

MİTOLOJİDEN HAKİKAT SONRASI ÇAĞA: SANATIN HYPERTEXT EVRENİ

Dilara ŞENTÜRK
Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
dilara.senturk@ogr.deu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-2999-0867>

<i>Atf</i>	Şentürk, D. (2022). MİTOLOJİDEN HAKİKAT SONRASI ÇAĞA: SANATIN HYPERTEXT EVRENİ. İletişim Çalışmaları Dergisi, 8 (3), 335-363
------------	--

Geliş tarihi / Received: 13.05.2022

Kabul tarihi / Accepted: 11.08.2022

DOI: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v08i3004

ÖZ

Hakikatin ne olduğuna yönelik sorular, hakikate bakış ve tüm bunları yorumlama biçimleri, mitolojinin hâkim olduğu antik çağlardan günümüz siber dünyasına kadar, hayal gücünün ve bilinç akışının birer anıtı olarak sanat tecrübesinde var olmaya devam eder. Bu bağlamda, imgeler ile mesajları, üretme ve sergileme biçimleriyle dönüştürerek yeni bir bakış getiren hakikat sonrası çağın sanat yapıtları, mitolojik efsaneler ve edebiyat yazınlarından yola çıkılarak, sinema ve fotoğraf gibi görsel sanat estetiklerinde kendini gösterir. Mitolojinin efsanelerinden, süreklilik halindeki akış uzamına dâhil olan ve siber ağlarla çevrelenmiş hakikat sonrası çağa kadar olan dönem içerisinde sanatın alegorik anlatıları, sunulan yapıta olan yorumlama biçimini *ostranenie* bir bakışa dönüştürerek, biçem değiştiren yeniden tasarımılanmış tasarımları da ortaya koyar. Bu anlamda bu nitel çalışmanın amacı, fenomenoloji, hayal gücü, *ostranenie* ve *hypertext* kavramlarından yola çıkılarak, sanat temelli araştırma ve metinler arasılık yöntemiyle, mitoloji, edebiyat, sinema, fotoğraf ve yeni medya arasındaki ilintileri örnekler üzerinden analiz etmektir.

Anahtar Kelimeler: *Mitoloji, Borges, Hypertext, Hakikat Sonrası Çağ ve Yeni Medya, Fotoğraf Sanatı.*

FROM MYTHOLOGY TO THE POST-TRUTH AGE: THE HYPERTEXT UNIVERSE OF ART

ABSTRACT

The questions about what truth is, and the way they look at reality and interpret it all continue to exist in the art experience as a monument to imagination and consciousness, from the ancient ages of mythology to the cyberworld of today. In this context, it is shown in visual art esthetics, such as cinema and photography, based on the artworks, mythological legends, and literature of the post-truth era, which transform images and messages into ways of producing and displaying them. In the period from mythology's myths to the post-truth era, which is encompassing the continuum of flow space and is surrounded by cyber networks, the allegorical narratives of art transform the way it interprets the presented structure into an ostranenie look, revealing redesigned designs that have changed the shape. In this sense, the purpose of this qualitative study is to analyze the myths, literature, cinema, photography, and new media through examples, based on the concepts of phenomenology, imagination, ostranenie, and hypertext, through the intertextual method of art-based research and texts.

Keywords: *Mythology, Borges, Hypertext, Post-truth Era and New Media, Photography Art.*

GİRİŞ

Sanatta görüntülerin teknik olarak üretilebilir, çoğaltılabilir, dijital imkanlar sayesinde manipülasyon ve simülasyonlarla yaratılabilir oluşu, disiplinler arası alanlardan da sanat malzemesi yaratımının imkanını tanır. Antropolojik, sosyolojik ve enformasyon içerikli fotoğrafik ya da hareketli görüntülerin, mitolojiden ve edebiyattan ilham aldığı alegori ve metaforların kullanımı, sanatın disiplinler arası bir konuma sokulmasının temelinde yatan bir nokta olarak karşımıza çıkar. İmgeleri anlama ve onları sanatın verdiği bakışla yorumlama, bu disiplinler arası bağıntının bir getirisidir. Bu anlamda, sanatı bir anlatı aracı, bir deneyim merkezi olarak görmek mümkünleşir. Çünkü sanatta görüntüler, bilincin ortaya çıkması için gerekli olan hayal gücünü, özgürlük ortamı içerisinde coşkulu bir biçime dönüştürebilir.

Sanat bir bilinç akışı ve estetik deneyim ortamı ise, burada Sartre'ın *fenomenolojik* yani sezgisel yaklaşımına değinebiliriz. *Fenomenoloji*'de, imgenin yöneldimsel yapısına ilişkin sezgisel bir bakış edimi mevcuttur. Zihinsel ve sezgisel bu imgeler, antik çağlardan kişisel tarihe kadar olan süreci de içine alarak çağrışımlar, anılar ve önceki sanat tecrübeleriyle algılanan bir *erlebnis* ortamıdır. Sanata olan

fenomenolojik bakış, onu Barthes'ın belirttiği gibi *studium*'larından ayırıp, izleyicinin kendi kişisel tarihine dokunup, *punctum* öğelerini bulmasının önünü açar. Yapıtın *aura*'sının ve biricik halinin içine girebilme, tam bu kısımda mümkün kılınabilir.

Punctum'a ulaşma evresindeki hatırlama, imgeleri çağırma ve onları yeniden üretme deneyiminde, Sartre'ın bahsettiği *şimdileştirme* yani *vergegen wartigung* kavramına değinebiliriz. Sartre'ın verdiği örneğe göre, *ışıkları yanan bir tiyatro* hayal edildiğinde, daha önce somut olarak görülmüş *ışıkları yanan bir tiyatro* geçmiş anılardan çağırılabilir. Geçmişteki anının belleğe çağırılması *şimdileştirme*dir. Bu anının belleğe ulaşması gibi sanat yapıtına bakmak da disiplinler arası alanların ve kişisel deneyimlerin ortak bireşimidir. İmgeyi ve sanat yapıtının *punctum*'unu *şimdileştirme*, herhangi bir *ışıkları yanan tiyatro* imgesinin bellekte belirmesiyle de birleşebilir. Anıda düşünme, imgeyi bu anlamda yeniden üretir. Oluşan imge-anı, bir bireşim olarak yeni bir öznel malzeme haline gelir. *Fenomenolojik* düzleme indirgenen *ışıkları yanan tiyatronun* imgesi ile algısının malzemeleri aynı olsa da yönelmişlikleri farklıdır. İmgenin bu anlamı, algılanan betimlemenin *noeme*'sidir; bu algılamaya yönelik süreçle beliren somut ve pisişik gerçeklik ise fotoğrafın *punctum*'unu *noetik* bir edim haline getirir (Sartre, 2009: 145-146).

Sanat yapıtlarındaki imgeleri yorumlama çabası, sezgiselin dışına çıkma kaygısının da bir ürünü olabilir. Alışkanlıklar, beğeniler, kişisel tarihteki travmalar, mutluluk nedenleri ya da sanatta ulaşılan estetik deneyimler, bilinçteki bilgi öznesini de şekillendirerek yeni bir algı oluşturur. Tüm bu öznel yaşantıların şekil verip katmanlaştırdığı sanat bakışları, sanatçının verdiği mesajların açıklığıyla da izleyicinin yorumlamasına imkân tanıyan birer açık dünya haline gelir. Bir sanat eserine bakıldığında sanatçının vermek istediği mesajlar, sanat izleyicilerinin çoğunluğu tarafından ortak olarak algılansa da her izleyici kendi *hyle*'si yani öznel malzemesiyle farklı yorumlamalar getirebilir (Sartre, 2009: 140). Yani baktığımız yapıtın *noeme*'si, *fenomenolojik* bir yaklaşımda sezgisel olarak üretilir. Algılar, izlenimler ve bunların sonucunda betimleme, bu anlamda *hyle*'dir. Umberto Eco'nun *Açık Yapıt* dediği farklı algılarla yorumlamaların getirilmesi (Eco, 1992: 14), aslında izleyicinin *fenomenolojik* yaklaşımının da sanat tecrübesi sürecine dâhil olmasıyla açıklanabilir. Sanat yapıtında *şimdileştirme* yaparak imgeleri üretmemiz, uzak geçmişteki mitler, bilinç akışıyla hayal gücünü kullanmamız ve algılardan hareketle yönelmişlikle imge-anıyı ortaya çıkarmamız, bir *noetik edim* olarak sanat malzemesini bu anlamda yeniden üretir. Böylece bu açık yapıt, sanatçı ile izleyicinin buluştuğu aşkın bir mekân olarak, yapıtın her kişide kazandığı yeni öznel imgelerle tekrar tekrar tasarımılanan bir tasarım haline gelir.

Vilem Flusser, insan kültürünün gelişiminin iki kırılma noktasına dayandığını belirtir; yazının icadıyla edebiyat ve teknik görüntülerin icadıyla sanat (Flusser, 2006: 7). Edebiyat, bilim, felsefe, sanat, antropolojik çalışmalar ve ağ toplumunun yeni medyalarına kadar uzanan bu çok katmanlı yapı, antik dünyanın mitolojilerine kadar temasını koruyan esnek bir yapı ve bağlantı olarak görülebilir. Bayat'a göre mitoloji, gelecek zamanlardaki kozmik ve siber dünyanın bilgilerini içine alır ancak tam bir nesnel bilgi olarak da görülemez. Buna göre mitoloji, sanatı ve şimdinin siber dünyasını alegorilerle öngören bir dönüşüm alanıdır (Bayat, 2007: 16). Buradan hareketle, fotoğrafın geçmişine bakmak yerinde olacaktır.

1839 yılında Fransız Bilimler Akademisi'nde fotoğrafın kabul edilişi, aslında onun teknik bir görüntü olmasının yanında, bir sanat dalı olarak da kabul edilmesinin miladı oldu. François Arago'nun, "Beyler ve bayanlar, doğal ışık bir yüzeyin üzerine aktarılmıştır" (Çizgen, 1992: 15) diyerek duyurduğu fotoğraf, o andan itibaren bir sanat dalı olarak da anılacaktı. Ancak görüntünün icadından ve onun sanat dalı olarak anılmasından çok önce, M.Ö. 600 yılına tarihlenen Sicyonlu Çömlekçinin Kızı miti, bugünün sanat yapıtlarının da kapısını araladı.

Corinth'te çömlekçilik yapan Butades'in kızı, babasının yanında çalışan çırak sevgilisinin uzun bir yolculuğa çıkacak olduğunu öğrendiğinde, mitolojik efsanelere yakışır şekilde derinden bir hüznün yaşar. Sevgilisinin yüz hatlarını lambanın yansıttığı gölgesi üzerinden duvara resmeden kızının bu çiziminden yola çıkan Butades, kil ve toprakla doldurduğu duvardaki taslaktan kabartmalı bir profil oluşturmayı başarır. Ateşte pişirilen ve sertleştirilerek bir kalıp haline gelen bu yapıt, Butades'e portre modelleme keşfini yapan ilk kişi sıfatını da ilaştırmış olur. Buna bağlı olarak da modellemenin ve nesnelere tam kopyasını çıkarmanın, sanatın temeli olarak görüldüğü bu antik dönem içerisinde, ressam Zeuxis de eserlerinde tam benzetim yapabilmenin şöhretini yaşar.

