

**YENİ BİR DÜŞÜNCE, DAVRANIŞ VE SANAT ÜRETİM PRATİĞİ:
FANART**

Melek EKİZ SAVUMLU

(Yüksek Lisans Tezi)

Eskişehir, 2021

**YENİ BİR DÜŞÜNCE DAVRANIŞ VE SANAT ÜRETİM
PRATIĞI: FANART**

Melek EKİZ SAVUMLU

T.C.

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eskişehir, 2021

T.C.
ESKİŐEHİR OSMANGAZI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTİSÜ MÜDÜRLÜĐÜNE

Melek EKİZ SAVUMLU tarafından hazırlanan Yeni Bir Düşünce Davranış ve Sanat Üretim Pratiđi: Fanart başlıklı bu çalışma 26.03.2021 tarihinde Eskişehir Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliđinin ilgili maddesi uyarınca yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, Jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Dr. Öğrt. Üy. N. Müge SELÇUK
(Danışman)

Üye: Doç. Dr. Lütfi ÖZDEN

Üye: Doç. Dr. Serenay ŞAHİN

ONAY
26/03/2021

Prof. Dr. Mesut Erşan
Enstitü Müdürü

26/03/2021

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin/projenin Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi hükümlerine göre hazırlandığını; bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla taranmasını kabul ettiğimi ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim. Yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Melek EKİZ SAVUMLU

ÖZET

YENİ BİR DÜŞÜNCE, DAVRANIŞ VE SANAT ÜRETİM PRATİĞİ: FANART

EKİZ SAVUMLU, Melek

Yüksek Lisans-2021

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi N. Müge SELÇUK

Tarih boyunca insan, hikayeler ve ritüeller aracılığı ile bir topluluğun parçası olma, kendinden daha yüce bir şeye bağlanma, sevgisini ve saygısını sunma ihtiyacı hissetmiştir. Bu ihtiyaç aynı zamanda kendini var etme ve üretimde bulunma arzusundan ileri gelmektedir. Sanayi öncesi topluluklarda bireyler bu gereksinimlerini mitoloji ve din aracılığıyla gidermiş ve insanlığın yaratıcılığı da bu kavramlar etrafında şekillenmiştir. Sanayileşme sürecinin ardından insanın mitlere ve ritüellere sırt çevirmesi, kendini ifade etmek için kullandığı en eski ve kolay yolu kaybetmesine neden olmuştur.

Fakat dijital devrimle birlikte, fan kültürü olgusu, çağdaş insanın bu ihtiyacına cevap olarak yükselmiştir. Fan olmak yalnızca körü körüne bir hayran olma durumu değil, ortak kültür yaratımına ve kolektif sanat üretim eylemine dönüşen bir düşünme, davranış ve üretim pratiğidir. Genellikle fantastik ve bilim kurgu anlatılar etrafında şekillenen fan kültürü, çağdaş bireylerin ilkel ve spiritüel ihtiyaçlarını, kamusal düzlemde giderebilecekleri seküler bir alan yaratır. Bu noktada ortaya çıkan bir olgu olarak fanart, insanın, modernizimle uzaklaştığı ama özünde en temel ve alışkın olduğu içgüdüsel değerlerden doğmaktadır. Bununla birlikte fanart, teknoloji ve dijital kültürle birlikte her saniye değişen çağın kodlarının en nihai yansımasıdır.

Dolayısıyla, bu çalışmada en güncel olgulardan biri olarak fanart ve fanartın neliği, türleri ve bireyler üzerindeki kazanımları, örnekler eşliğinde ele alınacaktır.

Anahtar kelimeler: Fan Kültürü, Fanart, Fan Sanatı, Fanartist, Fandom

ABSTRACT

A NEW THINKING, BEHAVING AND ART PRODUCTION PRACTICE: FANART

EKIZ SAVUMLU, Melek

Master's Degree-2021

Department of Art and Design

Supervisor: Assist. Prof. Dr. N. Mge SELUK

Throughout history, humanity has felt the need to be part of a community through stories and rituals, forming a bond with something greater than itself, and to offer it's love and respect. This need also arises from the desire to create and to accomplish oneself. In pre-industrial societies, individuals satisfied those needs through mythology and religion, and human creativity was also shaped around these concepts. Following the industrialization process, humanity turning its back on myths and rituals has caused it to be cut off from its oldest and easiest way to affirm its own existence.

However, with the digital revolution, the phenomenon of fan culture has risen as a response to this need of the modern human. Being a fan is not merely a state of blind allegiance, but a way of thinking, behaving and creating that can transform into collective art creation processes and a new shared culture. Fan culture, often shaped around fantastic and science fiction narratives, creates a secular space where modern individuals can satisfy their primitive and spiritual needs on a public level. Fanart, as a phenomenon at his point emerges from, values that people have turned away from by modernism but are in its core our most basic and familiar instinctive values. Fanart, at the same time, is the ultimate reflection of the codes of the era that changes by the second with technology and digital culture.

In this study, as its one of the most up-to-date phenomena, fanart's characteristics, fan culture, fanart types and benefits on the individual will be discussed with examples.

Keywords: Fan Culture, Fanart, Fan Art, Fanartist, Fandom

İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
GÖRSELLER LİSTESİ	vi
ÖN SÖZ	xii
GİRİŞ	1

1.BÖLÜM

HİKAYENİN DÖNÜŞÜMÜ

1.1. İNSAN NEDEN HİKAYE ANLATIR	3
1.1.1. Jung'un Arketip Kavramı Işığında Ritüeller ve Mitler	11
1.2. YENİ MİTOLOJİ	16
1.3. SANATÇININ VE MİTİN FANARTA DOĞRU YOLCULUĞU	22
1.3.1. Modern İnsanın Ritüel Arayışı	26

2. BÖLÜM

FANART NEDİR?

2.1. FANARTI ANLAMAK.....	31
2.1.1. Fan ve Fan Kültürü.....	36
2.1.2. Fandomlar.....	41
2.2. FANART TÜRLERİ.....	45
2.2.1. Fan Eylemine Dayalı Çizim, Resim, İllüstrasyon, Konsept Art	45
2.2.2. Cosplay.....	64
2.2.3. Fan Fiction (Hayran Kurgusu)	77

3. BÖLÜM GEÇMİŞE ÖZLEM

3.1. FANARTLA KÜLTÜR YARATIMI VE BENLİK İNŞASI	82
3.2. SANAT BAĞLAMINDA FANART	85
3.2.1. Sanat, Zanaat ve Fanart İlişkisi	87
3.2.2. Fanartın Beslendiği Kaynaklar	93
3.2.3. Fanart ve Oyun İlişkisi	94
3.3. GÜNCEL OLGULAR BAĞLAMINDA FANART	95
3.4. FANARTIN YÜKSELİŞİ VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ ETKİSİ	99
3.5. ÇAĞIN İNSANINA ALTERNATİF BİR MODEL	105
3.5.1. Seküler Bir Kaçış Yolu	106
3.5.2. Modern Ritüeller	108
3.5.3. Fanart ve Yeni Mitoloji	117
SONUÇ	121
KAYNAKÇA	124

GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1:** Viveca Ohlsson, “Zambak Filizi”, plastik oyma, Kulturen, 20187
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10761-017-0433-2/figures/2>
- Görsel 2:** Viveca Ohlsson, Birbirine bağlanmış takılar, Kulturen, 20187
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10761-017-0433-2/figures/3>
- Görsel 3:** Pepe ve arkadaşları halay çekiyor, Düş Yeri Sahne, 20169
https://www.youtube.com/watch?v=UJY50cgrg6U&ab_channel=D%C3%BC%C5%9FyeriSahne
- Görsel 4:** 45. Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Donald Trump’ın Mohedan Sun Arena’daki “Make America Great Again (Amerika’yı Yeniden Harika Yap)” mitinginden bir kare, The Nation, 2020 10
<https://www.thenation.com/article/politics/trump-election-2020/>
- Görsel 5:** Google ‘Görsel’ arama motorunda, “Magnum reklam” yazıldığında elde edilen arama sonuçlarının ilk sayfası, 2020 10
<https://www.google.com>
- Görsel 6:** "Kahramanın Sonsuz Döngüsü" şeması, Kugunn Center for the Study of Science Fiction, 2020 19
<http://www.sfcenter.ku.edu/Workshop-stuff/Joseph-Campbell-Hero-Journey.htm>
- Görsel 7:** Kitabın aynı isimdeki dizi uyarlamasında, Medya Tanrısı Her zaman farklı bir imaj ve formda tasvir edilmektedir21
- Görsel 8:** Benedick Bana, "Loki" Marvel Comics evrenine ait süperkahramanlardan, Dijital Tasarım, 2020 31
<https://www.deviantart.com/benedickbana/art/Fanart-Loki-694495449>
- Görsel 9:** João Vitor, "Pokemon Uranium", Pokemon animesinin fan bilgisayar oyunundan bir görüntü, 2020 32
<https://www.thestateofgames.com/pc/pokemon-uranium-now-available-on-pc/>

Görsel 10: DimondNura, "BTS Collage", Kolaj, 2016.....	33
https://www.deviantart.com/diamondnura/art/BTS-Blood-Sweat-Tears-Colour-Pencils-644100175	
Görsel 11: CierinBlue, "Sebastian", Kuroshitsuji adlı animeden bir karakter, dijital, 2020.....	34
https://www.deviantart.com/cierinblue/art/Black-Butler-Sebastian-Michaelis-851844885	
Görsel 12: Laura Jensen, "Strife", Darksider Genesis oyununa ait karakter, cosplay, 2020.....	35
https://www.lightningcosplay.com/strife-cosplay/	
Görsel 13: Strife karakterinin Darksider Genesis bilgisayar oyunundaki temsili.....	35
https://www.artstation.com	
Görsel 14: Seven-teeth , "Dear Guest", The Witcher kitap ve oyun serisinden, dijital, 2017.....	46
https://seventeenth.artstation.com/projects/BL919	
Görsel 15: Vladimir Stailovsky, "Warhammer 40K Bolter", Warhammer 40K kitap serisinde, İllustrasyon, 2018.....	47
https://www.artstation.com/artwork/N5a3Nb	
Görsel 16: Mattias Dro, "Spiderman", 2020	48
https://www.instagram.com/mattthias.2006/	
Görsel 17: Kelogsloops, "The Boy Who Lived", Harry Potter serisinden, dijital, 2018.....	49
https://www.deviantart.com/kelogsloops/art/The-Boy-Who-Lived-737519061	
Görsel 18: Alan Lee, "Eowyn and Aragorn", Yüzüklerin Efendisi serisinden, konsept art, 2000.....	50
http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm	
Görsel 19: Yüzüklerin Efendisi film serisinin konsept artisti Alan Lee'nin konsept	

tasarımlarında yer alan sahne, karakter ve kostüm tasarımının, filmdeki temsili.....	51
Görsel 20: Guang Yang, "Cthulhu Under The Isle of The Dead", H.P. Lovecraft fanartı, tuval üzerine yağlı boya, 2019	52
https://www.artstation.com/artwork/qAgvya	
Görsel 21: Star Wars: The Mandalorian: The Art & Imagery Collector's Edition Vol konsept art kitabından Star Wars'un 2019 yılında çıkan "Mandolorian" adlı tv dizisi konsept artlarının derlendiği kitaptan sahneler, 2020	53
https://www.starwars.com/chapter-9-concept-art-gallery	
Görsel 22: Magikkbeann, "Mandolorian", aynı isimdeki diziden, dijital, 2020	54
https://www.reddit.com	
Görsel 23: SlappyIrk, "isimsiz", Cyberpunk 2077 oyunundan, dijital, 2019.....	55
https://imgur.com/gallery/G2YnheZ	
Görsel 24: Umut Arda Özen, sırasıyla "Marina Abramoviç", 2018, kara kalem, "Jonathan Banks", 2019, "Paulie Gualtieri", 2020, "Commander William T. Riker", 2021, dijital	56
Görsel 25: Dina Mihalovics, "Jon Snow as A Water Warrior", Game of Thrones karakteri Jon Snow'un Avatar anime serisinde yer alan su bükücü topluluğundan biri gibi resmedildiği fanart, dijital, 2020	57
https://www.instagram.com/p/B3yR-SB19Jb/?igshid=1ddhatjo99sts	
Görsel 26: Nesskaal, "Severus Snape Female Version", Harry Potter karakteri Severus Snape'in kadın olarak resmedilmesi, dijital, 2017.....	58
https://www.deviantart.com/nesskaali/art/Severus-Snape-female-version-681088226	
Görsel 27: Aloe Voeykov, "Caduceus Clay", Critical Role ekibinin masaüstü rol yapma oyunlarından bir karakter, dijital, 2020.....	60
https://critrole.com/fan-art-gallery-frigid-fate/	
Görsel 28: Heidizdraw, "Holiday", Critical Role Masaüstü Rol Yapma Oyunundan bir sahne temsili, dijital, 2020	61

https://critrole.com/category/fan-art/	
Görsel 29: Laya Rose, "Home for Holiday", Critical Role Masaüstü Rol Yapma Oyunundan bir sahne temsili, dijital, 2020.....	61
https://critrole.com/category/fan-art/	
Görsel 30: KISMUKI, "Eternal Opposites", orijinal fantastik temalı çalışma, dijital, 2020	62
https://www.deviantart.com/kismuki/art/The-eternal-opposites-853944061	
Görsel 31: Inaste, "Segnale", Dekaron adlı video oyunundan, cosplay, 2020	64
https://www.instagram.com/p/CI3tiAeB8Vd/	
Görsel 32: Laura Jansen, "Dragonborn", Elder Scrolls Online oyunundan, cosplay, 2019	65
https://www.lightningcosplay.com/dragonbone/	
Görsel 33: Argentum Cosplay, "Black Legion Marine", Warhammer 40K kitap ve oyun serisinden, cosplay, 2020	67
https://www.instagram.com/argentumcosplay/	
Görsel 34: Elise Rose, cosplay üretim aşaması eva köpük malzemesi işleme ve boyama süreci, 2020	68
https://www.instagram.com/iliserose/	
Görsel 35: Laura Jensen, cosplay deri ve metal işçiliğine bir örnek, detay	69
https://www.instagram.com/lightning_cosplay/	
Görsel 36: Walküre cosplayer ekibi, Macross Δ anime serisi karakterleri cosplayiyle sergilenen sahne performansından bir görüntü, 2021	70
https://www.instagram.com/p/CKJJ4bLrSdF/	
Görsel 37: Toriiko and Yumidun, Tangled isimli animasyondan Gothel ve Rapunzel karakterleri cosplayiyle filmde bir sahnenin canlandırılması görüntüsü, 2020	71
https://www.instagram.com/toriiko/	
Görsel 38: Robin Goodfellow, "George Weasley", Harry Potter film serisinden, cosplay, 2020.....	72

https://www.instagram.com/p/CJoRAPnjIYr/?igshid=1buuhr9istc0z	
Görsel 39: Laura Jensen, "Lilith", orijinal tasarım, cosplay, 2019	73
https://www.instagram.com/p/B4psM2cKWZA/?igshid=193t378ow4zjn	
Görsel 40: Lupin Cosplay, "Loki", Marvel Comis firmasına ait çizgi roman ve filmlerde erkek olarak temsil edilen "Loki" karakterinin bir kadın tarafından canlandırılması, cosplay, 2020	75
https://www.instagram.com/p/CCKCqDxDWYm/?igshid=16rcmz1okj5a0	
Görsel 41: Metalslimer, "Brute and The Beast", Güzel ve Çirkin filminden "Bella" karakterinin aşırı maskülen temsili, cosplay, 2020	76
https://www.instagram.com/p/B8IRCeajAkJ/	
Görsel 42: fanfiction.net sitesinden alınmış, "kitap" kategorisindeki fan fictionlarının sayısının yalnızca küçük bir kısmını gösteren ekran görüntüsü, 2021.....	81
https://www.fanfiction.net/book/	
Görsel 43: Alwayskat27, "Hufflepuff Common Room", dijital, 2021.....	92
https://www.deviantart.com/alwayskat27/art/Hufflepuff-Common-Room-299431959	
Görsel 44: Gnomeschool, "Hufflepuff Common Room", dijital, 2021	92
https://www.deviantart.com/gnomeschool/art/Hufflepuff-Common-Room-297756527	
Görsel 45: Freeks and Geeks dizisinden Bill Haverchuck karakteri, dizi ekran görüntüsü, 2020.....	102
Görsel 46: Malcom'un üstün zekalıları sınıfı, dizi ekran görüntüsü, 2020	102
Görsel 47: IT Crowd dizisinden Moss karakteri, dizi ekran görüntüsü, 2020	103
Görsel 48: Ritüelistik bir atmosferde, FRP oynayan bir grup genç, 2020	109
https://cavalrygames.com/ten-candles	
Görsel 49: Geek and Sundry Youtube içerik sayfasından alınmış bir FRP oyununa ait	

ekran görüntüsü, 2019.....	110
https://www.youtube.com/watch?v=mXEatkrdUcM&ab_channel=Geek%26Sundry	
Görsel 50: Kabile üyelerine hikaye anlatan bir şamanın temsili, 2020.....	111
https://www.mormonmatters.org/podcast-item/227-living-stories/	
Görsel 51: Gönüllü katılımcılar “free cosplay repair” standında, etkinlik boyunca kostümleri zarar gören cosplayerlara yardımcı olunuyor, San Diego Comic-Con, 2016	112
https://kahramangiller.com/cosplay/izmircon17-gittik-gorduk-sevdik/	
Görsel 52: Conventionın teması ve geleneğine uygun olarak, isteyen katılımcılar o yılın kral ve kraliçesi tarafından kutsanıyor, İzmir-con, 2019	113
https://www.instagram.com/p/BxCxtTSB1-j/	
Görsel 53: Katılımcılar bir masaüstü rol yapma oyununu oynuyor, İzmir-con, 2019...114	
https://www.instagram.com/p/BvJbGIRB3an/	
Görsel 54: Cosplay yarışması için seçilmiş jüri üyeleri, İzmir-con, 2019	115
https://www.instagram.com/p/BvJbGIRB3an/	
Görsel 55: San Diego Comic-Con'dan bir görüntü, 2018	116
https://www.comicsbeat.com/12-things-i-learned-at-the-san-diego-comic-con-2018/	
Görsel 56: Comic-conda benzer temalarda kostümler yapmış cosplayerları gösteren fotoğraf, 2020	116
https://www.visitcalifornia.com/ca/event/comic-con-international	
Görsel 57: Darko Stojanovic, "Eileen Bran", dijital, 2018	118
https://www.artstation.com/artwork/O1Ogb	
Görsel 58: Sia Chan, “Red Dress”, dijital, 2012	119
https://www.deviantart.com/sia-chan/art/Red-Dress-335145652	

ÖN SÖZ

Hikayelerle yolunu bulmuş bir insan olarak, parçası olduğum bir dünyanın kapılarını biraz olsun aralama gayretindeydim. Kendi hayatımda gözlemlediğim deneyimler çalışmanın ana hatlarını oluşturmada ve problemimi kurgulamada oldukça etkili oldu. Ele aldığım olgular kültür çerçevesinde daha önce kısmen işlenmiş olsa da (onlar dahi görece çok az), üretim ekseninde daha önce yapılmamış bir işe kalkıştım. Araştırmalarım ve deneyimlerim doğrultusunda, elimden geldiğince bir çerçeve çizmeye çalıştım.

Benim ve dünya için oldukça zor bir döneme denk gelen çalışma sürecimde, benzerini görmediğim bir emek ve sabırla, maddi manevi yolumu aydınlatan ve beni daima sınırların ardına yönlendiren danışmanım Müge Selçuk'a, fikirleri ve sevgisiyle her zaman yanımda olan ve her düştüğümde beni ayağa kaldıran sevgili eşime çok teşekkür ederim.

Melek Ekiz Savumlu

Mart, 2021

GİRİŞ

Fanart, somut ve kendiliğinden bir olgu olmasına karşın, uzun yıllar çocukça ve değer yaratmayan bir uğraş olarak görülmüştür. Hem akademi hem de meşru kültür, fanları, kendisine sunulan her veriyi süzgeçten geçirmeyen, bilinçsiz kitleler olarak ele almıştır. Fakat fan kültürü ve fan üretimleri, kendi içerisinde çok farklı dinamiklere sahiptir. Bu noktada fanart, modern bireylere bir topluluğun parçası olma imkanı sunarak, kültür yaratımı ve temel sanat becerilerini geliştirmede alan yaratır. Yeni ve güncel olduğu kadar, geçmişten gelen, insanlık kodlarına yazılmış temel ihtiyaçlara (günlük yaşamı ritüelle düzenleme, toplu deneyim, mitlerden öğrenme, hikaye anlatma, aşkın olana tutunma, kendinden yüce bir şeye sevgi ve hayranlık besleme) modern bir formda cevap vermektedir. Bununla birlikte fanart, beslendiği bu ihtiyaçların somut yansımalarını, güncel araçlarla yeniden üretmektedir.

Dolayısıyla, çalışmada, fanartın modern bireyler üzerindeki kazanımlarına değinmek ve günlük yaşam pratiklerinden sanat üretim alanına uzanan yolculuğuna dikkat çekmek amaçlanmaktadır. Fanartın bir düşünce, davranış ve üretim pratiği olduğunu ortaya koymak, geçmiş ve bugün arasındaki okumalarını sunmak, çalışmanın önceliklerindedir.

Bu bağlamda çalışmanın ilk bölümünde insanın mitlere duyduğu ihtiyaç ve mitlerin güncel hikayelere nasıl dönüştüğü, değişen sanat, üretim ve sanatçı olguları ekseninde ele alınmıştır. İkinci bölümünde, fanartın neliği, hangi sınırlar içerisinde kendisini var ettiği, türleri ve bireyler üzerindeki etkisi, fan kültür çalışmalarından yararlanılarak incelenmiştir. Üçüncü bölümde ise, güncel bir olgu olarak fanartın kapitalizmle yükselişine değinilmiş ve modern insanın ilkel, spiritüel ve ritüelistik ihtiyaçlarının fanart aracılığıyla nasıl giderildiği örneklerle ele alınmıştır.

Daha önce konuya ilişkin, bu kapsamda bir çalışma yapılmaması nedeniyle, çalışmanın varacağı sonuçlar önemlidir. Öte yandan, bu çalışmanın, fan kültürü ve üretimlerine yönelik ileride yapılacak çalışmalara bir basamak olması umulmaktadır.

Araştırma nitel bir araştırmadır ve öncelikle alanyazın taraması metodunu

kullanılmıştır. Bununla birlikte görsel verilere, sosyal medya taraması, birincil kaynaktan derleme gibi geleneksel yöntemlerle ulaşılmıştır. Örnek görseller, kendisini fan olarak tanımlayan ve hisseden bütün bireyler ve onların üretimlerini kapsayan örneklem arasından rastgele seçim yolu ile elde edilmiştir.

1. BÖLÜM

HİKAYENİN DÖNÜŞÜMÜ

1.1. İNSAN NEDEN HİKAYE ANLATIR

Sanat tarihinin günümüze uzanan macerası, bugün sanat olarak tanımlanan üretimlerin her türden zorlu koşullara rağmen ortaya konulduğunu ispatlar. Dünya topluluklarının hep birlikte deneyimlediği savaşlar ve doğal felaketler gibi kitlesel olayların yıkıcı etkisine ve yarattığı büyük acılara karşın, sanat içinde bulunduğu her koşuldan beslenerek varlığını sürdürmüştür.

Bugün antropolojik ve arkeolojik çalışmalar, biyolojik açıdan modern zihnin oluşumundan önce dahi, insan atalarının kültürel ve imgesel nesnelere üretmeye başladıklarını işaret etmektedir. Günümüz nöroantropologlarından Merlin Donald, “A Mind So Rare (2001)” adlı kitabında, Homo Erectus’un bu davranışını “Büyük insansının sinir sisteminden kaçma çabası” olarak nitelendirir (150).

İnsanoğlu en başından beri mitlerle yaşamıştır. Neandertal mezarlarındaki öte yaşam inancına ait buluntular, ilkel insanın çok erken tarihlerde başlayarak günlük deneyimlerin ötesine geçen fikirler üretmeye başladığını ortaya koyar (Armstrong, 2004: 5-6).

Arkaik dönemlerden itibaren günümüze kadar ortaya konulan üretimler, halen geçmişin hikayelerini bugüne ya da geleceğe taşımakta, dönemin insanına ışık tutmaktadır. İlkel zihinle başlayan ve tarihin her döneminde yaşamın içinde kendine önemli yer bulmayı başaran sanat, modern insanın hala kendini anlamlandırma ve ifade etmesindeki en önemli araçlardan biridir. Bu büyük mirasın bir parçası ve sanatın önemli kollarından biri de hikaye anlatıcılığıdır.

Hikayeler yaşamın içinden doğan, hayatın her alanında insanlığa kaynaklık eden önemli yapı taşlarıdır. Hikaye anlatıcılığının ilk örnekleri, bedeni temel araç olarak kullanarak kendini ifade etmenin tezahürleri şeklinde gözlemlenmiştir. İnançtan doğan ve kutsal atfedilen törenlerde karşımıza çıkan bu hikaye anlatma yöntemi ile, bugün bilinen dansın, performansın, tiyatro ve dramının kökenleri atılmıştır. İnsan çok uzun süre kendi varlığını ortaya koyabilmek için sahip olduğu ilk aracı yani bedenini kullanarak hikayelerini anlatmıştır. İlkel insanların geçmişte yaşamış ruhların, yaşamlarına doğaüstü

ve insanüstü güçlerle olumlu ve olumsuz etki ettiğine inandıkları varsayılmaktadır. Öyle ki zaferleri ya da yenilgileri bunun yanı sıra sahip oldukları her türden canlı cansız varlıkları, bu güçlerin bir yansıması olarak görmüşlerdir. Toplumun temel dinamiği olan avcılık, savaşlar, sosyal ilişkiler gibi kritik durumların toplumun birer meselesi olarak görüldüğü, toplumsal üretimlerle ayinleştirildiği düşünülmektedir. Döneme ait buluntular primitif toplumların ritüellerle (kurban verme törenleri, esrime seremonileri) ve diğer yandan üretimlerle (heykeller, kostümler, ritimlerle, totemler) atalarının ve ruhların hatıralarını canlı tutmaya ve onları memnun etmeye çalıştıklarına işaret etmektedir (Yılmaz, Erdem ve Resuloğlu, 2019: 3).

İnançlarının ve büyü olarak gördükleri yapıların ilkel insanın hayatında oynadığı rol, bugün sanat olarak kabul edilen formların temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, hikayelerin de ilk örneklerinin toplumsal bir inanç çerçevesinde olduğu gözlemlenmiştir. Ancak modern dönemlerden itibaren çağdaş zamanlara kadar devam eden süreçte hikaye, bu noktadan bambaşka bir noktaya taşımıştır. Her çağın, toplumun ve bireyin sanat üretme ve hikaye anlatma arzusu farklılık göstermektedir. Fakat insanlık tarihi boyunca sanat mefhumunun, hikaye anlatmakla birlikte hemen hemen her zaman ayrılmaz bir yapı olarak var olduğunu söylemek mümkündür.

Yazının kitlelere ulaşması, insanlık tarihi ile kıyaslandığında çok da uzun bir süreye tekabül etmemektedir. Bu bağlamda geçmişten günümüze kadar ulaşmış bilgilerin büyük bir kısmını sözlü geleneğin oluşturduğu varsayılmaktadır. Arkaik toplumlara ait bütün buluntular ve mitler toplulukların inançlarına ve yaşam tarzlarına dair bilgi verir. Bu bilgiler ışığında, hikaye anlatma ve sanat üretme ihtiyacının her dönem için toplumsal ve bireysel olarak çeşitli fonksiyonları olduğu görülmektedir.

Bugünkü bilimsel çalışmalar ışığında, mitolojisiz ve hikayesiz bir toplum hayal etmenin oldukça güç olduğu açıktır. Çağdaş tarihçi-filozof Yuval Noah Harari bu bağlamda kurumsal yapılardan sosyal ilişkilere, bireyden topluma kadar hikayelerin yaşamın her anında ve her toplumda bir ortak kabulün sonucu olarak bulunduğu işaret eder. Evrenin temel özelliklerinin hikayesinin fizik, atomların ve moleküllerin etkileşimleri arasındaki hikayenin kimya, organizmaların hikayesinin biyoloji, insanlığın hikayesinin tarih olarak kabul edildiğini ifade eder (2015: 9-10).

İlk formlarından bugüne kadar hikaye anlatmak insanın içsel ve dışsal motivasyonlarını karşılayan işlevlere sahiptir. İkel dönemlerde insanın hikaye anlatmayı ritüeller aracılığı ile ataları ve ruhları onurlandırmanın bir aracı, bir toplu deneyim, kültürel kodları taşıma kanalı ve adeta sosyal bir tutkal olarak gördüğü varsayıyordu (Armstrong, 2006, 7-10).

Dil insanın hayatta kalma savaşının sonucunda evrimsel bir adaptasyon olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlar avlanmak, kendilerini korumak ve deneyimlediği zorlukların çözümünü gelecek nesillere aktarmak için iletişim kurmak zorundaydı. Bu insana büyük bir hayatta kalma avantajı sağlıyordu. İnsanın sosyal ilişkileriyle birlikte giderek kompleks yapılar oluşturan dil, gelecek nesillerin eğitimi için, onları tehlikelere karşı uyarmak ve hatta davranışlarına yön vermek amacıyla kullanılıyordu (Ko, 2016: 7).

Türler kendi sosyo-bilişsel yapılarını oluşturmaya başladıkça, Homo Erectus'un ortaya çıkan hiper-sosyalliği içinde her biri diğerini besleyen dil, hikaye anlatıcılığı ve oyunun birlikte evrimi ile gelişti. İletişimin dil üzerindeki ateşleyici rolü, ritüeller ve oyun aracılığıyla kurgu üretmeye olanak sağladı (Boyd, 2017).

İnsanın hikaye anlatma ihtiyacını işlevsel bir objektiften ele alan bir diğer bakış açısı ise Edebi Darwinizm çalışmalarında görülmektedir. Edebiyat ve Evrim alanlarında önemli çalışmaları bulunan Joseph Carroll, "Literary Darwinism (2012)" kitabında edebiyatın bilişsel ve davranışsal özelliklerini ve tekrar eden yapılarını adaptasyon ve işlev kavramı ekseninde inceler ve insan doğasının, edebiyatın hem kaynağı hem de konusu olduğunu iddia eder (5).

Tüm bu gelişmeler hikayeler aracılığı ile başkalarının hayal dünyasını etkilemeye ve insanın kendinden bir başkasına aktarım yapabilmesine kapı aralamıştır. Dilin bu olgunluğa erişmesinin ardından, ilkel insanın hikâyeler aracılığı ile genç nesillere kültürü aktarmaya başladığı varsayılmaktadır. Mitolojik ve dinsel hikayeler bu alışkanlığın en başarılı örnekleri olarak tarih sahnesinde yer alır.

Örneğin Afrika Mitolojisi'nde hikaye tanrısı olarak nitelendirilen Anansi (Örümcek), ana kahramanı olduğu hikayelerde, zor durumların içinden kaba kuvvet yerine zekasını kullanarak çıkmayı öğütlemekte kimi zaman da aç gözlülüğün, elindekilerin kıymetini

bilememenin sonuçlarını göstermektedir (Mcdermott, 1987). Günümüzde hala hikayelerin gelecek nesillere benzer bir biçimle yol gösterme işlevi, ilk günkü yapısını korumaktadır. Tavşan ve kaplumbağa, ağustos böceği ve karınca hikâyelerinde olduğu gibi tarihten bugüne dilin bu kapsamda kullanımında hala ortaklık görüldüğünü söylemek mümkündür.

Hikaye, kelimelerin ötesinde başka içsel motivasyonlara temas eder. Bu içsel motivasyonlar ise hikaye anlatma ve sanat üretme ihtiyacının hem nedeni hem de sonucudur. Jonathan Gottschall “Hikaye Anlatan Hayvan: Hikayeler Bizi Nasıl İnsan Kılar (2012)” kitabında hikayelerin yaşanmamış deneyimleri simüle edici bir araç olarak kullanımına işaret eder. Kurgusal hikayelerin yardımıyla gerçek hayatın sonuçlarıyla yüzleşmek zorunda kalmadan olası durumlara tepki vermek ve deneyim toplamak için farklı yollar keşfedebileceğini belirten Gottschall, hikayelerin karmaşık dünya düzenini organize edip anlamlandırmada büyük işlevi olduğunu savunur (79-87).

İnsan toplumsal ve sosyal işlevlerinin yanı sıra bireysel olarak, benliğini inşa etmek ve kendini ifade etmek için her ne koşulda olursa olsun sanat yapma ve hikaye anlatma arzusu taşır. Bunun belki de en dokunaklı örneği Nazi toplama kamplarındaki buluntularda görülür.

Savaş sırasında toplama kamplarında hayata tutunmaya çalışan esirler bulabildikleri kağıtlara, kartonlara ve sigara paketlerine resimler çizmiş, şiirler ve şarkı sözleri yazmıştır. Bulabildikleri her şeyle, kampta büyüyen çocuklara bir şeyler öğretmeye çalışmışlardır. Bazen bu eserleri aralarında gizli haberleşme aracı ya da birbirlerine moral ve destek vermek için hediyeleşme amaçlı kullanmışlardır (Görsel 1). Hayvan ve çiçek şeklinde oyulmuş takılar, diş fırçası sapından yapılmış eserler, çığnenmiş ekmek ile şekillendirilmiş minik heykeller, kumaş parçaları ile yaptıkları süslemelerle karşılaşmaktadır (Görsel 2). Bu üretimlerin pek çoğu Nazi askerleri tarafından tahrip edilmiş ve kaybolmuş, bir kısmı kurtulanlar tarafından götürülmüş, kalanı ise ismi bilinmeyen koleksiyonerler tarafından toplanmıştır (Ryden, 2018). Esir kampında yaşadıklarının bir yansıması olan bu üretimler bize insanın en karanlık zamanda bile üretmeye çalıştığını, hikayelerini anlatma ve varlığını onaylama ihtiyacı duyduğunu göstermektedir.



Görsel 1: Viveca Ohlsson, “Zambak Filizi”, plastik oyma, Kulturen, 2018



Görsel 2: Viveca Ohlsson, “Birbirine bağlanmış takılar”, Kulturen, 2018

Öte yandan hikaye anlatmak tarih boyunca biçimsel ve işlevsel açıdan pek çok kez dönüşüm geçirmiştir. Yakın tarihte görülen, birçok coğrafya ve ulusta derin izler bırakmış, olumsuz etkileri günümüze kadar devam eden İkinci Dünya Savaşı'nda yaşananların tarih bilgisi olarak aktarılmasının yanında, olayların öneminin daha iyi kavranması için birçok filme ve kitaba konu olması rastlantı değildir.

Hikaye anlatmanın bir iletişim aracı olduğu kadar, bir propaganda aracı olarak da kullanılması, iktidarların toplum üzerindeki amaç ve hedeflerine hizmet etmesi de günümüzde de karşılaşılan bir gerçektir. Hitler Kavgam ile, dönemin dominant Nazi motivasyonu olarak yabancıların Almanya'yı mahvettiği kurgusunu derinlemesine bir hikayeye dönüştürmüş ve kullanmıştır. Bu örnek aynı zamanda insanın anlattığı hikayelerin nasıl bir güce dönüşebileceğine ve insanlar üzerinde ne kadar etkili olabileceğine dair önemli bir kanıttır. Çünkü bir hikayenin belirleyici gücü, ona inananların sayısı kadardır.

Hikayeler ve sanat üretimleri duygusal etki yarattığı için her türlü mesajın aktarımında daha etkili bir araç olarak kullanılmıştır. “Sigara içmeyin!” demek yerine çok sigara tükettiği için torununun peşinden koşamayan bir dedenin hikayesini barındıran kamu spotu, ortaya sunduğu önermenin saf halinden daha güçlüdür.

