

Parçaların Bütünselliğinde

GALERİ NEV İSTANBUL'DA 18 ARALIK 2020 - 13 ŞUBAT 2021 ARASINDA SERGİLENEN "MÜSTESNA KADAVRA" SERGİSİ ANİ ÇELİK AREVYAN, KEREM OZAN BAYRAKTAR, NERMİN ER, TAYFUN ERDOĞMUŞ, ALİ KAZMA, EKİN SAÇLIOĞLU, HALE TENGİR, NAZİF TOPÇUOĞLU, NERGİZ YEŞİL'İN ESERLERİNE EV SAHİPLİĞİ YAPTI. SERGİYİ İNSAN, DOĞA, HAYVAN İLİŞKİLERİ ODAĞINDAKİ TARTIŞMALAR ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRDİK.

URAS KIZIL

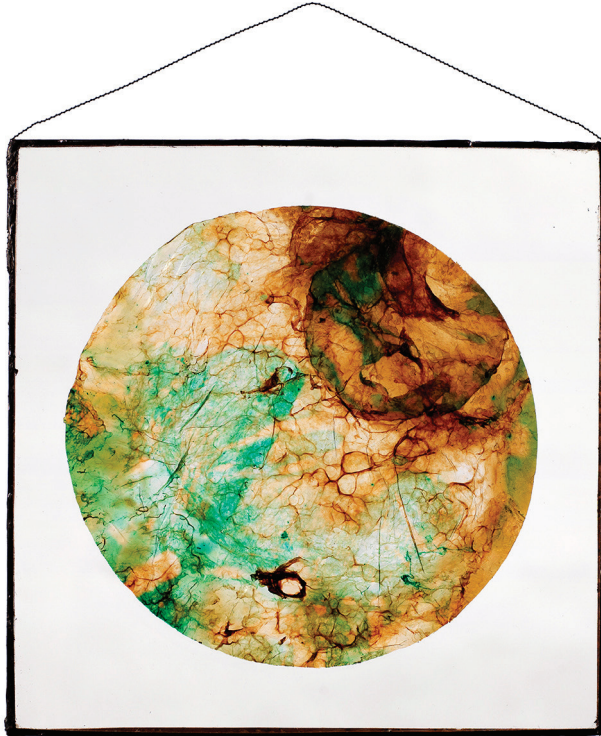
Görseller: Galeri Nev İstanbul'un izniyle

"Her hareketimde bir hayvan gibi dikkatliyim ve inanıyorum ki hayvanların düşüncelerine de sahibim."¹

Werner Herzog

"Her şey daima dünyadaki varlık ile başlamış ve tekrar başlamıştır; verili olmayan, güvencesi olmayan ama kesinlikle var olan bir dünyaya atılmış varlık ile."²

Jean-Luc Nancy



2020 yılını, günümüzdeki insan, hayvan, doğa arasındaki ilişkiler üzerine tartışmaları takip edenleri yakından ilgilendiren bir sergiyle kapattık. Gizem Gedik küratörlüğünde, Galeri Nev İstanbul'da düzenlenen "Müstesna Kadavra" isimli sergi, birbirinden farklı medyumlarda çalışan, ayrı dönemlerden ve kuşaklardan dokuz sanatçıyı bir araya getirdi.

Öncelikle, Gizem Gedik'in örmeye çalıştığı kavramsal çerçeveyi açmakla başlayalım. "Müstesna Kadavra" sergisi, adını 20. yüzyıl avantgard sanatçıları tarafından geliştirilen bir oyun pratiğinden alır. Bu oyun, Man Ray, Max Morise, Joan Miró ve Yves Tanguy'nin aralarında bulunduğu sürrealist sanatçıların bir anlığına hayal ettikleri bir imgeyi veya kelimeyi peş peşe bir kâğıt parçasına yazmaları ya da çizmeleriyle ortaya