Heraclalı Zeuxis, M. Ö. 5. yüzyılda nesnelere göründükleri gibi çizebilen tek ressam olarak ün salar. Bu anlamda, çağdaşı ve rakibi Parrhasius ile girdiği iddia da dönemin sanat anlayışının kavranabilmesi açısından ışık tutar niteliktedir. İddiaya göre, bir perdeyle kapatılacak ve sırayla açılarak değerlendirilecek olan resimlerden hangisi gerçeğe en yakınsa, o kadar başarılı sayılacaktır. İddia günü, Zeuxis perdeyi açtığında resmettiği üzümler o kadar gerçekçidir ki, kuşlar bu çizimleri gagalamak ister. Ancak sıra Parrhasius'a geldiğinde perde kalkmaz. Çünkü Parrhasius perdenin gerçek olmadığını, bir çizim olduğunu söyler. Bunun üzerine Zeuxis, "Ben kuşları kandırdım ancak Parrhasius da beni kandırdı" diyerek Parrhasius'un galibiyetini açıklar (Elder, T. P. 1961: 309-311).

Buradan yola çıkarak diyebiliriz ki, Platon'un Mağara Alegorisi'nin teknik görüntünün yeniden üretilebilir oluşuna imkân tanıyan negatif baskı sürecine ilham

olması gibi, Butades ve Zeuxis'in çalışmaları da modern dünyanın sanat anlayışının hem gelişimine hem de dönüşümüne katkı sağladı. Antik çağdaki dünyayı tam olarak tasvir etmenin başarı olarak görüldüğü perfeksiyonist bakış açısına sahip sanat anlayışı, hakikat sonrası çağda (post-truth) yerini, gelecek öngörülerini, fantazyalar, alegoriler ve bilincin dolandığı hayal gücüne dayalı örneklere bıraktı.

Sanat yapıtının çoğu zaman, alışılmışın dışında kalmış bir bakış vermesini bekleriz. Geçmiş ile geleceğin ya da şimdi ile henüz olmamış olanın arasındaki uzamların, bakma ile görme aktörlerinin farkıyla, nasıl ve niçin oluşturulduğunu sorgularız. Ancak 21. yüzyılda artık her şey yapıldı ve her söz söylendi, görüp/görmeme ya da tıklayıp/tıklamama gibi tercihlerimiz oluştu. Yeniden üretimleri, farklı biçemlerle buluşturamamak ve tümüyle dışında kalmak, sanatta oldukça ayrımcı bir görüş olmaktan öteye gidemiyor mu diye düşünebiliriz. Aksi yöndeki örnekleri ise siber kültür, teknoloji ve hayal gücünü birleştirerek değerlendirebiliriz.

DeLorean marka bir arabanın, akım kapasitörü, 1.21 gigawatt ve plütonyum kullanarak zaman yolculuğu yapabileceğini hayal edebilir miyiz? 1985 yapımı *Back to the Future* (Geleceğe Dönüş) film serisinin yazarları Bob Gale ve Robert Zemeckis, bu 'aşırı' hayal ürünü olan filmi Columbia Pictures'a sunmaya gittiklerinde aldıkları tepki şöyledir: "Bu çok saçma!" Filmin hikâyesi, Gale ve Zemeckis'in ebeveynlerinin lise dönemlerine tanık olmalarını hayal etmeleriyle ortaya çıkar. Aslında film, geleceğin 'mutlak' bir tasviri -onlara göre-, geçmişin ise dönüşü mümkün olan bir yolculuğudur. Bugüne bakıldığında, her ne kadar kitsch öğelerle bezeli olsa da yayınlandığı ilk günden günümüze kadar *Back to the Future*, büyük bir hayran kitlesiyle halen etkinlikleri düzenlenen, figürleri satılan bir film olmayı başarır. Filmin geleceğe dair teorileri bir parça tutmasa bile -serinin ikinci filminde, 2015 yılında uçan arabalarla seyahat mümkün oluyor- hala bu filmi bu kadar ilgi çekici kılan nedir ve neden hala hayranıyız? Aslında cevap çok basit ve muhtemel: Hayal gücü. Geçmişe ve geleceğe gidebilecek bir DeLorean'ı hepimiz hayal ettik ve geleceğin fütürist teorileri hepimizi hala kendine çekiyor.

Siber güvenlik firması, Kaspersky'nin oluşturduğu *Earth 2050*, geleceğe dair tahminlerin hem yazı hem de görseller üzerinden oluşturularak kayda alındığı bir web sitesidir. Belki komplo teorileri, belki tamamen hayal ürünü olan tahminler, belki de mevcut teknolojik durum göz önüne alınarak öngörülebilir gelecek senaryoları, Gale ve Zemeckis'in 1985 yılında yaptığından pek de farklı gözükmez. *Earth 2050*, tahminler ve teorilerle, bilim için çalışanlardan, senaryo yazarlarına ve sanatçılara kadar herkesin bütünüyle hayal gücünü serbest bırakarak bilinçlerini aktardıkları bir ortam haline gelmiş durumdadır. Peki, siber güvenlik alanında öncü bir firmanın ön ayak olduğu bu sitenin ham maddesi nedir? Yine aynı cevaba gelmek mümkün: Hayal gücü. Belki biraz daha bilimsel diyebiliriz ancak

tüm bu senaryoların ortak yanı, aslında öznel bir hayal imgesi olmalarıdır. Gelecekteki dünyanın çok daha ormanlık ve yeşil alana sahip olması ya da tam aksine küresel iklim krizleri nedeniyle yaşanamaz bir hale gelmesi, hayal gücünün kişinin bakış açısına göre biçim kazanmasıyla mümkün olur. Hayal dünyasının imgeleri, sanatçılar ya da bilim insanlarının pesimist ya da optimist bir bakış açısına sahip olmalarına yönelik de şekillenebilir. Bu durum, tek bir gerçeklik yerine, aslında çoklu hakikatlerin ortaya çıkması gibi görülebilir. Ortak yan ise, hayal gücünün sonsuz imgelerle dolu olması diyebiliriz. Hatta belki de hayalimizdeki dünya, fütürist bir bakış açısından çok daha fazlasıdır.

ÖNGÖRÜLEBİLİR BİR KEŞFİN FANTASTİK RÜYASI

Bilim alanındaki fütürist bakış açıları, teknik gelişmeler ve gelecek tahminleri edebiyatta yıllardır kendine yer edinerek ve sanatın da şekilleneceği alanı tasvirleyerek, metinler arası bir kuramlar dizisini oluşturur. Bu anlamda, bilimsel çalışmalarındaki icatlardan ve fotoğrafın bulunuşundan çok önce bahsi geçen konular, bu metinler aracılığıyla sanatsal faaliyetlerin birer bilinç akışını oluşturuyor diyebiliriz. Daston'a göre edebiyat ve sanat ilişkisi, temsil etme ve bire bir karşılık gelme durumlarının bağıntılarında gizlidir; bir görüntü dünyadaki herhangi bir şeyi 'temsil eder' ancak bir kelime o şeye direkt olarak 'atıfta bulunarak karşılık gelir' (Daston, 2014: 319).

Niepce'in fotoğrafı icat etmesinden çok önce 1760 yılında yazar Charles-Francois Tiphaigne de la Roche, *Giphantie* adındaki romanında -romanın ismi yazarın adının anagramıdır- fotoğrafın kimyasal ve teknik süreçlerini ön gördüğü bir kurgular dizisini ele alır. Romanda, sadece tek bir elementten oluşan mitolojik ruh *esprits élémentaire*, televizyonu tasvir eden bir aletle iletişim kurarak, fotoğrafın baskı sürecini anlatır. Simya ve bilime olan düşkünlüğünü bilinç akışının kurgusuyla birleştiren Tiphaigne de la Roche, *Giphantie*'de teknik görüntünün üretiminden şöyle bahseder:

"Esprits élémentaire, bu kısacık görüntüleri düzeltmeye çalıştı; ince bir malzeme yaptılar, bu malzeme çok hızlı kurur ve sertleşir, bu sayede göz açıp kapayıncaya kadar bir resim oluşturulur. Bu malzeme ile bir tuval parçasını kaplarlar ve onu yakalanacak nesnenin önüne yerleştirirler. Bu kumaşın ilk etkisi aynanıninkine benzer ancak hazırlanan tuval, viskoz yapısı sayesinde aynada olmadığı gibi bir görüntünün aynı/tıpkı basımını korur. Ayna, görüntüleri aslına uygun olarak temsil eder ancak hiçbirinin yerini tutmaz; tuvalimiz onları daha az sadık bir şekilde yansıtmaz ancak hepsini korur. Görüntünün bu izlenimi anlıktır. Ardından tuval çıkarılır ve karanlık bir yere bırakılır. Bir saat sonra bu izlenim kurur ve hiçbir sanatın onun gerçekliğini taklit edemeyeceği kadar değerli bir resminiz olur" (Tiphaigne de la Roche, 1761: 95-96).

Aynı zamanda Tiphaigne de la Roche, Zeuxis mitindeki gibi o dönem de resmin ve teknik görüntünün gerçeğe ne kadar yakın olduğunda ‘başarılı’ sayıldığını şu satırlarla ifade eder: “Çizimin doğruluğu, ifadenin doğruluğu, az çok güçlü dokunuşlar, gölgelerin geçişi, perspektif kuralları; bunları gözlere dayatan ve gerçeklik duygumuza şüphe düşüren görüntüleri, tuvallerimizde yadsınamaz bir kesinlikle doğaya bırakıyoruz. Bunlar görme ve işitme duyumuzun kontrolünü ele geçiren bir tür hayaletler değil, burada dokunma ve tüm duyular aynı anda çalışıyor” (Tiphaigne de la Roche, 1761: 96-97). Tiphaigne de la Roche bu mitolojik ruhlar ve gelecek öngörülerini harmanladığı alegorik romanında, büyük bir mekândaki çeşitli renkleri ve boyamaları deniz altındaki yaşama benzeterek bir *camera obscura* tahmininde de bulunur. Ancak Tiphaigne de la Roche’un, *esprits élémentaire* gibi sadece mitsel canlıların yapabileceği türden bir gerçeği yansıtma olayı olabileceği öngörüsü, günümüzün teknolojisine bakıldığında oldukça fantastik bir kurgu gibi durabilir. Tiphaigne de la Roche’un, bu görüntülerin gerçek nesneye eşit olduğu şeklinde bahsettiği fotoğrafın icadı, aslında zaten öngörülebilir bir keşfin fantastik rüyası olarak, böylelikle edebiyata yansımış diyebiliriz (Batchen, 1997: 31-32).

KURGUSAL ÖNGÖRÜ DÜNYASIYLA JULES VERNE

Edebiyatın mitolojik hikâyelerle metinler arası bir kurgu ortamı yaratan yapısı, bilimsel gelişmelerin de öngörülerine sahip örneklerinin yaratılmasına sebep olur. Bu kurgusal öngörü dünyasının en bilinen ismi Jules Verne’e göz atmak, onun metinlerine yansıttığı gelecek senaryolarının bilimsel icat ve tasarımlarla ne denli ilintili olduğunu ortaya koymak için yerinde olacaktır.