Öte yandan hikayeler günümüz kitle tüketim kültürünün de ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Teknoloji tüketim kültürü, toplumun ihtiyaçlarını karşılaması yanında bir yandan da toplumun sosyal yapısına da yeni bir boyut getirir. Markalaşma kavramı olarak ele alınan bu yapı aslında hikayelerin gücünü kullanarak kendini var eder. Markalaşma, kitle iletişim araçları yardımı ile bireylere yaşamsal ihtiyaçlarının ötesinde yeni bir sosyal ihtiyacın varlığını benimsetmeye ve kitleleri tüketime teşvik etmeye çalışır. Markalar reklamlar aracılığı ile ürün kalitesinden ziyade, belirli imajlar ve hikayeler pazarlamaktadırlar. Özgür ve havalı görünen bir kovboy ile tütün tüketimi arasındaki ilişki belleklere kazınmış bir hikaye anlatımı başarısının kanıtıdır.

Elbette ki bunların ötesinde, işlevsel yapılar gösterebilir de, öncelikli olarak estetik haz sunmak için üretilmiş hikayeler de film, müzik, roman, resim ya da bir tiyatro eseri olarak karşımıza çıkabilir. Hikayenin bu formlarında da empati duygusu ile duygudaşlık kurma, doğru-yanlışla dair çıkarım yapma, kendi hayatıyla paralellik kurma ve yoğun bir

estetik haz deneyimi yaşama olanağı sağlar. Bu nedenledir ki insan hikayenin hangi formuna maruz kalırsa kalsın, bilerek ya da bilmeyerek bu karşılaşmadan kazanımla döner.

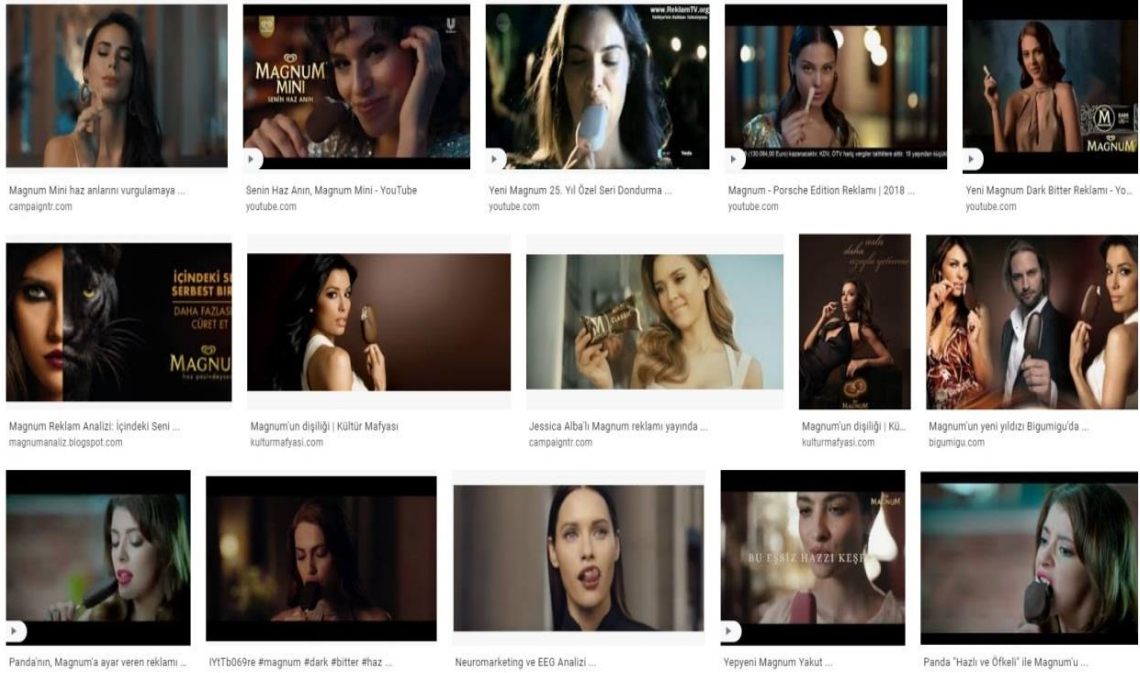
Günümüzde hikaye anlatıcılığı ve sanatın bu işlevlerinin etkisinin kitleler üzerinde teknolojik araçlarla birlikte daha da arttığı gözlemlenmektedir. Çizgi filmlerde aynı arkaik çağlardaki gibi didaktik yapılar yer almakta, kültür ve etik değerler gelecek nesillere aktarılmaya çalışılmaktadır (Görsel 3). Siyasi propagandalar günümüzde de toplumların kaderlerini değiştirebilmekte (Görsel 4), reklamlar ve sosyal medyadaki benlik sunumları hala insanları ideal ve doğru olana çekmeye çalışmaktadır (Görsel 5). Hikaye anlatıcılığı zaman içerisinde değişen tekno-kültürel şartlara uyum sağlamıştır. Fakat hikaye anlatmak, geçmişte olduğu gibi bugünde insanın aynı ihtiyaçlarına cevap vermekte ve işlevsel olarak aynı misyonu taşımaya devam etmektedir.



Görsel 3: “Pepe ve arkadaşları halay çekiyor”, Düş Yeri Sahne, 2016



Görsel 4: 45. Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Donald Trump'ın Mohedan Sun Arena'daki "Make America Great Again (Amerika'yı Yeniden Harika Yap)" mitinginden bir kare, 2020



Görsel 5: Google "görsel" arama motorunda "Magnum reklam" arama sonuçlarının ilk sayfası", 2020

Sonuç olarak, insan dili kullanmaya başladığı ve kurgu üretmeye muktedir olduğu zamandan bu yana hikayeyi bir etkileşim yolu, bir ifade biçimi ve varlığını devam ettirmenin etkili bir aracı olarak görmüştür. Hikayeler biçimsel ve yapısal olarak değişiklikler gösterse de zaman içerisinde işlevinden ve insan üzerindeki etkisinden hiçbir şey kaybetmemiştir. Geçmişteki anlatılar ve bugünün hikayeleri arasında konu, içerik ve anlamsal açıdan büyük benzerlikler vardır. İsimler, tanımlar, formlar değişse de hikaye, bireyin başta günlük hayatının değişmez bir parçası olarak ardından da bir sanat formu olarak yaşamının her alanına sirayet etmiştir.

1.1.1. Jung'un Arketip Kavramı Işığında Ritüeller ve Mitler

"İnsan ölümlü, bu yüzden sınırlı olduğu için kendisini her zaman çevresindeki sonsuz gerçekliğin bir parçası olarak görecektir ve bu gerçeklikle boğuşacaktır."

Sanatın Gerekliliği (Fischer, 1990: 203)

Kültürel araştırmalar hikaye anlatıcılığı ile birlikte geçmişten günümüze uzanan, yaşamın değişmez parçası haline gelmiş bir diğer yapı olarak ritüellere işaret eder. Ritüelin; mitlerin yaratımında, kültürlerin oluşumunda ve ilkel insandan çağdaş insana kadar karmaşık toplumsal yaşam pratiklerinin çözümlenmesinde önemli rol oynadığı varsayılmaktadır.

Ritüelin toplumlar üzerindeki kültürel etkilerini ve bireye yansımalarını inceleyerek bütüncül bir bakış açısı ortaya koymaya çalışan Durkheim, kültür sosyolojisi çalışmalarında toplumu şöyle tanımlamıştır:

"Toplum, bir düzene ve insan etkileşiminin duygusal ritmine dayanan ortak bir bilinçtir" (Makowsky ve Collins, 2014: 271).

Durkheim bu tanımıyla, ritüelin toplumsal ve bilişsel olarak düzenleyici işlevini sunmuştur. Bugün sosyal antropoloji çalışmaları da her toplumlumun ritüeli; sosyal ilişkileri, doğa ve doğaüstü alanları düzenleme amacı ile kullandıklarını kanıtlar niteliktedir. Günlük hayatı ve yaşamı düzenlemek amacı ile alışkanlık halinde yapılan ritüeller bireye anlamsız ya da gelişigüzel gelebilir. Fakat modern psikoloji çalışmaları, ritüellerin gelişigüzel gerçekleşmediğini, bireyler tarafından toplumun ortak mirasının bir yansıması olarak tekrarlandığını ileri sürer. Bunun yanı sıra sosyal antropologlar, modernizmle geleneksel dine ve inançlara bağlı ritüelin azaldığını, yeni ritüel formlarının

hayat bulduğunu belirtmektedirler (Peacock, 2016, s.142).

Carl Gustav Jung'un psikolojiye kazandırdığı, Freud'un kişisel bilinçdışı kavramının toplumsal boyutunu işaret eden kolektif bilinçdışı ve arketip kavramlarını ele almak, ritüelleri anlamak ve analiz etmek açısından önem arz etmektedir.

Jung bireysel deneyimlerle davranışa yansıyan kişisel bilinçdışı kavramının ötesinde, soydan gelen ve yine davranışlar üzerinde belirleyiciliği bulunan toplumsal yapılara, kolektif bilinçdışına işaret eder. İnsanın insan gibi davranmasını sağlayan yapıların (imgeler, arketipler) hayvanlardaki içgüdüsel yapılar gibi türe özgü olduğunu savunur. Jung'a göre arketipler coğrafya, kişi, toplum ve tarih ayrımı gözetmeden oluşmuştur. Bir diğer yandan bu imgeler, içerik olarak değil biçimsel olarak belirlenmiştir ve yalnızca sosyo-kültürel pratiklerle değil kalıtım yoluyla da aktarılır (2005: 29-32).

Arketipler çeşitli imgeleri ve davranış pratiklerini içeren zihinsel yapılar olarak düşünülebilir. Arketip, insanlığın ortak deneyimlerinin gensele aktarımla nesillerde nüksetmesidir. Jung'a göre çok fazla arketip vardır ama kahraman, persona, gölge, anne, anima/animus, benlik, yaratıcı gibi bazı arketipler ön plandadır. Jung en baskın arketipe dayalı davranışın sonsuzluk arayışı olduğuna işaret eder ve örnek olarak ahiret inancının insanın sonsuzluk arayışının ve ölümsüzlüğe ulaşma arzusunun bir yansıması olarak ortaya çıktığını belirtir. İnsanın aşkın imajlar yoluyla zamanda sonsuzluk anları yaratmasını amaçladığını belirten Jung, tanrısal yansımaları ve kutsal dönüşümleri sağlayan dini ritüellerle bu arzusunun yaşattığını ileri sürer (2005: 83).

Bu bağlamda sonsuzluk ve ölümsüzlük arayışı temalarını geçmişten bugüne pek çok anlatıda görmek mümkündür. Simya, felsefe taşı ve vampir mitleri, İsa'nın geri dönüşüne inanç ve sonsuz yaşam vadeden öte dünya tasvirleri gibi anlatılarda bu arzusunun yansımalarıyla karşılaşılmaktadır. Modern mitler olarak nitelendirilebilecek çağdaş anlatılarda da benzer temaların işlendiği sıkça görülmektedir.

Ölüm insanın her zaman gündeminde olan ilk ve en önemli konu olmuştur. Yaşamla birlikte insana sunulan ölüm en değişmez ve temel mefhumdur. İnsan ölümle baş edebilecek bir mekanizmaya sahip değildir. Bu nedenle ölüm mefhumu daima hayatın kabul edilmiş, değişmez bir gerçeği olarak insanın varlık bulduğu her alanda kendine en önemli yeri edinmiştir. Piramitler, sunaklar, devasa anıtlar ve tapınaklar sonsuzluk ve

ölümden sonra yaşama birer atıftır. Mitlerin de daima bu ekseninde şekillendiğine dair çok sayıda örnek günümüze kadar gelmiştir.

Ölüm mefhumu ilkel insandan bugüne gündemdeki canlılığını korumaktadır. Günümüzde de her ne kadar bilim kurgu gibi dursa da gerçek olan insan dondurma deneyleri (gelecek bir tarihte uyandırılmak üzere), kafa-beden nakil deneyleri, gen çalışmaları gibi pek çok eylem halen ölümsüzlüğü bulma umuduyla devam etmektedir.

Bu bağlamda, insanın sonsuzluğa ve ölümsüzlüğe duyduğu arzuyu çağdaş bir komedyen ve senarist olan Ricky Gervais, “The Invention of Lying(2009)” filminde ele alır. Filmde yalanın olmadığı bir dünya yaşamı tasvir edilir. Sosyal ilişkilerden kurumsal yapılara henüz milyarlarca yıllık dünyada yalan mefhumu icat edilmemiş ve insanların dünyayı algılama biçimleri de bu doğrultuda şekillenmiştir. Film boyunca bu yalansız dünya tasvir edilir. Filmin sonunda ise baş kahraman Mark Bellison hasta yatağında ölmek üzere olan annesinin, ölmek istememe mücadelesine şahit olur. Bellison annesinin hem psikolojik hem de fiziksel acılarına katlanamayarak ona dünyanın ilk yalanını söyler. O yalan şudur: Öldükten sonra göğe gideceğinden, sonsuza kadar gökyüzünde herkesin mutlu olduğu bir yerde yaşayacağından, göklerde yaşayan herkesi mutlu etmeye gücü yetecek bir adamdan bahseder ve annesi huzur içinde ölür. Bu hikaye hastane çalışanları tarafından diğer insanlara, daha sonra da bütün dünyaya yayılır. Mark Bellison artık kameralar önünde, tüm dünyaya bu hikayeyi detaylandırmak zorunda kalan adeta bir peygamber rolündedir.

Gervais bu hikaye ile insanın sonsuzluk ve ölümsüzlük arzusunu dizginlemek için neden hikayelere, mitlere ihtiyaç duyduğuna işaret eder. Öte yandan karmaşık insani deneyimler sırasında mitler etrafında şekillenmiş ritüellerin insan üzerindeki rahatlatıcı etkisine dikkat çeker. Aslında bir yandan insanın kendini kandırmasını eleştiren yazar, bir yandan da bunun birçok insan için bir o kadar da doğal bir güdü olduğunu ele almaktadır. Sadece herkesin bu gerçekle yüzleşme yöntemi farklıdır.

Jung’un işaret ettiği gibi ölümsüzlük ve sonsuzluk arayışı bireylerin kendilerini ifade etme yöntemlerine, anlatılara ve ritüellere yansır. Jung bu doğrultuda, arketiplerin arzularımızı ve dolaylı olarak davranışlarımızı belirlemede etkili olduğunu söyler. Örneğin Jung’a göre gölge arketipi insanın içerisinde derinden arzusunu duyduğu ama

dışavuramadığı bencillik, bastırılmış içgüdüler, zarar vermekten zevk alma gibi karanlık yanlarının bir tasavvurudur (1989: 81-90).

Gölge arketipi hikaye ve mitlerde kendine kötü kahraman ya da kötülüğün temsili olarak yer bulur. Gölge arketipinin en başarılı temsillerinden biri, Robert Louis Stevenson'ın 1886 yılında yayımladığı bir kişilik bölünmesi hikayesi olan Dr. Jekyll ve Mr. Hyde hikyesidir. Hikayede nazik ve kibar bir adam olan Dr. Jekyll'in bir canavara, Mr. Hyde'a, dönüşmesi ama aslında ikisinin de aynı kişi olması anlatılır. Bir diğer örnekse Ursula Le Guin'in "Yerdeniz Büyücüsü (1968)" kitabında yer alır. Büyümek ve büyücü olabilmek için uğraşan ana kahraman Ged, bugüne kadar kaçtığı gölgesi ile yüzleşir ve bu macera boyunca kendini keşfederek olması gereken noktaya ulaşır. Aynı tema Harry Potter ve aslında Harry'nin gölgesi sayılabilecek Voldemort ilişkisinde de vardır.

Jung "Dört Arketip (2005)" kitabında arketiplerin insan davranışlarında ritüeller aracılığı ile tezahür ettiğine dikkat çeker. İnsanın sonsuzluğa ulaşma ve yarattığı sonsuzluk imgeleri (tanrı, kahraman, cennet, totem hayvanı, süper kahraman) ile bütünleşme arzusunun ritüeller aracılığıyla giderildiğini belirten Jung, birçok ritüelin ve büyü'nün sebebinin aşkın olanla özdeşleşme olduğuna vurgu yapar (89-90). Tanrıya yakın olmak için ibadet etme, hayat ekmeği yeme ve şarap içme ayinleri, ataların ve kutsal hayvanların ruhları için yapılan törenler, şamanistik deneyimler, meditasyon gibi ritüellerin hepsi Jung'un ifade ettiği aşkın olanla özdeşleşme güdüsüne işaret etmektedir.

Ortak bilinç ya da topluluk içinde yaşanan bu tarz ritüelistik deneyimlerin birey üzerinde daha yoğun etkileri vardır. Birey uymaya ve yoğun deneyimi tatmaya meyillidir. Grup içinde bir sorumluluk duygusu ve korku güdüsü yoktur. Grupla özdeşleşmek bu nedenle basit ve kolay bir yoldur. Kitle mistik bir sarhoşluk yaratır. Ritüeller toplu deneyim içinde bireysel anlar sunar. Jung toplu deneyimi insanın kişiliğini bir üst düzeye taşımasının en kolay yolu olarak tanımlar, insanın ritüele olan bağlılığının ve ihtiyacının buradan geldiğini ileri sürer (91). Kültler ve kardeşlik loncaları Jung'un bu düşüncesine verilecek en güzel örneklerdir.

Toplumsal işlevinin ötesinde ritüel bireye grup içinde var olma, kabul görme, dayanışma, kendine güven, kendini ifade etme gibi içsel kazanımlar da sunar. Bir yandan topluluğu birbirine kenetleyen kutsal bir deneyim hazzı ortaya çıkarırken diğer yandan

bireyin etik olarak şekillenmesine katkıda bulunur. Kasım Karaman “Ritüellerin Toplumsal Etkileri (2010)” adlı çalışmasında ritüellerin, toplumsal statü ve rollerin de belirleyicisi olduğunu ve herhangi bir değişimle yaşanan kaosu giderme ve çatışmayı durdurmada önemli rol oynadığını ifade eder. Bu durumun ritüelin dramatisasyon özelliği sayesinde hayat bulduğunu şu sözlerle aktarır:

“Ritüellerin icra edilen çeşitli rollerden ibaret olan bir tiyatro oyunu gibi dramatik bir yapısı vardır. Ritüel geniş bir toplumsal bağlam içinde, bireye kendi öznel tecrübelerinin yerini tayin etme imkânı tanır. Ritüeller istenilen durumları yaratmak ya da istenilmeyen durumlardan kaçınmak amacıyla icra edilirler. Bu sayede sosyal roller için bir model oluşturur” (203).

Bu tanımdan da anlaşıldığı üzere, mitler ve ritüeller karşılaşılan yeni bir şeyin ne olduğunu, hissedilen duygunun nedenini ve ne yapılması gerektiğini söyler. Atalar daha önce bireyin yerine düşünmüş ve yapmıştır. Örneğin, yakınına kaybeden bir birey hissettiği bu yeni ve derin acı ile ne yapacağını bilemez ya da birdenbire değişen hayat düzeniyle nasıl başa çıkacağını bilmemektedir. İnanç, mit ve ritüeller ne yapması gerektiğini bireye söyler: Siyah giy, dua et, ruhu için bağışlama dile, güzel an, yas tut ama yedi günden fazla olmasın gibi... Sonuç olarak, bu ritüellere uyan birey de yapması gerekeni yaptığını düşünerek acısını hafifletir ve kendi yaşantısına dönebilir.

Bir bireyin günlük hayatında karşılaştığı dönüşüm ve kriz anlarında kullanabileceği faydalı bilgi eğitsel kaynaklarda yer almamakta ya da bir okul müfredatı ile öğretilmemektedir. Bu edinimler ancak deneyimleme ya da ritüellerin kültür aracılığı ile bireye aktarılması yolu ile gerçekleşir. Geleneksel birey hayata karşı çok temel tepki ve duyguların (empati, güç hırsı, bilme ve sahip olma arzusu, intikam, kendini gerçekleştirme, aşk, nefret, sevgi) ne kaynağını ne de yapısını öğrenebilmektedir. Mitlerin ve hikayelerin bu konularda insanlığa kaynaklık ettiğini söylemek mümkündür. Hikayenin gücünü kullanan mitler bireylerin empati noktalarını uyararak bu mefhumları bilinçli ya da bilinçsiz öğretir.

Mitler, bireyin kişisel deneyimlerinin yanı sıra insanlığın yüzyıllar boyunca sosyal deneyimleri ile biriktirdiği kalıtsal mirası taşır. Bireyin ritüeller aracılığı ile hayatına yön vermeye ve anlamlandırmaya çalışması da hem bu toplumsal mirasın hem de insanın çatışmadan kaçma ve hayatta kalma reflekslerinin bir sonucudur. Başta ölümsüzlüğü deneyimleme arzusu, ölüm sonrasına yönelik soruları, insanın karanlık yanı gibi

motiflerle bireyin hayatında yer bulan mitler ve ritüeller, bugün hala hem insanlığın eylemlerinde hem de yeni mitolojik hikâyelerin her türlü endüstriyel formunda çağdaş insanın yaşamında kendisine yer bulmaktadır.

"Evrensel sanat yapıtına duyulan özlem insanın dünyayla ve kendisiyle birleşmesinden daha köklü bir özlemdir" (Fischer, 1990: 202).

Çünkü zamanın aşındıramadığı hikayeler, zamanın aşındıramadığı arzu ve ihtiyaçların yansımından öte bir şey değildir.

1.2. YENİ MİTOLOJİ

Geçmişten bugüne insanın kendini, çevresini ve doğayı anlamlandırma çabasının ve insani ihtiyaçlarının bir sonucu olarak mitoloji, düşünce ve sanat tarihi içerisinde çok önemli bir yere sahiptir. Bilimden sanata, gündelik hayat ilişkilerinden politikaya uzun süreler kaynaklık eden mitoloji, her bakımdan insanın hikaye anlatma becerisinin ve hayal gücü kabiliyetinin mükemmel örneklerini sunmaktadır.

Modern birey için ilkel, insanlık tarihinin arkasında bıraktığı bir hikaye anlatıcılığı biçimi gibi görünen mitolojinin, aslında hala hem gündelik yaşamımızın bir parçası hem de sanat üretimlerinin ilham kaynağı olmaya devam ettiği görülmektedir. Mitoloji ilkel insandan modern zihne doğru yaşanan evrimsel süreçte, değişen sosyal yapılara ayak uydurmuştur. Bunun en güzel örneklerinden biri süper kahraman filmleridir.

Süper kahraman filmlerinde ilk bakışta insan gibi görünseler de insanlardan daha yüce yeteneklere sahip karakterler ön plana çıkmaktadır. Aynı zamanda bütün süper kahraman filmlerinde güvenlik güçlerine güvenmek, iyinin yanında yer almak, doğru olanı yapmak, kötülükle savaşmak, vatanseverlik gibi didaktik mesajlar da yer alır. Bir yandan da inanılmaz güçlü olan bu süper kahramanların birbirleri ile olan mücadelelerine ya da yaptıkları insani hatalara şahit olmak mümkündür. Bu yapılar klasik mitoloji temaları ile neredeyse birebir paralellik göstermektedir.

İkinci Dünya Savaşı öncesinde aynı zamanda Büyük Ekonomi Buhranı'nın etkisinde olan Amerika'da ortaya çıkan ilk çizgi roman örnekleri Amerikan Rüyası'nı destekleyen türde hikayeler barındırıyordu. DC Comics tarafından tasarlanan Superman karakteri büyük etki yaratmış ve geniş kitlelere ulaşmıştı. Superman karakteri ile topluma hem iyilik hem umut hem de eğlence pazarlanıyordu. Çünkü derin ekonomik bir çöküntünün

ardından bir savaş hazırlığında olan Amerika'nın ve dünyanın buna ihtiyacı vardı. Bu gelişme aynı zamanda dev bir ekonomiyi de beraberinde getirdi. Özellikle çocuklar, herhangi bir Superman eşyasına sahip olmayı bir statü belirtisi olarak görüyorlardı. Superman'i hemen arkasından benzer bir serüvenle Batman takip etti (Seyhan, 2016: 1-10).

Yeni mitolojinin ortaya çıkış serüveninin yanında, günümüze aktarılabilmüş mitler incelendiğinde klasik mitolojinin de ilkel insanının benzer ihtiyaçlarına cevap vermek amacıyla ortaya çıktığı görülmektedir. Klasik mitoloji eserlerinde tekrar eden temalara (hikayenin gücünü kullanma, bilinmeyi açıklama, nesillere ders verme, ölümsüzlüğü deneyimleme) rastlanılmaktadır. Bu bağlamda modern insanın yıkımı ve ölümü, yakından deneyimlediği İkinci Dünya Savaşı sürecinde ortaya çıkan süper kahraman hikayelerinin de insanın kendini ve dünyayı anlamlandırma çabasının ve umut arayışının ürünü olarak hayat bulduğunu söylemek mümkündür.

Mitolojileri arkaik toplumlarda ozanlar ve hikaye anlatıcılarının, toplum ve şehirlerin oluştuğu dönemlerde ise vaizler ve din adamlarının araçsallaştırdığı görülmektedir. Bahsi geçen hikaye anlatıcılığı görevini daha sonraları sanat devralmıştır. Günümüzde bu misyonu mitolojinin bıraktığı en orijinal mirasla ve en yoğun şekilde gerçekleştiren yapılar olarak fantastik temalara ve bilim kurguya dayalı üretimler taşımaktadır. Bu sanat üretimlerinin mitolojiden gelen anlatı kurallarıyla birlikte, masallarını çok daha geniş kitlelere yayan modern hikaye anlatıcıları olduğunu söylemek mümkündür.

Mitoloji modern üretimleri sadece konu ve içerik olarak etkilememiştir. Bir diğer yandan da mitolojinin, günümüzde özellikle Hollywood sinemasında ve dini metinlerde karşımıza çıkan bir hikaye anlatma formunu da anlatı geleneğine kazandırdığı görülmektedir. Klasik Anlatı olarak ortaya çıkan bu yapı bugünkü yapısal özünü mitolojik hikâyelerden almıştır.

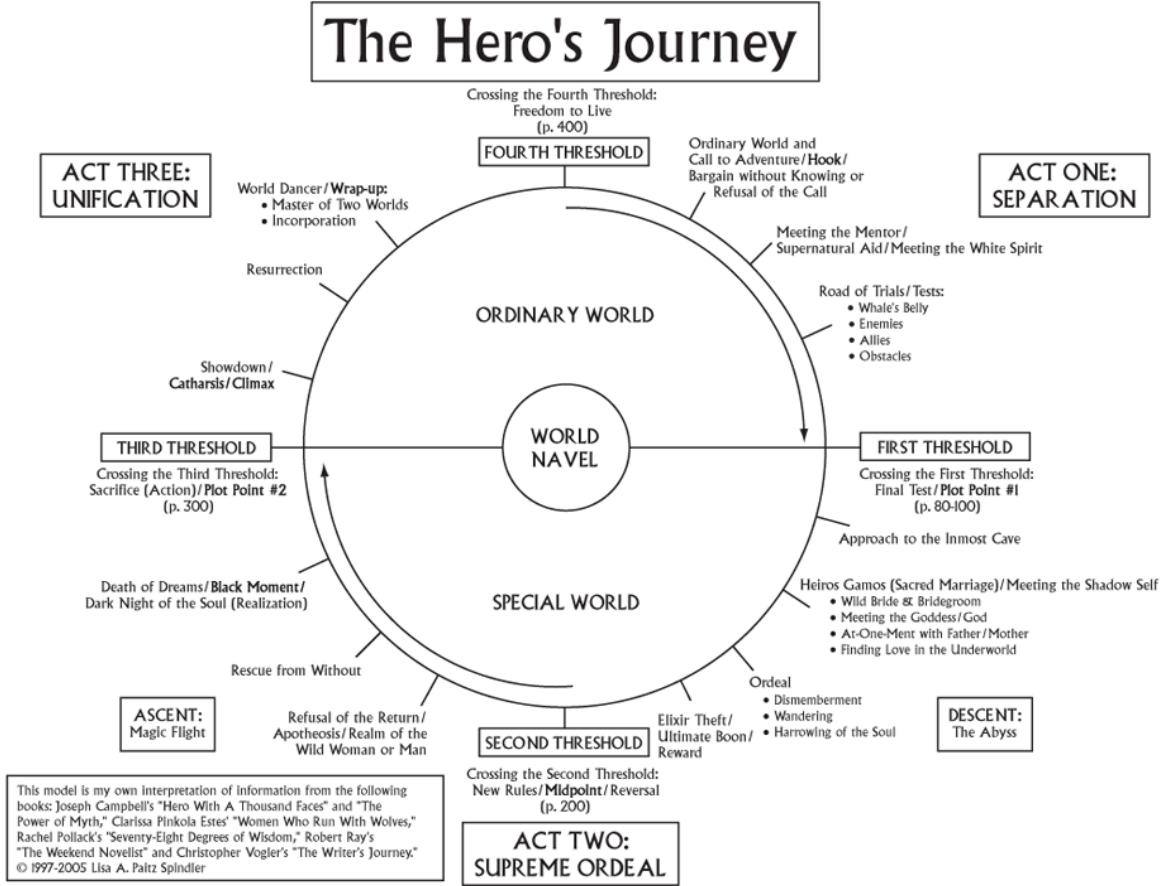
Klasik anlatının antik zamanlardan günümüze kadar form değiştirdiği ve çağdaş sanatın alanlarına yayıldığı görülmektedir. Klasik anlatının en temel amacı insanlarda mutluluk, korku, acı, sevinç gibi duygular uyandırarak izleyicilerin karakterlerle bütünleşmesini sağlamaktır. Senaryo doğrusal bir çizgide serim-düğüm-çözüm bölümleri ve bunların da ayrıldığı onlarca bölümden oluşmaktadır. Klasik anlatının modern döneme

kadar kullanılan en yaygın ve en başarılı hikaye anlatı yöntemlerinden birisi olduğu düşünülmektedir. Bu yapı bireyin, birbirinden çok farklı birçok duyguyu aynı anda deneyimleyebiliyor olmasına imkan tanımaktadır. Bu yapı sayesinde bireylerin kendilerini senaryo ile kolayca özdeşleştirebildiği varsayılmaktadır (Günay, 2015: 5-12).

Rus Folklorist Vladimir Propp 1928 yılında kaleme aldığı Masalın Biçimbilimi'nde birçok coğrafyadan halk masallarını incelemiş, şemalandırmış ve çözümlenmiştir. Yapıyı düzenleyen kuralları ortaya koyduğu bu çalışmasında Propp; masalarda işlevlerin (eylemlerin) değişken formuna rağmen dizilişlerinin her zaman aynı olduğunu ve aslında yapısal açıdan aynı masal olduklarını ifade eder (15-32).

Buna göre masalların içerisinde tekrar eden bazı yapılar mevcuttur. Masallar her zaman çevresinden aldığı yardım ve dayanışma ile kötülükle mücadele eden bir kahraman içermektedir. Kahraman bu mücadele sürecinde her masalda tekrar eden benzer maceralar yaşamaktadır. Kahraman mücadelesi boyunca sınanır, kötü karakter cezalandırılır ve kahraman ödüllendirilir (33-64). Propp bu süreçleri kendini tekrar eden 31 adımlık şemada detaylıca anlatmıştır. Bir diğer yandan Propp, adımların bazen farklı eylem biçimlerinde olsa da her masalda tekrar ettiğini ve kendini gösterdiğini ortaya koymuştur.

Propp'un ardından 1949 yılında, mitoloji alanında çok önemli karşılaştırmalı literatür çalışmaları olan Amerikalı Profesör Joseph Campbell dilimize "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (2013)" olarak çevrilen kitabında 'monomit' adını verdiği kavramı ortaya atar. Buna göre, eski mitlerin ve dini metinlerin arkasında sürekli tekrar eden temel bir örüntü vardır. Campbell, Freud'un 'bilinçdışı' ve Jung'un 'arketip' kavramlarıyla temellendirdiği çalışmasında aslında her kahramanın özünde aynı yollardan geçtiği, çatışmalarının ve zaferlerinin aynı olduğu ve kahramanın bu uzun soluklu yolculuğundan çıkardığı derslerle başlangıçtaki konumuna geri döndüğünü söyler. Campbell kitabında, her mitin özünde tek bir mitem türediğini ve aslında biçimsel ve içerik olarak bütün dini ve mitolojik hikayelerin aynı olduğunu belirtir (11-52).



Görsel 6: "Kahramanın Sonsuz Döngüsü" şeması, Kugunn Center for the Study of Science Fiction, 2020

Campbell'ın zengin örneklerle ve karşılaştırmalarla açıkladığı monomit kavramı bugün hala Hollywood anlatı biçimini anlamada büyük rol oynamaktadır. Bugün çağdaş insanın ulaşabildiği anlatılar incelendiğinde, klasik anlatı yapısının, anlatıların çok büyük bir kısmında kullanıldığı görülmektedir. Çağdaş üretimlerde ise bu anlatı geleneğini fantastik ve bilim kurgu eserleri devam ettirir. Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Star Wars, Matrix gibi popüler filmlerde klasik anlatı yapısını birebir görmek mümkündür.

Bu türden çağdaş kurmacalar, klasik mitoloji anlatıları ve dini anlatılarla birlikte ele alındığında çeşitli paralellikler göstermektedir. İsa, Prometheus, Thesus gibi birçok karakterin; Neo'yla, Harry'le, Skywalker'la, Frodo ile aynı hikayeyi anlattığını görmek mümkündür. Bu hikayeler, insanlığın yararı için kendi yollarıyla kötülükle mücadele ederek hayatlarını feda eden ya da feda etmeye hazır sıradan erkeklerin hikayeleridir.

Jonathan Gottschall, dünya folklorunu ve edebiyat tarihini deştığımızda her zaman aynı resmin karşımıza çıktığını söylemektedir. Dilbilimci Noam Chomsky'nin tüm insan dillerinin yapısal benzerliklerinden yola çıkarak işaret ettiği evrensel dilbilgisi kavramına karşılık Gottschall, kurmaca yapıları evrenin ortak dilini kullanan yapılar olarak tanımlamaktadır (2012: 73).

Bu gelişmelerin yanı sıra günümüz fantastik ve bilim kurgu türündeki sanat eserleri, mitolojinin çizdiği yoldan giderek kendi özgün mitolojilerini de yaratmıştır. Mitolojide her bir tanrının belli bir yönetim ve güç alanı vardır. İnsanüstü özellikler taşımaları sebebiyle “tanrı” diye adlandırılan bu kahramanların nefret, sevgi, kıskançlık, intikam gibi insani duygular taşıdıklarını ve bu duygularla gerçekleştirdikleri eylemlerin klasik mitoloji temalarını oluşturduğu varsayılmaktadır. Bu bakış açısı ile günümüz fantastik sinema dünyasının en büyük çizgi roman ve yapım firmaları olan Marvel ve DC Comics evrenleri ele alındığında, aynı klasik mitolojideki panteon yapısı gözlemlenebilir.

Marvel ve DC Comics evrenleri yüzlerce insanüstü kahramanın birbirleriyle ve insanlarla olan ilişkilerini ele almaktadır. Evrenler süper kahramanların eylemlerinin oluşturduğu, birbirini tamamlayan hikayelerle örülmüştür. Bir diğer yandan bu hikayeler aynı klasik mitoloji anlatıları gibi çok yazarlıdır. Mitoloji zaman içerisinde, pek çok yazar olan veya olmayan kişinin anlattığı hikayelerin ortak bir örüntüde toplanması sonucu meydana gelmiştir. Marvel ve DC hikayeleri de onlarca yazarın hatta bazen hayranların yazdığı hikayelerin, söylenti ve teorilerin bir araya getirilmesi ile oluşturulmuş evrenlerdir.