çıkartır.³ Oyuncuların, birbirlerinin yazıp çizdiklerini görmeden oynadıkları bu oyunun sonunda rastlantısal, spontane ve kolektif kolajlar, şiirler ya da resimler belirir.⁴ Elbette, oyunun sanatsal bir faaliyet olarak literatürde yer edinmesinin çok daha eski tarihsel referansları mevcut. Kant, Schiller, Schlegel ve Schelling başta olmak üzere Alman felsefesini meşgul eden *oyun* kavramının altında yatan temel dinamik, oyunun özgürleştirici ve sağaltıcı yönünden ileri gelir. Söz konusu düşünürler nazarında kişi, ancak oyun oynadığı sürece özgür olabilir ve önceden belirlenmiş bütün kısıtlamaların kısılcısından hayal gücünü kurtarabilir. Schiller'e göre sanatı oyun olarak kavrayan (*spieltrieb*) bu pratik sayesinde insan *kültür hastalığı*ni yenebilir; ruhunu ezen ve onu bir makine misali parçalara ayıran serma-

ye düzeninden kendisini yalıtabilir.⁵ Doğayı insanlık sürecinde yitiren bir toplumun erişmesi gereken çocuksu esini insan ancak, oyunun özgürleştirici ciheti aracılığıyla bulabilir.⁶ Buna göre Sanayi Devrimi'yle birlikte insanlık yitirilmiştir; insan adı altında geriye "insan kırıntıları" kalmıştır. Sürrealistler tam da bu noktada, geçmişten aldıkları referanslarla, oyunun tüm *tarafsız, ilgisiz (disinterested)* ve dış dünyaya göndermesi olmayan (*non-representational*) yapısında, parçaların bütünselliğini bulurlar ve *Müstesna Kadavra*'yı ortaya çıkarırlar.

Son yirmi yıllık literatüre baktığımızda, parçalara ayrılanın yalnızca insan olmadığı, bizatihi doğa ve doğaya içkin diğer canlıların, formların da parçalandığı görülür. Bu alanda yapılan çalışmaların birçoğu parçalanmış doğanın yeniden tesis edilmesi yö-

Nermin Er
İştah I, 2020
Polimer clay, metal, peluş,
60x90 cm

Nergiz Yeşil
Lorem Ipsum II.IV, 2020
Kombucha mantarı,
gıda boyası, cam, tiffany
vitray tekniği çerçeve,
25x25x0,5 cm,
Fotoğraf: Hadiye Cangökçe



Nazif Topçuoğlu
Göz Bankası
(Offal Still Lives Serisi), 1998
C-print, 50x63 cm,
Fotoğraf: Hadiye Cangökçe



Ani Çelik Arevyan
Nature on Canvas #4
(Nature on Canvas Serisi), 2020
Hahnemühle Fine Art Baskı,
32x42 cm

nünde. Buradan hareketle “Müstesna Kadavra” sergisinin taşıdığı anlam katmanlarının serimlenmesi son derece önemli bir hale geliyor. Gedik’in küratörlüğü kapsamında *kadavra*’ya yüklediği anlam katmanları, insan bedeninden ziyade, doğa ve doğaya içkin formun, imgenin, organizmanın bütünselliğinde ve ayrışılığında karşılık buluyor. Durum böyle olunca tek bir sanat pratiğinin, nesnenin ya da organizmanın varlığından söz etmek bu sergi özelinde mümkün olmuyor.

Sergi güncel bir problematiği farklı bir dil kurarak mesele edinmiş. Bu bağlamda doğa güzellemesi sunmanın başka bir deyişle “doğaya övgü”nün ötesine geçerek, doğayı otopsi masasına yatırıyor. Bilinen/verili gerçekliğin algoritmalarıyla oynayarak yeni anlam ve gerçeklikler inşa etmeyi amaçlıyor. Yeni gerçeklikler ise yeni düşünme metotlarını, farklı yaşam ihtimallerini beraberinde getiriyor.

