



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Heykel Anasanat Dalı

GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPIK MEKAN UYGULAMALARI

Mert Barlas

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019

GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPIK MEKAN UYGULAMALARI

Mert Barlas

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Heykel Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019

KABUL VE ONAY

Mert Barlas tarafından hazırlanan “Günümüz Sanatında Mikro-Ütopik Mekân Uygulamaları” başlıklı bu çalışma, 14.02.2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

İ m z a



Prof. Tansel TÜRKDOĞAN (Başkan)

İ m z a




Prof. Ayşe Sibel KEDİK (Danışman)

İ m z a




Prof. Mümtaz DEMİRKALP

İ m z a



Dr. Öğr. Üyesi Ercan SAĞLAM

İ m z a



Dr. Öğr. Üyesi Seval ŞENER

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Pelin YILDIZ

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

o Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ¹

o Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. ²

o Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ³

14/02/2019

Mert BARLAS

“*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*”

¹ Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

² Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine enstitü veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

³ Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir
 * Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

***Tez danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonulan bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının **Prof. Ayře Sibel KEDİK** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđımı beyan ederim.



Mert BARLAS

Çalışma ve arařtırmalarım süresince kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösterici ve destek olan değerli ve sabırlı danışman hocam

Prof. Ayşe Sibel KEDİK'e,

Öneri, eleřtiri ve yönlendirmelerinden dolayı

Prof. Mümtaz DEMİRKALP ve Dr. Öğr. Üyesi Ercan SAĞLAM'a,

Her türlü desteklerinden dolayı

Prof. Tansel TÜRKDOĞAN ve Dr. Öğr. Üyesi Seval ŞENER'e

Teşekkür ederim.

ÖZET

BARLAS, Mert. *Günümüz Sanatında Mikro-Ütopik Mekân Uygulamaları*, Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2019

Her alanda olumlu ya da olumsuz değişim ve dönüşümün yaşandığı günümüz dünyası, sanat alanında da kavram ve biçimlerin hızla değiştiği bir ortamı kaçınılmaz kılmıştır. İnsan, mekân ve nesne kavramları ve birbirleri ile olan etkileşimleri, sanatçılar ve kuramcılar tarafından sıklıkla incelenen ve yeni baştan tanımlanan yapılar haline dönüşmüştür. Bu dönüşüm süreci içerisinde, mimarinin temel konusu olan mekân ve mekân üretimlerine yönelik eğilimler de sanatçılara yeni kavram ve sorunları değerlendirebilecekleri bir alan yaratmıştır. Böylelikle mekân kimi zaman sanatın bir nesnesi, kimi zaman müdahale alanı, kimi zamansa yeniden üretimin bir unsuru olarak, yeni anlamlar ve görüntüler kazanmıştır. Bu yeni yönelimlerde kuşkusuz ölçek de sanatın diğer bir değişkeni olarak yeni biçim ve anlamların arandığı bir unsur haline gelmeye başlamıştır. Mekânın nesnenin belirleyici ve ayırt edici unsuru olan ölçek ve ölçeğin bağlamı üzerine değişen anlamlarla gerçekte mimari bir unsur olan mekân, sanat nesnesi olarak sanat içerisinde yer bulmaya başlamıştır.

Günümüzde ölçek sanatçıların yeni bağlamlarla birlikte sıklıkla değişime soktuğu, manipüle ettiği bir olgudur. Bu anlamda, dünyada örnekleri sıkça rastlanan ölçeklendirilmiş ya da göreceli ölçeklerle küçültülmüş mekanlar izleyicinin karşısına çıkar. Mimari, mimarideki maket ve model unsurları ve dioramaların etkisinde gelişen bu tür sanat çalışmaları günümüz dönemi sanatçılarına hem teknik hem bağlam anlamında örnek teşkil etmiştir. Yapıları küçülterek mekanlardan kesitler alan sanatçılar, mekanların sanat içerisinde küçülen ölçekleri ile birlikte mimari yapıları (ev, apartman, şehirleşme vb.) sanat içerisine dahil ederek anılara, düşümelere, geçmişe-geleceğe yönelik ütopyan veya distopyan kurgulamaları barındıran yeni biçimleri, farklı konu bağlamlarıyla keşfetmeye başlamışlardır.

Bu bağlamda çalışmanın temel tezi; merkezinde ev ve oyun öğelerini barındıran küçük ölçekli mekân uygulamalarını, düşlemin etkisi ile kurulan mikro-ütopik mekân üretimleri olarak çözümlenmektedir. Çalışma süresince oluşturulmaya çalışılan mikro-ütopik mekân kavramı, tekil bireyin yuva olarak adlandırdığı ev ve çocukların oyunlarda kurduğu tekil mekân yaratıları ile birlikte ele alınarak sosyoloji, felsefe ve sanat bağlamında örnekler ile değerlendirilmiştir. Sanatçı örnekleri üzerinden teoride kalan bu okumalar mikro-ütopik mekân uygulamaları başlığı altında pratiğe dönüştürülmüştür. Çalışma raporunda incelenen bir diğer başlık ev/ yuva kavramını kişisel, mikro-ütopik bir alan olarak çözümlenmek, bu kavram ve metaforlarının sanat ürünleri ile olan ilişki ve etkileşimini incelemektir. Ayrıca küçük ölçekli mekân çalışmalarında önemli bir etkilenme alanı olarak dioramalar, başlangıcından günümüze değişen anlam ve biçimleri ile kavram ve uygulama sahalarında değerlendirmeye alınmıştır.

Anahtar Sözcükler

Oyun, Mekân, Küçük Ölçek, Diorama, Mikro-Ütopya, Ev/Yuva

ABSTRACT

BARLAS, Mert. *Micro-Utopian Space Applications in Contemporary Art*, Proficiency in Art Art Work Report, Ankara, 2019

In today's world, it is inevitable to have an environment in which the concepts and forms change rapidly in the field of art, while all the positive and negative change and transformation occurring in every single field. The concepts of human, space, object and their interactions with each other have been transformed into structures that are frequently studied and re-defined by artists and theorists. Through this transformation process, the tendencies for space and space productions, which are the main subject of architecture, have created an environment for artists to evaluate new concepts and problems. Thereby, space has gained new meanings and images as an object of art, an area of intervention and sometimes as an element of reproduction. In these new tendencies, the concept of scale also started to become an element in which new forms and meanings are sought as another variable of art. Space, which is an architectural element with the changing meaning on the context of the scale. It, which is the decisive and distinguishing element of space, has started to find its position in the art.

In these contexts, nowadays, the scale is a phenomenon that artists frequently change and manipulate. Therefore, scaled spaces or reduced by relative scales, which we can see many samples of around the world, is encountered by the viewers. These kinds of artworks get formed under the influence of architecture, architectural models and its elements and dioramas. They have been an example for today's artistic productions both in terms of technique and context. The artists, who took sections of the spaces by reducing the scale of structures, included in the art the architectural structures (houses, apartments, urbanization etc.) together with the smaller scale artistic spaces. They have also discovered the new forms containing memories, phantasies, past, future, utopian and dystopian constructs with different subject contexts.

In this context, the main thesis of the study is to analyze the small-scale space implementations, which mainly contain home and gaming elements in, as micro-utopian space productions created by the effect of phantasy. The concept of micro-utopian space, which has been strived to be created during this study, was evaluated together with individual spaces named as "home" by individuals and domestic creations by children in games, in the context of sociology, philosophy and art examples. The theoretical readings of the artist examples were turned into practice by naming micro-utopian space applications. Another essential part of this study report is to analyze the concept of house/home as a personal, micro-utopian area and to examine the relationship and interaction of these concepts and metaphors with art products. In addition, dioramas, the significant area of influence in small-scale spatial studies, was evaluated in terms of concepts and implementations, while changing the meanings and forms until today.

Keywords

Game, Space, Small Scale, Diorama, Micro-Utopia, Home/Housing

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPIK MEKÂN UYGULAMALARI	
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM	
1. ÇAĞDAŞ SANATTA KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MEKAN UYGULAMALARI	3
1.1. Sanatta Küçültmenin Diyalektiği: Ölçekte Minyatürleşme	4
1.2. Çağdaş Sanatta Küçük Ölçekli Mekân Uygulamaları	11
1.3. Küçük Ölçekli Mekân Uygulamalarında Diorama ve Sanat İlişkisi	26
1.3.1. Klasik ve Çağdaş Anlamları ile Sanatta Diorama	28
1.4. Küçük Ölçekli Mekân Uygulamalarında Ütopya ve Distopya Görüntüleri	39
2. BÖLÜM	
2. MİKRO-ÜTOPIK MEKAN	50
2.1. Mikro- Ütopik Mekân Kavramı	51

2.2. Dünya Üzerinde Bir Mikro-Boşluk İnşa Etmek: Mikro- Ütopik Bir Mekân Olarak Ev	60
--	----

3.BÖLÜM

3. KİŞİSEL HİKÂYELER ÜZERİNE MEKÂNSAL YAKLAŞIMLAR	78
--	-----------

4. SONUÇ	101
-----------------------	------------

5. KAYNAKÇA	103
--------------------------	------------

EK 1: TURNİTİN RAPORU



GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Henry Moore, 1976, Uzanan Figür için maket /Maquette for Reclining Figure	7
Görsel 2. Erwin Wurm, Ev Saldırısı/ HouseAttack	8
Görsel 3. Erwin Wurm, Şişman Ev/ Fat house Moller/Adolf Loos Haus Moller	9
Görsel 4. Mexico/Colima’da bulunan Tapınak Modeli	12
Görsel 5. Çin’de bulunan Merkez Gözetleme Kulesi Modeli	12
Görsel 6. Bonkei Örneği	13
Görsel 7. Philip Johnson, 1978, AT&T Binası Mimari Maket	14
Görsel 8. Charles Simonds,1972, Bir Daire İçinde Yaşayan İnsanlar/People Who Live in a Circle	15
Görsel 9. Charles Simonds, 1978, Daireler ve Kuleler Büyüyor 5/Circles and Towers Growing.	16
Görsel 10. Chris Burden, 1998-99. Cehennem Kapısı/ Hell Gate	17
Görsel 11. Chris Burden, 1981, İki Şehrin Hikayesi/A Tale of Two Cities	18
Görsel 12. Yin Xiuzhen, 2008 Portatif Şehirler/Portable Cities.....	19
Görsel 13. Michael Ashkin, 2009, Plaza No-1, No-2.	21
Görsel 14. Sam Durant, 1995, Terkedilmiş Ev#1(Vaka İncelemesi#22) /Abandoned House #1(Case Study #22)	22
Görsel 15. Michael McMillen, 2015, İleri Karakol/ Outpost	23
Görsel 16. Denis Pondruel, 2009. Schläfen-zange	23
Görsel 17. G Guillaume Lachapelle, Kitap/Livre, 2011- Görüntüler/Visions, 2014 ...	25
Görsel 18. Daguerre Dioraması, 1822, Temsili Görsel	28
Görsel 19. Antik Dönem Tarım Dioraması/ Ancient Agriculture Mural Diorama	30
Görsel 20. Diorama Örnekleri	31

Görsel 21. Jojakim Cortis ve Adrian Sonderegger, 2013, Tiananmen Meydanı /Orijinal Fotoğraf: Stuart Franklin,1989	33
Görsel 22. Sol: Thomas Doyle, 2013, Batak/Mire, Sağ: Abigail Goldman, Hay Allah/Oh, Dear	34
Görsel 23. Derrick Lin, 2017, Gecekuşları /Nighthawks	35
Görsel 24. Frances Glessner Lee atölyesinde, 1940'ların başı.	35
Görsel 25. Frances Glessner Lee, 1943-48 Oturma Odası/Living Room	36
Görsel 26. Abigail Goldman, 2016, Sorun Çözücü/ Problem Solver	37
Görsel 27. Joe Fig, 2000-15, Constantin Brancusi, Willem de Kooning, Henry Matisse, Jackson Polloc atölyelerinde çalışırken	38
Görsel 28. Bodys Isek Kingelez, 1993, Filistin Merkez/Centrale Palestinienne	40
Görsel 29. Ronan & Erwan Bouroullec, 2016, Kentsel Düşler/ Rêveries Urbaines	41
Görsel 30. Luke O'Sullivan, 2016, Raf Ömrü/Shelf Life	43
Görsel 31. Lori Nix, 2010. Güzellik Salonu/Beauty Shop	44
Görsel 32. Lori Nix, 2010, Alışveriş Merkezi/Mall	45
Görsel 33. Jimmy Cauty, 2016, Şehir Duvarlarının Dışında Kamp/Camping Outside Citywalls	46
Görsel 34. Jake ve Dinos Chapman, 2012-2013, Bütün Kötülüklerin Toplamı/The Sum of All Evil	47
Görsel 35. Çocuklar Tarafından İnşa Edilen Oyun Mekanları	58
Görsel 36. Frédérick John Kiesler, 1950, Sonsuz Ev/Endless House	66
Görsel 37. Petrit Halilaj, 2010, The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real	68
Görsel 38. Donald Rodney, 1996- 97, Babamın Evinde/ In the House of My Father	69
Görsel 39. Urs Fischer, 2004-05, Ekmek Ev/ Bread House	70
Görsel 40. Paulette Phillips, 2002, Yüzen Ev/ The Floating House	71
Görsel 41. Erwin Wurm, 2010, Dar Ev/Narrow House	72

Görsel 42. Do Ho Suh, 2013. Evin içindeki ev.../Home Within Home...,	74
Görsel 43. Tacita Dean, 2005, Balon Ev/Bubble House	75
Görsel 44. Mert Barlas, 2016, Mikro-topya# Yeniden yer edinme/Reterritorialization	85
Görsel 45. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya # İğreti, Makeshift	86
Görsel 46. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Oyun Kurucu/Game Master	87
Görsel 47. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Mekân Dışı/Exterritorial	89
Görsel 48. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Sığınak-1/Shelter-1	90
Görsel 49. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Sığınak-2/Shelter-2	91
Görsel 50. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Evin Sahibi/ Host	92
Görsel 51. Jorge Mayet, 2016, Ve Işık Geldi/Y Llegó la Luz	95
Görsel 52. Mert Barlas, 2016, Mikro-topya # Çocuk Gibi Oynamak-1/Skylark-1	96
Görsel 53. Mert Barlas, 2016, Mikro-topya# Çocuk Gibi Oynamak-2/Skylark-2	97
Görsel 54. Esra O. Malicki, 2016, Malum Manzara	98
Görsel 55. Mert Barlas, 2018, Mikro-topya# Mesken/Inhabitancy	99

GİRİŞ

Mikro ütöpik yaklaşımlar/mekanlar üzerine yoğunlaşan uygulamaların ana hattını/ arketipini oluşturan "oyun", "ev" ve "mekân" kavramları, sanat tarihi bağlamında değerlendirildiğinde, kimi zaman ele alınan çalışmanın oluşturulmasındaki ana öğelerden biri/bütünleyicisi, kimi zamansa modernist yaklaşımlarla da bizatihi kendisine refere eden kişisel bir alanı ve kişisel mekan arayışlarını tanımlar. Çağdaş sanatta kişisel alanı/mekânı üretmeye yönelik bu çalışmalar, yalnızca sergi/galeri salonunda varlığını sürdürebilen üretimler olması bağlamından uzaklaşarak; müdahale edilebilen, dönüştürülebilen, diğer bir anlamda da sanatın kurumsallaşmasına karşı direnişin yine sanat eylemi üzerinden sunulmasında başat bir rol oynadığı söylenebilir. Mikro- ütöpik mekân üretimlerinde, sanat bağlamında olduğu kadar, kişinin var olma sürecinde de bu kadar önemli bir yere sahip olması bakımından oyun, ev ve mekân kavramları kişisel verilerle dönüştürülür. Mikro-ütöpik mekanlarda, nesne mekân ve bireysel düşselliğın kesişim noktasında, her birey için yeniden anlamlandırılan, çeşitlenen yeni alanlar oluşturmak adına mekâna dair 'benzer, tanıdık ve ortak imgeler, düş/düşlemler' üzerine yoğunlaşmaktadır. Mikro-ütöpik mekanlar, çalışma süresince salt mekân tanımlamalarının ötesinde, kişisel bir alan/mekân olarak açılanmaktadır. Kişisel mekanların insanlık tarihindeki önemini günümüze öteleyen yaklaşımlar bireysel referanslarla ele alınmaktadır.

İnsanların temel ihtiyaçlarından en önemlisi olan barınmayı sağlayan somut mekanlar, gündelik hayat koşuşturmacası içinde bireyin dış dünyadan kendi güvenli sığınağına çekildiği ve varlığını tanımladığı, kendine göre dizayn edip ailesini kurduğu/koruduğı reel alanlardır. Fakat bireysel mekânların bu gerçekliğinin de kimi zaman dış dünyadan bağımsız gerçeklikler yaratabildiği, mekânın bireysel bilince kadar indirgenmesi ile daha açık bir hal alır. Öyle ki, bu reel alanlar kimi zaman öyle planlı, öyle yapay ve öyle soğuktur ki, kişi, sadece kendine ait, tüm içselliği ile yarattığı, hayallerinin sürekliliğini sağlayacak düşsel bir mekâna ihtiyaç duyar. Mekân, bireysel bilince indirgendiğinde taşıyıcı bir bellek görevi üstlenir; bireyin mekân içinde gerçekleştirdiği yaşantı örüntülerini hatırlama, anımsama yolu ile geçmiş ve gelecek birbirine bağlanır. Geçmiş; yaşantı örüntüleri içerirken, gelecek; hayali, düşsel ve zahiridir. Benzer

yaklaşımına Gaston Bachelard Mekânın Poetikası (2012) adlı eserinde, mekâna dair bir kelimenin ya da basit bir imgenin bile ‘salt mekân, bir yer’ olma algısını dönüşüme uğratarak bireysel bilinçte var edilen, sadece kendine ait olan yer/alan/yuva kavramından bahseder. Bir nevi zihinlerde var olan idealleştirilmiş bir mekânın, düşsel bir yuvanın tasarısı olan “orası” denilen yerden. Orası, yani bu düşsel sığınak, var olandan, sahip olunan sabit meskenlerden farklı, zihinlerde, kurmak istenilen ideal yaşantının yuva olarak konumlandığı yerdir. Gündeliğin rutini ile gerilere ötelenmiş, silikleşmiş, düşüncede mikro bir yer halini alan ‘orası’, gelecekte değil ama geçmişte kalanın ütopikleştiği bir mekândır. Birbirine bitişik ama birbirinden parçalarla bağımsızlaştırılmış beton kutular içindeki yaşamların düşsel varoluş mücadelelerinin verildiği kişiye özel kabuk, belki de anne rahmindeki güvenli boşluğun özlemidir. Düşlemelerle var edilen bu kişisel alan/mekân, bu kişiye özel sığınak, içinde birbirinden farklı binlerce yaşamın sürdüğü her bir evden daha müstakil, belki de bir diğerine kapalı olan içsellik, hayallerin kurgusal mekânıdır.

1. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ SANATTA KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MEKAN

UYGULAMALARI

Yirminci yüzyılın ortalarından itibaren her alanda yaşanan değişim ve dönüşüm, sanat alanında da düşünce ve üretim süreçlerinin hızla değiştiği bir ortamı kaçınılmaz kılmıştır. Bu durum sanatsal üretim ve onu içeren mekân, nesne, ölçek vb. ilişki biçimlerine de yansımış ve özellikle geleneksel biçim ve ifade kalıplarına karşı düşüncelerin değiştiği bir dönem olan 1960’larda sanat, art arda gelen sanat hareketlerine sahne olmuştur. Böylece gerçekte mimarının ana sorunu olan mekân sanatın da temel sorunlarından biri haline gelmeye başlamış ve yeni yaklaşımlarla yeni anlamlar kazanmıştır. Bununla birlikte yine 1960’lardan sonra genel olarak, nesne ve mekân merkezli bir eleştiri dönemine girilmiştir. Ancak daha öncesinde, Marcel Duchamp’ın sanata ve sanat tarihine yön veren çalışması 'Fountain/Çeşme' (1917) ile burjuva sanatının nesne seçiciliği ağır bir darbe almış, o güne kadar “doğru” olarak kabul edilen her şey sorgulanmaya başlamıştır. Böylece işlev ve gündelik içeriklerinden koparılan nesneye yeni fikirler ve bağlamlar yüklenmesi ya da gündelik yaşamda ait oldukları yerlerinin değiştirilerek sanata dahil edilmesi, sanatsal pratiklerde yeni bir yöntem olarak sanatçıların üretim biçimlerini etkilemeye başlamıştır. Öte yandan gelişen süreçte İrlandalı sanatçı/eleştirmen Brian O’Doherty’nin 1970’li yıllarda ele aldığı “Beyaz Küp” kavramı galeri mekanındaki hemen her nesnenin sanat statüsü kazanabilme ihtimalini gözler önüne sermiş ve modernizm yerini yeni anlayışlara teslim ederken sanatta geleneksel biçimlerden kopuşla birlikte fikir ve bağlam içerik halini almaya başlamıştır. Sonuç olarak yirminci yüzyılın ortalarına kadar geçerliliğini sürdüren kalıplar farklılaşmış, sanatta biçim ve bağlam olarak yeni yönelimlerin önü açılmıştır. Bu yönelimlerde özellikle heykel sanatında önemli bir yere sahip olan ölçek de yeni biçim ve anlamların arandığı bir unsur haline gelmeye başlamıştır. 1966’da Robert Morris’in “Heykel Üzerine Notlar” seminerinde heykelle yönelik belirlediği yeni sınır ve tanımlamalar ölçek değişkeninin anlamlarının altını çizmektedir. Bu süreçte Philip Johnson ve Le Corbusier (Charles-Edouard Jeanneret) gibi mimari modeller üretmek sanatçıların arasında epey ilgi görmeye başlamış, ölçek ve ölçeğin bağlamı üzerine değişen anlamlarla gerçekte mimari bir unsur olan mekân, sanat nesnesi olarak

yer bulmaya başlamıştır. Sanatçılar mekânların temsillerine yönelik çalışmalarında mekânın küçültülmüş modellerini ele almıştır. Bu anlamda Charles Simonds'un 1970'ten itibaren kendi düşsel medeniyetinin göç yerleşkelerini yarattığı eserleri küçük ölçekli mekân uygulamalarına örnek teşkil eden en önemli çalışmalardan biri olmuştur. Sanatçılar, mekanların küçülen ölçekleri ile birlikte mimari yapıları (ev, apartman, şehir yapı birimleri vb.) sanata dahil ederek; anılara, düşlemelere, geçmişe-geleceğe yönelik ütopyan veya distopyan kurgulamaları barındıran yeni bağlamları bu yeni biçimlerle birlikte keşfetmeye başlamışlardır.

Günümüzde mekanların görece küçültülmüş ya da diorama ölçekli tasvirlerini yapan sanatçılar çoğunlukla düşsel, kişisel, masalsi alanlara yönelmekte ya da gerçek hayattaki doğaya ve sosyal çevredeki olumsuzluklara dikkat çekmekte veya mimari mekanların yeniden yapılandırılmış modellerini farklı bağlamlar çerçevesinde yorumlamaktadırlar. Ancak özünde hangi amaçla yapılırsa yapılsın bu türden çalışmalar gerçeklik algısını tersyüz ederek, izleyicide yanılısama duygusu yaratmaktadır.

Küçük ölçekli sanat üretimleri bağlamları ile birlikte ister figür odaklı ister mekâna yönelik olsun, ondan çok daha büyük bir yapıyı ya da anlatıyı temsil eden yapılarıdır. "Böylece küçük olan, kapısı dar da olsa, bir dünya açar bize" diye aktaran ve minyatürü, "büyüklüğün kovuklarından biridir" (2013, s.193) şeklinde tanımlayan Bachelard'ın bu sözlerinin sağlamasını yapar gibi küçük ölçekli mekân yaratıları büyük dünyada aklı açmak için yaratılmış yanılısamalardır. Öyle ki sanatçılar bu küçük ölçekli mekân üretimlerinde izleyicilere, başka bir dünyaya çekilme duygusunu deneyimletirler. Küçük ölçekli manzaraların diğer bir niteliği oyun için gereken bağlamları sağlamalarıdır. "Hayal gücünün minyatürleri bizi basitçe çocukluğumuza oyuncakların dünyasına katılmaya oyuncakların gerçekliğine katılmaya götürür (...) hayal gücü bundan fazlasıdır (...) doğuştan düşçülerde her yaşta ortaya çıkar" (Bachelard, 2013, s.186).

1.1. SANATTA KÜÇÜLTMENİN DİYALEKTİĞİ: ÖLÇEKTE MİNYATÜRLEŞME

Sanat, mimari ve tasarım alanları içerisinde nesnenin en belirleyici niteliklerinden biri olan ölçek, nesnenin yapısal elemanlarının düzenlenmesine yönelik ilkelerden biridir. Ölçek, mimari gibi teknik alanlarda matematiksel simgelerle belirtilen bir kavram olmasının dışında; bir nesnenin diğer bir nesneye olan büyük/küçük oran ilişkisi ile

ilgilidir. Sanatta, fiziksel bir terim olarak; nesne ile referans alınan insan vücudu arasındaki boyut ilişkisine yönelik bir anlam kazanır ve buna göre nesnenin fiziksel boyutunu ifade eder. Ancak, gerçekte muğlak ve göreceli olan, fizikselliğe yönelik bu tanım insan vücudunun büyüklüğü ile karşılaştırıldığında anlaşılır bir hal alır.

İnsan ölçüleri referans alındığı takdirde, oranlanan sanat nesnesi minyatür ölçekli, küçük ölçekli, gerçek boyutlu (life-human sized/scaled), büyük ölçekli (oversized) veya anıtsal/devasa (monumental/enormous) olarak adlandırılabilir. Bu anlamda nesne, ya da figür gerçek hayattaki ölçeğine karşın, olduğundan daha büyük ya da daha küçük üretilirse, genellikle ya o figürün ya da nesnenin öneminin vurgulanmak istendiği veya ona metaforik yeni bir anlam yüklenmiş olabileceği düşüncesiyle sanat eserine farklı bir perspektiften bakılması gerektiği akıllara gelebilir.

Sanat nesnesinin ölçeği, gerçekte izleyicisinin onu nasıl göreceğine, algılayacağına dolayısıyla onunla nasıl bir iletişim kuracağına dair ipuçları taşıyan başlıca etkenler arasında yer alır. Malzeme, renk, çizgi, şekil ve bağlamla birlikte ölçek, eserlerin hazırlanması ve uygulanması için esastır. Özellikle, mimarinin ve heykelin belirleyici ve ayırt edici unsuru olan ölçeğin belki de en önemli özelliği, izleyiciyle sanat eseri arasındaki ilişkiyi doğrudan etkilemesidir.

Çağdaş sanata yönelik uygulamalarda yeniden ölçeklendirme, yapıtların etki alanlarını genişletme bağlamında teknik alternatiflerin eklektik bir yapılanmayla yeniden dolaşıma sunulmasında etkili olmaktadır. Sanatçılar ölçü ve ölçekle oynayarak izleyiciyi psikolojik olarak etkilemekte; önlerinde sergilenen nesnenin ölçeğine göre, kendilerini daha büyük ya da küçük hissettirerek, temsilin güvenilirliğini ya da geçerliliğini sorgulatmaktadırlar. Günümüzde ölçekle oynayarak eserler üreten sanatçılar, izleyici ve sanat nesnesi arasındaki fiziksel mesafe faktörünü de kullanarak gündelik nesnelere, dışa ait mimari yapıları ölçek unsurunu kullanarak manipüle ederler. Genellikle bu anlamda ölçekle oynayan sanatçılar bir nesnenin büyütme ya da küçültme sürecinde, izleyiciyi şaşırtmaya yönelik fiziksel, duygusal ya da psikolojik bir algı ortamı yaratırlar. Bugünün teknolojik olanaklarıyla bilgisayarlar, her alanda ölçek ve orantı ile oynama avantajını sağlamaktadır. Gündelik nesnelere ölçekleri olağan dışı bir şekilde kullanıldığında, izleyicinin daima dikkatini çeken bir unsur haline gelmekte ve

sanatçılar özellikle insan figürüne ve mekanlara yönelik referanslarla bu durumun avantajını kullanabilmektedir.

Heykel sanatında ve diğer üç boyutlu sanat üretimlerinde ölçek, boyutun aksine, nesnel araçlarla doğrulamaya dayanmayan veya olmayan bir boyutun görünüşüdür. Bir sanat nesnesinin ölçeği, sayısal olarak ölçeklendirilmiş çalışmalar dışında uzam içerisinde, bazen bir algı, bazen bir yanılsama meselesi olarak, izleyicisine ne kadar büyük veya küçük görüldüğünün fiziksel ya da düşünsel karşılığıdır. Öyle ki var olan ya da tasarlanmış her üç boyutlu görüntü gibi sanat ürünü de boyutu göz önüne alındığında parça ya da bütün anlamında, genelleştirilmiş insan ölçeğine orantılı olarak ölçülür, değerlendirilir. İnsan merkezli bu ölçme eyleminde, nesne ile insan arasındaki mesafe ve gözlemlenen nesnenin büyük ya da küçük olma niteliğine göre uzamın nasıl değişkenlik gösterdiğini Wood ve Harrison şu şekilde dile getirirler;

Ölçek bilinci o sabit, insanın beden büyüklüğü ile nesne arasında yapılan karşılaştırmanın bir işlevidir. Özneye nesne arasındaki uzam böyle bir karşılaştırmada içerilir. Bu açıdan uzam yakın nesnelere için var olamaz. Daha geniş bir nesne, çevresindeki uzamı daha küçük bir nesneye göre daha çok kaplar. İnsanın büyük nesnelere tam anlamıyla uzak durması, herhangi bir görüşün bütününe görüş alanına almak için zorunludur (2011, s. 877).

Bir izleyici olarak insan, nesnelere onlardan seken ışık fotonlarının yardımı ile görür. Eğer sanat nesnesi ya da mekân çok büyükse, göz çok daha fazla yansıyan ışık fotonu alır ve genelde bu durum daha iyi bir görüş sağlarken, mekânın ya da sanat nesnesinin görsel olarak algılanmasına yönelik daha güçlü bir etki yaratabilir. Ancak, sanat nesnesi küçük boyutta olduğu takdirde izleyici görme eylemini nesneye ya da mekâna yaklaşma davranışı ile kolaylaştırır. Özellikle üç boyutluluk esası üzerine temellenen küçük ölçekli çalışmaların doğasındaki kendine yakınlaştırma daveti ile izleyici, kendini çevreleyen uzamı daraltarak nesneyi yakından hisseder.

Ölçek ister büyük ister küçük olsun, olağandışı bir şekilde kullanıldığında, izleyicilerinin gerçeklik algısına müdahale ederek dikkat çeker. Bu, gerçekte sanat nesnesi ile duyuşal ve duygusal iletişime giren sanatçının ve izleyicinin büyük ya da küçük sanat nesnesini nasıl algıladığı ve bunun sonunda nasıl içselleştirdiği meselesiyle ilgilidir. Bu anlamda algıdaki değişmeye yönelik göreceli bir unsurda diyebileceğimiz ölçek; sanat nesnesinin biçimi, uzamda kapladığı hacmi, büyüklüğü, yüzeyi ve ölçeği ile oynayarak heykele mekânı dahil eden Henry Moore'a göre şunları ifade eder;

Yaptığım her şey, büyütme yönelik tasarlamak. Maket modeller üzerinde çalışırken, onlar benim için gerçek hayat ölçülerindedir. Elime onlardan birini aldığımda, onu doğal ölçülerinde görüyor ve hissediyorum. Yani benim zihnimde, düşüncemde, ölçekte hiçbir zaman, hiçbir şekilde, herhangi bir değişim yoktur (1960)¹.



Görsel 1. Henry Moore, 1976, Maquette for Reclining Figure/Uzanan Figür için maket, Erişim: 20.05.2018, <https://goo.gl/gFffWQ>

Moore'un bu ifadesinden yola çıkarak denebilir ki; Moore'un ellerinin içindeki maket heykel ile dış alanda konumlandırılmış heykel arasındaki ölçek farkı sanatçı tarafından reddedilmektedir (**Görsel 1**). Aynı zamanda yine küçük maket ile heykeltıraşın elleri arasındaki büyüklük ve oran skalasındaki fark da göz ardı edilmiş olur. Bu anlamda göreceli olan ölçek kavramı, Moore'da sanatçının kendi tanımı ile şekillenen, nesnel karşılaştırmalı bir ölçme eyleminden ziyade, zihinsel bir görüşün unsuru olarak karşımıza çıkar. "Ölçek kelimesi Moore'daki kullanımında büyüklüğe ilişkin değildir, aksine Moore 'gerçek fiziksel boyuttan bağımsız, zihinsel bir ölçeğin var olduğunda' ısrar etmektedir (Wilkinson, 2002, s. 207).² Bu anlamda Ralph Rugoff, küçük boyutlu bir nesne ile gerçekleşen algı ilişkisinin, fiziksel boyuttan bağımsızlaşarak geliştiğini ve artık akla dayandırılabilir bir ölçek algısının dışına çıktığını şu şekilde ifade eder;

Dünyadaki nesnelerin birden fazla ölçekleri vardır. Elimde bir minyatür tutuyorum ve artık elim bu minyatürün yeni dünyasıyla orantılı değil; elim ve aslında vücudum, başka bir geçerli ölçeğin eş ölçüde arka planı haline gelir. Ölçekle, özellikle de insan vücuduna oranlı ölçekle oynayarak, minyatür nesneler bizi normal referans alanımızdan uzaklaştırır ve sadece tek bir rasyonel ölçek olduğu inancını bozar (Aktaran Bailey, 2005 s. 42).

¹ Henry Moore'un Donald Hall ile röportajı, 1960, Alan Wilkinson (ed.), Henry Moore: Writings and Conversations, Aldershot 2002, s.208. Rachel Wells'in Scale at Any Size: Henry Moore and Scaling Up adlı makalesinden alıntılanmıştır.

² Rachel Wells'in "Scale at Any Size: Henry Moore and Scaling Up" makalesinde, Wilkinson'dan aktarım.

Robert Morris "Heykel Üzerine Notlar" (1966- 1968) adlı seminerinin ikinci bölümünde heykel sanatına yönelik yeni sınırları tanımlarken, “ölçek algısı fizikseldir ve üç temel unsurun anlaşılmasıyla elde edilir; izleyicinin bedeni, sanat nesnesi ve ‘uzam’ veya ikisi arasındaki mesafedir.” demektedir (Brown’dan Aktaran Wells, 2015, s. 3). Morris’e göre ölçek bilinci, vücut büyüklüğü ve nesne arasında yapılan karşılaştırmanın bir fonksiyonudur. Ölçeğin niteliğini belirleyen, anıtlardaki büyüklüğün daha bilinçli değerlendirmesidir.

1966’da Robert Morris Heykel Üzerine Notlar Bölüm iki seminerinde heykelde ölçü ve ölçeği ele aldı. Morris’e göre; yakından incelemeyi gerektiren nesnelere mekânı sıkıştırmaktaydı. Küçük bir obje heykel temelinde kapalı, mekansız, sıkıştırılmış ve dışsaldı, çünkü izleyicinin yakından bakma ihtiyacı görüş alanını daraltmaktaydı. Bu durumun tersine insan bedenine oranlandığında bir nesnenin büyümesi farklı bir mekân ve görselliği beraberinde getirmektedir. Bu kişisel özel alandan çok kamuya ait bir alandır (Collins 2007, s. 387).