Bugün Verne’in çoğu romanında, geleceğin teknik gelişmelerinin izlerini görebilmemiz mümkündür. Örneğin, önceleri kanatlı pervaneler ve su üstünde kullanılan yelkenlerle tasarlanan denizaltılar olsa da Verne’in 1870 yılında kaleme aldığı *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* romanı, günümüz denizaltılarına en yakın tasarımı ve tekniği anlatır. Hidrojenin gelecek yüzyıllarda enerji, ekonomi ve çevre güvenliği için kullanımının yoğun talep göreceğini ön gördüğü 1874 yılında yazdığı *Gizemli Ada* ile alüminyumun uzay ve roket sanayisinde kullanılacak düzeyde bir madde olduğuna yönelik görüşleriyle 1865 tarihli *Dünya’dan Ay’a* romanı (Dixon, 2007: 325), Verne’e bilime olan düşkünlüğünün ve bilgisinin yanı sıra tasarımlara da yön verebilecek güçte bir gelecek tasvirçisi sıfatını ilişitir. Romanlarındaki keşif ve macera ruhu, Verne’in üyesi olduğu *La Société de Géographie de Paris* topluluğuna üyeliğinden gelir. Fizikçi ve astronom olmasının yanı sıra Fransız Bilimler Akademisi’nde fotoğrafın icadını da duyuran François Arago ile dönemin en ünlü ressam, yazar ve bilim insanlarının portrelerini fotoğrafik görüntülere yansıtan Nadar takma isimli Félix-Gaspard Tournachon’la olan yakınlığı da Verne’in romanlarının bu alanlarla buluşan metinler olmasını sağlar (Dupuy, 2011: 225-229). Bu dönemde, Claude Monet ve

Charles Baudelaire gibi isimlerin portrelerini fotoğraflayan ve Paris'in en büyük stüdyosuna sahip olan Nadar, Verne'in romanlarına en büyük ilham kaynağı olan isimdir. Buna göre, Verne'in 1865 tarihli *Ay'a Seyahat* ve *Ay'ın Etrafında* romanlarındaki baş karakter Ardan'ın, Nadar'ın isminin anagramı olması şaşırtıcı değildir. Hatta Verne, *Ay'a Seyahat* romanında Ay'a ayak basan ilk kişi olarak Nadar'ı hayal ederek (Verne, 2008: 128), *Ay'ın Etrafında* romanında ise Ay yüzeyindeki bir kraterin fotoğrafını çekmek için yola çıkan Ardan karakteriyle Nadar'ı tasvirler (Verne, 2004: 193).

Gezegenlerde gezinti yapabilmek ya da gökyüzüne yükselmek gibi macera dolu keşifler ve öngörüler, aslında ilk olarak Verne'in romanlarında ortaya çıkmaz. Verne'den binlerce yıl önce M.S. 2. yüzyılda Samosatalı Lucian, Ay'a ve diğer gezegenlere seyahat ile gökyüzünde süzülmeyi *Icaro-Menippus* başlıklı yazısında hiciv tekniğiyle metne dökerek, aslında tarihin ilk bilim kurgu romanına da imza atmış olur. Lucian, *Icaro-Menippus*'ta, Daedalus'un Kral Minos için yaptığı ve Minatour'un -Minatour ve labirentini, Borges başlığında ele alacağız- hapsedildiği labirentte cezalandırılan oğlu İkarus'un kaçıışı için yaptığı balmumu kanatların güneşten erimesiyle sonuçlanan hazin mitten ilham alır (Mayor, 2017: 167). Lucian, Menippus isimli bir karakterin İkarus kanatlarıyla Ay'a uçmasını ve gökyüzünden Dünya'ya bakışını anlatarak -belki de bugünün drone teknolojisine bakış olabilir- kendisinden binlerce yıl sonra yazılacak olan romanların ve gelişecek olan teknolojilerin öncü bir *hypertext*ini ortaya koyar.

Verne'e döneceksek olursak, kendisinin Nadar'ın fotoğrafik görüntüleri üretmesinin etkisinde kaldığı kadar, aslında bu romanlarından önce Nadar'ın balonculuğa olan düşkünlüğünden de ilham aldığını söylemek yerinde olur. 1863 yılında Nadar tarafından inşa edilen, içerisinde fotoğraf basımı için bir karanlık odanın da bulunduğu Le Geant balonu, o döneme kadarki yapılan tüm balonların en büyüğü olarak, Verne'in *Balonla Beş Hafta* romanının da çıkış noktası olur.

Günümüze bir bakış atmak gerekirse, Verne'in bilime olan ilgisi, teknik üretimlerin yanı sıra sanatsal estetiklerin de tasarımına yansıyor diyebiliriz. Fotoğrafçı Christian Tagliavini'nin 2014 yılındaki *Voyages Extraordinaires* (Görsel 1) adlı projesinin, Verne'in *Ay'a Seyahat*, *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* gibi romanlarını, kurguyla birleştirerek fotoğrafik olarak yeniden canlandırıldığını görürüz. Tagliavini'nin hayal gücünü ve yaratıcı perspektifini şekillendirerek, detaylı sanat yönetimiyle gerçekleştirdiği projesi adını, Verne'in öykülerinin yer aldığı 1866 tarihli koleksiyon kitabı *Voyages Extraordinaires*'ten alır. Fotoğraflarını, tamamen el yapımı aksesuarlar, özel dikim kostümler ve amatör modellerle gerçekleştiren Tagliavini, bilincin akışını Verne'in hayal gücüyle sentezleyerek, metinler arası bir sanat temsilini izleyicisine de açmış olur (URL-1.).



Görsel 1. Christian Tagliavini, *Voyages Extraordinaires*, “Le Photographe”, “L’Ovomachiniste”, 2014.

Kaynak: (URL-1)

Bu açıdan bakıldığında *Voyages Extraordinaires* projesi, mitsel görüntülerin kurguyla birleştiği masalsi bir deneyim merkezi olarak, imgelemlerin şekilleneceği büyük bir mizansen stüdyosunu da andırır. Tarihsel bilgilerin ve ikonografik izlerin olduğu bu fotoğraflar, renklerin, ışığın ve sinematografik öğelerin titiz çalışmasıyla oluşturulan kompozisyonların bir biresimi olarak, Verne’e günümüzden fotoğrafik bir selam verir.

BORGES, OSTRANENİE BAKIŞ VE HYPERTEXT

Jorge Luis Borges’in metinlerinin disiplinler arası yapısı, 1984 tarihli *Atlas* isimli kitabıyla bir örnek oluşturabilir. Eşi Maria Kodama ile dünyanın farklı şehirlerini gezerek oluşturdukları kitap -Yaşar Kemal’in *Bu Diyar Baştan Başa* serisi de benzer bir yapıdadır-, bu şehirlerin tarihi yapılarını, Borges’in portrelerini ve izlenimlerini içeren fotoğraflarla birlikte yayımlanır. Bu anlamda Borges’in, “Ne fotoğrafların eşlik ettiği metinlerden oluşuyor, ne de metinlerle açıklanmış fotoğraflardan. Her bölüm, sözcüklerle imgelerin birliğinin somut bir yansıması” (Borges, 2014: 45) şeklinde yorumladığı *Atlas*’ını, yazı ile fotoğrafın imgelerini birleştiren yapısıyla bir fotoröportaj örneği olarak da görmek mümkünleşir.

Bir başka dikkat çeken öyküsü olan 1940 tarihli *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*’ta kurguladığı var olmayan bir ülke ve bu ülkenin nerede olduğunu gösteren bir ansiklopediyi, ütopyik ancak gerçeğe yakın bir bilgi aktarımıyla kaleme alan Borges, hakikat ve onu saklayan nesnelere tasarımı kadar aslında var olmayan fantastik bir mekânı da okuyucunun uzamına dâhil eder. Öyküde, Tlön metafizik-

çilerinin hakikat ya da gerçeklikten ziyade, takdire şayan şekilde şaşkınlık verici şeylerle uğraştıklarından (Borges, 1964: 26) bahseden Borges, aslında hakikati sorguladığı ve yeniden inşa ettiği estetik bir yapıyı, gerçekte var olmayan öğelerle kurgulayıp bir paradoks yaratır.

Mitleri yeniden kurgulayarak hem hakikat ötesi hem de hakikatin tam içindeki baştan yaratılmış mekân ve zaman algılarını öykülerine yansıtan Borges, okuyucuyu metafiziksel bir ortamda metinlerinin uzamına çekmeye de çekinmez. Bunu yaparken de labirent alegorisine başvuran Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe* ve *Asterion'un Evi* öyküleri, mitolojinin kapılarını günümüzün siber dünyasına açmaktan da geri durmaz.

Yunan Mitolojisi'ne göre Girit Kralı Minos, halkına karşı iktidarının gücünü göstermek adına, Denizlerin Tanrısı Poseidon'dan kurban etmek için kendisine bir boğa gönderilmesini diler. Ancak dileği kabul edilen ve gönderilen boğayla bağ kuran Minos, hayvanı kurban etmekten vazgeçince, Poseidon tarafından cezalandırılır. Poseidon'un emriyle Aşk Tanrısı Eros tarafından Minos'un karısı Pasiphae vurulur ve bu boğaya aşık edilir. Pasiphae'nin boğayla ilişkisinden doğan, yarı insan yarı boğa bu çocuğa da Minotaur adı verilir. İnsanlarla beslenmesi gereken ve bu yüzden saldırganlaşan Minotaur için Kral Minos, mimar Daedalus'a içinden çıkılması mümkün olmayan bir labirent yaptırır ve Minotaur'u buraya hapseder. Bu esnada, Girit Kralı'na karşı mağlup olan Atinalılar, yedi yılda bir en güzel erkek ve en güzel kadınlardan oluşan grubu Minos'a vermeyi kabul ederler. Ancak bu duruma karşı çıkan Atina Kralı Theseus, Minotaur'la savaşmak ister ve labirente geldiğinde Minos'un kızı Adriadne'ye âşık olarak, galip gelmek için ondan bir ipucu alır. Bu ipucuna göre, Theseus labirentin girişine bir ip bağlayacak ve çıkışı kolaylıkla bulacaktır. Neticede efsaneye göre Theseus, Minotaur'u öldürür ve ülkesine dönerken galibiyetini haber vermek amacıyla beyaz yelkenleri gemisinde açmayı unuttunca, babası Egeus oğlunun öldüğünü düşünerek, denize atlar ve intihar eder. O günden sonra da Egeus'un düştüğü denize, onun adıyla Ege Denizi demeye başlarlar (Grimal, 1990: 276).