Sergi mekânı birbiriyle kesişen üç ana izlek üzerine yayılan işlerden meydana geliyor. Bu üç ana izlekte takip edilebilen serginin ilk uğrak noktası, Tayfun Erdoğan ve Nazif Topçuoğlu’nun işlerinin asılı olduğu giriş koridoru. Nazif Topçuoğlu’nun 1997-1998 tarihli *Sakatat* serisinden *Yalnız Kalpler*, *Göz Bankası* ve *Adalar* adlı fotoğrafları, izleyicinin aşına olduğu Topçuoğlu tipolojisinden biraz farklı. Burada teatral kompozisyonlar yerini böbrek adalarına, dana gözlerine, streç filmlere gerilmiş hayvan kalplerine ve organlarına bırakıyor. Ancak sanatçı tüm bu rahatsız edici görüntüleri mutlak bir muğlaklık içerisinde veriyor. Hayvan organları (*Sakatatlar*), dış dünyaya ait referans bağlarından soyutlanarak temsil boyutunu ortadan kaldırıyor ve biçim-içerik arasındaki ilişkinin temsiline kalkması, gördüğümüz nesnelerin gerçekliğine dair algıyı etkiliyor. Hatta görünen bu nesneler (organlar), izleyici nazarında, bir manzara resmini



anımsatacağı gibi, leziz bir tatlıyı da çağrıştıracaktır.

Kanımcıca, buradaki incelikli dokunuş, –sergideki diğer işlerde apayrı şekilde cereyan edecek olan– şiddetin ele alınma tarzında gizli. Topçuoğlu’nun işleri, Michael Haneke’nin 1997 tarihli *Funny Games/Ölümcül Oyunlar* filminden referanslar içerir. Haneke, filmdeki şiddetin ve psikolojik işkencenin temsili o kadar olağan ve sıradan bir şekilde verir ki izleyici gördükleri karşında hiçbir mantıksal çıkarsamada bulunamaz. Sıradanlaşan/normalleşen, hiç bitmeyen, hatta zarif bir kisveye bürünen şiddet tasviri adeta toplumun ruhuna işleyen kötülüğün tezahürü gibidir. Topçuoğlu’nun *Sakatat* fotoğrafları da şiddetin temsiliyi örtük bir şekilde yansıtırken, aynı zamanda da izleyicinin masumiyetini sorgula-

Ekin Saçhoğlu
Fosiller Serisi, 2014
Altın kaplı hayvan kemikleri,
37x20x29 cm





tır. Tayfun Erdoğan'ın *İsimsiz* adlı iki işi, Nazif Topçuoğlu'nun çapraz duvarında konumlanır. Erdoğan'ın işleri, doğrudan doğadan toplanan bitkilerin bir tür yeniden-üretim süreciyle görsel bir imgeye dönüşme; hatta yeni bir imge taşıyıcısı oluşturma macerasını içerir. Toplanan bitkiler, belli kategorilere ayrılarak defterlere yerleştirilir ve bitkilerin varoluşsal hakikati zamansal sürece yayılır. Yeni görünümlere evrilen bitkiler, Erdoğan'ın elinde yeniden anlamlandırılırken, başka bir yapıda ve formda yeniden hayat bulurlar.