Görsel 2. Erwin Wurm, 2006, Ev Saldırısı/ HouseAttack, Vienna, Austria. Erişim: 20.05.2018, <https://goo.gl/XGnwPQ>

Sanat üretiminin boyutu göz önüne alındığında, büyük ya da küçük ölçeklerde sunulmuş olsun, ilk karşılaşma anında her ikisinin de sanat izleyicisine cazip gelme ve dikkati çekme olasılığı eşittir. Ancak bu, nesnenin ölçeğinden ziyade hangi mekânda

konumlandırıldığı ile alakalı bir durumdur. Çoğu zaman kamusal bir alanda sergilenen sanat nesnesinin, genellikle birçok insanın görsel erişimi bakımından büyük ölçekli olduğu ve büyük ölçeğin, küçük ölçeğe göre daha çok önem arz ettiği düşünülebilir (**Görsel 2**). Bununla birlikte küçük boyutlu çalışmaların devingenlikleri ile izleyiciyi kendisine daha yakından bakmaya teşvik ederek onu daha yakından hissetmesini ve sanat eserine girmesini sağlayacak bir fırsat vermesinin önemi de göz ardı edilemez (**Görsel 3**). Bu nedenle hem küçük ölçekli hem de büyük ölçekli sanat nesnelere biçimsel olduğu kadar ölçekle ilişkili bağlamları bakımından izleyici ile kurduğu duygusal ve duygusal iletişim açısından da önem taşımaktadırlar.



Görsel 3. Erwin Wurm, 2003–2005, Şişman Ev/ Fat house Moller/Adolf Loos Haus Moller, 35.5 x 46 x 49.1 cm. Erişim: 20.05.2018, <https://goo.gl/QCm3PG>

İzleyici, farklı ölçeklerdeki sanat nesnelere ile karşılaştığında doğal olarak ölçeğin büyük ya da küçük ele alınışından kaynaklanan farklı duygu edinimlerine sahip olma eğilimindedir. Bu anlamda bir sanatçının büyük ölçekli bir çalışmasına kıyasla, sanatçının belki de aynı formda çok daha küçük ölçekteki bir çalışması ile

karşılaştığında, artık sanat nesnesinin değişen ölçeğinin yanı sıra farklı bir içeriğe de sahip olduğu düşünülebilir.³

Eğer sanat nesnesinin ölçeği küçükse, nesneyi inceleme süresi kısalabilir. İzleyici bu sanat nesnesini büyük ölçekli bir nesneye oranla, ayrıntıları ile bütüncül bir şekilde daha kısa sürede algılayabilir. Nesnenin görsel olarak algılanma süreci kısaldığından, izleyici nesnenin ardında taşıdığı anlama da daha kısa sürede ulaşabilir. İzleyici ve sanat ürünü arasındaki bu ölçek diyalogu küçük nesnelere gözlemlenmesinin avantajlarından biri olarak ifade edilebilir.

Küçük ölçekli çalışmalar belki de bir yandan barındırdığı ayrıntıyı minimal boyutta ele alırken, diğer yandan, toplumsal boyutta büyük bir durumu, bir olayı değerlendirmeye olarak da yarattığı tezatla öne çıkabilir. Dolayısıyla küçük ölçekli sanat nesnesi temsil ettiği büyüğün önemli niteliklerini özetler, bunlar daha büyük fikirleri iletmek için gerekli temel bileşenlerdir. Douglass Bailey bu durumu şu şekilde ifade eder;

Sıkıştırma ve öze indirgeme yoluyla, fiziksel olarak daha küçük olan bir şey, daha büyük olandan daha güçlü hale gelir. Küçük, büyük dünyalar hakkında çok büyük düşünceleri teşvik eder, uyarır. Daha da önemlisi, ölçülebilir boyutların azaltılması önem seviyelerini artırır (2005 s. 42).

Bailey'in bu ifadesiyle küçük ölçekli sanat üretimleri ister figür odaklı ister mekâna yönelik olsun, ondan daha büyük bir yapıyı ya da anlatıyı temsil eder ve küçük ölçekli olan model, büyük bir resim sağlayan küçük bir cisimdir, denebilir. Küçük ölçek, izleyici ile uzam arasındaki ilişkide farklı bir etkileşimi tetikler ve hareketlilik sağlar. Küçük ölçekli çalışmaların en dikkat çekici yönlerinden biri izleyiciyi sanat nesnesine yaklaşarak gözlemlemeye teşvik etmesi ve böylece samimi bir görüntüleme deneyimi kazandırabilmesidir. Öyle ki izleyici, sanat nesnesinin ayrıntısını ya da ardında barındırabileceği daha büyük bir anlatıyı keşfetmek amacıyla sanat nesnesi ile arasındaki mesafeyi en aza indirger. Dolayısıyla izleyicinin göz içerisine yerleştirdiği görsel uzam daralır. Paul Wood, ve Charles Harrison bu durumu şu şekilde açıklar;

Nesne ne kadar küçük olursa insan ona o kadar yaklaşır ve bu yüzden de izleyici için içinde var olacak daha az bir uzamsal alan oluşur. Kişisel olmayan ya da kamusal tarzı

³ Bu anlamda **Görsel 3** ve **Görsel 4**'te, Erwin Wurm'un ev imgesini iki farklı ölçekte kullandığı örneklerde kamusal alan için ve galeri mekânı için ürettiği iki farklı çalışması ele alınmıştır. 'House Attack' dış mekândaki bir yapıya eklektik olarak yerleştirilen çalışmadır. Kamusal alana yerleştirme amacıyla bir klübe evi sıradışı bir görünüşle, gerçek ölçülerinde ele alınmıştır. İç mekânda sergilemeye yönelik tasarlanmış 'Fat house Moller/Adolf Loos Haus Moller' Loos'un mimari anlayışı örneklenerek, sanatçının ev imgesini deformasyona uğrattığı bir çalışmadır. Mimarideki maket unsuruna bir gönderme içerdiğinden ölçek küçültülerek ele alınmıştır.

yapılandırılan şey, görünebilmesi için gerekli olan, bedenlerimizle nesnelere arasındaki bu zorunlu büyük uzaklıktır. Fakat daha genişlemiş bir durum yaratan şey nesneyle özne arasındaki bu uzaklıktır, çünkü fiziksel katılım zorunlu hale gelir. Büyük nesnelere literal uzamın dışlanması söz konusu olmadığı gibi, var olan ışığın dışlanması da söz konusu değildir. Öyleyse, anıtsal büyüklükteki şeyler bedenden küçük nesnelere anlaşılması için gerekli olan koşullardan çok daha fazlasını içerir, yani, içinde var oldukları literal uzamı ve bedene yüklenen kinestetik talepleri yüklenirler (2011, s. 877).

Günümüz sanatında çok sık karşılaşılan, mekâna yönelik ölçekte küçültme eylemi, toplumsal çerçevede önemli ve dikkat çeken konuları, bağlamları iletmek için gözde bir uygulama ve teknik alan haline almıştır. Son dönemlerde birçok sanatçı mekânın dış ve iç görüntülerine yönelik küçültülmüş ölçekte modellerini yapmaktadır. Bu duruma açıklık getirmesi bakımından, küçük ölçekli mekân çalışmalarını ve bu çalışmaların ne ifade ettiğini birkaç günümüz sanatçı örneği üzerinden değerlendirmek yerinde olacaktır.

1.2. ÇAĞDAŞ SANATTA KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MEKAN UYGULAMALARI

Dünya sanatında mekâna yönelik ölçeği küçültmenin tarihi, insanlık tarihinin en eski sanat ürünlerine kadar dayanmaktadır. Batıda heykel ve yontu sanatı göz önüne alındığında mekanların küçültmüş tasvirleri sadece sanat nesnesi olarak değil dini ve ritüel anlamlarda da şekil bulmuş nesnelere sahiptir. Bu anlamda çağdaş sanat içerisinde konumlandırılan küçük ölçekli mekân uygulamalarını ele almadan önce antik çağlarda karşılaşılan, ölçeği küçültmenin esas alındığı birkaç mekân örneğini incelemek, insanlığın uzak geçmişine ait dönemlerdeki 'ölçek' anlayışını değerlendirmek adına yerinde olacaktır. Öyle ki antik zamanlardan bugüne ölçek-orantı veya göreceli boyut sanatçıların anlam ifade etme yöntemlerinden biri olmuştur.

Genellikle model olarak adlandırılan, mekanların temsili tasvirleri, yapılar için prototipler olarak değil, daha çok öteki dünyaya dair inançları anlatan cenaze ritüellerinin bileşenleri olarak yaratılmıştır. “Hayal edilen topluluklar hakkında daha geniş bir projenin parçası olan bu küçük yapılar ve ritüel mekanları, zaman mekân ve kimliğin daha kapsamlı sorunlarına değinmektedir” (Pillsbury, 2016, <https://bit.ly/2S7zetn>)

Ölçek, antik çağ sanatında önem verilen bir unsurdur. Öyle ki; birinci binyılın ortalarından Avrupalıların on altıncı yüzyılda varmasına kadar, eski Amerika kıtalarındaki yerliler, önemli kişilerin mezarlarına yerleştirilecek küçük ölçekli mimari öğeler yaratmışlardır. Oldukça soyutlanmış minimal tasvirlerden ibaret bu eserler, antik

yaşama ve günlük yaşama dair pek çok ipucu veren, antik zamanın zengin anlamlarını taşıyan, gizemli, küçük ölçekli tapınak ve evlerden oluşmaktadır (**Görsel 4, Görsel 5**).



Görsel 4. Mexico/Colima’da bulunan Tapınak Modeli, (200 B.C.–A.D. 200). Erişim: 17.03.2017, <https://goo.gl/W6Mx9m>⁴



Görsel 5. Çin’de bulunan Merkez Gözetleme Kulesi Modeli, Doğu Han Hanedanlığı (M. S 25–220)
104.1x 57.5x 29.8 cm. Erişim: 17.03.2017, <https://bit.ly/2Wt5civ>

⁴ Milattan Önce İkinci yüzyıldan sekiz yüz yıl sonrasına, İspanyollar gelinceye kadar, zengin İnkalar, Aztekler ve ataları saray, oyun kortları, evler ve tapınak minyatürleri ile toprağa gömüldüler (<https://goo.gl/FbQAHE>). Tüm modeller arasında ortak bir ipucu, ölçekte temsil edilen büyük bir şeyin varlığı fikridir. Ölçek antik adak sunumlarından, modern oyuncaklara kadar, kültürler ve çeşitli nesnelere üzerinde incelenmiş güçlü bir kavramdır. Türbelerde bulunan veya gruplar halinde toplanmış ve kutsal yerlere gömülmüş olan bu minyatür mekân objeleri temel mülkleri ve bunlarla ilgili fikirleri referans almaktadır.

Küçük ölçekli minyatür figürler ve küçük ölçekli manzara sanatı dünya sanatında uzun süredir vardır. Özellikle Uzak Doğuda Japonya'da minyatür manzara sanatı "Bonkei" olarak adlandırılmakta ve ilk kez altıncı yüzyılda ortaya çıktığı düşünülmektedir. Çömleklerde minyatür ağaç yetiştirme sanatı olan "Bonsai" ve Bonseki, Saikei sanatı ile benzer sanatların kökenlerinin doğal ve benzer görüntüsünün aynı zaman diliminde olduğu düşünülmektedir. Bu sanat formlarında küçültmenin amacı, görüntüleme ve derin düşünce odaklı dikkatle izleme için estetik açıdan ilgi çekici minyatür bir manzarayı izleyiciye sunmaktır (**Görsel 6**).



Görsel 6. Bonkei⁵ Örneği. Erişim: 17.03.2017, <https://goo.gl/utF4MU>

Bonkeilerde manzara, üç boyutlu olarak tasvir edilir ve geniş, yüksekliği düşük bir tepsiye yerleştirilir. Nehir kıyılarını, tepeleri, uçurumları veya dağları temsil eden yükseltilmiş alanlardan oluşan bu heykel unsurlarında sıklıkla görülen karlı dağlar, kayalar, yeşil bitki örtüleri mümkün olduğunca doğal çevreye benzetmek amacıyla gerçekçi bir şekilde boyanmaktadır. Ovaları veya açık suyu temsil eden düz alanlar renkli kum veya çakıllar ile kaplanarak manzaralarda kullanılabilir.

Sanatın günümüze daha yakın dönemlerine gelindiğinde, birçok sanatçının mekanların küçük ölçekli temsillerini yapmayı tercih ettiği görülmektedir. Bu eğilimin başlıca sebebi sürekli olarak artan bilgi, eylem, hız ve yoğunluk ortamında bilgisayarların sanatçıları ölçekle oynamaya teşvik etmesi veya bugünün sanatçılarının büyük

⁵ Bonkei, benzer Japon sanat formlarının -bonsai ve saikei gibi- aksine, canlı bir malzeme içermez: Bonsai yaşayan ağaçları içerir ve saikei canlı ağaçları ve diğer bitki örtüsünü içerir. Üç boyutlu karakteri ve kalıcı özelliği bonkei'yi, genellikle sergileme amaçlı bir tepsi üzerinde düz görüntüler üreten ve yeni tasarımlar için silinmeden önce geçici görüntüleme amaçlı yapılan Japon kum boyama sanatı biçimi olan bonseki'den ayırır (<https://bit.ly/2RxcrpH>).

bölümünün dünya ve insanlık için büyük sorun arz eden konuları bir tezatlık yaratacak biçimde küçük ölçeklerle anlatmak istemesi olabilir. Bu anlamda sanatçılar, kimi zaman kültürel anlatıların, kimi zaman şehirleşme ortamının kısıtlamaları ve yarattığı kaosu insan yaşamındaki etkisini sorgulayarak figür ya da mekanları küçük ölçeklere sığdırmış, dolayısıyla izleyiciye temsil edilenin önemini sorgulatmak için ölçek unsurunu itici bir güç olarak kullanmışlardır.

Öte yandan, Vladimir Tatlin gibi Rus Konstruktivistleriyle başlayan ve Philip Johnson, Le Corbusier gibi mimarlarla devam eden yirminci yüzyılın ikonik modernist mimarisinin ütopyik beklentilerini yansıtan mimari modeller yapmak sanatçılar arasında epey ilgi görmüştür (**Görsel 7**). Yirminci yüzyıldan itibaren mimari ve peyzaj alanlarına yönelik tasarımlar ve yapılar her anlamda gelişmekle birlikte, bu alanlarda üretilen maketler ve tasarım modelleri, dünya çapında küçük ölçekli mekân uygulamaları ile ilgilenen birçok sanatçıya cazip gelen örnekler arasında yer almaya başlamıştır. Özellikle mimari sunumun bir ögesi olan küçük ölçekteki mimari plan ve eskiz, maket ve modelleme teknikleri çağdaş sanatçılara, minyatür peyzaj uygulamacılarına, küçük ölçekli profesyonel diorama uygulamalarına minyatür manzara oluşturma teknikleri ve görsellikleri ile çıkış kaynağı ve ilham veren unsurlar olmaya devam etmektedir.



Görsel 7. Philip Johnson, 1978, *AT&T Binası Mimari Maket*. Erişim: 04.06.2017, <https://goo.gl/ZhhyeX>

"Küçük İnsanlar" adlı kendi düşsel ırkını yaratarak (Collins, 2007, s. 394) onların yaşadığı mekanları şekillendirmeye başlayan Charles Simonds bu sanatçılardan biridir (**Görsel 8**). Sanatçı dünyanın dört bir yanındaki mahallelerin sokaklarında hayali bir "Küçük İnsan" medeniyeti için yapılar, yerleşim alanları inşa etmiştir. Fantastik bir uygarlık olan "Küçük insanlar halkı genellikle çölde ya da kayalarda bulunan minyatür binalarda yaşıyordu." (Collins, 2007, s. 394). 1970'ten bu yana Simonds, dünyanın dört bir yanındaki şehirlerdeki mahallelerin sokaklarında göç eden "Küçük İnsanlar"ın hayali medeniyetleri için mekanlar, konutlar yaratmıştır.

Bütün bu kırılğan küçük yapılar, artık orada olmayan hayali kurucularının geçmiş yaşamları hakkında hikayeler anlatıyor. Tarihsel bir gerçekliği temsil etmeseler de yapılardaki görünür bozulmadan ötürü, yaşanmışlığın geçmişiyle doludurlar. Bu yapılar günümüzü, izleyicilere kendi kültürlerini yansıtacak şekilde ilham vererek etkileyen minyatür temalı ortamlar oluşturmaktadır: Nasıl oldu da medeniyetleri hala gelişirken, "Küçük İnsanları" hiç fark etmedik? Kendi kültürümüz bir gün nasıl sona erecek, bize, diğer insanlara hem fiziksel hem de anılarda geriye ne kalacak? (Lukas, 2016, s. 33).



Görsel 8. Charles Simonds, 1972, *Bir Daire İçinde Yaşayan İnsanlar/People Who Live in a Circle*, 3/8 x 26 1/4 x 26 1/8". Erişim: 12.06.2017, <https://mo.ma/2RrBCGf>

Simonds'un çalışması kişisel bir mitolojiye dayanmaktadır. Germano Celant'a göre Simonds, "sanatçının kendisini de tanımlayan, bir göçebelik metaforu ve göçebeliliğin en öz mekanları olan köylere ve evlere ait mikro-yapılarını görülmemiş ve büyümlü karakterleri ile herkese anlatmaya çalışmaktadır" (2012, s. 46). Bu bakımdan "Küçük insanlar asla açık, aleni olmadılar çünkü "gezgin bir yolda" var oldular. Sadece binalar

açıktaydı ancak bunlar izole edilmiş küçük ölçekli sığınaklar değil yapımcısının ölçeğine göre yapılmış yaşam alanlarıydı.” (Collins, 2007, s. 394).



Görsel 9. Charles Simonds, 1978, *Daireler ve Kuleler Büyüyor 5/Circles and Towers Growing 5*, 30 x 30 x 8". Erişim: 12.06.2017, <https://bit.ly/2BeAMHC>

"Daireler ve Kuleler Büyüyor No:5" alçak, yuvarlak kubbeli yapıların sıcak tozlu bir toprağa yerleştirildiği türden bir seridir (**Görsel 9**). Merkezi bir boşluğun etrafında sıralanırlar ve göbeğin ya da rahim benzeri formlara bir imayı önerirler. Çalışmanın başlığı da bunu destekler (Collins, 2007, s. 394). Thomas B. Hess'in de ifade ettiği gibi "Simonds'un, Amerikan Post-Soyut Ekspresyonist sanatını andıran, yaşamın minyatür parçaları, Romantiklerin kayıp "Doğal Cenneti"ne yönelik bir nostaljiyi işaret eder." (Hess, 1976, s. 104).

Bu örneklerde görüldüğü üzere; kimi zaman ölçeğin küçülen mekanlardaki anlamı masalsı, ütöpik, gizemci bir yapıya dönüşebilmektedir. Bununla birlikte küçük ölçekle daraltılmış bu mekanlara yönelik, mekân/ikamet bağlamında ele alındığında, yapıların 'dış' gerçeklikle bağı kurulduğunda; göç unsuru sonucu insan varlığından yoksun kalan mekânların zamanla harabe kalıntılarına dönüşmesi neticesinde bir anlamda mekanların tekinsizliğini de gözler önüne serdiği söylenebilir. Bu anlamda küçük ölçek, bir yapıyı bütüncül olarak izleyiciye gösterirken, tarihin farklı zamanlarında yer alan insan

hayatlarının nereye gittiğini izleyiciye düşündürebilecek kadar güçlü bir unsura dönüşebilir.

Sanatçılar büyük bir yapının, durumun/olayın önemi vurgulamak amacıyla da çalışmalarında küçük ölçeği bir teknik olarak tercih edebilmektedirler. Sanatta mekanların küçülen ölçeklerdeki örneklerine dikkat etmek, ardında gizlediği/temsil ettiği büyük yapıyı anlamada değerlendirmede de izleyiciye ayrıntı sunan bir unsur haline dönüşebilir. Öyle ki mekanların küçülen ölçeklerde ele alınması, gerçek hayatta gözden kaçan, dikkat edilmeyen durumları işaret etmek için de yeni anlatımlara kapılar aralayabilmektedir.

Bazı sanatçılar küçültmeye yönelik olağandışı ölçeklendirme görselliğine sahip mekânlarda, oyun unsurunu oyuncaklar aracılığı ile çalışmalarına dahil ederek, tekniği yapıların ve ele alınan konunun ciddiyetine karşı bir tezat oluşturma yolunu da seçebilirler. Ölçekte küçüklük ve çalışma da tercih edilen malzeme ele alınan konuya yönelik bir polemik yaratma amacıyla da ön plana çıkabilir.



Görsel 10. Chris Burden, 1998-99. *Cehennem Kapısı/ Hell Gate*, 224.8 x 861.1 x 101.6 cm.
Erişim: 20.01. 2018, <https://goo.gl/KLMhAN>

Bu anlamda, yetmişli yıllarda bir diğer sanatçı Chris Burden çalışmalarında küçük ölçekli modellere yönelmiştir. "Londra'nın 'Kule Köprüsü' gibi ünlü binaların

modellerini lego ve meccano gibi çocukların inşa ederek oynadıkları oyun aletlerini hobi dükkânlarından ve müze satış merkezlerinden satın aldı." (Collins, 2007, s. 395). Sanatçı gerçek yapıların aynılarını bir mühendis hassaslığında yeniden kurgulamış ve üretmiştir. Örneğin "Tyne Köprüsüne bakan Baltık Galeri'de, Tyne Köprüsünün bir modelini meccano parçalarından 1/20 ölçekli olarak yeniden inşa etti." (Gee, 2017, s. 111). Böylelikle eseri ve köprünün kendisini aynı anda görmek mümkün oldu. Bununla birlikte Burden yalnızca var olan mekanlar üzerine değil, ayrıca sosyal bir içeriğe sahip olan fantastik mekânlar üzerine de çalışmalar üretmiştir (**Görsel 10**).

Burden'ın "A Tale of Two Cities" adlı çalışması bunlardan biridir. Genişleyerek büyüyen bu minyatür dioramada "İki şehrin birbiriyle savaşını anlatan 20 ton kumdan oluşan bir tepe ve 5000'den fazla Japon, Avrupa ve ABD yapımı savaş oyuncacı vardır (Smith, 2013, <https://goo.gl/yjdzbs>).



Görsel 11. Chris Burden, 1981, *İki Şehrin Hikayesi/A Tale of Two Cities*. Erişim: 19.11. 2017, <https://bit.ly/2DLrQF2>

Burden, bu çalışma ile ilgili yirmi beşinci yüzyılda yaşanacak hayata dair bir fantezisi olduğunu söyler. İzleyiciler için sunulan dürbünler sayesinde, izleyicinin görüşü daha da netleştirilmiştir (**Görsel 11**). Çalışmanın aşırı büyük boyutu ile çalışmaya ait bileşenlerin zıt boyutta küçültülmüş ölçeğinin yarattığı kontrast göz önüne alındığında,

izleyici makrodan mikroya yaşanan deneyimin deęişkenlerini düşünmeye davet edilir (Kiendl, 2013, <https://goo.gl/AfjcXR>). Sanatçının 'A Tale of Two Cities' çalışması yerel müzelerde sergilenen savaş ya da tarihi sahneleri ele alır. Birçok sanatçı bu konudan etkilenip böyle çalışmalar üretmektedir, ancak Burden bu savaş sahnesini geleceęe dair kurar.

Mekanları küçültmek, diorama kurguları yaratmak, sanatçılara geniş ifade olanakları sunarken, kullanılan malzemenin çeşitlilięi ve sınırsızlığı bakımından yine sanatçıya ve izleyiciye çok sesli ve renkli dünyaların kapılarını da aralar.

Bu anlamda Çinli Yin Xiuzhen, küçük mekanlara yönelik çalışmalarında farklı malzeme arayışı ile dikkat çeken sanatçılardan biri olmuştur. "'Taşınabilir Şehir' adlı çalışmalarında sanatçı, farklı şehirlerdeki insanlar tarafından giyilen kıyafetleri toplar ve bunları bir bavulun içinde minyatür modeller oluşturmak için kullanır." (Collins, 2007, s. 396). Sanatçı, izleyici deneyimini kuvvetlendirmek için oluşturduęu mekâna ait bavulların içinde yerel ses kayıtları çalan teypler yerleştirir (**Görsel 12**).



Görsel 12. Yin Xiuzhen,2008, *Portatif Şehirler/Portable Cities*. Erişim: 08.01.2018, <https://goo.gl/d6KJ4f>

Xiuzhen atık giysilerden model şehirler yapar ve açık durumda ikinci el bavullarda sergiler. Giysiler yapılan şehirde bir yerlerden alınmıştır ve şehir-malzeme arasında kuvvetli bir ilişki kurar” Sanatçı bugünün insanlarını statik bir durumdan sürekli bir geçişkenliğe zorlanmış ruhlar olarak görürken valizin buradaki fonksiyonunu da yaşam destek konteynır’ı olarak görür. Yaşamın gelişken ve göçebe karakteri sanatçıyı küçük ölçekli heykeller yapmaya iter (Collins, 2007 s. 396-398).

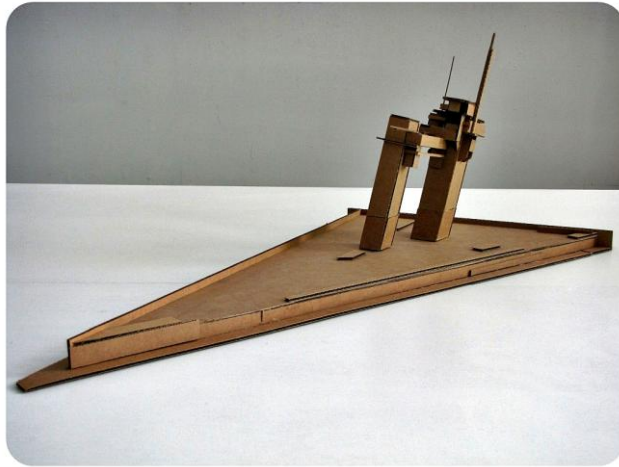
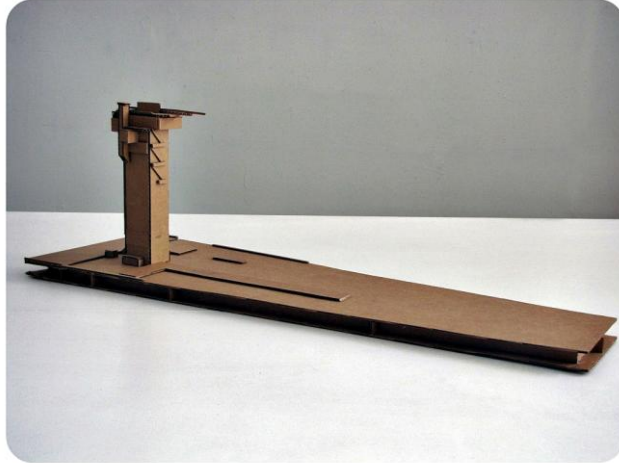
“Taşınabilir Şehirler, evde ve evden uzakta olma arasında, istikrar, sürgün, orijinallik ve köksüzlük arasındaki güçlü karşıtlıkları çözmeye koyulacağımız bir alan sağlar.” (Meskimmon, 2011, s. 14-15). Birçok insanın düzenli olarak seyahat ettiği anlarda, her yerde evde ve hiçbir yerde olamaması duyguları ile Xiuzhen’in çalışmaları kişinin evden uzak kalması ile ortaya çıkan yerel kimlik ve kültürün gerçek kaybı düşünceleri doğrultusunda ilginç bir varlık alanını temsil eder.

Mekanların küçülen ölçeklerdeki örnekleri ile sanatçılar/izleyiciler, dünyaya, şehirlere, 'dış'a küçük bir çerçevenin arkasından bakma fırsatı bulabilmektedirler. İzleyici küçülen bu mekanlara odaklanarak etrafını saran dış çevreden, sürekli devinim halinde olan dünyadan ve ilişkilerden izole olarak bir geri çekilme anı yaşayabilir. Bu anlamda sanatçılar mekanlara yönelik 'küçük ölçeği' bir anlamda zamandan ve mekândan sıyrılmayı tetikleyen, zamanı ve mekânı hapseden bir faktör olarak da çalışmalarında tercih edebilmektedirler.

Küçük ölçek genel olarak alışılmış bir şekilde incelenen/görülen mekanların, yapıların bütüncül olarak izleyiciye aktarılmasında da kolaylık sağlayan bir tekniktir. Bundan dolayı, küçük ölçekli mekanlarda sanatçıların sıklıkla tercih ettiği referans noktası şehirlerin bilindik görüntüleri de olabilmektedir. Mimari-Toplum arasındaki etkileşimin çevreye ve insan hayatına nasıl yansıdığını ve insan hayatını nasıl belirlediğine yönelik çalışmalar üzerine yoğunlaşan sanatçılar şehir ve şehirleşme içerisindeki yapıları kolaylıkla ele alınabilecek ve şekil verilecek bir unsur olarak da küçük ölçeği tercih edebilmektedirler. Dolayısıyla burada küçülen ölçek bir anlamda mimarinin, şehir planlamanın model/maket unsuru ile hareket etmektedir. Küçük ölçek sanatçıların, büyük bir zemine yayılmış yerleşkeleri kolaylıkla yakalamalarına da izin verir. Bu bağlamda sanatçılar yapıları/mekanları şehrin fiziksel görüntüsü üzerinden ütopyan/distopyan kurgulara yönelerek, küçük ölçekler üzerinden dönüştürebilirler. Bu anlamda Michael Ashkin ve Sam Durant’in küçük ölçekli mekanları örnek olarak verilebilir.

Amerikalı sanatçı Michael Ashkin, seçtiği mütevazı materyaller ile oluşturduğu küçük ölçekli çalışmalarıyla ünlüdür. Ashkin'in minyatür hikâye görüntüleri, "Post-Endüstriyel Amerika'yı iç karartıcı bir çoraklık olarak göstermektedir. Çalışmaları, tek gecelik kâbus bir ilişki gibi, endüstri ve doğa ananın çiftleşmesinden sonra, sabaha geriye neyin kaldığının dışavurumudur." (Steinke, 1996, s. 38). Küçük boyutlardaki kolay tanımlanamayan, sefil, yersiz-yurtsuz mekân modellerini, malzeme olarak seçtiği küçük çalı çırpılardan, kirli kum ve tozlardan ve imitasyon yeşilliklerden oluşturarak kontrplak masa yüzeyleri üzerine yerleştirir (**Görsel 13**).

Minyatür izleyicileri, başka bir dünyaya çekilme duygusunu deneyimlerler; Minyatürleştirilmiş modern manzaralar genellikle oyun için gereken bağlamları sağlar. Minyatür golf, hikâye kitabı köyleri, Legoland'in Big Ben'i rekonstrüksiyonları ve çocukların hayvanat bahçeleri, yetişkinler ve çocuklar tarafından ziyaret edilen, minyatür bir ölçeklerdeki olağanüstü yaratılardır. (Stewart'tan Aktaran Bailey, 2005, s. 34).



Görsel 13. Michael Ashkin, 2009, *Plaza No-1, No-2*. Erişim, 20.01.2018, <https://goo.gl/pnVXGg>

Michael Ashkin'in endüstriyel manzaralarında izleyiciye sunduğu görüntülerin hayal ya da gerçek olduğu belirsizdir. Bununla birlikte sanatçının küçük ölçekli mekân çalışmaları "New Jersey'de çeşitli çevresel yapılar projelerinde kaydedilmiş fotoğraflar ile sergilenmiştir. (...) bunlardan her biri kıyamet hissi değilse de çorak ve verimsiz bir hissiyat uyandırır." (Collins, 2007, s. 410).

Sam Durant çalışmalarında sıklıkla çeşitli sosyal, politik ve kültürel sorunları ele alan bir multimedya sanatçısıdır. Sıklıkla Amerikan tarihine atıfta bulunan çalışmalarında, kültür ve siyaset arasındaki değişken ilişkileri araştırmaktadır (<https://goo.gl/QEANKm>). "Case Study", önemli mimarlar tarafından savaş sonrası Amerikan konut patlamasına tepki olarak ucuz ve verimli model evleri sağlamak için konut mimarisinde tasarlanan bir deneydir. Durant "Case Study" serisinde, bu evlerin terk edilmiş hallerini içeren bir dizi replika yapmıştır (<https://goo.gl/CTrJDE>). **(Görsel 14)**.



Görsel 14. Sam Durant, 1995, *Terkedilmiş Ev#1(Vaka İncelemesi) /Abandoned House #1(Case Study #22)*. Erişim: 01.12.2017, <https://goo.gl/QEANKm>

Sanatçıların kendi kurgularına ve hikayelerine yönelik mekanları izleyiciye aktarabilmede de küçük ölçekli çalışmaların merkezi haline gelebilmektedir. Bir diğer ifadeyle mekanları küçük ölçekte çalışmak, sanatçıların seçtiği bir mekânı, bir dünyayı kolaylıkla inşa etme özgürlüğüne izin vermektedir. Sanatçılar izleyicinin dikkatini kendi hayali mekânlarına, belki de büyük ölçekte mümkün olmayacak mekanlara ve onların cezbedici ayrıntılarına odaklama amacıyla da küçük ölçekli çalışabilirler. Bu mekanlar,

gerçek dünyada konumlanan küçülen boyutları nedeniyle izleyiciyi kendi seviyesine davet eder. Küçük ölçekli boyutlarına rağmen bu mekanların güçlü bir etkisi olabilir.



Görsel 15. Michael McMillen, 2015, *İleri Karakol/ Outpost*, 132.1 × 48.3 × 71.1cm. Erişim: 12.01.2018, <https://goo.gl/B9j2hM>

Amerikalı sanatçı Michael C. McMillen enstalasyonlarında izleyiciyi sanat deneyimine doğrudan dahil etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmalarında sıklıkla izleyiciyi, izleyicinin aktif katılımcılar haline geldiği metaforik alanlar ile serbest hikayelere taşımak için mimari referansları ve ölçek değişkenlerini kullanmaktadır (**Görsel 15**).



Görsel 16. Denis Ponderuel, 2009. *Schlafen-zange*, Erişim: 09.03.2018, <https://goo.gl/5VWu3d>

Fransız sanatçı Denis Poudruel'nin kapı ve pencereler ile ortaya koyduğu mekanlar kübik hacimler olmasına karşın, yapılar klasik değildir. Bu türden beton bloklar, izleyiciyi görünen ve görünmeyen arasındaki sınırdaki sınırdaki, aynı zamanda gerçek ve hayali bir yere davet eder. Pencereler, kapılar ve giriş yolları içeriden ve dışarıdan “mekânı” açarak, mekânın içini sezgisel olarak anlama yönünde izleyiciye bakış açısı sunmaktadır **(Görsel 16)**.

Poudruel, düşünce ve materyal arasındaki ilişkileri araştıran bir sanatçıdır. Fikirleri, özellikle de çalışmalarında küçük odalara eklediği kelimeleri, cümleleri, edebi metinlerden okumalarından ödünç almaktadır. Sanatçının çalışmaları Louis Aragon, Antonin Artaud, Valere Novarina, Victor Hugo, Pierre Corneille, Paul Celan gibi yazarlara olan ilgisine de işaret eder. (Piguet, 2016, s. 17). Düşünceler, ürettiği yapıların karanlıkta kalan odacıkları içerisinde parlak cümleler biçiminde konumlanır. Çalışmalarında, edebi metinlerden ödünç aldığı bu sözler sanatçının ruhaniyete olan ilgisini doğrular. Kelimeler bu küçük yapıların beton blokların karanlığında, geçici düşünceler olarak görünürler. Bu gerçekte geçiciliğin dünyayı ve bizi nasıl inşa ettiğine dair ifade etme yoludur.

Mekanları küçük ölçeklerde yaratma dürtüsü, yaşama alanlarını simüle etmek ve etrafı çevreleyen mekanları bir şekilde küçültmek belki de insan için 'zamanı dondurabilme' isteğinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu mekanlarda somut gerçeklikler çoğu zaman düşünme iç içe geçmiş gibi de görünmektedir. Küçük ölçekli mekanlar sanatçıların, kişisel fantezilerinin, rüya/ düşünme gibi fantasmatik durumlar ile canlandığı iç yaşamlarına yönelik bir metafor olarak ya da tamamen deneyimlenmiş mekanlar olarak da ortaya çıkmaktadır. Diğer bir deyişle; sanatçılar fantasmalarının dışsallaştığı bu küçük ölçekli mekanları izleyicilerine keşfettirme arzusunda da olabilirler.