Klasik mitoloji ile günümüz fantastik ve bilim kurgu üretimlerinin benzerlik gösterdiği pek çok nokta daha vardır. Bu benzerliklerin en başarılısını İngiliz fantastik edebiyat yazarı olan Neil Gaiman, daha sonra dizi olarak da uyarlanan American Gods (2001) adlı kurmaca romanında ele alır. Gaiman kitabında, klasik mitoloji tanrılarıyla televizyon, teknoloji, uydu gibi öğelerin insan formunda hayat bulduğu yeni tanrıları ve bu iki taraf arasındaki eski-yeni savaşını anlatmaktadır. Eski mitolojide nasıl ki bir tanrının oluşumu bir konsept ya da doğa olayının antropomorfik olarak vücut bulmuş hali ise ve toplu bir kabule dayanıyorsa, bu kitapta da yeni tanrılar teknolojinin, modernizmin ve kapitalist dünya unsurlarının antropomorf halleri olarak vücut bulmuşlardır.



Görsel 7: Kitabın aynı isimdeki dizi uyarlamasında, Medya Tanrısı Her zaman farklı bir imaj ve formda tasvir edilmektedir.

Kitapta asıl tema, artık inananları olmadığı için eski tanrıların güç kaybetmesi, teknolojinin ve kapitalizmin tüm dünya tarafından yoğun bir şekilde tüketilmesi sebebi ile yeni tanrıların hızla güçlenmesidir. Bu nedenle eski tanrılar, kendilerine inanan toplamak için günümüz teknoloji imkanlarına başvurarak çözümler aramaya ve yeni tanrılarla savaşlarını planlamaya başlarlar. Örneğin; artık inananı olmadığı için eski kudretini yitirmiş bir aşk ve seks tanrıçası arkadaş bulma uygulamalarına başvurarak, tekrar kendini erkeklerin gözünde beğenilir kılar. Dolayısıyla klasik mitoloji ile günümüz fantastik ve bilim kurgu anlatıları sadece paralellik göstermekle kalmaz, bu örnekte olduğu gibi iç içe geçmiş yapılar da oluşturur.

Bu bağlamda kitap bir yandan da sekülerleşmiş çağdaş insanın, arkasında bıraktığını düşündüğü mitolojiyi aslında yeni biçimlerle yeniden ürettiğini ortaya koymaktadır. Gaiman bu kitapla çağdaş insanın anlam ve çözüm arayışını, artık klasik mitler ve tanrılarla değil teknoloji ve kapitalist seküler unsurlarla giderme eğiliminde olduğuna işaret etmektedir.

Dolayısıyla klasik mitoloji bugün de kolay tüketilebilen yeni formu ile kendini tekrar ve tekrar üretmektedir. Mitoloji klasik anlatının herkese hitap eden ve kolay anlaşılabilir olan yapısını kullanmaktadır. Bu etken, mitolojinin kapitalist üretim araçları tarafından kolayca işlenebilir olmasını sağlamıştır. Tüketim kültürünün hemen hemen her alanına sirayet etmiş olan yeni mitolojinin, seküler insanın oyun ve ritüel güdülerine dayalı spiritüel ihtiyaçlarını karşılamada büyük rol oynadığı açıktır.

Bugünün ışığında mitolojinin işlevinde ve yapısında köklü değişiklikler görülmektedir. Tarih boyunca mitolojinin hem eski anlatıları koruyarak hem de yeni biçimler kazanarak bugüne değin geldiğini söylemek mümkündür. Mitolojinin, klasik anlatının ve monomitin mirasıyla kitleler üzerinde yarattığı etki zamanla dinlere ve şimdi de fantastik-bilim kurgu üretimlere dönüşmüştür. İnsanın mitolojinin kazanımlarından ve onun hayatındaki rolünden hiçbir zaman tam anlamıyla kopmadığı görülmektedir.

1.3. SANATÇININ VE MİTİN FANARTA DOĞRU YOLCULUĞU

İnsanın dünyayı ve kendini anlamlandırma serüveninde mitlerin ve ritüellerin yeri açıktır. Bu yapıların, zamanla kültürel öğelere ve inanç sistemlerine dönüşmesi bugün sahip olunan tarih bilgisi ile gözlemlenebilmektedir. İnsanlığın ve sanat üretimlerinin, çağlar boyu ilham kaynağı olan mitoloji ve ritüeller, tarihte uzun bir süre toplumlar halinde kabul edilerek yaşamın her alanında görülmektedir.

Fakat özellikle semavi (tek tanrılı) dinlerin, mitoloji ve ritüel mirasını oldukça sert bir biçimde değişime uğrattığı anlaşılmaktadır. Tek tanrılı dinlerin pagan geleneği üzerindeki etkisi, günümüze kalan eserler ve kültürel araştırmalar aracılığıyla bugüne yansımaktadır (O'Dennel, 2015: 115-121).

Semavi dinlerin Pagan geleneğinin sınırlarını ibadethanelerin, din adamlarının ve kutsal kitapların çerçevesine sığdırmaya çalıştıkları görülmüştür. Mitoloji ve ritüellerden beslenen sanatın da bu köklü değişimlerden etkilendiği varsayılmaktadır. Mitler ve ritüellerden doğan pagan gelenek özellikle Hristiyanlığın kitlelerce benimsenmeye başladığı döneme kadar yaşamın her alanını kapsayan bir yapı göstermiştir. Fakat Roma İmparatorluğu'nun resmi din olarak kabul etmesinin ardından Hristiyanlığın, yeni bir kültür, felsefe ve din olarak dönüştürüldüğüne ve kitlelere benimsetilmeye zorlandığına dair işaretler mevcuttur (Brown, 2017: 146-157).

Hristiyanlığın pagan kültürü ve ritüellerine açtığı savaşın büyüklüğünü, bugün çok iyi bilinen İskenderiyeli kadın filozof, matematikçi ve astronom Hypatia'nın katledilmesi ve yine İskenderiye Kütüphanesi'nin yakılmasıyla düşünce, bilim ve hatta sanat tarihine verilen büyük hasardan anlamak mümkündür.

Sanatın da uzun süre kendisini bu sınırlarda var etmeye çalıştığı varsayılmaktadır. Bunun sonucunda, pagan kültürüne, yani Hristiyanlık öncesi mitlere, inanışlara ve ritüellere dair her türlü üretim ve bilgiye karşı verilen mücadelenin, kapalı kapılar ardına itilmiş gizli saklı bir kültürün doğmasına neden olduğu görülmektedir (O'Dennel, 2015: 159-165).

Bizans İmparatoru Theodosius I'in pagan kültlerini yasakladığı dönemde, yok olmaktan ve tahrip edilmekten kurtarılmak için gömülen eserler, bugün yapılan arkeolojik kazılarda hala ortaya çıkmaktadır (İHA, 2013). Öte yandan kendilerini 'Wicca' olarak adlandıran, geçmişte cadı olarak bilinen ama Pagan Kültürü'nde doğanın dengesine ve adaletine inanan bir öğretinin mensubu olan kadınlar bugün hala modern şehirlerde bu öğretiyi yaşatmaya devam etmektedirler (Gardner, 2004).

Tüm bu gelişmelerle birlikte, 5. yüzyıldan 13. yüzyıla kadar batı felsefesinin dini bir temele oturtulduğu, Hristiyanlığın etkisinin çok güçlü olduğu ve sanatsal üretimlerde de artık Venüs heykellerinin yerini Meryem Ana ve Bebek İsa tasvirlerinin almaya başladığı görülmektedir (Derin İşgören, 2015: 120-121).

Hristiyanlığın o dönem sanat üzerindeki etkisine bir başka örnek olarak da dönemin tiyatro anlayışı gösterilebilir. Yazın alanında önemli eserleri bulunan edebiyatçı Mehmet Fuat o dönemin tiyatrosunu şöyle tanımlamaktadır:

“Aşağı yukarı iki bin yıl Avrupa tiyatrosu ölüydü. İ.Ö. 400 yılından İ.S. 1600 yılına kadar tek bir büyük oyun yazılmadı...Orta Çağ tiyatrosu çok tuhaf bir tiyatroydu. Devam edebilmiş olmasının gizi insanoğlundaki oynama isteği ile oynayanları seyretme isteğinde aranmalıdır... Bütün bunların yanı sıra devletin, kilisenin yasaklarından kaçarak yaşamayı da iyi bilmek gerekiyordu” (2010: 57).

Modernleşmeye kadar süren bu dönemde bir üretimin Hristiyanlıkla alakalı değilse değersiz ve zararlı olarak görüldüğü açıktır. Bunun da sanatçıları ayakta kalabilmek adına Hristiyan geleneğini takip etmeye ittiği düşünülmektedir. Dinin Orta Çağ Sanatı ve Sanatçısı üzerindeki baskıcı etkisi bugün ayakta kalan eserlere bakılarak

anlaşılabilmektedir (Dodwell, 1982: 22-23).

Sanatın ve sanatçının değişimi, elbette bu dönemle sınırlı kalmamıştır. Bugün var olan sanat ve tarih bilgisi ışığında; estetik, sanat ve sanatçı kavramlarının toplumun görme biçimlerine göre değişiklik gösterdiği ortaya konulmuştur. Toplum hangi kutsallar etrafında bütünlüğünü koruyorsa, hangi kurallarla varlığını sürdürüyorsa sanat üretimlerinin ve üreticilerinin bu sınırlar etrafında var olduğu gözlemlenmektedir.

Orta Çağ'ın sonuna kadar sanat ve sanatçı kavramlarının toplumsal ve işlevsel bir bakış açısı ile değerlendirildiği düşünülmektedir. Sanat bir kişiye değil, toplumlulara, kitlelere, kiliseye ait bir mefhumdur. Nihayetinde Rönesans'a kadar, sanatçı isimlerinden ziyade "Antik Mısır Sanatı, Orta Çağ Mimarisi" gibi bütüncül, toplumsal ya da kültürel tasnifler görülmektedir. Rönesans Dönemi'ne geldiğimizde ise artık özgünleşme ve sanatçı isimlerinin ön plana çıkmaktadır (Sarı, 2018: 131-133).

Rönesans Dönemi'nin başta Avrupa sanatı ve düşünce tarihi olmak üzere bütün dünya sanatını ve düşünce yapısını etkileyecek gelişmelere ışık tuttuğu açıktır. Erken Rönesans döneminde bir yandan İlkçağ sanatına bir dönüş yaşandığı görülürken, bir yandan düşünürlerin yine İlkçağ Felsefesine yöneldiği ortaya konulmaktadır. Antik çağlara konu olmuş mitolojik eserlerin, Hristiyanlıkla harmanlanıp, yeni biçimlerde sunulduğu yine bu dönemde gözlemlenmektedir (Şahin, Arda ve Büyükkol, 2013: 141).

Rönesans dönemindeki en büyük gelişmelerden biri de Medici Ailesi gibi, seçkin ve ekonomik olarak güçlü sanatsever kişilerin, sanatı ve sanatçıyı desteklemeye başlamasıdır (Ersoy, 2018: 1550). Sanat artık burjuvaziyle ve sanatçının entelektüel birikimi ile doğrudan ilişkili hale gelmiştir (Dilaveroğlu, 2017).

Tüm bu gelişmelerin sanat ve sanatçı anlayışını günümüze kadar sürecek bir etkiyle kökten değiştirdiği görülmektedir. Bu etkide şüphesiz dönemin, Leonardo Da Vinci, Michelangelo gibi sanatçılarının bilim, felsefe, teknoloji, tıp ve sanatın çeşitli dalları ile ilgilenen çok yönlü ve yetenekli sanatçılar ve hatta bilim insanları olmalarının da etkisi olduğu açıktır.

Fakat bu gelişmenin yine günümüze kadar sürecek bir çatışmanın da fitilini yaktığını söylemek mümkündür. Sanat artık yüksek zümrenin -burjuvanın- himayesindedir. Sanatçı olmak ise dehalikle, çok yönlülükle, üstün yetenekle ve tanınırlıkla özdeşleşmiştir. Yine

sanatın marka değeri ile ilişkisinin bu dönemde başladığı görülmektedir.

Göz korkutucu ve girilmesi zor bu oyunda, belki de sayıları bir elin parmağını geçmeyecek dehaların olduğu bu ortamda, sanatla kendini ifade etmenin büyük bir cüret ister hale geldiği açıktır. Sanatçı olarak akışın içerisinde, dehaların arasında yer alamamak bir başarısızlık göstergesi olarak görülmeye başlanmış ve bu zincirin bir halkası olmayan kendi halinde üreticiler ise sanatçı-özgüven problemi içerisinde kendilerini bulmuşlardır.

E.H. Gombrich, bu durumu Sanatın Öyküsü (1997) kitabında, 16. yüzyılda, sanatta başarılması gereken her şeyin başarıldığına dair bir inan olduğunu dile getirir. Bu durumun sanatçılar üzerinde cesaret kırıcı bir etki yarattığını belirten Gombrich, şunları ifade eder:

“Sanatın devlerinin gölgesi altındaki bu tuhaf dönemin öteki sanatçıları, alışılmış beceri ve ustalık ölçüleri içinde bu devleri aşabilme konusunda pek umutlu değillerdir” (367).

Burjuvanın etkisini kaybetmeye başladığı dönemleri konu alan Anton Çehov'un Martı(1998) oyununda, bir yazar olan Trigorin karakterinin şu sözleri dönemin sanatçı özgüven problemini iyi bir şekilde resmetmektedir:

"Son nefesime kadar, her şey sevimli ve hoş olacak, daha fazla değil. Ölümünden sonra da tanıdıklar mezarımın yakınından geçerlerken, 'Burada Trigorin yatıyor' diyecekler. 'İyi bir yazardı, ama Turgenyev kadar değil" (68).

Sanatın yüceldiği ve sanatçı marka değerinin yaratıldığı bu yeni sanat anlayışında; önceleri mitsel, dinsel ve toplumsal değerlerden beslenen sanatçı, bir noktadan sonra artık kendisi bir mite dönüşmüş ve yüksek değer taşıyor hale gelmiştir. Bunun en güzel örneklerinden biri artık bir klasik haline gelmiş Picasso'nun beş dakikada çizdiği resimle restorandaki hesabı ödeme (kimi yerlerde resim değil imza olarak geçer) hikyesidir.

Rönesansla başlayan değişimler Aydınlanma Dönemini de derinden etkilemiştir. Dönemin sanat anlayışının mimarlarından biri olan Kant, sanatın ancak dehanın araç olarak kullanılması ile üretilebileceğine işaret etmiştir. Kant zanaati görünenin bir tekrarı (mimesis) olarak nitelendirirken, sanatı ise bir dahilik işi olarak görmüştür (Alan Sümer, 2019: 358-359).

Pagan kültüründen ve mitlerden beslenen sanatın tek tanrılı dinlerin ortaya çıkışı ile yaşadığı kırılma sanat tarihinde birkaç etkiyi beraberinde getirmiştir. Bu etkilerden ilki

sanatı ve sanatçının uzun yıllar tek tanrılı dinlerin gölgesinde yaşamak zorunda bırakılmasıdır. Rönesans ile değişen sanatçı ve sanat kavramının dönüşümü ise ana akıma dahil olamayan ya da dahiyane bir etki yaratamayan sanatçıların dışlanmasına ve bir sanatçı özgüven sorununun doğmasına neden olmuştur.

Sanat artık toplumsallığını kaybederek bireysel bir mefhum olma yoluna yaklaşmıştır. Sanat tarihindeki bu gelişmeler, öncelikle modern ve postmodern insanı anlamak için çok önemlidir. Buna ek olarak ise çalışmanın diğer kısmında ele alınacak Fanart üretimlerinin motivasyonlarını, eski ve yeni fanart kültürünü anlamak ve açıklamak konusunda bir yol haritası olacaktır.

1.3.1. Modern İnsanın Ritüel Arayışı

"Ve insanoğlundan kopan, ben,
Ben ki bir melekten de güçlü, özgür gücünü
Doğanın damarlarında akıtacak,
Ve yaratarak, tanrılarla yarışacak kadar
Bilerek aştım haddimi, nasıl da ödüyorum bedelini!
Yıldırım gibi bir söz mahvetti beni."
Faust (Goethe, 2011: 359)

İnsanlık tarihinin en iyi okunması gereken dönemlerinden biri belki de Aydınlanma Dönemi'dir. Bugün sahip olunan bilgi birikiminin, teknolojinin ve hakim bakış açısının kökleri bu dönemde atılmıştır. Pek çok önemli olayı da içerisinde barındıran Aydınlanma Dönemi bugün bireyin kendisini ve dünyayı anlamak konusunda halen yol gösterici işlevini korumaktadır.

Descartes, Gallileo, Kopernik ve Kepler gibi bilim insanlarının 16. ve 17. yüzyıllarda yaptığı çalışmalar sonucunda dünya merkezli evren modelinin yanlışlığı ortaya konulmuştur. Her şeyin içsel ve dışsal olarak bir devinim içerisinde olduğunu kanıtlayan bilim çalışmaları; günlük yaşamı, sanatı ve teknolojiyi kökünden değiştirecek ve bugüne kadar sürececek olan bir dizi keşfin (atom kavramı, çoklu perpektif, mikroskopun icadı, modern sosyoloji ve psikoloji, insan hakları) önünü açmıştır (Watson, 2014: 321-536).

Leibniz birbiri içine geçmiş, farklı zaman ve mekanlara yayılmış olayların ve bakış

açılarının ardışıklığının söz konusu olduğunu ortaya attı. Bireylerin bakış açılarının onların perspektifini yani hayat görüşünü oluşturduğunu belirterek, sanatın ve varoluşun kaynağını bu sonsuz devinim içerisinde kendi bakış açımıza yerleşmeye dayandırdı. Bu gelişmeler ile, aşkın imajlar etrafında ve din etrafında şekillenen sanatın yerini gündelik ve sıradan olan almaya başladı (Baker, 2015: 24-30).

Bu ifadelerin ve gelişmelerin sanatta ve yaşamda bireyselliğin önünü açtığı görülmektedir. Öte yandan Amerika'nın keşfi başka kültürlerle yüzleşmeye sebep olmuştur. Hemen ardından Hobbes, Rousseau, Locke, Montaigne ve Voltaire gibi düşünürlerin otoriteler ve toplumlar üzerinde şekillenen yeni düşüncelerinin yaygınlaşması, Darwin'in Türlerin Kökeni çalışması, Freud'un bilinçaltı keşfi gibi gelişmeler de dönemin düşünce ve sanat yapısını şekillendirmede etkili olmuştur. Bu gelişmeler doğrultusunda, insanın geçmişini ve geleceğini baştan yazmak zorunda kaldığı görülmektedir (Watson, 2014: 536-703).

Aklın yükselişi ve simyanın çöküşüyle ruh ve madde kavramlarının ayrılmasının insan üzerinde yarattığı yıkıcı etki açıktır. Bilim ve sanattaki gelişmelerle “aşkınlık” kavramının günlük hayatta ve sanattaki çöküşü ve Nietzsche'ye göre “Tanrı'nın ölümü”, insanın girdiği bu haklı ve çetin savaşın sonucu olduğu görülmektedir. Hristiyanlık ve metafizik üzerine kurulu Batı Felsefesi'nin çöküşünün de insanın bir nevi kendi ölümlülüğüyle tanışmasına ve onunla hesaplaşmasına sebep olduğu açıktır.

Goethe'nin Aydınlanma Dönemi'nin en hararetli zamanlarında yirmi bir yaşındayken başlayıp seksen iki yaşında bitirebildiği kitabı Faust, Aydınlanma Dönemi'nin önemli bir kısmına şahitlik etmesi sebebiyle modern insan resmini, bu devrin sürecini ve sonucunu kapsamlı bir şekilde çizer (Watson, 2014: 536-703). Bu nedenle Goethe aydınlanmayı bir yandan “cehennem çukurundan kurtulmak” (Goethe, 2011: 612) olarak tasvir ederken bir yandan da “haddini aşmak” (46) olarak ifade eder.

Birey ve kavramlar bu yeni bilgi yükünün altında değişmeye ve dönüşmeye başlamıştır. Artık birey doğru bildiği yanlışları unutmak, yeni doğrulara uyum sağlamakla mükelleftir. Fakat uyum sağlama ve kabullenme süreci o kadar kolay olmamıştır.

"Egemenliğin bedeli, insanların egemenlik altına aldıkları nesnelere yabancılaşmalarından ibaret değildir. Zihnin olgusallaşmasıyla bireyin kendisi ve diğer bireylerle olan ilişkileri de büyülenmiştir.

Birey, ondan nesnel olarak beklenen alışılmış tepki ve işlevlerin kesişme noktası olana dek küçülür" (Adorno ve Horkheimer, 2014: 49).

İnsanın daha iyi bir hayat ve değerler sistemi için çıktığı yolculuk dünya savaşları ile felaketlerle ve değerlerin tamamen yitirilmesi ile sonuçlanmıştır. Karanlığın zincirlerinden kurtulan insan Goethe'nin deyimiyile "haddini aşmış" ve şimdi de içine düştüğü anlamsızlık, kavram karmaşaları, katı ve gereksiz bürokratik kurumlar, kapitalizm, değerler yitimi, yalnızlık ve yabancılaşma ile bedelini ödemektedir.

Aydınlanma insanın aşkınlıklardan, metafizikten, kiliseden, gelenekten ve akla uygun olmayan her şeyden kendini kurtarma ve kendi kaderini tayin etmeye çalışmasının bir ürünüdür. Fakat insanın kendini bulmak üzere çıktığı bu yolda hem geri dönüş yolunu hem de çıkış yolunu kaybettiği görülmektedir.

"Uygarlık tarafından tümüyle ele geçirilen benlik çözülerek, uygarlığın başlangıçtan bu yana kurtulmaya çalıştığı insanlıkdışılığın bir ögesine dönüşür. Böylece insanın en eski korkusu gerçekleşir: Kendi adını kaybeder" (Adorno ve Horkheimer, 2014: 56).

Modern insan, kendisine miras kalan tüm bu karmaşanın içerisinde; tanımların, sınırların, normallerin ve anlamların yokluğunda yolunu bulmaya, kim olduğunu yeniden keşfetmeye çalışmaktadır. Aydınlanmanın sunduğu yaşam modelinin yapıcı ve yıkıcı etkisi göz ardı edilemez boyuttadır. Modern insan doğadan kopmuş ama doğayla olan kendiliğinden bağa ve kendini yeniden gerçekleştirme arzusuna özlem duymakta, hatta öykünmektedir.

Her dönemin kendi felaketlerini, çözümlerini ve kendi hikayelerini farkında olmadan geleceğe taşıdığı açıktır. Aydınlanma beraberinde yıkıcı savaşları, yabancılaşmayı, yalnızlığı doğurmuştur. Fakat bununla birlikte insan kendini eleştirmeyi, sorgulamayı, keskin sınırlar çizmemeyi, birey olmayı, özgür olmayı ve diğerlerinin farkında olmayı keşfetmiştir.

Richard Sennet yeni sosyo-ekonomik düzende sürekli değişen kurumlar ve yapılar arasındaki modern insanı ele aldığı Karakter Aşınması (2008) Kitabı'nda insanın kendini anlamlı kılan değerlerinin nasıl yavaşça kapitalist modern dünyada yok olduğunu anlatmaktadır. Sennet, insanın köklerinden(bağlarından) kopmuş, zamansal ve mekansal kalıcılıktan uzak (yersiz-yurtsız) bir boşlukta nasıl sürüklendiğini ortaya koymaktadır. Öte

yandan Sennet insanın karakterinde aşınmalara ve özünü kaybetmesine sebep olan bu sürüklenmenin, insanın kendini var etme kaygısıyla etik değerlerini yeniden inşa edip tutunmaya çabalamasıyla sonuçlandığına işaret etmektedir (13-32).

Ne yapacağı söylenmeden hayatın içine atılmış bir çocuk gibidir modern insan. Üzerine biçtiği rollerle yetişkin rolü yapmaya çalışan bir çocuktur. Daha kendisinin kim olduğunu tam olarak keşfedemeden toplumsallaşmaya çalışmaktadır. Dünyayı bir yerinden yakalamaya çalışmakta ama tam yetiştiğini düşündüğünde bütün dinamikler yeniden değişmekte, bütün roller yeniden biçilmektedir. Değerler yıkıntısı ve sistemlerin baskıcı çatısı altında kendi olmaya ve insan olmaya çabalamaktadır modern insan.

Mitolojinin insan hayatındaki sorun ve çıkmazları çözmede ve insanın kendini gerçekleştirmesinde en kısa yol olduğunu düşünen Campbell, doğadan kopuş ve sekülerleşme ile modern insanın rehberinin elinden alındığını belirtir. Bütün bir mit mirasını dışlayarak sadece teknolojik araçlarla ve bireysel olarak kendini ifade etmeye çalışan insanın yolunun çok dolambaçlı ve zor olduğunu ifade eder (Cambell, 2019: 22).

İnsanın mitolojiyi reddederek hayata giden kısa yolun ipinin kesildiğini belirten Campbell "Modern insan yolunu nasıl bulmaktadır?" sorusuna ise; "Kendi mitlerini inşa ederek" cevabını verir (27). Tüm mitoloji mirasının modern insanın bugünkü durumu ve ihtiyacı ile ilişkisi olmadığını iddia etmenin bayat bir görüş olduğunu vurgulayan Campbell, modern insanın yeni formlar yoluyla ritüel ve spritüel ihtiyacını gidermeye çalıştığını ifade eder.

Dönemin çok yönlü analizinin ve eleştirisinin yapıldığı Aydınlanma'nın Diyalektiği (2014) kitabında, insanın değişmez doğasının inkarı anlamına gelen aydınlanmanın aslında bütün mirasını mitolojiden aldığını ve bireyin ondan kopamayacağı vurgulanır.

"...Aydınlanma attığı her adımla mitolojiye daha çok gömülür... Aydınlanmanın söylencesel imgelem gücüne karşı savunduğu, olup biteni birer yineleme olarak açıklayan içkinlik ilkesi aslında tam da mitosun ilkesidir. Anlamsız oyunun tüm hamleleri gerçekleştirildiği, tüm büyük düşünceler düşünüldüğü, olası tüm keşifler önceden tasarlanabildiği ve insanlar hayatta kalmayı uyum sağlayarak başardıklarını kesin olarak belirledikleri için; yavan bilgelik, güneşin altında yeni bir şeyin olamayacağını söyler. Ancak bu yavan bilgelik bir kenara attığı fantastik olanı yeniden üretir; bu, var olanı misilleme yoluyla durmaksızın tekrar var eden yazgının kabulüdür" (30)

Bir diđer yandan modern insan yersiz-yurtsuz bir srekleniř ierisinde, srekli dnřen ve deđiřen yapıların glgesinde geleceđe dair korku ve endiře tařımaktadır. Bunun yansımaları bugn Hollywood, Netflix, Amazon Prime gibi talebe ynelik iř yapan kuruluřların, son yıllarda rettikleri distopik yapımların sayısındaki artıřla anlařılabilir.

İlkel insanın bilinmezlikten gelen korkuyu kt dođa ruhu, tanrıların gazabı gibi temalarla aıklamaya alıřtıđı grlmřtr. Semavi dinlerle birlikte ise bu temaların yerini iblis, řeytan, nefis gibi mefhumlar almıřtır. Oysa ađın insanı da aynı korkuları tařımakta, aynı ilkel insan gibi bu korkularını aıklama ve anlamlandırma ihtiyaı hissetmektedir. Fakat bugn sahip olduđu bilgi birikimi ve seklerleřmenin etkisi ile bu gdlerini mitoloji, din ya da ritellerden ziyade kendi modern araları ile dizginler.

ađın insanının katı yapılara, teknolojinin varacađı noktaya, otoritelere ve bilinmezliđe karřı duyduđu korku bugn son derece popler olan Black Mirror, Westworld, Altered Carbon, The Walking Dead, Colony, 12 Monkeys gibi distopik temalı retimlerde detaylı bir řekilde resmedilmektedir.

Marshall Berman modernizmi; “Srekli bir dnyada kendimizi evimizde hissetmek iin yapılan mcadele” olarak tanımlıyor (Berman, 2013: 12). Grldđu zere, insanın her ađda kendini var etme arzusu, korkuları, gdleri elbetteki bu dnemde de tm canlılıđıyla kendini korumaktadır.

İnsanın mitoloji ve ritellerle olan bađı tarihin hibir dneminde kopmamıřtır. Bu bađ, kkleri ilk insana kadar dayanan olduka sađlam ve derin bir bađdır. Mitoloji her dnemde gnlk yařama, dnemin sanatısına ve sanatına ilham kaynađı olmuřtur. Modern/ađdař insan sekler kimliđi ile bu bađı her ne kadar grmezden gelse de bugn ona duyduđu ihtiyacın yansımaları ve birey zerindeki izleri aıka grlmektedir. ađdař insan da her ađın insanı gibi mitoloji ve ritellerden beslenmekte ve kendini ifade etmek amacıyla yeni aralar retmektedir. Bu aralardan biri de “Fanart”tır.

2. BÖLÜM

FANART NEDİR?

2.1. FANARTI ANLAMAK

“Orijinal hikaye bittiğinde fanart başlar.”

Brad O’Farrell (PBS, 2012)

Fanart, kurmaca bir eseri (genellikle çizgi roman, film, televizyon dizisi, video oyunları, masaüstü rol yapma oyunları gibi) ya da eserin herhangi bir parçasını (bir karakter, yönetmen/yazar, bir sahne) referans alır. Hayranlar referans aldıkları eserden yola çıkarak; duydukları saygıyı, sevgiyi ve bağlılığı ifade etmek amacıyla yeni bir sanat üretimi gerçekleştirirler. Fanart hayranlar tarafından yapılan bu tarz üretimlerin tümüne verilen ve yaygın olarak kullanılan en genel isimdir.



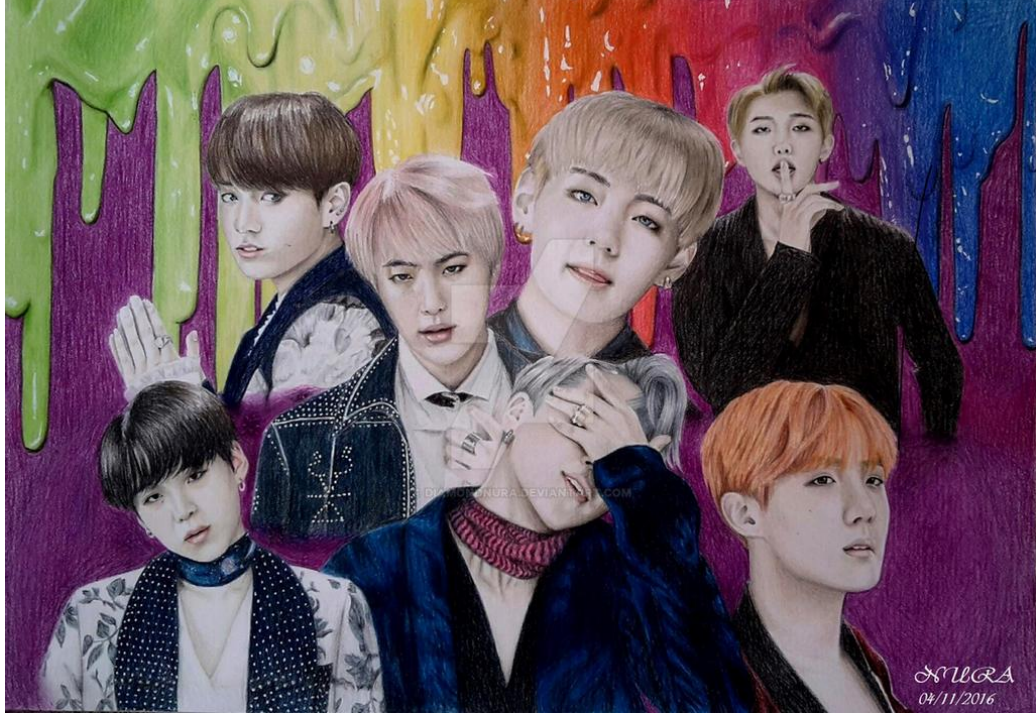
Görsel 8: Benedick Bana, “Loki” Marvel Comics evrenine ait süperkahramanlardan, dijital, 2020

En kısa tanımıyla fanart bir eserin hayranları tarafından yeniden yorumlanması pratigidir (Seymour, 2018: 99). Fanart geleneksel resim/çizim/illüstrasyon, haricinde, kostüm, karakter ve poster tasarımları, kolaj, müzik, video, performans gibi her türlü medya ve sanat formunda hayat bulabilir (Wikipedia, 2020).



Görsel 9: João Vitor, "Pokémon Uranium", Pokémon animesinin fan bilgisayar oyunundan bir görüntü,

2020



Görsel 10: DimondNura, "BTS Collage", kolaj, 2016

Fanart daha çok orijinal eserin bir parçasından ya da tamamından ilham almak üzerine kuruludur. Hayranlar yapıtların içerisindeki karakterlerden, klişelerden, temalardan, konseptlerden, stereotiplerden, yapıtların öne çıkan taraflarından ilham alabilir. Fanartta ilham biçimsel olmaktan ziyade daha çok içerikseldir. Yani fanartın ilham noktası orijinal eserin üslubu değil; eserin hikayesi, yalnızca bir karakter, bir diyalog, bazense bir sahne tasarımı olabilir.



Görsel 11: CierinBlue, "Sebastian", Kuroshitsuji adlı animeden bir karakter, dijital, 2020



Görsel 12: Laura Jensen, "Strife", Darksider Genesis adlı oyun karakteri, cosplay, 2020



Görsel 13: Strife karakterinin Darksider Genesis bilgisayar oyunundaki temsili

Genellikle görsel sanat üretimleri ve metinler olarak karşımıza çıkan fanart, profesyonel bir üretim sürecinden ziyade, eylemin kendisinden haz almak üzerine kuruludur. Öncelikli amaç eserle hayranın kurduğu bağın vurgulanması ve hayranın orijinal eser üzerinden kendisini ifade etmesidir. Tamamen gönüllü bir eylem olan fanart yüksek tutku, gelişmeye ve değişime açık olma, öğrenme arzusu gerektiren otonom bir süreçtir. Bu noktada bireylerin boş zamanlarını kaliteli değerlendirmesi, temel sanat yapma becerilerini öğrenmesi ve geliştirmesi son olarak da teknoloji aracılığıyla yeni ifade biçimleri üretmesi için teşvik edicidir (Manifold, 2009a: 9-12).

Fanartın yayın mecrası fantomlardır (hayran toplulukları). Fanartistler fandomlarda fikirlerini ve üretimlerini paylaşarak etkileşimde bulunurlar. Bu etkileşimin temelinde eleştiri aracılığıyla kendini geliştirmek, ortak bir paydada buluşmak ve destek görmek vardır. Bu nitelikler fanartın gelişmesinde ve bireylerin fanart üretim sürecine dahil olmasındaki en büyük etkenlerdendir (Seymour, 2018: 100-101). Bu nedenle fanartın doğduğu ve beslendiği kaynaklar olarak fan kültürünü ve fandomları iyi anlamak ve tanımak gerekir.

2.1.1. Fan ve Fan Kültürü

Fan kelimesinin kökeni 16. yüzyıla dayanmaktadır ve Latince’de “delice ama ilahi bir şekilde esinlenilmiş” anlamına gelen “fanaticus” kelimesinden türetilmiştir. Bununla birlikte yine bir şeye tutkuyla bağlı olmak anlamına gelen “fantezi” kelimesine dayanan farklı bir etimolojiye de sahiptir (OED, 2020). Kelime 17. yüzyılda belli bir sporun ya da hobinin tutkunlarını tasvir etmek amacıyla modern tanımına en yakın biçimde kullanılmaya başlanmıştır (BBC, 2015).

Türkçe etimoloji sözlüğünde ise fan kelimesi “herhangi bir kişi, grup veya ana akımın hayranı, takipçisi” şeklinde İngilizce kökenli bir kelime olarak tanımlanmaktadır (Etimoloji Türkçe, 2020). Fan kelimesinin Türkçe karşılığı olarak işaret edilebilecek “hayran” kelimesi, ifadenin bu çalışmadaki kullanımını tam karşılamamaktadır. Bu nedenle çalışmanın geri kalanında, “bir sanatçıya ya da bir esere karşı sevgi, saygı ve bağlılık besleyen” bireyleri tanımlamak amacıyla “fan” kelimesi kullanılacaktır.