Borges'in *Asterion'un Evi* öyküsü, işte bu mitolojinin aslında hiç önemsenmeyen Minotaur karakteri üzerinden anlatılır. Öyküdeki mekân, Kral Minos'un üvey babası Asterion'un evidir. Labirent alegorisine gönderme yapan evde, Minotaur'un ağzından tanık olduğumuz bu yaşam, aslında sessizliğin ve kimsesizliğin bir anlatımıdır. Borges'in bilinç akışıyla kaleme aldığı öyküde Minotaur bu evi, "kilitli kapı olmadığını tekrarlayayım mı, kilit diye bir şey olmadığını da ekleyeyim mi?" (Borges, 2001: 61) şeklinde anlatır. Yaşadığı evi dünyayla aynı büyüklükte ya da dünyanın ta kendisi (Borges, 2001: 63) olarak tanımlayan Minotaur, labirent gibi içinden çıkılması mümkün olmayan bu mekâna, aslında kendi yalnızlık ve bilinç mekânına hapsolmuş durumdadır. Öykünün son satırlarını, "İnanır mısın Adriadne?" dedi Theseus, "Minotaur kendini savunmadı bile" (Borges, 2001: 64)

şeklinde bitiren Borges'in bu anlatımıyla, okuyucu olarak biz, mitlerden gelen bir *şimdileştirme*yle değerlendirdiğimiz kötü karaktere tuhaf bir bakış (!) atarak, Minotaur'la alışılmadık şekilde bir bağ kurmayı başarırız. Bu tuhaf bağ kurma halini ve bakışı, Rus yazar ve eleştirmen Viktor Shklovsky'nin sanat dünyasına kattığı ve Rusça *strannnyi* kelimesinden türeyen *ostranenie* kavramıyla ifade edebiliriz. *Ostranenie* kavramı, etimolojik olarak 'tuhaflik yaratmak/yapmak' anlamına gelir ancak İngilizce'ye geçişinden hareketle (estrangement, enstrangement, defamiliarization, deautomatization, making strange, alienation) Türkçe'de bu kavramı *yabancılaşma* olarak kullanırız (Bogdanov, 2005: 48; Berlina, 2017: 56'dan aktaran Atay, 2019: 95). Bu açıdan Minotaur'a bakışımızı *ostranenie* kavramıyla, görünenin diğer tarafına bakarak, gerçek yerine hakikati görmeye çalışmak ve çoklu anlamları yorumlamak olarak ele alabiliriz.

Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe* öyküsüne değinecek olursak, yine bir labirent alegorisiyle karşılaşırız. Simge ve alegorilerden kurulu bu labirentin, görünmez bir zamanı temsil ettiği ve bir dolambaç olduğu (Borges, 2017: 83) söylenebilir. *Asterion'un Evi* öyküsündeki ev alegorisi gibi zaman algısının labirentin içinde kaybolduğu ve yeni bir uzam yarattığı çıkarımı da yapılabilir. Borges'in, zaman ve mekân arasında kurduğu ilişkiye, Bahtin'in *kronotop* kavramı üzerinden değinebiliriz. Bahtin'e göre edebi yazınlardaki *kronotoplar*, zaman ve mekân algısının yeniden üretimine dayalıdır. Bu yeniden üretim, yazın içerisinde ele alınan hikâyenin türüne ve anlatılan yapıya göre şekillenir. Ham bir gerçeklik olgusuna dayanmayan *kronotopun* işlenişi, yazarın betimlemesi ve okuyucunun öznel bakışıyla biçim kazanır. Bu anlamda, *Yolları Çatallanan Bahçe*'deki labirent *kronotopu*, Bahtin'in şu sözlerinden yola çıkılarak açıklanabilir: "Edebi bir yapının fiili bir gerçeklikle ilişkili sanatsal bütünlüğü, zaman-uzamıyla tanımlanır. Bu nedenle, bir yapıdaki zaman-uzam, sanatsal zaman-uzamın bütününden yalnızca soyut analiz düzeyinde yalıtılabilecek bir değerlendirme boyutu içerir. Edebiyatta ve bizzat sanatta, zamansal ve uzamsal belirlenimler birbirinden ayıramaz ve daima duyguların ve değerlerin izini taşır" (Bahtin, 2017: 296).

Yolları Çatallanan Bahçe'nin somut anlamda bir *hypertext* haline gelişi ise, 1986 yılında Yale Üniversitesi'nde profesör olan Stuart Molthrop tarafından bir projeye ortaya koyulur. Molthrop'un *Storyspace* adlı bir *hypertext* sistemi kullanarak oluşturduğu *Forking Paths* projesi, ağ sistemlerindeki yeni medya kavramına dâhil olan imgesel ve algısal metin tasarımının bir dönüm noktasıdır. Zamanın doğrusal olarak aktığı, gerçeğe dayalı bir algı yerine, Borges'in yolunu açtığı labirent alegorisine, Sartre'in *fenomenolojisine* ve öznel imgelemlerle oluşturulan bir uzam-zaman algısına dayalı olarak görebileceğimiz proje, bugünün yeni medya ortamlarının da temelinde oturur. Molthrop bu projede, yazdığı kısa metinler ile Borges'in öyküsünü parçalayarak, yeni bir metin oluşturur. Parçalara ayırdığı kendi metinlerine ve Borges'in öyküsünden oluşan her bir paragrafa *düğüm* adını

veren ve bu düğümlere anahtar kelimeler yerleştiren Moltrhop, temelde öyküdeki labirenti taklit etmeye çalışır. Projedeki katılımcılar, düğümlerde bulunan anahtar kelimelere tercihe dayalı tıklar ve seçtikleri kelimeye göre algoritmaya dâhil edilmiş pencereden hikâyeyi devam ettirirler. Her defasında ve her kişinin tercihinine göre, “farklı hikâyelerden yeni bir *Yolları Çatallanan Bahçe* öyküsünün yaratıldığı proje” (“Forking Paths”, 1987; Moulthrop, 2003’ten aktaran Frances, 2010: 7-9), aslında kullanıcılara Sartre’ın bahsettiği gibi öznel sezgilere dayalı *fenomenolojik* bir sanat deneyim alanı yaşatmış olur. Günümüze bakıldığında, birbiri ardına tıklanarak yeni pencerelere açılan ağ ortamı ve internet enformasyon mekânları, *Forking Paths* projesinin gündelik yaşamdaki tasarımlardan biri olduğunu gösterir nitelikte karşımıza çıkar.

Bugün *Yolları Çatallanan Bahçe* öyküsünün, elbette sanatın görsel alanlarına da kaynak olan bir malzeme olmaya devam ettiğini görürüz. Boyama, çizim, heykel, fotoğraf ve dijital teknolojileri melezlediği bir sanat anlayışına sahip olan görsel sanatçı ve akademisyen Gary Carsley, 2011 yılında Almanya’daki SabineSchmidt Galerie’de sergilediği *The Garden of the Forking Paths* fotoğraf projesiyle (Görsel 2), Borges’in metinler arası sanat tasarımlarına gönderme yaptığı eserinden ilham aldığı kadar mitolojiyi de yapıtının merkezine koyar.



Görsel 2. Gary Carsley, *The Garden of the Forking Paths*, “*Posedion and Toohey Forest*”, 2011.

Kaynak: (URL-2)

Klasik antik dönem heykellerinin bir silüetini çıkararak, bahçe fotoğraflarının önünde konumlandırılan Carsley, bu fotoğraf yerleştirmesiyle sahte bir park inşa ederek, hakikati yeniden yorumlar ve gerçek olmayan bir gerçeklik sezgisine gönderme yapar. Bu açıdan Carsley'nin Borges'e atıfta bulunan projesi, aslında hakikat sonrası siber dünyasını da eleştirerek, kendi sahte yaratımı içerisinde, sahiplik-mülksüzlük, kurgu-gerçek, orijinal-kopya ve klasik mit-modern hakikat ikiliklerinin de iç içe geçmesini sağlar.

Borges'in hayal ile kurguyu birleştiren metin tasarımlarından yola çıkan bir başka fotoğrafçı Joan Fontcuberta, 1997 yılında gerçekleştirdiği -belki de kurguladığı demeliyiz- *Sputnik* projesiyle (Görsel 3) kendisine hem bir kozmonot hem de gazeteci sıfatını giydirir.



Görsel 3. Joan Fontcuberta, *Sputnik*, 1997.

Kaynak: (URL-3).

Projeye göre Fontcuberta, 1968 yılında Soyuz 2 uzay aracıyla yörüngeye gönderilen ve sonrasında yaşanan aksaklıklar nedeniyle uzay boşluğunda kaybolan kozmonot Ivan Istochnikov ve köpeği Kloka'nın hayatını araştırmaya kendini adayan bir gazetecidir. Fontcuberta, kozmonotun uzay gemisinden önceki ve sonrasındaki akıbetiyle ilgili bir dizi kanıt (!) bulur ve bunları fotoğraflayarak Istochnikov'un hayatıyla ilgili bir arşiv oluşturur. Elbette ne kozmonot ve tuhaf kayboluş hikâyesiyle ilgili kanıtlar ne de Fontcuberta'nın bir gazeteci olduğu gerçektir. Fotoğraflarını çektiğini söylediği kozmonot, kendisinin bir oto portresidir. Hatta, *Ivan* ismi Rusça *Joan*, *Istochnik* ise Rusça *çeşme* kelimesiyle eş değerdir ve Katalanca *Fontcuberta* da *çeşme* anlamına gelir. Bu anlamda ustalıklı kurgu-

ladığı projesiyle Fontcuberta, tamamen hayal ürünü bir hikâye üzerinden fotoğraf çekimleri yaparak, fotoğrafın gerçekliği yansıttığı görüşünü, kanıt olma güdüsünü ve hakikatin dönüşümünü tartışmaya açan bir tasarım yapıt yapma amacını, *ostranenie* bir bakışla birleştirir. 2014 yılında The Guardian'dan Stuart Jeffries'e verdiği röportajda Fontcuberta, oluşturduğu sahte haber ve fotoğraf projesinde, Borges'ten ilham aldığını ve hakikat arayışına meydan okuduğunu şöyle anlatır:

“Proje için ilham kaynağım birçok edebi aldatmacanın arkasındaki Arjantinli yazar Jorge Luis Borges. Buradaki fikir, gerçeği temsil etme yetkisi olduğunu iddia eden botanik, topoloji, herhangi bir bilimsel söylem, medya, hatta din gibi disiplinlere meydan okumaktır. Bunun için fotoğrafı seçtim çünkü gücün metaforuydu. Ancak gerçeklik, deneyimlerimizden önce var olamaz. Fotoğraf, gerçekliği inşa etmemize yardımcı olan araçlardan biridir ama masum bir ortam değildir” (Fontcuberta, 2014).

“GERÇEĞİ GÖREBİLMEK İÇİN DİĞER TARAFTAN BAKMAN GEREK”

Sanatta hayal gücünü, bilinç akışını ve *ostranenie* bakışı serbest bırakmanın sinemadaki ilk örneklerinden birini ise, 1929 yılında Salvador Dali ve Luis Bunuel'in yaptığı, 16 dakikalık bir kısa film olan *Un Chien Andalou'da* (Bir Endülüs Köpeği) görebiliriz. Sanatta, klasik betimleme ve anlatımların dışına çıkan bu film, rüya ve gerçek arasındaki belirgin boşluğu, birbiri ardına gelen ve aslında bağıntısını pek bulamadığımız sahnelerden oluşur. Dali'nin sürrealist bir ressam, Bunuel'in de sürrealist bir yönetmen olduğu göz önüne alındığında, filmin tamamen bilinç akışı yöntemiyle oluşturulduğunu ve klasik anlatılara karşıt olarak, klasik izleyicileri de katharsisin dışında bıraktığını görmek mümkünleşir.