Fransız sanatçı Guillaume Lachapelle'in sanatsal pratiği ağırlıklı olarak enstalasyon ve detaylı minyatür modeller şeklinde ifade edilen heykellerle şekillenmektedir. “Mekâna yönelik çalışmaları, küçültülmüş mimari görüşlerin temel vizyonunu sunan deneysel bir tasarımın modelleridir.” (<https://goo.gl/GJG2cH>). Bu modellerde Lachapelle, belirsiz amaçlara sahip nesnelere birleştiren oyun kurgulu evrenler sunmaktadır.

Lachapelle'in üç boyutlu baskı teknolojisinin yardımıyla ortaya koyduğu mimari modeller, sanatçının seçtiği günlük, ancak kesinlikle izleyiciye yabancı gelen, tuhaf ve tekinsiz görüntüleri sunar. Bu çalışmalar iki dünya arasında bir tür geçiş ortaya çıkarır. Örneğin, kitaplarla dolu bir kütüphane modeli, içeriye doğru kıvrılıp, karanlığa işaret eden gizemli bir açıklık ortaya çıkardığında, sanatçı içeride yer alan gizli mekânlar ve olaylara dair referanslar vermektedir. (**Görsel 17, sol**).



Görsel 17. Guillaume Lachapelle, *Kitap/Livre*, 2011- *Görüntüler/Visions*, 2014 Erişim: 15.02.2017, <https://goo.gl/VFBYhR>

Lachapelle'in çalışmaları bir dizi farklı temayı barındırmasına karşılık, sanatçının son çalışmaları, dioramalarla ifade edilen sonsuzluk yanılsaması yaratmak için iki yönlü aynalar kullanarak bir dizi muhteşem ve biraz rahatsız edici sonsuzluk alanları kurgulama üzerine yoğunlaşmaktadır (**Görsel 17, sağ**). Lachapelle'in modelleri izleyiciyi fiziksel olarak ele geçirmek için çok küçüktür, bu yüzden izleyici kendi hayal gücü ile çalışmaları ele geçirmelidir. Tıpkı kitapları okurken kelimeleri, mekanların ve insanların hikayelerine ve imgelerine dönüştürdüğümüz gibi.

Çalışmalarında küçük ölçekli mekanlar üreten günümüz sanatçılarının birçoğu kişisel alanların, mimari alanların yeniden inşasını araştırmaktadır. Bununla birlikte yine birçok sanatçı bir zamanlar var olan ve şimdi olmayan yapıları kopyalamak veya gelecek içerisinde yer alacağı öngörülen ütopyik anlamda yapılarıda küçük ölçekli

mekanlar içerisinde üretmektedirler. Teknoloji ve sanal gerçeklik çağındaki 'büyük' söylemlere karşı küçük ölçeklerle ele alınan bu mekanlar, sanatçıların ayrıntıları sunarken yaşadıkları hassasiyet ile izleyicide şaşkınlık yaratan etkileyici bir unsura dönüşebilir.

Gündelik yaşam içerisinde şehir, şehirleşme sorunları, ev/yuva ve mimari çöküntü bu küçük ölçekli sanat üretimlerinin sürekli tekrar eden konularıdır. Fakat bu katı gerçeklikler içerisinde imgelem ve düşlem, küçük ölçekler içindeki ev modelleri, küçük ağaçlar ve ormanlar ile daha açık bir hale getirilmektedir. Böylelikle şehrin gerçekliği yok edilir ve onun yerini çoğu zaman kişisel cennetin ya da cehennem parodileri alır. Bu küçültülmüş yaşamlar, dünyalar genellikle sanatçıların, doğanın tarifsiz gücünü, görünür dünyanın ve şehirlerin kaosunu, tükenişini, herhangi bir mekânda, herhangi bir zamanda yeniden yaratmalarına da olanak tanır.

Küçük ölçekli mekanlar, ayrıntının ele alınması ve teknik uygulamalar bakımından bir diğer mekân uygulaması olan dioramaları anımsatmaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın bir sonraki başlığında, tarihsel süreçte dioramalar günümüz küçük ölçekli mekân uygulamalarına yön veren etkileriyle ele alınmaktadır.

1.3. KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MEKAN UYGULAMALARINDA DİORAMA VE SANAT İLİŞKİSİ

On dokuzuncu yüzyılda, sanal gerçeklik teknolojilerinin öncülerinden olarak ele alınan, klasik anlamda mobilize tiyatro ve gösteri unsuru dioramalar, çağdaş sanatçılar için de ilgi ve merak uyandıran bir başlangıç noktası olmuştur. Bu küçük ölçekli mekanlar, günümüz sanatçılarına doğanın ve gözle görülür dünyanın betimlenemeyen gücünü, doğrudan bir masa üstünde veya bir odada yeniden yaratarak kullanmalarına olanak tanır.

Günümüzde bazı sanatçılar doğal ve toplumsal çevredeki her türlü olumsuzluğun önemini değerlendirmek amacıyla dikkatlerini gündelik yaşama ve gerçek hayata çevirmişlerdir. Bu anlamda dioramalar, bilimsel yöntemlere ve sanal gerçekliklere ilişkin bir çağda, doğal ve toplumsal çevrenin çöküntüye uğradığı ortamı, gerçek koşulları göz önünde bulundurmamak veya hayali durumlar hakkında spekülasyon yapmak için ideal bir uygulama alanı sağlamaktadır. Dolayısıyla dünya genelindeki birçok

sanatçı küçük ölçekli ya da gerçek ölçekli diorama uygulamaları ile doğal çevrenin üç boyutlu tasvirlerini, çözümlmelerini yapmaktadırlar. Sanatçılar müzelerdeki tarihi ve bilimsel amaçlarla ele alınmış dioramaların rekreasyonlarından ekolojik ve ekonomik sistemlerin modellerine, psikolojik olarak göndermeleri olan minyatür diorama ortamlara ve mimari alanlara kadar uzanan eserlerinde çeşitli çevresel, sosyal ve psikolojik endişeleri bağlam olarak ele almışlardır. Şehir, doğal yaşama ortamları ve yeşil alan planları gibi küçük ölçekte simüle edilmiş peyzajlar ve mekanlar, genellikle dönem sanatçıların çıkış noktaları olmaktadır. Sanatçılar gerek kurgusal gerek doğanın ideal vizyonuna yönelik, gerçeğe dayalı bozulmamış manzaralarını ya da şehir ortamının karakersiz gerçekliğini kimi zaman romantik kimi zaman kıyamet sonrası senaryo örüntüleri içerisinde oluşturmuşlardır. Bu doğrultudaki üretimlerinde, kendi üretimlerinden ya da hazır seri üretim modellerinden yararlanmışlardır.

Çalışmalarında küçük ölçekli mekân, diorama uygulamalarını seçen sanatçıların birçoğu mimari alanların yeniden yapılandırılmasını keşfederler. Çoğu ayrıntısından ve dokudan sıyrılmış olan bu çalışmalar, psikolojik olarak yüklü ortamların şaşkırtıcı dioramik görünümlerini sunar. Şehir ortamının karakteristik realitesiyle çelişen doğanın ideal bir vizyonunu küçük, bozulmamış manzaralar şeklinde oluştururlar. Bununla birlikte bu ütopyacı yapılarla sanatçılar, ait oldukları topluma dair fikirlerini iletmek amacıyla ya da güçlü duyular uyandıran kişisel anılarına yönelik, üç boyutlu diorama mekanlarını kullanırlar.

Çağdaş sanat bağlamında değerlendirilen birçok küçük ölçekli diorama çalışması, ideoloji ve teknoloji tekelinde hızla gelişen toplumsal kaoslara, uygunsuzluklara karşı koymaktadır. Gerçekte birçok çağdaş diorama sunumu, biçimsel veya anlamsal görüntüde, içinde bulunduğumuz sınırlı dünyada sınırsız bir hayal kurgusuna ait dünyaların kapılarını aralamaktadır. Tezahürleri ve sunumları sayısız olan dioramalarda boyut ve ölçeğe dayanan gerginlikler bu çalışmaların küçük ölçekteki görüntüsünü aşmakta, karmaşıklığını artırmakta, fenomenolojik ve kavramsal açıdan zenginlikler katmaktadır.

Dioramalar, büyük ve yıkıcı dünyada bazen gerçeklikten sıyrılarak, bazen gerçekliğin tam merkezine yerleşerek izleyicisine daha açık bir merak duygusunun yolunu açmaktadırlar.

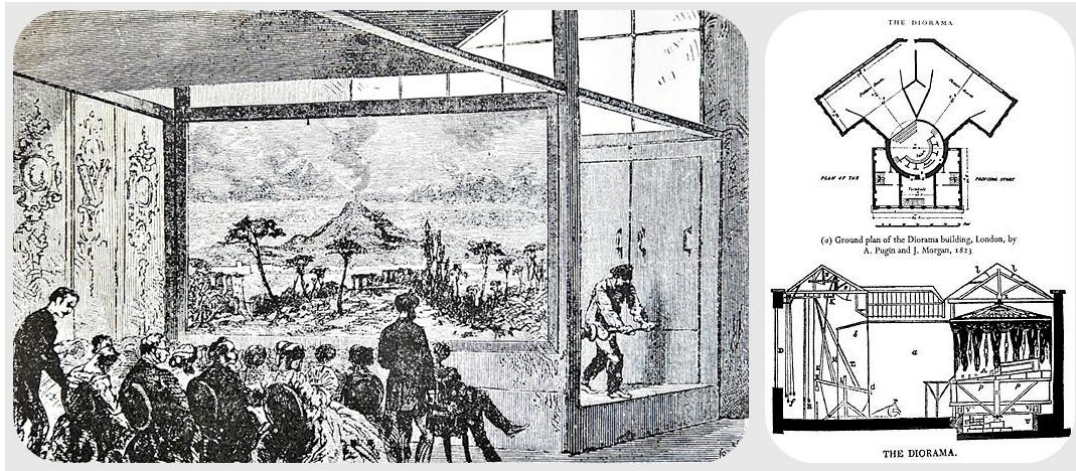
1.3.1. Klasik ve Çağdaş Anlamları ile Sanatta Diorama

Diorama, tarihteki bir olaya, bir ana veya tamamen kurguya dayanan bir sahnenin, üç boyutlu yapılar, figürler vb. yardımcı sahne elemanları kullanımıyla gerçekçi bir şekilde kurgulanması, modellenmesi, sergilenmesidir. Klasik uygulama amacı doğrultusunda diorama, bir anı yakalayan hayat içerisinde sahne olarak tanımlanabilir.

Diorama kelimesi "ilk kez Fransa'da, 1822 yılında Yunanca "di" + "orama", kelimelerinin bir arada kullanılmasıyla türetilmiştir. Kelimenin tam anlamıyla, "dia"- "aracılığıyla, içinden" + "orama"- görülen aracılığıyla, görülenin içinden, anlamına gelir." (Colligan, 2002, s. 9). Bir diğer tanımlamaya göre 'bir uçtan bir uca' ve 'sahne-manzara' kelimelerinin birleşmesinden oluşmuştur (Böcekler, 2015, s. 139). Diorama kelimesinin 'bir sahnenin küçük ölçekli kopyası' ve buna benzer anlamlarda kullanılması ise 1900'lü yılların başlarına dayanmaktadır. (<https://bit.ly/2SmvkMA>).

Diorama, karanlık bir salonda büyük bir tuval üzerindeki resme farklı ışık ve renkli filtre sistemlerinin uygulandığı bir gösteri çeşididir. Bu ışık ve filtre sisteminin temel amacı izleyiciye zaman ve hareket izlenimi verebilmektir. Bu gösteri sırasında seyircinin bir çığ düşmesine, gündüzden geceye geçişe veya yağmurdan güneş açmasına tanıklık etmesi amaçlanır... Daguerre'in Paris'teki Dioraması'nda 8 Mart 1839'da bir yangın çıkmış ve "Diorama" tamamen yok olmuştur... (Böcekler, 2015, s. 140-155).

1822 yılında bir resim görüntüleme cihazı olarak ortaya çıkmış olan diorama, Louis Daguerre ve Charles Marie Bouton tarafından icat edilmiştir (**Görsel 18**). İlk olarak Temmuz 1822'de Paris'te ve sonrasında 29 Eylül 1823'te Londra'da sergilenmiştir.



Görsel 18. Daguerre Dioraması, 1822, Temsili Görsel. Erişim: 02-06-2015, <https://goo.gl/69z3WW>

Aslında sahne tasarımcısı ve sahne ressamı olan Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851), Nisan 1821'de Charles Bouton (1781-1853) ile Paris'te bir 'Diorama' geliştirmek için bir ortaklık kurdu. Daguerre'nin amacı halka doğal görünümlü bir illüzyon hazırlamaktı. 70 x 45 f. boyutlarındaki büyük resimler saydam malzeme üzerine her iki taraftan da boyanmıştı. Ayrıntılı aydınlatmayla- ön resim doğrudan yansıyan ışık tarafından görülebiliyordu; arkadan gelen ışığın çeşitli miktarları ve renkleri arka resmin bir bölümünü ortaya çıkarıyordu; resim, zaman, rüzgâr, ışık, atmosferin getirdiği tüm değişiklikleri gözler önüne sererek doğa görünümünü taklit edebiliyordu. Seyirciler düz bir yüzey üzerinde ve içinden geçen ışık manipülasyonu ile anlık değişen gerçek boyutlardaki üç boyutlu bir sahneyi gördüklerine ikna olmuşlardı. Bu bir ressamın kısmen 3 boyutlu sinemasıydı (Wood,1993, s. 284-295).

Daguerre'in, o dönem için karmaşık bir sistem ile kurulan Diorama'ları mekân, ışık ve hareket etkileriyle oynayarak, görsel yanıltmacalar ile bir gerçeklik yaratmaktaydı. İzleyici sabit bir platformun ortasında oturur, platformun etrafındaki görüntülerin döndürülmesi ile sanal bir hareket görüntüsü yaratılırdı. İzleyici hareketsiz bir ortamda zaman ve mekândan koparılıp bir tür seyahate çıkarılırdı. "Tek amacım illüzyonu ulaşabileceği en yüksek düzeye çıkarmaktı. Doğayı soymak istedim ve bu yüzden hırsız olmak zorundaydım" diyen Daguerre ve Bouton, izleyici üzerinde illüzyon etkisi yaratmayı amaçlamaktadır (Daguerre'den Aktaran López, 2009, s. 2).

(...) her iki tarafı da boyalı büyük bir tuvali içermekteydi. Cepheden aydınlandığında, sahne tek bir durumda gösterilecek ve arkadan aydınlatmaya geçmek suretiyle başka bir evre ya da görüntü görülecekti. Gün ışığındaki sahneler ay ışığı olarak değişti, rayda ilerleyen bir tren çarpışacak veya resimlerin ön ya da arka planında depremler gösterilecekti (Oetterman, 1997, s. 6-7).

Diorama tanımlamaları ve uygulamaları günümüzde oldukça geniştir ve çok fazla alanı kapsar. Bu durum dioramanın çok yönlü doğasından kaynaklanmaktadır. Diorama gerçek bir sahne ya da dünyanın herhangi bir yerinde olmayan, hayal ürünü bir sahne olabilir. Öyle ki gerçek ya da kurgu bir anın konu edildiği ve birden fazla nesne ya da figür ile bir sahneyi görüntülediği sürece, her ne malzeme kullanılıyor olursa olsun, hemen hemen her şey dioramanın konusu olabilir. Bu anlamda birden fazla figür ve nesnenin görüntülenmesi ve bunların birbirleri ile nasıl etkileşime girdiğini göstermesi, dolayısıyla izleyiciye bir anlatı sahnesi sergiliyor olması, her ne ölçekte olursa olsun dioramanın en önemli yönlerinden biridir.

Heykel ve resim sanatı ilişkisi içerisinde klasik anlamdaki dioramalar, müzeler veya sergi sunumları için hazırlanan en bilindik haliyle gerçek boyutlarında olabileceği gibi belli ölçeklerde küçültülerek de sunulmaktadır. Dioramalarda yaşam içerisinde çekip çıkarılmış herhangi bir anın görsel kurgusu söz konusu olduğu için çok sayıda obje

gerçekliğin etkisini arttırmak için belli bir düzen, kompozisyon oluşturacak şekilde kullanılırlar.

Ölçek ve teknik özellikleri temel unsur olarak ele alındığı takdirde teknik bakımdan diorama çalışmaları genel olarak iki gruba ayrılmaktadır; küçük ölçekli (minyatür) dioramalar ve tam boyut (life size- scale) dioramalar. Tarihi bir döneme ait belirli bir zamana dayanan dioramalarda genellikle küçük ölçek tercih edilir. Dioramalarda büyük ölçeklendirmeye dayanan teknikler, özellikle geçmiş döneme ait genel bir durumu canlandırma sırasında tercih edilir. Büyük ölçekli dioramalarda izleyicinin derinlik algısında yanıltma yaratmak için, arka planda kalan fon ışık oyunlarının da etkisi ile kompozisyona uyum sağlayacak şekilde, izleyicinin her yönden bakış açısı hesap edilerek oluşturulur. Çünkü izleyiciyi o anın içerisine sokmak ve o andaki gerçeklik yanılsamasını yakalayabilmek büyük ölçekli diorama sahnelerinde en önemli unsurdur. Dolayısıyla sahnedeki elemanların gerçekçi modellenmesi ve renklendirilmesi, ön arka plan ilişkilerinin ışığın da etkisiyle doğru ayarlanması vb. etkenler ile iyi bir diorama izleyiciyi olduğu yerden alıp sahnenin içerisine doğru çeker.



Görsel 19. *Antik Dönem Tarım Dioraması/ Ancient Agriculture Mural Diorama*, Natural History Museum, Missouri, Erişim: 10.10.2017, <https://goo.gl/LK1kpd>

Büyük ölçekli dioramalar 1800'lerin sonu 1900'lerin başında müzelerde sıklıkla başvurulan bir ifade şekli olmaya başlamıştır. Bu dönemde dioramalar hayvanların, erken dönem insanın ve her çeşit eko-sistemin doğal yaşama alanlarını göstermenin mükemmel bir yolu olarak görülmeye başlanmıştır. Bu tip dioramaların, izleyiciyi bir konu veya tema hakkında bilgi edindirme gibi eğitim amaçlı, çok spesifik bir hedefi vardır. İzleyicinin genellikle müzelerde karşılaştığı klasik anlamda büyük ölçekli diorama uygulamaları, yaşamsal bir sistemi tanımlamak ya da canlıları kendi doğal ortamlarında göstermek için düzenlenen sahne mekanlardır. (Görsel 19).



Görsel 20⁶. Diorama Örnekleri, Erişim: 05.09.2017 <https://goo.gl/HHVxRJ>

Klasik anlamda dioramalar sıklıkla tercih edilen bir sergileme tekniği olmakla beraber, on dokuzuncu yüzyılda, dönemin sanat anlayışı içerisinde kabul gören ifade araçlarından biri olmamıştır. Öyle ki; “Avant Garde'in sanat manifestosu net olarak ortadaydı ve doğrudan, açık anlatımlı modellemeler reddedilmekteydi. Bu yüzden sıklıkla dioramalar küçük olma sınırında ve demode kabul edilmekteydi.” (Kostov, 2016, <https://goo.gl/RSYX4d>).

⁶ Sanatçıların, uygulamacıların dioramaların da görüntüleyebilecekleri birçok ilginç şey vardır. Dioramalar, bir eko sistemin- sualtı yaşamın vb. gibi- nasıl çalıştığını açıklamak için kullanılabilir ya da asırlar önceki bir savaş sahnesini, tanklar arasındaki bir savaş anını göstermek için kullanılabilirler.

Günümüzde çok daha fazla göz önünde olan dioramalar, genellikle daha küçük ölçeklerle uygulanmaktadır. Bu dioramalarda tarihi veya kurgusal sahneler oluşturmak için ölçek modelleri ve peyzaj görüntüleri kullanılmaktadır.

Çağdaş sanatçıların büyük bir çoğunluğu da çalışmalarında küçük ölçekli- minyatür dioramalardan etkilenmektedir. Genellikle küçük ölçekli bir diorama, çalışılmak istenen gerçek anın ya da hayali bir mekânın minyatür görünümlü kopyasıdır (**Görsel 20**). Sanatçılar bir ölçeğe bağlı ya da bağımsız, göreceli ölçeklerdeki diorama sahnelerinde, dioramalar için üretilen seri üretim nesnelere ya da günlük yaşam içerisinde kullanılan sıradan nesnelere kimi zaman formlarını bozarak kimi zaman da küçük bir nesneyi gerçek hayattaki büyük bir nesneye benzeterek diorama modelleri olarak kullanırlar. Bu anlamda minyatür boyutlara ulaşan dioramalar, sanatçıların tercih ettiği bir teknik olarak, gerçek ya da kurgusal, düşleme dayalı zamanın, mekânın dondurulmuş kesitlerinin küçük ölçeklerin içerisinde hapsedilerek izleyici karşısına çıktığı sahnelere dönüşür.

Dioramalar, her ne kadar yirminci yüzyılın ortasına kadar sanatın bir ifade biçimi olarak kabul edilmemiş olsa da günümüzde diorama ve diorama çıkışlı küçük ölçekli mekân uygulamalarını sanatsal bir mesele ve sanatın bir ifade aracı olarak gören birçok çağdaş sanatçı bulunmaktadır. Öyle ki dioramaların tarihsel ya da kurgusal sahneleri, günümüz sanatçıları için gerçekte var olanın ötesinde, düşsel, hayali anlatıları genişletme imkânı sunmaktadır. Bununla birlikte geçmiş dönemlerde insanlık tarihinde iz bırakan olayların aslına uygun bir biçimde yeniden kurgulanıp fotoğraf ya da sinema sanatının teknikleri içerisinde yer alabilmesi küçük ölçekli dioramanın gerçekte ne kadar güçlü bir teknik ve bir ifade aracı olduğunu izleyicilere göstermektedir.

Bu anlamda İsviçreli sanatçılar Jojakim Cortis ve Adrian Sonderegger'in tarihin karanlık denem sayfalarına yerleşmiş insanlık suçlarını yeniden yarattıkları, belgeledikleri diorama çalışmaları kuşkusuz olayların yaşandığı dönemdeki kadar etkileyicidir. Çalışmalar izleyiciyi tedirgin ederek olayları yeniden düşünmeye sevk etmektedir (**Görsel 21**). Sanatçılar stüdyolarında, her orijinal görüntünün yaşandığı koşulları göz önünde bulundurarak, olayları küçük ölçekli modeller yardımı ile taklit etmektedirler.



Görsel 21. Jojakim Cortis ve Adrian Sonderegger, 2013, Tiananmen Meydanı /Orijinal Fotoğraf: Stuart Franklin, 1989. Erişim: 09.12.2018, <https://goo.gl/wNec5d>

Amacına uygun olarak, diorama ne kadar gerçeğe yakın olursa, izleyici üzerindeki inandırıcı ve etkileyici yönü, boyutuyla yarattığı tezatla birlikte o derece yüklü ve güçlü olur. Sanatçı tahayyül ettiği ya da gerçekte onu etkileyen bir olayı/anı, ölçek olarak küçük boyutları kullanarak ortaya koysa da küçültülen bu mekanlar hikâyenin bağlamı ile birlikte gerçekte büyük bir anlatının imgeleri haline dönüşebilir. Minyatür, Bachelard'ın da söylediği gibi "büyüğün sığınaklarından biridir." (2013, s. 193). Çağdaş sanatçı kelimenin tam anlamıyla Bachelard'ın bu sözüne biçim verircesine sonsuz diorama kurgusunu büyük ve küçük tezatı içerisinde kullanmaktadır. Sanatçının fiziksel olarak ortaya koyduğu minyatürleştirilmiş bir dünya olsa da "küçük ölçek" olarak adlandırmak bu anlamda uygunsuz görünmektedir. Aslında, boyut ve ölçek, birbirleriyle öylesine rekabet eder ki, bundan dolayı "minyatür" teriminin tekrar gözden geçirilmesi gerekir. "Ölçek kavramına ayrımcı yaklaşım değil, diyalektik bir yaklaşım gereklidir; yani görsel çalışmada büyük olan bağlam ile küçük olan nesnenin diyalogu."

(Arpin, 2012, s. 4). Büyük-küçüğün birlikte varoluşunun tezat ilişkileri sonucu yarattığı gerginlik ve sanatçılara sonsuz olanaklar ve bağlamlar sunma niteliği ile dioramanın sanattaki konumu belirlenebilir.

Günümüzde dioramalar, birçok alanda varlığını devam ettirmektedir. Sanatçılar, mimarlar, müzeler dioramaları yaratmakta, hatta film stüdyoları ve oyuncak şirketleri dioramaları üretmektedir. Çok farklı türde diorama çalışması olsa da hepsinin ortak noktası olan bir şey vardır ki, o da bu küçük ölçekli mekanların yaşadığımız dünyayı minyatür olarak hapsederek ayrıntıları titizlikle barındırması ve bunun sonucu ortaya çıkan ilgi çekici görsellikleridir (**Görsel 22**).



Görsel 22. Sol: Thomas Doyle, 2013, *Batak/Mire*, 80" x 24" x 24", Sağ: Abigail Goldman, *Hay Allah/Oh, Dear*, 8 x 8 x 8 in. Erişim: 18.07.2017, <https://goo.gl/TqVNhd>

Sanat bağlamında üretilen diorama çalışmaları, bugün sadece üç boyutlu uygulamalar için değil günümüz çağdaş fotoğrafçıları için de yaratma ve fotoğrafılama anlamında sanatın önemli bir bileşeni haline gelmiştir (**Görsel 23**)⁷.

⁷ Derrick Linn'in minyatür figürleri gündelik objelerden yarattığı mekanların içerisine yerleştirdiği ve mobil telefonla yakaladığı bu diorama karesi gerçekte Edward Hooper'a ait olan Gecekuşları /Nighthawks (1942) adlı tablosunun bir kopyasıdır. Linn'in bu çalışması dioramaların bir teknik olarak sunduğu sınırsız dünyalara bir örnektir.



Görsel 23. Derrick Lin, 2017, *Gecekuşları /Nighthawks*. Erişim: 20.02.2017, <https://goo.gl/4Xnji3>

Dioramaların belki de diorama tarihi içerisinde en ilginç kullanım alanlarından biri Frances Glessner Lee'nin çalışmalarında görülmektedir (**Görsel 24**). Lee sakin, huzurlu, renkli, görüntüler yerine dioramalarında ölümü, faili meçhul cinayetleri ele almıştır.



Görsel 24. Frances Glessner Lee atölyesinde, 1940'ların başı. Erişim: 20.02.2017, <https://goo.gl/HsdeZZ>

Polis ve adli tıp uzmanlarının ölüm/cinayet vakalarına yönelik soruşturmalarda sıklıkla eğitimsiz ve yetersiz olduklarını öğrendikten sonra Lee, oyuncak bebek

minyatürlerinden dioramalar yapmaya başlamıştır. Bu küçük odalar ve evler gerçek hayattaki New England suç sahnelerine dayanmakta ve oyuncak bebek “bedenleri”, cinayet silahları, sıçramış kanlar ve Lee'nin kendi hayal gücünden gelen hayranlık verici detaylar ile tamamlanmaktadır (Kirstin, 2017, <https://goo.gl/H1K4LK>).

Dioramaların her bir ögesi; minyatür odalar, gerçek tütünden sigara izmaritleri, düz iğnelerle örülen küçük çoraplar, pencere ve kapılardaki kilitlerden, açısına göre delinmiş minik kurşun mermi delikleri ve sıçramış kan lekelerine kadar hepsi Lee'nin kendi elinden çıkan öğelerdir (**Görsel 25**).



Görsel 25. Frances Glessner Lee, 1943-48 *Oturma Odası/Living Room* Erişim: 20.02.2017, <https://goo.gl/Vzp57n>

Abigail Goldman'nın dioramaları da konusunu, tıpkı Frances Lee gibi hayatın öteki, karanlıkta kalan yüzünden almaktadır. Çok fazla ayrıntı içeren dioramalara dikkatli bakıldığında her birinin içinde cinayet, kan ve sapkınlıkla işlenmiş suçların detayları göze çarpmaktadır (**Görsel 26**).

Kurguladığı bu dioramalarda -sanatçı bir kelime oyunu yaparak çalışmalarına die-orama demektedir- sentetik çim, strafor köpük ve model tren setlerinden insan figürleri kullanan Goldman, gerçek ancak bir o kadar da insana şaşkınlık veren suçları ve suç mahallerini günümüzdeki şiddete dikkat çekmek için kurgulamaktadır.

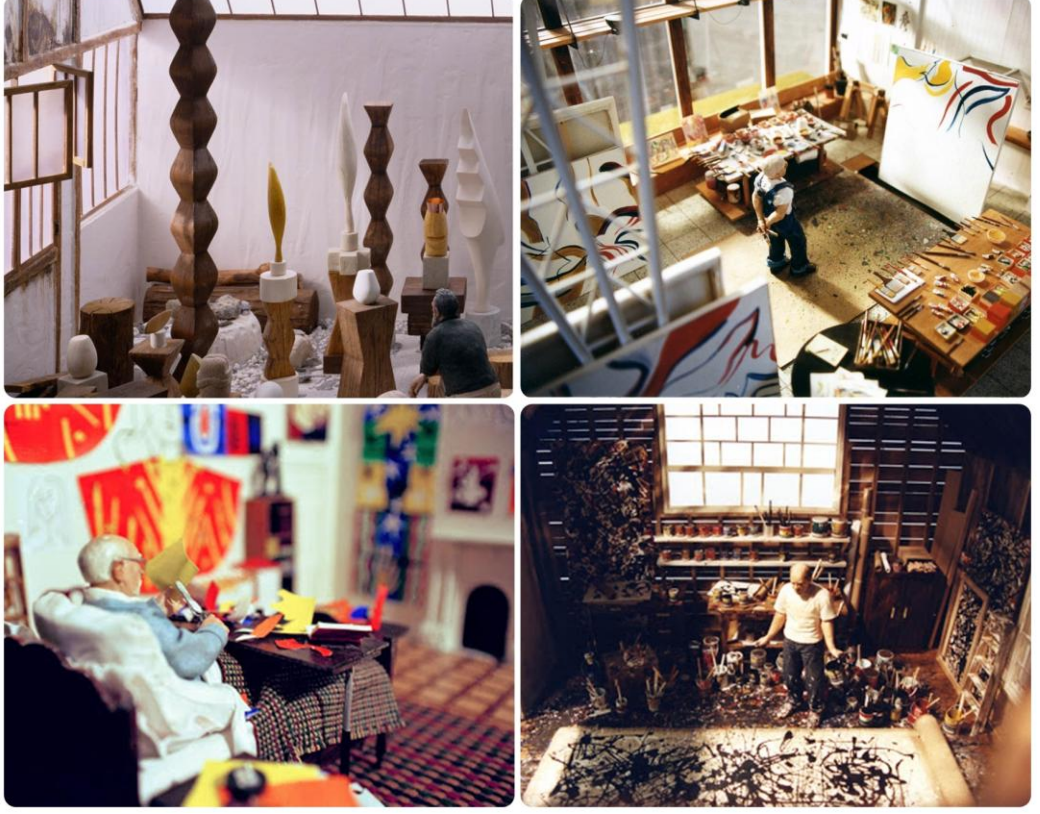
Önceleri araştırmacı gazetecilik ve polis için danışmanlık yapan Abigail Goldman'ın, suç ve adli tıp dünyasına olan takıntılı ilgisi küçük yaşta başlamıştır. Suç tarihi içerisinde unutulmaz cinayet sahnelerinin gerçekleşmesi için diorama tekniklerini kullanan sanatçının çalışmaları “ilk bakışta izleyiciye sevimli gelen küçük ölçekli dioramanın neyi temsil ettiğinin açıkça anlaşılmasından sonra, çalışmaların boyutu ile anlamı rahatsız edici bir çatışma ve gerilim yaratmaktadır.” (Kostov, 2016, <https://goo.gl/WZjw5b>).



Görsel 26. Abigail Goldman, 2016, *Sorun Çözücü/ Problem Solver*. 20,32x20,32x20,32cm. Erişim: 18.07.2017, <https://goo.gl/WZjw5b>

Sanatçıların çalıştığı mekanlar, stüdyolar fikirlerin fiziksel form aldığı içselleşen, aynı zamanda sanatçının yaratıcı sürecini yansıtan ve şekillendiren, kişisellikleri ile derinleşen mekanlardır. Bu anlamda Amerikalı heykeltıraş Joe Fig, çağdaş sanat tarihi içerisinde ünlenmiş Jackson Pollock, Jasper Johns, Willem de Kooning gibi sanatçıların stüdyolarının ve çalışma alanlarının minyatür dioramalarını ayrıntılı biçimde yeni baştan yaratmaktadır (**Görsel 27**).

Gerçek bir sanat stüdyosu ve bir diorama arasındaki bir yerde, Fig'in çalışmaları, her zaman, sanat yaratma sürecinin esrarengizliğine, sanatçıların zihinlerine ve yaşamlarına dair geniş bir bakış açısı sunmaktadır.



Görsel 27. Joe Fig, 2000-15, *Constantin Brancusi, Willem de Kooning, Henry Matisse, Jackson Pollock atölyelerinde çalışırken*. Erişim: 07.02.2018, <https://goo.gl/PF5DTd>

Dioramalar genelde kontrole sahip olmakla alakalıdır. Dünyanın karmaşıklığına karşı bir tür sessiz tepki ve insanın kendi hayatındaki belirsizliktir. Çünkü dış dünyaya ait gerçek ölçekteki hayat karmaşık, önceden tahmin edilemez, sıklıkla bunaltıcı ve ezicidir. Gerçek hayat akışkan ve hareket halindedir, hiçbir şey bıraktığımız gibi kalmaz. Küçük ölçekli dioramaların yaratılması hem yaratıcısına hem de izleyicisine güçlü bir şekilde "şu anı" algılama hissiyatı sunar. Sahnelerin üzerine binalar, ormanlar yapılabilir, istenilen yere istenilen konumda insanlar yerleştirilebilir, tüm bu elemanlar göz önünde tutulabilir, istenildiği halleriyle düzenlenebilir ve seçilebilir ya da göz ardı edilebilir. Dolayısıyla yaşama ait her şey o anki konumlarında sabitlenebilir. Sonuç olarak dioramalarda küçülen mekanlar, sanatçısına ve izleyicisine yapıları ya da olayları bütüncül bir biçimde göstermek için zemin sağlar. Ancak burada göz ardı edilmemesi

gereken bir diğere önemli nokta vardır; dioramalar gerek ayrıntılarıyla gerek bütüncül yapıları ile ele alındığında, sanatçıların insan figürlerinin, evlerin/yapıların, doğal bitki örtülerinin, küçük nesnelerin oyuncak görünümündeki cazibelerini kullanarak izleyici aktardıkları görülmektedir.

Bununla birlikte minyatür dünyalar, şehirlerin karmaşıklığından, kalabalıklardan, kirlilikten, seslerden ve kaostan, kozmetik varlığımızı oluşturan ayrıntılardan arındırılmış idealize edilmiş yerler, dünyalar haline gelebilir. Ancak bu durumların anti-tezi şeklinde gelişerek, dünyanın her anlamda tüm olumsuzluklarının gözler önüne serildiği, karanlık gelecek senaryolarının küçük ayrıntılarda hapsedildiği mekanlara da dönüşebilir. Bu anlamda dioramalarda mekân kurgularına yönelik ütopya ve distopya etkileşimleri tezin bir sonraki başlığında sanatçı örnekleri ile ele alınarak değerlendirilecektir.