Giriş koridorunun tam karşısındaki devasa niş içerisinde ise Nergiz Yeşil'in *C-Lorem Ipsum* yerleştirilmesiyle karşılaşırız. Altın varaklı çerçeve içine alınmış olan niş ilk bakışta izleyicide, kullanılan rengin de etkisiyle, derinliğin olmadığı, büyük boyutlu geleneksel bir tarih resmi izlenimi bırakıyor. Bu yanılsama, izleyicinin nişin bulunduğu alana yaklaşmış işlerle ilişki içine girene kadar sürüyor. Nadire kabinelerini de anımsatan *Lorem Ipsum* serisi, Nergiz Yeşil'in spekülative bir 'tür yaratma' amacıyla kurguladığı alternatif tarih yazımına işaret ediyor. Varlığına dair bilginin olmadığı hayali bir tür yaratma isteği, tarih yazımının sübjektif yapısını ters yüz ederken, izleyiciye verili bilginin gerçekliğini de sorguluyor. Donna Haraway'ın *speculative fabulation* önermesinde olduğu gibi spekülative hikâye anlatısının kimi zaman bilinen gerçekliğin kendisinden bile daha değerli olduğu fikri, bu işlere sirayet etmiş durumda. Söz konusu spekülative tür, sanatçının sanat eseri yapmak için sanat nesnesi (mantar) üretme sürecine dayanır. Kombucha kültürü, sanatçının atölyesinde belli yöntemlerle fermente edilir. Elde edilen malzemeye yaratılan eserler, tek bir çatı (kompozisyon) altında bir araya getirilir. Metodolojik olarak üç aşamalı üretim süreci, parça parça eserlerin tek bir eseri imlemesiyle noktalanır.

Yeni bir türün ihtimali, sadece tarih yazımını ters yüz etmekle kalmaz, insan zihninin sınırlarını da aşar. Şüpheye düşürür; afallatır; düşünmeye sevk eder. Hiçbir şeye göndermesi olmayan mantarlar, fosiller, kemikler *başka bir şimdi* bulmanın olasılığını zorlar.⁷

C-Lorem Ipsum'un çaprazına yerleştirilen Kerem Ozan Bayraktar'ın *Kipler* adlı dört kanallı animasyon serisi, Yeşil'in yerleştirilmesiyle diyalektik bir ilişki kurarken, galeri duvarından kopararak demir konstrüksiyonla sergilenen imgeler, Yeşil'in altın varaklı yerleştirilmesiyle geleneksel ile güncelin karşılıklı diyalogunu veriyor. *Kipler*, sanatçının, yapay zekâ alanında kullanılan ve database'inde çok sayıda imgeyi barındıran GAN (*Generative Adversarial Networks*) teknolojisiyle üretilmiş melez formları içeriyor. İnsan zihninde kavramsal bir karşılığı olmayan, herhangi bir şeye veya yere tekabül etmeyen imgeler, hem tanıdık hem de bir o kadar yabancı geliyor. Çok sayıda verinin toplamıyla üretilen imgeler, gerçekte olmayan yaşam formlarını, organizmalarını içermesi bakımından alternatif bir yaşam-ölüm-evren senaryosu barındırarak, verili gerçekliğin yerini alıyor.

Ani Çelik Arevyan'ın *Nature on Canvas ve Dry Leaf* serilerinde görülen yaprak formu ise, zamanın algılanabilir ve duyumsanabilir hallerinin sanatçı tarafından serimlenmesi olarak ifade edilebilir. Yaprığın sınırlı yaşam döngüselligi, Arevyan'ın sanat pratiğinde bir tür *fotoğraf-yapma* eylemi olarak kendini açar. Arevyan, Barok sanatın resim dilini de bu sürece eklemeler ve böylece Barok sanattan bildiğimiz ışık gölge kontrastlarıyla yaratılan dramatik/teatral etki, bu işlerde hissedilir hale gelir. Fotoğraflarda görünen yaprak kompozisyonları –serginin içeriğiyle uyumlu olarak– estetik bir arzu nesnesinin ötesine geçerek soyut biçimlere bürünür.



"Müstesna Kadavra" sergisi mekân yerleştirme görüntüleri.

