun beklediğini bilmekte ve ona saygı duymaktadır. Mahzun küçük ve desensiz şapkasıyla seçkinler arasında yer almamaktadır.



Görsel 4.5 Umay (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik



Görsel 4.6 Umay (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Umay isimli karakter, adını Türk Mitolojisindeki iyilik tanrıçası olan Umay'dan almaktadır. Umay, daima iyilik yapan, uzun bacakları sayesinde herkesin yardımına koşan bir kahramandır. Boş vakitlerinde ellerini kalbine götürerek herkes için iyilik dilemekte ve başka hiçbir şeyle ilgilenmemektedir. Kısa şapkasıyla Umay seçkin değildir. Atıl Dünyada kimin kalbi kırılsa Umay aniden orada belirmekte ve herkesin kalbini onarmaktadır.



Görsel 4.7 Bambino (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Bambino kelimesi İtalyancada çocuk anlamına gelmektedir. Bambino isimli karakter, Atıl Dünyadaki tek çocuktur ve hep çocuk kalacaktır. Onun bu dünyadaki yeri gümüş şekerliklerin arasındadır ve onun sorumluluğu ise diğer kahramanlara neşe ve şeker dağıtmaktır.



Görsel 4.8 Seyyah (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Seyyah isimli karakter, gezginliğin verdiği bilgelikten öne doğru eğilmiş olarak görülmektedir. Seyyah'ın arkasında bulunan takunyalar onun gezginliğine vurgu yapmak üzere konumlandırılmıştır. Seyyah, seride şapkasız olan tek karakterdir. Onun bilgeliği öyle önemlidir ki kendisinin seçkin bir ruh olduğunu simgelemek için şapkaya ihtiyaç duymadığı kulaktan kulağa yayılmıştır. Seyyah'ın kalbinde kırmızı bir nokta yer almakta ve insanlara bilgeliğini aktarırken o kırmızı noktanın parladığı rivayet edilmektedir. Atıl dünyanın bilgesinin en büyük düşmanı Auguste'dir. Biri olduğu yerde sürekli düşünürken diğeri Atıl Dünyayı gezerek bilgelik kazanmıştır. İkili arasındaki savaş düşünme yöntemlerinin farklılığından kaynaklanmaktadır. Yılda iki kez bir araya gelmekte ve bilgilerini karşılaştırmaktadırlar. Bu olaya Atıl Dünyalılar Şenlik adını vermekte ve Seyyah ile Auguste'u destekleyenlerin sayısı hep eşit çıkmaktadır.



Görsel 4.9 Meftun (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Meftun isimli karakter yaptığı işlere sıkı sıkıya sarılan ve tutkuyla yapan bir kahramandır, bu nedenle sıklıkla eli ayağına dolaşır ve dışarıya yansıyan tutkusu onun hassas noktasına dönüşmektedir. Kısa ve desensiz şapkasıyla Meftun, Atıl Dünyada seçkinler arasında değildir.



Görsel 4.10 Wabi-Sabi (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Wabi-Sabi kusurlu olanda güzellik görmek anlamına gelen bir öğretidir. Japon felsefesine ait olan bu öğretinin Atıl dünyadaki temsilcisi Wabi-Sabi'dir. Wabi-Sabi içinde bulunduğu dünyadaki kahramanların görüşlerini değiştirmek ve onlara çirkin olarak gördükleri şeylerdeki güzellikleri göstermek üzere çalışmaktadır.



Görsel 4.11 Kök (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Kök isimli yerleşim yerleri, Atıl Dünyada seçkinlerin yaşadığı evlerdir. Sıklıkla birkaç evin birleşiminden oluşan bu evlerde seçkin kahramanlar tek başlarına yaşamaktadır.



Görsel 4.12 Munis (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Munis isimli karakter, Atıl Dünya'nın barış elçisidir. Gittiği her yere uyum sağlar, huzur getirir ve daima iyilik için çabalar. Munis uzun ve benekli şapkasıyla

seçkinlerden biridir. Seyyah ve Auguste arasında seçim yapmaz, ikisini de destekler ancak seçkin olması nedeniyle Auguste'yi desteklediği kahramanlar arasında konuşulmaktadır.