1.4. KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MEKAN UYGULAMALARINDA ÜTOPYA VE DİSTOPYA GÖRÜNTÜLERİ

Ütopyalar idealleşmiş, insanın yaşamaktan mutlu olduğu bir yer biçiminde, koşullara, mekanlara alternatif bir varlık alanı olarak tasvir edilir. Bir anlamda yaşamın içerisindeki olumsuz durumlara, şehirleşme içerisinde var olmanın yarattığı huzursuzluk veren koşullara vb. karşı bir eleştiri ya da düşünsel bir kaçış mekânı tasarlamak olarak da ele alınabilir. Ütopyaların yaşanan zaman ve mekânın dışında alternatif, farklı kurgulara dönüşebilmesi, sanatçılara düşlem ve imgelem evrenini sınırsız şekillerde kullanma olanaklarını sunarken, izleyiciyi de bu evrenlerin kapılarını aralamaya teşvik eder. Bu sayede ileri ya da geri düşleme ile gerçek hayattan anlık da olsa uzaklaştırılan yetişkin, çocukluk çağında olduğu gibi yeniden bir oyun alanına doğru çekilir. Böylelikle yetişkinlerin kurduğu kusurlu dünyadan masalların, ütopyaların sayesinde kusursuz olana doğru bir geçişten söz etmek mümkündür.

Ütopyalar geleceğe yönelik insan yaşantısını idealize eden, mekâna müdahale edip onu biçimlendiren düşsel önermelerdir. Bu mekân kuşkusuz, insanların birlikte bir sistemler bütünü içerisinde var olmaya çalışarak bireysel yaşam auralarını oluşturmanın madde halinin görünür olduğu şehirlerdir. Yazınsal ya da mimari bir kavram olarak ütopya,

ideal toplum yaşantısının düşsel bir anlamda tarif edildiği tasarımlar olarak mekânı, şehri ayrıntılı bir biçimde şekillendirir.

Ütopya mekânları gerçek hayattaki mekânlardan izler taşıyabilir. Bu anlamda, gerçek mekânları farklı zamanlarda, durumlarda ve farklı bir biçimlerde ele alan ütopyaların, gerçekliğe yönelik sosyolojik bir ayna işlevi de gördüğü söylenebilir. Yaşanılan ülke yahut şehrin insani ve toplumsal sorunları üzerinden edebi metinlerde kaleme alınan ütopya, belli bir eleştiri ve algının oluşumuna katkıda bulunur. Bir karşıtlık ilişkisinde ütopya yazarı/kurgucusu iki farklı dünyayı, yaşam biçimini ve mekânı karşılaştırır. Eleştirdiği düzenin yerine yeni bir düzen önerir. Önerisi yeni bir mekân organizasyonu, yahut kent modelidir. Ütopya mekânı böylece, yeni bir hayatı işaret ederek var olan gerçek hayatın yok sayılmasını, eleştirilmesini ve değişimin gerekliliğini haber verir. Dolayısıyla toplumun an içerisinde yaşadığı sistem ve mekânın zaman içerisinde düzensizleşen olumsuz yönlerine karşın bir alternatif arayış olarak ortaya çıkar.



Görsel 28. Bodys Isek Kingelez, 1993, *Filistin Merkez/Centrale Palestinienne*. 81x72x67cm. Erişim: 04.12.2017, <https://goo.gl/ocPAaW>

Ütopyalar ve distopyalar günümüzde edebiyat ve sinemada edindiği yer kadar çağdaş sanat içerisinde de özellikle küçük ölçekli mekân, diorama çalışmalarında yerini alarak

sanatçılara yeni ifade olanaklarının kapılarını aralamıştır. Bu üç boyutlu küçük ölçekli mekân çalışmaları, yalnızca dünyanın bir bölümünü yeniden yaratmanın ötesinde ayrıca yıkıma, yok oluşa doğru sürüklenen dünya adına küçük boyutlar içerisinde büyük anlamları iletme üzere tasarlanmıştır. Ele alınan temaya, esrarengiz duyguların icrasına veya keşfedilmesine bakılmaksızın, hepsi bir bakıma ya umut vaad eden renkli hayallerin imgeleri ya da tam tersi pesimist, karanlık çalışmalardır.

Kongolu sanatçı Bodys Isek Kingelez 1970’li yıllardan itibaren detaylı ve renkli modern şehir modelleri üretmiştir. “Modeller, tasvir edilen şehirlerde bulunan atık malzemelerden, kâğıt, karton, ahşap, mukavva vb. yapılmıştır.” (Collins, 2007, s. 396). Sanatçı bu anlamda, şehrin çöplerinden elde ettiği malzemeleri göz alıcı ütopyik modellere dönüştürür (**Görsel 28**).

Ütopyacı hayal Kingelez’in çalışmalarını açık olarak etkileyen en başat etkendir. Öyle ki “Kingelez’in ütopya görüşü, Kinshasa’nın gerçekliğinden farklı olarak biçimlenen yüksek-enerjili bir mega-şehirdir. Bu yerli halka göre, köylerin ortadan kaldırıldığı bir şehirdir.” (Charlesworth, 2005, s.180).



Görsel 29. Ronan & Erwan Bouroullec, 2016, *Kentsel Düşler/ Rêveries Urbaines*. Erişim: 02.11.2017, <https://bit.ly/2wvWBAZ>

Ronan & Erwan Bouroullec, kamusal alanlara odaklanan ütopyik yapılarda projeler üretmektedirler (**Görsel 29**). Enstalasyon çalışmalarının her biri, kardeşlerin dünyadaki

çeşitli şehirler için geliştirdikleri kamuya açık olan mekanlara, çizginin, uyumun ve şeffaflığın kullanılmasıyla yeni bir duyarlılık kazandırmayı hedefleyerek devam eden projelere işaret etmektedir. Çalışmaların kurguları, kentsel fonksiyonları ve binalar arasındaki ilişkiyi, şehri cazibeli bir yer haline getiren insani düşünceleri dikkate alır (Azzarello, 2016, <https://goo.gl/5oe5yi>).

Ütopyaların en önemli özelliği ideal toplum kurgularını şehir mekanları üzerinde biçimlendirmeleridir. Bununla birlikte ütopyalar, yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren dünyadaki toplumsal değişimlere bağlı olarak, karamsar bir geleceğe ait felaket senaryolarının oluşturabileceği toplumsal tasarımlarla yer değiştirmeye başlamıştır. Her ütopya kurgusunun gerçekte yönetimdeki otoritenin sınırsız bir güce sahip olduğu bir tasarı olması ve tasarımın insan iradesini tamamen ortadan kaldırarak farklı olana karşı yapılanması, ütopya da eşit bir yaşam biçimlendirmesi amacıyla bireysel özgürlükten vazgeçilmesine neden olmuştur. Bu anlamda, ideal anlamda mutlu olma fikri üzerine toplumun umut görüntüleri ile şekillenen ütopyalar gibi, modern zamanın düşlemelerini kurduğu ütopyaların biçim almış hali olan şehir mekanları da başarısız bir biçim ve dil olarak günümüzde bireyin öznelliğini yitirdiği yok oluş mekânlarına dönüşmüştür. Böylelikle, karşı-ütopyalar ütopyaların yerini alırken, insan için ideal yaşama mekânı olarak gösterilen şehirlerde artık felaket senaryolarının merkezinde yer alan kaos mekanlarına dönüşmüştür. Bu da ütopyaların karşısına distopyaların konmasındaki en önemli etkenlerden biri olmuştur.

Karşı-ütopyalar, ütopyalar aracılığıyla şehir mekanlarına yönelik sert bir tutum, ciddi bir eleştirel düşünce ortamı oluşturmaya başlamıştır. Öyle ki distopyaların da mekânı ütopyalarda olduğu gibi şehirdir. Distopya günümüzde, her ne kadar edebi bir tür, görselliğin sinemadaki dehşet verici, göz alıcı yüzü, sanatın kuşkulandıran ve tedirgin eden bir dili olarak ele alınsa da şüphesiz yirmi birinci yüzyılda siyasal ve ekonomik sistemlerin adaletsizliğinden insan hayatının yoksulluğuna kadar gündelik hayata girmiş, modern hayatın getirisi küresel boyuttaki yıkıma karşı duyulan tedirginliğin ve korkunun bir diğer adı haline gelmiştir.

Distopyan bir kurgu ile çalışmalar üreten sanatçılardan biri olan; Boston doğumlu Luke O'Sullivan, çizgi yüzeyleri ve heykelsi kütleleri bir araya getiren, dokulu cephelerin

yanı sıra, serigraf baskılı yüzeyleri de kullanarak üç boyutlu şehirler inşa etmektedir (**Görsel 30**).

Distopyan bilim kurgu filmlerinden esinlenen O'Sullivan, kendine has binalardan, yer altı lâboratuvarları ve sığınaklarından oluşan ortamlar yaratmaktadır. Yerel mimari formlar, sıralı evler, çürüyen kent görünümleri, Nintendo'nun⁸ erken dönem oyun grafikleri çizimlerinde ve üç boyutlu çalışmalarında etkilendiği temalar olmuştur. Sanatçının diorama benzeri çalışmaları genellikle birbirine eklemli iki bölümden meydana gelir. Çalışmanın üst zemininde kusursuz sofistike, teknolojik ve toplumsal ilerlemenin yarattığı mekanlardan bahsederken, alt kısmı ise borulardan, merdivenlerden, dehlizlerden meydana gelen yeraltı şehirlerinden oluşmaktadır.



Görsel 30. Luke O'Sullivan, 2016, *Raf Ömrü/Shelf Life*, 60.96x45.72x17.78cm. Erişim: 02.11.2017, <https://goo.gl/7JheQ1>

Çalışma sürecini bir lego setine benzeten sanatçı, keşif ve macera temalarını kucaklayan şehirleri, labirentleri, fantastik nesnelere tasvir eden iki ve üç boyutlu çalışmaları bir

⁸ 23 Eylül 1889 tarihinde kurulan Nintendo, Japonya menşeli uluslararası bir elektronik şirkettir. Çeşitli iş alanlarına yöneldikten sonra video oyunu sektörüne girmişlerdir ve şu anda dünyanın en büyük oyun şirketleri arasında yer almaktadır. (<https://goo.gl/NJ2JGx>)

araya getirmek için pano baskılı çizimleri kullanmaktadır. Sullivan çalışmalarında, kuraldışı ortamlar yaratmak için üç boyutlu ve iki boyutlu olarak mekânı yukarıdan aşağıya harmanlamakta ve yukarıdaki dünya ile yeraltı dünyası arasındaki ilişkiyi keşfetmeyi amaçlamaktadır (Andy, 2017, <https://goo.gl/Yi1Wwq>).



Görsel 31. Lori Nix, 2010. *Güzellik Salonu/Beauty Shop*, Erişim:19.10.2017, <https://goo.gl/RXpYus>

Amerikalı fotoğraf sanatçısı Lori Nix, kendi tasarladığı tahrip edilmiş iç ve dış mikro mekanlarda, şehrin kargaşasını, sistemin düzensizliğini, çevresel sorunları insan sonrası post-apokaliptik bir senaryo içerisinde kurgulayarak mikro mekanlar yaratmakta ve bu kurguları fotoğraflamaktadır. Lori Nix, izleyicilerine sunacağı “görseli” kendi hayal gücünden inşa ederek geleneksel anlamda fotoğrafçılık kalıplarını yıkan bir sanatçıdır. Kendisini, çevrede fotoğraflamak için bir şeyler aramayan, çekeceği sahneyi kendi üreten “sahte manzara fotoğrafçısı” olarak tanımlar. Ucu açık anlatıları özellikle tercih eden sanatçı, hayatın içindeki zıtlıklara, sistemlerin düzensizliğine ve doğanın başrolde olduğu, vahşi doğanın insanların yaşam alanlarını ele geçirmesini betimleyen, post-apokaliptik, kötü senaryolara odaklanan karmaşık ve detaylı üç boyutlu minyatür sahneler hazırlamakta ve minyatür dioramalar üretmektedir.

Çocukluğu Kansas'taki Küçük Norton kasabasında geçen Nix, kötü hava koşulları, tipi, sel böcek istilası gibi tehlikeler ve felaketlerle büyümüş. Elbette bir de hortumlar

varmış. Bir hortumun yol açmış olabileceği facia yüzünden mahvolmuş güzellik salonu fotoğrafında Gerber'in kareye giren eli, bu ayrıntılı sahnelerin gerçek boyutunu ortaya koyuyor (Berlin, 2017, s. 33). (Görsel 31).

“Lori Nix, fotoğrafıma sürecinde, gerçeküstü bir alana dönüştürdüğü ayrıntılı setlerini hazırlamak için basit malzemeler kullanmaktadır.” (Hirsch, 2011, s. 73). Kıyamet sonrası sahneler, Nix ve asistanlarından birkaçının özenle bir yıl boyunca üzerinde çalıştıkları stüdyoda sıfırdan yaratılmış minyatür modellerdir. Ardından, bu senaryoları ve sahneleri, ürettiği minyatür dünyaların etkisinde ve yalınlığında fotoğraflarla belgelemektedir. (Görsel 32).



Görsel 32. Lori Nix, 2010, *Alışveriş Merkezi/Mall*. Erişim:19.10.2017, <https://goo.gl/SsqQLT>

Nix, tam bir teknisyen gibi; minyatürleri, 8 x 10 görünüşlü bir kamera ile fotoğraflamakta ve büyük ölçekli baskılarla izleyicisine sunmaktadır. “Çalışmalarında ölçek, perspektif ve fotoğrafın belgelemesinin sahnenin gerçekliği ile tasvir edilen anlatının imkansızlığı arasında gerginlik yarattığını, böylelikle izleyicilerin hayal gücünün kilitlerini kaldıran, kışkırtan çalışmalar yaptığını açıklamaktadır.” (Hirsch, 2011, s. 73).

James F. Cauty, çalışmalarında isyan ve karmaşa sonrasında ortaya çıkan kötü sonuçların ele alındığı diorama mekanlarını kullanan bir sanatçıdır. Çalışmalarındaki

tüm figürler, uyarlanmış küçük boyutta diorama minyatürleri olmasına karşın bunlar eski tip köy kırsallarındaki idilden, mutlu huzurlu yaşam tiplerinin betimlemelerinden değil, toplumsal özgürlüğün ve devlet kontrolünün ele alındığı politik göndermeleri olan dioramalardır (**Görsel 33**).



Görsel 33. Jimmy Cauty, 2016, *Şehir Duvarlarının Dışında Kamp/Camping Outside Citywalls*, Ölçek: 1:87. Erişim: 24.11.2017, <https://goo.gl/6Tn6Qf>

Cauty'nin diorama çalışmalarında kesin olan görüntü, insan yapımı dehşet verici bir felaketin varlığı ve sonrasında ona tanıklık edişimizdir. Çalışmada ki anlatı, sanatçı felaket manzarasının popülasyonunu figürler ile artırdığı müddetçe devam etmekte ve belki de bu yerleştirme biçimi hikâyenin çıkış kaynağını oluşturmaktadır.

(<https://goo.gl/U7riW2>, <https://goo.gl/fAK8tV>).

Jake ve Dinos Chapman kardeşlerin "The Sum of All Evil" adını verdikleri titizlikle hazırlanmış diorama çalışması, önemli tarihi olaylara (1941 Babi Yar⁹ katliamı gibi) atıfta bulunan dört dioramadan oluşmaktadır. İkili eserlerini karakterize eden soykırım, şiddet ve ölüm gibi temel konular üzerinde keskin, huzur bozucu bir mizah ile spekülasyon yaratmaktadır (Görsel 34).



Görsel 34. Jake ve Dinos Chapman, 2012-2013, *Bütün Kötülüklerin Toplamı/The Sum of All Evil*
215 x 128.7 x 249.8 cm. Erişim: 02.01.2018, <https://goo.gl/JUbtJJ>

Diorama mekânında ticarileştirmenin maskotu olarak görülebilecek büyük boyuttaki figür, hassas tarihi olayların reenkarnasyonlarına karışmakta ve küreselleşme çağıyla bağlantılı olarak altta yatan ikiyüzlülüğün eleştirisini kuvvetlendirmektedir. Chapman kardeşler hassas olayları kitlesel markalaşma ve küresel fast food zinciri sembolü olan McDonald's sembolleri ile özenle kaynaştırmaktadır. Nazi soykırımını kesinlikle bir ilham kaynağı olsa da Ronald McDonald'ın birkaç yüz adetten oluşan kitlesel bir şekilde

⁹ 1941 yılında Nazi işgali altındaki Ukrayna'da, Kiev'in eteklerinde, yaklaşık 34.000 Yahudi erkek, kadın ve çocuğun katledildiği olay (<https://bit.ly/2T3NjJ5>).

çarmıha geriliş sahneleri ile McDonald's, dikkat çeken, etkileyici çalışmanın merkezinde yer alır. Jake Chapman; "'franchise'¹⁰, modern topluma dair yanlış olan her şey için işe yarar sabit bir markadır. McDonalds'ları sanayileşmeden dünyanın sonuna doğru dönüşümün bir işareti olarak ele almaktayız. McDonald's bir zamanlar fast food ve space-rest dönemi idealizmini temsil etmekteydi. Şimdi ise ozondaki deliğin genişlemesi ve mizah duygusunu yitirmiş kavgacı bir palyaço ile ilintili" demektedir. (<https://goo.gl/zHbDgd>). Jake Chapman'a göre; "'The Sum of All Evil', ahlaki tabuları, çiğ ve kurak zekanın mekaniği ile çevreleyen, rahatsız edici bir tartışmayı tetikleyen serbest kalmış düşmanlığı oyun alanına sokmaktadır." "The Sum of All Evil" çalışması içinse sanatçı: "Yapabildiğimiz kadar kötümser ancak neşeli ve eğlenceli bir kötümser. Eğlence dolu bir kadercı. Bunda kafa karıştırıcı bir şey yok. Hiçbir ahlaki amaca hizmet etmiyor." demektedir (<https://goo.gl/zHbDgd>).

Genel bir çerçevede, küçük ölçeklere sığdırılan bu büyük anlatılar, sanatçıların kimi zaman kendi içselliklerini, arzu ya da geleceğe yönelik beklentilerini/kaygılarını dışarıya aktarımlarıyla, kimi zaman psikolojik kimi zaman basit kültürel olgularla eyleme döktükleri mekanlarda varlık bulur. Günümüzde küçük ölçekli bu mekanlar, sınırları standartlar ve sistemler ile çizilen kamusal mekanların mutlaklığına ve fiziksel boyutuna karşın, hayal gücünün yarattığı ve hayal gücü ile kavranılarak minyatürleşen mekanlardır.

Küçük ölçekli mekanlarda, ütöpik ya da distöpik düşleme eylemi, zamandan bağımsızlığın tecrübe edildiği bir olasılık olarak da izleyicinin karşısına çıkar. Her ne olursa olsun anlatılarda ya da eylemlerde ölçek düşleme ile birlikte önemli bir unsur haline dönüşmektedir. Günlük yaşamın dış gerçeklerine karşı, bir anlamda oyun/oyuncak görüntüleri de taşıyan bu mekanların çoğu zaman sanatçıların iç gerçekliklerine dönük düşlemeler yoluyla kurulan mekanlar olduğu söylenebilir. Bununla birlikte düşlemeler yoluyla kurulan bu mekanların içerdiği anlatılar, toplum insan ve mekanların karşılıklı ilişki ve bağlarını barındıran bütünden de çoğu zaman uzaklaşmamaktadır. Böylelikle bir anlamda gerçeğin ve fantasma'nın bir arada var olabildiği mekanları yaratmaya da olanak sunarlar.

¹⁰ Franchise (veya franchising), bir sistem ve markanın imtiyaz hakkı sahibinin, belirli süre, koşul ve sınırlar içinde, işin yönetim ve organizasyonuna ilişkin sürekli disiplin ve destek sağlayarak, belirli bir bedel karşılığında, bağımsız yatırımcılara sistem ve markasını kullandırmasına dayanan, uzun vadeli ve sürekli bir iş ilişkisidir. (<https://goo.gl/oaDhJv>, Erişim: 18.04.2018).

Bu anlamda küçük ölçekli mekân uygulamalarında kimi zaman belirleyici ve ayırt edici bir unsur olan kişisel mekân/ev kavramı ve bu mekanların oyun kavramı ile ilişkisi çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ele alınacaktır.

2. BÖLÜM

MİKRO-ÜTOPIK MEKAN

Mikro-ütopik mekân kavramı, bu araştırma kapsamında Nicolas Bourriaud'nun ilişkisel sanat üretimleri ve ilişkisel estetik bağlamında dile getirdiği mikro-ütopya kavramından bağımsız olarak ele alınmaktadır. Çalışmaya adını veren mikro-ütopik mekân kavramının, insanlığın uzak geçmişinden günümüze tekil bireyin imge ve metaforlar ile yüklü evine ve yine sanat alanında oyun, ev/yuva merkezli küçük ölçekli mekân uygulamalarında bir kişisel düşleme pratiğine karşılık getirilerek çözümlemesinin yapılacağını belirtmekte fayda vardır. Bununla birlikte Bourriaud'nun Mikro-ütopya kavramına kısaca bir hatırlatma yapmak, çalışmada bahsi geçen Mikro-ütopik mekân ve Bourriaud'nun tanıladığı Mikro-ütopya kavramları arasındaki farkı anlaşılabilir kılmak açısından yerinde olacaktır.

Mikro-ütopya Bourriaud'nun doksanlı yıllarda dikkate değer bir şekilde örnekleri çoğalan önemli bir sanat olgusunu yorumlamak adına kullandığı teorik bir çerçevedir (Horváth, 2017, s. 241). Sanatçıları kültürün mirasçıları olarak adlandıran Bourriaud, 'İlişkisel Estetik' (1997) başlıklı kitabında sanatçıların yirminci yüzyılda karşılaştığımız ütopyalardan farklı olarak, ütopyan gerçeklikler şekillendirmeleri yerine somut ilişki alanları inşa etmeye yönelik eğilimlerini değerlendirmektedir. "(...) Başka bir deyişle, yapıtlarda amaç artık hayali ya da ütopik gerçeklikler biçimlendirmek değil, sanatçı tarafından seçilen ölçek ne olursa olsun, varolan gerçekliğin içinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri kurmaktır."(1997, s. 21). Öyle ki Bourriaud'ya göre; "Dünyayı sıfırdan dönüştürmek ve tamamen farklı olan bir toplumu yeniden inşa etmek mümkün değildir. Tamamen imkansızdır ve sanatçıların şimdi yapmaya çalıştığı şey, mikro-ütopyalar üretmektir." (Nicolas Bourriaud- Karen Moss röportaj, 2002, <https://goo.gl/UG2xwk>).

Bourriaud, ilişkisel sanat bağlamındaki üretimlerde, sanatçıların sanat eseri üretmek yerine mikro düzeydeki insan ilişkilerini ön plana çıkararak, gündelik yaşam içerisinde insanlar arasındaki ilişkiler için bir çerçeve olan "belirli bir toplumsallık", "karşılaşma halleri" dizisi yarattıklarını söyler (2002, s. 3). Buna göre, sanat üretimlerinde amaç; artık ütopik gerçeklikler kurgulamak yerine, sanatçı tarafından seçilen konu ne olursa olsun, var olan gerçeklikler çevresinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri

üretmektir. Bu anlamda Bourriaud, sanat üretiminin onun ile iletişime girecek mikro-topluluğu dikkate alarak gerçekleştiğini, dolayısıyla sanat eyleminin üretim ve sergilenme sürecinde sanat izleyicisinin ayrıca katılımcı olarak eyleme dahil olduğunu belirtir. Dolayısıyla ortaya konan, izleyicinin katılımı ile birlikte işlev kazanan sanat üretimi, artık sanat nesnesi olmaktan sıyrılarak yaşam içerisinde, ilişkisel ve dinamik bir yapıya dönüşür.

"Günümüz Sanatında Mikro-Ütopik Mekân Uygulamaları" başlıklı çalışma süresince ele alınan mikro-ütopik mekanlar ise, insanın sınırlarını kendi belirlediği, oyunlarda kurulan mekanlar, ev mekanları ve tekil haldeki bu yapıların sanat içerisinde varlık bulan durumlarını çözümlenmeye yönelik bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın bir sonraki başlığında mikro-ütopik mekân kavramı daha geniş bir şekilde değerlendirilecektir.

2.1. MİKRO-ÜTOPIK MEKAN KAVRAMI

Eğer okuyup öğrenmek yerine gözlerimi kitaptan kaldırıp muma dikersem, düş görürüm (Bachelard, 2008, s. 70).

Mimarlığın ve ütopyaların ana çatısını, temel sorununu oluşturan mekân; toplumsal, fiziksel, siyasi, kültürel, ekonomik (vb.) olarak, çok farklı alanlarda değişken tanımlarla ele alınabilen çok yönlü bir kavramdır. Genel anlamda "insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk" ve "sınırları gözlemci(ler) tarafından algılanabilen uzay parçası" ya da ikamet edilen yer, ev, yurt olarak tanımlanabilir (Akbaş, 2013, s. 68).

Uzayda, 'mikro, makro' yer tutan, yer kapatan, çevresinden ölçü, yoğunluk, hacim, biçim olarak ayrılan her şey, 'kendine özge' bir mekân varlığıdır, nesnesidir. Mekân, salt 'yer, mimari yapı, iç alan' değildir. Atomdan hücreye, beyinden bilgiye, kişilikten duygulara, cansız özdekten canlılara kadar her şey bir mekandır (Atalayer, 2006, <https://bit.ly/2MLa9i6>).

Mekânın tanımlaması hangi alanda yapılıyor olursa olsun, bu tanımlamaların mekânın insan ve zaman ile olan ilişkilerinden bağımsız yapılamayacağı halen yerleşik bir görüştür. Mekân, insan ve zaman karşılıklı girift bir ilişki bütünlüğünde var olur ve evrilir. Öyle ki insan, mekân ve zamandan davranışsal, bilişsel, ruhsal ve fiziksel

durumlarda etkilendiği kadar, mekân da insan ve zaman ile olan bağları ile gelişmekte ve anlam kazanmaktadır. Mekân, dünya üzerindeki insan yaşantısına yönelik hemen her şeye zemin yaratmakla birlikte, aynı zamanda insana dair her olay ve olgunun gerçekleşmesinde de en önemli etkenlerden biridir. Bu anlamda yerleşme ve mesken edinme eylemlerinin insanın var olabilme, varlığını sürdürebilme durumları için en önemli etken olduğunu söyleyen ve insan ve mekânın birbirinden ayrı düşünülemeyeceğini ifade eden Martin Heidegger, 'İnsan ve Mekân' (1951) konferansında, 'İnşa etmek, Oturmak, Düşünmek'¹¹ başlıklı konuşmasıyla insan ve mekânın ayrılmaz bir ilişki içerisinde olduğunu şu şekilde anlatır;

İnsan ve mekândan söz edildiğinde, insanı bir tarafta, mekânı başka bir tarafta duruyormuş gibi duyarız. Ancak mekân insan için karşıda duran bir şey değildir. Mekân ne dışsal bir nesne ne de içsel bir yaşantıdır. İnsanlar ve onların dışında bir *mekân* yoktur. (...) İnsanın Yerlerle ve Yerler aracılığıyla Mekânlarla bağı, oturmasına dayanır. İnsan ve mekân arasındaki ilişki, özlüce düşünülmüş oturmadan başka bir şey değildir (Heidegger, 2004, s. 52-53).

Dolayısıyla, mekân bir ilişki/etkileşim ve tecrübe alanı olarak var olmanın bir biçimidir. Mekânın içselleştirilmesine yönelik her tür düşünce ve düşlem, varlıkla ilgilenmenin bir diğer şeklidir. Dünya içinde olmak (kaçınılmaz olarak içinde yaşanılan, insan tarafından şekillendirilen mekân) canlı ya da cansız varlığın ilk koşuludur.

Tarih boyunca ideal yaşama kavuşmanın çabasını veren insan, içinde bulunduğu düzenin, siyasal, ekonomik, sosyolojik ve psikolojik aksamalarını fark ettiğinde, çözüm bulabilmek adına alternatif yönetim ve mekân olasılıklarına yönelmiş, dolayısıyla bu doğrultuda kurgularını geliştirmiştir. Bununla birlikte olumsuz yaşam koşulları ile baskı altında tutulan insanoğlu, üretken bir varlık olarak devamlılığını sürdürebilmek için kurguladığı, tasarladığı, ideal bir geleceğin öngörüsünde düşleme ait mekanları, yine mekanlar üzerinde somutlaştırma çabasına girişmiştir. Bu anlamda insan ve ideal bir toplum yaşantısının niteliklerini belirleyen ütopyaların somutlaşmasında da belki de en temel unsur yine mekandır. Ütopya¹², her çağın olumsuz koşulları karşısında insan aklının kurguladığı, belki de var olan kültürün ve mekânın reddi ya da bunlara karşı bir tepki şeklinde gelişen, eleştirel bir düşünce bütünüdür. Hakan

¹¹ Mensch und Raum, Bauen Wohnen Denken.

¹² (TDK) Büyük sözlüğe göre; **Yun.** Gerçekleştirilmesi imkânsız tasarı veya düşünce. (Oxford) **n.** An imagined place or state of things in which everything is perfect / Her şeyin mükemmel olduğu yer ya da devlet, durum. (Cambridge) **n.** (the idea of) a perfect society in which everyone works well with each other and is happy/ Herkesin birbiriyle uyumlu çalıştığı ve mutlu olduğu mükemmel bir toplum fikri.

Çörekçioğlu, "Modernite ve Ütopya" isimli kitabında -günümüze yakın kavrayışla- ilk 'ütopya' tanımının 1516 yılında, Thomas More tarafından ortaya atıldığından ve More'un, kitabının da adını taşıyan bu adlandırmanın Grekçe "ou" (olumsuzluk bildiren "olmayan", 'yok', 'değil' anlamlarına sahip bir zarf) ve "topos" ('yer', 'mekân') kelimelerin birleşiminden oluştuğunu belirtir. Grekçe 'ou' ekinin Latince transkripsiyonu 'u' dur ki, böylelikle More, Grekçe iki kelimeyi Latince versiyonuyla birleştirerek "utopia" kelimesini var eder (Çörekçioğlu, 2015, s. 23). Ütopya kavram olarak mekânla ilgilidir ve yerin yokluğuna karşılık gelir. Bu sebeple ütopya dair her anlatı hayalden ibaret bir mekânın, olamayacak bir mekânın varlığını kurgular

Genel yapısı itibarı ile ütopya bir mekânı ve onun ardındaki problemi düşündürerek; reel veya düşsel bir mekânda gerçekleşmesi arzulanan ideal toplum yaşantısını kurgulama çabasının karşılığıdır. Ütopyaların olumlu ya da olumsuz sınırları birey, toplum ve var olan mekân/şehir yaşantısı ilişkisi içerisinde ortaya konur. Ütopya kurguladığı şehre ait olan sistemin düzenini ve bu sistemin beraberinde getirdiği toplum ve birey yaşantısının iyi ve kusursuzluğunu ilke edinir. Bundan dolayı ütopya kurgusu maddi bir mekân olan şehrin ve bu şehirde şekillenecek yaşantının üzerine kurulur.

Mekân kentle, toplumsal düzen kentsel işleyişle sınırlıdır. Boyutları, sınırları, toplumsal hacmi belirlidir. Ütopya önerilerde toplumsal modelin kentle sınırlı oluşu, gerçekleştirilebilir, kendi iyinde bir dengeyi sürdürme yeteneğine sahip, kontrol edilebilir mikro diyebileceğimiz bir toplumsal modeli oluşturma kaygısıyla (İsmail Coşkun, 2004, s. 186).

İdealleştirilmiş mutlu olma fikirleri üzerine bireyin arzu ve umut görüntüleri ile kurulan ütopya gibi, modern zamanın düşlemelerini kurduğu ütopyaların biçim almış hali olan şehirler ise başarısız bir biçim ve dil olarak, günümüzde bireyin pasifize olduğu tüketim mekânlarıdır. Çünkü "Ütopyalarda sınırlı akıllar tarafından mükemmel olduğuna inanılan bir sistem inşa edilir. Bu sistemin aksamadan işlemesi için insanların düzene uyması gerekmektedir. Ütopyanın bu şekilde, insan iradesini ortadan kaldırması başlı başına bir sorundur." (Yumuşak, 2012, s. 52). Birçok kamusal mekân ve bu mekânların ait olduğu yabancı ve belki de tanımlanamaz biçim içerisinde, gerçek anlamda bu mekanlarla duyuşal ve duygusal ilişki kuramayan insan, şehirde yaşamının getirdiği bu zorunlu maruz kalma durumu karşısında kalabalıkların içerisinde, tek başına yaşayan bir varlığa dönüşmüştür. Mekanlara yabancılaşma süreci, tecrit edilmişlik hissi, güvensizlik ve endişe duygularını arttırarak yalnızlık duygusunu

yoğunlaştırmıştır. Toplumsal dönüşümlerin hızlı bir şekilde yaşandığı sanayileşme ve sonrası süreçte, şehir ile duygusal bağlamda ilişki kuramayan insan orayla ilintili anılardan, zihinsel ve düşsel birikimlerden yoksun bir şekilde yaşamını sürdürmek zorunda kalmıştır. Dolayısıyla insan, belirsizlikler içerisinde değişen sosyo-ekonomik yapılanmalarında etkileriyle örgütlenen şehir mekanlarında, kalabalıklar içerisinde yalnızlaştığı bir sürece girmiştir.

Geçmişin ütopyalarının zaman içerisinde şekil almış hali olan şehir mekânları günümüzde maddi standartlar ve ekonomik/siyasi düzenlere ait sistemleştirilmiş bilgi türlerine göre üretilmektedir. Üretilen mekanlar ait olduğu toplumların niteliklerine bağlı olarak süreç içerisinde maddi bir ürün biçiminde yeni görüntüler, anlamlar ve işlevler kazanmıştır. Günümüz mekanlarının, ideolojilerin politik bir kozu olduğunu ve insanın merkezde oluşu ile bu merkezçiliğin ideolojik merkezçiliğe karşın bir koz olduğunu dile getiren Henri Lefebvre, mekânların siyasi bir oluşum üzerine temellendiğini dile getirir ve mekânın bir ideoloji stratejisi olduğunu ekler. Lefebvre 'ye göre;

(...) mekân stratejiktir. Mekânı oluşturmuş bu eski stratejilerin izlerini bulmak gerekir. Mekân, görüldüğünün tersine, homojen değildir. Mekân üretimi herhangi bir metanın üretimiyle karşılaştırılabilir. Fakat metaların üretimiyle mekânın üretimi arasında bir diyalektik vardır. Tarihin ürünü olan mekân, maddi planlamanın, mali planlamanın ve mekân-zaman planlamasının bulunduğu yerdir. Bütünü planlama hayali, teknokrasiye özgüdür. Demokrasi, ancak bu planlamanın çatlaklarında kendine bir yer bulabilir. Mekân ve doğa da toplumsal çelişkileri analiz eder. "Mekân gibi doğa da artık siyasallaşmıştır, çünkü bilinçli ve bilinçsiz stratejilerin parçası haline gelmiştir. Milli parkların düzenlenmesi gibi şeyler birer stratejidir, fakat küçük bir stratejidir, daha ziyade bir taktiktir. Bu durumda, çok daha uzağı görmek gerekir (2015, s. 15).

Bu anlamda mekanlar ve toplu yaşama alanları kitlesel iş gücünün standartlarına göre düzenlenmiş, iş odaklı tüketim kültürü dünyasının yöntem, ilke ve kurallarının uygulanıp, denetleneceği bir alan olarak belirlenmiştir.

İnsanın maddi ve manevi yaşamını çevreleyen kişisel mekânlar, rasyonel ölçekler ve sistemlerin belirlediği standartlar ile açıklanamayacak kadar karmaşık ve zengin bir yapıdır. Dolayısıyla mekân kavramı, geçmişin ütopyaları ve günümüz mimarisinin şehir yaşamı üzerindeki başarısızlığının karşında birim olarak 'tekil'e veya 'tekilin mekanı'na indirgenildiğinde; her birey için var olma ve hayatını idame ettirmek adına vazgeçilemeyen/terk edilemeyen, umut vaat eden kişisel mekânların direnişi ile

karşılaşır. Çünkü insanoğlu yaşamı boyunca, varoluş mücadelesi içerisinde kendisini birey olarak gerçekleştirebilmek için dünya üzerinde kendi biçimlendirdiği yaşama alanlarını düşler, yaratır.