François Truffaut ve Andre Bazin, *Cahiers du Cinema* dergisinde yayınladıkları makale ile sinema dilinin edebi bir eser gibi işlenmesini belirterek, bunu yapabilen yönetmenleri de *auteur* olarak adlandırdıkları bir manifesto yayınladılar (Truffaut, 1954; Bazin, 1957). Bu kavrama göre yönetmen, klasik anlatılardan uzak, hayal gücünü bütünüyle ele alan alegorik anlatılar içeren, yapıttan çok yapıtın yaratıcısının iç dünyasına yönelen bir konumdadır. Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Claude Chabrol, Alain Resnais ve Jacques Rivette'nin yer aldığı bu bakış açısı, sinemada *Fransız Yeni Dalgası* olarak adlandırılır ve sinemanın tekniğinin yanı sıra hayal dünyasıyla bezenmiş iç anlamının da mümkün kılınabildiği örnekler ortaya çıkarılmaya başlanır. Hayal ve içsel dünyanın bütünlüğünü sağlamış *auteur*ler için sınırlar yoktur. Bu sınırların olmadığını belki de en net şekilde, Alain Resnais'in *Hiroshima Mon Amour* (Hiroşima Sevgilim-1959) ve *L'Année Dernière à Marienbad* (Geçen Yıl Marienbad'da-1961) filmlerinden okuyabiliriz. *Hiroshima Mon Amour* filmindeki açılış sahnesinde, iki sevgilinin tamamen çıplak bedenleri Hiroşima kentini; bedenlerine yağan parlak simler de

-ki klasik ve konvensiyonel bakış açısıyla filmin bu sahnesiyle tamamen ilişkisiz görünebilir- Hiroşima'ya atılan atom bombasının küllerini ifade eder. Bu bakımdan, ölümcül küller ile parlak simlerin aynı anlam içerisinde bir biçim olabileceği fikri, filmdeki yaratıcı anlatıcılığın ilk sahnedeki örneği olarak görülebilir. Resnais'in *L'Année Dernière à Marienbad* filmindeki, oteldeki tablo sahnesini de bu açıdan ele almayı deneyebiliriz. Sahnede, diğer başlıklarda ele aldığımız gibi mitsel bir kurgu yer alır; kadın ve erkek karakter, 3. Charles ve eşini arka plandan resmeden bir tabloya bakarlar. Tablo, bir davadaki oturum öncesi yemin törenini tasvir eder ve aslında başka bir zaman dilimi içerisinde bu törene dâhil edilirdi. Filmdeki erkek karakter tabloyu şöyle anlatır: "Aslında buradan bakınca, erkeğin kadını durdurmaya çalıştığını göremiyorsun. Bu gerçeği görebilmek için diğer taraftan bakman gerek." Bu replik, film boyunca süren hafıza-bellek ilişkisini, hayal ile hakikat arasındaki belirsiz çizginin izleyiciye tam olarak verilmeme sebebini de açıklar niteliktedir. Filmde, erkek karakterin hatırladıkları ile kadın karakterin hatırlayamadığı anılar, izleyiciyi sürekli tetikte tutarak, hakikatin ne olduğu konusundaki sorgulamalara iter. Hakikat, filmdeki oyuncular gibi uzam içinde bir donup bir canlanır ve bütünü hakikati sürekli olarak yorumlamaya açık bir hale gelir. Otelin tekinsiz, rahatsız edici mimarisi, sonsuz bir bilincin ürettiği imgelerin ardı ardına bir bütün oluşturması ve "erkek ile kadın mutlu sona gidecek mi?" sorusu, izleyici için beraberinde birçok gerçekliği de üretir. Bertolt Brecht'in de bahsettiği gibi, yaratım sürecindeki sonsuz hayal dünyasının sanata yansımada, izleyici "ne oldu?" sorusu yerine, "nasıl ve niçin oldu?" gibi *naiv* sorular sorar. Önemli olan, bilinç akışının bu sanat yapıtını nasıl ve niçin sunduğudur. Bu açıdan bakıldığında, bir dönem *Cahiers du Cinema* dergisinde eleştirmenlik yapan ve *Fransız Yeni Dalga'sının* etkisinde kalan yönetmen Leos Carax'ın, 2021 yapımı *Annette* filmi de tümüyle *naiv* soruların sorulduğu bir imgeler bütünü diyebiliriz. *Annette*'in açılış sahnesinde müzik grubu *Sparks*, soundtrack'i kaydederken görülür ve oyuncular söyledikleri şarkıyla adeta izleyicileri selamlar. Bu alışılmışın dışında açılış sahnesiyle izleyici kendi kendine, "film başladı mı?", "bu sahne, filmin hikâyesine dâhil mi?" gibi sorular sorabilir. Böylelikle izleyici olarak biz, oyuncuların kameraya direkt olarak baktığı, henüz başlamamış bir filme davet edilmiş oluruz -Godard bunu, *À Bout de Souffle* (Serseri Aşıklar) filminde, Michel'in kameraya direkt bakarak seyirciyle iletişim kurduğu tek bir sahnede yapmıştı-. Ofansif komedyen Henry ile kusursuz opera sanatçısı Ann'in, tuhaf bir kusurla (!) kukla olarak doğan çocukları Annette'in trajik hikâyesine dâhil olduğumuz film, karakterlerin iç dünyasının karmaşıklığını keşfetmek için izleyiciyi de hikâyeye böylelikle dâhil eder. 21. yüzyıla doğan bebek Annette'in 'tık' sayılarıyla sömürülmesi ve McLuhan'ın ifade ettiği gibi ağlarla döşenmiş *Global Köy*'ün (McLuhan, 2001) bir nesnesi haline gelmesi, filmin şiirsel yapısı ile siber dünyayı birleştirir. Henry'nin stand-up gösterisinin insanları gülerken öldürmesi, Ann'in operasının ise kendisinin ölerken izleyicileri

hayata döndürmesi gibi anlatılar, iki karakterin birbirine zıt olduğu algısını iletir. Bu kısımda, hakikat sonrası çağın felsefesi olan *hermenotik* kavramını da ele almak faydalı olabilir. *Hermenotik*, Hermes'in tanrıların mesajlarını bir yorumlama etkinliği içerisinde ölümlülere aktarmasıdır. *Hermenotik* için *hyponia* yani alt ve üst anlamlar, yorumlama ile alegorik anlatıların temelidir. *Hermenotik*'in amacı, sıradan ve ilk bakışta anlaşılabilir anlamlar yerine, gerçeğin ardında saklanan hakikatleri yorumlamaktır ve Gadamer'in belirttiği gibi, "Sanatsal ifadenin kendinde iki anlamlı olduğu açıktır; onun hermenotik hakikati tam da budur" (Gadamer, 1960: 463'ten aktaran Özlem, 1995: 259). Bu konudan hareketle bakıldığında *Annette* filminde, Ann'in opera performansı sırasında sahnenin arkasından açılan kapıdan geçerek, karanlık bir ormana girmesi ve bu ormanın Ann'in bilinç dışı dünyasını ifade ettiği söylenebilir. Ormanda yönünü kaybetmiş gibi yürüyen Ann'i, sahnenin diğer tarafındaki izleyicilerin tepkisiz bir şekilde izlemesi, siber dünyanın röntgenci konumundaki insan kavramına da bir gönderme olarak görülebilir. Ann'in yaşamının hakikatini sorguladığı sahne, hayal ile gerçeğin iç içe geçtiğinin ve varoluşsal sorgulamalarının bir göstergesi olabilir.



Görsel 4. Annette, Siren alegorisi, 1:18:43.

Kaynak: (Filmin 1:18:43 aralığı).

Karakterlerin işlenişine baktığımızda, Henry'nin stand-up gösterisinin *Ape of God* isminde olup sürekli olarak muz tüketmesi gibi Ann'in de filmde sadece elma yediğini görürüz. Ann ile elma ilişkisini, İbrani Mitolojisi'nde Adem'in ilk eşi olarak geçen ve cennetten kovulan Lilith'e bağlayabiliriz. Ayrıca Ann'in denizde boğulduktan sonra 'intikamcı bir ruha' dönüştüğü bakışının aksine, Yunan

Mitolojisi'ndeki Sirenlere dönüştüğünü söylemek de mümkün olabilir (Görsel 4). Sirenlere gibi Ann'in de denizden gelmesi ve güzel sesiyle Henry'i hipnotize ederek ondan intikam almak istemesi, bu görüşü destekleyebilir. Bu yorumlamalar, her bakımda çoğalabilir ve çoklu anlamlar başka açılardan tekrardan deneyimlenebilir. Böylelikle *Annette* filmi, çoklu hakikat yorumlamalarıyla sürekli olarak değişebilir ve çeşitlenebilir.

Filmin senaryosunun yanı sıra müziklerini de üstlenen Sparks grubunun *Sympathy for the Abyss* şarkısıyla, Henry'nin kişiliğini ve film boyunca yaptıklarının nedenini daha iyi anlarız. Henry'nin stand-up gösterisinde, “neden komedyen oldum?” sorusuna, “insanları silahsız bırakmak için, gerçeği söylemenin bildiğim tek yolu bu” cevabını vermesini, mitolojiye bir gönderme yaparak kendisine hakikati (*parrhesia*) söyleyen kişi yani *parrhesiastes* sıfatını iliştiyor şeklinde yorumlayabiliriz. Henry'e göre, hakikati iletmenin tek yolunun insanları güldürmek olduğunu ve gülmenin de insanı silahsız, savunmasız bıraktığını böylelikle anlarız. Aynı gösteride Henry, “ben, *abyss* hissine ilgi duyuyorum, bu yüzden *abyss*'e gözümü deşdirmemem gerek” diyerek Nietzsche'ye de bir selam verir. Nietzsche, 1886 yılında yazdığı *Beyond Good and Evil* kitabında, Henry'nin bakmaktan kendini alamadığı *abyss* kavramını şöyle açıklar; “Canavarla savaşan kimse, bu savaşında kendisinin bir canavar olmayacağını görmelidir. Uçuruma (*abyss*) uzun uzun baktığında, uçurum da (*abyss*) sana bakacaktır” (Nietzsche, 2001: 87). Aslında *abyss*, dipsiz ve karanlık bir uçurumdur. Hakikati aradığını söyleyen ve hakikati aramayı sürekli hayal eden Henry için ise, gerçeği aramanın bir sonu olmadığı uçuruma bakmakla eşdeğerdir. Bunu, filmin son sahnesindeki *Sympathy for the Abyss* şarkısının şu sözlerinden de anlayabiliriz:

“Derin bir uçurumun üzerinde durdum. Bakmaya mecbur kaldım, savaşmaya çalıştım, Tanrı biliyor ya, denedim. Aşağıya bakmak korkunç bir dürtü ama yarı korkmuş ve yarı rahatlamış gibiydim. Gözlerimi uçuruma, karanlık uçuruma çevirdim. Kulaklarımda bir çınlama duydum, ölüm çanımın çirkin sesini biliyordum. Derin uçuruma bakmanın dayanılmaz dürtüsü o kadar güçlü ki düşüşe hasrettim. Hayal gücü çok güçlüdür ve mantığın şarkısı zayıf ve incedir. Fazla zamanımız yok. ...Hayal gücü öylesine güçlü ki ‘Onun ölümcül zehri ben oldum’ ve mantığın şarkısı asla güçlü değildir ‘Sadece istismar etmek için bir çocuk’” (Carax, 2021).