Görsel 4.13 Hermes (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik



Görsel 4.14 Hermes (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Hermes'in ismi Yunan mitolojisindeki haberci tanrı Hermes'ten gelmektedir. O Atıl Dünya'nın içinde ve dışında bütün iletişimi sağlayan yegâne görevli konumundadır. Hermes yeşil ve benekli şapkasıyla aynı zamanda tehlikeli bir karakter olduğunu belli etmektedir. Haberleri bir yerden diğerine iletmekten sorumlu olan Hermes bazen

hatalar yaptığı için karışıklığa neden olmaktadır. Bu nedenle seçkinler sınıfına alınmamaktadır.



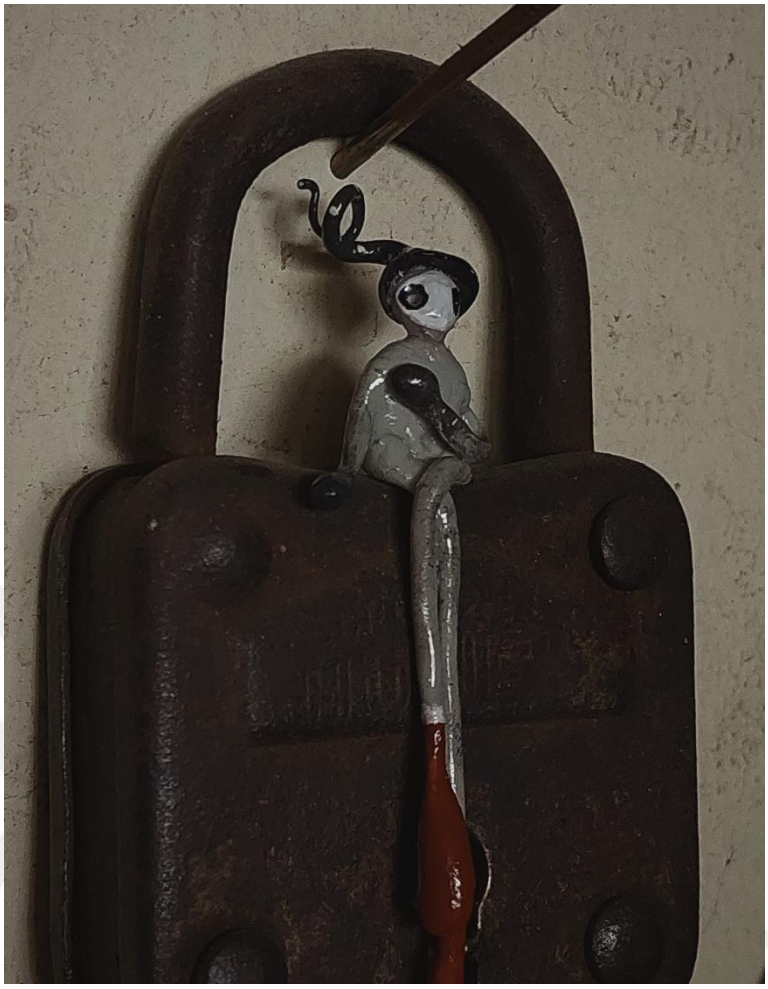
Görsel 4.15 Zair (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Zair, Atıl Dünya'ya ait bir kahraman değildir. Seyyah sayesinde, Atıl Dünyalılar ile tanışmıştır. İçinde Pandora'nın kutusunun da yer aldığı ve kâinatın bütün sırlarını sakladığı çantasını alarak bütün evreni gezdiği ve gittiği her yerde iyi ağırlandığı bilinmektedir. Onun görevi ziyaretçi olmaktır ve işini erdemle yerine getirmektedir.