Bu bağlamda mikro-ütopik mekân, insanın/tekel olanın gerçek dünyaya ve gerçek dünyanın olumsuzluklarına karşı düşleme dayalı bir mekânı zihninde ya da eylemde yaratmasıdır. İnsan düşlemeleri ile bilincini kontrol ederek dışa karşı sınırlandırdığı kişisel bir varlık alanı yaratır. Bu varlık alanı, gerçekte psikolojik bir mekân oluşumuna da işaret etmektedir. İnsan tarafından sınırları kesin belirlenmiş bu alan/mekân, tekelin fiziksel ve ruhsal alanına sığınak olan ve o izin vermediği müddetçe ötekinin giremeyeceği, kişiselleştirilmiş bir alan/mekân düşüncesinden meydana gelir. Davranış bilimci ve çevresel psikolog Robert Sommer ve sosyal psikolog Irwin Altman'a göre; kişisel alan/mekân "bir insanın bedenini çevreleyen, görünmez sınırları olan, davetsiz misafirlerin içine giremeyeceği bir alan" olarak tanımlanmıştır. Kişisel alan/mekân, "taşınabilir olduğu için diğer bölgelerden farklıdır, diğerlerini uzakta tutma, dışarıda bırakma amaçları için mesafeyi vurgular" (Aktaran Kerr, Steves ve diğerleri, 2009, s. 95). Bu görülmeyen alanı bir küre olarak tanımlayan antropolog ve davranış bilimci Edward Twitchell Hall (1966), "bölgeliğin kişisel alan yönünü ve bireylerin bu mekânı bir sosyal iletişim biçimi olarak nasıl kullandıklarını gözlemiştir. Kişisel alanı proksemik¹³ bölgeler olarak tanımlar" (Laughead, 1999 s. 11). Hall'un proksemik teorisi, insanın devamlı olarak inşa etmeye çalıştığı kişisel mikro mekânı, insanın dış mekanla ve ötekilerle arasında bırakmaya çalıştığı mesafe kavramı ile açıklar. "Nihayetinde, Sommer'ın kullandığı mikro boşluk devingen alana dahil olur ve insanın 'her gün başkalarıyla karşılaşmasında' kullandığı mikro-alanı içerir"(Carroll, 2016 s.39). Bu anlamda mekânı tekile özel kılan durum, insanın kendini tanımlamasına yönelik istek, arzu, beklenti ihtiyaç vs. ulaşmak istemesi sonucu öteki ile olan mesafeye koyduğu sınırdır.

Hall (1963) kişilerarası alanı dört bölgeye ayırmıştır. Buradaki en çok ilgi çeken iki tanesi, koku, dokunma ve görme potansiyelinin değiş tokuş edildiği kişisel uzaklık bölgesi ve görsel temasın iyi ayarlanmadığı ve uzaklaşma, dokunma ve vücut ısısının genellikle olmadığı sosyal uzaklık bölgesidir (Aktaran Wilcox ve diğerleri, 2003, s. 2097).

¹³ İnsanların kendileri ve diğerleri arasında yer almasını gerekli gördükleri alanla ilgilenen bilim dalı. (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/proxemics>)

Alanı kişisel bir mekân haline getirebilmek, insanın bulunduğu yeri/konumu tanımlayabilmesi, sahiplenebilmesi ve kişiselleştirmesiyle mümkün kılınabilir. Bu aynı zamanda tekil olabilmekle alakalı bir olgudur. Mekânı tekile çevirme, kişisel nitelikler ile belirleme sürecinin ardından sınırlandırabilme çabası ile biçimlenir. Burada önemli bir nokta; tekil/kişiselleşen alanı sınırlama hali, kişinin dış ile olan ilişki, etkileşim ve edinimlerine bağlı olarak kabul ya da reddetme durumları ile belirlenmesidir. Yani kişisel mekânda sınırın çizilmesi, sınırın ardının bilincine varılması demektir. Georg Wilhelm Friedrich Hegel bu koşulu "Sınırın bilincine varmamız için, o sınırın ötesinde ne olduğunu bilmemiz gerekir. Bir çizginin bitimini bilmek demek, o çizginin ötesindeki boşluğu da bilmek demektir." diyerek ifade eder (Hegel'den Aktaran, Hançerlioğlu, 2013 s. 87). Sınır kavramı, kişiselleştirilen bu tekil/mikro mekânda mahremiyeti koruma ve kendi alanına egemen olabilme dürtüleri ile belirginleşir.

Hall ve Sommer'ın 'kişisel mekân' teorilerinde hareket noktası insan bedeni çıkışıdır. Kişiselleşen mekân aslında görünmez bir sınırın içinde konumlandırılmaktadır. 'Dış'ı ve 'İçi' ayıran bu sınırlama hali insanın egemenlik alanı¹⁴, mahremiyeti için gerekli olan şartları tanımlamak için geliştirilmiş kuramsal bir yapıdır. Bu anlamda bedene yönelik kişiselleşen bu mekân anlayışını mikro-ütopik mekân tanımı ile bir adım ileri götürüldüğünde bu açıklamalara ek olarak tekilin mekâna yönelik düşlem, imgelem ve eylem alanları dahil olmaktadır.

Bu anlamda "Mikro-ütopik mekân" olarak ele alınan yapılar; oyunlarda kurulan mekanlarda, 'ev'de (çocukluk evi ve sonraki dönemlerde bir arayışa dönüşen yapı) varlık bulan, mekâna yönelik tekil bir düşlem ve eylem alanlarıdır. Yani, yine sınırları kişiselleştirilmiş, ancak bu defa gözle görülür hale gelmiş tekil mekanlardır. Hall ve Sommer'ın tekil mekanındaki bedeninin görünmeyen sınırlayıcı determinantları tekilin bu mekânı somutlaştırma çabasıyla 'oyun', 'ev' fenomenlerinde pratiğe konur. Bu durumu belki de en iyi açıklayan Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin beden ve ev metaforudur;

(...) Eti ayakta tutacak ikinci bir öge olmasaydı, belki de bu bir karmaşa ya da bir kaos olurdu. Et bir haline-gelişin termometresinden başka bir şey değildir. Fazla yumuşaktır et. İkinci öge kemik ya da kemik çatısından çok evdir, zırhtır. Beden evin içinde gelişir (ya da bir eşdeğerinin içinde, bir kaynakta, bir koruda). İmdi, evi tanımlayan şey "yüzeyler"dir, yani ete zırhını veren, değişik biçimlerde yönlendirilmiş düzlem parçalarıdır (...) (1991/2001, s. 160).

¹⁴ Egemenlik alanı, sınır kavramıyla doğrudan ilişkilidir. Egemenlik alanı, kişi veya kişilerin savunduğu, koruduğu sınırlanmış alan olarak tanımlanabilmektedir (Lang, 1987).

Mikro kelimesi, "küçük, dar, makro karşıtı." (TDK, Büyük Türkçe Sözlük, <https://bit.ly/2DPoIOH>), "son derece küçük" (Oxford online sözlük, <https://bit.ly/2BgAfVs>) "küçük/küçültülmüş ölçek, çok ufak anlamında ön ek" (Cambridge online sözlük, <https://bit.ly/2UuuR8u>) anlamlarına gelmektedir. Ancak 'mikro' sözcüğü bu anlamlarının ötesinde, çalışma süresince bir ön ek olarak, insanı/tekili betimleyen bir anlamda kullanılmaktadır. Dolayısıyla mikro-ütopik mekândan kasıt, tekil/kişisel yaşama alanlarının düşlemde ya da eylemde inşa edildiği, ev mekânı, çocuğun oyun aracılığı ile kurduğu kişisel mekanlar ve bu mekanların sanat içerisinde de somutlaşabilen halleridir.

Mikro-ütopik mekanlarda yaratılan mekân imgeleri; kimine göre, anılarla dolu "mutlu bir yer", kimine göre çocukluktan fırlayıp gelen bir oyunun ya da ilk yuvanın mekânı (geçmişin ütopyası) kimine göre ise şehirleşmiş yaşamın gereksiz tüm dinamiklerinden, karmaşasından, gürültüsünden, arındırılmış kuytu bir mekân, kimine göre dünyada kendinden başka kimsenin olmadığı bir yerde, büyük bir ağacın altında bekleyen bir sığınak (tekil gelecek ütopyası) şeklinde biçim alır. Bu nedenledir ki; mekânın eylem, düşlem ve imgelemele kişiden kişiye değişkenliği ve idealleşmesi durumu, gerçekte onu ütopik bir yapı içerisine sokar. Başka bir deyişle; tekilde farklılaşması, kabulü/reddi ile bu kavramlar uçsuz bucaksız bir fenomen halini alır.

“Gerçeğe ilişkin işlevimizin gerekleri, kendimizi gerçeğe uyarlamak zorunda bırakır bizi, kendimizi bir gerçeklik olarak kurduğumuzda, gerçeklik olan yapıtlar kurmak zorunda kalırız. Ama düş kurma, kendi özü gereği, gerçeğin işlevinden kurtarmaz mı bizi” der Bachelard (2012, s. 15). Mikro-ütopik mekanlar, düş gücünün kavrayışı içinde, insanın ideal yaşamının zihinsel imgelerinden oluşur. Bu imgeler gerçek çevredeki fiziksel mekândan edindiğimiz algılamalar neticesinde, gerçekte var olandan yola çıkışla mekanlara karşı ya da onun üzerine düşlemeyle birlikte hareket eder. Şöyle ki; düşlem ya da düşlem sonrası eylem ile üretilen bu mekanlar, 'dış'a ait olan gerçekliğin mekân kodlamaları, -ideolojik mekân çıktıları, coğrafi sınır, şehir sorunu gibi- mekâna yönelik gerçeklik kavramlarının süzgeçten geçirilerek bu imgelerin birbirine girdiği, saydamlaşmış bütünleştiği ya da reddedildiği/elendiği mekanlardır. Diğer bir deyişle bu durum, 'iç'in inşasında 'dış'a ait olanın bilincine ulaştıktan sonra, araya bir sınır çekme

ile başlar.¹⁵ Dolayısıyla, mikro-ütöpik mekân, bireyin geleceğe ve gerçeğe dair mükemmellik arayışının kendine has olma değerleri yüklediği, bir anlamda özneleştirilerek üretilen gerçek sınırlanmış, mekanlardır. Var olan gerçekliğin gözle görülmeyen, göz ardı edilen basit ama bir o kadar da ağır imgelerini, tekile ait gündelik bir gerçeklik olarak açığa çıkaracak bir unsurdur.

Bununla birlikte bu ideal yaşam sanıldığı gibi aksine, her gün karşılaştığımız, zihnimize kazınan 'dış'a ait yaşamın karmaşıklığından uzak, insanın ilkel sadeliğine en yakın olanı arar, düşler. Yaşam boyu deneyimlenmiş, gerçekliğin sunduğu toplu halde yaşamın ürettiği imgelerin zenginliğine paralellik göstermeden, her insanda birbirinden farklı algılarda karşılık bulsa da imgeler sentezlendiğinde ayrıntılarından arındırılmış gösterişi olmayan, toprak, ev, ağaç gibi yalın imgelerdir. Bu tıpkı oyun dünyasındaki bir çocuğun gerçek nesnelere ve olaylardan kendine özgü olanları seçerek ya da benzeterek bir nesne veya mekân yaratması gibidir.



Görsel 35.¹⁶ Çocuklar Tarafından İnşa Edilen Oyun Ekanları, Erişim: 30.12.2018, <https://bit.ly/2FathnL>

¹⁵ Bilginin tanımlanmasında bilmek ve bilmemek durumlarını 'sınır' kavramı ile ele alan Immanuel Kant'ın görüşüne karşı Georg W. F. Hegel " Bir şeyi hiç bilmemek, o şeyin bilincinde olmamaktır (...) Eğer biz bu sınır'ı biliyorsak sınırın ötesine geçmişiz demektir ya da bu sınır gerçek değildir ve yoktur" demektedir (Aktaran Hançerlioğlu, 2013, s. 87-88).

¹⁶ Çocukluk dönemlerinde oyunlarla kurulan, içerisinde oyunları barındıran mekanlar, mekânın içinde tekil mekânın inşasıyla 'dış'la bağlantının kesildiği, bir anlamda oyuncuyu görünmez kılan alanlardır. Çocuk 'dış'ta kalanın büyüklüğüne, kuşatıcı tehdidine ve belki de karmaşıklığına karşın kendini saran kuytu bir sığınak inşa eder. Bu anlamda gerçek dünyadan sıyrılarak bağımsızlaşır. Oyuncu kendine yarattığı bu sınırlı, mikro ama özgür alan içerisinde istediği şeyi istediği biçimde konumlandırır. Uzun tekil olarak tanımlan, sınırlanan ve öteki ile mesafe koyan bir egemenlik alanına dönüşmüştür.

Tekil mekân oluşturma eylemi ile karşılaşılan bir diğer alan çocuk oyunlarıdır. Çocuğun oluşturduğu bu tekil alan yine sınırlandıran mahremiyetin de oluşturulduğu mekandır. Alana egemen olan artık oyun kurucu olan çocuğun kendisidir. Oyun kurucu olan alanını kendi belirlediği için, yönetmek de tamamen kendi elindedir. Çocuk oyunda mekâna/oyuna girmesi, müdahale etmesi istenmeyen kişilerin girmesine engel olur (**Görsel 35**). Oyun kurgularında yine sınırlandırılmış mekânda 'iç' gerçeklik 'dış' gerçekliğe hâkim olur. Çocuk oyun kurgusunda nesnelere yokluğunda dahi onları düşlem ile nesneyi zihninde canlandırır veya nesnelere başka nesne ya da yapılara benzeterek gerçek ve düşlem/imelem arasındaki ilişkiyi kurar. Örneğin; oyun kurgusunda oyuna iştirak edecek küçük ölçekli bir ev nesnesi yoksa, kutulardan, kartonlardan vs. bu ev hemen inşa edilir. Oyunun ve oyuncunun dünyasında artık o ne bir kutu ne de bir oyuncaktır, düş dünyasında gerçeklik kazanan bir evdir.¹⁷ Nesnenin gerçek/hayali anlamlarına odaklanan çocuk sınırlandırdığı bu tekil mekânda istek ve arzularını gerçekleştirebilmeleri için, yani an içerisinde ideal olan, hayali ancak somut bir durum yaratır. Oyuna ait bu tekil mekânda gerçek dünyaya ait olanlar, düşlemenin gerçekliği içinde silikleşir, yavaş yavaş anlamını yitirir. Bu anlamda düşlemin/imelemin hâkim olduğu çocuk tarafından sınırlanan oyun mekânı da bir anlamda mikro-ütopik mekâna dönüşür.

Tekil insanı merkeze koyan bir yaklaşımla, düş, anı ve mekânın bulunduğu yaratılar olan mikro-ütopik mekân diğer bir anlamda ruhsal ve subjektif bir kavramdır. Burada düşlem, anı ve imelemin birbirleriyle sürekli etkileşimi, iletişimi ile oluşur. Mikro-ütopik mekânın tasarımcısı insan, düşün ve mekânın ortasında yer alır. Mikro-ütopik mekân, gerçek/ fiziksel varlığı, varoluşu için mutlak koşul olmayan, imelem ve düşlem iş birliği ile oluşturulan, bilinçaltı ve çağrışım destekli subjektif ve tekilin ruhsal yaşantısına ait mekandır.

Bu bağlamda mikro-ütopik mekanlar, -tekilin kişisel mekanına düşlem/imelemin ve eylemin dahil olmasıyla- oyunda, evde ve tekil mekân kurgularında nesneleşerek somutlaşır demek mümkündür. Bu noktadan sonra mekâna yönelik imgeler, gerçeğin koşullarından ve koşullanmalarından etkilenerek ya da etkilenmeden ortaya çıktığından artık salt hayali olan değil, oyun kurgularında, sanat içerisinde ve evde gerçeklerin

¹⁷ Piaget Oyun Kuramı, Sembolik (Simgesel) Dönem. Piaget (1962) de oyunu anlamının zor olduğunu çünkü kuramcıların oyuna bütüncül bir yaklaşımdan çok kendi başına izole edilmiş bir işlev olarak yaklaştıklarını söyler. Bu hayal gücü için de öyledir.

dışavurumu olarak da kabul edilebilir. Bu anlamda düşleme ile başlayarak, düşlemelerin ilk merkezi ve bu düşlerin koruyucusu, ayrıca düşlemede önemli bir unsur olan anı ve zaman ilişkileri içerisinde, tekilin dünya üzerinde var etmeye çalıştığı bir mikro-boşluk olan evin mikro-ütöpik mekân yapısını değerlendirmek gerekmektedir.

2.2. DÜNYA ÜZERİNDE BİR MİKRO-BOŞLUK İNŞA ETMEK: MİKRO-ÜTOPIK BİR MEKÂN OLARAK EV

(...)Heidegger'e göre ikamet etme; insanın faniliğini anlayıp bunu kabul etmeyi öğrenmesi, her nesneyi bir mülk ve meta gibi görüp o şekilde davranmaktan vazgeçmesi, gökyüzünün ve mevsimlerin ritimlerinin derin harmonisinde, toprağın bahsettikleri, yaşam ve mevcut olan ya da olamayan kutsallık içinde yaşamasını- yani ikamet etmesini- bilmektir (Mugerauer, 1993, s. 6'dan Aktaran Ersoy, 2002, s. 34).

Çok yönlü bir kavram olarak evin tanımına dair genelleyci bir sınır çizilmesi hayli zordur. Ev tek bir tanım içine sığdırılmayacak kadar uçsuz bucaksız bir kavramdır. Evin kişiden kişiye değişkenlik göstererek, belki de bireylerin yaşamışlıklarının zihinlerindeki izleriyle karmaşıklaşan öznel yapısı, bu mekânın genel anlamda tanımının yapılabilmesini bir anlamda zorlaştırabilmektedir. Eve dair olan, bireyin yaşadığı süre boyunca algıları, deneyimleri, gözlemleri, duygulanımları ve hisleri doğrultusunda paylaşılmaktadır. Bu evin objektif bilgiler doğrultusunda tartışılabilir bir görüntüde olmamasından kaynaklanır. İnsanın belki de dünya üzerinde sabit bir noktada kalma çabasının sonucu oluşan bu yapının anlamı felsefe, psikoloji ve sosyoloji odaklı araştırmalar sayesinde, çözümlenebilir. Öyle ki bu disiplinlerin ev kavramına yönelik yaptığı etkileşimli araştırmalar doğrultusunda, evi oluşturmada insanı motive eden iç ve dış güçler/dürtüler, korkular anlaşılır hale gelir. Dolayısıyla insanın çocukluğundan ölümüne kadar bu kişisel boşluk ile kurduğu ilişkilerin boyutlarını çözümlenmeye, biraz olsun anlamaya yaklaşılır.

İnsan doğanın büyüklüğüne, dış dünyanın karmaşa ve tehlikelerine karşın kendisine ait huzurlu bir boşluk mekânı inşa etme çabasıdır. Ev kavramını bu denli kişiye özel ve ait yapan şey ise; ilk tekil mekân olan bedenden sonra ve beden ile sürekli ilişkisi içerisinde, insanın dünya üzerinde biçimini verdiği, konumlandığı bir mikro- boşluk

alan olmasıdır. İnsan, belki de bedeninden sonra koruyucu ikinci bir beden olarak gördüğü bu yapıyı yuva olarak adlandırır. Bu anlamda ev ve yuva kavramları iç içe giren, bireyin dünyanın karmaşasından kendini sakındığı, sığındığı/gizlendiği, içerisinde düşümler yarattığı, konumlandığı bir mikro- boşluk haline gelmiştir.

Bu mikro-boşluk içinde kendisine özel amaçlar edinen insan, düşler kurar, hayatını sürdürmek için planlar yapar. Bu özel boşlukla bütünleşerek kendine ait saydığı şeyleri yuvasına yerleştirir. Böylelikle yuva ile bireyin birbirlerine olan aidiyet bağı güçlenir. Adolf Loos'a göre "ev, dışarıya bir şey söylemek zorunda değildir; tersine, bütün zenginliği içeride apaçık olmalıdır." (1914, s. 339'dan Aktaran Colomina, 2011, s. 273). Aidiyet bağı bireyin yuva içerisindeki mahremiyetini koruması ile manevi anlamda tamamlanmışlık hissiyatına ulaşması demektir. Birey boşluğa, boşluk bireye hayat ve amaç ekler, geçmiş ve gelecek ile kurulan bağlantıyı oluşturur. Kimberly Dovey'nin "Home and Homelessness" makalesinde bahsettiği üzere; "Zamansal kimlik olarak ev, sadece geçmişle olan bağlantılarıyla sınırlı değildir; geleceğe de uzanır: "ev, kimliğin hem temsiline hem de gelişmesine olanak tanır." (1985, s. 8). İşte salt evi yuvaya dönüştüren bu mikro- boşluk, insanın belleğine dair tüm yaşantılarını, birikimlerini, deneyimlemelerini, hayallerini koruduğu, sakladığı yerdir. Bazı anlar bir sığınak gibi sığınılan, bazı anlarda ise dış gerçeklikten sıyrılarak düşsel bir evrene uzanan köprüdür.

Bireyi geçmiş ve gelecek arasında çocukluğuna bağlayan bir boyut kapısı olarak yuva hem koruyan hem korunan konumdadır. Bu yüzdendir ki; bireylerde ev/yuva algısı iç içe geçmiş; birey, ait olma ve mekân birlikteliğini duygusal bir bağ aracılığıyla hem 'hayal/gerçek' hem de 'geçmiş/gelecek'i birbirine bağlayan o sonsuz denilen boşluğa yüklemiştir. Gaston Bachelard'a göre; "ev bize hem dağınık hayaller hem de bir hayaller bütünü sunar. Her iki durumda da hayal gücünün gerçekliğin değerlerini artırır." "... ev, bizim dünyadaki köşemizdir. Çok kez söylendiği gibi, ilk evrenimizdir. Ev, gerçek bir kozmostur." (2014, s. 34). İçinde yaşamların sürdüğü, her bir evden daha müstakil belki de bir diğerine kapalı olan içselliğin, hayallerin tasarı mekânıdır.

Kuşkusuz, ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur; hele de ev biraz karmaşıkta, mahzeni ve tavan arası, köşe bucağı ve koridorları varsa, anılarımız da niteliği gittikçe belirginleşen sığınaklar edinir. Ömrümüz boyunca kurduğumuz düşlerde dönüp dönüp geliriz buralara (Bachelard, 2014, s. 38).

Bachelard'ın bu ifadelerinden yola çıkarak söylemek mümkündür ki; insan geçmişte yaşadığı her şeyi, geçmişinde kalmış o anki haliyle korumak için evine saklar. Ev, insanı çocukluk günlerinin saflığına bağlayan, bir zamanlar 'sahip' olduğu şeylerle ve hatırlamak istediği anlarla bugün arasında köprü oluşturabilen bir mekandır. Böylelikle ait olma hissi, duygusal bir bağ ile insanın yuva olarak şekillendirdiği mikro-boşluğa yüklenir.

Ev insan yaşamının bir gerekliliği olmakla birlikte, düşleme ve anılara dönük eylemlerin gerçekleşebilmesi için de ön koşul olarak karşımıza çıkmaktadır. "Ev hem beden hem ruhtur" diyen Bachelard, bu anlamda evin her noktasına farklı bir işlev, farklı bir anlam yüklemektedir (2013, s. 37). Evin anı ile düşlemin ve hatırlayan ile düşleyenin sığınağı olduğunu belirten Bachelard, bu düşlerin hem mekândan hem yine düşlemden beslenerek yeniden ve yeniden varlık bulmasını şu cümlelerle dile getirir;

Ev, düşlemeyi barındırır, düş kuranı korur; ev, huzur içinde düş kurmamızı sağlar. İnsani değerleri yalnızca düşünce ve deneyimler teyit etmez. İnsana derinlemesine işlenmiş değerler düşlemeye aittir. Hatta düşlemin kendi değerini artırmak gibi bir ayrıcalığı da vardır. Düşleme, kendi varlığına doğrudan erişir. Dolayısıyla, düşlemenin yaşandığı yerler de yani bir düşlemden kendini yeniden kurar. Geçmişte oturduğumuz konutlar içimizde yıkılıp gitmediğinden, eski evlerin anılarını birer düşlem gibi yeniden yaşarız (2013, s. 36).

Bu anlamda Nur A. Artun, Sürrealizmdeki benzer bir ev algısını şu şekilde dile getirmektedir;

Hem metafor olarak hem de düz anlamda yitirilen "ev"i arayan Sürrealistler, (...) evin düşüncelerle, düşlerle, hatıralarla, arzularla var edildiğine inanırlar. İnsan evde kendi iç dünyasına dönebilmeli; hayallere dalıp düşler kurabilmelidir. Mahremiyete izin veren kuytu köşeler bu yüzden değerlidir (Artun, 2014 s. 25).

Kuşkusuz bireyin yaşam deneyimi süresince, hikayesinin kritik duraklarını, anılarını düşlerini saklayan en önemli bellek mekânlarından biri de çocukluk döneminden itibaren ev olarak tanımladığı kişisel boşluklardır. Dünya üzerinde var olma biçimimizin en somut göstergelerinden biri olan evin içinde, çocukluğa ve sonraki tüm yaşama dair yığılan anılar bireyin tüm hayat yolculuğu boyunca önemli bir unsurdur. Bachelard, toplumsallık ve kültürün boğuculuğu ile çevrelenmiş biz yetişkinler olarak, çocukluk çağına ait geri düşlemelerde, çocukluk evine dair olan anıların hatırlandığında "hareketsiz tıpkı hatırlanamaz olan, çocukluk ülkesine geri dönüldüğünü" ve "dış dünyanın anıları, eve özgü anılarla asla aynı tınıya sahip olmayacaktır" (Bachelard,

2014, s.36) diyerek evin, tekil yaşantıda hafızanın önemli bir bütünleyici unsuru ve muhafaza alanı olduğuna işaret eder.

Anı kavramının zaman ve bellek olguları göz önüne alındığında, mekanlar ile ilişkili olarak arşivlenme durumu ve süreci ele alınırsa; Michel Foucault'nun ütopyalara karşı oluşturduğu 'Heterotopya' kavramına kısaca değinmek çalışmanın ilerleyişi bakımından yerinde olacaktır.

‘Önce ütopyalar vardır’ diyen Foucault, heterotopya kavramını ütopyaların karşısına koymakta ve bu kavramı gerçek olmayan mekân olgusu üzerinden ele alarak çözümleme yoluna gitmektedir. "Her halükârda, günümüzdeki kaygının hiç şüphesiz zamandan ziyade, esasen mekanla ilgili olduğu inancındayım; zaman, muhtemelen, mekânda bölüşülen unsurlar arasında mümkün olan dağılım işleyişlerinden biri olarak karşımıza çıkar." (Foucault, 1967, s. 2). Öyle ki gerçekte var olan, tek bir mekânın içinde, ortak olarak değerlendirilmeye alınamayacak, bir anlamda birbirinden bağımsız, dünyanın birçok zaman ve mekanını birden barındırması heterotopyalarda mümkündür. Foucault'ya göre bu mekanların (sonsuz dek biriken heterotopyalar, hapishane, akıl hastanesi, kütüphane, mezarlık vb.) içinde belirli zamanlar ve yine mekânlar sonsuz kadar arşivlenir. Bu mekânlar dahilinde arşivlenen 'şeyler'e yönelik zamanın etkileri tamamen ortadan kaldırılır. Bununla birlikte yine Foucault ütopya ile heterotopyaları, birbirleri ile ayrılan ve bazen de çelişen özelliklerinden ötürü farklı değerlendirir.

Ütopyalar, gerçek yeri olmayan mevkilerdir. Bunlar, toplumun gerçek mekanıyla doğrudan ya da tersine dönmüş, genel bir çıkarım ilişkisi sürdüren mevkilerdir. Bu ya mükemmelleşmiş toplumdur ya da toplumun tersidir; fakat her halükârda, bu ütopyalar özünde esas olarak gerçektışı olan mekanlardır. Yine ve muhtemel bütün kültürlerde, bütün uygarlıklarda gerçek yerler, fiili yerler vardır, bizzat toplumun kurumsallaşmasında yer alan ve karşı-mevki türleri olan, fiilen gerçekleşmiş ütopya türleri olan yerler vardır-gerçek mevkiler, kültürün içinde bulunabilecek tüm diğer gerçek mevkiler bunların içinde hem temsil edilir hem de tartışılır ve tersine çevrilir-, bunlar fiili olarak bir yere yerleştirilebilir olsalar da bütün yerlerin dışında olan yer çeşitleridir. Bu yerler, yansıttıkları ve sözüne ettikleri tüm mevkilerden kesinlikle farklı olduklarından, bunları, ütopyalara karşıt olarak heterotopya olarak adlandırıyorum; Heterotopyalar ise vardır, gerçek mevkilerdir (Foucault, 1967, s. 3).

Her ne kadar Foucault bu tanımlamayı yaparken, -kamusallık ve kamusal mekân oluşumlarından yola çıkarak- “tartışıldığı üzere, heterotopyayı uyum içerisinde idealize edilen mekanların (ütopya), ikamet için yapılmış sıradan mekânın (ev) aksine, farklı bir formu” olarak görse de (Foucault, 1967, s.3'ten Aktaran Rosetto, 2006, s. 446), bu düşünce doğrultusunda Foucault'nun mekânlara yüklediği arşivleme işlevi, tekil-benliğe

ait olan anıların muhafazasında tekilin yarattığı mekanlar için de geçerli olduğu söylenebilir. Anıların ait olduğu mekânlar bir anlamda bu anıların çatısını, belleğini meydana getirir. Mekâna yönelik bir ögenin bellekte kalıcı olması durumu; mekânı deneyimleme sürecinde, insanın mekânla kurduğu duyuşsal, duygusal ve algısal ilişki sonucunda meydana gelir. Dolayısıyla mekân insan için ne kadar çok anlam barındırıyorsa o ölçüde bellekte kalıcı olduğu söylenebilir. Dolayısıyla, insan için ev, anlamlar bütünüünün en önemli imgesi ve temsilidir. “(...) ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur; hele ev biraz karmaşıkça, mahzeni tavan arası, köşe bucağı ve koridorları varsa, anılarımızda niteliğı gittikçe belirginleşen sığınaklar edinir.” (Bachelard, 2014, s. 38).

Öyle ki ev bireyin toplumsal sınırlamalardan sıyrıldığı bir eşik olarak düşleme ya da hatırlama durumları ile içinde birbirinden farklı zaman ve mekânı, ileri ya da geriye doğru düşlemelerde hem harekete geçirici unsur hem de muhafaza eden bir alandır. Bu sebeple insan evine her ulaştığında, eşikten geçerek- gerçekte dıştan sıyrılarak- çoğu zaman dıştan bağımsızlaşmış farklı bir boyutun kapısına adım atmış olur. Bu anlamda Jane Alison "Breton az bilinen bir şiirinde evi sürrealizmin tüm yaratıcı ilkelerini içinde taşıyan yer olarak niteler; onun labirentvari yapısını bilinçdışı dünyanın simgesi olarak kabul eder." demektedir (Aktaran Artun, 2014, s. 26-27). Tekilin yaşam süresince yaratmaya çalıştığı bu mikro-boşluk bazen insanın yuvası, bazen de onu toplumdan (dış etkenlerden) ayıran bir kara parçasıdır. Dolayısıyla gerçekte dıştan sınırları keskince belirlenmiş bir yapı olsa dahi, içte uçsuz bucaksız düş mekânlarına ve düşlemelere açılabilir.

Çocukluktan itibaren anıların, düşlemelerin en önemli hatırlatıcı unsuru, belleğı olan 'ev' heteretopyan bir mekân oluşumuna dahil edilemese de -ki zaten Foucault'nun heteretopyada bahsi kamusal mekana yöneliktir-, şehirleşme ve beraberinde oluşan kültür yığınınını ve bunlara dayalı sorunları dışa ait makro düzeyde bir yaşama alanı olarak ele alındığı takdirde, gerçeklikten var olan ama bazen de bir o kadar gerçeklikten uzak bir iç mekân, içselleştirilmiş bir mekân, tekilci bir ütopya alanı, ileri ve geriye doğru düşlemelerin öz merkezi olarak, tıpkı sanat gibi tek bir tanıma sığamaması ya da belki tanımsızlığı ile ev mikro-ütöpic bir mekân olarak adlandırılabilir.

Bu bağlamda ev, mikro kozmos¹⁸ olarak adlandırılan insanın (bedeninden sonra) ilk başta ikamet etme ve sığınma amacıyla ürettiği yapıdır. Gerçekte ev, evren, dünya gibi makro formlar içerisinde bir mikro mekândır. Bu mekân, insanın kendi varlığının sürekliliği için, mutlu ve huzurlu olmak adına yaşamı boyunca idealleştirmeye çabaladığı ve içerideki yaşantılar, anılar, korkular (vb.) ilişkiler, bütünüyle sürekli değişkenlik gösteren, ütopya¹⁹ benzeri devingen bir mekândır.

Ayrıca insana dış koşullarca standartlaşmış anlamda sunulan ev mekânın, içeride değişen ilişkiler, algılar, yaşantılar ve düşlemler sayesinde, bazı anlamlarda benzerlik gösteren ama asla aynı olmayan yaşam biçimlerine olanak sunması ve dolayısı ile 'dış'ın belirlediği nitelikleri bu anlamda kaybetmesiyle, ev bir "mikro-ütöpik bir mekân" olarak ele alınabilir.

Bachelard'ın engin- eseri ve fenomenologların tanımları, homojen ve boş bir mekanda değil; tersine, tamamen niteliklerle dolu bir mekanda, belki fantazmaların musallat olduğu bir mekanda yaşadığımızı bize öğretiler; temel algımızın mekanı, düşlerimizin, tutkularımızın mekanı bazı içkin niteliklere kendilerinde sahiptir; bu, ya hafif, uçucu, şeffaf bir mekandır ya da karanlık, pürüzlü, dolu bir mekandır: yukarıdan bir mekandır, dorukların mekanıdır ya da tersine, aşağıdan bir mekandır, çamur mekandır, su gibi akabilen bir mekandır ya da taş gibi, kristal gibi sabitlenen, dondurulabilen bir mekandır (Foucault, 1967, s. 2-3).

Evin-mikro-ütöpik bir mekân oluşu durumunu daha açık bir hale getirmek için, çalışmanın bu başlığının ilerleyen bölümlerinde çağdaş sanat içerisinde evin kişisel bir imge haline dönüşmesi durumu, sanatçılarda kişiden kişiye farklılaşan anlamları ve yapılarıyla değerlendirilecektir.

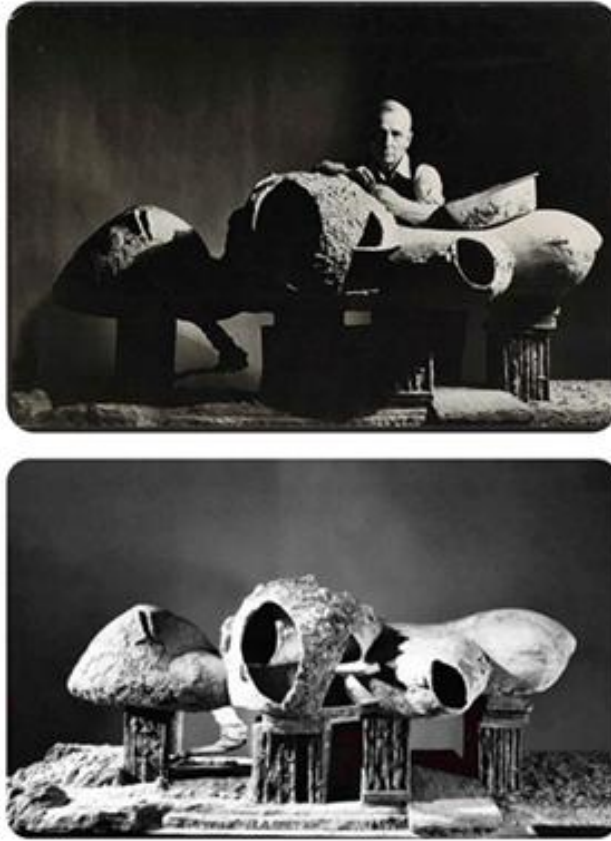
Tekil için dünya üzerinde bir mikro-boşluk olan ev, bir iç ve dış unsur olarak çoğu zaman düşsel ve fiziksel yaşantının yaratıcı karşılığıdır. Bu anlamda bu ifadeyi açıklamak ve düşünlemler ile ev arasındaki ilişkiyi özümsemek adına, Frédérick John Kiesler'in, 1950'li yıllarda modernitenin ve modern aklın bir eleştirisi olarak tasarladığı, gerçekte tekil- ütöpik bir yapı olarak da ele alınabilecek 'Sonsuz Ev' tasarısına göz atmak yerinde olacaktır.