Fan, tekil anlamda bir bireyi tanımlayabileceği gibi bir kişiye, bir türe, bir esere

karşı bağıllık besleyen bir gruba da karşılık gelebilir. Bu bağlamda farklı türlerde fan, fan uygulamaları ve fan kültürleri olduğunu kabul etmek gerekir. Bir sporun tutkunlarının oluşturduğu bir taraftar grubu olabileceği gibi, bir popüler kültür ikonunun hayranlarından, ya da bir müzik türünün tutkunlarından da bahsedilebilir. Öte yandan sosyo-kültürel bir geleneğe sahip, kendilerini bir topluluk olarak düşünen, etkileşimli ve organize hayran grupları da bu kültürün önemli bir parçasını oluşturmaktadır (Greenhill, Rudy, Hamer ve Bosc, 2018: 27-28).

Bazı fanlar büyük bir hayran kültürünün bir parçası olmak, etkileşimde bulunmak istemeyebilirler. Bu tür fanlarla ilgili farklı sosyo-kültürel çalışmalar bulunsa da bu çalışmada genel olarak organize hayran kültürleri içerisinde yer alan fanlar ve üretimleri ele alınacaktır.

Fan olgusunu yalnızca modern popüler kültürle ele almak doğru olmayacaktır. Bu noktada, fanlığın moderniteden önce de popüler kültürle ilintili, genellikle kamuya açık etkinliklerdeki bedensel katılıma dayalı bir faaliyet olduğuna işaret edilir. Bağırarak, eylemin bir parçası olmak, performansa özgü giyinmek gibi bir dizi katılımcı ritüel, tarih boyunca fan olmanın bir parçası olarak kullanılmıştır (Fiske, 1999: 68-100).

Fan çalışmaları göstermektedir ki; fanlar zamanlarını, enerjilerini ve kaynaklarını ilgi alanlarına ayırmaktadırlar. Diğer hayranlardan farklı olarak bu ilgi alanıyla bağlantılı faaliyetlere daha çok katılım göstermektedirler. Bu bağıllık ve katılım çok yoğun olabileceği gibi, düşük seviyede ve daha soyut da olabilir. Hayranın bu süreçteki temel motivasyonu, sürecin tamamından zevk almak üzerine kuruludur (Thorne ve Bruner, 2006: 65-66).

Bununla birlikte katılım arzusu fanların ortak özelliği olarak görülmektedir. Fanlar ilgi duydukları kişiye ya da nesneye yönelik güçlü bir sahip olma ya da onun bir parçası olma arzusu gösterirler. Bu motivasyon bir sosyal grubun parçası olduğunu gösterme, sevgi ve bağıllığını ifade etme ve onu tatmin eden ürünü, eseri, performansı tekrar deneyimleme gibi nedenlerden kaynaklanmaktadır. Fanlar, hayranlık duydukları nesneyi arzulama sürecinin kendisinden zevk alırlar (54-55).

Fan kültürü ve medya araştırmacısı Joli Jensen “Fandom as a Pathology (1992)” adlı çalışmasında, fanın star siteminin ve kitle iletişim araçlarının bir ürünü olduğuna dair

yaygın bir görüş olduğunu belirtir. Bu bakış açısının fanı pasifize ederek, kùltlerle, gerçek hayata yabancılaşmayla, şiddetle, televizyonla, otoritelerin altında ezilen, yalnız, irrasyonel kişiler olmakla ilişkilendirdiğini vurgular. Jensen, Fanı patolojik bir bağlama oturtan bu bakış açısının ve bu tanımlamaların, aslında 20. yüzyıl insanının moderniteye karşı duyduğu korkunun bir yansıması olduğuna işaret eder. Oysa Jensen'a göre fan toplulukları destekleyici ve koruyucudur. Irklar, gelenekler, inançlar ve kökenler arasındaki sınırları eriterek ortak bir paydada bireylerin kendi kimliklerini inşa etmesine yardımcı olur. Fanın tavrı aslında modern insanın tavrıdır. Fan kültürüne karşı duyulan endişenin kaynağı da buna dayanmaktadır (9-14).

Jensen, fanların “psikolojik yetersizlikten mustarip ve özellikle medya etkisine ve kitle psikolojisi peşinde sürüklenmeye karşı savunmasız kişiler” şeklinde medya temsillerinde ve toplumda tanımlandığını belirtir. Fakat Jensen buna şiddetle karşı çıkar ve eğer bu tanım “düşünürlerden etkilenen öğrenciler” şeklinde değiştirilseydi ve fan etkinliği yerine bir seminerden bahsedilseydi bu tanımdaki yetersizlik, tehlikeli durumun ya da olumsuz bakış açısının söz konusu olmayacağını söyler. Burada aslında yabancı ve bilinmeyene karşı duyulan bir ötekileştirme açıkça söz konusudur. Fanın tavrı bir koleksiyonerin ya da bir öğrencinin merakından farklı değildir. Jensen'a göre, fanın ve fan topluluklarının tavrı, bir Neo-Marxist ya da Hegeliansların tavrından çok da ayrı tutulamamaktadır (16-27).

Bu bağlamda ilk dönem fan çalışmaları, fanların eleştirmeyen, sadece tüketen, etkisiz topluluklar olduğu algısını yıkmıştır. Çalışmalar fanların, her şeyden önce geri bildirimci, sorumluluk hisseden, aktif bireyler olduğunu ortaya koymaktadır (Hills, 2002: 5-7). İkinci dalga fan çalışmaları Bourdieu'nun tüketim sosyolojisi, sosyal ve kültürel hiyerarşi yaklaşımları kapsamında, var olan sosyal, kültürel ve ekonomik ayrımların, fan pratiklerinde nasıl hayat bulduğuna parmak basmaktadır. Fandom bu noktada henüz sosyal ilişkilerin olağanüstü şekilde yeniden biçimlendirildiği bir alan olarak görülmemiştir. Fakat ikinci dalga çalışmaları ilerledikçe, fan kültürünün bireysel motivasyonlarla şekillendirilmiş, eğlence ve zevk dolu otonomik bir direniş alanı olduğu ortaya konulmuştur. Bu noktada popüler medyadaki başarısız ve zararlı fan temsilleri yıkılmıştır. Fan kültürü alanın en önemli araştırmacılarından Henry Jenkins'in çalışmalarına kadar kendini fan olarak tanımlayan bütün organize gruplara yönelikti.

Fakat Jenkins'in çalışmaları ile fan kültürünün, hayran buluşmaları (conventions) ve fanzinler etrafında dolayısıyla da fantastik ve bilim kurgu üretimler etrafında şekillenmeye başladığı görülmektedir (Gray, Sandyoss ve Harrington, 2017: 5-7).

Bir diğer yandan, fanları pasif tüketicilerden farklı tutarak “katılımcı ve aktif” olarak konumlandırmak, fan çeşitliliğini tanımlamada yetersiz kalmaktadır. Çünkü bu tanım, üretimde bulunmayan fanları dışlamaktadır. Tüm hayranların yoğun bir şekilde üretim yaptığını söylemek doğru değildir. Fanlar türleri ve yapısı bakımından çok çeşitlilik gösterebilir (Hill, 2020: 23-29).

Bunun ötesinde fandomların yalnızca basit birer topluluk olmadığı görülmektedir. Fandomlar, aynı zamanda, ortak ilgi alanlarını paylaşan insanların, rekabetçi paylaşım statüsü kazandıkları bir sosyal hiyerarşidir. Fanların oyun alanı içinde, kendi sistemlerine ve kurallarına bağlı olarak gerçekleştirdikleri eylemler, sosyal hiyerarşileri yaratır (Gray, Sandyoss ve Harrington, 2017: 5-7). Fakat, bu durum gerçek hayattaki sosyal pratiklerin, sınırlı bir sosyal toplulukta da kendini var etmesinden başka bir şey değildir.

Bu açıdan, fanların beslendiği kaynak her ne kadar popüler kültür olsa da fanlar popüler kültürden kolayca etkilenen pasif bireyler olarak tanımlanamazlar. Aktif fanlar ve kültür tüketicileri arasında ciddi bir fark vardır. Diğer izleyiciler tükettikleri içeriğin kendi üzerlerinde bıraktıkları etkiyi sorgulamazlar. Bu nedenle genellikle bu sürecin farkında değildirler ve etkiye daha açıktırlar. Fakat fanlar daima metne içeriğe ve biçime karşı tetikte, bilinçli bir katılım içerisinde, nesneyi anlamak, öğrenmek ve dönüştürmek arzusundadırlar (Jensen, 1992: 11-14).

Öte yandan özellikle fantezi ve bilim kurgu fanlarını diğer tüketicilerden ayıran nokta fanların obje için var olmamasıdır. Pasif tüketici kültürde, hayranlar ya da tüketiciler obje için vardır. Fakat hayran toplulukları içinde şekillenen fan kültüründe, obje fan için vardır ve fanla birlikte hayat bulur. Fanlar objeyi iyi ve kötü yanları ile ele almaya heveslidirler. Bu açıdan üretilen popüler kültür objesi fanın içsel yolculuğuyla ve birbirleri ile olan etkileşimi ile tamamlanır (Kosnik, 2013: 102-103).

Fan kültürü ve fan olgusu, bugüne kadar baskın değerler sisteminin aşağıladığı kültürel biçimlerle (pop müzik, çizgi romanlar, fantastik üretim tutkunları) ilişkilendirilmiştir. Bu nedenle genellikle düşük zevkli ve yaş, cinsiyet, sınıf bağlamında

dezavantajlı gruplarla adı anılmaktadır (Fiske, 1992: 30).

Fanların dezavantajlı gruplarla ilişkilendirilmesi, fan ve fandom çalışmalarının öncelikli olarak alt kültür ve direniş, Üçüncü Dalga Feminizm Hareketi ve toplumsal cinsiyet çalışmaları etrafında şekillenmesine sebep olmuştur (Jenkins, 2010). Fanlar ve fan toplulukları homojen olmayan yapılarından dolayı farklılıklara ve yeniliklere daha açık bir tutum sergilerler. Fanlar, birden fazla sosyal grubun içerisinde ve çok çeşitli içerikler üzerinde faaliyet göstermektedirler. Bu noktada farklı kültürleri ve disiplinler öğeleri de bir arada kullanmanın, fanları ve fan topluluklarını farklılıklara ve yeniliğe daha açık kıldığı düşünülmektedir (Lamerichs, 2018: 323).

Bu nedenle özellikle toplum yapısı içerisinde beden ve kimlik anlamında dezavantajlı gruplar, fan faaliyetleri içerisinde kendine kolayca yer bulabilmektedir. Bireyler fan toplulukları içerisinde kabul edilme ve destek hissini yaşarken, fanart üretimleri ile kendi benliklerini keşfedebilecekleri ve kimlik karmaşalarını giderebilecekleri bir ortam bulurlar (Manifold, 2009b: 268-269).

Fan kültürü popüler kültür içinde şekillenmesine rağmen, var olan meşru kültürün bıraktığı boşluğu doldurur. Fan kültürü toplum içerisinde ötekileştirilmiş bireylere kültürel eksikliklerini gidermek için bir alan ve yöntem sunar. Bu süreçlerde kişisel gelişim gösteren birey, edindiği kültürel sermaye ile sosyal prestij ve özsaygı kazanır (Fiske, 1992: 32-33).

Bununla birlikte, etkileşimli kültür içerisinde faaliyet gösteren fanların genel demografik bilgilerine bakıldığında bu stereotiplerin dışında bir tablo ortaya çıkmaktadır. Fandomlar ve fanart dezavantajlı bireylere bir etkileşim ortamı ve ifade alanı sunmaktadır. Fakat bir diğer yandan, fan toplulukları ve fanartistlerin arasında statüsü yüksek mesleklere sahip, gerçek hayatta ve sosyal ilişkilerde oldukça başarılı, çok yönlü ve entelektüel birikimi yüksek bireylerin sayısı da oldukça fazladır (Jenkins, 2006: 13-14).

Fanlar, sıklıkla fan faaliyetleri boyunca edindikleri bilgi ve zevklerini kullanarak kendi kendini yetiştiren kişilerdir. Bir şeyin fanı olmanın verdiği zevkin yanı sıra bu gelişimsel sürecin getirdiği sosyo-ekonomik kazanımlar da fan etkinliklerinin bir diğer nedenidir. Bu bağlamda fan kültürü ve üretimleri kültürel belirlemelerin tuhaf bir karışımıdır. Fan kültürü, popüler kültürden beslenirken bir yandan onun görmezden

geldiği kitleleri, karşı olduğu değerleri kamulaştırarak yeniden üretir (Fiske, 1992: 30).

2.1.2. Fandomlar

Fandom, fanlar ve etkinlikleri için kullanılan genel bir terimdir (Verbe, 1996: 1). Ortak bir ilgi alanına (film, dizi, kitap, video oyunları, rol yapma oyunları, sanatçı, müzik grubu gibi) sahip olan bireylerin bir araya gelerek oluşturdukları hayran topluluklarına fandom adı verilir. Fandomlar geçmişten günümüze hayranların paylaşımlarda bulunduğu, yoğun etkileşimli sosyal ortamlardır.

Fandomların kendilerine özgü alt kültürleri, isimleri hatta jargonları vardır. Fandom oluşumları son genellikle fantastik ve bilim kurgu yapımlarının kalabalık hayran toplulukları olarak görülmektedir. Bu algının yerleşmesinden önce fandomların daha çok spor ve tiyatro ile bağlantılı olduğuna işaret edilmektedir. Buna karşın fandomların bugün sahip oldukları kültürel ve dilsel altyapı, bilim kurgu ve fantezi meraklıları tarafından oluşturulmuştur (Hellekson ve Busse, 2001: 43).

Fan topluluklarının ilk örneğiyle 19. yüzyılın ortalarında Franz Liszt hayranlarının oluşturduğu Litztomania adı verilen toplulukta karşılaşılmaktadır. Hayranların Liszt için adeta kendilerinden geçtiği ve sahneye iç çamaşırı atmak gibi çeşitli abartılı hareketlerde buldukları görülmüştür. Çoğunluğu kadınlardan oluşan hayranların sanatçıya ve eserlerine olan bu büyük bağlılığının, o dönem için bir akıl hastalığı olarak görüldüğü kayıtlara geçmiştir (Burton Hill, 2016).

Bugün bilinen modern fantastik ve bilim kurgu fandomlarının ilk formunun ise 1887 yılında, Sir Arthur Conan Doyle tarafından yayınlanan Sherlock Holmes hikayelerinin hayranları tarafından oluşturulduğu varsayılmaktadır. Serinin hayranlarının karaktere bağlılığı o kadar güçlüdür ki, yazarın Sherlock Holmes karakterini öldürmesinin ardından hayranlardan çok büyük tepkiler aldığı bilinmektedir. Buna göre yaklaşık yirmi bin hayranın, hikayelerin yayınlandığı dergi üyeliklerini iptal ettiği, karakter için gazetelere ölüm ilanı verdikleri ve siyah kol bantları takarak sokaklarda yas tuttukları aktarılmaktadır (Arsmtrong, 2016).

Sherlock Holmes'ün ardından 1960'lı yıllara kadar birçok fan topluluğu oluşsa da fandomların yükselişi Star Trek ile yakaladığı görülmektedir. Her evde televizyon kullanımının yaygınlaşmasının fandomların yapısını değiştirerek bugünkü modern

fandoma yaklařtırdığı düşünölebilmektedir. Star Trek'ten önce hayranların eserle ve sanatçı ile büyük bir bağı olduđu görölmektedir. Oysa televizyon bu bağı kamusal alana taşımış ve hayranların birbirleriyle etkileşime girmesini kolaylařtırmış bir unsur olarak deđerlendirilebilir.

1967 yılında ilk Star Trek fanzini Spockanalia'nın çıkışı ilk resmi olarak yayınlanan hayran kurgusu olma özelliğini taşır (Verbe, 1996: 2). Yalnızca bir yıl sonra Star Trek hayranları tarafından yazılmış yaklaşık 10.000 fanzinin dolaşıma girdiđi düşünölmektedir (Page, 1968). Bu gelişmenin öncesinde bilim kurgu ve fantastik temalı içeriklerin hayranları tarafından fanzinler yayınlanmıştır. Fakat Star Trek'in başarısını, bugün bilinen anlamıyla fandom kültürünün ve fanartın yaşadığı en büyük dönüşümlerden biri olarak görmek yanlış olmayacaktır (Cappa, 2001: 42-46).

Günümüzde ise fandomlar biçimsel olarak çağın dinamiklerine ve teknolojik araçlara ayak uydurmuştur. Katılımcı sayısı, çeşitliliđi ve mekânsal açıdan dezavantajları bulunan yüz yüze hayran topluluklarının bugün yeni medya araçları ile farklı bir boyuta taşındığı görölmektedir.

Fanların fandomlarla olan ilişkisi, sosyal ağlarla birlikte birçok yeni kültürel üretim ve katılım biçimini de beraberinde getirmiştir. Bu nedenle bugün fandomların kitle iletişim araçlarının, en tutkulu tüketiciler tarafından geniş ve katılıma açık bir kültürel üretim alanları olarak biçimlendirildiđi görölmektedir.

Yeni medya araçları tüketicilere sahip oldukları öznel araçlar ile kendilerini ifade edebilecekleri yeni sanal ortamlar sunmaktadır. Tüketiciler artık en sevdikleri üretimlerle sürekli iletişim halinde kalabilmekte ve onları yorumlayabilmektedirler. Popöler üretimler fanlar için artık kendilerini ifade etmede bir araç konumundadır. Fanlar üretilmiş nesnelere yalnızca tekrar ele almakla kalmaz, bir yandan da kişisel ihtiyaçlarına karşılık gelecek formlarda dönüştürür. Tüm bunları yaparken de en önemli unsur aynı ilgi alanı etrafındaki insanların, üreticilerin ve tüketicilerin birbirleri ile haberleşebilmesi ve paylaşımında bulunabilmesidir (Jenkins, 1988).

Yeni teknolojik araçlarla fanların kendileri ile benzer ilgi alanlarına sahip kişilere ulaşması ve paylaşımında bulunması son derece kolaydır. Bu nedenle fanartistler teknoloji aracılığıyla üretimlerini gerçekleştirirken, yayın mecrası olarak da fandomları kullanır.

Sanal fandomlar, fanartistlerin üretimlerini sergilediği, diğer fanlarla fikir alışverişinde bulunduğu, kritize edildiği, daima aktif bir etkileşim alanıdır.

Elbette fandomlar bir yayın mecrası olmaktan çok öte işlevlere sahiptir. Fandomlar aynı zamanda bir alt kültür yaratma ve paylaşma etkinliği, bireyler için benliklerini inşa edebildikleri ve temel sanat becerilerini geliştirme imkanı buldukları bir sosyal karşılaşma alanıdır. Fandomlar bireylere bir grubun onayını hissetme, kabul görme, ait olma, farklı kültürlerle ve kişilerle karşılaşma imkanı sunar (Manifold, 2009: 10-12).

Fandomlar, popüler içeriklere yaklaşımı ve yapısı gereği katılımcı bir kültür olarak değerlendirilmektedir. Bundan dolayı fandomlar; tüketiciler, üreticiler ve yaratıcılar arasındaki sınırın bulanıklaştığı yerdir. (Jenkins, 2006b: 10-11)

“Fandomlar düşük bariyerlerin ve gönüllü ilişkilerin olduğu, güçlü destekten ve başkalarıyla paylaşma motivasyonundan oluşan artistik ifade alanlarıdır” (12).

Bir fandomun üyesi, bir eseri ya da bir sanatçıyı seven diğer kişilerden farklı olarak, bu ilgi alanına emek ve zaman harcar. Bu özverili süreç kimi zaman fanart üretimlerinin doğmasına sebep olur. Bu nedenle her fanart üreticisinin en az bir fandomla etkileşim halinde olması çok büyük bir olasılıktır. Fakat yanlış anlaşılmalıdır ki, her fandom üyesi bir fanart üreticisi değildir.

Doğrudan üretim etkinliklerine katılmayan fandom üyelerini de pasif bireyler olarak görmek ve topluluğa katkısı olmadığını söylemek doğru olmayacaktır. Bu bireyler üretim süreçlerine doğrudan katılmasa da fanartistlerin üretimlerini takip etme, değerlendirme ve kritik verme gibi rolleriyle aslında bir nevi fanart üretiminin izleyicileri konumundadır.

Eleştiri ve destek fanartın gelişmesindeki en büyük etkenlerdendir (Seymour, 2018: 99). Fandomun fanart yapmayan üyeleri fanartistleri motive eder ve destek verir, fanart üretimlerinin zayıf ve güçlü yanlarını belirterek kritize eder. Tüm bu süreçler fanartistlerin kendilerini üretim alanında geliştirmesine yardımcı olur. Fanartistler üretimlerini öncelikle fandomun bu üyeleri için gerçekleştirirler. Böylelikle üyeler fanart yapmasalar da üretim sürecinin bir parçası durumundadırlar.

Fandomlar günümüzde siber uzayda etkinlik gösteren sanal cemaatlere dönüşmüştür. Bu nedenle katılımcıları her coğrafyadan, her yaştan ve her sosyal gruptan

olabilmektedir. Fandomlar üyelerinin çeşitliliği (etnik kimlik, cinsiyet, cinsel yönelim, ilgi alanı, yaş grubu farklılıkları) nedeniyle homojen bir yapıya sahip değildir ve kendi içinde kompleks ilişki ağları ve farklı tarzlar içermektedir.

Çağdaş öğrenme teorileri, öğrenmenin özellikle genç bireyler için sosyal interaksyonlar içerisinde, bir bağlam etrafında gerçekleştiğine vurgu yapmaktadır. Öğrenme durağan ve pasif bir süreç değildir. Bireyler, fandomlarda kültürel birikimlerini paylaşır, tekrar aracılığıyla ve aktif katılımı içinde buldukları kültürü yeniden inşa ederler. Modern dünyada kültürel bilginin bu edinim süreçleri teknolojik araçlar yoluyla şekillendirilmektedir (Freedman, Heijnen, Kallio-Tayin, Karpati ve Papp, 2013: 104). Bu bağlamda fandomların, özellikle ergenlik çağındaki bireyler için kültürel sermaye edinmedeki önemli noktalardan biri olduğu düşünülmektedir.

Fandomlar kendi kültürel alışkanlıklarını ve kodlarını yaratmış olan, zorlayıcı ve baskılayıcı unsurların olmadığı tamamen özgür ortamlardır. Fandom üyelerinin kişisel gelişimini anlamak amacıyla yapılan anketler, katılımcıların %73'ünün fandomların sanat yapma becerilerini geliştirmelerine, kendi kimliklerini ve benliklerini keşfetmelerine yardımcı olduğunu söylemektedir (Manifold, 2009: 13). Orijinal eserler ve fan üretimleri üzerine yapılan derinlemesine tartışmalar, kültür-sanat paylaşım süreçlerinin bir gelenek olması fandomların kültürel sermaye kazandırmadaki etkisini ortaya koyuyor.

Bugün sosyal medya üzerinde faaliyet gösteren kaç tane fandom olduğunu tespit etmek kolay değildir. Fakat Sherlockians, Trekkies, Whovians, Potterheads gibi geniş kitlelere sahip ve uzun yıllardır faaliyet gösteren popüler yapımların fandomları ilk akla gelenlerdir. 2009'da yayınlanan bir kaynağa göre sadece Sherlock Holmes fanlarının oluşturduğu aktif 400'den fazla fandom olduğu tahmin edilmektedir (Redmond, 2009: 269).

Fandomlar büyük etkiye ve faaliyet alanına sahiplerdir. 1963'ten beri yayınlanan Doctor Who dizisinin fanı anlamına gelen Whovian terimi Cambridge Dictionary'e bir sözcük olarak girmiş durumdadır (Cambridge Dictionary, 2020). Yine Doctor Who fanlarının oluşturduğu "Doctor Who Appreciation Society" derneği, 1976'dan beri, Birleşik Krallık'ta resmen tanınmış bir organizasyon olarak faaliyet göstermektedir (wikipedia, 2020). Dernek, uzun yıllardır fan buluşmalarına ev sahipliği yapmakta ve 44

yıldır Celestial Toyroom adını verdikleri, dünyanın en uzun süreli devam eden fanzinini yayınlamaktadır. Tamamen gönüllü katılımı ve dünyanın her yerinden, herkesin katkısına açık bir şekilde yayınlanan bu fanzinler hayranların incelemelerinden, makalelerinden, çizimlerinden, mektuplarından ve kurmaca hikayelerden oluşmaktadır (DWAS, 2020).

Teknolojiyle birlikte fandomlar ve fanart çevrimiçi medyumlarla hayat bulsa da çevrimdışı geleneksel fandomlar da hala yaşamaktadır. Bu bağlamda fandomlar her ne kadar sanal topluluklara dönüşmüş olsa da yüz yüze gerçekleşen etkileşimler sayesinde geleneksel sosyal grupların ve geleneksel fanartın özelliklerini taşımaya ve yaşatmaya da devam etmektedirler (Lamerichs, 2018: 333).

2.2. FANART TÜRLERİ

Fanart denildiğinde akla öncelikle hayranların çizdiği resimler gelir. Resim, çizim ve illüstrasyonlar, fanartın sayıca en fazla üretilen ve tercih edilen türüdür. Bu nedenle fan etkinliğine dayanan çizimler, fanartın tek karşılığı olarak görülmektedir. Fakat bu terim, “yalnızca fanların çizdiği resimler” olarak ele alındığında hatalı bir kapsam ortaya çıkacaktır. Cosplay ve fan fiction gibi diğer fanart üretimleri tarzları ve sınırları daha belirgin olduğu için kendi isimlerini var edebilmişlerdir. Fakat fanların ürettikleri çizimler, henüz kendine has bir isim oluşturamamıştır. O nedenle genellikle “fan art”, “fan drawing (fan çizimleri)”, “fan art illustration (fan illüstrasyonları)” gibi isimlerle tasvir edilmektedir. Bu çalışmada fanların çizim ve illüstrasyona dayalı görsel üretimlerinin tamamı, fanartın bir türü olarak, tek bir başlık altında ele alınacaktır.

2.2.1. Fan Eylemine Dayalı Çizim, Resim, İllüstrasyon, Konsept Art

Bu başlık altında fanartistler tarafından üretilmiş, geleneksel ve dijital çizimler, illüstrasyonlar, konsept artlar ve benzer türler düşünülmelidir. Bu üretilere bir kategori atamaktan ziyade, onlara “belli bir niyetle çizilmiş, yaratma ve dahil olma ihtiyacından doğan fan çizimleri/resimleri” demek daha doğru olacaktır. Bu bile fanartı ve üretimlerini tam anlamıyla tanımlamaya yetmeyecektir.

Bu tarz üretimler bir reproduksiyon illüstrasyon, defter kenarına karalanmış bir film karakteri, ya da bir film sahnesinin son derece detaylı şekilde yorumlandığı, dijital bir resim olabilir. Öte yandan, tamamen yeni fikirlerle üretilmiş mitoloji ve fantastik temalara dayanan bir konsept art olarak da hayat bulabilir.



Görsel 14: Seven-teeth, "Dear Guest", The Witcher kitap ve oyun serisinden esinlenilmiş, dijital, 2017



Görsel 15: Vladimir Stailovsky, "Warhammer 40K Bolter", Warhammer 40K kitap ve oyun serisinden, dijital, 2018



Görsel 16: Mattias Dro, "Spiderman", 2017



Görsel 17: Kelogloops, "The Boy Who Lived", Harry Potter kitap ve film serisinden, dijital, 2018

Fan çizimleri/resimlerinin sıkça karıştırıldığı, beslendiği ve birbirine çok yaklaştığı alan olarak konsept art gösterilebilir. Konsept art; video oyunları, animasyon, çizgi roman, film gibi yapımlarda kullanılacak bir düşünce ya da fikrin görsel yolculuğunun ilk basamağıdır. Konsept art, görsel olmayan bir hikayenin ya da bir temanın, nasıl görüneceğinin temsilidir. Bu temsil bir ürünün son hali oluşturulmadan, yaratılacak sanat eserinin görsel tarzı ile ilgili fikir vermesi için kullanılır. Genellikle film ve video oyunu endüstrisinde kullanılan konsept art bütün bir filmin tonunu ve tarzını belirlemek için kullanılabilir. Konsept art, bir sanat projesinde yer alacak tüm öğelerin, proje içerisindeki konumu hakkında güçlü bir referans kaynağıdır (Foertsch, 2017).



Görsel 18: Alan Lee "Eowyn and Aragorn", Yüzüklerin Efendisi film serisinden, 2000



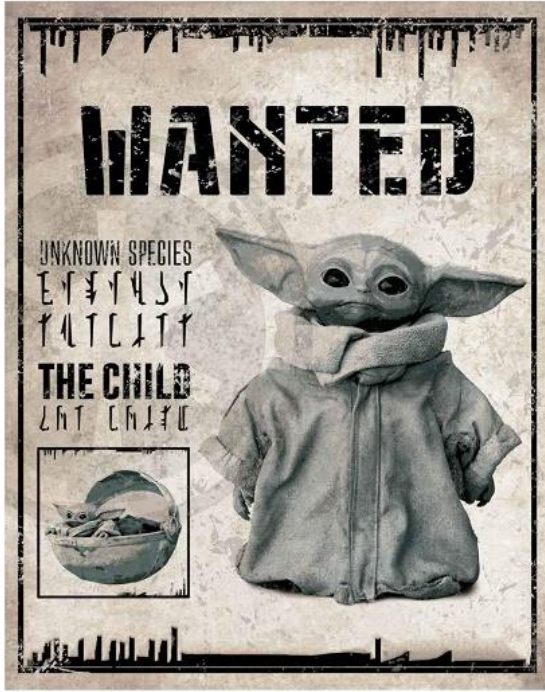
Görsel 19: Yüzüklerin Efendisi film serisinin konsept artisti Alan Lee'nin konsept tasarımlarında yer alan sahne, karakter ve kostüm tasarımının, filmdeki temsili.

Fanlar tarafından üretilen konsept art maddi bir karşılık beklenmeyen ve bireysel bir üretim biçimidir. Profesyonel bir iş kolu ve özlük hakları bağlamında konsept artla arasındaki farklılaşmalar konsept artı gönüllü, bağımsız ve sevgiye dayalı bir fan eylemine dönüştürür. Profesyonel konsept art sanatçıları ile yaptıkları iş niteliksel olarak aynı olsa da bunu bir eğlence unsuru olarak görmeleri ve maddi karşılık beklememeleri, üretimlerin amatör fanartlar olarak değerlendirmesine sebep olur.



Görsel 20: Guang Yang , "Cthulhu Under The Isle of The Dead", H.P. Lovecraft fanartı, tuval üzerine yağlı boya, 2019

Öte yandan konsept artla fanartın kesiştiği bir diğer nokta, piyasaya sürülen film, bilgisayar oyunu, anime vb. görsel üretimler için hazırlanan profesyonel konsept art kitaplarıdır. Üretim sürecinde kullanılan konsept artlar, ürün piyasaya çıktıktan sonra, fanlar ve üretim sürecini yakından takip eden herkes için kitap olarak piyasaya sürülür. Bir internet arama motoruna herhangi bir filmin, dizinin, bilgisayar oyununun ismiyle beraber “konsept art” yazdığımızda, bu amaçla basılmış kitapların ne kadar çok olduğunu görmek mümkündür. Bu tür kitaplar, bir ürünün (oyun, film, çizgi roman vs.) geliştirilmesinin arkasında yatan tasarım süreçleri ile ilgili bilgi vericidir. Bu da ürünlerin fanlarını harekete geçiren ve tasarım sürecine dahil olmalarını tetikleyen eğitici bir etmendir. Fanlar bu kitaplardan öğrendikleri üretim süreçlerini, kendi uygulamalarıyla hayata geçirebilirler (Ballesteros, 2017).



22 | STAR WARS: THE MANDALORIAN: THE ART & IMAGERY COLLECTOR'S EDITION VOLUME ONE

STAR WARS: THE MANDALORIAN: THE ART & IMAGERY COLLECTOR'S EDITION VOLUME ONE | 23

Görsel 21: Star Wars: The Mandalorian: The Art & Imagery Collector's Edition Vol (2020) konsept art kitabından Star Wars'un 2019 yılında çıkan "Mandolorian" adlı tv dizisi konsept artlarının derlendiği kitaptan sahneler.

Bu noktada bir diğerk önemli husus ise illüstratör, konsept artist ve fanart arasındaki ilişkiyi anlamaktır. İllüstratörün yarattığı ürün bir konuya dair mesaj taşısa da nihayetinde görsel haz verici olmalıdır. Konsept artın ise öncelikli amacı görsel olarak bilgilendirici olması ve orijinal bir eserin bütününe yönelik bir temel yaratmasıdır. İllüstrasyon öncelikli olarak ilettiği mesajla birlikte estetik hazzı hedefler. Konsept artın ise amacı tarz, tema ve üslup anlamında orijinal esere dair fikir vermektir (Rassa, 2018). Fanart ise her iki üretim formundan beslenerek, fanın tercihine göre farklı biçimlerde kullanılabilir. Bir fanartist, sevdiği ya da ilgi duyduğu bir hikayenin dünyasına katkıda bulunmak ya da kendi vizyonunu üretmek için bilgilendirici bir konsept art yaratabilir ve bunu diğerk fanlarla paylaşabilir (Görsel 19).



Görsel 22: Magikkbeann "Mandalorian", aynı isimdeki diziden, dijital, 2020

Bir diğerk yandan, fanartist illüstrasyon tekniğini kullanarak, üretimini gerçekleştirebilir. Onu illüstrasyondan ayıran nokta, konsept arttan ayıran sebeplerle benzerdir. Fanartist üretimlerini satmak, pazarlamak ya da maddi gelir elde etmek için yapmaz. Fanartistler üretimlerini sevgi ve saygı besledikleri esere olan ilgilerini göstermek için yaparlar.



Görsel 23: SlappyIrk," İsimsiz", Cyberpunk 2077 oyunundan, dijital, 2019

Fan çizimlerinde esas yaklaşım, bir eserin herhangi bir parçasını, saygı ve hayranlığını göstermek amacıyla tekrar ve sürekli olarak çizmektir. Var olan bir eseri ya da tarzı taklit etmek fanların var olan çizim yeteneklerini geliştirmelerine ve zamanla kendi stillerini bulmalarına yardımcı olur.



Görsel 24: Umut Arda Özen, “Marina Abramoviç”, 2018, kara kalem, “Jonathan Banks”, 2019, “Paulie Gualtieri”, 2020, “Commander William T. Riker”, dijital

Fanartın bu türü de diğer türlerde olduğu gibi yorumlamaya açıktır. Hayranlar kimi zaman birkaç evreni, birkaç eseri aynı anda resmedebilir. Öte yandan yine fanartistler karakterlerin ırk, cinsiyet ve konseptleri ile tamamen oynayabilirler. Bu tarz fanart üretimlerine “crossover” denir.