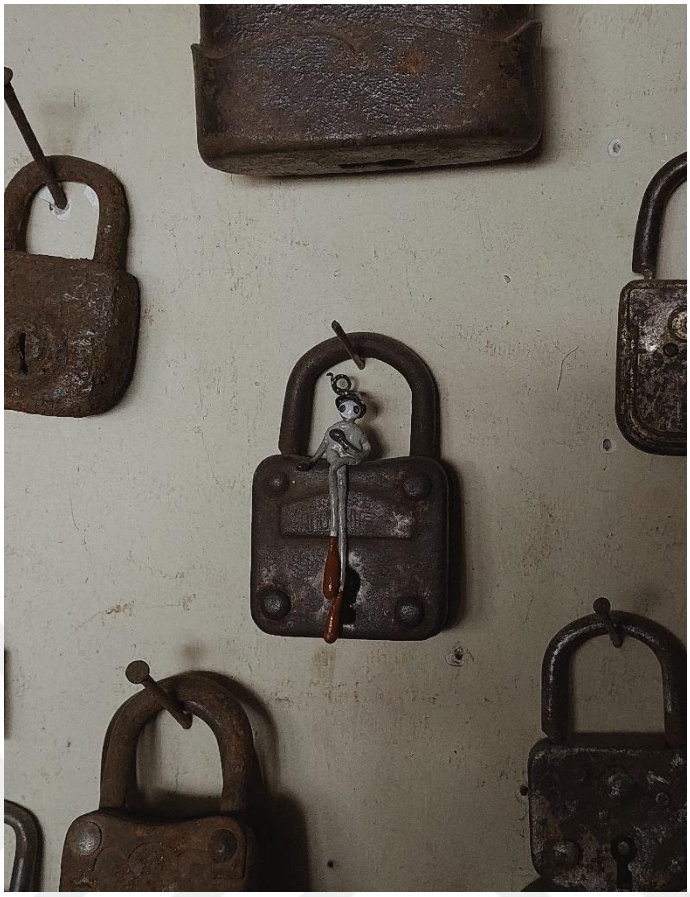


Görsel 4.16 Mahkûm (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Mahkûm, Atıl Dünyada bulunan gelmiş geçmiş tek tutukludur. Onun cezası bir yere hapsedilmek değil ellerinin kendi kendine bağlanması olmuştur. Bu nedenle Mahkûm nereye giderse gitsin başkalarına muhtaç olacaktır. Onu tutuklu yapan ceza kendi kendine yetememesi olarak verilmiştir. Eskiden bir seçkin olan Mahkûm ’un suçunu kimse bilmemektedir.



Görsel 4.17 Çilingir (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik



Görsel 4.18 Çilingir (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Çilingir, en popüler ve en seçkin karakter olarak bilinmektedir. Her kapıyı açmasıyla bilinen Çilingirin çözemediği sorun yoktur. Zamanının büyük çoğunluğunu kilitleri açmakla geçiren Çilingir, Atıl Dünya'nın bütün şifrelerini çözmüş ve bütün kapılarını açmıştır. Onun önünde hiçbir güç duramadığından sonradan seçkin olmasına rağmen en gösterişli şapka ona aittir.



Görsel 4.19 Suskun (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Suskun isimli karakter, Atıl Dünyadaki müzik ve eğlenceden sorumlu karakterdir. Puantiyeli ayakkabıları ve kıvrık şapkasıyla Suskun seçkin bir karakterdir. Suskun hiç konuşmaz ama insanları eğlendirecek bütün şarkıları o oluşturmaktadır.



Görsel 4.20 Mağrur (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Mağrur, Atıl Dünyanın en gururlu ve kibirli karakteridir. Yaptığı hiçbir şeyin sorumluluğunu almaz ve daima kollarını kavuşturup oturmakla meşguldür.



Görsel 4.21 Büyücü (Sena Sarıca, 2023) heykel/yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Büyücü, Atıl Dünyanın şifacı ve büyücüsüdür. Bulunduğu yerde ona verilen güç sayesinde her türlü sorunu çözmektedir.