Ev üzerine çalışmalar yapan ve bu çalışmalarının birçoğu tasarım aşamasında kalmış olan Kiesler'e göre günümüz evleri birbirine eklenmiş kutulardan ibarettir ve

¹⁸ Günümüzde insanın biyolojik ve fiziksel varlığına yönelik yaygın bir görüş olan; insanın tüm evrenle (makro kozmos) olan ilişkisi içerisinde, küçük veya kesit evren, Mikro kozmos olarak tanımlanabilmesidir. Bu anlamda en küçük parça olan mikro kozmos insanın 'makro' olan evrenin yapı taşı olarak görülür.

¹⁹ Ütopyalarda hedef, toplum devlet gibi yapılar üzerinde düşünerek, toplumlar için ideal olan mutlu bir mekân yaratılmaktadır.

birbirlerine eklenerek sürekli büyümeye devam eder. Kiesler'in belki de takıntı halini almış en önemli çabalarından biri sonsuz evi inşa etmektir (**Görsel 36**). Kiesler, Le Corbusier'in makine rasyoneline karşı evin sonsuzluk ve tamamlanmamışlığına imada bulunur (Gür ve Erol, 2013, s. 104). Kiesler'e göre, 'Sonsuz Ev'in, Le Corbusier'nin ileri sürdüğü gibi, bir makine olması asla söz konusu değildir. “Sonsuz Evde mekân sürekli. Tüm yaşam alanları birleştirilerek tek bir bütün oluşturulabilir.” (Kiesler, Aktaran Artun, 2014, s. 494). Kiesler'in bir düşlemeden yola çıkarak tasarladığı 'Sonsuz Ev' sayfalarca yazı, çizim ve sayısız modellememeden oluşan bir mikro-ütöpik mekân örneği olarak ele alınabilir.



Görsel 36. Frédéric John Kiesler, 1950, *Sonsuz Ev/Endless House*. Erişim: 23.10.2017, <https://goo.gl/or3ZkN>

'Sonsuz Ev' 'Sonsuz' adını taşıyor çünkü tüm sonlar buluşur; sürekli buluşur (...) eril mimarlıktan çok, dişi bedeni andırıyor (...) 'Sonsuz' yalnızca aile yuvası olamaz, mutlaka kendi iç dünyanızdan gelen 'konuklar' içinde yer açmalı, onları rahat ettirmelidir (...) 'Sonsuz Ev', ne hayat etkinliklerinin mekânına ne de imalatın tekniğine tabidir; işine geldiğinde onlardan yararlanır lakin endüstrinin diktatörlüğüne boyun eğmez (...) Dünyanın sonu gelirken 'Sonsuz Ev'in gelmesi kaçınılmaz. O insanın insan olarak sığınacağı son yer (Kiesler'den Aktaran Artun, 2014, s. 493-497).

Kiesler'in çoğu gerçekleşmeyen mekân tasarılarında sürrealist bir algılamanın izlerini yakalamak mümkündür. Sürrealistlerin metinlerle ortaya koymaya çalıştıkları mekânlar, Kiesler'in "Sonsuz Ev" tasarılarında görsellik kazanır. Kiesler, tüm bu "Sonsuz Ev" arayışlarında modern mimarlığın yücelttiği her türlü biçimi, işlevi, yapılarıdaki 'yeni' görüntüsünü, bütünlüğü ve buna benzer birçok niteliği yererek, onların yerlerini tekil düşler, arzular, duygular ve rastlantılar ile değiştirir.

Kiesler'in "Sonsuz Ev"inden yola çıkarak söylenebilir ki; günümüzde ev fenomeni, hala kavranmasına yönelik araştırmalardan etkilenenler için, her alanda olduğu gibi sanat alanında da önemli bir tema konumundadır.

Ev, dünya tarihindeki ev tanımlamalarının yanı sıra, ev kimliğinin tekil/kişisel tanımlamalarıyla da sürekli gelişen bir mikro-ütopik mekân fenomenidir. Aidiyetin ve mahremiyetin mekânı, bağlanmanın ve hatıraların yerleşkesi, unutulmuş bir geçmişin melankolik izleri olarak hizmet eden somut bir bellek alanı olarak kırılğan yapısı ve istikrarsızlığı ile ev, çağdaş sanatta işlevsel bir figür biçimiyle bu gibi düşüncelere ev sahipliği yapmaktadır. Ev bir nesne ve kavram olarak sanatın hemen her alanında, fenomenoloji ve psikolojide, felsefe ve sosyolojide edebiyatta ve sinemada sürekli yeni baştan üretilir.

Bu anlamda çağdaş sanat bağlamında, ev imgesinin mikro-ütopik bir mekân olarak konumlanmasına dair birkaç çalışmayı değerlendirmek kuşkusuz araştırmanın seyri açısından faydalı olacaktır. Öyle ki örneklenen bu çalışmalardan da anlaşılacağı üzere, ev hem yapısal/görsel hem de evle kurulan ilişkilere yönelik bağlamlar göz önüne alındığında, her insanda/sanatçıda birbirinden farklılaşarak tanım kazanan bir unsur/nesne halini almaktadır. Bu durum gerçekte evin kişisel referanslarla yüklü, tek bir tanıma sığmayacak kadar değişken, bir anlamda ütopik/heterojen, kişiselleştirilmiş yapısından ileri gelmektedir.

Mikro-ütopik bir mekân olarak evin 'geçmiş' kavramı ile olan ilişkisinde, düşümelere ve anılara bir sığınak olma durumu söz konusudur. Ancak anılar insan için her zaman huzurun süregeldiği mekanları çağrıştırmaz. Öyle ki ev, kaybetme, bütünlüğün ve düzenin bozulması, savrulma ve hatta yok olma gibi durumlarla tanımlanabilecek yaşamın sıkıntılı bir sürecine dair anıların metaforlarına da karşılık gelebilir. "Ev hatırlanamaz olanı hatırlanır kılar." (Bachelard, 2013, s. 35). İnsanın içinde bulunduğu

buhran dönemlerinde ev, bilinmezlik içerisinde tedirgin edici boyutlara ulaşan dağınık anıların anımsatıcı imgesidir. Bu anlamda Petrit Halilaj ve Donald Rodney'nin çalışmaları ele alınabilir.



Görsel 37. Petrit Halilaj, 2010, *The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real.* 8 x 11 x 13m. Erişim: 23.10.2017, <https://goo.gl/or3ZkN>

Petrit Halilaj, çalışmalarının kaynağını kişisel biyografisinden alır. Sanatçının, savaş dramına ve ardından gelen mülteci trajedisine odaklanan çocukluk anıları, karmaşık ve çoğunlukla anısal enstalasyonlar üretmesinde hareket ettirici unsurdur. Kosova'daki kırsal bir köyde büyüyen Halilaj, Sırp- Kosova savaşı sırasında evinin yerle bir edilmesinden sonra ailesi ile birlikte kaçmıştır. Enstalasyon ve heykellerinde, kendi kişisel geçmişini çözümleyerek gençliğinden çalınan kişisel mekanını, çocukluk evini, temsil eden evler, barınaklar inşa eder²⁰ (**Görsel 37**).

Donald Rodney'nin "In the House of My Father" (**Görsel 38**) adlı çalışması beden ve evin kırılmalı bir yapıya sahip olması ile birbirleri arasındaki bu ilişkiyi değerlendiren

²⁰ 1998- 99 Kosova Savaşı sırasında Arnavutluk'taki bir mülteci kampındaki çocuklara çizim materyalleri dağıtılıp, her çocuğa bir adet renkli kalem verilmiştir. Fakat o sırada on üç yaşında ya da daha küçük olan Halilaj, yardım görevlisine her iki elini de kullanabilen biri olduğunu ve iki eliyle de aynı anda çizebileceğini söyleyerek, iki adet renkli kalem istediğine dair ısrar etmiştir. Çok geçmeden, savaş ve mültecilerin koşullarına ilişkin röportaj yapmak üzere kampa gelen diğer gazeteciler, iki eliyle güvercinleri, horozları ve tavukları betimleyen genç sanatçıyı belgelemeye başlamışlardır (<https://goo.gl/LiXxcx>).

bir çalışmadır. "Rodney, bu küçük kütleli, minyatür evi, orak hücre anemisi ile savaşırken girdiği birçok operasyon sırasında cildinden çıkarılan parçalarla inşa etmiştir." (Lauzon, 2017, s. 7).



Görsel 38. Donald Rodney, 1996- 97, *Babamın Evinde/ In the House of My Father*, Erişim: 19.10.2017, <https://goo.gl/6946VR>

Rodney bu çalışmasında, anne-babası Jamaika'dan göç etmiş İngiliz doğumlu bir sanatçı olarak aile ve kimlik duygusunu ve ölümlülüğün yanı sıra kendi hastalıklarıyla ilgili temaları ele alır.²¹ "Ev hassas, kırılabilirliği sembolize eden basit bir mesken ve Rodney'nin beyhudeliğinin sınırındayken kendisini ayakta tutamayacağı veya en küçük çalkantıda bile dayanamayacağı bir yapı içinde umutsuzca yaşamak zorunda kalmasıdır." (Chambers, 2014, s. 53). Bu basit yapıdaki ev yapısı sanatçının avcunun içine kolayca yerleşmektedir. Michael Corris çalışma hakkındaki düşüncelerini şu cümleler ile dile getirir;

Bu izleyiciyi hem küçük şeylerin sonsuz olduğu orta çağ ölçekli skolastik hiyerarşilere hem de daha modern anlamda küçüğün hapsedici duygusuna geri döndüren dokunaklı, müphem bir çalışmadır. Sanatçının eline oturuşuyla, sanki onu her an bir düşürme eyleminde ezebilirmiş gibi görünmektedir (Corris, 2001, s. 13).

²¹ 1997 yılında yaptığı bu çalışmayı, 1995 yılında kendisi de hastanede tedavi altındayken ölüm döşeginde başucunda olamayı kaybettiği babasına adar.

Ev birçok sanatçıda masalların, düşün, fantasmaların büyüleyici bir nesnesi olarak, ideal küçük bir yuva görünümü ile de karşımıza çıkar. Ev imgeleri düşlerin masalsı mekânı olarak varlık kazanır. Tıpkı Urs Fischer’ın tamamını ekmekten yaptığı masalsı evi gibi.



Görsel 39. Urs Fischer, 2004-05, *Ekmek Ev/ Bread House*. 5 x 4 x 5m.
Erişim: 23.10.2017, <https://goo.gl/5HJinb>

Urs Fischer, tek kişilik arkaik görünümlü dağ evini andıran “Bread House” isimli enstalasyonunu duvarları ve çatısı çeşitli boyut ve şekillerde ekmek ve ekmek parçalarıyla oluşturulmuştur (**Görsel 39**). Çalışma, kullanılan malzemenin doğası itibarıyla tamamen süreç merkezli olarak anlık şekilde değişmekte, tükenmektedir. İlk kez sergilendiğinde ekmekten evin içine renkli papağanlar yerleştirilmiş, böylelikle evi gagalayan rengarenk papağanlar, evin günden güne biçim değiştirmesine neden olmuşlardır (Ferriani, 2013, s. 114).

Çalışma adından da anlaşılacağı üzere, ekşi hamur ekmeği ile yapılmış ev görünümündedir. Sanki bir çocuğun çizebileceği şekilde basitçe tasvir edilmiştir. Kanaryalar an içerisinde yavaş yavaş tükenen bir evi oluşturan çürüyüp bozulan ekmeği istikrarsız bir bina görünümüne çevirerek tüketirler. Genel olarak, çalışma ‘Hansel ve Gretel’deki zencefilli ev gibi görünmektedir (Collischan, 2010, s. 39).

İnsanın eviyle kurduğu ilişkiyi dışa ait unsurlar, şehir hayatının yerleştiği korkular, savaş, terör, açlık göç, evsizlik korkusu vb. durumlar da etkilemektedir. İnsanı tüketim metası biçimine dönüştüren, yalnızlaştıran, ruhunu ve bedenini yoran, hastalaştıran yaşam koşullarının bir neticesi olarak, 'dış'a ait unsurlar insanın kendini evinde hissedememe düşüncesini yaratmaktadır. Öyle ki bu durumların sonucu sanatçılar 'evsizlik' kavramını yok olan/kaybedilen bir imgenin peşinde iz sürer gibi aradıkları üretimlerinin merkezine koyar.



Görsel 40. Paulette Phillips, 2002, *Yüzen Ev/ The Floating House*, 16mm film on DVD projection.
Gerçek bir evin ¾ ölçeği. Erişim: 04.10.2017, <https://goo.gl/TJ7saQ>

Paulette Philips'in "Floating House" adlı çalışması 1890'lı yıllarda "Nova Scotia'da Mahone Körfezi'nde inşa edilmiş iki katlı bir evin yeniden üretilip, denizde yüzdürülmesi ile 2002 yılında sunulmuş video enstalasyonudur.²²" (Lauzon, 2017, s. 54). (Görsel 40). "Floating House" adlı çalışmada ev, hafıza kaybetme ve kaygı üzerine bir meditasyon sunmaktadır. Philips çalışmasında denizde başıboş yüzen ve yavaş yavaş batan bir evi ön plana çıkarmaktadır. "Floating House", metaforik olarak

²² Evin bir yerden denizin karşısındaki bir yere taşınmasının tarihi geleneği Atlantik Kanada'nın kültürel tarihinin önemli bir parçasıdır. Philips bu video çalışmasında 1960'lı yıllarda Newfoundland ve Labrador'tan balıkçılık topluluklarının toplu yerleşim yerlerini yeniden hatırlatır.

öngörülemeyen bir ortama yerleşmek için vira etme hissini ne olabileceğini izleyiciye aktarır (<https://bit.ly/2BsxReL>).

Yayın yapan beş hoparlör eşliliğinde sahne hem denizin çıkardığı sesler hem de oynayan çocuklar, yetişkin gülüşmeleri, tabak çınlamaları ile bütünleşen akşam yemeğinin eğlenceli sesleri, dalgaların evin dengesini bozup, onu denizin içine doğru çekmeye başlamasıyla uğursuz bir hale gelir. Hoparlördeki sesin artmasıyla, evin içine çarpan dalgaların sesi, şamata içindeki eğlencenin sesini ve okyanusun kükremesini bastırarak yardım çığlıklarına benzemeye başlar. Mobilyalar pencerelerden savrulmaya başlar ve batan eve dair son ipucu sert sulara sürüklenen bir mutfak koltuğudur (Lauzon, 2017, s. 54).

Ev kimi sanat üretimlerinde aileye ve topluma yönelik yaşantıyı ve kültürü iletme anlamında farklı bir işlev ve anlam kazanmaktadır. Çocukluk dönemi anılarının yaşandığı mekân olarak ev, bir anlamda bu anılara dair düşlemelerde belleği oluşturduğu gibi ayrıca görsel bir dil olarak da keskin bir imgedir.



Görsel 41. Erwin Wurm, 2010, *Dar Ev/Narrow House*. 7x1,3x16m. Erişim:12.12.2017, <https://goo.gl/ttZg1W>

Ervin Wurm'un üretimlerinde de hem dönemin toplumsal baskı ortamının kısıtlamaları/daraltıcılığı, hem de dışa ait bir imge olarak evin sıkıcı ve çirkin

görünümüyle, çocukluğa, gençliğe, aileye ve topluma dair anılarını izleyiciye iletmede önemli bir rol oynar. Erwin Wurm, evi bir heykel nesnesi olarak sergilediği “Narrow House” adlı çalışmasında, savaş sonrası Avusturya banliyö mimarisine özgü yapıdaki “çocukluk evini gerçek ölçekte yeniden inşa etmiştir. Ancak yapının genişliği daraltılmış, böylece içeride duvarlar, konuklara kademeli olarak yakınlaştırılmıştır.” (Levent ve Leone, 2014, s. 23). **(Görsel 41)**.

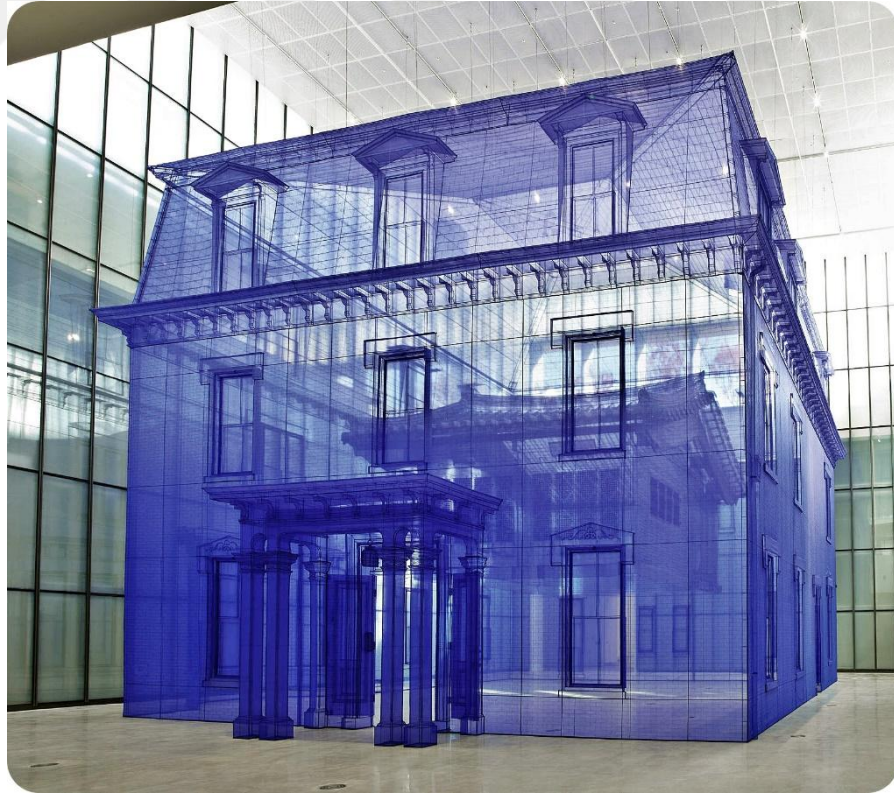
"Farklı bir perspektiften günlük yaşamı göstermek", sanatçının sık sık geleneksel heykel biçimlerine meydan okuyuşuyla pratiğe geçme mottosudur. Wurm, çocukluğunu ve gençliğini sıkı sınırlamalar ve kısıtlamalar dönemi olarak hatırlamaktadır. Okulda çocukların Donald Duck vb. Amerikan çizgi romanlarını okumalarına izin verilmediğini, 60'lı yıllarda ise Avusturya'nın Batı bölgelerinden birinde Twist Dansının bile yasak ilan edildiğini aktarır. Dolayısıyla, kişisel bir mekân olan evin aktarması gereken bireysellik hissi, böyle baskıcı bir ortamda, sınırlanmış hissini veren formlarda ifade edebilirdi. Sanatçı bu kişisel evi yeniden inşa ederek kendinin ve geçmiş dönemdeki o kuşağın kısıtlı ve standartlaştırılmış bir ortamdaki yaşam deneyimlerini yeniden düşünür. Ayrıca Wurm, aile evini "mimarinin olmadığı", 1960'larda inşa edilmiş, çoğu kez çirkin olduğunu itiraf ettiği birçok endüstriyel prefabrike yapılardan biri olarak tarif eder (Fomina. 2015, <https://goo.gl/9AFkpX>).

Emmanuel Levinas “Ev, insan hayatının kendisini koruduğu “erekler sistemi” içinde ayrıcalıklı bir yere sahiptir. (...) Evde olmak, dünyadaki varlığımızın başlangıç noktası ve aynı zamanda hedefidir.” demektedir (Levinas, 1971, s. 151,152'den Aktaran Dekkers 2011). Uzam ve zamanda içerisinde yer edinme, insanın varlığını sürdürme çabası, hayata tutunma güdüsüyle ortaya çıkar. Bununla birlikte insan varlığının sürekliliğini sağladığı kendini koruyan bu alanı niteliklerini kendi belirlediği bir uygulama alanı haline de dönüştürür. Bu alana, kendine dönük ayırt edici unsurları yerleştirerek biçim vermeye çalışır. Dolayısıyla ev insanın yaşadığı psikolojik durumların da bir aktarıcısı konumuna gelmektedir.

Koreli bir sanatçı olan Do Ho Suh çalışmalarında, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki araştırmasının ilk yıllarında, Seul ve ABD arasındaki fiziksel mesafe farkından ve 'uzamsal göç'/ 'uzamın yer değiştirmesi' fikirlerinden yola çıkmıştır. Bu değişimin neden olduğu rahatsız edici ve alışık olunmayan algılardan, hislerden dolayı 'uzamsal' değişim

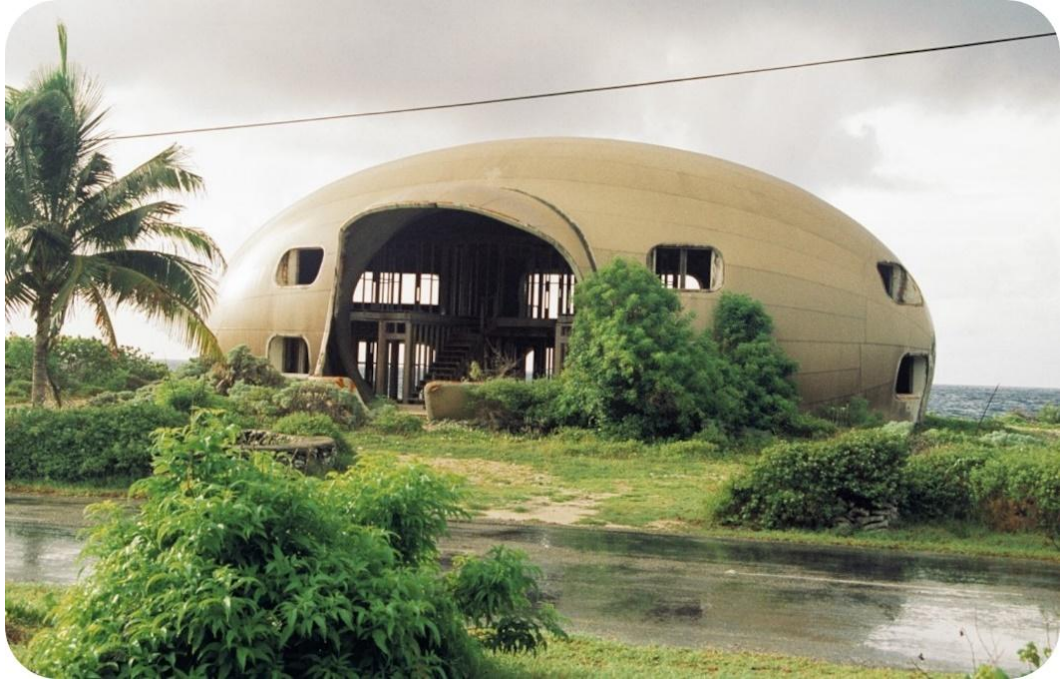
deneyimlerine biçim vermeye başlamıştır. Suh'un çalışmalarının kaynakçası, kendi hayatından yola çıkışla, evin hem fiziksel yapısı hem de ev aracılığı ile yaşanan tecrübeler ve kimliğin küresel kültürün farklılaşan mekân sınırları içerisinde deneyimlenmesi üzerine olmuştur.

Suh, "Home Within Home" adını verdiği enstalasyon çalışmasını içiçe geçmiş iki ev görüntüsünden kumaşlarla oluşturmuştur (**Görsel 42**). ABD'ye geldiğinde ilk yerleşkesi olan apartman dairesinin çevrelediği alan içerisine, çocukluk dönemini geçirdiği geleneksel Kore evini konumlandırmıştır. "Kore'de Suh'un çocukluk evinin iç kısmının elle dikilmiş yeşil bir ipek kopyasıdır, evin kendisi kraliyet ikametgahı alanından Suh'un babası tarafından kurtarılarak replikası yapılan geleneksel bir Kore evidir." (Meskimmon, 2011, s. 2). Yaşadığı apartmanın her santimini titizlikle ölçerek, sanki ev için özel hazırlanmış bir elbise tasarlıyormuşçasına, kumaştan detaylı bir kalıbını çıkarmıştır. Do Ho Suh, evi bir kişinin samimi, kıyafet (insan derisi) benzeri bir mekân olarak tanımlar. Böylece ev 'taşınabilirlik alanı' olabilir ve katlanıp taşınabilir (<https://goo.gl/r3VjWj>).



Görsel 42. Do Ho Suh, 2013. *Evin içindeki ev.../Home Within Home...*, 1:1 ölçek.
Erişim: 14.12.2017, <https://goo.gl/P4v9L5>

Endüstri çağı ve beraberinde gelen teknoloji tabanlı modernleşme sürecinin gün geçtikçe yükselen ivmesi, buna bağlı olarak şehirleşmenin getirdiği birey psikolojisindeki endişeler, tıpkı doğa karşısında olduğu gibi şehirde de insanın kendini güvende hissedeceği mahrem bir alana, özel mekâna sığınma ihtiyacını doğurmuştur. Bu kişisel iç mekân arayışında nesneleşen ev ve evle kurulan ilişkiler de modern anlamda şehirleşen mekanların baskısı altında gelişmiştir. Mimarın ürettiği ev, süreç içerisinde maddi bir ürün olarak yeni görüntüler, anlamlar ve işlevler kazanmıştır. Değişen algılar ve kavramlarla modern anlamdaki mimarın açgözlülüğüyle, bireyin mahremiyet odağı olan ev bir dönüşüm süreci içerisine girmiş, tüketim nesnesi biçimini almıştır. Bu anlamda Tacita Dean'ın "Bubble House" isimli ütopyik görünümlü çalışması, bir zamanlar yapım aşamasında fütüristik yapıda düşünülen bir binanın yapılmaktan vazgeçilip, terkedilme durumunu belgelemek için 16 mm'lik film ile çektiği videodur (**Görsel 43**).



Görsel 43. Tacita Dean, 2005, *Balon Ev/Bubble House*. Erişim: 09.12.2017, <https://goo.gl/ithJDj>

Sanatçı bu çalışmasında, binanın etrafını zamanla büyüyerek saran doğal, tropik manzarayı günümüzde insanlığın genel bir tavrı haline gelmiş 'ilgisizliği' mevcut durum olarak ele alır. Bununla birlikte sanatçı, mimari geçmiş içinde ütopyik hırsın başarısızlığı gibi günümüz koşullarına dikkat çekmektedir. Bununla birlikte fotoğrafta Dean'ın özenle kompoze edilmiş çekimleri ve projeksiyonun yarattığı hayali parıltının

birleşmesi ile rüya gibi bir görüntü vardır. Film projektörünün sarsıntısı hayalet gibi bir uğultu haline gelmekte ve filmin yavaşlığı, geçiş zamanı hissi yaratmaktadır. Dean belki de köşede hala keşfedilmeyi bekleyen bir şey olabileceği hissini uyandırmaktadır (Ellis, 2017, <https://goo.gl/qt4iCw>).

Diğer bir yandan ev, yalnızca çocukluktan yaşlılığa deneyimlenen sınırlı bir kavram değildir; mekân, zaman, psikolojik, sosyolojik, maddi değişkenler ilişkileri içerisinde biçim alan düşünce ve eylemler yumağıdır da. Dolayısıyla bu anlamda ev; insanlık geçmişinden beri gelen korunma, barınma, sığınma vb. içsel dürtülerin yanında, birtakım çevre kaynaklı dışsal güçlerle birlikte şekil almakta ve zaman boyutunda var olmaktadır. Kişisel mekân deneyiminde iç-dış ilişkisi, içeride olma, dışarıyı içeriye dahil etme ya da reddetme durumuna dair Yi-Fu Tuan şöyle demektedir; “Yer deneyimize esas olan şey ‘dıştan’ farklı olan bir ‘iç’ yaratmaktır. İçeride olmak nerede olduğunu bilmektir. (...) içeride olmak, yer kavramının birincil maksadı ve anlamıdır, yani dıştan ve dışın içerdiklerinden uzakta olmak demektir.” (1977, s.49’dan Aktaran Ersoy, 2002, s. 55). ‘İç’ ve ‘dış’ın ilişkisi insanlar ve mekanlar arasındaki ilişkileri kategorize etmek için kullanılmaktadır. Bu bağlamda ev deneyimi zamanla gelişen tamamen bir içerilik deneyimidir. Bu anlamda Murray Silverstein bu iç deneyimini şu şekilde aktarır;

İç, insanı çevreleyen bir konteyner, boş ve konkav mekandır. Kendimizi sonsuz bir katı cismin içine oyulmuş bir kovuk ya da mağarada gibi hissederiz. Yerin yakınlığını ve şiddetini hisseder ve yaşarız... dışarıdan bakıldığında ise tam tersi, ilkel çatı boş konkav bir mekân değildir. Katı bir kitle simetri halinde dikey bir aks boyunca yükselmektedir. Çatı arka manzaraya karşı güçlü bir figür oluşturur. Adeta sarsılmaz ve kuvvetli bir enerji onu yerden itmekte ve gökyüzüne doğru yönlendirmektedir. İç mekânın biçimi kendi dünyasını yaratırken, dış şekil ise adeta dünyada bir nöbetçiymişçesine yer alır, dışa bakar ve çevresindeki mekânı organize eder ve içerdiği mekâna hükmeder (1993, s. 84).

İnsanın eviyle olan düşlem yolculuğu geçmişine yani çocukluğuna uzanan bir öyküdür. Ev sonsuzluk kurgusuna açılan düşlerin ve oyunların mekânını temsil eder. Bu mekânda çocuğun ruhu yuvasına, yuvanın ruhu çocuğa şekil verir. Ev, çocuk için aynı zamanda bir düşleme, bir oyun alanı olan ütöpik bir dünyadır. Yetişkin bir birey için ise en imkânsız ütopya olan geçmişe dönme hayalini düşlediği, çocukluğuna dönüşte zamana karşı verdiği çabanın ürünüdür. Bachelard’ın da aktardığı üzere düşlemlerimizde dönüp dolaşıp geldiğimiz mekandır;

(...)İnsan varlığının ilk dünyasıdır. Üstünkörü metafiziklerin öğrettiği gibi, insan “dünyanın ortasına bırakılmadan önce” evin beşiğine yatırılır. Kurduğumuz düşlerde

evi her zaman bir büyük beşik olarak düşünürüz. Somut bir metafizik öğretisi bu olguyu, bu basit olguyu bir yana atamaz; öyle ki, bu olgu bir değerdir; düş kurmalarımızda dönüp dönüp geldiğimiz önemli bir değer. Varlık, hemen bir değer niteliği kazanır. Yaşam güzel başlar; evin kucağında kapalı, korunmuş, sıcacık (2014, s. 37).

Bununla birlikte mikro-ütöpic bir mekân olarak ev, somut bir boşluk ve gerçeklik alanı olmasına karşı, geçmişte ya da gelecekte bir düşün imgesi de olabilmektedir. Düş dünyasına, hayallere dair eylemlerin gerçekleşebilmesi içinde hem ön mekân hem de tıpkı anılar gibi düşlemeler için de bir muhafaza mekânı olan ev insanı devamlı beslemektedir. Kültürel kodların belirleyici unsurlarından biri olmasına karşın, tekil-benlik için kendi sınırlarını belirlediği çizgilerin içerisinde kaldığında ev, her zaman ilgi çekici ve harekete geçirici bir etken olmuştur.

Ev, sanatçıların üretimlerinde dışa ait bir imge olmanın ötesinde, farklı anlam ve metaforlar çerçevesinde sosyolojik, psikolojik, felsefi ve estetik bir biçimin dili olarak da dikkat çeken temalardan biridir. Sanat alanında ev imgelerinin ve anlamlarının içerdiği zenginlik nedeniyle denebilir ki, evin hem fiziksel hem düşünsel boyuttaki yapısı insan hayatında, özellikle birçok sanatçı üretiminde dikkati çeken bir unsur olarak çocukluk çağından itibaren, bütünleyici bir etkidir. İnsan hayatının büyük bir kesitini yaşadığı mekân olarak ev, sadece bir barınma yapısı olmanın dışında anılar, hayaller, düşlemeler, düşünceler için de bir çatı mekândır ve sanatçıların düşüncelerinde, düşlemelerinde yeni biçimlere, metaforlara ve anlamlara yön veren bir imge, bir dil olarak sürekliliğini devam ettirmektedir. Bu anlamda Juhani Pallasmaa'nın Bachelard'dan aktardığı gibi; “(...) ve gündüz düşlerimizde ev daima kocaman bir beşiktir (...)” (2011, s. 72).

3. BÖLÜM

KİŞİSEL HİKÂYELER ÜZERİNE MEKÂNSAL YAKLAŞIMLAR

Düşler, tarih atılmamış geçmişin açtığı o büyük alana girer. (...) Ne var ki çocukluk, bu uzak zemin üstünde geri gelir. (Bachelard, 2013, s. 177).

Gerçeği yalnızca masalların ve oyunların anlattığı düşünülen çocukluk zamanlarında, düş alanı ile gerçeklik alanının birleştiği çocukluk düşlerinde kurgulanan oyun mekanları ve çocukluk evi, düş dünyasının bitmek tükenmek bilmeyen bir hazinesidir. Masalların, oyunların ve oyuncakların yarattığı düşsel mekanlar ve çocukluk evi, çocukluğun gerçek evrenleridir. Hayal gücünün kutsadığı bu mekanlar daima hafızanın diplerinde tekrar ve tekrar keşfedilmeyi beklemek için yaşam boyunca saklı tutulur. Bir çocuk için düş ile gerçeği birbirine kavuşturan oyunlar ve masallar, dünya ile tanışmasının ilk eylemleridir. Bu eylemler her seferinde başka dünyalarda başka mekanlarda soluk bulan bir oyun alanına açılır. Çocuk, oyun ve masallarla dünyayı kendine doğru çeker. Bu oyun mekanlarında kendi dünyasına yakın bir dünya uyarlar. Çocukluk evi, oyunlar, oyuncaklar ve masallar çocuğun düş dünyasına çok yakın bir dünya kurarak yeni dünyalara açılan kapıları aralar.

İnsanın hayali aktivitelerin ilk zamanlarına bakmak gerektiğinde çocukluk dönemindeki hayal kurma eylemlerine geri dönmek gerekmektedir. Çocuğun en sevdiği ve en dikkatli yaptığı eylem; nesnelere, oyuncaklarla ya da kendi belirlediği ve sınırladığı mekanları kurarak oyun oynamaktır. Oyun eylemi içerisinde kurgulanan mekanlar, küçük alanlar çocuğun yaratıcı yalnızlığını deneyimlediği, kendi dünyasını yarattığı yerlerdir. Bu küçük alanlar, gerçekte hayal kuran çocuğun kendine ait bir mekânda barınma girişimidir de. Çocuğun oyun oynayarak sığınma, barınma işlevini de gerçekleştirdiği bu küçük kurgu mekanları, daha geniş içsel bir alan içerisinde (ev gibi) varlık bulan hayali bir mekân, bir dünyadır. Hatırlanan çocukluk evinin beslenip beslenmediği dikkate alınmaksızın, bu dünyadaki mekânsal barınma, muhafaza, bir tür uzlaşma alanı – oyun kurucunun gelişmekte olan benliği için küçük bir “yuva” işlevi görmektedir. Bu hayali mekân, dünya içerisinde gerçek dünyaya ait nesnelere, oyuncaklar oyunlar

kurularak yeniden düzenlenir, yeni anlamlar kazanır. Oyun kurucu bu yeni anlamlar kazanan nesnelere gerçeklikten kopararak hayal alanına çeker ve hayal ettiği nesnelere, olaylar ile yeniden gerçek dünyanın somut ve görülebilir şeyleri arasında bağlantılar kurar. Bu nedendir ki oyun eylemleri ve oyuna ait mekanlar kurgulayıcısı tarafından önem verilerek gerçeklik alanı olarak ele alınır.