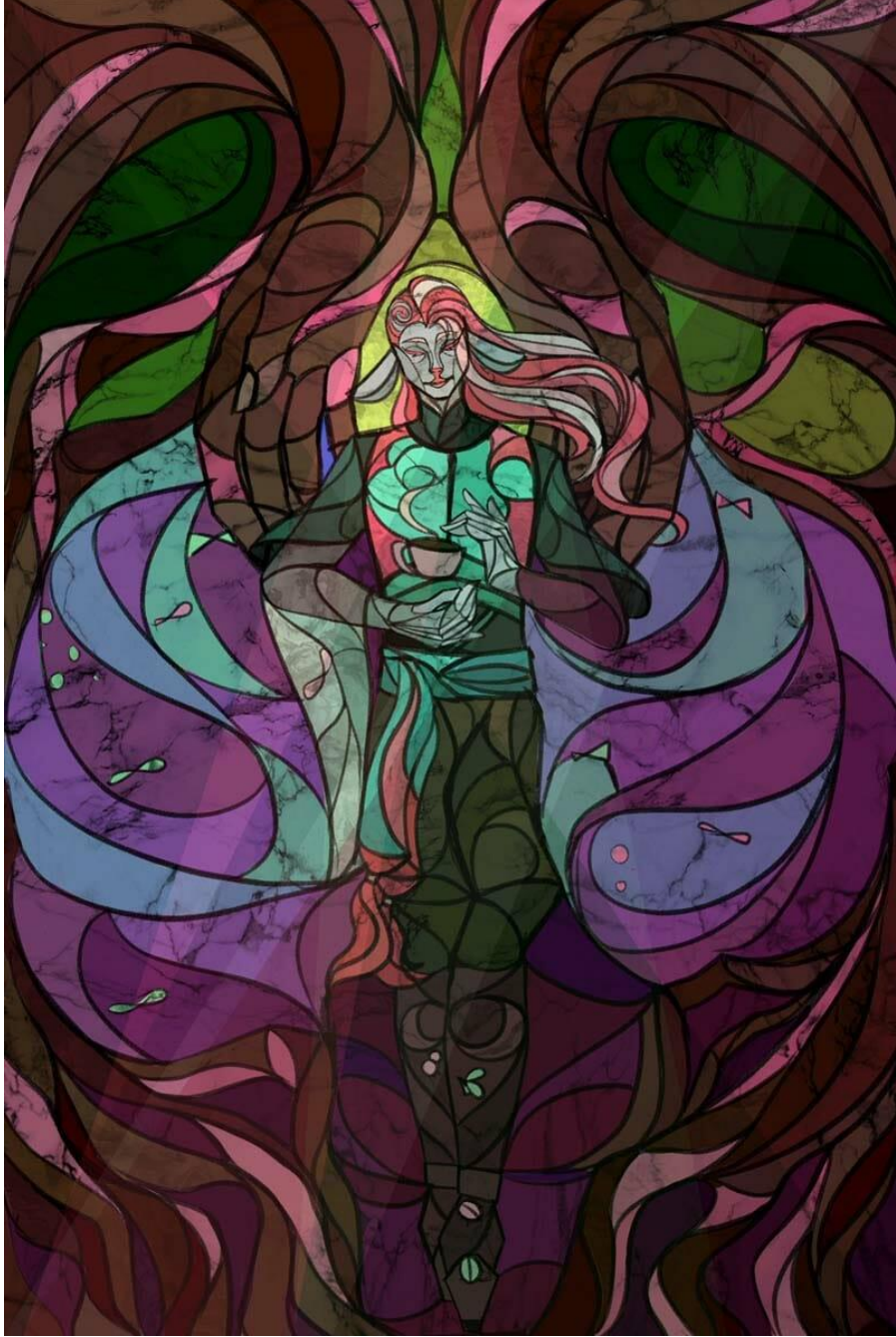


Görsel 25: Dina Mihalovics, "Jon Snow as A Water Warrior", Game of Thrones karakteri Jon Snow'un Avatar anime serisinde yer alan su bükücü topluluğundan biri gibi resmedilmesi, dijital, 2020



Görsel 26: Nesskaali "Severus Snape Female Version", Harry Potter karakteri Severus Snape'in kadın olarak resmedilmesi, dijital, 2017

Bunun yanı sıra yalnızca belli bir hikaye içerisindeki anları, sahneleri ya da karakterleri resmeden fanartlar da mevcuttur. Critical Role, internet üzerinden haftalık yayın yapan ve ürün olarak oynadıkları masa üstü rol yapma oturumlarını seyirciyle paylaşan bir ekiptir. Profesyonel dublaj sanatçılarından oluşan bu ekip yayına, yalnızca fanı oldukları Zindanlar ve Ejderhalar masaüstü rol yapma oyununu oynamak amacıyla başlamışlardır. Fakat yayınlar kendi beklentilerini aşarak, çok fazla izleyici tarafından ilgi görmelerine neden oldu. Ekip senaryolarına, masa üstü rol yapma oyunlarının doğasına uygun bir şekilde, belirli bir konseptle ve karakterlerle başlamıştı. Ardından ise doğaçlama olarak yazılan hikayesi ve devamlılığı ile, kendi sağdık fan kitlesini ve kendi fanart tarzlarını yarattılar. Başlangıçta bir grup Zindanlar ve Ejderhalar oyunu fanının eylemleri artık kar getiren bir şova ve şirkete dönüştü. Bu masa üstü rol yapma etkinliğinin birçok fanartisti kendisine çekmesi, etkilemesi ve üretime teşvik etmesi de kaçınılmazdı. Her hafta ekibin oynadığı hikayelerde geçen sahne ve karakterleri kaleme alan hayranları, ekibe yüzlerce fanart çizimi yolluyor ve bu çizimler şova ara verildiği zamanlarda ekip tarafından diğer izleyicilerle paylaşılıyor. Özünde fanlar, sadece sözlü olarak dinledikleri bir hikayeyi ve sahnelere, düzenli olarak konsept art desteği sağlıyorlar. Bununla birlikte, bu fanartlar sözlü bir hikayenin her bir seyirci tarafından nasıl hayal edildiğinin görsel hallerini ortaya koyuyor (Görsel 27, 28, 29).



Görsel 27: Aloe Voeykova, "Caduceus Clay", Critical Role ekibinin masaüstü rol yapma oyunlarından bir karakter, dijital, 2020



Görsel 28: Heidizdraws, "Holiday", Critical Role Masaüstü Rol Yapma Oyunundan bir sahne temsili, dijital, 2020



Görsel 29: Laya Rose , "Home for Holiday", Critical Role Masaüstü Rol Yapma Oyunundan bir sahne temsili, dijital, 2020

Fanlar genellikle üretimlerini belirli bir esere dayandırır. Fakat öte yandan bir ilham nesnesi olarak başkaları tarafından yaratılmış evrenler ve fantastik, bilim kurgu temalar da fanların sıklıkça kullandıkları kaynaklardır. Kendisini bir eserin fanı olmaktan ziyade bir tür veya janranın fanı olarak değerlendiren insanlar görülmektedir. Fanlar kendilerini “ben Star Wars fanıyım” şeklinde tanımlamak yerine “ben bilim kurgu fanıyım” şeklinde kendini tanımlayabilir. Bu türlerin ve janraların da tamamen kendilerinden önce gelen üretimlerden beslenen kümülatif yapılar olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda bir fan, bu konseptlerden ve türlerden ilham alarak bir üretim gerçekleştirdiğinde, onu fan art olarak değerlendirmek mümkün müdür? Böylesi bir üretimin gerçekleşmesinde yaratım motivasyonları fanartla tamamen aynı olsa dahi, belirli bir eser yerine bir türü, konsepti ve janrayı takip eden üretimler nasıl değerlendirilmelidir (Görsel 30). Bu ve bunun gibi pek çok belirsizleşmiş sınır, fanartın çok yönlü ve karmaşık yapısını anlamak adına önemlidir.



Görsel 30: KISMUKI, "Eternal Opposites", orijinal fantastik temalı çalışma, dijital, 2020

Fanlar ilgi duydukları her karakteri ve hikâyeyi görselleştirmekte özgürlerdir. Fanartistler, bir karakteri, hikayeyi, temayı veya durumları daha önceden yaratılmış belirli bir eserden yola çıkarak ya da var olan belirli bir konsept, tema ve tarzı kullanarak (mitoloji, din ve fantastik kaynaklar) yeni görsel tasarımlar oluşturabilir. Fanartistler üretim bağlamında, yasal olarak bir kısıtlamayla karşılaşmazlar. Fan çizimleri/resimlerini, profesyonellikten ayıran nokta da budur. Fanlar üretimde özgürlerdir fakat ürettikleri ürünleri satamaz ya da herhangi bir gelir elde edemezler. Bir fanartist olarak Mickey Mouse'un içinde bulunduğu herhangi bir üretiminizi satışa çıkarmak ya da maddi kar elde etmek yasal değildir (Bailey, 2010).

Fakat günümüzde bu sınırlar, sosyal medyanın varlığı ile belirsizleşmiştir. Örneğin, bir Star Trek karakterini kullanarak çizimler yapan bir fanartist, üretimlerini kendi kişisel sosyal medya hesaplarında paylaşabilir ve görüntülenme sayısı ile gelir elde edebilir. Firmalar bu tür durumları genelde ürünlerinin popülerliğini devam ettiren ücretsiz reklam unsuru olarak kendi lehine görebilir ya da fan kitlelerini antagonize etmemek adına sessiz kalabilirler (Burgess ve Jones, 2018). Bu nedenle fanart dünyasında telif ve özlük hakları genellikle karşılıklı çıkar ilişkileri nedeniyle yasal olarak görüldüğünden daha gevşek uygulanabilir.

Fan çizimlerinin/resimlerinin nicelik olarak sınırlarını çizmek mümkün değildir. Bugün binlerce fan çizimi ve illüstrasyonunun toplandığı ve sergilendiği, online görsel platformlar bu duruma kanıt teşkil etmektedir. Milyonlarca kullanıcısı ve takipçisi olan, birçok kategoride görsel üretimleri bünyesinde toplayan deviantart.com bu bağlamda verilebilecek güzel örneklerden sadece biridir. Yalnızca Deviantart'ın fanart kategorisi bile değerlendirildiğinde, fan uygulamalarını belirli bir kalıba yerleştirmenin veya kategorize etmenin ne kadar zor olduğu anlaşılabilir.

Çalışmanın diğer kısımlarında belirtildiği üzere, fan kültüründe, alınılan ürünle bir olma, yaratım sürecine dahil olma isteği vardır. Fan çizimleri/resimleri de yine bu güdüden doğar ve orijinal hikaye tarafından tetiklenen yaratma arzusunun sonucunda hayat bulur. Fanartist, bir hikayeyi kendi bakış açısıyla ortaya koyar. Böylece fan, hem orijinal hikayenin içerisinde var olup hem de daha fazla anlam ve hikaye oluşturan yeni ürünler ortaya çıkartır.

2.2.2. Cosplay

Cosplay kelimesi, İngilizce “costume (kostüm) ve play (oyun) kelimelerinin birleşmesinden meydana gelmektedir. Cosplay kısaca, fanların daha önceden üretilmiş yapımlardaki (genellikle fantastik ve bilim kurgu film, dizi, kitap, anime, manga, çizgi roman, bilgisayar oyunları vs.) karakterleri, kostüm ve performans aracılığıyla gerçek hayata taşınmaları anlamına gelir (Lotecki, 2012: 1).



Görsel 31: Inaste, "Segnale", Dekaron adlı video oyunundan, cosplay, 2020

Bir terim olarak cosplay ilk kez, 1986 yılında Studio Hard şirketinin kurucusu ve yazarı Takahashi Nobuyuki tarafından kullanılmıştır. Nobuyuki o yıl, bilim kurgu ve fantezi hayranlarının bir araya geldiği Los Angeles World Convention’ında

gördüklerinden çok etkilenmiştir. Bunun üzerine dergisinde bir yazı kaleme alarak, sevdiği karakterlerin kostümlerini giyen hayranların tanımlamak için ilk kez cosplay kelimesini kullanmıştır (Winge, 2006: 66).

Cosplay, hayranın canlandırdığı karakterin sınırsız bir kurgusal düzlemden, hayranın sınırlı ve gerçek fiziksel düzlemine taşındığı andır (Kirkpatrick, 2005). Cosplayin temelinde hayranı olduğun bir kurgusal yapımdan esinlenerek kendi kostümlerini üretmek ve bu kostümler içerisinde bir karakteri canlandırmak vardır. Cosplay hayranların, mevcut hikayelere duydukları sevgiyi ve ilgiyi göstermek için, hikayenin bir bölümünü kostüm ve performans yoluyla yeniden işlemeleri anlamına gelmektedir. Cosplay, hayranları var olan hikayelerin yeniden yorumlamasına ve icra edilmesine, kendi anlatı ve fikirleri aracılığıyla genişletmek üzere motive eder.



Görsel 32: Laura Jansen, "Dragonborn", cosplay, Elder Scrolls Online oyunundan, cosplay, 2019

Giyinmek pek çok kültür için önemli, ritüelistik ve düzenli bir faaliyettir. Cosplay'in normal bir kostüm giyme eyleminden farkı bir fantastik alt kültür içerisinde ve kendi kuralları ile gerçekleşmesidir. Cosplay her zaman sosyal bir kimlik taşıyıcı ve genellikle fan toplantıları, fan buluşmaları gibi organize fan etkinliklerinde gerçekleşir. Japonya gibi bazı Asya ülkelerinde cosplay üretim ve tüketim zincirinin bir parçası haline gelebilmiş ve günlük yaşam içerisine taşınmıştır. Fakat Batı toplumlarında bir alt kültür uğraşı olarak, kendi sosyal çerçevesi içerisinde yaşamaya devam etmektedir (Lamerichs, 2011).

Cosplay anlık bir faaliyet değil, pek çok sanatsal tasarım ve işçilik aşamasını içeren bir yaratım sürecidir. Fanlar, cosplay yapabilmek için öncelikle kendisine kurgusal bir anlatı seçmelidir. Bireyler genellikle sevdiği ve hayranlık duyduğu kurgusal hikayelerden bir karakteri canlandırmaya karar vererek yaratım sürecinin ilk adımını atmış olur. Bununla birlikte cosplayerın seçtiği karakteri, onun hikayesini ve kostümünü derinlemesine araştırması ve anlaması gerekir.

İkinci aşama ise tasarım aşamasıdır. Bu aşamada cosplayer kostümün bütün detaylarını planlamak ve hayata geçirmeye hazır hale getirmek zorundadır. Her kostüm yalnızca kumaşlardan oluşmaz. Seçilen karakter hayvan, robot, zombie ya insan dışı bir yaratık olabilir. Bu nedenle tasarım aşamasında kullanılacak malzeme, renk seçimleri ve onların nasıl işleneceği hakkında cosplayerın bilgi sahibi olması gerekir.



Görsel 33: Argentum Cosplay, "Black Legion Marine", Warhammer 40K kitap ve oyun serisinden Black Legion askeri temsili, cosplay, 2020

Üçüncü aşama ise üretim aşamasıdır. Cosplayer, tasarladığı ve planladığı her bir parçayı seçtiği kurgusal hikayeye ve karaktere uygun olarak bir araya getirmelidir. Fannın sanatsal üretim faaliyeti olarak en aktif olduğu nokta burasıdır. Çünkü kostüm tasarımını hayata geçirme işlemi; dikiş, kesme, boyama, yontma, kaynak yapma, demir-metal işleme, ahşap işleme, süsleme, makyaj, mekanik ve elektronik bilgisi, gibi pek çok üretim basamağını içermektedir.



Görsel 34: Elise Rose, cosplay üretim aşaması eva köpük malzemesi işleme ve boyama süreci, 2020



Görsel 35: Laura Jensen, cosplay deri ve metal işçiliğine bir örnek, detay, 2019

Dördüncü aşama ise üreticisi tarafından kostümün giyilip, fan topluluğu önünde performatif olarak sergilenmesidir. Performanslar fan toplantılarındaki cosplayerlar için ayrılmış sahnelerde, bazen de yarışmalar bazında gerçekleşir.



Görsel 36: Walküre cosplayer ekibi, Macross Δ anime serisi karakterleri cosplayiyle sergilenen sahne performansından bir görüntü, 2021



Görsel 37: Toriiko and Yumidun, Tangled isimli animasyondan Gothel ve Rapunzel karakterleri cosplayiyle filmde bir sahnenin canlandırılması görüntüsü, 2020

Performans aşamasına, cosplayerın kostümünü ve kostüm içindeki karakter tavrını sergilemek amacıyla kullandığı fotoğraf çekim aşaması da eklenebilir. Cosplayer fotoğraflarında yalnızca kostümü sergilemek değil, karakterin tavrına uygun olarak poz vermek, karakteri seçtiği kurgusal evrene uygun bir sahne düzenlemesi ve konsept yaratabilmek de yine seyir zevkini artırmak ve estetik bir ürün oluşturmak adına önemlidir.



Görsel 38: Robin Goodfellow, "George Weasley", Harry Potter film serisinden, cosplay, 2020

Öte yandan cosplayerlar bir başka anlatıya ya da medyaya bağlı kalmayı tercih etmeden de kendi tasarımlarını gerçekleştirebilirler. Daha önce kimse tarafından yaratılmamış, fanartistlerin kendi tasarımları olan orijinal karakterler de cosplayin bir parçasıdır.



Görsel 39: Laura Jensen, "Lilith", orijinal tasarım, cosplay, 2019

Cosplay fanların sevdikleri karakterleri canlandırma, onunla bir olma etkinliđidir. Aynı zamanda bir katılımcı kùltùrdür ve sosyal etkileşim faaliyetidir. Cosplay bireylere kamusal alanda temsil etme ve somutlaştırma imkanı sunduđu alternatif gerçeklikler, karakterler ve bedensel imgeler sayesinde, gerçek ile kurgu arasında geçici kimlikler inşa eder. Böylece cosplay genellikle cinsiyetlendirilmiş toplumsal beden algısına meydan okur. Kabullenilmiş görsel imgeler ve bedensel temsiller arasında belirsiz bir alan yaratır. Kaynak medyada erkek olan bir karakteri cosplayerlar kadın olarak temsil edebilir (Görsel 40) ya da bugüne kadar ki temsillerinde kadın olarak yansıtılmış bir karakter bir cosplayerın elinde kadına dönüşebilir (Görsel 41).



Görsel 40: Lupin Cosplay , "Loki", Marvel Comics firmasına ait çizgi roman ve filmlerde erkek olarak temsil edilen "Loki" karakterinin bir kadın tarafından canlandırılması, cosplay, 2020



Görsel 41: Metalslimer, "Brute and The Beast", Güzel ve Çirkin filminden "Bella" karakterinin aşırı maskülen temsili, cosplay, 2020

Cosplay olağan günlük yaşamı, gerçeküstü bir yere taşıyabilir. Gerçek ve fantezi, içsel ve dışsal olanın arasında duygusal bir oyun alanı sunar. Bu nedenle cosplayerların kimlikleri durağan değildir. Bu bağlamda cosplay genç bireylere kendilerini tanıma, keşfetme ve gerçekleştirme imkanı sunar (Rahman, 2012: 321).

“Kutsal bir mekan fikrine benzer şekilde, bu oyun alanları, farklı davranış normları ve kuralları olan 'gerçek' veya sıradan dünyadan ayrıdır. Hayranlar, böylesi bir alanda hem bireyleri hem de kurgusal dünyayı değiştirilmiş anlam oluşturma yoluyla etkileyebilecek alternatif kimlikler ve varoluş yollarını deneyebilirler” (Zubernis ve Larsen, 2018: 149-150).

Cosplayi yalnızca bir oyun alanı olarak görmek doğru olmayacaktır. Üretim sürecinin içerdiği temel sanat becerileri ve tasarım pratiklerinin yoğunluğu, sonunda ortaya çıkan ürünün estetik anlamda bir hoşluk yaratması ve yine maddi karşılık beklenmeden kişisel haz için üretilmesi onu bir oyun alanının dışına çıkaran etmenlerdir.

Cosplayi bir oyun alanının dışına çıkaran bir başka olgu ise, cosplayerların kendilerinin birer ikona dönüşmesidir. Cosplay alanında başarılı ve üretimleri sevilen pek çok cosplayin yüzbinlerce takipçisi olabilir. Birçok cosplay üretim süreçlerini ve tasarım aşamalarını anlattıkları eğitici videolar yayınlarlar. Bu videolar diğer fanlara ilham verici ve motive edici olur (Sapphirenation.com, 2016).

2.2.3. Fan Fiction (Hayran Kurgusu)

“Korku ve tiksintiyle irkilen Perkins, Pius Thicknesse'nin Sihir Bakanlığı'ndan alınarak, Kingsley Shacklebolt'un geçici bakan tayin edildiğini ilan eden haberi, yaralıların St Mungo'ya nakledildiğini yazan başka bir haberin üzerinde göz ucuyla gördü. Ancak tam o anda arkasından biri “unuttur” diye fısıldadı. Perkins neredeyse son on dakikadır başına gelen her şeyi, yanan ceketi, buzdolabı poşetini, şapkadaki anteni unutturken, bir başka ağızdan “repello muggletum” ve “protego totallum” kelimeleri döküldü. Perkins önünde dikildiği gazeteliğe olan ilgisini tamamen kaybetti ve yüzünde boş ve anlamsız bir ifade belirdi. Pantolonunun lekelenmiş dizlerini fark ettiğinde kaşlarını çattı. Tekrar arkasına dahi bakmadan ağır adımlarla yürüyerek otobüs durağına gitti ve saatine bakarak geç kaldığını anladığında, durakta bu kadar oyalandığı için kendi kendine kızdı. Otobüsüne binerken de ahududulu dondurmayı satabilmek için camekânına dondurmanın iştah açıcı büyük bir afişini yaptırıp asmaya karar verdi.

Perkins onları duyamayacak kadar uzaklaşınca gazeteliğin başındaki iki adamdan biri diğerine baktı.

- + Tam vaktinde ha, Arnold? diye onay bekledi.
- Tartışılır, diye yanıtladı Arnold Peasgood. Muggle on dakikadır Gelecek Postası'nı okuyormuş. Hogwarts'ta en az iki SBD edecek kadar şey öğrenmiştir.
- Eh, artık bir şey hatırlayabildiğini sanmıyorum. Ama büyüünün kalkmış olması korktuğum şeyin olduğu anlamına mı geliyor?" (Şahin, 2017).

Bir fanın kaleminden çıkmış bu Harry Potter hikayesi fan fiction türüne bir örnektir. Fan fiction (hayran kurgusu), var olan bir medyumdan etkilenerek, fanlar tarafından yazılmış kurgulara verilen isimdir. Genellikle aralıklarla yayınlanan kısa öykü formatında yaygın olarak görülse de uzun hikaye, roman ve şiir gibi yazınsal türlerde de üretilebilir. Bununla birlikte yoğun bir etkileşim süreci içerisinde oluşan fan fiction orijinal metnin potansiyel anlamlarının da okunmasına yardımcı olur (Grødahl, 2018: 7).

Fan fiction sıklıkla referans olarak romanları, televizyon dizilerini, filmleri, animeleri, bilgisayar oyunlarını vb. kullanır. Bunun yanı sıra, fanlar hayranı oldukları çeşitli sanatçılardan, oyuncularından, müzisyenlerden de ilham alabilir. Son zamanlarda yükselen bir olgu olarak K-Pop kültürü içinde hayata geçen üretimler, bu tür fan fictionlara örnek olarak gösterilebilir.

Fan fiction bir boş zamanı değerlendirme aracı olarak, çağdaş gençlerin okuryazarlık gelişiminde ve gayri resmi öğrenme süreçlerinde büyük bir rol oynar. Fan fiction bireylere yalnızca oyunsal deneyim ve sosyalizasyon sağlamaz, aynı zamanda bireylere yazın anlamında deneyim elde etmek ve uzmanlık kazanmak için zemin oluşturur. Bununla birlikte fan fictionun etkileşimli ve katılımcı yapısı, içerik üretme imkanının çeşitliliği, üreten-tüketen arasındaki alışlagelmiş sınırları ortadan kaldırır. Böylece bireylere kamusal alanda yazarlık yapabilme deneyimi sunar (Black, 2009: 76).

Fan fictionlar orijinal metinde yazarın değinmediği plotlara değinebilir ya da irdelemediği olasılıkları ele alabilir. "Harry Potter Gryffindor binası yerine başka bir binaya gitseydi ne olurdu? Elfler, cüceler, hobbitler 21. Yüzyılda, modern dünyada yaşasa ne olurdu" gibi sorulara yanıt arayabilir. Fan fictionlar orijinal metinden yola çıkarak oluşturulmuş senaryolar olsa da bu nokta onu orijinal metinden belli bir ölçüde ayırır (Grødahl, 2018: 10)

Fan fictionlar hayranlar, tarafından yine başka hayranlarla paylaşılmak üzere yazılır. Yayın mecraları fandomlar yani fan topluluklarıdır. Fandomlardaki eleştiri, takip ve yorum dinamiği fan fictionı canlı tutan ve yazarı geliştiren unsurlardır. Yazarlık kaslarının gelişmesi anlamında mükemmel bir pratik yapma alanıdır. Fandomlar yazarlara kendilerini test edebilecekleri ve geliştirebilecekleri güvenli ortamı sunar. Fan fiction fandomları, karşılıklı gönüllülük ve güven esasına dayalı ilişki dinamikleriyle adeta bir okul gibi çalışır (Beck, 2019). Bu durum bir fan fiction yazarı tarafından şöyle aktarılıyor:

"Bir gece bir cesaretle ilk bölüm yayınlanır ve sonra Amerika, İngiltere, Avustralya, Güney Kore, Rusya, Singapur ve daha nice ülkeden bu öylesine yayınlanmış fan fiction takip alır. Amerika'dan daha önce hikayesine yorum yapma vasıtasıyla az çok konuşulmuş biri beta hizmeti vermeyi kabul eder ve öylesine yayımlanarak başlamış fan fiction bölümleri üzerinden geçer, gramer hatalarını düzeltir, tavsiye verir. Yüzü bile görülmemiş bu kişi artık yazarın ilk editörü olmuştur ve bu işi severek yaptığını söylemektedir. Bir ay sonra dördüncü bölüm yayınlanmışken bine yakın okunma oranıyla garip bir mutluluk hissi kişinin içine yayılır. Her yayınlanan bölümde saat kaç olursa olsun saniyesinde bölümü okuyan bir Güney Koreli takipçisi, karakterleri birbirine çok yakıştıran Fransız bir yorumcusu, her bölümü özenle düzelten Amerikalı bir betası olan yazar artık yalnız değildir" (Ekşi Sözlük, 2013).

Fan fiction eski ve etkisi çok yüksek bir üretim biçimidir. Yıllar içinde kendi terimlerini (kanon, fanon, shipping, fanfic, beta, bashing, fluff, drabble, flashfic, marry sue vb), janralarını (angst, alternative universe, crossover, darkfic, fix-fic, slash, ship, rebuild) oluşturmuş, düzenli olarak fan fiction yazan ve okuyan kitleler için önemli bir uğraştır (Angelfire, 2017).

Fan fictionı, profesyonellikten ayıran ve kendi başına bir yazın alanı olmasına sebep olan şey elbette yine telif hakları nedeniyle maddi karşılığının olmaması ve orijinal başka bir metne dayalı gönüllü bir fan etkinliği olmasıdır. J. K. Rowling, Neil Gaiman, Terry Pratchett, Stephane Meyer, Stephen King gibi yazarlar fan fictionı kendi hikayelerini güncel ve ayakta tutmanın bir yolu olarak görmekte ve desteklemektedirler. Öte yandan George R. R. Martin, Annette Curtis, Anne Rice gibi yazarlar fan fictiona sıcak bakmayan ve kesinlikle karşı olan yazarlardır (Comandini, 2019).

Vampirle Görüşme (1976) kitabıyla tanınmış Anne Rice, fan fictiona yönelik düşünceleriyle ilgili, kişisel internet sayfasından şu sözleri aktarıyor:

"Hayran kurgularına izin vermiyorum. Karakterler telif hakkıyla korunmaktadır. Karakterlerimle hayran kurguları hakkında düşünmek bile beni çok üzüyor. Okuyucularıma kendi orijinal hikayelerini,

kendi karakterleriyle yazmalarını tavsiye ediyorum. İsteklerime saygı duymanız kesinlikle çok önemlidir" (Rice, 2000).

Neil Gaiman ise Good Omens kitabının bir fan tarafından yazılmış fan fictionını sosyal medyada paylaşması üzerine, bir kullanıcı tarafından yöneltilen: "Fan fiction seviyor musun? Ben buna tamamen karşıyım. Bence yazara bir hakarettir." yorumuna Neil Gaiman; "Yazdığım Sherlock Holmes/H.P. Lovecraft fan fictionımla Hugo ödülü kazandım. Yani destekliyorum." diye cevap veriyor (Gaiman, 2017). Neil Gaiman yine kendi kişisel blogunda fan fictionla ilgili şunları ifade ediyor:

“İnsanlar yarattığım karakterleri ticari olarak sömürmedikleri ve bunu birbirleri için yaptıkları sürece, bunda herhangi bir zarar olduğunu düşünmüyorum. İnsanların bundan ne kadar zevk aldıklarına bakılırsa belli ki iyi de yapıyorlar. Bu beni rahatsız etmiyor” (Gaiman, 2002).

Fan fiction o kadar uzun süredir ve istikrarlı bir şekilde hayranlar tarafından yapılıyor ki Dünya Bilim Kurgu Topluluğu, 1967 yılından bu yana, her yıl En İyi Hayran Yazarı dalında Hugo Ödülü veriyor (Coppa, 2017: XVI). Yukarıda bahsedildiği üzere tanınmış başarılı yazarlar dahi fan fiction yazabiliyor ve bu ödülü kazanabiliyorlar.

Dijital devrimle birlikte İnternet üzerinde yer alan fan fiction sayısı bilinmemektedir. Binlerce fan fiction fandumu, fandumlar içerisinde onlarca katagori, kategoriler içerisinde yüzlerce eser ve o eserlerin altında milyonlarca fan fiction vardır. Bugün, örneğin dünya çapında bir fan fiction fandumu olan fanfiction.net sitesinin kategorilerinden (anime/manga, kitap, çizgi film, çizgi roman, oyun, misc, film, televizyon, tiyatro) “kitap” kategorisini seçip tıkladığında, fanlar tarafından yazılan yüz binlerce kurguyla karşılaşmak mümkündür. Görselde verilen tablo devasa bir verinin, tek bir sitede yer alan yalnızca bir kategorisindeki ilk sayfa olarak düşünülmalıdır.

Harry Potter (829K)
 Twilight (221K)
 Percy Jackson and the Olympians (78.6K)
 Lord of the Rings (57.8K)
 Hunger Games (46K)
 Warriors (26.7K)
 Mortal Instruments (17.7K)
 Maximum Ride (17.2K)
 Hobbit (12.9K)
 Phantom of the Opera (12.7K)
 Chronicles of Narnia (12.6K)
 Gossip Girl (10.3K)
 Outsiders (9.7K)
 A Song of Ice and Fire (9.4K)
 Vampire Academy (8.6K)
 Divergent Trilogy (8.4K)
 Song of the Lioness (8.0K)
 Inheritance Cycle (6.3K)
 Silmarillion (5.9K)
 Artemis Fowl (5.5K)
 Fairy Tales (5.4K)
 Animorphs (5.2K)
 Janet Evanovich (5.1K)
 Pride and Prejudice (5.1K)
 Gallagher Girls (4.6K)
 Les Misérables (4.6K)
 Bible (4.2K)
 Sherlock Holmes (4.2K)
 Alex Rider (4.1K)
 Fifty Shades Trilogy (3.9K)
 Clique (3.8K)
 Sookie Stackhouse/Southern Vampire... (3.8K)
 Vampires (3.8K)
 Peter Pan (3.2K)
 Maze Runner Trilogy (3.1K)
 39 Clues (2.8K)
 Redwall (2.2K)
 Skulduggery Pleasant series (2.1K)
 Discworld (2.1K)
 Ranger's Apprentice (2K)
 Series Of Unfortunate Events (2K)
 Infernal Devices, Cassandra Clare (2K)
 Good Omens (2.0K)

Custodes Noctis series (15)
 Emily Windsnap series (15)
 Of Poseidon (15)
 Clive Cussler (15)
 Firestarter (15)
 Miss Marple Stories (14)
 Conspiracy 365 (14)
 Scary Beautiful (14)
 Night Watch (14)
 Kate Constable (14)
 Chocolate War (14)
 Firekeeper Saga (14)
 A Hero at the End of the World (14)
 Boy Who Couldn't Die (14)
 Curse Workers (14)
 Oracle trilogy (14)
 Midnight Texas Series (14)
 Other Side of the Story (14)
 Seven Wonders series (14)
 Story Thieves (14)
 China Garden (14)
 Dragon Keepers Chronicles (14)
 Keeping You a Secret (14)
 Metamorphoses (14)
 Agents of Metal (14)
 Dark Swan series, Richelle Mead (14)
 Silver Brumby series (14)
 I, Robot (14)
 Medusa Project, Sophie McKenzie (14)
 Red Rising Trilogy (14)
 Den of Shadows (14)
 American Psycho (14)
 Things They Carried (14)
 Dark Ones (13)
 Tanith Lee (13)
 Tess of the D'Urbervilles (13)
 Old Magic (13)
 Jumper series (13)
 Astonishing Adventures of Fanboy a... (13)
 Werewolf's Guide to Life (13)
 Under the Never Sky series (13)
 Blue is For Nightmares (13)
 Bunnica series (13)

Friends With Benefits Series (3)
 Faery Rebels (3)
 Song of Lunch (3)
 Wildflowers series (3)
 Mars Trilogy (3)
 Sweet Trilogy (3)
 The Testament (3)
 Waking Up Screaming: Haunting Tale... (3)
 Remembrance, Theresa Breslin (3)
 Raptor Red (3)
 Trebizond series (3)
 Firm (3)
 Pace series (3)
 Avalon series (3)
 Sea Change, Aimee Friedman (3)
 A Matter of Time series (3)
 Devery Series (3)
 Seaward, Susan Cooper (3)
 Girl with the Silver Eyes (3)
 Turn of the Tides series (3)
 I Am the Cheese (3)
 Summer at Castle Auburn (3)
 Futuristic Violence and Fancy Suit... (3)
 Dreamscape, Nemeses (3)
 Frontier Magic trilogy (3)
 Chestnut Hill series (3)
 Pathfinder, Orson Scott Card (3)
 WondLa series (3)
 Confessions of a Murder Suspect (3)
 Daughter of Destiny series (3)
 Diary of a Snob (3)
 Little Secrets series (3)
 Epic, Conor Kostick (3)
 Bag of Bones (3)
 Revenants, Amy Plum (3)
 Poison Ink (3)
 Based on a True Story/D'après une ... (3)
 Can't Get There from Here, Todd St... (3)
 Jinx, Meg Cabot (3)
 On the Run, Gordon Korman (3)
 Isabel of the Whales (3)
 Song of Roland (3)
 Mysteries of Harris Burdick (3)

Görsel 42: fanfiction.net sitesinden alınmış, "kitap" kategorisindeki fan fictionlarının sayısının yalnızca küçük bir kısmını gösteren ekran görüntüsü, 2021

3. BÖLÜM

GEÇMİŞE ÖZLEM

3.1. FANARTLA KÜLTÜR YARATIMI VE BENLİK İNŞASI

“Yeni bir kültür yaratmak, yalnızca kişinin kendi bireysel "orijinal" keşifleri anlamına gelmez. Zaten bulunmuş gerçeklerin eleştirel bir şekilde çözümlenmesini de içerir. Bu bir anlamda sosyalizasyonu, entelektüel ve ahlaki düzlem içinde bir eylemin zeminini oluşturacak şekilde bile kullanabilmek demektir.”

Selection from the Prison Notebooks (Gramsci, 1992: 25)

Sembolik Etkileşim yaklaşımının öncüsü Herbert Thomas Mead, *Zihin, Benlik ve Toplum* (1972) kitabında toplumsal yaşamın çok yönlü ve karmaşık yapısı içerisinde zihnin ve benliğin konumunu ele alır. Mead’e göre, bireyler benliklerini, içinde buldukları topluluk/toplum ile etkileşimleri aracılığıyla inşa ederler. Bireylerin sosyal karşılaşmaları, başkaları üzerinden kendilerini tanımada adeta bir ayna görevi görmektedir (132-133).

Bu bağlamda Sennet (1994), Mead’in işaret ettiği noktayı anlatılar ve üretim ekseninde açıklamıştır. Sennet, kişiler tarafından üretilmiş öznel anlatıların, bir grubun üyeleri tarafından benimsenmesi ile anlam kazandığını söyler. Bu sayede birey belirli nitelikleri ve becerileri uyguladığı bireysel anlatılarla, kendisini belirli bir kültürel çevre içerisinde konumlandırabilir.