Henry'nin *abyss*'e kendini kaptırması, filmde onu karanlığa çeken bir sonlar dizisi yaşatır. Sürekli uçurumu hayal eden Henry, uçuruma git gide çekilir ve hakikati ararken aslında kaçırdığını anlar. Buna göre *Annette*'den hareketle, Brecht'in yabancılaşma kavramına bakarsak (*Verfremdung*), *hermenotik* çözümlerinin ve anlatıların tam olarak içinde bulunduğunu söyleyebiliriz. Yabancılaşma, klasik ifade biçimlerinin, fotoğraf ya da sinemaya bakanlarda git gide yükselerek

arındırdığı ve tam bir özdeşlik sağladığı anlatılardan ziyade, hiç özdeşlik kuramadığımız ve sürekli sorgulamalarla eserin içine dâhil olduğumuz bir gizem dünyası yaratır diyebiliriz.

BU OLDU, BU YAŞANDI VE FOTOĞRAFLA KAYIT ALTINA ALINDI

Sanatın mitolojiden, edebiyattan ve felsefeden aldığı ilham, Verne’de teknik ve bilimsel gelişmelerle, Borges’te ise *ostranenie* bakışla disiplinler arası görsel sanatlara yansırken, hakikat sonrası çağın uzamı yeni medyanın ve siber kültürün de kendine bu anlamda bir yer edindiği açıkça görülebilir. Örneğin bugün, bilgisayar oyunları da tüm bu metinlere ve disiplinlere odaklanarak hikâyelerini açığa çıkarır yapıdadır.

Bilişim Profesörü Lev Manovich’in, yeni medyanın *hypertext* yapısına değinirken bilgisayar oyunlarını da bu yapının içerisine dâhil etmesi bu anlamda pek de şaşırtıcı değildir. Manovich’in bahsettiği gibi, 3D olarak modellenmiş oyunların kullanıcıların tercihlerine göre şekillenmesi, özellikle hikâye tabanlı oyunlarda bir sonraki adımın oyuncunun *hyle*’sinden yola çıkılarak bir evren yaratması, bu dijital oyun mekânını yeni medyanın kültürel bir formu ve yerleşik bir ortamı haline getirir (Manovich, 2003: 13). Bu kültürel form ve tasarımılanmış sanat temsilleri, *Age of Mythology*, *Hades* ve *Assassin’s Creed* gibi oyunların hikâyeleri için mitlere başvurularının da önünü açar.

2007 yılında piyasaya sürülen ilk versiyonuyla *Assassin’s Creed* oyunu, karakterin *Animus* adlı bir makine yardımıyla uzak geçmişteki atalarının genetik belleğine ulaşmasıyla başlar. Bu açılış sekansıyla da oyun, dijital dünyanın somut bir tasarımı olarak, siber dünya uzamındaki yolculuk ile geçmiş dönemleri birleştiren yeni medyanın bir uzantısı haline gelir. Oyunun 2018’de çıkan *Odyssey* versiyonu ise, *Alexios* ve *Kassandra* isimli iki karakterden birinin seçimiyle Yunan Mitolojisi tarihine odaklanır. Oyunda karakterler, Hermes Trismegistus’un esasını bulma görevinin yanı sıra Sokrates, Perikles, Aristophanes gibi tarihi kişiliklerle de karşılaşmalar yaşarlar. Ayrıca Medusa ve Minotaur’la olan oyunsal mekândaki yaşantılarla da *Assassin’s Creed Odyssey*’nin, oyunculara tam bir mitoloji evreni deneyimi yaşatması mümkün kılınır. Açık dünya tabanlı bir oyun olması -Borges’in *hypertext* öyküsü *Yolları Çatallanan Bahçe* ile Molthrop’un *Forking Paths* projesi gibi-, *Assassin’s Creed*’de yapılacak görevler belirlenmiş olsa dahi, kullanıcıların tercihlerine yönelik olarak, birbiri ardına dallanan bir hikâye yaratılmasını ve birden fazla son sunulmasını sağlar.

Yeniden, ressam Zeuxis’in dönemine bakarsak, hakikatin perfeksiyonist bir yapıda taklidi olarak görülen tasarımların, bugün bilgisayar oyunlarında ve sanatsal estetiklerde gerçeğin temsiline, yeni medyanın kültürel formlarıyla dönüşüme uğratılmasının kaçınılmaz olduğunu görürüz. Bu anlamda fotoğraf da yaşamın

mimesini özgürleştirerek, siber dünyayla yeni bir hakikat temsili ortaya koyar. Borges'e atıfta bulunarak aslında en büyük hypertext'in Web'in kendisi olduğunu söyleyen Manovich, ağ tabanlı mekânsal uzamların "herhangi bir yazarın dahi öngöremeyeceği dinamik bir yapı" (Manovich, 2003: 6) olduğundan bahseder.

Bu açıdan bakıldığında Manovich'in, J.C. Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland, Ted Nelson, Seymor Papert ve Tim Berners-Lee gibi bilişim alanındaki isimleri, aslında çağın en büyük sanatçıları olarak (Manovich, 2003: 6) görmesi de şaşırtıcı değildir. Yeni medya ve ağ tabanlı sanatsal deneyimler, Verne'in gelecek teorileri ve Borges'in çatallanan hikâyeleriyle açtığı yollar; aslında siber dünyanın koca bir hypertext mekânı olmasını da sağlar. Yeni medyanın, avangard sanat anlayışının bir aşaması olması ve bu yüzden de avangard bir vizyon taşıması, hakikati aslında bir filtreleme yöntemi olarak da ortaya koyabilir (Manovich, 2003: 22). Buradan bakıldığında da yeni medyanın dönüşüme uğrayan formu olarak fotoğraf, görünür gerçekliği yeniden oluşturulmuş yapılarla melezlemesi ve hayal gücüne dayalı imgelemlerle harmanlamasıyla, post modern bir estetik aracı olarak ostranenie bakışı yakalar.

Ağlarla çevrili siber uzam çağını ele aldığımızda, enformasyon odaklı fotoğraf kullanımının da hayal gücü ile ostranenie kavramını birleştiren örneklere sahne olduğunu görürüz. Fotoğrafçı Michael Wolf, 2010 yılında Google Street View web sitesi üzerinden çektiği fotoğraflarla oluşturduğu A Series of Unfortunate Events projesiyle (Görsel 5), World Press Photo'dan bir ödül almayı başarır. Wolf, bilgisayar başında geçirdiği saatler boyunca Google Street View'de rastladığı 'tuhaf', 'adli' ve 'haber niteliği taşıyan an'ların fotoğraflarını çekerek, aslında bir muhabirin sahada çalıştığı saatleri, siber uzamda ve farklı şehir ile ülkelerde gezerek ortaya koymuş olur. Aslında bu proje, haberi yakalamanın ve Henri Cartier Bresson'ın bahsettiği 'karar anı'nın ağlarla sağlandığı bir biçem ve fotoğraf üretimine ostranenie bir bakış açısıdır. Çünkü Wolf, bir bilgisayar ekranı ve internet bağlantısıyla evinden, dünyanın her ülkesindeki olayları takip ederek, haber fotoğrafı üretebilmeyi başarır. Castells'in bahsettiği gerçek sanallık kültürü, akışların uzamı ve zamansız zaman kavramları (Castells, 2008: 497-501), aslında tam olarak Wolf'un projesini betimler nitelikte diyebiliriz. Bu sayede Wolf, akışların uzamı içerisinde, zamansız bir zamana dâhil olarak, siber dünyadaki fotoğraf üretimini, ostranenie bir bakış açısıyla birleştirmiş gibi gözükebilir. Çünkü ostranenie, başka bir yönden bakmak, hayal dünyasını ifadelendirmek ve hakikati sorgulamak için farklı üretim biçemleriyle birleşebilir.



Görsel 5. Michael Wolf, *A Series of Unfortunate Events*, 2010.

Kaynak: (URL-4)

Peki, akış uzamındaki bir görüntüden üretilen haber nitelikli fotoğrafı, fotoğrafçının deneyimlemediğini, alıştığımızın dışında, olaylara bire bir şahit olmadığını bilmek, kadrajdaki olayın hakikat olmadığını düşünebilir mi? Muhakkak cevap, her görüş için değişme olasılığı taşıyacaktır. Ancak gelenekselin aksine Wolf'un projesindeki en keskin ayırım, “oradaydım” ifadesi yerine “bu oldu, bu yaşandı ve fotoğrafla kayıt altına alındı” ifadelerinin okunabilmesidir.

Bütünüyle özgür kılınan bir zihinle, değer ve anlamlandırmalarla ortaya çıkan hakikatler için sanata bir alkış tutmalıyız. Fakat, hakikat sonrası çağdaki hakikatleri tamamen öznel ve belki bir ‘yanılsamayla’ gelen yaratım perspektifi şeklinde yorumlarsak, sanatı değerlendirme biçimimiz de değişebilir. Rasyonel bir şekilde analitik olan hakikatin mi, yoksa duyguların getirdiği estetik hakikatlerin mi pe-şinden koşacağız? Cevap için şöyle düşünebiliriz: Anlamın açıklığından ziyade, çeşitli anlam katmanlarını genişleterek, yerine başka bir şeyi koyarak ifade etme olarak tanımlayabileceğimiz alegorik ve sembolik anlatılar, izleyiciyle kurduğu bilinçli ortaklıkla bir etkileşim sağlar. Bu anlamda fotoğraflardaki semboller de etkileşimlidir ve performatif bir deneyim oluşturur. Fotoğrafın nesnel ve öznel ortak fikir birliği dışında, izleyicinin de bilinci devreye girer. Bu yüzden, doğru-danlık ilkesi güden bir belgesel fotoğraf bile alegorik ve sembolik imgeler taşıya-bilir. Fotoğrafın iletisi, sadece bir yaşantıdan ziyade bir tecrübeye dönüştüğünde, anlam katmanlarının çoğaldığı, ona bakan her farklı kişide yorumların dönüştüğü bir ortam haline gelir. Bu da fotoğrafı, sadece tüketmek için bakılan bir nesne konumundan uzaklaştırıp, bir deneyim alanı olarak tanımlayabilmemizi sağlar.

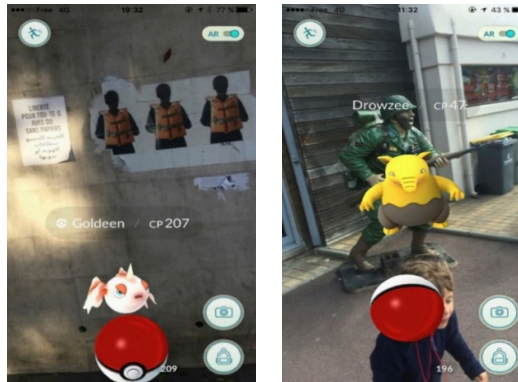
Magnum Photos'dan Thomas Dworzak'ın, siber kültür ile yeni insan alışkanlıklarını göstermeye çalıştığı The Dark World of Pokémon Go! projesi de (Görsel 6) bu açıdan ele alınabilir. Dworzak, 2016 yılında bir fenomen haline gelen ve artırılmış gerçeklikle siber dünyanın kapılarını açan Pokémon Go oyununu Paris'te oynayan insanları fotoğraflayarak, 21. yüzyılın insan alışkanlıklarına başka bir taraftan bakmayı hedefler.