Özellikle *Dry Leaf* serisiyle birlikte yaprakların dinamizminden söz edilebilir. Söz konusu dinamizmin de etkisiyle, yapraklar adeta figüratif hale gelerek insan formlarını andırmaya başlar. Kuşkusuz bunda, sanatçının siyah fonun önündeki nesneyi çarpıcı kılmasının payı yüksektir. Canlı olanın ölüme içkin oluşu Areyvan'da zamanın tezahürleri olarak kavranır. Henri Bergson'ın *Yaratıcı Tekamül* kitabında değindiği zaman ve hareket kavramlarının daimi bir değişim ve oluş içerisinde olma durumu bu işler

üzerinde de hissedilir. Hakiki hareket, oluş halinde bulunan bir aksiyondur; somut ve canlıdır.⁸ Areyvan'ın yaprakları da sürekli bir oluş ve devinim içerisinde kavranır.

Sergi alanının U şeklinde düzenlenmiş son mekânında Nermin Er, Ali Kazma ve Ekin Saçlıoğlu'nun işleriyle karşılaşırız. Nermin Er'in işleri sergideki diğer çalışmalardan içerik anlamında farklı bir bağlama oturuyor. Diğer işlere nazaran sanatçının sanat nesnesine yaklaşımını temsil bağlamında okumak pekâlâ mümkün. Ve yine sergideki sanatçılarla karşılaştırıldığında *Müstesna Kadavra*'ya en çok yaklaşan iş, görünen gerçekliği hayvan uzuvlarını kesip biçerek, parçalara ayırarak vermesi bakımından Er'in *İştah* serisidir. İşlerin üretimindeki motivasyon, erken dönemlerde hayvan uzuvlarının bir tür savunma ihtiyacı için kullanmasının ötesine geçilerek bu uzuvların günümüzde günlük kullanım eşyasına/nesnesine dönüşmesinden ileri gelir. *İştah* serisi, Carol J. Adams'ın *Etin Cinsel Politikası* kitabıyla 1990'lı yıllarda tartışmaya açtığı meselenin, imgesel izdüşümü gibidir adeta... Adams'ın tabiriyle nesneleştirme bir ezenin başka bir varlığı nesneye indirgemesini mümkün kılar; nesneleştirmenin bir unsuru olarak *kesme eylemi* hayvanları yaşayan, soluk alan varlıklardan ölü objelere dönüştürür.⁹ *İştah* serisi, demontaj hattı üzerinde ilerleyen ve her bir durakta bir parçasını yitiren; parçalara bölünüp servis edilen hayvanların bir temsilini sunar.¹⁰ Ali Kazma'nın *Taxidermist (tahnitçi)* işine gelecek olursak; burada parçala(n)madan ziyade, bir ölçüde, bir araya getirme sürecinden bahsedebiliriz. Kazma, hayvanları sergileme amacıyla içlerinin boşaltılıp doldurulduğu atölyeye girerek tahnitçinin aşamalarını kayıt altına alır. Deneyimin süreçlerine tanık olan izleyiciyi bekleyen bir sürpriz vardır. Her şey olağan seyrinde ilerlerken ve beklenenin aksine rahatsız edici her-

hangi bir görüntü yokken, videonun sonuna doğru, izleyicinin hiç de beklemmediği bir anda, derinin bedenden ayrılma sahnesi gelir. Söz konusu sahne, kanımca, hem bu işin hem de serginin en can alıcı noktasını teşkil eder. Serginin şiddet bağlamında korumaya çalıştığı mesafeyi bırakarak durumun vehametini tüm çıplaklığıyla açık ettiği bir kırılma anıdır bu. *Taxidermist* işinin hemen sağında yer alan nişin içerisinde Ekin Saçlıoğlu'nun *Fossil-ler* serisi bulunur. *Fossiler*, sanatçının tavuk, kedi, köpek, koyun gibi hayvanlardan topladığı kemiklerle