5. SONUÇ

Edebiyat, tarih boyunca değişimlere uğrayarak günümüze ulaşan, yazı ile ilgili alt başlıkları kapsayan bir sanat pratiği olarak bilinmektedir. İnsanlık tarihi başından bu yana hikâyeler ve anlatılar ile süregelmektedir. Bu köklü alanın içinde yer alan ve tümüyle yaratıcılıkla ilgili olan tür ise kurmaca olarak kabul edilmektedir. Edebiyat alanında, kurmacanın dışında düz yazı, şiir, öykü deneme gibi türler sıralanabilecektir. Edebiyatta kurmaca, yazarın yaratıcılığı sayesinde hayali bir anlatı oluşturmak olarak tanımlanabilecektir. Bunun dışında, kurmaca doğrudan kavram olarak da ele alınabilmektedir ve yaratıcılıkla bağlantılı bir kavram olarak farklı disiplinlerde de var olabileceği düşünülmektedir. Plastik sanatlarda 1860 sonrası görülen eserlerde kurmaca ile ilişkili yapıtlara rastlanmaktadır. 1960'lı yıllara gelindiğinde ise kurmacanın varlığının gitgide daha fazla belirginleştiği düşünülmektedir. Sanatçıların hayali bir evren, dünya modeli oluşturma çabaları ve kurmaca olarak tanımlanabilecek çok sayıda farklı bileşeni bir araya getirmeleri dikkat çekmektedir. Sanatçıların manifestoları da kurmaca kavramına işaret ettiğinden veya doğrudan kurmaca kelimesini barındırdığından, konu incelenmeye değer bulunmuştur. Çağdaş sanat eserlerinde kurmacanın nasıl var olduğunu incelenirken, üretilen her eserin insan zihninin bir ürünü olması gerekçesiyle, temelde her eserin kurmaca olduğunun söylenmesi mümkündür. Bu nedenle çağdaş sanatta, sanatçı için kurmaca bir eser üretmek basit ve sürekli tekrarlanan bir eylem olarak görülmektedir. Ancak bunun dışında kurmaca bir kavram olarak görüldüğünde, düşünce perspektifinin içine hayali bir evren ve bu evrenin izleyiciyle paylaşıldığında onda yeniden oluşan bir hayali evren tahayyülü olarak tanımlanması gerekmektedir. Nitekim edebiyat alanında vücut bulan kavram, çağdaş sanatta çeşitli üretim yöntemleri ile gerçekleştirildiğinde birbiriyle aynı olmayan ancak bağlantılı olan unsurlar barındırmaktadır. Sanatçı, bir eser üzerinde çalışmaya başladığında o eserin üretildiği fikir evrenine dâhil olması beklenmektedir. Bu durum kimi zaman düşlerden ve kimi zaman geçmişte var olan hikâyeler, mitler, hayali veya gerçek karakterlerden etkilenme olarak bilinmektedir. Çeşitli gerçeklerden etkilenme sonucunda veya düş evreninden getirilen bilgi ışığında şekillenerek, fikir bir esere dönüştüğünde, eserin içinde kurmaca bir dünyada olması gereken her şeyi barındırdığı görülecektir. Bu durum bir hikâye okurken hayal edilen

hikâye evreninin detaylarının sanatçı tarafından ayrıntılı biçimde verilmesi ve verilmeyen detayların da izleyici tarafından tamamlanması şeklinde örneklendirilebilecektir. Sanatta kurmaca bağlamında çağdaş sanat yaratılarında kurmaca olgusu incelendiğinde izleyici ve sanatçı arasında bir köprü oluşturulduğu görülmektedir. Alımlayıcının, sanatçının oluşturduğu kurmacayı anlamaya çalışırken aynı zamanda hikâyenin devamını kendi zihninde tamamlama işine giriştiği saptanmıştır. Aynı zamanda, sanatçının hayal dünyasını ziyaret eden izleyicinin, kendinden detaylar bularak ve kendi hayal gücüyle çalışmayı tamamlayarak kişiselleştirdiği bilinmektedir.

KAYNAKLAR

Alat, M. (2019). *Art Agenda*. 05 15, 2022 tarihinde 16. İstanbul Bienali, "Yedinci Kıta": https://www.art-agenda.com/criticism/287386/16th-istanbul-biennial-the-seventh-continent adresinden alındı

Arık, Ş. (2017). Algı ve Kurmaca Metinlerin Dönüştürülmesinde Postmodernizmin Rolü. *Hikmet-Akademik Edebiyat Dergisi*, 46-63.