Görsel 6. Thomas Dworzak, The Dark World of Pokémon Go!, 2016.

Kaynak: (URL-5)

Dworzak, insanları gerçek mekânlardaki Pokémon karakterlerini bulmaya yönelen ve gerçek ile sahte mekân uzamını birbirinin içine dâhil eden bu oyunu ve oyuna katılan insanları keşfettiğinde, belgesel fotoğrafa olan bakış açısını bu duruma bir yorum getirmek amacıyla dönüştürdüğünü ifade eder (Dworzak, 2016). Dworzak'ın hem oyunu oynadığı Iphone telefonundan aldığı ekran görüntüleri hem de oyunun içerisinde bulunan kamera uygulamasıyla çektiği fotoğraflar, sanal ile hakikatin iki ayrı ucunu bir araya getiren bir bakış yaratmayı başarır (Görsel 7).



Görsel 7. Thomas Dworzak, The Dark World of Pokémon Go!, 2016.

Kaynak: (URL-6)

Aslında Dworzak bu projeye, sanallık kültürünü göstermenin ötesinde, mezarlıklar ve anma anıtları gibi bölgelere de konan Poké toplarla, geçmiş ile geleceği birleştiren, dark turizm meselesine de eğilerek bir sorgulama alanı açar. Auschwitz'teki çocuklar için yapılan bir anma levhasında bulunan Poké toplar, kulağa oldukça tuhaf gelebilir ve bu açıdan projenin fotoğraflarına bakmak, sorgulayıcı ve yorumlamaya açık bir sanat tecrübesi sunabilir (Görsel 8).



Görsel 8. Thomas Dworzak, The Dark World of Pokémon Go!, Shoah Anıtı, 2016.

Kaynak: (URL-7)

Buradan hareketle Gadamer'in, estetik sanat tecrübesini ifade ettiği şu sözlerine göz atabiliriz: “İnsani durumun tarihsel doğasına tekabül eden sanat ve güzel olan karşısında bir duruş noktası benimseriz. Dolaysızlığa, anlık deha patlamalarına, ‘tecrübelerin (Erlebnisse) önemine/ anlamına’ başvuru, insani varoluşun kendi kendini-anlamanın sürekliliği ve birliği talebi karşısında duramaz. Estetik bilinç, sanatın tecrübesinin bağlayıcı niteliğini (Erfahrung) tahrip etmemelidir” (Gadamer, 2008: 134). Dworzak'ın projesini yorumlarken, Gadamer'in bu yorumu gibi Heidegger'in bakış açısından da yararlanabiliriz. Heidegger, hakikati ortaya çıkarmanın yollarından birinin sanat olduğunu, onu saklayıp koruduğunu ve bu şekilde korunmuş sanat tecrübesinin ortaya çıktığını ifade eder. Sanat, ona baktığımız ve yorumladığımız andan itibaren hakiki tecrübeyi yani Erlebnis'i doğurur, Erlebnis de izleyiciyi değiştirir, esere bakmadan önceki kişi ile baktıktan sonraki kişi artık aynı değildir. Bu yüzden her çağ, hayal dünyasından da doğarak kendi hakikatlerini çoklu olarak sunmaya başlar (Gadamer, 2008: 138).

Dworzak'ın fotoğraflarında, acı deneyimlerle anıtsal mekânlar haline gelen yerler, alıştığımızın aksine kadraja yansır. Acıyı ve şefkat duygularını uyandırmak için kan, şiddet, ölüm gibi görüntü olmadan sunan bu fotoğraflar, Bre-

cht'in bahsettiği gibi bir özdeşleşme sağlamaz ve izleyicinin katharsise ulaşması mümkün olmaz. Fotoğraftaki acı deneyimin merkezi olan anıtsal mekân, sanal bir oyunun kamerasından görülür ve bu ostranenie bakış izleyiciyi, Sartre'in fenomenolojik yaklaşımı ya da Proust'un Madlen keki deneyimi gibi rastlantısal ya da çağrışımsal bir yolla (Proust, 2010: 31-32), geçmişteki bir yaşantıya taşıyabilir. Bu deneyim, artık hatırlanan olayı başka bir biçime sokar, acıyı deneyimleme biçimi değişir ve fotoğrafa bakmakla sağlanan hatırlama eylemi, bir sanat tecrübesi doğurur. Estetiği, acıyı ve fotoğrafın ardındaki hakikati artık başka bir gözle görmek mümkün kılınır ve aslında bu, izleyiciyi hakiki sanat tecrübesine götüren korunaklı bir yoldur. Proust'u kişisel geçmişine götüren ve anılarını çağrışımsal bir yolla tekrar tekrar hatırlamasını sağlayan Madlen keki gibi, Poké toplu sanal bir oyun da anıtsal mekânın geçmişini çağrıştıran bir imge haline dönüşür. Bir yandan da Dworzak'ın sanal bir oyun ile belgesel fotoğrafı birleştirerek bir estetik biçim oluşturması üzerinden, Benjamin'in yorumuna kulak verebiliriz. Benjamin'e göre (2002: 206), kitle iletişim araçlarından haberin ve haber fotoğrafının enformasyon iletim ideali, yerini sansasyon yaratan sözde 'çarpıcı' iletilere ve görsellere bırakır. Sansasyon odaklı enformasyon da kitlelerin deneyimini bozma uğratarak sıradanlaşma eğilimi gösterebilir. Ancak Benjamin'in bahsettiğine göre 'anlatı', sansasyonun tam olarak dışındadır ve deneyimi iletebilmek/yaşatabilmek için ileten kişinin onu anlatma biçiminde şekillenir. Dolayısıyla 'anlatı'nın sergilenme ve ifade biçimi, verilmek istenen mesajı yerine ulaştırmada daha başarılı olabilir. O halde yaratıcılık sürecinden geçen sanat ve onu ifade etme biçimi, kendi hakikat temsillerini ve anlatma yöntemlerini oluşturarak, modern hayatın sıradanlaşan imgelerini birer şok aracı olarak deneyimletmeye yine de devam edebilir. Başlangıçta temsil edilen konu, olay ya da imge, anlatım biçimi ve izleyen gözün yorumuyla yorumlamaya açık bir yapıt haline de gelebilir.

BULGULAR

Çalışma, yazılı ve görsel sanat yapıtlarındaki oluşum sürecini, imgelerin, sembollerin ve alegorilerin kullanımını, mitoloji ve edebiyattan yola çıkarak analiz etmeyi içerir. Çalışmada, bilimsel keşif ve gelecek öngörülerinin de dâhil olduğu edebiyatın, hakikat sonrası çağda birer hypertext haline gelişi; bu alanların tasarımlama sürecine dâhil olan mitoloji, edebiyat, sinema, fotoğraf ve yeni medya alanlarındaki örneklerle ilişkilendirildi. Bu anlamda çalışmada, cevabı aranan sorular şöyle belirlendi:

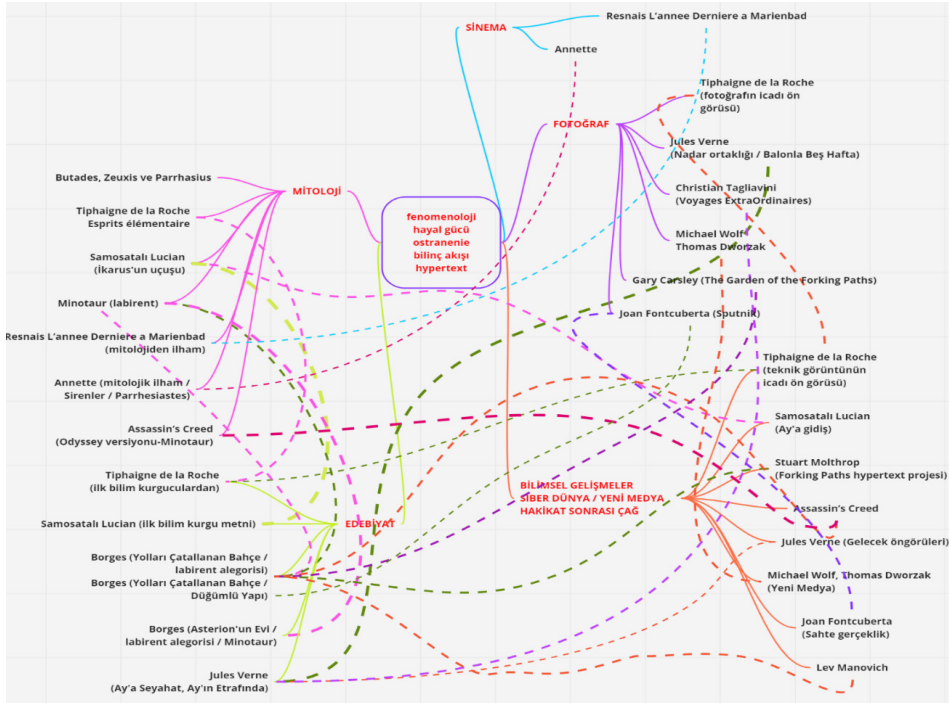
1- Flusser'in insan kültürünün gelişimini bağladığı edebiyat ve sanat, mitolojiden ilham alarak günümüz siber çağının bilimsel/teknik gelişmeleri ile görsel sanat yapıtlarına nasıl ışık tuttu?

2- Sanat yapıtları, hakikatin dönüştüğü biçiminde ostranenie bakışı nasıl kullandı?

3- Siber dünyayı ve hakikat sonrası çağı, antik dünyanın alegorileriyle ilintilemek mümkün müdür?

4- Edebiyat, sanat ve teknik çalışmalar disiplinler arası bir düzlemde metinler arası olarak nasıl açıklanabilir?

Çalışma yukarıdaki sorulardan hareketle, metinler arasılık ve sanat temelli araştırma yöntemiyle, sanat örneklerindeki alegorilerden ve göstergelerden yola çıkarak, disiplinler arası bir bağlamda, nitel bir çalışma paradigması olarak sunuldu. Buradan yola çıkılarak aşağıdaki harita oluşturuldu.



Grafik 1. Çalışmanın Haritası

Çalışmadaki mitoloji, edebiyat, durağan ve hareketli görüntüye dayalı sanat (fotoğraf ve sinema), teknik/bilimsel çalışmalar ve hakikat sonrası çağın yeni medya ortamı ile siber çağdaki kültürel formlar, yeni üretim/sergileme biçimlerine dayalı ostranerie bakış örneklerinin birbirleriyle olan ilintileri Grafik 1'de gösterilmiştir. Özellikle Verne'in ve Borges'in eserlerine odaklanan çalışmada, günümüz siber dünyasının sanat yapıtlarının, oluşum ve dönüşüm süreçlerinin üzerinde duruldu. Hakikat sonrası çağdaki yapıtların tasarımı ve sunumunda, bilinç akışı, fenomenoloji ve hypertext'e dayalı düğümlü yapının dikkat çektiği ortaya

koyuldu. Çalışmada özellikle, bilim, felsefe, mitoloji ve sanatın ortaklık kurduğu bir evrende olduğu örneklerle vurgulanarak, yeni medya formlarının şekillendiği siber dünyanın sürekli olarak tasarılan yapıtlardan oluştuğuna değinildi.