İşte bu anlamda insan geriye doğru düşlemelerde, gerçekleşmesi mümkün olmayan tek bir ütopyaya, çocukluğun düşlerine ve çocukluğun en güvenli düşsel mekanlarına gönüllü hapsolür. Bir çocuk için oyunların ve masalların mekânı tıpkı ütopyalar dünyası gibi imkansızın gerçekleşebildiği bir dünyadır.

Çocukluk anlarından –ve bazı başka anılardan–, bir dağılımı, ardından da yoldan çıkmışlık duygusu yayılır, ki bence bu en verimli duygudur. Belki de insanın “gerçek yaşamına” en çok yaklaşan anlar çocukluğudur – onun ötesinde, insanın, geçiş izni haricinde sadece birkaç bedava bilete sahip olduğu çocukluk; her şeyin yine de insanın kendine risksiz, etkin biçimde hükmetmesi için iş birliği yaptığı çocukluk. İşte, sürrealizm sayesinde, bu fırsat bir kez daha kapınızı çalar (Breton, 1924'ten Aktaran Artun, 2013, s. 218).

Breton, edebiyatın başlıca örneklerinden biri olarak nitelendirdiği masalların, çocuklara yönelik yazıldıklarını ve dolayısıyla belli bir çocukluğa dönüş hareketiyle ortaya konduklarını söyler. Çocukların erken yaşlardan itibaren harikulade öykülerle beslendiklerini -ki bu açıdan çocuk yetişkin bilincine varmadan kendini masalların içerisinde bulur- yetişkinlikte ise zihinlerin el değmemişlikten yoksun kaldığını belirten Breton, buna rağmen yine de "yetişkin bir insanın masal okuduğunda kendini çocukluğuna dönmüş gibi hissedeceğini dile getirir" (Özsegin, 2014 <https://goo.gl/yGF8qy>).

Çocukluk dönemi yerini zamanla yetişkinlik çağına bıraksa da aslında daima insanın iç evreninde bir yerlerde saklı tutulup beklemede durmaktadır. Çocuk olabilmek, yetişkin insan için yalnızlığa eriştiği anlardaki geri düşlemelerinde, fiziksel bir halden ziyade, kimi zaman duygusal dünya ile arasındaki bağı belirleyen bir düşünce biçimidir. Bununla birlikte çocukluk fikrinin, çocukluğa ait olan zaman, mekân, oyun vb. kavramların yitirilişi de bir endişe olarak hayatı süresince insanla birlikte var olur.

Çocuk “kemale erdiğinde”, dünyayı hayal etme konusundaki mutlak hakkını yitirir yitirmez... çocuk tıka basa toplumsallıkla doldurulur. İstikrarlı insanların idealine göre insan olarak süreceği yaşama hazırlanır...Çocukluk (o yumuşak hamur!)

hiyerarşinin basamaklarına itilir durmadan, böylece çocuk da yolundan şaşmadan başkalarının yaşamının peşinden gidebilecektir... Erken- doğmuş bir insan olup çıkar. Doğruyu söylemek gerekirse, bu erken- doğmuş insan, bastırılmış bir çocukluk hali içindedir (Bachelard, 2012, s. 114, 15).

Bachelard'da olduğu gibi düşlemeleri geride bırakmış ve her nasılsa unutmuş yetişkinler olarak, tıpkı bir doktrinin öğretisi gibi, çocukları sürekli düş dünyalarından uzaklaştırma çabası Ahmet Cemal'in "*Biz Sevmeyi Ne zaman Unuttuk*" adlı derleme eserinde "*Düş ve Sanat*" başlığı altında şu şekilde ifade bulur;

Ortamımızda, önceki kuşakların ağırlıklı kesiminin bugünün gençlerine karşı işledikleri en ağır suç, bence onlara artık düş kuramayacakları, nasılsa kurulabilmiş düşlerin anlamsız bulunduğu ve herkesin olabildiğince düşlerden "arındırılmış" uyanıklıklara yargılı kılındığı, çorak zeminler hazırlamış olmaları... Gençcecik bellekler Antikçağ Yunan tragedyelerindeki "*soydan gelen lanet*"i andırır biçimde, kaynağı sorulamaz, tartışmaya kapalı *borçlarla* doldurulmakta... Dünyaya açılabilme yetisini yitirmiş yetişkinler olarak onlara tek öğütleyebildiğimiz, *büyükleri*, yani bizler gibi olmaları – üstelik buradaki *büyüklüğü*n yalnızca yaşlılıkla eş anlamlı olduğunu unutarak! (2014, s. 210).

Oysa çocukluk çağı, oyunların, oyuncakların ve masalların yarattığı gizemlerle donatılmış bir dünyadır. Düşlemin çocuğun düş gücüne koşut olduğu bu dünya ve bu dünyaya ait mekanlar, çocuklar için olduğu gibi, sanatçılar için de sürekli ve sürekli geri dönülen, gizemli ve ilgi duyulan- ilgi uyandıran bir ortam olmuştur. "Çocukluk dünyasında anılar kendini mutlu bir dünya olarak gösterir, çünkü görüntüler bir sisin içinden yükselir ve yol boyunca daha da netleşir. Çocukluk manzarasında güneş çok sıcak ve parlaktır, gölgelerde gizlenmiş yaratıklar geri çekilir ve unutulur." (Fingerroos, 2006, s. 101). Çocukluk çağı ve ona ait olanlar özellikle Sürrealizmde, yetişkinlikteki bir yoksunluk metamorfozu gibi, çocukluğa dönüş ve çocukluğa duyulan özlem hali içerisinde dikkat çeken bir unsur olarak kendini gösterir. "Ahlaken iflas ettiğini düşündükleri bir kültürel ve toplumsal yapının sınırlarını aşmak gerekliliğiyle (...)" (Antmen, 2013, s.135) içinde buldukları düzene karşı en sert tavrı sergileyen Sürrealistler sanat eylemlerinde rüya, düş, bilinçaltı gibi unsurların yanı sıra, ruhun en özgür, en bağımsız dönemi olan çocukluk dönemine de sürekli bir gönderme hali içerisinde. Şüphesiz sanatta çocukluk dönemini referans alma, ister Picasso ve Matisse'deki gibi çocuk sanatının yüceltilmesi olsun, ister Kirchner ve Heckel gibi Empresyonistlerin çalışmalarında, ön yargı olmaksızın çocuklara odaklanılmış olsun yirminci yüzyılın başlarından itibaren sanat için bir diğer kaynak olmuştur. Ancak

Sürrealizm içerisinde dikkat çeken çocukluk ve çocukluk dönemine ait olanlar kültürel diğer sanat hareketlerine göre daha kapsamlı ve daha sistemattir.

Sürrealist Manifesto (1924) girişinde Andre Breton yetişkin insanın²³ hayalleri ve düşlemeyi asla bırakmayıp bu düşlemelerin er ya da geç geri düşlemelerle çocukluk çağından beslenmesi eğilimini şu cümleler ile dile getirir;

Hayattaki -demek istediğim, gerçek hayattaki- en kırılan şeylere dair inanç öylesine güçlüdür ki, en sonunda bu inanç kaybolur gider...Eğer içinde hala bir parça sağduyu kalmışsa, tek yapabileceği yol gösterenleri ve akıl hocaları her ne kadar mahvetmiş olursa olsun, yine de ona bir şekilde büyüleyiciymiş gibi gelen çocukluğuna dönüp bakmaktadır. Oradayken, bilinen tüm sınırlamaların yokluğu aynı anda yaşanan birkaç hayatın bakış açısına sahip olmasına olanak tanır; bu yanılsama içinde iyice kök salar ve artık tek ilgilendiği her şeyin faniliği, aşırı derecede kolay oluşudur. Çocuklar her güne dünyada hiçbir endişeleri olmadan başlarlar. Her şey yakında, ellerinin altındadır, en kötü maddi koşullar bile güzeldir. Ormanlar ya beyaz ya siyahtır; insan hiç uyumasa da olur (1924, s. 7).

Toplumsallık ve kültürün boğuculuğu ile çevrelenmiş bir yetişkin olmanın belki de en büyük sorunu toplumsal yaşantının sınırları içerisinde biçimlenen farkındalığın eziciliğidir. Bu öyle bir eziciliktir ki yetişkin olanın düş dünyası, hayal etme gücü - özellikle geleceğe ve mekanlara dair düşlemeler- toplumsallıkla devamlı olarak sınırlandırılmaktadır. Hayal ve düşlemeden yoksunlaştırılmış, çağdaş olarak adlandırılan yaşamda insan her alanda 'büyük' düşünmeye, 'büyük' yaşamaya teşvik edilir. Günümüzde 'küçük' olanın işaret ettiği şeyler, büyük olanın karşısında olumsuzluğu niteler duruma gelmiştir. Ancak çağdaş yaşamın sınırlarını çizdiği bu 'büyük' değerler küçük ölçeklerle kurulan oyunlarda ve sanat nesnelerinde adeta yutularak hapsedilir. Dünya içerisinde var olan her bir minyatür, insanın hayal kurmasına neden teşkil edebilir. Bu anlamda geri düşlemelerde yeniden ve yeniden çocukluğa döner ve ona, oyunlarına, çocukluk evine ve masallara; ileri doğru düşlemelerde ise ütopyalara ve zihinde var edilen küçük mekanlara sığınılır.

İşte bu tutumu adeta yeniden keşfedip, bir tarafıyla ona sarılan, düş kurmanın mutlak gücünü ve düşüncenin önyargısız işleyişini temel alan Sürrealizm yeniden içimizdeki çocuğun iç evrenimizdeki keşfine izin vermemiz gerektiğini hatırlatır. Bu hatırlatmasıyla Sürrealizm bir bakıma geçmişteki çocuk olan bize duyulan özlem ve üretim süreçlerinde o geçmişin gerçekliğine ulaşabilmektir. Breton Sürrealist düşlemeye

²³ Bachelard'ın da (2012) bahsettiği üzere; aile, kültür, tarih, psikoloji ve toplumsallıkla doldurularak biçim almış biz yetişkin insanlar.

dalan yetişkin bir zihnin çocukluk düşleri ile içindeki çocuğun ve yaratıcı gücünün yeniden keşfedilebilir olma halini şu cümlelerle ifade eder;

Sürrealizm'im derinliklerine dalan zihin, çocukluğunun en güzel kısımlarını parıldayan bir heyecanla yeniden yaşar. Böyle bir zihin için bu, boğulmakta olan birinin, kısacık bir an içinde hayatının en aşılmaz anlarını bir kez daha gözden geçirdiği kesinliğe benzer. Bu benzetmenin cesaret kırıcı olduğunu söyleyenler çıkabilir. Şahsen benim de bunu söyleyecek olanları yüreklendirmek gibi bir niyetim yok. Çocukluk anlarından –ve bazı başka anılardan–, bir dağılımlılık, ardından da yoldan çıkmışlık duygusu yayılır, ki bence bu en verimli duygudur. Belki de insanın “gerçek yaşam”ına en çok yaklaşan anlar çocukluğudur – onun ötesinde, insanın, geçiş izni haricinde sadece birkaç bedava bilete sahip olduğu çocukluk; her şeyin yine de insanın kendine risksiz, etkin biçimde hükmetmesi için iş birliği yaptığı çocukluk (Breton,1924, s. 46-47).

Breton'un bu açıklamasının ötesinde yine düş ve imgelem başlı başına bir oyundur, sanat da imgelemin pratikleştiği bir alandır. Öyle ki çocuk, oyunları, oyuncakları, masallar ile her türlü dış koşullamalardan ve yüklemelerden uzak nasıl bir düş dünyası kurar ve onun içinde nasıl yaşarsa, çalışmalarında oyun kurguları yaratan, minyatür dünyalar kuran sanatçılar da böyle yaşar ve bir bakıma oyunlardakine benzer bir tatmine ulaşır.

Hayal gücünün canlılığının ve benzersizliğinin en sınırsız olduğu çocukluk düşlerinin, oyunların ve masalların dünyası gibi ütopyalar da kendisini mutlu ve umutlu bir dünya olarak sunar. Ütopya yaşantılarında umut vadeden mekânlarda çocukluk düşleri ile kurulan oyunlar ve masallardaki gibi hayalle gerçek iç içe geçmiştir ve bir aradadır. Ütopya, edebi yazınlarda her ne kadar en bilindik tanımı ile daha önce görülmemiş, deneyimlenmemiş, olmayan ya da olmayacak bir yerin tanımına denk gelse de “Her şeyden önce çocukluk döneminin, çocukluğun kendisinin, gündelik yetişkin yaşamının bozulmasına, yozlaşmasına karşın, ütöpik bir alan ve zaman olduğu konusunda öteden beri süre gelen bir düşünce geleneği vardır.” (Hintz ve diğerleri, 2003, s. 5). Çocukluk genellikle yetişkinliğin yozlaşmış ve sorumluluğundan korunan bir alanı olarak görülür.

Çocukluk evinde yaratılan, dış dünyada kurgulanan oyun ve masal mekanları gibi ütopya mekanları da yetişkinler için, dış dünyanın izin verdiği ölçüde ve düşsel sınırlar içerisinde bir nefes alma boşluğudur. “Çoğu ütöpik yazılar çocuklar ve yetişkinler için, görünüşte bozulmamış çocukluk dönemine ait bir cennet imajını çağrıştıran, idealleştirilmiş, pastoral bir vizyon sunmaktadır.” (Hintz ve diğerleri, 2003, s. 1). Zaman ve mekân kavramlarının genellikle belirli olmadığı kurgusal ütopya mekanları

dünyanın ya da dünyanın dışında herhangi bir yerde, herhangi bir ülkede, herhangi bir zamanda, geçmişte- evvel zaman içinde-, gelecekte ya da hemen şu anda olabilir. Tıpkı masalarda olduğu gibi çoğunlukla gerçek dünya ve düş dünyası arasında bir çatışma kurar. Ütopik veya distopik kurgular, kültürel kaygıları ve tehditleri ele almanın yanı sıra ideali düşünmek, düşlemek için verimli bir yerdir. Öyle ki, ütopya yazınları ister çocuk ister yetişkin için yazılmış olsun, sosyal davranışların köklerini inceleyerek çocuğu veya yetişkini içinde var olmaya çalıştığı mekânları ve de yaşadığı toplumu sorgulamaya, dolayısıyla düşlemenin kapılarını aralayarak yeniden kurgulamaya teşvik eder.

Tıpkı masallar, oyunlar ve oyuncaklar aracılığıyla kurulan oyun alanları gibi ütopyaların oluşturduğu davranışsal ya da düşünsel oyun alanları da sanatın hemen her alanında izleyicisine düşlemenin kapılarını aralamasına olanak sunan imgelerle ulaşır. “Oyun fikri, düşünce tarzımızda ciddiyet fikrinin karşıtıdır.” diyen ve insanı “Homo Ludens²⁴” olarak tanımlayan Johan Huizinga, oyunun da tıpkı ütopyan bir anlatı ya da bir sanat eylemi gibi, imgeler yoluyla bir üretim ve ifade alanı olmasını ve bu yeniden üretim ve ifade şeklinin çocuğun düş dünyasının temsilleri aracılığıyla şekillendiğini şu sözleriyle dile getirir;

(...) benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüklüdür. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, “sıradan gerçek” hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini öyle olduğuna inandıran bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüşün, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir (2015, s. 32).

Huizinga'nın bu ifadeleri tıpkı “İnsan oynadığı sürece insandır.” (Schiller'den Aktaran Gill, 2009, s. 1) önermesinde bulunan Friedrich Schiller'in sanat eylemi ve oyun eylemi arasında kurduğu benzerliğe denk düşmektedir. Öyle ki Schiller'e göre sanat eylemi- ister davranışsal ister düşünsel olsun- içerisindeki insan, kendini zamandan ve mekândan koparılmış gibi hisseder²⁵. Bu tıpkı bir oyun içerisindeyken zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyişimize benzer bir algı halidir. Zira "gündelik" ve "asıl" hayatın

²⁴ Huizinga'nın Latince kökenli 'oyun' sözcüğüne karşılık gelen, Ludus, Ludere kavramlarını Homo Sapiens ve Homo Faber'den sonra insan için üçüncü bir tür nitelemesi yapmak amaçlı kurduğu sözcük.

²⁵ Belki de yine ütopya yönelik ürünlerin izleyicisi üzerinde yarattığı en önemli unsurdur; zamandan ve mekândan kopuş sürecine olanak tanınması.

ötesinde oyun içerisinde insan özgürdür. Ne var ki bu özgürlük içerisinde oyunun da kuralları vardır.

Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Oyun "gündelik" veya "asıl" hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunmaktadır. Küçük çocuk bile "sadece ...miş gibi yaptığı", "yalnızca gülmek için" davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir (Huizinga, 1995, s. 25).

Dolayısıyla Bernard Suits'in de "*Çekirge Oyunu, Yaşam ve Ütopya*"sında (2012) bahsettiği üzere, oyun özünde bilinçli bir eylemdir ve ister çocuk için olsun isterse yetişkin için, yararsız bir eylem değil saf ve tam olarak kişinin kendisini ortaya koyabildiği bir "varoluş idealidir". Bu nedenle oyun ütopyanın en temel ögesidir.

Mekân, zaman, düşlem ilişkilerinde küçük olan şeylere dair ilgi çocukluğun erken yaşlarında, oyunların ve masalların dünyasında başlar. Hayal gücü, minyatürde uyanık ve mutludur (Bachelard, 2013, s.199). Oyunlarda seçilen küçük nesnelere, oyuncaklar, figürler, bebekler ve bunların yardımı ile kurulan küçültülmüş mekanlar, dünyalar gerçeklerle örülü dünyanın aksine, hayallerin, düşlemelerin, dolayısıyla bireysel olana ait ütopyanın kilidini açan nesnelere dir. Gerçek hayatta elde edilemeyene karşı bu küçültülmüş düş dünyaları, insanın farkında olmadığı anlarda içine girdiği, kendine sunduğu yeni perspektiflerdir.

Bu anlamda 2016 yılına ait 'Yeniden yer edinme/Reterritorialization' çalışması açıldığında; 'Dış'a biraz olsun uzaktan ya da yukarıdan bakma fırsatı bulunduğunda, gözle görülen çevresel alan küçülerek, adeta bir oyun tahtası üzerine yerleşen minik yapılara dönüşür (**Görsel 44**). Gözün içine sıkıştırılarak hapsedilen bu küçük yapılar, artık parmakların içine yerleşen oyuncaklar misali biçim ve boyut değiştirirler. İçindeyken karmaşık düzensiz olarak addedilen yapılar, dikey ve yatay çizgilerin birbirine girdiği, soluklaşan renklerin içerisinde daha da karmaşıklaşmış minyatür yapılara dönüşür. Mesafe ve yüksekliğin etkisiyle değişen görsel algının yarattığı ölçekteki bu yanılma hissi, izleyiciyi fiziksel varoluşun gerçekliğinden kopararak ister istemez düşleme alanına iter. Bu mesafe ve yükseklik farkıyla 'dış' ile araya bir sınır çekilir. Artık gözün içerisinde sıkışan bu alana, belki de tanrısal bir müdahale ile yapıları, biçimleri değiştirme, sadeleştirme düşüncelerine dalınır. Toprağın zaten görünmediği bu oyun tahtasında toprak parçası yerini alır, toprağın üzerine bir sığınak

olabilecek basit bir ev hemen inşa edilir ve evin biraz ötesine burada yaşamın devam edeceğine kanıt olan bir ağaç konumlanır.



Görsel 44. Mert Barlas, 2016, *Mikro-topya# Yeniden yer edinme/Reterritorialization*. 25x33x33cm.

Oyun ya da sanat aracılığıyla hayal edilen ya da deneyimlenen küçük nesnelere ve mekanlara insanı çocukluğa, oyuncaklara ve oyuncakların gerçekliğini yeniden hatırlamaya davet eder. Sanat ve oyun alanlarında kurgulanan küçültülmüş nesnelere çocukluk, sık sık bizi ziyaret eden bir hayalet gibi tekinsizleşir²⁶. Nitekim küçük ölçekli mekanlara dayanan hayal gücü de dünyanın gündelik akışında her zaman ortaya çıkmayan, ancak karşılaşma anında insanı tekinsizliği ile şaşırtan, kimi zaman kuşkulandıran çocukluktan gelen doğal hayal gücüdür.

Küçültülmüş olan tekinsizliği ile beraber, tıpkı "Parmak Çocuk", "Gulliver'in Seyahatleri", "Alice Harikalar Diyarında", "Sihirli Fasulye" gibi masallarda olduğu gibi

²⁶ Sigmund Freud'un tekinsizlik ve Derrida'nın hayalet kavramlarına yönelik; Tekinsiz, hayalet olan geçmişten gelen bilindik tanıdık şeyler, görüntüler, olaylardır.

merak, gerilim, hayranlık hissi uyandırarak o ana ait fiziksel gerçekliğin yerini alabilir. Oyuncuyu çevreleyen mekândan çıkararak onu başka bir dünyaya taşır. Küçük olan ya da görece küçültülmüş şeyler insanları, tekrar tıpkı oyun alanına çağırılan bir çocuk gibi hayrete düşürebilir, tekrar şaşırtabilir. Bu oyun, her gün uzaklaşmayı ve farklı kurallara ve farklı etkileşimlere sahip bir dünyaya girmeyi içerir. Oyuncunun oyunculuk eylemi hayal gücü ile oynamaya dair bir onay olarak da harekete geçer.



Görsel 45. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# İğreti/Makeshift*, 60x20x15cm.

2018 yılına ait 'İğreti/Makeshift' isimli çalışma, yine sığınak olan tekil bir mekânın dışı ait mekân içerisinde 'nerede' konumlanması gerektiğine/mekansızlığına yönelik bir çalışmadır (**Görsel 45**). Modern, çağdaş dünyanın sunduğu mekanlar insanın yaşamı için karmaşık ve yanılsatıcı bir şekilde örgütlenen karmaşık mekanlar olabilir. Bu mekanlar, insanın belki de ilkel denilebilecek sadeliğinden çok uzak mekanlardır. Çalışmada, yine toprağın üzerine yerleşmiş basit bir ev imgesinden yola çıkan bu sığınak mekân dünyanın/şehrin küçültülmüş çerçevesi içinde kendine ait bir yer bulamaz ve bir vincin ucunda havada sanki geçici, iğreti bir şekilde askıda kalır. Küçük/tekil mekanla kurulan, göz ardı edilme, kaybolma ilişkisi gerçekte sadelik ve

basitlik empatisini teşkil eder. Diğer bir anlamda küçültülen basit bir mekân, bir ev imgesi, dünyadaki şehir merkezli yaşama, barınma mekânlarına yönelik yaygın, yerleşik algılara ve bu anlamda mekânın başka türlü elde edilemeyeceği dayatmasına karşı küçük ölçekli bir perspektiften mekânın deneyimlenmesidir.

Küçük ölçek ile çalışmak aynı anda hem gerçeğe ait hem de düşe ait bir alanı yaratma fırsatı vermektedir. Bununla birlikte küçük ölçekli mekanların gerçek doğası, izleyiciyi mekânın içine tamamen giremediği ancak dışarıda düşlemeye teşvik eden bir mesafede de tutar. İzleyiciyi bu bilinmeyen mesafeye yerleştiren sanat yaratıları, izleyicinin yaşanmış tecrübeleri, çocukluğa dair geri düşlemeleri ya da ileriye dönük hayalleri ile beslenerek daha samimi bir bağlantı kurmayı amaçlar. Michael Askin'in çalışmalarından yol çıkarak Bailey bu mesafeyi şu şekilde dile getirir;

Aynı anda, minyatürleştirilmiş diğer dünyanın hem içinde hem de dışında olmak isteriz. Bu imkânsızdır hem bu dünyada hem de minyatürün dünyasında aynı anda olamayız. Michael Ashkin'in minyatür manzaraları için önerdiği gibi, seyirci ya da eylemci sürekli olarak, minyatür uzamın içinde ve onun dışında olmak arasında dalgalandır. Sonuç, tüm algıların doğasında bulunan metafiziksel meselelere işaret eden çözümlenemez bir gerginlik. Aslında bu, Ashkin'in bu anı uyuşturucunun etkisi altında olunan ana benzetmesidir (Bailey, 2005 s. 42).



Görsel 46. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Oyun Kurucu/Game Master*, 45x50x25cm.

'Oyun Kurucu' çalışmasında; düşleme ait mekanlar, gerçeğin minyatürleşmiş biçimleri olarak küçük ölçeklerde, dışa ait mekanlar görüntüsünde somutlaşabilir (**Görsel 46**). Gerçek mekanlardan yola çıkarak belki de gerçekte inşa edilemeyecek bir alanı, yapıların, birimlerin arasında gezerek, keşfederek yeni bir düşlemin, yaşantının kapıları aralanabilir. 'Dış' mekanlara yönelik gerçeği bir anlamda bozmak, çarpıtmak ve onu yeniden bir oyun üzerinde tekrardan inşa etmenin olanağı ile küçük yapılar, binalar, ağaçlar, bitkiler hayatta göz ardı edilen her bir birim oyun kurucunun dilediği gibi düzenlenerek sabitlenir ya da bozularak yeni baştan tekrar ve tekrar üretilebilir. Artık bir ağacın nereye konulacağı, oyuncuya yeri geldiğinde sığınak olacak, dinlenmesine olanak sunacak küçük bir evin nitelikleri, hikâyenin kaderi tamamen oyun kurucunun düşleminin ve ellerinin arasındadır. Ancak dıştaki izleyicinin fiziksel varlığıyla içine girmesinin mümkün olmadığı bu mekanları dolaşması, bu mekanlarda var olabilmesi için küçülmesi gereken bir oyuna iştirak etmesi gerekir.

Mekânın gerçeklikteki imgelerinin aksine, mekânı düşlemelere ait küçük evrenler içinde kurgulamak, izlemek insana ayrıca algı ve kontrol yanılması da yaşatmaktadır. Öyle ki tek bir insan yaşamının ölçeği -ki burada insanın hem fiziksel ölçeği hem de kurduğu maddi yaşamının sınırlılığı kastedilmektedir-, dünyanın ölçeği içerisinde korkutucu boyutta küçükken ayrıca, sürekli olarak artan bilgi, eylem, hız ve yoğunluk ortamında, imge ve ideoloji bombardımana tutulduğumuz, giderek karmaşık bir biçimde daha hızlı büyüyen ve alt üst olan bu dünyada, küçük ölçeklerde işlenen mekanlar, insana zamanın durduğu bir yere geri çekilme imkânı sağlayabilir. Bununla birlikte küçük ölçekli üretilen bu mekân çalışmaları, büyük dünyada küçük, kapalı mekanlarda yaşamının doğurduğu karışıklık ve travmalar karşısında izleyiciyi düşleme ile harekete geçiren bir unsur olabilir. Bu da aslında yaşama, dünyaya hayali, küçük bir çerçevenin arkasından anlık bir izometri bakışıdır (**Görsel 47**). Bachelard minyatürle başlayan bu yeniden "dünyalaştırma" eylemini şu şekilde dile getirir;

(...) Dünyayı minyatürleştirmek için, dingin bir odada buna çok zaman ayırması gerekir insanın (...) Minyatür, (...) küçük risklere girerek dünyalaştırmayı sağlar. (...) Minyatür bir durma hali sağlar, ama asla uyutmaz (...) Minyatürleri, büyük ile küçüğün basit göreliliği içinde yorumlarsak, gerçek değerlerin anlamını yitireceğimize kuşku yok. Yosun tutamı bir çam ağacı olabilir, ama bir çam ağacı asla yosun tutamı olamaz (...) Gerçek şu ki, uçsuz bucaksızlık hayallerini daha yakından incelediğimizde göreceğimiz gibi, çok küçük olan ile uçsuz bucaksız olan uyum içinde titreşir (2013, s. 197-210).

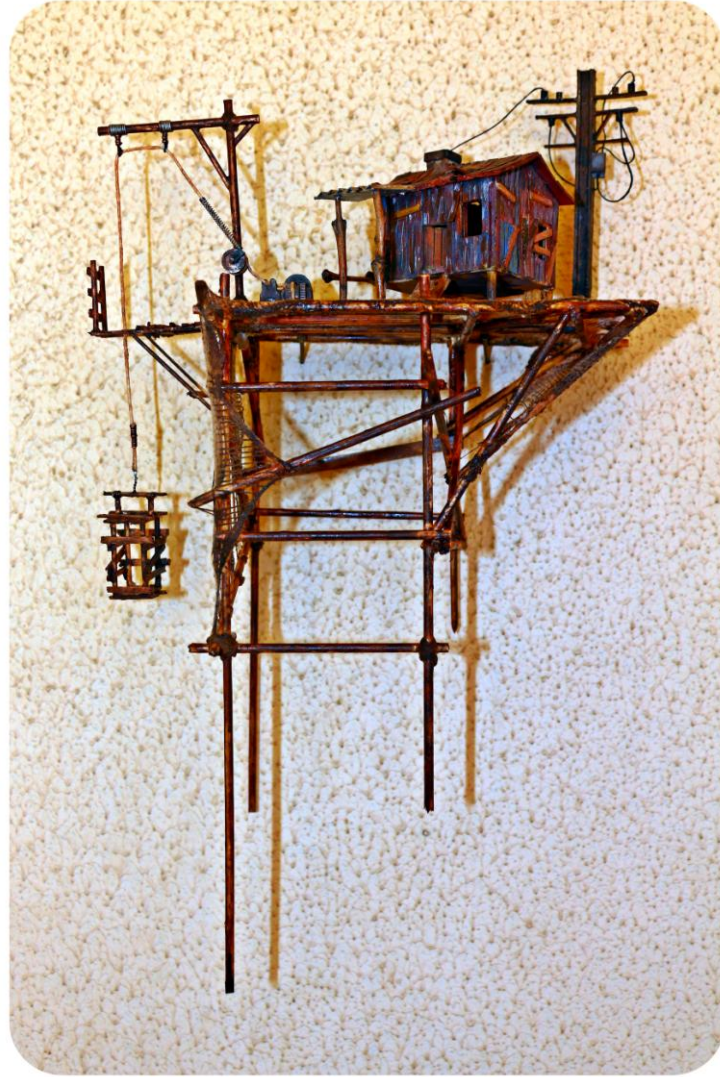
Bu bağlamda; oyun, ev, sanat ilişkileri içerisinde, Mikro- ütopyik mekân yaratıları gerçekte bir zamanlar var olan ya da var etmek istenilen evrenlerin ufak boyuttaki mekân tasarılarıdır. Bir zamanların ütopyacı hayallerinin kurduğu şehirlere karşı olarak şehre dayalı bir yaşama alanına bağlılıktan bireysel kaçışın, bir düş alanı yaratmanın, çocukluk çağından, çocuk kalabilen, çocukluğa özlem duyan yetişkin bireye kadar uzanan bir varoluş düşününün devamlılık şeklidir.



Görsel 47. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Mekân Dışı/Exterritorial*, 55x23x12cm. Kişisel Arşiv.

Bu bireysel mekân yaratıları, temelinde hayal gücü olanın temsil üzerinde bir hâkimiyet kurarak kendi düşsel mekân imgelerimizi diğerlerine iletmek amacı ile oluşturulmuş ucu bucağı olmayan sonsuz bir evrenin parçalarıdır. Küçük ölçekli mekân senaryolarında, minik mekanlar ile özdeşleşebilen oyuncu, her bir yapının, karakterin arasındaki açık ya da örtülü ilişkileri okuyarak ve belki de kendi anılarına, düşlerine, arzularına dönük ipuçlarını yakalayarak oyunun içine kendi kurgusu ile dahil olabilir.

İnsanların temel ihtiyaçlarından en önemlisi olan barınmayı sağlayan somut mekanlar gündelik hayat koşuşturmacası içinde bireyin dış dünyadan kendi güvenli sığınağına çekildiği ve varlığını tanımladığı, kendine göre dizayn edip ailesini kurduğu/koruduğu reel alanlardır. Fakat bu gerçekliğin de bağımsız bir gerçeklik olduğu mekânın bireysel bilince kadar indirgenmesi ile daha açık bir hal alır. Bu reel alanlar kimi zaman öyle planlı, öyle yapay ve öyle soğuktur ki, kişi, sadece kendine ait, tüm içselliği ile yarattığı, hayallerinin sürekliliğini sağlayacak düşsel bir mekâna ihtiyaç duyar. Mekânın, bireysel bilince indirgendiğinde taşıyıcı görevi görmesi, aynı zamanda bireyin mekân içinde gerçekleştirdiği yaşantı örüntülerini hatırlama yolu ile geçmiş ve gelecek birbirine bağlanır. Geçmiş; yaşantı örüntüleri içerirken, gelecek; hayali, düşsel ve kurgusaldır.



Görsel 48. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Sığınak-1/Shelter-1*, 30x15x12cm.



Görsel 49. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Sığınak-2/Shelter-2*, 38x15x15cm.

Sığınak 1/Shelter 1- Sığınak 2/Shelter 2 kişisel bir yaşama alanı, bir 'sığınak' inşa etme düşleminde yola çıkarak uygulamaya konulan, bir anlamda distopik görünümlü çalışmalardır (**Görsel 48 - 49**). Otto Friedrich Bollnow "İnsan evrensel alandan özel ve bir dereceye kadar kişisel bir alan biçimlendirir ve böylece iç mekânı uzaydan ayırır." (1961, s. 33) diyerek tekil ve tekilin mekanın dışı karşı sınırlayıcılığını düşünmeye sevk eder. Küçük karton ve tahta parçalarının bir araya getirdiği eskimiş, derme çatma görünen bu kutular; dışarıdaki zamandan ve mekandan kopmaya çalışırcasına, zayıf ancak yukarıya doğru uzayan konstrüksiyonlar üzerine yerleşir. Dışa ait bir yapı olma fikrinden uzaklaşma amacıyla üretilen bu çalışmalar, kendini izole eden yapılar haline

dönüşür. Bu yapılar bir anlamda tek başlıklarıyla, tekil olarak insanın yok sayıldığı, gözden kaçırıldığı bir çağda, büyük dünyada kendi küçük sığınaklarını inşa etmeye çalışan insanların yerleşkeleridir.

Dışarıdan işlevsiz olarak görünen yapıların etrafındaki nesnelere, içeride bir yaşamın var olduğunu kanıtıdır.



Görsel 50. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Evin Sahibi/Host*, 9x7x12cm.

Bachelard, mekâna dair bir kelimenin ya da basit bir imgenin bile ‘salt mekân, bir yer’ olma algısını dönüşüme uğratarak, bireysel bilinçte var edilen, sadece kendine ait olan yer/alan/yuva kavramından bahseder. Bu, bir nevi zihinlerde var olan idealleştirilmiş bir mekânın, düşsel bir yuvanın tasarısı olan mikro düzeyde bir ütöpik mekandır. Orası, var olandan, sahip olunan sabit meskenlerden farklı, zihinlerde, kurmak istenilen ideal yaşantının mekân/ yuva olarak konumlandığı yerdir.