Artist Profile: Charles Avery. (2022). 02 27, 2023 tarihinde Arts Council Collection: https://artscouncilcollection.org.uk/explore/blog/artist-profile-charles-avery adresinden alındı

Artun, A. (2021). *Refik Anadol ve Algoritma Sanatı*. 12 24, 2022 tarihinde E-Skop Sanat Tarihi Eleştiri: https://www.e-skop.com/skopbulten/refik-anadol-ve-algoritma-sanati/6111 adresinden alındı

Aşar, H. (2016). Umberto Eco: Açık Yapıt ve Sınırsız Yorum Tartışması. *Temaşa* (5), 99-118. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/219994 adresinden alındı

Ateşli, B. (2017). *Amerika tarihinin en büyük kaosu: Orson Welles Radyo Yayını*. 03 30, 2023 tarihinde Gzt: https://www.gzt.com/jurnalist/amerika-tarihinin-en-buyuk-kaosu-orson-welles-radyo-yayini-2571441 adresinden alındı

Atik, Ş. (2017). *Metinlerarasılık ve Kurmacada Gerçeklik Üzerine.* İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Aydın Çelikcan, H., ve Aksoy, Ş. (2020). Sanat Temelli Araştırma Yöntemi "Otoetnografi". *Journal of Arts*, *3*(4), 353-366.

Bareis, J. (2010). The State of the Art: Handbook of Narratology. *JLT online*. http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0222-001438 adresinden alındı

Barrett, T. (2019). *Neden Bu Sanat.* (F. Candil Erdoğan, Dü., ve E. Erment, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Braune, S. (2013). How to Analyze Texts that Were Burned, Lost, Fragmented, or Never Written. *Symplokē, 21*(1-2), 239-255.

Bullough, E. (1912). Psychic Distance' as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle. *British Journal of Psychology 5*, 87-117.

Bulut, S. H. (2021). Codex Seraphınıanus In The Gastronomıc Unıverse: A Semıotıc. *Inonu Unıversıty Journal Of Culture And Art, 7*(1), 182-193. https://ecoartdatabase.org/en/showcase/all-plastic-is-o/detail-ajax adresinden alındı

Cevizci, A. (2017). *Felsefe Sözlüğü* (6. Baskı b.). İstanbul: Say Yayınları.

Cevizci, A. (2021). *Felsefe Tarihi* (5. baskı b.). İstanbul: Say Yayınları.

Charles Avery - Onomatopoeia. (2010). 02 27, 2023 tarihinde Radio Papesse: https://www.radiopapesse.org/en/archive/interviews/charles-avery-onomatopoeia adresinden alındı

Charles Avery. (2022). 02 27, 2023 tarihinde Grimm: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/21535-charles-avery-untitled-square-circle-2021/ adresinden alındı

Charles Avery: It Means It Means. (2013). 02 27, 2023 tarihinde MutualArt: Onomatopoeia Müzesi adresinden alındı

Charles Avery: New Drawings of Onomatopoeia. (2011). 02 27, 2023 tarihinde MutualArt: https://www.mutualart.com/Exhibition/Charles-Avery--New-Drawings-of-Onomatopo/0645783874841CBE adresinden alındı

Charles Avery: The Gates of Onomatopoeia. (2019). 02 27, 2023 tarihinde Ingleby: https://www.inglebygallery.com/exhibitions/7121-charles-avery-the-gates-of-onomatopoeia/overview/ adresinden alındı

Charles Avery: The Hunter returns / goes away from. (2022). 02 27, 2023 tarihinde Mutual Art: https://www.mutualart.com/Exhibition/Charles-Avery--The-Hunter-returns---goes/3E34CB07F75863E6 adresinden alındı

Charles Avery: These Waters. (2017). 02 27, 2023 tarihinde MutualArt: https://www.mutualart.com/Exhibition/Charles-Avery--These-Waters/EBB5284C474D1E58 adresinden alındı

Codex Seraphinianus. (2021). 05 11, 2022 tarihinde Wikipedia Updit: https://tr.upwiki.one/wiki/Codex_Seraphinianus adresinden alındı

Coulthart, J. (2006). *Another Green World: The Codex Seraphinianus*. 06 01, 2022 tarihinde Feuilleton: http://www.johncoulthart.com/feuilleton/writings/another-green-world-the-codex-seraphinianus/ adresinden alındı

Cumming, L. (2008). *The Guardian News Website Of The Year*. 05 14, 2022 tarihinde Graphic notes from a small Island: https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/sep/07/art1 adresinden alındı

Çıraklı, M. Z. (2015). *Anlatıbilim Kuramsal Okumalar.* (Ö. Yemez, Dü.) Ankara: Hece Yayınları.