oluşturduğu, dış dünyaya göndermesi olmayan tamamen hayali hayvanların heykelcikleridir. Bu hayali ufak heykeller, altın ve bronzla kaplanarak stant benzeri bir nişin içerisine yerleştirilmiştir. Altın ve bronz kaplı yapısıyla tüketim toplumunun bir eleştirisi olarak da okunabilecek bu işler her ne kadar insanın arzularına oynuyor olsalar da, amorf yapılarından dolayı *Taxidermist*'te olduğu gibi rahatsız edicilik boyutunu sürdürür. Bu durumun asıl nedeni figürlerin amorf yapılı olmaları olduğu gibi aynı zamanda insan zihninde kavramsal





bir karşılığının olmaması nedeniyle muğlaklığın verdiği huzursuzluk hissinden kaynaklanır. Sergideki tüm işlerin orta noktasında, onlarla içerik bağlamında aynı dili konuşan Hale Tenger'in *Bir Çeşit Dilsizlik* işi yer alır. Yanık motor yağı içerisinde bir köşeye hapsolmuş dal parçaları mevcudiyetini yitirmiş bir ormanın timsalidir. Bir zamanlar canlı, nefes alan dalların kimyasalların etkisiyle yanarak bronz rengini alması, hatta bronzun dallara bürünmesi geleceğe dair ütopyaların da bitişini ilan eder.

Sergi, sürrealistlerin *Müstesna Kadavra* oyununun aksine, rastlantısallığı ve otomatizm tekniğini kullanmaz. Aksine *şeyler* arasında sistematik, planlı bir ilişkiselliği yeğler. Fakat küratöryal süreç her ne kadar hesaplanmış bir aradılığı gerektirse de, incelikli bir gözün sergide organik bir şekilde gelişen rastlantısallığın ve spotaneliğin izlerini bulması da olası. Söz konusu rastlantısallık, ortak bir temanın altında bir araya gelen dokuz sanatçının önceden planlanmadığı şekilde birbirleriyle kurdukları diyalogda saklıdır. Bu –bilinçli– bilinçsizlik durumu estetik nesnesinden öte bilgi nesnesini merkezine alırken; tek tek işlere değil, serginin bütününe bir çeşit “müstesna kadavra” görünümü verir. Böylece, bütün bir sergi tek bir iş olarak da okunabilir.

4

Nergis Abıyeva, “Dadaizm’in Sürrealizm Üzerindeki İzleri”, yayımlanmamış lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, s. 54.

5

Rudiger Safranski, *Romantik*, çev. Ali Nalbant, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul, 2013, s. 42.

6

Ömer Naci Soydan, *Kuram ve Eylem Birliği Olarak Sanat: Schelling Felsefesinde Bir Araştırma*, MVT Yayıncılık, 2006, s. 119-120.

7

Donna Haraway, *Başka Bir Yer*, çev. Güçsal Pular, Metis Yayınları, İstanbul 2009, s. 120. Donna Haraway, *başka bir şimdi* bulabilmek için düzenli bir görüş üretmek gerekliliğini savunur.

8

Henri Bergson, *Yaratıcı Tekâmül*, çev. Mustafa Şekip Tunç, Dergâh Yayınları, İstanbul, 2017, s. 27.

9

Carol J. Adams, *Etin Cinsel Politikası - Feminist - Vejeteryan Eleştirel Kuram*, çev. Güray Tezcan, Mehmet Emin Boyacıoğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2013, s. 109.

10

Age., s. 110.

NOTLAR

1

Werner Herzog, *Buzda Yürüyüş*, çev. Ali Bolcakan, Jaguar Yayınları, İstanbul, 2019, s. 17.

2

Alain Badiou, Jean-Luc Nancy, *Alman Felsefesi Üzerine Diyalog*, çev. A. Nüvit Bingöl, Levent Koca, Metis Yayınları, İstanbul, 2017, s. 74.

3

Uras Kızıl, *Oyunun Özgürleştirici İfadesinin Yitimi Üzerine*, e-skop, 20/06/2017 (Erişim tarihi: 12 Şubat 2021)