Bir topluluğun parçası olmak, bireyin kendisini toplum içerisinde bir yere koymasını dolayısıyla aidiyet duygusunu tatmasını sağlar. Bu süreç, kimi zaman geçmiş topluluklarda olduğu gibi bir toplumun tamamı içerisinde gerçekleşirken, kimi zaman da alt kültür toplulukları içerisinde hayata geçer.

Alt kültür en genel tanımı ile, toplumdan bütünüyle kopmadan, topluluğu oluşturan bireylerin sınıf, etnik köken, bölgesel paydaşlıklar, dini inanç ve bazen de ortak ilgi alanları etrafında şekillenen, kendi içinde anlamlı sistemleri olan ve bireylere bir kimlik farkındalığı katan yapılardır (Jenks, 2007: 15-16).

Fanartın üretim mecraları olarak fandomlar, bu bağlamda, aslında birer alt kültür topluluğudur. Bireylerin en az bir ortak ilgi alanı etrafında bir araya geldiği ve kendi

kültürel süreçlerini inşa ettikleri bir organize sosyalleşme alanıdır. Fanart ise bir kültür yaratım sürecinin kaynağı, interaktif üretilen imgelerin ve hikayelerin bütünüdür. Fanartistler bu üretim sürecini bir benlik ve kimlik inşası aracı olarak kullanır. Bireyler, fanart aracılığıyla, popüler kültürü kendi zevkleri ve talepleri doğrultusunda kullanarak temel sanat becerilerini, sanat yapma süreçlerini öğrenirler. Bunun yanı sıra fandomları, kendi kimliklerini sergileyebilecekleri ve benliklerini geliştirebilecekleri bir alan olarak kullanırlar (Manifold, 2009: 10-17).

Etkileşime girmek önemli olsa da bireylerin kendilerini fandomlara ait hissetmek için kullandığı mevcut tek ifade aracı bu değildir. Saçın veya makyajın şekillendirilmesi, kıyafet veya aksesuar seçimi, sosyal bir kimlik oluşturmanın ve dolayısıyla kişinin belirli bir hayran topluluğuna üye olduğunu iddia etmenin yollarıdır (Fiske, 1992: 35).

Bunun yanı sıra fandomlar ve fanart, bireylere günlük hayatta deneyimlemenin riskli olabileceği sosyal durumları test edebilmek için güvenli bir ortam sağlar. Bireyler rol yapma, kostüm giyme, makyaj yapma gibi eylemlerini bir “oyun” gerçekliği etrafında hayata geçirdikleri için, yargılanmayacaklarını veya kötü düşüncelerin hedefi olmayacaklarını bilirler. Bu noktada fanart bireylere kendisi gibi davrandıklarında, karşılaşacakları sosyal ilişkileri deneyimlemek için önyargısız bir hayat simülasyonu sunar. Bu karşılaşmalar ister çevrimiçi ister gerçek hayatta olsun sonuç değişmeyecektir. Güvenli sosyal ortam, çevrimiçi ortamda rumuzlar (nicknameler) ve avatarlar üzerinden sağlanırken, gerçek hayatta ise kostüm ve rol yapma üzerinden aynı etki sürdürülmektedir.

Kaynağını fantastik ve bilim kurgu üretimlerden ya da tarihsel temalardan alan, kostüm giymeye, makyaja ve rol yapmaya dayanan bir canlı rol yapma oyunu LARP (Live Action Role Play), bu güvenli karşılaşma ortamına verilebilecek güzel bir örnektir. LARP'lara katılan çok sayıda LGBT (Lezbiyen, Gay, Biseksüel, Transeksüel) birey üzerinde yapılan nitel bir çalışmanın sonuçlarına göre bireyler LARP'ın kendilerini keşfetme alanı olduğunu ifade etmektedir. LARP'ın sağladığı oyun yapısı ve çok sayıda rolü canlandırma imkanı sunması bu etkinin temel sebeplerinden biri olarak görülmektedir. Bireyler kendini keşfettikleri alan olarak yalnızca LARP anını değil, LARP topluluklarını ve fandomları da işaret etmektedir. Çalışmada yer alan bazı queer bireyler tecrübelerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Larp ve larp toplulukları, günlük hayatın kabul edilebilir bulmadığı bir şekilde tamamen halka açık bir ortamda biseksüel olmama izin verdi. (biseksüel erkek)”.

“Ergenlik yıllarımı birlikte geçirdiğim LARP grubunun kimliğim üzerinde büyük bir etkisi olduğunu hissediyorum, çünkü burası benim için çok sayıda queer bulduğum ilk yerdi ve açıkçası queer olmak için yeterince güvenli bir yerdi. (panseksüel kadın)” (Stenros ve Sihvonen, 2019).

Fandomlar ve fanart özellikle genç kadınlara kişisel gelişimlerini tamamlamak, duygusal olgunluk edinmek ve bazen de profesyonel yeterlilik kazandırmak konusunda yardımcı olmaktadır. Yapılan çalışmalar birçok kadın için kendi cinsellikleri ile tanıştıkları ilk alan olarak fanartı ya da fandomları işaret etmektedir (Rosenblatt ve Tushnet, 2015: 388-389).

Öte yandan Fanart engelli bireylere de kendilerini ifade edip kolaylıkla kabul edilebilecekleri bir ortam sağlar. Cerebral Palsy hastalığı ile doğmuş bir fandom üyesi bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Fandomları keşfettiğimde hayatımda ilk defa etrafımda olmak isteyen gerçek arkadaşlarım oldu. Çünkü aynı kitap serisinden hoşlanıyorduk ve onun hakkında konuşuyorduk. Fandomların paylaşım kültürü sayesinde ilk defa birileri benim düşüncelerimle ilgileniyordu, bedenimle değil” (392).

Tüm bunların yanı sıra fanart üreticileri bünyesinde, elbette yalnızca dezavantajlı grupları barındırmamaktadır. Fakat dezavantajlı bireylerin fandomlarda kolayca faaliyet gösterebildiği gerçeği ve fanartın bireylerin kendini keşfetme süreçlerinde olan katkısı da göz ardı edilemeyecek kadar büyüktür.

Öte yandan fanart, kişisel boş zamanı kaliteli zamana çevirmenin de son derece başarılı bir yoludur. Bu sayede fanart, bireylere kültür endüstrilerinin dikte ettiği boş zaman kullanımının dışında eylemde bulunma özgürlüğü de tanımaktadır (Kosnik, 2013: 166-168). Fanart her ne kadar popüler kültür öğelerinden beslense de kültür endüstrilerinin ona sunduğunu, doğrudan ve verili olarak tüketmeyi reddeder. Bu bağlamda fanart, boş zamanı bile kültür endüstrileri tarafından şekillenmiş günümüz bireyine, bir topluluk içerisinde kendi başlarına kalabilme, verileni dönüştürebilme ve kendi bilgi ve becerileri doğrultusunda yeniden üretme ortamı yaratır.

Marjorie Cohee Manifold, 19 ülkeden katılımcılarla yaptığı nitelikli görüşmelerde,

fanartın içsel bir ihtiyacın güdüsel bir yansıması olduğunu ortaya koymuştur. Çalışma, özellikle ergenlik çağındaki bireylerin fanartı günlük yaşamlarının bir parçası haline getirerek, “evren üzerinde ben kimim” gibi sorulara yanıt bulmaya çalıştıklarına işaret etmektedir. Manifold, oyun merkezli ortak yaratım süreçleri aracılığıyla bireylerin, büyük topluluklarda kendi kişisel alanlarını yarattıklarına vurgu yapmaktadır (2013: 13-16).

İster çevrimiçi ister yüz yüze gerçekleştirilsin, fandom ve fan üretimlerinin bir topluluk duygusu geliştirdiği açıktır. İnsan kendini sosyal ilişkileri ve bağlılıkları aracılığıyla tanımlar. Sosyal kimlik teorisyenleri de insanların bireysel ve sosyal kimliklerini korumak için sosyal gruplara katıldığına işaret etmektedir. Sosyal grup içinde deneyimlenen aidiyet hissi, bireyler arası etkileşimden doğan bağlılık, kimliğe katkıda bulunur. Bir grupta özdeşleşmek özsaygıyı getirir ve yabancılaşma, depresyon duygularına karşı koruyucu bir faktördür (Branscombe ve Wann, 1991: 125-126).

Tüm bu çalışmalar göstermektedir ki, fanart üretim süreçlerine doğrudan ve dolaylı olarak katılan tüm bireyler, sürecin sonunda farkında olarak ya da olmayarak bir kazanım elde ederler. Fanart bireylerin özellikle küçük yaşlarda bir fan olarak başladıkları yolculukta, kendini tanıma ve dünyayı anlamlandırmada bir araca dönüşür. Bireyler bir topluluğun parçası olarak kendi varlıklarını onaylarlar. Topluluk içerisinde kurdukları bağlarla, sevgi ve dayanışma görmek, aidiyet hislerini güçlendirir. Böylece yabancılaşma hissi azalırken, büyük bir şeyin parçası olma hissi güçlenir.

3.2. SANAT BAĞLAMINDA FANART

“Her sanat eseri çağının çocuğu ve çoğu zaman duygularımızın kaynağıdır. Bundan da anlaşıldığı gibi uygarlığın her dönemi asla tekrarlanmayacak kendine özgü bir sanat meydana getirir.”

Sanatta Ruhsallık Üzerine, (Kandinsky, 2010: 26)

Fanartın ismi uzun süre boyunca hayran metinleri (fan fictionlar) ile anıldı. Görüntünün yükseldiği dönemlerde ise fan çizimleri ve resimleri ile anılmaya başlandı. Bugün ise performatif ve sınıflandırılmayan tüm üretimlerin aynı motivasyonlardan ve benzer bir yaklaşımdan doğduğunu görmek mümkündür. Fanart bir sanat üretim iddiası taşımadığından dolayı, eğlenmek ve zevk almak etrafında şekillenen bir üretim biçimi olmuştur. Bu da fanartın, bir sanat üretim pratiği olarak ele alınmamasına sebep

olmaktadır.

Bunun yanı sıra fanartın gönüllü katılıma dayanan ve maddi karşılık beklemeyen tavrı da onu sanat mecralarında tartışılmaktan geri tutmuştur. Eskiden analog aletlerle, baskı makineleri ve el çizimleri ile yapılan fanart, görece daha az sayıdaki kişi tarafından yapılan ve kitlelere ulaşması zor olan bir üretim pratiğiydi. Sosyal medya araçlarının gelişimi ile ürünlerin ve fanartistlerin sayısında inanılmaz bir artış yaşanmıştır.

Bugün herhangi bir fandomu ele aldığımızda yalnızca tek bir internet sitesinde bile on binlerce fanart görmek mümkündür. Fanartın nicel çokluğu ve amatörler tarafından yapılan bir üretim formu olması nedeniyle, dikkate değer bir üretim biçimi olarak görülmemiş ve bugün kendisine sanat tartışma ortamlarında yer bulamamıştır.

Öte yandan akademilerin geleneklerine sıkı sıkıya bağlı olması ve meşru olanı belirleme gücü, fan üretimlerine ve fanlara daima mesafeli yaklaşılmasına neden olmuştur. Bu da karşılıklı bir ötekileştirmeyi doğurmuştur. Media, kültür ve fan kültürü alanında çalışmaları bulunan Matt Hills, Fan Cultures (2002) kitabında bu sorunu, akademinin kendini farklılıklar ve çoklu yaklaşımlar üzerinden var etmeye çalışsa da aynılığın ve tekrarlamanın kısılcasına düşmekten kurtulamamasına bağlar. Hills'e göre bu yaklaşım akademiye kendi hayali öznelliğine hapseder. Bu öznellik bireysel bir öznellik değil, bir toplulukla birlikte bir değer sistemi kurulması ve bunun sürdürülmesi, yani akademinin kendi fandomunu yaratması ile ilgilidir. Bu fandomda, grubun yerleşik fikirleri ve düşünceleri, seçkin bulduğu kişileri ve onayladığı görüşleri dışındaki görüşler kusurlu veyahut eksik kabul edilir. Bu bağlamda akademisyenin, çalışmasını yaparken kendi teorilerini takip etmekten başka şansı yoktur. Hills akademinin bu tavrının, ona kendi meşru otoritelerini yaratma, normal ve patolojik olanı belirmeme gücü verdiği işaret eder. Sonuç olarak hayal edilen öznellik yalnızca değerler sistemi ile ilgili değildir. Bu yaklaşım kültürel temsilleri belirlemede ve ötekiliğin inşasında rol oynar. Bu durum aynı zamanda karşılıklı bir marjinalleşmeyi yaratır. Akademisyenler yerleşmiş otoritelerinin ve kabullerinin sarsılmasını istemezler. Bu nedenle de çok uzun süre bazı grupları görmezden gelebilirler (19-22).

Matt Hills aslında burada fan çalışmaları yapan akademisyenlere karşı akademinin tutumundan bahsetmektedir. Fakat aynı eleştiri meşru kültürü belirleyen akademinin

hayranlara ve hayran üretimlerine yani fanarta yaklaşımı için de yapılabilir. Sonuç olarak meşru kültürü belirleyen akademi gözünde, fanart ve fan kültürü hala tartışmalı ve değer üretmeyen veyahut nafîle bir uğraş olarak görülebilir.

Bu noktada John Fiske, hayranların, genellikle resmi kültürdeki kadar yüksek üretim değerleriyle hazırlanmış yapıtlar ürettiklerine dikkat çeker. Fiske, fan üretimlerinin bir değer yaratmıyor gibi görünmesini, yeterlilikten çok ekonomik kaygılarla ilişkilendirir. Üretilen eser genellikle hayran için maliyetlidir ve öte yandan hayranlar, üretimlerini gerçekleştirebilmek için ekipmanlara ulaşmakta güçlük yaşarlar. Fiske, fan üretimleri ve profesyonel üretimler arasındaki teknik farklılığın buradan kaynaklandığını belirtir. Bir diğer yandan hayran üretimlerinin kar amacıyla gerçekleşmediğini belirten Fiske, bu sebeplerden dolayı fanartların kitlesel olarak pazarlanamadıklarını ve resmi kültürün içinde var olmadıklarını ifade eder (1992: 39).

3.2.1. Sanat, Zanaat ve Fanart İlişkisi

Fanart yeni ve modern araçlar kullanan bir ifade biçimi olmasına rağmen insanın öğretme, aktarma, haz duyma, kendini gerçekleştirme, paylaşma, kendinden öte bir şeye saygı gösterme gibi en ilkel duygularına hitap eder. Bu nedenle de geçmişte benzer içtepillerle oluşturulmuş sanat üretim biçimleri ile çeşitli paralellikler göstermektedir.

Bu noktada insanın araçsal evriminin ve sanatın kaynağı olarak gösterebileceğimiz "ilham alma, benzerini yapma ve taklit etme", fanart üretimlerinin özünü oluşturmaktadır. Fanart üretimlerinde esas olan, belli bir formda yaratılmış bir eserin belli bir parçasını benzer ya da tamamen farklı üretim formlarını kullanarak, kendi algılama düzeyinde yorumlamaktır.

Fanart üretim sürecinin ayrılmaz bir parçası olan 'ilham alma, benzerini yapma ve taklit etme' konsepti, ilkel sanat üretimlerinin de en büyük kaynağıdır. Aristoteles insan ve doğayı birbirini tamamlayan yapılar olarak ele alır. Ona göre, insan doğayı taklit eder hatta doğayı taklit etme hevesindedir (mimesis). Sanat ise insanın yine doğayı taklit ederek, doğanın eksik bıraktığını bütünlemesidir (Demiralp, 2007: 255-261). Aristoteles insanın ilk bilgilerini taklit yoluyla elde ettiğini söyler. Sanatı ise taklit güdüsünden zevk alma olarak değerlendirir. Onun bu bakış açısı insanın taklit etmeyi yani sanat yapmayı insanın doğal ve zorunlu bir dürtüsü olarak ele aldığını gösterir (Hafız, 2016: 45-49).

Çağdaş sosyal bilimler araştırmacısı Sennet, *Zanaatkar* (2008) kitabında, bir figürün ısrarla tekrar tekrar çizilmesinin, sadece çizim yapmayı öğrenmeyi değil, zamanla estetik algının gelişmesini de katkı sağladığına işaret eder. Sennet'e göre, üretim ve yaratım süreçlerinin üzerinden defalarca geçen birey, zamanla onu içselleştirmeye ve kendi özgün yorumlamasını yapmaya başlar. Sennett bunu bir eskizin üzerinde çalışıldıkça zamanla olgunlaşmasına benzetmektedir. Modern yaşam tarzı ile makinelerin insanları tekrarlayarak öğrenme pratiğinden yoksun bıraktığını vurgulayan Sennett, tekrarlamamanın birey ve eser üzerindeki etkisi ile ilgili şunları ifade eder:

“Bir eylemin üzerinden tekrar tekrar geçmek öz eleştiriye mümkün kılar. Becerinin gelişimi tekrarlamamanın nasıl düzenlendiğine bağlıdır. Bir kimse becerisini geliştirdikçe tekrar ettiği şeylerin de içeriğini değiştirir” (Sennet, 2008: 56).

Orta Çağ'dan Rönesans'a kadar sanatın kiliseler aracılığı ile günlük yaşamın bir parçası ve herkesin ulaşabileceği kamusal mekanlarda olduğu görülmektedir. Yine bu dönemde sanatın bireylere kazanım sağlayan işlevsel bir yanı olduğuna işaret edilmektedir. Bu dönemde sanatın şekillendiği belirli bir çerçeve vardır ve sanatçılar da buna uymak zorundadır. Sanat ve sanatçı toplu bir etkinliğin parçası olarak hayat bulmakta ve üretimler herkesin ortak malı sayılmaktadır (Ünsal, 2018: 111).

17. yüzyılda da sanat bugün bildiğimiz anlamıyla ele alınmamıştır. Sanat bu dönemde modernizmle kendini bulan özgünlük ve öznellik kavramlarından yoksundur. Sanatçılar güzelliği yaratan kişiler olarak değil, zaten var olan bir şeyi keşfeden kişiler olarak görülmektedir. 17. Yüzyıl sonunda beğeni kavramı ön plana çıkmış, sanat ve sanatçı tanımları tamamen şekil değiştirmiştir. Sanat ve zanaat ayrımı bu noktada ortaya çıkmıştır. Bu döneme kadar yan yana değerlendirilen sanatçı ve zanaatçı kavramlarının yerini artık, “çok özel üstün yetenekli dâhiler” ve “ustalık becerisi olan kişiler” almıştır. Sanat ise, kibar sınıflara özgü güzel sanat olarak, eser piyasa ekseninde, beğeniden estetiğe doğru başkalaşım geçirmiştir (Shinner, 2013: 100-117).

Fanart üretimleri daha çok el işçiliği, orijinal ürüne bağlılık, taklit gibi zanaat üretimlerini niteleyecek tanımlar etrafında şekillenmiştir. Bu nedenle bir sanat olmaktan daha çok zanaat üretimi olarak değerlendirilmeye yatkındır. Bununla birlikte, fanartın bir maddi değer yaratmak için üretilmemesi, eğlence ve haz üzerine kurulu olması ve estetik bir değer yaratması da onu sanat olarak değerlendirilmeye yaklaştıran unsurlardır. Ayrıca,

fanartın, gündelik hayat içerisinde erittiği üretim-sanat-tüketim sınırları, kolektif yapısının bir kültür alanı yaratmaya imkan vermesi, geçmiş avangart söylemlerin neredeyse tamamının yansımalarını taşıması onu kendine has kılan etmenlerdendir.

Fanartı zanaattan ayıran en önemli nokta, kişisel ihtiyaçtan doğan ve kolektif eylemle hayat bulan bir deneyim olması ve doğrudan maddi bir beklenti ya da herhangi bir fayda elde etme arzusu taşımamasıdır. Fanart doğası gereği bireye çeşitli kazanımlar sunsa da birey, bu kazanımların ve sürecin farkında değildir. Fanart bireyin kamusal alanda, kendisini ifade edebildiği kişisel bir alan yaratır. Bu anlamda fanart bir oyun bağlamı içerisinde hayat bulan, gündelik hayat karşılaşmaları bütünüdür.

Fanartta sanat ve zanaatın henüz keskin sınırlarla ayrılmadığı modernite öncesi dönemin yansımalarını görmek mümkündür. Fanart yapım süreçlerinin işleme yöntemleri ve bu süreçler üzerinden kurulan ilişkiler modernite öncesi Avrupa Zanaat Loncaları ile benzerlikler taşımaktadır. Fandomların bir sosyal kültürel ve sanatsal paylaşım alanı olduğu açıktır. Fanartistlerin birbirleri ile etkileşimleri, sanat yapmanın tüm detaylarının karşılıksız paylaşımı, teknik ve ekipman eğitimleri gibi pek çok faaliyet fandomlar içinde gerçekleşmektedir. Bu nedenle fandomlar, üyelerinin yerel ve küresel estetiğe dair fikir sahibi olabildiği mecralardır (Manifold, 2009a: 9).

Bu bağlamda Avrupa Zanaat Loncaları ve Orta Çağ Atölyeleri ile fanartın işleyiş tarzı arasında birtakım paralellikler bulunmaktadır. Bu benzerliklerden bir tanesi, usta-çırak ilişkisi ekseninde gerçekleşen saygı ve hayranlık temelli bir üretim süreci olarak görülebilir. Bir diğer yandan da Loncaların üreticilerine sunduğu kamusal alanın karşılığı, fanartta fandomlar yoluyla hayat bulur

Sennet, Orta Çağ'da üreticilere teşvik ve destek veren atölyelerin tekrar yaşatılması gerektiğine vurgu yapar. Sennet, atölyeleri toplum içerisinde kendisine yer bulamayan üreticilerin toplumdaki kaçtığına sığınabileceği yerler olarak işaret eder ve atölyeleri üreticilerin kendilerini evlerinde hissettikleri yer olarak tanımlamaktadır. Sennet, atölyeleri din ve ritüel ekseninde insanları bir arada tutan etkileşim alanları olarak görmektedir. Seküler toplumda sahip olunan özgünlük anlayışının atölye kültürüne dayandığını belirten Sennet, özgünlüğün usta kavramının yeni bir biçimi olarak hayat bulduğuna dikkat çeker (Sennet, 2008: 101).

Fanartın doğduğu ve yaşadığı mecralar olarak fandomlar, Orta Çağ Atölyeleri'nin taşıdığı bu misyonu devam ettiriyor demek yanlış olmayacaktır. Pek çok bireyin fandomlar üzerinde kendilerini var etmeleri ve usta-çırak geleneğinin dolaylı olarak devam ettirilmesi gibi pek çok unsur fandomların bu mirası taşıdığını göstermektedir.

Fanartistler orijinal anlatıların bir parçasını taklit etmekle kalmaz onu dönüştürebilir, yeniden yorumlayabilir. Fanartistler orijinal anlatı üzerinden yeni ilişkiler yaratabilir, başka bir zamana ve bağlama, alternatif evrenlere taşıyabilir (Ford ve DeJa, 2016: 37). Orijinal anlatıda kadın olan bir karakter erkek olarak tasvir edilebilir. Beyaz ırka ait bir karakter siyahi, heteroseksüel olan bir karakter homoseksüel olarak yeniden yorumlanabilir. Yine orijinal anlatıdaki karakter ilişkilerine, hikaye pilotlarına müdahale edebilir ve kendi anlatılarını (orijinal anlatının özüne sadık kalmak suretiyle) oluşturabilirler.

Fanartistler saygı, sevgi ve bağlılık göstermek için taklit ederler. Bu bağlamda fanartta ilham alma ve taklit, referans medya yani kanona duyulan saygıyı paylaşma arzusundan doğar. Bu nedenle kariyer peşinde koşmak ya da kar beklemek gibi bir dertleri yoktur. Önemli olan sevdiği eserle bütünleşmektir (Seymour, 2018: 102).

Öte yandan fanart üretici özgüven problemi açısından da ele alınabilir. Fanartın kapalı yapısı üreticilerine, herhangi bir başarısızlığa uğramadan, güvenli bir ortamda kendilerini ifade etme şansı tanır. Binlerce üretici için estetik beğenilme kaygısı dışında, eğlenme ve eğlendiği nesneyi kendisi gibi olan insanlarla paylaşma fırsatı yaratır. Burada esas olan kendi zevklerinin, hayal gücünün ve üretimlerinin yargılanmayacağıının bilinmesidir. Bu güvenli hissin kaynaklandığı bir başka nokta ise zaten yaratılmış ve onaylanmış sanat eserlerini kullanarak yeni bir şey ya da benzer bir şey üretmeleridir.

Fanartla, sınırları belirli bir hikaye ya da sanat eserini kullanarak, herhangi bir iddia ya da başarı kaygısı gütmeyen ve ana akım üretime dâhil olmaya çalışmadan bir üretim gerçekleştirme söz konusudur. Bu nedenle fanart üreticilerinin sosyal ve psikolojik olarak rahat hissetmeleri, bu üretimlerin niceliksel olarak neden bu kadar çok olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca kendi içinde bir paylaşım kültürü yarattığı ve estetik bir kaygı taşımadığı için, sadece takipçisi olan fakat üretim zincirinde bulunmayan bireyleri de üretim ağının bir parçası olabilecekleri konusunda cesaretlendirir.

Sevdiği film karakterini derste defterin kenarına çizen bir gençle, bir güzel sanatlar öğrencisinin zihnindeki karakteri resme dökme süreci ele alındığında, fanartın psikolojik boyutu daha net anlaşılacaktır. Biri hiçbir kaygı gütmeden yalnızca o an için kendisini mutlu etmek amacıyla bir iş ortaya çıkarırken, diğeri ise kendisinden önceki bütün ressamlık uygulamalarının, estetik ve akademik kaygıların yükünü sırtında taşır. Burada kıyaslanması gereken nokta işlerin estetik olarak sanatsal değeri değildir. İşaret edilmek istenen nokta, psikolojik ve duygusal olarak iki üretim sürecinin ele alınmasıdır. Fanart üretimlerinin sayısındaki fazlalığın da bu güvenli duygudan kaynaklandığını söylemek mümkündür.

Fanartistler popüler kültür üreticilerine ya da kanonların yani orijinal eserlerin yaratıcılarına da ilham verir. Orijinal eser üreticilerine kendi analizlerini yapma, eserlerinin nasıl alımlandığını yakından inceleme şansı tanır. Fandomların ve fanartistlerin orijinal eser üreticilerindeki etkisi sıklıkla görülmüştür. Bu duruma yakın tarihli bir örnek olarak Harry Potter gösterilebilir. Kitap serisinin yazarı J. K. Rowling, kitaplarda dört büyük büyücülük binasından üç tanesinin ortak salonlarını tasvir ederken, Hufflepuff ortak salonunu tasvir etmemiştir. Bu durum hayranları tarafından fark edilmiş ve hayranları Hufflepuff ortak salonunu çok merak ettiklerini, neden tasvir etmediğini sosyal medya üzerinden Rowling'e iletmışlerdir. Bunun üzerine Rowling, kitaplardan ve filmlerden bağımsız bir şekilde, okuyucularına sosyal medya üzerinden, Hufflepuff ortak salonunun detaylı tasvirini yapmıştır. Sonuç olarak, hayranlar, filmlerde ve kitaplarda yer almayan bu mekanı, Rowling'in betimlemelerinden yaptıkları çıkarımlarla kendileri resmetmişlerdir (Görsel 43-44).



Görsel 43: Alwayskat27, "Hufflepuff Common Room", dijital, 2021



Görsel 44: Gnomeschool, "Hufflepuff Common Room", dijital, 2021

3.2.2. Fanartın Beslendiği Kaynaklar

Fanartın beslendiği kaynaklar da aslında sanatın beslendiği kaynaklarla benzerlik göstermektedir. Fanart üretimlerinin çok büyük bir kısmı kaynağını mitolojiden, çok sevilen kişi ya da üretimlerden, hayali ve fantastik olandan alır. Fantastik hikayelerin ve mitolojinin özünde, hayali bir dünya yaratma ve o dünyanın detaylarını şekillendirme vardır. Yaratılmış hayali dünyaların ve kullanılan klasik anlatı metotlarının da asırlardır hayranları içine alma, kendisiyle özdeşleştirme gücü olduğuna çalışmanın diğer kısımlarında detaylıca değinilmiştir.

Fanartın mitoloji, fantastik ve bilim kurgu üretimlerinden beslenmesinin temel sebebi hikayelerin, herkes için açık ve anlaşılır olmasından kaynaklanmaktadır. Bu durumun gerçekleşmesindeki en büyük sebeplerden biri, bahsi geçen üretimlerin klasik anlatı temalarını ve benzer duygular uyandıracak anlatı pilotlarını kullanmasıdır. Klasik anlatının herkesin anlayabileceği yapısı ve her insanın kendinden bir parça bulabileceği hikayeler bireyleri harekete geçirmektedir.

Mitolojiye, fantastik temalara ve bilim kurguya dayalı hikayelerin alımlayıcının hayal gücünü de harekete geçirmek gibi bir gücü olduğu görülmektedir. Kurgusal evrenlere duyulan büyük ilginin yansıması, mitolojinin çok yazarlı ve anonim yapısında açıkça görülmektedir. Bir evreni keşfetmek ve onu anlamaya çalışmak, kurallarını çözmek aslında felsefenin, fen bilimleri ve sosyal bilimlerin öncelikli amacıdır ve insanın varoluşunun en büyük parçasıdır. Bu nedenle kurgusal bir dünyaya karşı duyulan ilgi, insanın hayal gücünün sınırlarını zorlayabilmesi ve kendisini başka bir gerçekliğe konumlandırabilmesi açısından önemlidir.

İnsanın hikaye yaratma ihtiyacının ve kendi içindeki anlam arayışının en iyi karşılanacağı nokta hayali evrenlerdir. Bu hayali evrenler ilhamını insanlığın ortak hayal gücü sayılabilecek mitoloji mirasından alır. Fanart da işte tam olarak bu kaynaktan beslenir. Bu durum insanlığın var olan gerçekliği yeterli bulmayıp, ortak hayal gücü ile mitolojiyi oluşturması gibi düşünebilir. Hayranlar karşılaştıkları eserlerde var olan evrenlerle yetinmeyerek daha fazlasını istemekte ve bu da onları kendi hayal güçlerini kullanmaya itmektedir. Mevcut olasılıkları gerçekleştirmek ve var olan sınırları aşmak

istemek insanın en tabi arzusu olmuştur. Bu bağlamda bir dünya inşa etmek ve hayranları o dünyanın içine dahil etmek, hayranlardaki yaratıcı gücü tetikler.

3.2.3. Fanart ve Oyun İlişkisi

Aydınlanma Dönemi sanat anlayışı üzerinde önemli etkisi bulunan Immanuel Kant sanat ve zanaat ayırımını şu şekilde yapmaktadır:

“Sanat el işçiliğinden farklıdır; birisine özgür diğerine paralı asker denebilir. İlkini, yalnızca amacı oyun olan, yani kendi içinde hoşluk yaratan bir uğraş olarak görüyoruz. Ancak ikincisini, zorunlu ve tatsız bir iş olan ve yalnızca etkisiyle (örneğin ücretle) çekici kılınan zorunlu bir uğraş olarak görmekteyiz” (2016: 172-173).

Bugün sanatı ve zanaatı ayıracak daha geniş ve keskin tanımlamalar olsa da bu çalışmada önemli olan fanartın bu tanımlar arasında nereye yerleştirileceğidir. Kant’ın ifadesi ile zanaat, para için yapılan zorunlu bir deneyim olarak görülürken; sanat, üreticisine bir haz, bir oyun deneyimi sunmalı ve gönüllülük esası içermelidir. Bu yaklaşımın ve tanımların eğer sanatla yakından ilişkili bir insan değilseniz, bugün hala popüler bakış açısı olarak kabul edilebilir olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Öyleyse bu bağlamda, ana akım sanat üretimleri arasına giremeye ve amatörler tarafından yapılsa dahi, tamamen gönüllü katılıma dayalı, karşılıksız, kendiliğinden ve temel içtepilelere dayalı, sonucunda bir estetik değer üreten fanartı hangi tanımla ele almak gerekir? Keskin sınırları olan bir sınıflandırma yapmak, kendi içerisinde pek çok dinamiği bulunan fanarta karşı haksızlık olacaktır. Ama bu sınırlandırmanın eksikliği fanartın bireylere kendilerini ifade etme alanı sunan bir ifade alanı, üretim pratiği olarak görülmemesine yol açmamalıdır. Belki de fanartın neliği, üreticisinin onu görme perspektifinden ve ele alma şeklinden dolayı, her birey için öznel ve biriciktir.

“Sanatçının kimliği ile kim olmadığı arasında daima gidip gelmeler olur. Bu sınırın en gevşek, en bulanık olduğu alanda “oyuncu” kimliği vardır. O yüzden oyunu sanatın ne olmadığından ne olduğuna geçişte bir ara yer olarak görmüştük” (Soykan, 1997: 107).

Johan Huizinga, insanı oyun oynayarak var olan bir canlı şeklinde tanımladığı Homo Ludens (2006) kitabında, Platon’dan, taklitçinin (mimetes), tıpkı yaratıcı veya yorumcu sanatçı gibi, yaptığının iyi veya kötü olduğunu bilmediğini aktarır. Taklit etmek (mimesis), taklitçi açısından ciddi bir iş olmayıp, bir oyundur. Arkaik kültürde ve çok

daha sonraki tarihlere kadar sanat kelimesi insanın bütün becerilerini kapsadığını belirten Huizinga, şu sözlerle devam eder:

“Bu genel bağlantı bize, usta eller tarafından yapılan uzun ömürlü yaratıda, hatta kelimenin dar anlamıyla başyapıtta bile, oyunsal faktörü bulma olanağı vermektedir” (206).

Schiller, endüstri devrimleri sonrasında modern toplumda hakim olan iş bölümü ve uzmanlaşmanın insanı parçalara ayırdığını, insanın kendinden koptuğunu ve geriye “insan adı altında insan kırıntıları” kaldığını ifade eder. Modern insanın bu noktada bir yabancılaşma yaşadığını ifade eden Schiller, bu yıkımın önüne ancak sanatın oyun olarak kavranılması sayesinde geçilebileceğini belirtir. Bu anlayış, parçalanmış insanı bütünlüğüne kavuşturacaktır (Safranski, 2013: 45).

Bu noktada Schiller, insanın kendini arayışını şu sözlerle ifade eder:

“...İnsan sadece kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oyun oynar ve sadece oynadığı yerde tam olarak insandır” (Schiller, 1991: 43)

Fanart doğası gereği başlangıçta bir oyun ve eğlence alanıdır. Bireylerin fandomlara katılımı ve zamanla bir fanart üreticisine dönüşmesi, süreçte alınan oyunsal hazdan ileri gelmektedir. Fanartın, fanartistlere bir üretici olarak fandomlarda yer almak ve kendi bireyselliğini, kamusal alanda gerçekleştirme imkânı sunması dahi aslında örtük bir oyun alanının yansımasıdır. Fanart gündelik yaşamda kurgulanmış oyun alanını ve sosyal dinamiklerin siber uzayda hayat bulmasına yardımcı olur.

“Sanat eserinin canlandığı ve tadına varıldığı kamusal etkinin yokluğu, plastik sanatlar alanında oyunsal bir faktörün yokluğuna yol açar” (Huizinga, 2006: 211).

Bu noktada fanart, plastik ve görsel sanatlardaki kamusal alan faktörünü kendisi yaratır. Üretimlerin bir sosyal etkileşim içerisinde gerçekleşmesinin yanı sıra bireylerin içsel ifade ve anlatılarının bir topluluk üzerinden inşa edilmesi, fanartı kamusal bağlama yerleştirir.

3.3. GÜNCEL OLGULAR BAĞLAMINDA FANART

Sanat tarihi ele alındığında belli koşullar altında, çeşitli üretim formlarının kendiliğinden var olduğunu görürüz. Çağın getirdikleri, dönemin sosyo-ekonomik hatta çevresel koşulları bile bir sanat formunun kendiliğinden ortaya çıkmasını sağlayabilir. Hatta çoğu zaman ortaya çıkan formlar bilinçli bir eylemden ileri gelmez. Dönemin

koşullarının, bireyler üzerinde yarattığı etki sanatın nasıl olması gerekiyorsa öylece meydana gelmesine neden olur.