Daly, D., ve Fisher, L. (2019). *The Civilization of Llhuros*. The Civilization of Llhuros: https://civilizationofllhuros.org/ adresinden alındı

Danto, A. C. (2014). *Sanat Nedir.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Danto, A. C. (2019). *Sıradan Olanın Başkalaşımı.* (E. Berktaş, ve Ö. Ejder, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Davies, P. F. (2015). On the comics-nature of the Codex Seraphinianus. *Studies in Comics, 6*(1), 121-132.

Dervişcemaloğlu, B. (2017). Kurmaca-Gerçek Ayrımı, Kurgusallık Teorileri Ve Tarihî Roman. *Yeni Türk Edebiyatı*, 33-54.

Duyer, J. M. (2008). *Codex Seraphinianus hidden alphabet discovered. However, the book itself was probably not meant to be deciphered.* 12 19, 2022 tarihinde Tools for the Translation of Ancient and Modern Languages and Mayan Numbers: http://www.paleoaliens.com/event/seraphinianus/codex/ adresinden alındı

Eagleton, T. (2004). *Edebiyat Kuramı Giriş.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Eagleton, T. (2012). *Edebiyat Olayı.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Eco, U. (2011). *Genç Bir Romancının İtirafları.* İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.

Farthing, S., ve Kurtaran, R. (Dü). (2017). *Sanatın Tüm Öyküsü.* Hayalperest Yayınevi.

Faucher, K. X. (2012, 12 08). *On the Codex Seraphinianus*. 05 31, 2022 tarihinde Scrlrtjr.nl: https://scriptjr.nl/special-sections/cryptotexts/on-the-codex-seraphinianus-kane-x-faucher#.YpZxDKjP3rf adresinden alındı

Fırat, A., ve Ulusoy, E. (2011). Living a theme. *Consumption Markets ve Culture, 14*(2), 193-202.

Görsel 2.1: https://www.worldhistory.org/img/r/p/750x750/3537.jpg.webp?v=1632172502

Görsel 2.2: https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2018/09/guney1.jpg

Görsel 2.3: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Dinos_Gorgon_Painter_Louvre_E874.jpg

Görsel 2.4: https://uploads1.wikiart.org/images/john-william-waterhouse/the-lady-of-shalott-1888.jpg!Large.jpg

Görsel 2.5: https://smarthistory.org/man-ray-the-gift/

Görsel 2.6: https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever

Görsel 2.7: https://civilizationofllhuros.org/resources/map/

Görsel 2.8: https://civilizationofllhuros.org/galleries/early-archaic/

Görsel 2.9: https://www.wikiart.org/en/cindy-sherman/history-portrait-224-1990

Görsel 2.10: https://www.artsy.net/artwork/richard-prince-untitled-cowboy-38

Görsel 2.11: https://www.ibb.istanbul/arsiv/37796/refik-anadolun-makine-hatiralari-uzay-sergisi

Görsel 2.12: https://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/l-h-o-o-q-mona-lisa-with-moustache-1919

Görsel 2.13: https://www.wikiart.org/en/maurizio-cattelan/the-ninth-hour-1999

Görsel 2.14: https://www.lissongallery.com/artists/marina-abramovic/artworks/balkan-baroque-i?image_id=882

Görsel 2.15: https://static.wixstatic.com/media/5e445c_401cf949962046d6bb92125e6516653d.png/v1/fill/w_718,h_458,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/5e445c_401cf949962046d6bb92125e6516653d.png

Görsel 3.1: https://www.mutualart.com/Artwork/Untitled--The-Ritenrong-/F1F3C1EEAC534B86 (Erişim Tarihi:14.05.2022)

Görsel 3.2: https://origin.anothermag.com/fashion-beauty/891/untitled-view-of-the-port-at-onomatopoeia-2009-2010-char

Görsel 3.3: https://artscouncilcollection.org.uk/explore/blog/artist-profile-charles-avery

Görsel 3.4: https://www.artsy.net/artwork/charles-avery-place-de-la-revolution-4 (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

Görsel 3.5: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/222-charles-avery-untitled-pool-study-2014/ (Erişim Tarihi:15.05.2022)

Görsel 3.6: https://www.inglebygallery.com/artists/27-charles-avery/works/52070-charles-avery-tree-no.-5-from-the-jadindagadendar-2015/ (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

Görsel 3.7: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/214-charles-avery-untitled-close-trefoil-alt.-2013/

Görsel 3.8: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/212-charles-avery-untitled-empiricist-2010/