Gündeliğin rutini ile gerilere ötelenmiş, silikleşmiş, düşüncede mikro bir yer halini alan bu mekân, gelecekte değil ama geçmişte kalanın ütöpikleştiği bir alandır. Birbirine bitişik ama birbirinden parçalarla bağımsızlaştırılmış beton kutular içindeki yaşamların düşsel varoluş mücadelelerinin verildiği kişiye özel kabuk, belki de anne rahmindeki

güvenli boşluğun özlemidir. İçinde birbirinden farklı binlerce yaşamın sürdüğü her bir evden daha müstakil, belki de bir diğerine kapalı olan içselliğin, hayallerin kurgusal mekânıdır. Bu anlamda görsel 51’de yer alan 'Evin Sahibi/ Host' adlı çalışma aslında çocukluk evinin hafızada kalan parçalarından oluşturulan ve avucun içine kolayca oturacak ölçekte küçültülen kopya bir görüntüsünden oluşmaktadır. Bir zamana kadar içinde oyun oynayan, hayaller kuran çocuğa sığınak olan bu yapı artık o çocuğun ellerinin arasında düşünlele kurulan bir oyunun vazgeçilmez parçası haline dönüşmüştür. Çocuk artık hem yapının içerisinde oynamaya, yaşamını sürdürmeye devam eder hem de dışarıdan bir gözlemci olarak oyuna dahil olur. Bu anlamda mikro-ütopik mekân, bir anlamda çocuk olarak dünyadan çekip çıkarılan ve önem verilen kavramların, imgelerin geçmişe dönük düşlemelerin çözümlemesi ve mekânda oyunla ete kemiğe bürünmesidir **(Görsel 50)**.

Her bireyin, dünyanın bir köşesinde kişisel ilk evrenini yaratma çabası ile başlar mekâna dair tüm arayışlar. Yaşamın sınırlamaları içerisinde varlık bulmaya çalışan bir yetişkin gibi her zaman mantıklı ve nesnel olma zorunluluğunun olmadığı çocukluk çağında şekillenir mikro-ütopik mekanları yaratma çabası. Oyunlarla biçimine kavuşmaya çalışan, ilhamını masallardan ve hikâyelerden alan, kimi zaman yastık ve çarşafarla iki divan arasında var edilen bir çadır, bir ev, kimi zaman gömme bir dolabın içine küçük nesnelere kurulan muhafaza alanı, kimi zaman bir yatağın altı olan-içine gizlenen, istenilenin içine davet edildiği istenilmeyenin uzak tutulduğu-kimi zaman da ağaçların arasına dallar ve yapraklarla örülen oyunlarımızın mekânıdır orası. İnsan oyunların bahçesini terk ettiği zamandan beri yanı başında en kuytu köşede tekrar ve tekrar düşlediği, kaçtığı, sığındığı bir kovuk olur çocukluk ve o anlara ait düşlenen, kurulan mikro-ütopik mekanlar.

İçimizde potansiyel bir çocukluk yatar. Bu çocukluğa kendi gerçekliğinde değil de, kurduğumuz düşlerde yeniden kavuştuğumuzda, onu kendi imkanları içinde yeniden yaşarız. Olabileceği her şeyi düşleriz, efsane ile tarihin sınırlarında düş kurarız. Yalnızlığımızın anılarına ulaşmak için, yapayalnız bir çocukken bulunduğumuz dünyaları idealleştiririz (...) Çocukken kurulan düşlerin dünyası, bugün düşünmeye sunulan dünya kadar, hatta daha da büyüktür. (...) Çocukluğu düşlerken, düşlemenin barınağına geri döneriz. (...) Çocukluğa doğru düşünle en değerli anıların her yerde hazır bulunuşunu, tek bir yerde yoğunlaştırmamıza olanak verir (Bachelard, 2012, s. 108-131).

Mikro- ütopik mekân çocuk bilincinin gerçeklikten kopuş sürecinde kareli bir defterin kenarına çizilen bir ağacın ve bir evin dışarıda yansıma bulmasının uğraşdır belki de.

Böylelikle zamanla ete kemiğe bürünüp düşsel bir imaj olarak bir ağacın altındaki ilkel bir evin şeklini alır. İster bir defterin kenarınca çizilmiş ister kibrit çöplerinden, kartondan, topraktan inşa edilmiş olsun hayal gücüyle yaratılmış bu düşünsel mikro mekânlar en yalın haliyle her bireyi çocukluğa, oyunun ve oyuncakların dünyasına ve saf gerçekliğine katılmaya teşvik eder. Bu düşsel kurgu, içinde sonsuz mikro-ütöpik mekânı barındıran bir evrendir. Bu evrenlerde mekanla birlikte insan kendi gerçekliğini de sürekli olarak yeniden ve yeniden kurgular. Böylece mikro-ütöpik mekân sonsuz bir inşa düzeneğine dönüşür.

Mikro-ütöpik mekanlar, kimi zaman reel alanların aksine zamandan ve tarihten sıyrılmış tekil bir varoluş alanını temsil eder. Tıpkı Bachelard'ın "düş kuran kişi çekildiği köşede (...) dünyayı silip atmıştır." dediği gibi (2013, s. 179). Düşle inşa edilen bu bozulmamış mekân sahip olunan mülkiyetlere karşın bir kesinliği olmamasına rağmen daha sağlam ve belki daha da samimidir. Çünkü orası dışarıda kalanın bayağılığı ve sıkıcılığından izole edilen, toprağa daha yakın olan yerdir. Bir arayış, bir keşiftir benzerliklerle ayrı ama beraber var olabildiği bazen de...

Bununla birlikte düşsel kurgular içinde 'yuva' da sonsuz mikro-ütöpik mekânı barındıran bir evrendir. Kendi gerçekliğini sürekli yeniden hayal ederek kurguladığı sonsuz bir inşa alanı olarak, reel alanların aksine zamandan ve tarihten sıyrılmış mikro-ütöpik bir varoluş alanını temsil eder. Düşle inşa edilen bu bozulmamış mekân, sahip olunan mülkiyetlere karşın bir kesinliği olmamasına rağmen daha sağlam ve belki daha da samimidir. Çünkü 'yuva' dışarıda kalanın bayağılığı ve sıkıcılığından izole edilen, toprağa daha yakın olan yerdir.

Yuva, çocukluk düşlerinden itibaren insanın, anne karnından sonra ilk evrenidir, sonsuzluk kurgusuna açılan hayallerinin ve oyunlarının mekanını temsil eder. Bu mekânda çocuğun ruhu yuvasına yuvanın ruhu çocuğa şekil verir. Yuva, çocuklar için bir oyun alanı olarak ütöpik bir dünyadır, yetişkin bir birey için ise en imkânsız ütopya olan geçmişe dönme hayalini düşlediği çocukluğuna dönüşte zamana karşı verdiği çabanın ürünüdür. Bu anlamda Kübalı sanatçı Jorge Mayet çalışmalarında sürgün edilerek koparıldığı ülkesine geçmişle olan bağlarını mikrolaştırdığı ev imgeleri ve ağaç imgelerinin hâkim olduğu mekanlarla işlemektedir. Çocukluk yıllarına ve köklerine duyduğu özlem gerçekte geçmişe dönük bir ütopyanın biçim almış halidir (**Görsel 51**).



Görsel 51. Jorge Mayet²⁷, 2016, *Ve Işık Geldi/Y Llegó la Luz*, 81 x 66 x 66cm. Erişim: 21.07.2016. <https://goo.gl/Ab3dNP>

Mikro-ütöpic bir mekân olarak, düşsel, dilsel ve imgesel biçimleri ile aslında sürekli değişkenlik gösteren yuva, tekil benlik olarak çok farklı anlamlarla yapılandırılan bir kavramdır. Yuva hayal edilmiş ya da kurulmuş olsa da yaşam süresince insana ait tüm deneyimleri etkileyen en önemli mekandır. Öyle ki barınmanın, sığınmanın, korunmanın, yalnız kalabilmenin, bir anlamda dış dünyadan kaçışın, güvenin, sıcaklığın, odağı olması itibarıyla nesne olarak evin/mikro-boşluğun ilk insandan günümüze paylaşılan, ortak hisler doğrultusunda temel insani deneyimlerle ilişkilenen bir yapısı olduğu görülmektedir.

²⁷ İspanya Mallorca'da Küba sürgünü olarak yaşayan, Jorge Mayet'in çalışmaları, yerinden edilerek altüst olma ve göç temalarını ele almakta, aynı zamanda ev, vatan hasretinin ve sürgün edilmenin hayal kırıklığını ve sürgüne karşı tahammülü de beraberinde getirmektedir. Anılar ve deneyimlerle beslenen çalışmalarında, romantik ve mistik biçimlerde Küba manzarasının özünü korumaya çalışmaktadır. Havada asılı duran, gezici fotorealistik manzaraları ve köklerinden sökülmiş ağaçlar memleketinin ruhani, rüya gibi vizyonlarını sunmaktadır. Ağaçların açığa çıkan kökleri, diaspora için, vatanın işlevini sorgulayan bir metafor görevi görür.



Görsel 52. Mert Barlas, 2016, *Mikro-topya# Çocuk Gibi Oynamak-1/Skylark-1*, 175x20x20cm.

"Çocuk Gibi Oynamak/Skylark 1/2" isimli 2016 yılına ait çalışmalar çocuk resimlerinde sıkça kullanılan, adeta hemen her insanın zihnine kazınmış olan ev ve ağaç imgelerinin tıpkı o resimlerdeki gibi ayrıntısız formlarından oluşur. (Görsel 52- 53). Ufak bir dal parçasına tutturulan yosun parçaları ağaç olur. Tıpkı çocukluk dönemine ait bir oyundaki gibi, kibritlerden basitçe bir ev yapılır. Bir kapı ve iki pencere boşluğu dışı içeriye davet etmeye yeter. Toprağa konumlanan bu iki basit imge, aralarında mesafe olan ve topraktan başka hiçbir bağlantıları olmayan iki yapıya dönüşür. Sıklıkla zihnimizde tekrar eden bu basit iki imgeye de canlılığını veren toprak yüzeydir.



Görsel 53. Mert Barlas, 2016, *Mikro-topya# Çocuk Gibi Oynamak-2/Skylark-2*, 13x10x10cm.

Esra O. Malicki de çalışmalarında çocukluk çağından itibaren aklımıza kazınan, belki de kiçleşen ev ve doğa manzarası görüntülerinden yola çıkarak, mikro-mekanlar kurgulayan sanatçılardan biridir. Oskay “Malum Manzara” sergisindeki çalışmalarını şu ifadelerle dile getirmektedir; (**Görsel 54**).

Çocuk resimlerini andıran ağaç formları, yeşilin saf yeşil, mavinin masmavi olduğu bir naiflik içinde tek katlı minik sevimli evler tasvir edilir bu manzaralarda, bütün "doğallığıyla". Kolektif bilinçaltımıza kiçleşerek kazınmış o malum manzara imgesi yeniden canlanır gibidir bu betimlemelerde. Dille tasvir edildiği anda gözümüzün önünde beliriveren bu kökleşmiş manzara görüntüsünün seri üretim paketlerin yüzlerindeki yorumları bu sergideki işlerin çıkış noktasını oluşturuyor. Doğaya özlemin eve özleme karıştığı bu tasvirlerden yola çıkarak müstakil bir ev imgesinin doğayla eşsiz bir uyum içinde durduğu o pastoral sahneye bakmayı hedefliyor²⁸.

²⁸ Esra Oskay Malicki'nin “Malum Manzara” sergisi tanıtım metninden sanatçının izni ile alınmıştır.



Görsel 54. Esra O. Malicki, 2016, *Malum Manzara*. Erişim: 06.11.2016.

Mikro-ütopik mekân tasarıları çocukluğumuzun ilk yıllarından itibaren şekillenip yetişkin bir birey oluncaya ve hatta sonrasına değin düşsel bir mekâna ulaşmanın en ilkel yolu ve belki de varoluş düşünün devamlılık şeklidir. Bu mekanlar tersine bir okuma ile büyük olanın bir parçası, büyük olana açılan ufak bir kapıdır. O, aslında hep olmak istediğimiz, tek kişilik dünyamızın tasarısı olarak bireyin belleğindeki evrensel görüntüye uzanan düşselliği barındıran en etkili iletişim alanıdır.

(...) hayal gücü, Temsil'e egemen olur. Temsil artık, kendi hayallerimizi başkalarına iletmek için kullandığımız ifadeler bütününden başka bir şey değildir. Hayal gücünü temel yeti kabul eden bir felsefe doğrultusunda, Schopenhauer'i örnek alıp şöyle diyebiliriz: "Dünya, benim hayal gücümdür." Minyatürleştirmekte ne kadar becerikliysen, o ölçüde sahip olabilirsin dünyaya. Ancak, bunu yaparken, minyatürde değerlerin yoğunlaştığını ve zenginleştiğini de unutmamak gerekir. Minyatürün dinamik erdemleriyle tanışabilmek için, Platoncu bir büyük ve küçük diyalektiği yeterli olmaz. Küçüğün içinde bulunan büyüğü yaşayabilmek için, mantığı aşmak gerekir (Bachelard, 2013, s.187).



Görsel 55. Mert Barlas, 2018, *Mikro-topya# Mesken/Inhabitancy*. 38x16x15cm.

Mesken/Inhabitancy (2018) isimli çalışmada daha önce Görsel 51’de yer alan çocukluk evinin kopyası olan küçük ölçekli yapı, düşünem sonrası küçük evreninde ait olduğu yerini artık bulmuş, toprak üzerinde konumunu alarak düşünem ve geçmişten gelenin ilişkisi içerisinde yaşamla yeniden bağını kurmuştur. (Görsel 55). Bu ufak mekân, düşünemcinin karşısına geçmişten gelen bir kare gibi durarak yeni düşünemlerin kapısını aralar. Böylece kişisel olan bu mekân artık herkese açık bir alan haline dönüşmüştür. Bu noktadan sonra düşünemle yaratılan bu mekânı gezmek, dolaşmak için izleyici kendi düşünem içerisinde özgür bırakılır. Bu küçük ölçekli mikro-ütöpic mekanlar sanatçı için düşünem ve üretim arasında iki yönlü devingenlik gösteren artifaktlar haline dönüşmüştür. Düşnem bu mekanları yaratır, mekanlar düşünemün sürekliliğini sağlayarak bir sonraki

mekânın kapısını aralar. Dolayısıyla mekân düşlem ve eylem arasında dinamik bir yapıya dönüşür.

Sanat nesnesi bağlamında mikro-ütöpik mekân kurguları, nesne ile izleyici arasındaki ilişkide mekândan, zamandan kopan düşlem alanlarına dair örneklerdir. Bu örnek teşkilinde sanat nesnesi, gerçekte var olanın düşlem ve imgelemele değişime uğradığı bir üretim sürecine girer. Bu çocukluktan beri arzulanan düşsel bir mekâna ulaşmanın en basit anlamda ilkel bir yoludur. Mekânların mutlaklığına karşı, mekânın algısal sürecine düşlemenin dâhil olmasıdır. Sanat aracılığıyla kurulan bu bağda ev, gerçekte sıradan ve durağan gözüken yapısından ve dış mekânın koşulladığı imgelerinden/ tanımlamalarından sıyrılarak bireysel bir ütopya- bir düşlem alanı biçiminde izleyiciye ulaşarak genişletmektedir.

Bu anlamda sanat alanı içerisinde üretilen bu küçük ölçekli mekânlar ve kimi zaman onlara yaşantı örüntüleriyle atfedilen anlamlar, insanın yaşamla ve gerçek mekanlarla kurduğu iletişimin düşsel boyuttaki ifade şekillerinden biridir. Öyle ki, mekân insanın kendi yaşam koşullarını belirlemesi, sınırlandırması ve dış ile olan etkileşiminde psikolojik ve sosyolojik anlamda davranış biçimlerini de belirleyen bir olgu olarak her anlamda bir karşılaşma anına zemin hazırlar. Bu karşılaşma anı küçük ölçekli mekân üretimlerinde, fiziksel anlamda üretilen mekâna karşın zihinsel boyutta da düşlem ve imgelem bir alanda sürekli olarak yeniden yapılandırılmasının görselleridir.

SONUÇ

(...) ne gördüğümüzü söylememiz boşunadır çünkü; gördüğümüz söylediğimizin içine hiçbir zaman yerleşmiş değildir. Ve söylediğimizi imgeler mecazlar, benzetmeler kullanarak göstermeye çalışmamız da boşunadır; çünkü onların göz kamaştırıcılıklarını edindikleri mekân gözlerimizin önünde açtığı mekân değil, sözdizimimizin art arda gelen öğelerinin belirlediği mekandır” (Foucault, 2001, s.13-14).

Mekâna yaşantı örüntüleri ile atfedilen anlam, insanın yaşamla kurduğu iletişimin en önemli unsurlarındandır. İnsanın kendi yaşam koşullarını belirlemesi, sınırlandırması ve dış ile olan etkileşiminde psikolojik ve sosyolojik anlamda davranış biçimlerini de belirleyen bir olgu olarak mekân, her anlamda bir karşılaşma anına zemin hazırlar.

Mekân, içinde varlık bulan insan tarafından fiziksel anlamda inşa edilirken zihinsel boyutta da düşünme ve imgeleme sürekli olarak yeniden yapılandırılır. Kuşkusuz, insan yaşamına yön veren mekanlar, yalnızca insanı çevreleyen maddi mekanlardan ibaret değildir. Mekân, kişisel bir varlık alanı, 'tekilin mekanı' olarak değerlendirildiğinde, insan için vazgeçilemeyen tahayyül mekânlarına dönüşebilir. Bu mekanlar dış gerçeklikten kaçış için referanslarını çocukluktan alan bir düşsel sığınak biçimini de alabilirler. Yaşamı süresince bir varoluş mücadelesi veren insan, kimi zaman düşlemde kalan, kimi zamansa düşleme birlikte kişiselleştirerek somutlaştırdığı mekanlarla kendisini tamamlayıp birey olarak varlık bulur.

Çalışmanın ve üretimlerin ana kavramı olan 'mikro-ütopik mekân', düşlemenin ve fantazmanın bir ürünü olarak, oyun, ev/ yuva gibi kavramlar çerçevesinde ele alınır ve küçük ölçekli çalışmalarla somutlaşır. Bu sebeptendir ki; tek kişilik dünyanın tasarısı olarak, her bireyin belleğindeki evrensel görüntüye uzanan düşselliği barındıran bir iletişim alanıdır. Sanatta küçük ölçekli/ mekân uygulamaları temelde iki kavram üzerinde yoğunlaşmaktadır; tekilin dünya üzerinde var etmeye çalıştığı bir mikro-boşluk; yapı, ev/ yuva ve şehir ile şehre ait olan mekanların entropisinin ve tükenmişliğinin sürekli olarak yenilenmesi. Ölçeği küçültülmüş kapıların, pencerelerin, ağaçların ardında gizli olan bir dünyaya, gerçek dünya ile kurmaca dünya arasındaki ilişkiye biçim verme açısından ele alınabilecek olan mikro-ütopik mekanlar, basit

kurgulara yönelik düşümleri birbirleriyle tutarlıymış gibi bir araya getirme eğiliminde olan üretimlerdir.

Çağdaş sanat kapsamında sürekli bir değişim, gelişim ve dönüşümün söz konusu olduğu mekân kavramı, mekâna yönelik bu küçük ölçekli üretimlerde temel çıkış noktalarından birini oluşturmuştur. Bu mekanlar, çalışma süresince verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere içerisinde konumlanacağı mekâna yönelik üretimler olmaktan öte kendi varlığını kendi üreten mekanlardır. Kişiyeye özel mekanlar olarak kurgulanan bu küçük ölçekli mekân çalışmaları, geçmiş, gelecek, anı, ütopya ve oyun gibi fenomenolojik bağlantılarıyla ele alınıp düşünme dünyasından yararlanarak üretilen ve sonuçta kendi başlarına, dış mekândan bağımsızca tekilleşebilen mekanlardır. Çalışmaların hemen hepsinde dikkat çeken en önemli unsur ise, izleyiciyi küçülen bu mekanların yardımıyla o an var olduğu fiziksel zaman ve mekân algısından uzaklaştırabilmek, bir anlamda bu fizikselliğe karşı izleyiciyi yabancılaştırabilmektir.

“Günümüz Sanatında Mikro-Ütopik Mekân Uygulamaları” başlığı altında ele alınan rapor ile mekânın deneyimlenmesine yönelik pratiklerden yola çıkarak söylemek mümkündür ki; bu mekanlar var olan mekanlara, koşullara karşı, bir kaçış, bir sığınak alanı yaratmanın ve çocukluk çağından yetişkinliğe uzanan kişisel mekân arayışlarının düşsel ve eylemsel varoluş biçimlerindedir.

KAYNAKÇA

- Akbaş, Beyaz Arif. (2013) *Modernite ve Alegori* Edirne: Yalnızgöz Yayınları.
- Arpin, Marjolaine. (2012). *The Miniature and the Boundless* Erişim: 18.07.2017, <https://goo.gl/u12MaS>.
- Artun, Nur A. (2014) *Sürrealizm Mimarlık/ Mekân Sanatı* İstanbul: İletişim.
- Artun, Ali. (2013). *Sanat Manifestoları” : Avangard Sanat ve Direniş* İstanbul: İletişim.
- Atalayer, Faruk (2006). *Mekân (Uzam)*, Türk Mitolojisi ve Yaratıcılık* Anadolu Üniversitesi E-Arşiv. Sayı:17. Erişim: 2.10.2017, <https://bit.ly/2MLa9i6>
- Azzarello, Nina. (2013) *A Miniature Post-Apocalyptic World by James Cauty* Erişim: 24.11.2017, <https://goo.gl/fAK8tV>.
- Azzarello, Nina. (2016). *Ronan & Erwan Bouroullec Propose Experimental Solutions For Urban Life At Vitra* Erişim: 02.12.2017 <https://goo.gl/5oe5yi>.
- Bachelard, Gaston. (2012). *Düşlemenin Poetikası* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bachelard, Gaston. (2013). *Mekânın Poetikası* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bachelard, Gaston. (2008). *Mumun Alevi* (A. Işık Ergüden Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bailey, Douglass. (2005). *Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic UK*: Routledge.
- Beardsley, John. Pillsbury, Joanne. Reynolds, Ann. Celant, Germano. Lott, Linda. (2012) *Landscape Body Dwelling* US: Harvard University Press.
- Berlin, Jeremy. (2017). *National Geographic Türkiye Nisan 2017* İstanbul: Doğu Dergi Grubu.
- Bourriaud, Nicolas. Moss, Karen Röportaj. (2002). Erişim: 20.11.2017, <https://goo.gl/UG2xwk>.
- Böcekler, Burcu. (2015). *Louis-Jacques-Mandé Daguerre Ve Charles Marie Bouton'un Dioraması Ve Tarihsel Kökenleri* Sanat Tarihi Dergisi Cilt: 24, Sayı:2 Erişim: 08.11.2017, <https://goo.gl/L5G5BW>.
- Breton, Andre. (2009). *Sürrealist Manifestolar* (A. Günebakanlı-A. Güngör-Y. Seber Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş.

- Cambridge Online Sözlük: *Mikro* Erişim: 24.12.2018, <https://bit.ly/2UuuR8u>.
- Carroll, Beth. (2016). *Feeling Film: A Spatial Approach* UK: Springer Nature.
- Cemal, Ahmet, (2014). *Biz Sevmeyi Ne Zaman Unuttuk* İstanbul: Aylak Adam.
- Cemal, Ahmet, (2014). *Yeraltından Belgeler* Erişim: 04.07.2016, <https://goo.gl/KgJfHk>
- Charlesworth, Esther. (2005). *City Edge-Case Study in Contemporary Urbanism* UK: Elsevier, Architectural Press.
- Colligan, Mimi. (2002) *Canvas Documentaries* Australia: Melbourne University Press.
- Collischan, Judy. (2010). *Made in the U.S.A: Modern/ Contemporary Art in America* NY: iUniverse.
- Colomina, Beatriz, (2011). *Mahremiyet ve Kamusalılık -Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari* (A. Ufuk Kılıç Çev.). İstanbul: Metis Yay.
- Corris, Michael. (2001). *Para-Cities & Paradigms* Erişim: 19.10.2017, <https://goo.gl/xbkVEE>.
- Coşkun, İsmail. (2004) *Kent ve Ütopya* Erişim: 19.04.2017, <https://goo.gl/EHtQko>.
- Çörekçioğlu, Hakan. (2015). *Modernite ve Ütopya* İstanbul: Sentez Yayıncılık.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2001). *Felsefe Nedir?*. (T. Ilgaz Çev.). İstanbul: YKY.
- Diorama, Erişim: 20.07.2017, <https://goo.gl/dG3bT6>.
- Diorama: *Artistic Representation by the Editors Of Encyclopaedia Britannica* Erişim: 02-06-2015, <https://goo.gl/ThtWJc>
- Dictionary.com: *Diorama*. Erişim: 02-06-2015, <https://bit.ly/2SmvkMA>
- Durant, Sam, (2008). *Abandoned House #1 (Case Study #22)* Erişim: 01.12.2017 <https://goo.gl/CTrJDE>.
- Dovey, Kimberly. (1985). *Home and Homelessness* Erişim: 18.10.2016, <https://goo.gl/rfVmkP>.
- Ellis, Naomi. (2017), *The Show Exploring How Utopia in Art Can Imagine a Better Future* Erişim 09.12.2017 <https://goo.gl/qt4iCw>.
- Ersoy, Zehra Akdemir. (2002) *Konut ve Ev Kavramlarının Karşılaştırmalı Analizi* Erişim: 17.09.2018, <https://goo.gl/b9FBzf>.

Euronews. (2013). *Holocaust and McDonald's Influence Chapman Brothers Exhibition* Eriřim: 02.01.2018, <https://goo.gl/zHbDgd>.

Fawcett, Kirstin. (2017). *Frances Glessner Lee's Crime Dioramas Are Getting Their Own Smithsonian Exhibition* Eriřim: 20.02.2017, <https://goo.gl/H1K4LK>.

Ferriani, Barbara. (2013). *Ephemeral Monuments: History and Conservation of Installation Art US*: Getty Publications.

Fingerroos Outi, (2006). *The Karelia Of Memories – Utopias Of A Place* Eriřim: 21.06.2017, <https://goo.gl/Wt54gu>.

Fomina, Julija. (2015). *Austrian artist Erwin Wurm's Sculptural Object "Narrow House" at the Contemporary Art Centre* Eriřim:12.12.2017, <https://goo.gl/9AFkpX>.

Foucault, Michael. (2001). *Bu bir Pipo Değildir* (S.Hilav Çev.). İstanbul: YKY.

Foucault, Michael. (2000). *Hapishanenin Doğuşu* (M. Ali Kılıçbay Çev.). İstanbul: İmge Yay.

Foucault, Michel. (1967). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias* Eriřim:23.02.2017, <https://goo.gl/y3yceK>.

Gee, Gabriel, N. (2017). *Art in the North of England 1979-2008*, UK: Routledge.

Gill, Sam (2009). *The Powerful Play Goes On: Friedrich Schiller to Jacques Derrida on Play* Eriřim: 12.04.2018, <https://goo.gl/PbakhJ>.

Gür, Şengül Öymen. Erol, Şengül Yalçınkaya. (2013) *Ev: Kadın Büyürken* Eriřim: 23.10.2017, <https://bit.ly/2U8Sh3G>.

Monteiro, Maria R. Ming, Mário S. (2016). *Utopia(s)- Worlds and Frontiers of the Imaginary* (G.Horváth *The Ambiguity of Micro-Utopias*) UK: CRC Press, CPI Group.

Hançerliođlu, Orhan. (2013). *Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar Cilt-6 (S-T)* İstanbul: Remzi kitabevi.

Harmon, Katharine (2017). *You Are Here: NYC: Mapping the Soul of the City* NY: Princeton Architectural Press.

Heidegger, Martin. (1951). *İnřa Etmek Oturmak Düşünmek* (E. Yıldız- N. Behramođlu- N. Gönül-A. Kaftan-İ. Oranlı-Ç. Utlü Çev.).

Hess, Thomas B. (1976). *This and That Side of Paradise* NewYork Magazine 22 Kasım Vol.9 No. 47.

Hintz, Carrie. Ostry, Elaine. (2003). *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults (Chilfren's Literature and Culture)* GB: Routledge.

Hirsch, Robert. (2011). *Exploring Color Photography Fifth Edition: From Film to Pixels* UK: Focal Press.

History.com Eriřim: 02.01.2018, <https://bit.ly/2T3NjJ5>.

Huizinga, Johan. (2017). *Homo Ludens* (M. Ali Kılıçbay Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Kiendl, Anthony. (2013). *Chris Burden Brings Heaviness to Light at New Museum* Eriřim: 19.11. 2017, <https://goo.gl/AfjcXR>.

Kostov, Ana Bambic. (2016). *Miniature Diorama Art of Abigail Goldman Coming to Hashimoto Contemporary* Eriřim, 18.07.2017, <https://goo.gl/RSYX4d>.

Reiter, Lachapelle, Guillaume Eriřim: 15.02.2017, <https://goo.gl/GJG2cH>.

Larios, Pablo. (2013). *In Focus: Petrit Halilaj* Eriřim: 23.10.2017, <https://goo.gl/LiXxcx>.

Lauzon, Claudette. (2017) *The Unmaking of Home in Contemporary Art*, Canada: University of Toronto Press.

Lefebvre, Henri. (2015). *Mekânın Üretimi* (I. Ergüden Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Levent, Nina. Leone, Alvaro P. The (2014). *Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space* UK: Rowman&Littlefield.

López, Analú. (2009). *Louis Jacques Mande Daguerre: The influence of the Diorama and Niepce* Eriřim: 02.06.2015, <https://goo.gl/8ikq6Y>.

Lukas, Scott A. (2016). *A Reader in Themed and Immersive Spaces* US: CMU, ETC Press,

Meskimmon, Marsha. (2011) *Contemporary Art and the Cosmopolitan Imagination* Routledge Taylor&Francis Group: UK.

Mikocki, Lara. (2013). *Jake and Dinos Chapman: The Sum of All Evil* Eriřim: 02.01.2018 <https://goo.gl/3s1poG>.

Morris, Robert. (1966-1968). *Notes on Sculpture* Eriřim: 20.05.2018, <https://goo.gl/VFk5nZ>.

National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, Korea Do Ho Suh: *Home Within Home* Eriřim: 14.12.2017, <https://goo.gl/r3VjWj>.

Oakville Galleries, Paulette Phillips *Clues And Curiosities* Eriřim: 04.10.2017, <https://bit.ly/2BsxReL>.

Oetterman, Stephan. (1997). *The Panorama: History of a Mass Medium* NY: Zone Books.

Oxford Online Sözlük: *Mikro*. Erişim: 24.12.2018, <https://bit.ly/2BgAfVs>.

Öncü, Ayşe. (2013). *Mekân, Kültür; İktidar Küreselleşen Kentlerde Yeni Kimlikler* İstanbul: İletişim Yayınları.

Özsezgin, Kaya. (2014). *Sürrealizm Manifestosu* Erişim: 09.12.2017, <https://goo.gl/yGF8qy>.

Piguet, Philippe 2016, Dossier Pedagogique- DenisPondruel Expo Erişim: 09.03.2018 <https://bit.ly/2SwGXwy>

Pillsbury, Joanne. 2016, *Architectural Models from the Ancient Americas* Erişim: 17.03.2017, <https://bit.ly/2S7zetn>

Rush, Harlie. (2016). *Erwin Wurm Reflects on Weight Loss as Sculpture at Berlin Survey Show* Erişim:12.12.2017,<https://goo.gl/6QNRqy>.

Seamon, David, (1993). *Dwelling, Seeing, and Designing*. (Silverstein, Murray. The First Roof: Interpreting a Spatial Pattern.) US: SUNY Press.

Smith, Andy. (2017). *Luke O'Sullivan's New Explorations of 'Undiscovered' Worlds* Erişim: 02.12.2017, <https://goo.gl/Yi1Wwq>.

Smith, Roberta. (2013), *The Stuff of Building and Destroying* Erişim: 19.11.2017 <https://goo.gl/yjdzbs>.

Suits, Bernard. (2012). *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya* (S. Sertabiboğlu Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

TDK, Büyük Türkçe Sözlük: *Mikro*. Erişim: 24.12.2018, <https://bit.ly/2DPoIOH>.

The New Yorker. Erişim: 17.03.2017, <https://goo.gl/FbQAHE>.

Tucker, Johnny. (2014). *Devil In The Detail: James Cauty's Dystopia In Miniature* Erişim: 24.11.2017 <https://goo.gl/U7riW2>.

Wells, Rachel. *Henry Moore: Sculptural Process and Public Identity-Scale at Any Size: Henry Moore and Scaling Up* Erişim: 26.02.2018, <https://goo.gl/YQLwau>.

Wikipedia: Bonkei. Erişim: 17.03.2017, <https://bit.ly/2RxcrpH>.

Wood, Paul. Harrison. Charles. (2011). *Sanat ve Kuram* (S. Gürses Çev.). Küre Yayıncılık: İstanbul

Wood, R. Derek, (1993). *The Diorama in Great Britain in the 1820s*, *History of Photography* (Vol 17, No.3).



GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPIK MEKAN UYGULAMALARI

Yazar Mert Barlas

Gönderim Tarihi: 05-Mar-2019 11:11AM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 1088003123

Dosya adı: G_rselsiz-Turnitin.PDF (1.25M)

Kelime sayısı: 26470

Karakter sayısı: 174333

GÜNÜMÜZ SANATINDA MİKRO-ÜTOPIK MEKAN UYGULAMALARI

ORJİNALLİK RAPORU

%7

BENZERLİK ENDEKSİ

%7

İNTERNET
KAYNAKLARI

%2

YAYINLAR

%3

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	dergipark.gov.tr İnternet Kaynağı	%1
2	www.e-skop.com İnternet Kaynağı	%1
3	nina.bencoaya.com İnternet Kaynağı	<%1
4	www.scribd.com İnternet Kaynağı	<%1
5	es.scribd.com İnternet Kaynağı	<%1
6	outopia.tumblr.com İnternet Kaynağı	<%1
7	m.friendfeed-media.com İnternet Kaynağı	<%1
8	www.balkanskidom.com İnternet Kaynağı	<%1

9	www.akademiksanat.gazi.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
10	e-skop.com İnternet Kaynağı	<% 1
11	franchiseborsasi.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
12	modernwish-academic.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
13	www.suleymanogrekci.com İnternet Kaynağı	<% 1
14	www.thesis.bilkent.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
15	Submitted to Abant İzzet Baysal Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<% 1
16	baymuannitsahtegininnotlari.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
17	Submitted to Baskent University Öğrenci Ödevi	<% 1
18	www.turkishstudies.net İnternet Kaynağı	<% 1
19	www.sarkis.fr İnternet Kaynağı	<% 1
20	vdocuments.site İnternet Kaynağı	<% 1

21	dspace.bilkent.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
22	birgunkitap.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
23	www.art-it.asia İnternet Kaynağı	<% 1
24	gencfelsefeci.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
25	genderi.org İnternet Kaynağı	<% 1
26	Submitted to Sotheby's Institute of Art Öğrenci Ödevi	<% 1
27	www.sohbet.so İnternet Kaynağı	<% 1
28	architecturedesigntheory.files.wordpress.com İnternet Kaynağı	<% 1
29	www.thaiutopia.com İnternet Kaynağı	<% 1
30	www.ibadergisi.net İnternet Kaynağı	<% 1
31	tr.wikipedia.org İnternet Kaynağı	<% 1

32	Submitted to Fırat Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<% 1
33	jakeanddinoschapman.com İnternet Kaynağı	<% 1
34	www.yapi.com.tr İnternet Kaynağı	<% 1
35	www.idildergisi.com İnternet Kaynağı	<% 1
36	katherineposts1.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
37	www.ville-thonon.fr İnternet Kaynağı	<% 1
38	ismailhakkialtuntas.com İnternet Kaynağı	<% 1
39	www.artfulliving.com.tr İnternet Kaynağı	<% 1
40	www.tate.org.uk İnternet Kaynağı	<% 1

Alıntıları çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

Kapat

Bibliyografyayı Çıkart

üzerinde