Fanartın güncel olgularla ilişkisine değinmeden önce, çağın dinamiklerine bakmak gerekir. Bu bağlamda en güncel okumalardan biri olan ve dijital devrimin son yirmi yıllık sürecine ve sonuçlarına ışık tutan Jenkins'in 'Yakınlaşma Kültürü'nden bahsetmek yerinde olacaktır.

Henry Jenkins Cesur Yeni Medya (2019) adlı kitabında yakınlaşmayı henüz kimsenin bilmediği ama yaşamın her alanında, herkesin derinden hissettiği bir dönüşüm olarak ele alır. Teknolojik anlamda yakınlaşma bir teknolojik cihazla birden fazla birbirinden farklı fonksiyonun yerine getirilmesi anlamına gelmektedir. Jenkins bu değişimin yalnızca dijital teknolojiler alanında değil hayatın her alanında özellikle kültür ve sosyal kurumlar düzeyinde yaşandığını iddia eder.

“Medya yakınlaşması teknolojik bir değişimden fazlasıdır. Yakınlaşma mevcut endüstriler, pazarlar, türler ve izleyiciler arasındaki ilişkileri değiştirir. Yakınlaşma medya sektörlerindeki çalışma mantığını ve tüketicilerin alımladıkları içerikleri işleme mantığını değiştirir. Hazır olsak da olmasak da bir yakınlaşma kültürü içerisinde yaşıyoruz” (36).

Bu değişimin özellikle tüketiciler ve üreticiler arasındaki ilişkileri değiştirdiğini ele alan Jenkins, tüketicilerin medya akışına daha fazla dahil olmaya başladıklarını ve bunun da kapitalizmin kurduğu kurumların sistemlerini değiştirmesine sebep olduğuna işaret eder. Bu değişim yalnızca ekonomik ve dijital bağlamda değildir. Jenkins askeriye, hukuk, eğitim, din, günlük yaşam gibi her köklü sosyal kurumun bu değişime ayak uydurmak üzere bir çabanın içerisinde olduğunu ve kendisini yeniden tanımlamaya çalıştığını detaylıca ele alır. Yani değişim aynı zamanda zihniyette ve kültürel mantıkta yaşanan bir değişimdir. Jenkins'in kitabında işaret ettiği bir diğer önemli nokta ise köklü kurumların bu değişim modellerini tabandan gelen hayran topluluklarından aldıkları vurgusudur. Jenkins'e göre hayran toplulukları yalnızca bu değişimin modelini kurumlara sunmamış, onun ilk benimseyicileri de olmuşlardır. Tüketim, üretim ve yaşam etkileşimli, kolektif bir süreç haline gelmiştir ve bu çağın bireyleri kolektif zekanın yol göstericiliğine ihtiyaç duymaktadır. Yakınlaşma bir bitiş noktası değil bir sürece işaret eder.

“Hiçbirimiz her şeyi bilmeyiz; her birimiz bir şeyler biliriz. Kolektif zekâ medya gücünün alternatif yansıması olarak görülebilir. Yakınlaşma kültürü içerisinde günlük etkileşimlerimiz sayesinde bu gücü kullanmayı öğreniyoruz. An itibarıyla bu kolektif gücü çoğunlukla eğlence için kullanıyor olsak dahi, yakın zamanda bu becerileri daha ciddi amaçlar için kullanıyor olacağız” (Jenkins, 2019: 21).

Bilgi yığınları ve üretim patlaması altında ezilen 21. yüzyıl insanı, medya araçlarının ve bilgi teknolojilerinin dönüşüm hızına tek başına yetişememektedir. 21. yüzyıl insanından, çok yönlü olması, medyayı ve güncel bilgi akışını takip etmesi, her geçen gün hızla gelişen teknolojilere ayak uydurması, gündeme, siyasete, toplum normlarına, kimlik duyarlılıklarına açık olması vb. beklenmektedir. Birey ağı takip etmeli ve ağa dahil olarak akışta kalmayı başarabilmelidir. Bireylerin artık tek başına, bu devinime yetişmesi mümkün değildir. Bu durum Castells’in şu sözlerini hatırlatır:

“Ağlar yayıldığında, büyümeleri de katlanır; daha fazla bağlantı olduğundan ağa dahil olmanın yararları da katlanarak artar, maliyet de doğrusal olarak artar. Ayrıca ağın dışında kalmanın cezası da ağın büyümesiyle birlikte büyür, çünkü ağın dışında kalan başka unsurlara erişim fırsatları azalır” (Castells, 2003: 90)

Çağın insanı akışta kalmak ve ağa dahil olmak zorundadır. Bu nedenle çağdaş insan, ağda kalmak, üretmek ve var olabilmek için kolektif zekaya, çok yönlülüğe ve dijital okur yazarlığa ihtiyaç duyar. Jenkins’in -asında dijital devrimi yakından deneyimleyen her bireyin-, duyumsadığı ve yaşamın her alanına sirayet etmiş bu dönüşümün; düşünce sistemlerimizde ve yaşam pratiklerimizde bu kadar değişime yol açarken, üretim pratikleri anlamında bir karşılığı olmadığını düşünmek doğru olmayacaktır.

Bu noktada fanart yüzyıl önce bir çağın getirdiği yıkıma ve yozlaşmaya karşı baş kaldıran fütüristlerin açtığı modern (ardından postmodern) sanat anlayışının ve yakınlaşma kültürünün kesiştiği noktada, çok farklı dinamiklerle birlikte, kendiliğinden bir şekilde ayakta durmaktadır. Fanartın bilinçsiz olarak kendiliğinden oluşmuş üretim pratiklerinin birçoğu, aslında modern sanat akımlarının sanat yaklaşımları ile okunabilir. Fanart, gerçeküstücülerin var olanın ötesine duyduğu meraktan, Dadacıların estetik algısını yerle bir etmesine, Pop Art’ın yeni bir imge yaratmadan var olan popüler kültür imgelerini tüketmesinden, Fluxus’un anti profesyonel yapısına ve Postmodernizm’in janralar, metinler ve imgeler arası orijinallik ve özgünlük yıkan tavrına kadar pek çok

özelliği kendiliğinden içsel olarak taşımaktadır.

“Postmodern sanat, sanat yapıtının biçim ve üslup bakımından bütünlüğü talebine ve birey-sanatçı kültürüne karşı çıkar. Tek-değerliliğin karşısına çok-değerliliği, saflığın karşısına katışıklığı “yapıtın tekliğinin karşısına metinler arasılığını koyar. Özgünlük ve orijinallik gibi modernist ilkelere karşı çıkar. Postmodern yaklaşımlar bütünü, belli bir mecraya bağlı olmaksızın, resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf gibi farklı ifade biçimleri ile yeni bir kavramsal sanat anlayışı yaratmış, tek bir sanat dalının diğerlerine egemenliğine son vererek disiplinler arası ve çoğulcu bir anlayışı getirmiştir” (Antmen, 2014: 277).

Fanart postmodernizm, katılımcı kültür, yakınlaşma, geçmiş idealler ve gelecek sezgileri arasında bir yerde durur. Bugünün tanımları ve sınıflandırmaları ile yeni üretim formlarını değerlendirmek yeterli olmayacaktır. Çağın dönüşümleri kendi kültürel kodlarını ve sanat üretim pratiklerini yaratmaktadır. Yakın tarihli bir örnek olarak; Netflix tarafından hayata geçirilen Bundersnatch, dijital platformda yayınlamış, izleyiciye hikayeyi yönlendirme seçeneği ve alternatif sonlar sunarak ilk etkileşimli film olmuştur. Bu filmi alışkın olduğumuz sanatsal terim ve ifadelerle net bir tanıma oturtmak mümkün değildir. Oyuncu seçimlerine dayalı rol yapma oyunlarının ve klasik sinemanın dijital yayın platformunda hayat bulan bir karışımı olan bu filmi, bildiğimiz hiçbir sınıflandırma ve tanımlama ile ele almak doğru olmayacaktır. Bir çağın dinamiklerini ve değişimlerini yansıtan, bireylere kendilerini ifade etmek için alan sunan fanartı da bu bakış açısı ile değerlendirmek gerekir.

“Fanart uygulamalarını yapıları ve nitelikleri bakımından doğru biçimde betimleyecek sınırlı bir tanım yoktur. Hayranların kendi içerisinde de bu ayrımlar ve tanımlar sıklıkla farklılık göstermektedir. Bu doğru olmayacak tanımları yapmak yerine onun belirsiz sınırlarını ve açıklığını tanımak gerekir” (Hills, 2017: 878)

Bir diğer yandan fanartın, isimleri daha yeni duyulmaya başlamış bugünün sanatını ve üretim biçimlerini anlamak ve tanımlamak adına bazı üreticiler tarafından kullanılan 'Metamodernizm ve Dijimodernizm' ile de paralellikleri mevcuttur. "Metamodernizmi çevreleyen söylem postmodernizm mirasına sırt çevirmeden; samimiyetin, umudun, romantizmin, etkinin, büyük anlatıların ve evrensel hakikatlerin potansiyelinin yeniden ortaya çıkarılmasıyla meşgul olmaktadır" (Turner, 2015).

Dijimodernizm ise yazılmış metnin başka yazar müdahalesi ile değişimini, süreksizliği ve gelişigüzelliği içerir. Dijimodernizm, çabuk kaybolan isimsiz üretimleri

ve tüketici katılımını teşvik eden durağanlığı bozan etkileşimli bir kavramdır ve yeni bir kültürel yapı, yeni bir estetik mecra, yeni bir metin türüdür (Aydın, 2018: 14).

Fanart gerek herkesi üretim zincirine dahil edebilen yapısıyla gerekse üretilmiş imgeleri kullanan, disiplinler arası ve profesyonel olmayan duruşuyla modern ve postmodern sanat yaklaşımlarının getirileri ile çoğu zaman kesişmektedir. Öte yandan post-postmodernist okumalar olarak metamodernizm ve dijimodernizmin işaret ettiği yeni bir estetik anlayışı ve günümüz üretim pratiklerinin yapı taşları da yine fanart üretimlerde görülmektedir.

Çağın insanı, çeşitli dönüşümlerin ve değişimlerin arasında, tam da bu yeni düzenin içerisinden neler olup bittiğini, sınırlı bakış açılarıyla anlamlandırmaya çalışmaktadır. Fanartın bu değişimler ve dönüşümler arasında durduğu düzlem bize Jenkins'in yaklaşma kavramını tanımlarken dediği gibi gelecekte ciddi bir şeyin kapısını mı aralayacaktır, yoksa zaten hali hazırda her alana işlemiş bir dönüşümünün üretim alanındaki yansıması olup olmadığı bilinmemektedir. Fanart yapısı gereği organize, politik ve ideolojik değildir. Fakat yeni dijital araçlar aracılığıyla insanın en ilkel güdülerini karşılayan bir üretim biçimidir. Bu bağlamda fanart, objektif bir bakış açısıyla belki de henüz bilinmeyen bir çağın, henüz göremediğimiz yanlarına ışık tutabilir.

3.4. FANARTIN YÜKSELİŞİ VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ ETKİSİ

“Görme konuşmadan önce gelir.”

Görme Biçimleri (Berger, 2016: 1)

Dijital çağ, görüntünün metne üstün geldiği ve imgelerin hayatımızın her alanını sardığı bir çağdır. Artık sözlü ve yazılı kültür egemenliğinin yerini görsel kültür almıştır (Parsa, 2007). Bu noktada dijital teknolojilerin gelişiminden önce, bilgisayar destekli grafik ve efekt teknolojilerinin henüz bu denli gelişmemiş olması fantastik üretimlerin sadece çizgi roman ve yazınsal eserler aracılığıyla tüketilmesine neden olmaktadır.

Fantastik ve bilim kurgu filmlerinin sinemadaki ilk temsilleri, 1930'lu yıllardan bu yana görülmektedir. O dönemde çeşitli optik illüzyonlar ya da sinemanın yanılısına gücünü kullanarak bugün görsel efekt olarak adlandırılan tasarımların ilk örnekleri verilmiştir (Şeşen, 208: 99). IMDB (Internet Movies Database) sitesinde tüm zamanların en çok izlenmiş filmleri incelendiğinde ilk beşte sırasıyla; Titanic (1997), E.T. Ekstra-

Terrestrial (1982), The Wizard Of Oz (1939), Star Wars (1977), The Lord of The Rings: Return of The Kings (2003) filmleri yer almaktadır. Filmlerin ortak özelliği fantastik temalara sahip ya da görsel efekt içeren filmler olmasıdır.

Oysa sinemanın ve televizyonun yani görüntünün yükseldiği yıllarda fantastik ve bilim kurgu adına 1902 yılında George Melies'in Aya Yolculuğu'yla başlayarak Nosferatu (1922), King Kong (1933), Last Horizon (1937) gibi pek çok film yapılmıştır. Başka bir dünyaya davet eden bu filmlerin 1980'li yıllara kadar etkili olmamasını, bu dönemlerde İtalya ve Fransa'da yükselen "Sinemada Gerçeklik" akımları, sinemada klasik anlatının reddedilip alternatif arayışlara girilmesi ve görsel olarak estetik haz yaratabilecek teknolojilerin yetersizliği gibi sebeplere bağlamak mümkündür. Bu nedenle zamanında kıymeti bilinmemiş pek çok fantastik yapım gelişen teknoloji araçları ile defalarca yeniden uyarlanarak, klasikleşmişlerdir.

Uzun bir süre çocukça olduğu düşünülen fantastik filmler, savaş sonrası izleyiciye karanlık ve dramatik hikayeler sunmak istemeyen Hollywood sineması için, gerçeklikten kaçmanın en iyi yolu olarak bir kapı araladı ve süper kahraman filmleri ortaya çıkmaya başladı (Altay, 2019: 56). Ardından, özellikle 1966 yılında Star Trek'in televizyonda yayına girmesi ve hemen ardından Star Wars'ın 1977 yılında ilk filminin yayınlanmasının yarattığı büyük dalga ile fantastik üretimler ve hikayeler görsel olarak geniş kitlelere ulaşmaya başladı. 80'li yıllardan sonra ise Indiana Jones (1981), E.T. Ekstra-Terrestrial (1982), The Terminator (1984), Back to the Future (1985), Matrix (1999), Lord of the Rings (2001), Marvel ve DC Comics yapımları kendi sınırlı fan kitleleri dışında geniş ilgi çekmeye başlamıştı. Bugüne kadar ciddiye alınmayan fantastik ve bilim kurgu yapımlar, tüm zamanların en çok izlenen, sevilen ve ilgi gören filmleri haline geldi.

Bu noktada, fantastik ve bilim kurgu yapımların fanları olarak nitelendirilen bireyler de bu yükselişe kadar görünür değildi. Buna bağlı olarak, hayatta ve akademide karşılaştığı ötekileştirilme ile fanlar ve fanart, uzun süre kapalı kapılar arkasında, bir grup tutkun ve onların anlamsız uğraşı olarak görüldü. Kültür teorisyeni John Fiske'nin 1982 yılında yazdığı şu sözler, dönemin fanlara ve fan üretimlerine bakış açısını özetlemektedir:

“Fanlar kültürün bir parçası olarak görülmez ve dışlanır. Bu da iki tarafın da kendi sınırlarını çizerek birbirinden uzak durmalarına neden olur. Bu popüler bir ayrımcılıktır” (Fiske, 1982: 35).

Fanlık uzun yıllar ana akım medyada sosyal açıdan başarısız, içine kapanık, çok okuyan, fantastik kurmaca ve bilim kurguya ilgi duyan, fiziksel olarak çekiciliği bulunmayan, popüler çocuklar tarafından itilip kakılan fakat bilim ve genel kültür alanlarında başarılı “Nerd ve Geek” stereotipleriyle ilişkilendirilmiştir (Tocci, 2009). Nasıl ki medya temsillerinde kardeşlik cemiyetleri ve Amerikan Futbolu okulun popüler çocukları ile ilişkilendirilmiş ise fan olgusu da bunun tam tersi olarak işlenmiştir. Nerd ve Geek stereotiplerinin çok yakın bir zamana kadar ana akım medyada, dizi ve filmlerde bu yöndeki temsili fantastik kültürün ve dolayısıyla fanartın bugüne kadar geri planda kalmasına sebep olan bir diğer etmen olarak görülebilir.

“Kolektif bir kimlik olarak geek kültürünün gelişimi yıllardır işleyen bir sürecin doruk noktasını temsil ediyor. Bu teknoloji meraklısı, popüler kültür saplantılı, sosyal açıdan garip uyumsuzluğu olan ve yetersiz yansıtılan nerd kavramı, 20. yüzyılın sonlarında Amerikan kültüründe tüketici kapitalizmi ve iletişimdeki gelişmelerin kesiştiği sırada ortaya çıkıyor. Geek kimliği bugün büyük ölçüde okullardaki katı statü hiyerarşilerinin bir ürünüdür. Çocukça görülerek reddedilen eğlenceye yönelik kolektif bir yakınlık ve diğer meraklılarla bir ortaklık duygusunu tatmayı her zamankinden daha kolay hale getiren yeni bir dijital iletişim ağıdır” (Tocci, 2009: 66).

Bu duruma örnek olarak, lise hayatının anlatıldığı Amerikan yapımı *Freaks and Geeks* (1999-2000) dizisinde nerd karakter Bill Haverchuck örnek gösterilebilir. Karakter, kötü moda anlayışı olan, genizden gelen nazal bir sese sahip, sosyal olarak beceriksiz, sporcu olmak istese de hiçbir sportif özelliği olmayan bir karakter olarak temsil ediliyor (Görsel 45). *Malcom in the Middle* (2000-2006) dizisinde baş karakter Malcom’un gittiği üstün zekalılar sınıfı hem etnik hem fiziksel olarak farklı, nerd ve geek stereotipine uyan çocuklardan oluşan bir sınıf olarak yansıtılıyor. Baş karakter Malcom zeki olsa da yalnızca ucube nerdlerin gittiği bu sınıfa giderse insanlar bir daha onunla konuşmak istemeyeceği için üstün yetenekliler sınıfına gitmek istemiyor (Görsel 46). Yine bir İngiliz yapımı olan *IT Crowd* (2006-2013) dizisinde Moss karakteri, kötü moda anlayışı olan, sosyal normların farkında olmayan, tuhaf fakat zeka gerektiren konularda oldukça yetenekli biri olarak betimleniyor (Görsel 47).



Görsel 45: Freaks and Geeks dizisinden Bill Haverchuck karakteri, dizi ekran görüntüsü, 2020



Görsel 46: Malcom'un üstün zekalılar sınıfı, dizi ekran görüntüsü, 2020



Görsel 47: IT Crowd dizisinden Moss karakteri, dizi ekran görüntüsü, 2020.

İnternetin icadındaki süreçlerden başlayıp, kullanımında ve yaygınlaşmasında Nerdlerin çok büyük rolü vardır. Triumph of the Nerds (1996) isimli, İngiliz/American yapımı belgesel serisinde internet teknolojilerinin gelişmesine katkısı olan Steve Jobs, Bill Gates, Steve Wozniak gibi dünyaca ünlü nerdler anlatılır. Bunun yanı sıra fanlıkla daha çok ilişkili görülen geekler, her daim diğer fanlarla paylaşma ve sevdiği ürünle ilgili daha çok kaynağa ulaşma ihtiyacının bir getirisi olarak iletişim teknolojilerini yakından takip eden ve kullanan bireylerdir.

İnternet teknolojilerinin yükselişi ve paylaşım kültürünün yaygınlaşması ile birlikte nerd ve geek diye tabir edilen bireyler bu mecranın hakimi haline geldiler. Yükselen çağ, nerd ve geeklerin çağıydı ve onların elinde şekillendi. Karşılıklı bir toplumsal dışlanmanın içerisinde olan nerdler ve geekler, tek başına evde oturmanın, teknolojik araçlar aracılığıyla kendisi gibi olan diğer insanlarla iletişim kurmanın nihai neferleriydi. Bu nedenle teknolojik iletişim araçlarıyla ilişkileri oldukça güçlüydü (CNN, 2011).

Tüm bu süreçlerin sonucunda nerdler ve geekler kısa zamanda internet okuryazarlığı konusunda da toplumdaki diğer bireylerin bir adım önüne geçti. Dijital teknolojilerin gelişmesi, bireysel yayın ve paylaşım mecralarının artması, fanartın ve fandomların da

hızla çoğalmasına sebebiyet vermiştir. Bu durum fandomların ve fanartın ana akımın bir parçası haline gelmesine neden olmuştur (Lanier, 2013: 287).

Bu gelişmeler ve çağın getirdiği diğer sosyo-ekonomik gelişmelerle birlikte, bu zamana kadar reklamlarla ve dizilerle Amerikan mutlu aile yapısı, yakışıklı/güzel esas oğlan ve kız yapısı pazarlamaya çalışan kültür endüstrisi, yaklaşımını değiştirmek zorunda kaldı. Amerikan kültürünün en iyi pazarlandığı yapılar olan sitkomlarda; 1990'lara kadar, The Brady Bunch (1969), All in the Family (1971), Married... with Children (1987), Full House (1987) örneklerinde olduğu gibi “ideal mutlu aile” temaları ile karşılaşılmaktaydı. 1990'lı yıllardan itibaren, mutlaka aralarında birkaç nerd veya geek karakterin olduğu, bireyselliği konu alan Seinfeld (1989), Friends (1994), That's 70's Show(1998), How I Met Your Mother (2005), The Big Bang Theory (2007) gibi dizilerle, “farklılık, bireysellik, arkadaşlık” temaları görünür olmaya başladı.

Önemli bir diğer nokta ise bu dizilerdeki nerd ve geek stereotipi temsilleri değiştirildi. Önceleri dezavantajlı tarafta olan nerdler, şimdi dizilerin esas kahramanı ve en sevilen öğeleri haline geldi. Örneğin; The Big Bang Theory dizisinde tam bir nerd ve geek stereotiplerini taşıyan karakter Leonard, bir şekilde dizinin sarışın ve popüler kızı Penny'i etkilemeyi başararak evlendi. Yine sosyal uyum açısından çok ciddi sorunları bulunan Sheldon karakteri kendisine bir hayat kurdu, arkadaşlar edindi hatta evlendi ve Nobel Ödülü kazanarak en büyük hayalini gerçekleştirdi. Kadınlara yaklaşımı konusunda patolojik düzeyde problemleri olan karakter Raj sorunlarını aştı, Howard ise astronot olarak uzaya gitti ve dizinin en havalı karakterine dönüştü.

Bu temsillerin değişimi şüphesiz ki kültür endüstrisi ile pazarlanan kodların da farklılaşmasına sebep oldu. Önceleri istenmeyen kişiler olarak temsil edilen fanlar artık dizi ve filmlerin havalı baş karakterlerine dönüştüler. Böylece yıllarca ötekileştirilmiş nerd ve geek stereotipleri, karakterlerde kendini bulan fanların yoğun ilgi ve sevgisiyle popüler kültürün bir parçası haline geldi.

Öte yandan, 2000'li yıllarda, kapitalizm, insanlık tarihi boyunca kullanılan mitlerin ve hikayelerin önemini, kitleler üzerinde bıraktığı etkiyi ve katılımcı kitlelerin yani hayranların gücünü keşfetmeye başladı. Görsel efekt teknolojilerinin de yükselmesi ile artık, birbiriyle bağlantılı olarak, fantastik ve bilim kurgunun, fanların, nerd ve geeklerin

yükselişi başladı.

Film ve dizi olarak pazarlamanın yanı sıra, bu filmlerde kullanılan imgeler, günlük kullanıma uygun tüketilebilir nesnelere (t-shirt, takı, şapka, yatak örtüsü, poster) dönüştürülmeye başlandı. Bu nesnelere, filmlerin hayranları tarafından buldukları alt kültürün bir parçası olduğunu göstermek adına tüketiliyor.

Dolayısıyla fantastik ve bilim kurgu temalarının popülerleşmesi ve buna bağlı olarak, bu temalardan beslenen fanart üretimlerinin sayısının artması uzun ve kademeli kültürel, sosyo-ekonomik ve teknolojik değişim süreçlerinin sonucudur. Önceleri fanart üreticileri kendi çalışmalarını sınırlı sayıda kişi ile paylaşıırken, sosyal medyanın gelişmesi ile uluslararası düzeyde bir paylaşım ve etkileşim alanı yaratıldı. Youtube, Instagram, bloglar ve Twitch gibi görsel üretim paylaşım platformları ve dijital tasarım programlarının yaygınlaşması sayesinde fanart sayıca daha çok katılımcıyı bünyesinde toplar hale geldi. Bununla birlikte, sanat üreticilerinin beğeni ve eleştiriye maruz kalıp kendilerini geliştirebilecekleri bir ortam kendiliğinden oluşmuş oldu. Böylece internetin gücünü geliştirmek, öğrenmek ve yaratmak için kullanan fanartistler ortaya çıktı.

Özetlemek gerekirse, kapitalist kültür endüstrisi yeni mitoloji diyebileceğimiz fantastik üretimlerin her insan üzerinde etki bırakabilen potansiyelini keşfetti. Kendi araçları ile bu potansiyeli istediği forma dönüştürerek, fantastik ve bilim kurgu kültürünün sınırlarını genişletti. Ötekileştirdiği nerd ve geek kavramlarının kodlarını değiştirerek, kitlelere yeni imajlar ve anlamlar sundu. Nasıl ki mitolojik hikayeler zamanla kültürel ve dini öğelere dönüşüyorsa, fantastik üretimler de kapitalist kültür endüstrisinin açtığı bu yolla, günümüzde kendisine yoğun ilgi gösteren kitleler bulabiliyor. Fanart üretimleri ve fanartistler de buna bağlı olarak, teknolojinin sunduğu imkanla birlikte her geçen gün sayıca artıyor ve daha çok insana ulaşıyor.

3.5. ÇAĞIN İNSANINA ALTERNATİF BİR MODEL

Çalışmanın buraya kadar ki kısmında değinilen esas nokta şuydu: İnsanın kendini ve çevresini anlamlandırma/anlama/anlatma ihtiyacı tarihe süregelmiştir. Kendine ve topluma dönük bu ihtiyaç bir şekilde daima ritüelle ve sanatsal ifade biçimleri ile keşiştir. İnsan bu ihtiyacını dönemin araç ve imkanlarına uygun olarak herhangi bir formda hikayelerini anlatarak gidermiştir. 21. yüzyılın insanı da her çağın insanı gibi,

değişen dünyayı duyumsamakta ve değişen dünya üzerinde kendisine, dünyaya ve doğaya karşı bir kaygı taşımaktadır.

Modern dünya düzeni, geçmişte sıkça karşımıza çıkan toplulukla bir araya gelme, birlikte aktivitede bulunma ve aidiyet duygusuyla ilgili boşluklar yaratmıştır. Yine çağdaş bireyin seküler temalar içerisinde şekillendirdiği fanart da toplumsal anlamda yaratılan bu boşluğun doldurulması adına, makul ve kabul edilebilir bir alternatif sunar (Napier, 2006: 47-50).

Fanart başka biri tarafından yaratılan fantezi dünyası ile kendi günlük yaşamlarının gerçekliği arasındaki sınırdaki sergilenen performanstır. Booth ve Kelly (2001) bu nedenle bu sınıra her zamankinden fazla ihtiyaç duyulduğunu aktarır. Buna göre; geleneksel sınır geçiş törenleri artık çoğu kişi için mevcut değildir. Bunun yerine fanart hayranların; medya metinlerine, ünlülere ve kurgusal dünyalara duydukları duygusal bağlılıklar, kimlik pazarlığı yapmalarına, bir amaç duygusu keşfetmelerine ve topluluk bağları oluşturmalarına yardımcı olur (Zubernis ve Larsen, 2018: 151).

3.5.1. Seküler Bir Kaçış Yolu

Yapısı gereği bir topluluğun parçası olma, desteklenme, öğretme ve öğrenme, estetik hazzı tatma gibi hisleri deneyimlemeye aracılık eden fanart, bireylere büyüsel olana tutunma, aşkın imajları hayatın içine konumlandırma, kostüm-makyaj-oyun-performans gibi ritüelistik deneyimlerde bulunma imkanı verir. Üstelik bunları seküler ve rasyonel bağlamlar içerisinde bireye sunar. Bireyler tüm inanç ve düşünce formlarını bir oyun veyahut sanatla hayat bulmuş bir hikaye olarak tüketir ve bunların yeniden üretimine katkıda bulunur. Bu nedenle birey, toplumdaki modern/çağdaş birey imajı zarar görmeden ilkel içtepisel ihtiyaçlarını karşılar.

Yeni medya teknolojilerinin de ekseninde alt kültürlerin yönü ve içeriği farklılık göstermeye ve daha çeşitli hale gelmeye başlamıştır (Ünlü, Ünügür, ve Kır, 2018: 7). Geçmişte alt kültürler hemşerilik, dindaşlık, yurttaşlık, ideolojiler, işçi sınıfı-burjuva gibi statü göstergeleri ile hayat bulurken (Jenks, 2007: 16-18), bugün alt kültür toplulukları arasında hippiler, hipsterlar, metalciler, fantastik alt kültür toplulukları, gothlar, motorsiklet kulüpleri, emolar, fan kulüpleri gösterilebilir.

Alt kültür topluluklarının kapsamaları ve türleri geçmişten günümüze değişiklik

gösterse de birey üzerindeki psikolojik ve toplumsal süreçleri aynı kalmış ve bugüne taşınmıştır. Örneğin, Rönesans döneminde bir araya gelen ve kendi aralarında şiir dinletileri, kitap kulüpleri ve beyin fırtınaları yapan sanatçılarla, bugün bir müzik tarzı ya da müzisyen için oluşturulmuş bir fan kulübü etkinliği arasında biçimsel olarak pek de bir fark yoktur.

Tamamen siyah kıyafetli, mohawk saçlı deri ceketli, Cradle of Filth tişörtü giymiş biri; hangi tür müzik dinlediğine, ideolojik olarak hangi sınırlara yakın ya da uzak olabileceğine ve nelerden hoşlanıyor ya da hoşlanmıyor olabileceğine dair bir mesaj verir. Ait olduğu alt kültürün değerlerini bilinçli ya da bilinçsiz olarak sergileme ihtiyacı, özünde bireyin var olma çabası ve kendini ifade etme biçimidir. Herkese kim olduğunu bildirme, kendinden olmayanı uyarma toplum içindeki ve alt kültüre ait hikayedeki yerini tasdik etme eylemidir. Kostümün yer belirleyiciliğini, dini bir figürün (rahip, rahibe, imam, haham) giydiği kıyafet ve kullandığı aksesuarlarla kendini diğer bireylerden ayırmasında, bireyleri kim olduğuna dair bilgilendirmesinde de görmek mümkündür.

Fan topluluklarında da bu ihtiyacın aynı formda karşılık bulduğu görülmektedir. Bir Star Trek karakteri bluzu giymek, fosforlu pembe anime peruğu takmak, profil fotoğrafına hayranı olduğu bir karakteri koymak gibi eylemlerin hepsi toplumdaki yerini psikolojik olarak karşılık bulmaya çalışmaktır. Bir topluluğa ait olmak; o topluluk içerisindeki bireyler tarafından yargılanmadan desteklenmeyi ve onaylanmayı beraberinde getirir. Eylemin ardındaki motivasyon da bu duygulardan ileri gelmektedir.

Bir paganın runik kahraman isimlerini boynunda taşıyarak dökülen kana ve kahramana duyduğu saygıyı ifade etmeye çalışması, bir şamanın şifalı otlarla yaptığı kolyeyle kötü ruhları kovacağına olan inancı ya da bir druidin büyü olduğunu düşündüğü defne yapraklarından yapılmış bir tacı takması ile bir gencin sevdiği süper kahramanın kostümünü giymesi ya da sembolünü taşıması aslında oldukça benzerdir. İster saygı göstermek ister yakınlık hissetmek ister beğeniyi belli etmek ya da sosyal sınıf ve statü farkını ortaya koymak için olsun, insanlar geçmişten günümüze alt kültür topluluklarının birer parçası olarak, giyilebilir/taşınabilir sembollerle ve eylemleri ile sevdikleri hikayeleri anlatmaya, kendilerini var etmeye devam etmiş ve etmektedirler.

Kendi hikayeni ya da parçası olduğun hikayeyi ifade etme ihtiyacı o kadar güçlüdür

ki insanlar öldükten sonra bile nasıl anılacaklarını seçmek isterler. Osmanlı Dönemi'nde mezar taşlarında kullanılan semboller hem dönemin el işçiliği modasını yansıtıyor hem de hristiyan-musevi-müslüman mezarı olarak ayırım yapılmasına olanak sağlıyordu. Yine kullanılan sembollerden mezar sahibinin hangi sosyal sınıfa ait olduğunu, asker mi yoksa devlet adamı mı olduğunu ayırt etmek mümkündü (Çetin, 2019: 40-45).

İnsanın hikaye anlatma ve sanatsal üretimlerle kendini ifade etme ihtiyacı tarihin her alanında ve her koşulda farklı formlarda ve farklı nedenlerle ortaya çıkmaktadır. Bazen bir saç tokası işlemesi olarak hayat bulan bu ihtiyaç bazen Davut Heykeli, bazen bir şarkı sözü ya da bir kilim motifi olarak da hayat bulabilir. Fanart modern bireyin, artık karşılayamadığı, varoluşuna dayanan ilkel ihtiyaçlarını karşılamasına aracılık eder.

Alt kültür toplulukları içinde üretilen fanart gerek hikayenin sunduğu estetik, öğretici ya da psiko-sosyal kazanımları nedeniyle gerekse bireyin kendi varlığını toplum içinde inşa etme ihtiyacının, 21. yüzyılda somutlaşmış bir formudur. Geçmişte toplulukların ve bireylerin ihtiyaçlarına cevap veren ve kültür olarak meydana gelen eylemler, bugün de fanart gibi kendi modern formlarını yaratarak varlığını sürdürmekte ve gelecekte karşımıza çıkabilecekleri formlara dair ipucu vermektedir.

3.5.2. Modern Ritüeller

Fanartın birçok biçiminin, antik topluluklarda gözlemlenen ritüellerle ve toplu deneyimle ilişkisi apaçık ortadadır. Bu bağlamda fanart ortak kabulleri, oyunu, drammatizasyonu, arketiplerin hikayesel karşılıklarını ve sosyal hayatı simüle ederek bireyin etik algısını şekillendirmeyi, grup bilincini, güven ve aidiyet hissini bünyesinde barındırır. Bunun yanı sıra bireylere, kişisel olarak kendilerini bir alt kültürün içerisinde konumlandırma olanağı sağlar.

Fanart çağdaş insanın spiritüel ihtiyaçlarını, modernist kimliğine ve kabullere zarar vermeden, seküler bir zeminde karşılamasını sağlar. Bu duruma verilebilecek en somut örneklerden biri, fanartın beslendiği bir kaynak olarak Masa Üstü Rol Yapma ya da Fantastik Rol Yapma Oyunları (TTRPG/FRP) oynanırken yaratılan atmosferdir. FRP'de hazzın yüksek olabilmesi için en önemli etken, atmosfere kapılmak ve role girebilmektir. Şamanın duyulabilmesi ve herkes tarafından görülebilmesi için ortada yüksek sesle duasını gerçekleştirilmesi gibi, bu oyun esnasında da oyuncuların birbirlerini iyi duyup

anlaşabilmesi için sessiz izole bir ortam gerekir. Bu ortam atmosferi korumak adına -adeta bir ibadethane gibi- loş ışık, atmosfere uygun müzikler, mumlar, resimler ve hatta tütsülerle bezenir. Tüm bu eylemler aslında gizemli ve hoş bir ritüelistik deneyimin parçası olma imkanı tanır (Görsel 48-49).