Görsel 3.9: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/4887-charles-avery-untitled-inner-circle-onomatopoeia-zoo-2016/ (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

Görsel 3.10: https://www.inglebygallery.com/artists/27-charles-avery/works/56802-charles-avery-untitled-the-gates-of-onomatopoeia-2019/ (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

Görsel 3.11: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/19879-charles-avery-untitled-market-stand-4-2019-2020/ (Erişim Tarihi: 29.05.2022)

Görsel 3.12: https://www.artsy.net/artwork/charles-avery-untitled-study-of-hunter-signifying-left-with-a-sun-through-clouds (Erişim Tarihi: 29.05.2022)

Görsel 3.13: https://grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/works/21535-charles-avery-untitled-square-circle-2021/ (Erişim Tarihi:30.05.2022)

Görsel 3.14: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.15: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.16: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.17: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.18: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.19: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.20: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.21: file:///C:/Users/senas/Desktop/kurmaca%20tez/Luigi%20Serafini/Luigi.Serafini.-.Codex.Seraphinianus.pdf

Görsel 3.22: https://iheartwomen.co.uk/wp-content/uploads/2018/04/Dark-Continent-SEMIRAMIS-600x320.jpg

Görsel 3.23: https://www.taishani.com/the-neon-hieroglyph-1-1-1-1

Görsel 3.24: https://www.taishani.com/the-neon-hieroglyph-1-1-1-1

Görsel 3.25: https://www.taishani.com/the-neon-hieroglyph-1-1-1-1

Görsel 3.26: https://www.taishani.com/andromedan-sad-girl

Görsel 3.27: https://www.taishani.com/andromedan-sad-girl

Görsel 3.28: https://www.taishani.com/andromedan-sad-girl

Görsel 3.29: https://www.taishani.com/andromedan-sad-girl

Görsel 3.30: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/

Görsel 3.31: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/

Görsel 3.32: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/

Görsel 3.33: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/

Görsel 3.34: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/

Görsel 3.35: https://www.pipandpop.com.au/journey-in-a-dream-seoul

Görsel 3.36: https://www.pipandpop.com.au/journey-in-a-dream-seoul

Görsel 4.1: Miskin (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.2: Auguste (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.3: Mahzun (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.4: Mahzun (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.5: Umay (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.6: Umay (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.7: Bambino (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.8: Seyyah (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.9: Meftun (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.10: Wabi-Sabi (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.11: Kök (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.12: Munis (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.13: Hermes (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.14: Hermes (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.15: Zair (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.16: Mahkûm (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.17: Çilingir (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.18: Çilingir (Detay-1) (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.19: Suskun (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.20: Mağrur (Sena Sarıca, 2023) Heykel/Yerleştirme, polimer kil, akrilik boya, vernik

Görsel 4.21: Büyücü (Sena SARICA, 2023) Heykel/Yerleştirme, Polimer kil, akrilik boya, vernik

Grımm. (2023). 02 27, 2023 tarihinde Charles Avery / Biography: https: //grimmgallery.com/artists/31-charles-avery/ adresinden alındı

Gülsoy, M. (2013). *Büyübozumu: Yaratıcı Yazarlık: Kurmacanın Bilinen Sırları ve İhlal Edilebilir Kuralları.* İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Harari, Y. N. (2015). *Hayvanlardan Tanrılara Sapiens İnsan Türünün Kısa Bir Tarihi.* İstanbul: Kolektif Kitap.

Ingleby Gallery. (2023). 02 27, 2023 tarihinde Charles Avery - Overview: https:// www.inglebygallery.com/artists/27-charles-avery/overview/ adresinden alındı

Josh, J. (2017). *An Introduction to the Codex Seraphinianus, the Strangest Book Ever Published*. 05 14, 2022 tarihinde Open Culture: https://www.openculture.com/2017/09/an-introduction-to-the-codex-seraphinianus-the-strangest-book-ever-published.html adresinden alındı

Kodal, İ. (2020). İstanbul Bienali 2019: Yedinci Kıta. *Aydın Sanat, 6*(11), 65-83.

Kuspit, D. B. (1968). Fiction and Phenomenology. *Philosophy and Phenomenological Research, 29*(1), 16-33.