SONUÇ

Proust zihnini canlandıran Madlen kekini anlatarak, geçmişini hatırlama çabalarının boşunalığından bahseder. Geçmiş ancak hiç ihtimal verilmeyen bir nesnede saklıdır. Hiç beklenmedik bir nesnenin çağırıldığı hatırlama deneyimi de zihne tanıklık etme durumunu getirebilir. Zihne ve geçmişe, ne zaman, nerede ve ne şekilde tanıklık edileceği ise sadece bir tesadüfe bağlı olabilir. Benjamin, “yalnızca açıkça ve bilinçli şekilde deneyimlenmemiş, izole bir deneyim olarak öznenin başına gelmemiş Erlebnis olan şey memoire involontaire (istemsiz bellek) için bir bileşen olabilir” (Yacavone, 2015: 110) diyerek, bu anlamda Proust’a atıfta bulunur. İzleyicinin sürekli karşılaştığı sanatsal deneyimler de Proust’un ifade ettiği gibi zihnin karanlık yerlerinde kaybolmuş, sıradanlaşmış ya da çağırılmamış olabilir. Ancak Sartre’in bahsettiği gibi fenomenolojik bakış içindeki sanat, bu deneyimleri dönüştürüp, hiç yaşanmamış uzak geçmiş zamanlardan -mitolojik efsanelerden- geri çağırabilir ve metinler ile imgelere ilham kaynağı olabilir. Bu alanlardaki farklı anlatım biçiminin oluşturduğu ostranenie bakış ise, sanat yapıtlarına yeni bir hakikat kazandırabilir ve hyle’ler yoluyla aşkın bir bütün oluşturabilir.

Öngörülebilir keşiflerin fantastik rüyaları, geleceğe dair fütürist teoriler ve teknik gelişmelerin tasarlanması yansılama yapan mitler ve edebiyat metinleri, siber çağda içine alan bir formla esnek ve ilintili bir estetikler evreni yaratır. Böylelikle, tüm bu disiplinleri içeren tasarımlar birer hypertext olarak, günümüz hakikat sonrası çağın dilini konuşan siber dünyanın kültürel nesnelere. Verne’in Dünyanın Merkezine Yolculuk’u gibi, sanatın merkezine yolculuk da Sartre’in fenomenolojik bakışından hareketle, kendi deneyim mekânımızdaki hyle’ler ve anı-belleklerimiz olabilir. Aynı zamanda fotoğrafik imgedeki punctum da dünyanın merkezine olmasa da sanatın deneyim merkezine bir bilet görevi görebilir.

Buradan bakıldığında, sonsuz hayal gücü, bilincin serbest bırakılması, mitolojik efsaneler, hypertext yapı, sezgiye dayalı fenomenoloji ve tüm bunların ostranenie bakışla yorumlanarak, ardında kalan hakikatin ne olduğunu bulmaya çalışmak, siber çağla birlikte öne çıkıyor diyebiliriz. Çünkü sanatta hayal gücü, hiyerarşinin ortadan kalktığı Bahtin’in karnavalesk ortamı gibidir ve çelik tellerle örülmüş sınırları yoktur. Baskıcı bir denetleyiciden uzaktır. Tamamen öznel hyle’lerle doludur ve bilincin dolandığı her bir an, bir sonrakinin içinde tekrar tekrar doğar. Borges’in Uqbar ülkesi ya da Fontcuberta’nın fotoğrafladığı Ivan Istochnikov belki de sanatta hakikatin başka bir halidir. Hayal gücü öylesine güçlü ki, sadece hayal ederek bile, hayatta ve sanatta hakikati deneyimlemek mümkünleşir.

KAYNAKÇA

“Forking Paths” (1987). The New Media Reader (N. Montfort, N. Wardrip-Fruin, Eds.). [CD-Rom]. MIT.

Atay, S. (2019). Post-Soviet Era and Postmodern Image Production. *Revista de Științe Politice, Revue des Sciences Politiques*. 61: 92-103. https://cis01.central.ucv.ro/revistadestiintepolitice/files/numarul61_2019/9.pdf

Bahtin, M. (2017). Karnavaldan Romana, Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar (Soydemir, C. Çev.), (Irzık, S. Der.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Batchen, G. (1997). *Burning With Desire: The Conception of Photography*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Bayat, F. (2007). Türk Mitolojik Sistemi Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi 1. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Bazin, A. (1957). *La Politique des Auteurs*. *Cahiers du Cinema*. <http://www.newwavefilm.com/about/la-politique-des-auteurs-bazin.shtml>. Adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 25 Kasım 2021).

Benjamin, W. (2002). *Pasajlar* (Cemal, A. Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berlina, A. (2017). *Viktor Shklovsky A Reader* (Berlina, A. Trans.), London: Bloomsbury.

Bogdanov, A. (2005). Ostranenie, Kenosis, and Dialogue: The Metaphysics of Formalism According to Shklovsky. *The Slavic and East European Journal*, 49(1): 48-62. <http://www.jstor.org/stable/20058220>.

Borges, J. L. (1964). *Labyrinths Selected Stories&Other Writings* (Yales, D. A., Irby, J. E. Eds.), New York: New Directions Publishing Corporation.

Borges, J. L. (2001). *Alef* (Uyar, T., Özgüven, F., Akerson, F., Bayaz, P. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

Borges, J. L. (2014) *Atlas* (Üster, C. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

Borges, J. L. (2017). *Ficciones Hayaller ve Hikâyeler* (Özgüven, F., Uyar, T. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

Carax, L. (Director). (2021). *Annette* [Film]. Amazon Movie.

Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Ağ Toplumunun Yükselişi* (Kılıç, E. Çev.), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Çizgen, E. (1992). *Türkiye’de Fotoğraf*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Daston, L. (2014). *Beyond Representation*. In *Representation in Scientific Prac-*

tice Revisited (Coopmans, C., Vertesi, J., Lynch, M., Woolgar, S. Eds.), Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Dixon, R. K. (2007). Advancing Towards a Hydrogen Energy Economy: Status, Opportunities and Barriers. *Mitigation and Adaptation Strategies for Global Change*. 12: 325–341.

Dupuy, L. (2011). Jules Verne Et La Géographie Française De La Deuxième Moitié Du XIXème Siècle. *Annales De Géographie*, 679: 225-245. <https://www.cairn.info/journalAnnales-de-geographie-2011-3-page-225.htm>.

Dworzak, T. (2016, August 18). The Dark World of Pokémon Go! Magnum Photos (Laura Havlin, Ed.). <https://www.magnumphotos.com/arts-culture/society-arts-culture/thomas-dworzak-the-dark-world-of-pokemon-go/> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 4 Aralık 2021).

Eco, U. (1992). Açık Yapıt (Şahan, Y. Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Elder, T. P. (1961). *Natural History, Volume IX, LIBRI XXXIII-XXXV*. (Rackham, H. Ed.). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Flusser, V. (2006). *Towards a Philosophy of Photography* (Mathews, A. Trans.). London: Reaktions Book.

Fontcuberta, J. (2014, July 8). Joan Fontcuberta: False Negatives (S. Jeffries, Ed.). *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/08/joan-fontcuberta-stranger-than-fiction> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2022).

Frances, S. (2010). *Borges and New Media: Connections via Heterotopic Spaces*. Faculty of the Graduate School of The University of Texas, Master Of Arts, Master Thesis, Texas. <https://rc.library.uta.edu/uta-ir/handle/10106/5446>

Gadamer, H. G. (1960). *Wahrheit und Metoda*. Tübingen: J. C. B. Mohr.

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

Grimal, P. (1990). *A Concise Dictionary of Classical Mythology*. Oxford: Basil Blackwell.

Manovich, L. (2003). *New Media from Borges to HTML* (Wardrip-Fruin, N., Montfort, N. Eds.), Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <http://manovich.net/index.php/projects/new-media-from-borges-to-html> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 7 Mayıs 2022).

Mayor, A. (2017). *Dreams of Human-Powered Flight: The Myth of Daedalus*. In *Unravelling Ancient Myths&Legends*. Dublin: Ancient-Origins.

McLuhan, M. (2001). *Globay Köy* (Öcal Düzgören, B. Çev.), İstanbul: Scala Yayıncılık.

Moulthrop, S. (2003). *An Anatomy of Forking Paths. The New Media Reader* (Montfort, N., Wardrip-Fruin, N. Eds.). [CD-Rom]. Cambridge, Massachusetts: MIT.

Nietzsche, F. (2001). *İyinin ve Kötünün Ötesinde* (İnam, A. Çev.), İstanbul: Yorum Yayınevi.

Özlem, D. (1995). *Hermeneutik (Yorumbilgisi) Üzerine Yazılar*. İstanbul: Ark Yayınevi.

Proust, M. (2010). *Kayıp Zamanın İzinde, Swann'ların Tarafı Cilt 1* (Hakmen, R. Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Sartre, J. P. (2009). *İmgelem* (Tümertekin, A. Çev.), İstanbul: İthaki Yayınları.

Tiphaigne de la Roche, C. F. (1761). *Giphantia*. (Horsfield, R. Trans.). <https://artinfiction.wordpress.com/2015/07/07/tiphaigne-de-la-roche-giphantie1760/> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 2 Mayıs 2022).

Truffaut, F. (1954). *Une Certaine Tendence du Cinéma Français*. Cahiers du Cinema. <http://www.newwavefilm.com/about/a-certain-tendency-of-french-cinema-truffaut.shtml> adresinden alındı. (Erişim Adresi: 25 Kasım 2021).

Verne, J. (2004). *All Around the Moon* (Roth, E. Trans.), Moscow: Dodo Press.

Verne, J. (2008). *From the Earth to the Moon and Round the Moon*. Utah: Project Gutenberg.

Yacavone, K. (2015). *Benjamin, Barthes ve Fotoğrafın Tekilliği* (Atay, S., Tumen, M. Çev.), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1: <https://www.christiantagliavini.com/voyagesextraordinaires> , (Erişim Tarihi: 08.05.2022).

URL-2: [http://www.sabineschmidt.com/248.0.html?&tx_wtgallery_pi1\[s-how\]=89588295&cHash=4806eaafb](http://www.sabineschmidt.com/248.0.html?&tx_wtgallery_pi1[s-how]=89588295&cHash=4806eaafb) (Erişim Tarihi: 08.05.2022).

URL-3: <https://www.fontcuberta.com/wp/sputnik/#> , (Erişim Tarihi: 08.05.2022).

URL-4: <https://photomichaelwolf.com/#asoue/1> , (Erişim Tarihi: 08.05.2022).

URL-5: <https://www.magnumphotos.com/arts-culture/society-arts-culture/thomas-dworzak-the-dark-world-of-pokemon-go/> , (Erişim Tarihi: 08.05.2022).

URL-6: <https://www.magnumphotos.com/arts-culture/society-arts-culture/thomas-dworzak-the-dark-world-of-pokemon-go/> , (Eriřim Tarihi: 08.05.2022).

URL-7: <https://www.magnumphotos.com/arts-culture/society-arts-culture/thomas-dworzak-the-dark-world-of-pokemon-go/> , (Eriřim Tarihi: 08.05.2022).