Luigi Serafini. (2019). 05 11, 2022 tarihinde İstanbul Kültür Sanat Vakfı: https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/luigi-serafini adresinden alındı

Lynton, N. (2009). *Modern Sanatın Öyküsü.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

Mar, R. A., Oatley, K., Djikic, M., ve Mullin, J. (2011). Emotion and narrative fiction: Interactive influences before, during, and after reading. *Cognition and Emotion, 25*(5), 818-833. doi:DOI: 10.1080/02699931.2010.515151

May, R. (2001). *Yaratma Cesareti.* İstanbul: Metis Yayınları.

Melka, T. S., ve Stanley, J. C. (2012). Performance of Seraphinian in reference to some statistical tests. *Writing Systems Research, 4*(6), 140-166.

Montalbetti, C. (Dü.). (2022). *Kurmaca.* (M. Alkan, Çev.) Ankara: Fol Yayınevi.

Moran, B. (2018). *Edebiyat Kurmları ve Eleştiri.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia, 2*(1), 486-497.

Özdamar, E. G. (2014). The Codex Seraphinianus as an Artwork. *ARCHTHEO 2014 Theory of Architecture Conference, Architecture and Writing* (s. 327–338). İstanbul: Dakam Yayıncılık.

Piglia, R. (2021). *Kurmaca ve Eleştiri.* (M. Tanakol, Çev.) Ankara: Delidolu Yayınları.

Shani, T. (2018). Tai Shani. (L. Hensser, Röportaj Yapan) 03 01, 2023 tarihinde https://iheartwomen.co.uk/taishani/ adresinden alındı

Shani, T. (2023). *Andromedan Sad Girl*. 03 06, 2023 tarihinde Tai Shani: https://www.taishani.com/andromedan-sad-girl adresinden alındı

Shani, T. (2023). *DC productions / Tramway Glasgow International 2018*. 03 04, 2023 tarihinde Tai Shani: https://www.taishani.com/the-neon-hieroglyph-1-1-1-1 adresinden alındı

Sherwin, S. (2011, 02 23). *Untitled (View of the Port at Onomatopoeia) 2009 -2010, Char*. 05 14, 2022 tarihinde AnOther: https://origin.anothermag.com/fashion-beauty/891/untitled-view-of-the-port-at-onomatopoeia-2009-2010-char adresinden alındı

Sjöberg, S. (2019). Natura denaturans: Asemicism and Surreal Interconnectedness in the Codex Seraphinianus. *Ubique ve Unique Book, 20*(1), 5-22.

Stanley, J. C. (2010). Stanley, Jeffrey Chrıstopher. To Read Images Not Words: ComputerAided Analysis of the Handwriting in the Codex Seraphinianus. *Master's Thesis, Graduate Faculty of North Carolina State University*. https://repository.lib.ncsu.edu/bitstream/handle/1840.16/6460/etd.pdf?sequence=2&isAllowed=y adresinden alındı

Sütçü, Ö. Y. (2020, 07 01). Edebiyat, Kurmaca ve Gerçeklik. *Beytulhikme: An International Journal of Philosophy*, 871-889.

Tanya Schultz: Pip and Pop. (2014). 03 06, 2023 tarihinde Contemporary Art Northampton: https://nncontemporaryart.org/exhibitions_archive/pip-and-pop/ adresinden alındı

TDK. (tarih yok). 12 25, 2022 tarihinde Güncel Türkçe Sözlük: https://sozluk.gov.tr/ adresinden alındı

The City & The City & The City. (2023). 02 27, 2023 tarihinde Mutual Art: https://www.mutualart.com/Exhibition/The-City---The-City---The-City/E9CFEFA81A7F6324 adresinden alındı

The Islanders: An Introduction, Charles Avery. (2008). 02 27, 2023 tarihinde MutualArt: https://www.mutualart.com/Exhibition/The-Islanders--An-Introduction--Charles-/40B37FB9A65BC253 adresinden alındı

Turner Prize 2019 Tai Shani. (2019). 03 01, 2023 tarihinde Tate: https://www.tate.org.uk/whats-on/turner-contemporary/turner-prize-2019/tai-shani adresinden alındı

Whitham, G., ve Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Wood, J. (2013). *Kurmaca Nasıl İşler* (2. Baskı b.). (E. Bodur, Çev.) İstanbul.