Görsel 48: Ritüelistik bir atmosferde, FRP oynayan bir grup genç, 2020



Görsel 49: Geek and Sundry Youtube içerik sayfasından alınmış bir FRP oyununa ait ekran görüntüsü, 2019

FRP doğrudan bir fanart üretim biçimi olmasa da kolektif bir hikaye anlatıcılığı deneyimi olduğu ve tamamen hayal gücü etkinliğine dayandığı için, oyun sistemlerinden yola çıkılarak çok sayıda fanart üretiminin ortaya çıkmasına sebebiyet verebilir. Öte yandan FRP'nin özünde, yaratılmış bir sistemde ve evrende kendi hikayelerini oluşturma vardır. Bu nedenle dolaylı olarak bir fanart etkinliğidir. Oyun esnasında yaratılan spiritüel ortam, bir ateş başında toplanıp şamandan ya da kabile büyüğünden hikaye dinleyen bir kabilenin fotoğrafından farklı değildir (Görsel 50).



Görsel 50: Anonim, Kabile üyelerine hikaye anlatan bir şamanın temsili, 2020

Fanartın gerçek hayatta somutlaştığı alanlar olarak fanların toplandıkları “convention/con” adı verilen organizasyonlarda geniş kitleler halinde bir araya gelinir, çeşitli etkinliklerde ve üretimlerde bulunur. Conventionlar bir yandan arkadaşların hasret giderdiği adeta akraba buluşması gibi bir festival ortamıdır. Diğer yandan da el işçiliği kostümlerin sahne performanslarıyla sergilendiği, fanartistlerin ve şirketlerin stantlar açtığı, bir dizi aktivite gerçekleşir. Bir tarafta insanlar kostümler giyip gerçek zamanlı rol yapma oyunları oynarken, öte yanda amatör bir fanartist isteyen katılımcılara geçici fantastik temalı dövme yapar. Bu sinerjik ortam aslında bireylerin fanartı kamusal alana taşıyabildikleri, gerçeğe hayal gücünün kesiştiği noktadır (Görsel 51, 52, 53, 54).



Görsel 51: Gönüllü katılımcılar "free cosplay repair" standında, etkinlik boyunca kostümleri zarar gören cosplayerlara yardımcı oluyor, San Diego Comic-Con, 2016



Görsel 52: Conventionın teması ve geleneğine uygun olarak, isteyen katılımcılar o yılın kral ve kraliçesi tarafından kutsanıyor, İzmir-con, 2019



Görsel 53: Katılımcılar bir masaüstü rol yapma oyununu oynarken, İzmir-con, 2019



Görsel 54: Cosplay yarışması için seçilmiş jüri üyeleri, İzmir-con, 2019

Bugün hemen hemen her ülkede fanlar tarafından küçük çaplı conventionlar düzenlenmektedir. Fakat büyük şirketlerin de uzun yıllardır verdiği destekle artık dünya çapında, yüz binlerce kişinin katıldığı günlerce süren devasa ve meşhur hayran buluşmaları da yapılmaktadır (Görsel 55-56).



Görsel 55: San Diago Comic-Con'dan bir görüntü, 2018



Görsel 56: Comic-conda benzer temalarda kostümler yapmış cosplayerları gösteren fotoğraf, 2020

Fotoğraflarda da görüldüğü üzere, bu toplu deneyim bireylerin modern günlük yaşam kodları arasında gerçekleştiremeyeceği kişisel bir arzunun gerçek hayatta karşılık bulmasıdır. Fanart etkinliklerine katılanlar, yalnızca çocuklar, ergenlik dönemindeki bireyler ya da toplumsal olarak dışlanmış bireyler değildir. Fanart, her iş kolundan, her yaş grubundan, her etnik grup, cinsel yönelimden bireylerin kendilerini gerçekleştirebildikleri bir ortam sunar. Topluluk içerisinde bireysel olarak elde edilen bu deneyim, aslında son derece ritüelistik, sinerjik ve bir o kadar da spritüaldir.

3.5.3. Fanart ve Yeni Mitoloji

Ritüellerin yanı sıra mitoloji ve dini metinlerin, insanın kendini ifade etme serüvenine yoldaşlık ettiğine ve günümüzde de yeni bir formda hayat bulduğuna “Yeni Mitoloji” bölümünde değinilmişti. Geleneksel mitoloji bu işlevinden, bugün de hiçbir şey kaybetmemiştir. Mitoloji geçmişte olduğu gibi, insanlara ilham vermeye ve üretim pratiklerine kaynaklık etmeye devam etmektedir. Bireyler yeni mitolojiyi tüketir ve öte yandan kendi yeterliliği ve araçları doğrultusunda yeni mitolojiden ilham alarak kendi fanartlarını gerçekleştirirler.

Fan fictionların çok yazarlı yapısı, belirli bir metne ve temaya bağlılık, aynı karakterlerin farklı bağlamlardaki hikayeleri gibi pek çok açıdan Yunan metinleri ile ortaklıklar taşır. Fan kurgusu, mitoloji yazarlığıyla bu açıdan dirsek temasındadır. Fan fiction yazarın benzersiz konumunu yikarak, bir kişinin hayal gücünden çıkan imgeleri toplumun tamamına mal eder. Bu nedenle, modern fan fictionlar, klasik anlatı yapısı etrafında şekillenmiş çok eski bir geleneğin modern kapitalist dünyadaki yansımasıdır (Grødahl, 2018: 8).

Kahane (2016), bu durumu arkaik Yunan destanlarının orijinal metin olarak kullanılıp, yeni metinler üretilmesine kaynaklık etmesi açısından örneklendirmektedir. Yazar, çağdaş dijital kültürde oluşan hayran kurgusuyla antik Yunan metinlerindeki biçimsel farklılıklara rağmen bir ortaklıkta bulunduğu vurgu yapar. Kahane’ye göre, bu iki yazın türü arasında, kültürel alımlama ve üretimin genel koşulları oldukça benzerdir. Bununla birlikte Kahane, iki yazın türü arasında maddi, ekonomik, politik, teknolojik ve diğer farklılıklara rağmen, kültür yaratma ve bir yazın zinciri oluşturma anlamında

benzerlikler olduğuna işaret ediyor.

Bu durumla yalnızca yazınsal fanart için geçerli değildir. Görsel sanatlar ve fanartın kesiştiği noktalarda benzer konseptlerle karşılaşmak mümkündür. Örneğin bir fantastik rol yapma oyunu sistemi olan Scion, modern çağda yaşayan, arkaik tanrıların soylarından gelen, onların yarı tanrı çocuklarını ele alır. Sistemde insanlıktan gizli bir şekilde hüküm süren yarı tanrıların, günümüz dünya şartları içerisinde titanlarla olan mücadeleleri ve tanrı ebeveynleri ile ilişkileri anlatır.



Görsel 57: Darko Stojanovic, "Eileen Bran", dijital, 2018

Görsel 57’de tanrı ve tanrıçaların yeryüzündeki çocuklarının, titanlarla verdiği maceralarının anlatıldığı Scion (2007) oyun sistemi için çizilmiş bir fanart görülmektedir. Betimlemede ellerinden alevler çıkaran etrafı kuzgunlarla çevrili karakter, İrlanda Savaş ve Zafer Tanrıçası Morrigan'nın çocuğunu canlandıran bir oyuncu tarafından çizilmiştir.

Bunun yanı sıra insanların arasında kimliklerini gizleyerek yaşamak zorunda olan vampirlerin anlatıldığı “Vampire the Masquerade (1991)” FRP oyun sisteminde, vampirliğin başlangıcı dini bir hikâye olan Cain-Abel hikâyesine dayanmaktadır. Bu oyun sistemine göre, ilk insan olan Adam’ın (Adem) oğlu Cain (Kabil) kardeşini öldürerek ilk günahı işler. Bunun sonucunda tanrısal ışığın koruyucusu Micheal (Mikail) tarafından tanrısal ışığa çıkamamakla (güneşe çıkamamakla), dünya nimetlerinden mahrum kalmakla (insan kanı içmekle) ve tanrının sırt çevirmişliği hissi ile lanetlenmiştir. Hikâyede yer alan vampirler ise ilk günahkar Kane’in soyundan gelerek bu laneti taşıyan kişilerdir.



Görsel 58: Sia Chan, "Red Dress", dijital, 2012

Görsel 58’de Vampire The Masquerade oyun sisteminde betimlenen vücuduna ve güzelliğe olan düşkünlüğünden dolayı, kibri nedeniyle ilk vampir Kane tarafından “içindeki çirkinlik dışına yansısın” sözleri ile lanetlenmiş vampir ailesi Nosferatu'nun bir üyesi betimlenmiştir.

Geçmişte mitlerin ve dinlerin öğüt verici yanıyla yolunu tayin eden ve bu çıkarımlarını nesilden nesile bazen sözlü bazen görsel bazen de bedensel imgeler yardımıyla aktaran atalar vardı. Bugün ise mitlerin bu anlam yaratıcı ve herkesi içine alan gücü nedeniyle her anime, her oyun sistemi, her film de beraberinde o evrenin ya da hikâyenin bir parçası olmak isteyen hayran kitlelerini yaratmaktadır. Bireyler de bu ihtiyacını kimi zaman bir çizim, kimi zaman cosplay yaparak, kimi zaman bir hikâye yazarak giderir.

Yeni mitoloji, modern dünyada sırt çevrilen geleneksel mitolojinin, boşluğunu doldurur. Fanart yoluyla da oyun alanı içerisinde rol yapma imkanı sağladığı için problem çözme, günlük hayatı düzenleme ve yaratıcı ifade becerilerinin gelişimine destek sağlar. Dijital teknolojilerin farkındalığını arttırır ve medya okuryazarlığı konusunda bireyleri gelişime iter. Bu da fanartla uğraşan bireylerin, çağın standartlarını yakalamasına ve içine doğduğu dünyayı kendisine göre şekillendirebilmesine yardımcı olur.

Bu noktada fanart, aslında ilkel atalardan miras kalan “kolektif zeka”, “verimlilik”, “oyun”, “çoklu görev”, “disiplinler ve türler arası”, “arketipler”, “ağ oluşturma”, “cemaatler/sanal cemaatler”, “üretim”, “metinlerarasılık”, “ritüel”, “katılımcı kültür”, “hikaye anlatıcılığı” gibi modernizmle sırt çevrilen birçok olgunun, 21. yüzyıl insanının elinde somutlaştığı bir çağdaş üretim alanıdır.

Ele alınan tüm bu bağlantılar şunu göstermektedir: Doğadan, mitlerden, dinlerden uzaklaşmış gibi görünen, tüm tanımların yetersiz kaldığı günümüzde, modernizmin reddettiği ilkel güdüler, fanart yoluyla hayat bulmaktadır. Fanart, bireylere, çağın imkan ve araçlarıyla, kendilerini gerçekleştirebilecekleri bir ortam yaratmakta ve milyarlarca yıllık bir gelenekten gelen ihtiyaçlara karşılık, yeni bir düşünce, davranış ve üretim pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır.

SONUÇ

İnsanlık tarihi, insanın anlam arayışının ve var oluşunu onaylama ihtiyacının tarihiyle paraleldir. İnsan, bu arayışında yalnız değildir. Modern toplumlara kadar birey ait olduğu topluluğun bir parçası olarak inanılan kutsal, toplumsal değerler ekseninde varlığını sürdürmekteydi. Mitler ve ritüeller hayatını düzenlemenin, dünya üzerindeki konumuna anlam vermenin ilk aracıydı. Aşkın ve kutsal bir hikayeye, o hikayenin karakterlerine (tanrılar, kahramanlar) ve toplumu organize eden ritüellere sıkı sıkıya bağlı olmak, bu bağı günlük yaşamın bir parçası haline getirmek bütün toplumların, dolayısıyla toplumla yekvücut varlık gösteren bireyin ortak özelliğiydi.

İnsanlık anlam arayışı ile çıktığı yolda, kolektif zeka ile oluşturduğu mitleri, bugüne kadar kendini ifade etmek ve dünya üzerindeki varlığını hissetmek için kullandı. İnsanın bir topluluğun parçası olarak, mitlerle, ritüellerle, kutsallık atfedilen değerlerle olan ilişkisinin, bu bağlamda çok yoğun ve temel bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu nedenle, insanın ifade aracı olarak kullandığı üretim biçimleri (resim, müzik, dans, drama, edebiyat, mimari vb.) bu anlatılar ve değerler etrafında şekillenmiştir. Fakat sanayileşme süreciyle birlikte insanın önce doğadan ardından da bu sıkı sıkıya bağlı olduğu değerlerden kopuşu, günümüze kadar, hala izleri devam eden kavram karmaşalarına neden olmuştur. İnsanlık, kendisini aklın egemenliğine taşıyan değerlerden ve günlük yaşamını düzenleyen en temel pratiklerden yoksun hale gelmiştir. Modern insan bu bağlamda hayatını anlamlandırmak ve üretmek için beslendiği temel kaynakları reddetmiştir. Dönemin koşulları altında şekillenen sanatçı/üretici kavramı da toplumun sanat anlayışını ve değerlerini taşıyan üretici pozisyonundan, bireysel ve tüm değerlerden sıyrılmış bir sanatçıya doğru değişim geçirmiştir.

Uzun yıllar bu bunalım içerisinde süregelen sanat üretim pratikleri, 21. yüzyılda, dijital çağın olanaklarıyla, farklılaşmaya ve çoğalmaya devam etmektedir. Meslekler, iş kolları, değerler yeniden yazılmaya devam etmekte ve çağ kendi dinamiklerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda toplumsal ve kültürel okumaların yönü de değiştirilmiştir.

Son dönem kültür çalışmaları, çağdaş insanı tanımlayan bireysellik olgusuna karşın, kolektif düşünen, katılımcı, aktif ve üretken kitleler olduğunu ortaya koymuştur.

Fan olarak nitelendirilen bu kitleleri tanımlamak için, modernizmin ardında bıraktığı toplu deneyim, katılım kültürü, kolektif zeka, bir şeye karşı yoğun sevgi ve bağlılık gibi olguları ele almak gerekmektedir. Bununla birlikte salt tüketici olarak görülen fanlar, alışlagelinmiş kültür endüstrisi okumalarının aksine, maruz kaldığı içerikleri, sorgulamadan, olduğu gibi kabul eden ve kitlesel bir içgüdüyle hareket eden topluluklar değildir.

Fanlık, kendi içinde çok çeşitlilik gösteren ve pek çok karmaşık ilişkiyi barındıran kompleks bir olgudur. En büyük özelliği ise, çok yüksek oranda toplumsal katılıma ve deneyime dayalı bir etkinlik biçimi olmasıdır. Fan pratiklerinin hayata geçtikleri alanlar olarak fandomlar, yükselen teknoloji ile, yeni bir kültür ve üretim alanı yaratımının en büyük mecraları haline gelmişlerdir. Bu gelişmelerle birlikte fanart, dijital teknolojilerle sayısı milyonları geçen bir üretim biçimi olarak dikkat çekmektedir.

Fanart, toplumsal dışlanmışlık, eğlenme, oyun, kültür yaratımı, estetik haz, mitler, hikaye anlatıcılığı gibi son derece eski ve temel olguların etrafında şekillenen bir mefhumdur. Bireyselliğin ve özgünlüğün ön plana çıktığı bir çağda, fanart kendisini kolektif katılım ve kaynak esere duyulan sevgi ekseninde var etmektedir. Bunun yanı sıra bireylere, sosyal, kültürel ve psikolojik olarak sayısız kazanımlar sunan fanart, çağın yeniden şekillenen kodlarının bir yansıması olarak yer bulmaktadır. Ayrıca yapısı gereği bu kodları hem içsel olarak barındırmakta hem de yeniden ve yeniden üretmektedir. Fanartla birlikte, çağdaş insan, taşıdığı bütün kaygıları ve en ilkel ihtiyaçlarını farkında olmadan gidermektedir. Fanart bir yandan yeni ve tanıdık olmayan bir ifade biçimi gibi görünse de aslında insanın geçmişteki bütün varoluşsal çabalarının izlerini sırtında taşımaktadır. Bununla birlikte fanartı, bugünü anlamak adına, yeni bir düşünme ve davranış pratiği okuması olarak da düşünmek faydalı olacaktır.

Sosyal medya ve internet teknolojilerinin de yükselişiyle birlikte, fantastik ve bilim kurgu üretimler ekseninde yükselen fanart her geçen gün daha da görünür hale gelmektedir. Çağın dinamiklerinin ve kavramlarının en iyi ve ilk somutlaştığı olgu olarak fanart bugünün yaşam, düşünce ve üretim pratiklerinden doğmaya ve hızla yayılmaya devam etmektedir.

Henry Jenkins fanartı şöyle tanımlamaktadır:

“Çağdaş mitlerin halka değil şirketlere ait olduğu bir sistemde, yaratılan hasarı onaran bir kültür yoludur”
(Pugh, 2005: 285).

Sonuç olarak, fanart, geçmişin sırt çevrilmiş ihtiyaçlarına, bugünün dijital araç ve yöntemleri ile cevap veren bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Fantastik olandan, mitlerden, ritüellerden ve kurgusal evrenlerden beslenen fanart, çağdaş insanın geçmişe duyduğu özlemin, şimdiye dair duyduğu kafa karışıklığının ve geleceğe duyduğu korkunun bir tezahürü olarak kendine yer bulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T.W. ve Horkheimer M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*, (Çevirmen: Elif Öztarhan Karadoğan) Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.
- Alan Sümer, B. (2019). “Modern ve Postmodern Sanat Anlayışlarına Sanatçının Yeri Bağlamında Bir Bakış”, *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, C: 18, Sayı 2, ss. 351-373.
- Altay, S. (2019). *Metinlerarasılık Bağlamında Fantastik Türk ve Amerikan Sineması*, (Çevrimiçi) www.odu.edu.tr, 6 Temmuz 2020.
- Angelfire (2017). *Fanfiction Terminology*, (Çevrimiçi) <https://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html>, 28 Aralık 2020.
- Antmen, A. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, 2. Baskı, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Armstrong, K. (2006). *Mitlerin Kısa Tarihi*, (Çevirmen: Dilek Şendil), Turkuvaz Kitap, İstanbul.
- Aydın, S. (2018). *Anlatıların Yolculuğu Işığında İki Çağdaş Olgu: Metamodernizm ve Dijimodernizm*, (Çevrimiçi), https://www.academia.edu/35649098/ANLATILARIN_YOLCULU%C4%9EU_I%C5%9EI%C4%9EINDA_%C4%B0K%C4%B0_%C3%87A%C4%9EDA%C5%9E_OLGU_METAMODERN%C4%B0ZM_VE_D%C4%B0J%C4%B0MODERN%C4%B0ZM, 15 Haziran 2020.
- Bailey, J. (2010). “The Messy World of Fan Art and Copyright”, *PlagiarismToday*, (Çevrimiçi) <https://www.plagiarismtoday.com/2010/05/13/the-messy-world-of-fan-art-and>, 3 Aralık 2020.
- Baker, U. (2015). *Sanat ve Arzu*, (Editör: Tansu Açık), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Beck, J. (2019). “What Fan Fiction Teaches That the Classroom Doesn't”, *The Atlantic*, (Çevrimiçi) <https://www.theatlantic.com/education/archive/2019/10/how-fanfiction-improves-writing/599197/>, 27 Aralık 2020.
- Berger, J. (2016). *Görme Biçimleri*, 25. Baskı, (Çevirmen: Yurdanur Salman), Metis Yayınları, İstanbul.

Berman, M. (2013). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, 16. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.

Black, R. W. (2009). “Online Fan Fiction and Critical Media Literacy”, *Journal of Computing in Teacher Education*, C: 26, No 2, ss. 75-80, Berkeley.

Boyd, B. (2017). “The Evulation of Stories: From Mimesis to Language, From Fact to Fiction”, Wiley Online Library, (Çevrimiçi) www.onlinelibrary.wiley.com, 16 Mayıs 2020.

Branscombe, N.R. ve Wann, D. (1991). “The Positive Social and Self Concept Consequences of Sports Team Identification”, *Journal of Sport and Social Issues*, C: 15, Sayı 2, ss. 115-127, Kansas.

Brown P. (2017). *Geç Antikçağ Dünyası*, (Çevirmen: Turhan Kaçar) Alfa Yayınları, İstanbul.

Burgess, J. ve Jones, C.M. (2018). “Media Fans' Alignment With Branding: A Rich and Under-Explored Research Domain”, *Journal of New Business Ideas & Trends*, C:16, Sayı1, ss.1-15.

Cambridge Dictionary, *Whovian*, (Çevrimiçi)

<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/whovian>, 12 Kasım 2020.

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, (Çevirmen: Sabri Gürses), Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.

Campbell, J. ve Moyers B. (2019). *Mitolojinin Gücü*, (Çevirmen: Zeynep Yaman), MediaCat Yayınevi, İstanbul

Cappa, F. (2001). “A Breif History of Media Fandom”, Derleyen: Karen Hellekson ve Kristina Busse, *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, McFarland, North Carolina.

Carrol,J. (2012). *Literary Darwinism*, Routledge, London.

Castells, M. (2003). *Ağ Toplumunun Yükselişi*, (Çevirmen: Ebru Kılıç), İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Clemency Burton Hill, (2016). Forget the Beatles, Liszt was music's first superstar", *BBC*, <https://www.bbc.com/culture/article/20160817-franz-liszt-the-worlds-first-musical-superstar>, 5 Nisan 2020.

CNN, (2011). *What is the nerds know about technology that nobody else knows yet*, (Çevrimiçi) <https://edition.cnn.com/2011/10/06/living/what-the-nerds-know-about-technology-that-nobody-else-knows-yet/index.html>, 8 Ağustos 2011.

Comandini, G. (2019). *Writers Against Fanfictions: The Dark Times of Fandoms*, (Çevrimiçi) <https://www.cercatoridiatlantide.it/en/writers-against-fanfictions/>, 29 Aralık 2020.

Coppa, F. (2017). *The Fanfiction Reader: Folk Tales for The Digital Age*, University of Michigan Press, Michigan.

Çehov, A. (1998). *Martı ve Vişne Bahçesi*, Çağdaş Yayıncılık, İstanbul.

Çetin, O. "Osmanlı Mezar Taşlarının Önemi ve Sanatsal Boyutu," *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2019, C: 43, Sayı 1, ss.39-52, Sivas.

Demiralp, D. (2007). "Aristoteles'in Sanata Dair Düşünceleri," *Dini Araştırmalar Dergisi*, C: 10, Sayı 30, ss. 255-266, Ankara.

Derin İşgören,N. (2015). "Kadın İmgesi ve Tarih Boyu Değişimi," *Sanat Tarihi Dergisi*, Aralık, ss. 115-131.

Dilaveroğlu, R. (2017). "Sanatı "ben" ile Kurgulamak; Sanatçının İçerik Bakışı", *Doğuş Üniversitesi*, (Çevrimiçi) <https://openaccess.dogus.edu.tr/xmlui/handle/11376/3016>, (3 Mart 2020)

Doctor Who Appreciation Society, (2011). "Celestial Toyroom", (Çevrimiçi) http://www.dwasonline.co.uk/celestial_toyroom, 14 Kasım 2020.

Dodwell, C.R. (1982). *Anglo-Saxon Art: A New Perspective*, Ithaca Cornell University Press, New York.

- Don Page, (1968). “Star Trek Lives Despite Taboos”, *Toledo Blade*, (Çevrimiçi)
<https://news.google.com/newspapers?id=QPFOAAAIBAJ&pg=7135,2042483>, 17
Temmuz 2020.
- Donald, M. (2001). *A Mind So Rare: The Evolution of Human Consciousness*, Norton &
Company, New York.
- Ekşi Sözlük (2013). “Fan fiction”, (Çevrimiçi)
<https://eksisozluk.com/entry/33966638>, 27 Aralık 2020.
- Ersoy, R. (2018). “Kültür, Siyaset ve Milli Burjuvazi”, *Uluslararası Toplum
Araştırmaları Dergisi*, C:9 , Sayı 16, ss.1547-1565.
- Etimoloji Türkçe (2020). “Fan”, (Çevrimiçi)
www.etimolojiturkce.com 23 Şubat 2020.
- Fischer, E. (1990). *Sanatın Gerekliliği*, (Çevirmen: Cevat Çapan), 6. Baskı, V Yayınları,
İstanbul.
- Fiske J., (1999). *Popüler Kültürü Anlamak*, (Çevirmen: Süleyman İrvan), Ark Yayınları,
Ankara.
- Fiske, J. (1992). “The Cultural Economy of Fandom”, Derleyen: Lisa A. Lewis *Adoring
Audience Fan Culture and Popular Media*, Routledge, New York.
- Ford, A. ve Deja, T. (2016). “Fellowship of the Fans, (Fan Fiction books) *American
Library Association*, C: 47, No. 11-12, ss. 34-39, Chicago.
- Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin, M., Karpati, A. ve Papp, L. (2013). “Visual
Culture Learning Communities: How and What Students Come to Know in Informal Art
Groups”, *Studies in Art Education*, Cilt 54, No 2, ss. 103-115.
- Fuat. M. (2010). *Tiyatro Tarihi*, 3. Baskı, MSM Yayınları, İstanbul.
- Gaiman, N. (2002). *Neil Gaiman’s Journal*, (Çevrimiçi)
<https://journal.neilgaiman.com/2002/04/in-relation-to-current-burning-topic.asp>, 30
Aralık 2020.
- Gaiman, N. (2017). “Zoot_C” adlı kullanıcıya yanıt olarak, (Çevrimiçi)

<https://mobile.twitter.com/neilhimsel/status/936059562863550471>, 30 Aralık 2020.

Gardner, G. (2004), *Witchcraft Today*, Citedal Press-Kensington Books, New York.

Goethe, (2011). *Faust*, (Çevirmen İclal Cankorel), Doğu-Batı Yayınlar, Ankara.

Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü*, (Çevirmen: Erol Erduran ve Ömer Erduran), Remzi Kitabevi, İstanbul.

Gottschall, J. (2012). *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, Boston.

Gramsci, A. (1992). *Selection from The Prison Notebooks, 11. Baskı*, Derleyen: Quintin Hoare ve Geoffrey Nowell Smith, International Publishers, New York.

Gray J., Sandvoss, C. ve Harrington, C. L. (2017) *Fandom Identities and Communities in a Mediated World*, New York University Press, New York.

Greenhill P., Rudy, J.T. Hamer, N. ve Bosc, L. (2018). *The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures*, Routledge, London.

Greg Foertsch, (2017). *The Art of Pre-Production*, (Çevrimiçi)

www.youtube.com, 1 Aralık 2020.

Grødahl, K. (2018). “Fan Fiction and Authorship, Secondary Authors and Their Role in the Evolution of the Author Construct and Canonicity”, *UiT Munin*, (Çevrimiçi) <https://munin.uit.no/handle/10037/14608>, 27 Aralık 2020.

Günay, Ö.L. (2015). “Geleneksel Anlatı ve Modern Sinema Anlatısı: The Mummy (Mumya) ve Amour (Aşk) Filmlerinin Dramaturjik Çözümlemeleri,” *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Kongresi 4. Kongre Kitabı*, ss. 399-408.

Hafız, M. (2016). “Platon, Aristoteles ve Plotinus'ta Mimesis Teorisi,” *İslami Araştırmalar Dergisi*, C: 1, Sayı 26, ss. 45-52, İstanbul.

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

Hellekson, K. ve Busse, K. (2001). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, McFarland. North Carolina.

- Hills, M. (2002). *Fan Culture*, Routledge, New York.
- Hills, M. (2017). "From Fan Culture/Community to the Fan World: Possible Pathways and Ways of Having Done Fandom", *Palabra Clave*, C: 20, No. 4, ss.856-883.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*, 2. Baskı, (Çevirmen: Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- IMDB, (2015). *Most Watched Movies of All Time*, (Çevrimiçi) <https://www.imdb.com/list/ls053826112/>, 7 Nisan 2020.
- İhlas Haber Ajansı (2013), *Yasaklı Pagan Kültürleri Sığ Sudan Çıktı*, (Çevrimiçi) <https://www.ihf.com.tr/>, 10 Haziran 2020.
- Jenkins, H. (1998). "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching", *Critical Studies in Mass Communication*, C:5, Sayı 2, ss. 85-107.
- Jenkins, H. (2006a). *Fan Bloggers and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*, New York University Press, New York.
- Jenkins, H. (2006b). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, McArthur, Toronto.
- Jenkins, H. (2010). *Fandom, Participatory Culture, and Web 2.0*, (Çevrimiçi) http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html, 6 Haziran 2020.
- Jenkins, H. (2019). *Cesur Yeni Medya*, 3. Baskı, (Çevirmen: Nihan Yeğengil), İletişim Yayınevi, İstanbul.
- Jenks, C. (2007). *Altkültür: Toplumsalın Parçalanışı*, (Çevirmen: Nihal Demirkol), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Jennifer Keishin Armstrong, (2016) "How Sherlock Holmes changed the world", *BBC*, (Çevrimiçi) <https://www.bbc.com/culture/article/20160106-how-sherlock-holmes-changed-the-world> 5 Nisan 2020.
- Jensen, J. (1992). "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization",

Derleyen: Lisa A. Lewis *Adoring Audience Fan Culture and Popular Media*, Routledge, New York.

Jung, C. G. (1989). *Memories, Dreams, Reflections*, 6. Baskı, Vintage Books, New York.

Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*, (Çevirmen: Zehra Aksu Yılmaz), 2. Baskı, Metis Yayınları, İstanbul.

Kahane, A. (2016). "Fan fiction, early Greece, and the historicity of canon," Derleyen Ika Willis, *The Classical Canon and/as Transformative Work*, *Transformative Works and Cultures*, Özel Sayı, No. 21, London.

Kahraman, K. (2010). "Ritüellerin Toplumsal Etkileri," *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 21, ss. 227-236.

Kandinsky, W. (2010). *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul.

Kant, I. (2016). *Yargı Yetisinin Eleştirisi*, (Çevirmen: Aziz Yardımlı), İdea Yayınları, İstanbul.

Kirkpatrick, E. (2005). "Toward New Horizons: Cosplay (re) Imagined Through the Superhero Genre, Authenticity, and Transformation", *Transformative Work Cultures*, No 18, London. (Çevrimiçi)

<https://doi.org/10.3983/twc.2015.0613>

Ko, K. H. (2016). "The Evolution and Origin of Human Language: A Biological Perspective", Hanyang University Researchs, (Çevrimiçi)

https://www.researchgate.net/publication/298033478_origin_of_human_language,12

Nisan 2020

Kosnik, A. (2013). *Fandom as a Free Labor*, Routledge, New York.

Lamerichs, N. (2011). "Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay", *Transformative Work Cultures*, No 1, (Çevrimiçi)

<https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>

Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Lanier, C. D. (2013). "Digital Fandom: Meditation, Remediation, and Demediation of Fan Practices", Derleyen: Russel W. Belk, Rosa Llamas, *The Routledge Companion to Digital Consumption*, Routledge, ss. 284-295, London.

Lotecki, A. (2012). "Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play", *University of Lyerson Digital Library*, (Çevrimiçi)

<https://digital.library.ryerson.ca/islandora/object/RULA%3A1176>, 6 Aralık 2020.

Makowsky M. ve Collins, R. (2014). *Toplumun Keşfi*, (Çeviri Editörü: Nurgün Oktik), Nobel Yayınları, Ankara.

Manifold, M. C. (2009a). "Fanart as Craft and the Creation of Culture", *International Journal of Education Through Art*, Sayı 5, No: 1, ss.7-21.

Manifold, M. C. (2009b). "What Art Educators Can Learn from the Fan Based Artmaking of Adolescents and Young Adults", *National Art Education Association*, C: 50, Sayı 3, ss. 257-271.

Manifold, M. C. (2013). "Enchanting Tales and Imagic Stories: The Educational Benefits of Fanart Making", *Art Education*, C: 66, Sayı 6, ss. 12-19. Indiana.

Mcdermott, G. (1987). *Anansi The Spider: A tale from the Ashanti*, Square Fish, New York.

Mead, G. H. (1972). *Mind, Self, and Society*, Derleyen: Charles W. Morris, The University of Chicago Press, Chicago.

Napier, S. (2006). "The World of Anime Fandom in America", *University of Minnesota Press*, Sayı 1, ss.47-63, Minnesota.

O'Donnell, J. J. (2015). *Pagans: The End of Traditional Religion and the Rise of Christianity*, Harper Collins, New York.

Oxford English Dictionary (2020). "Fan, n.2", (Çevrimiçi),

<https://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/68000>, 23 Şubat 2020.

Parsa, A. F. (2007). "İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi", *Fotografya Sanat*

Dergisi, Sayı 19, ss.1-10.

Patrick Ballesteros (2017). *What Is Concept Art?*, (Çevrimiçi)

www.linda.com, 1 Aralık 2020.

PBS (2012), “Fan art”, (Çevrimiçi)

<https://www.pbs.org/video/off-book-fan-art-creativity/>, 27 Eylül 2020

Peacock, J.L. (2016). “Ritüellerin Sosyal Evrim Teorisi Üzerine Notlar,” (Çevirmen Adem Koç), *Milli Folklor Üç Aylık Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, C: 9, No: 69, ss. 141-147.

Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*, (Çevirmen: Mehmet Rıfat, Sema Rıfat), Bilim Sanat ve Felsefe (BFS) Yayınları, İstanbul.

Pugh, S. (2005). *The Democratic Genre: Fan fiction in a Litrary Context*, Seren Books, Bridgend.

Rahman, O. (2012). “Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity”, *Fashion Theory The Journal of Dress Body and Culture*, C:16, No 3, ss. 317-342.

Rässa, J. (2018). “Concept Art Creation Methodologies: Visual Development of Rock Boy”, *Theseus.fi*, (Çevrimiçi)

<https://www.theseus.fi/handle/10024/146949>, 3 Aralık 2020.

Redmond, C. (2009). *Sherlock Holmes Handbook*, Dundurn Press, Toronto.

Rice, A. (2000). *Anne’s Messages to Fans*, (Çevrimiçi)

<http://annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>, 29 Aralık 2020.

Rosenblatt, B. ve Tushnet, R. (2015). “Transformative Works: Young Women’s Voices on Fandom and Fair Use”, Derleyen: Jane Bailey ve Valerie Steeves, *E-Girls, E-Citizens*, University of Ottawa Press, Ottawa.

Rydén, J. (2018). “When Bereaved of Everything: Objects from the Concentration Camp

of Ravensbrück as Expressions of Resistance, Memory, and Identity”, *International Journal of Historical Archaeology*, No:22, ss.511-533.

Safranski, R. (2013). *Romantik: Bir Alman Sorunsalı*, (Çevirmen: Ali Nalbant), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

SapphireNation, (2016). *Cosplay is it an art?* (Çevrimiçi) <https://www.sapphireNation.net/cosplay-is-it-an-art>, 10 Ocak 2021.

Sarı, E. (2018), “Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri Üzerine,” *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi XLV*, Aralık, ss. 131-154.

Schiller, (1991). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*, (Çevirmen: Melahat Özgü), Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.

Sennet, R. (1994). *Flesh and Stone: Body in the City in Western Civilization*, Norton and Company, London.

Sennet, R. (2008). *Karakter Aşınması*, (Çevirmen: Barış Yıldırım), 3. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Sennet, R. (2008). *Zanaatkar*, 3. Baskı, (Çevirmen: Melih Pakdemir), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Seyhan, E. C. (2019). “Superman Çizgi Romanlarındaki Tasarım Unsurlarının 1938-2014 Yıllarındaki Değişimleri”, *Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (Çevrimiçi) <https://core.ac.uk/download/pdf/147013262.pdf>, 12 Aralık 2019.

Seymour, J. (2018). “Homage, Collaboration, or Intervention: How framing fanart affects its interpretation”, *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, C:15, Sayı 2, ss. 98-114.

Shinner, L. (2013). *Sanatın İcadı*, 6. Baskı, (Çevirmen: İsmail Türkmen), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Soykan, Ö. N. (1997). “Sanatın Neliği, Sanatçının Kimliği Sorunu”, *İstanbul Üniversitesi Felsefe Arkivi Dergisi*, Sayı 30, ss. 107-122, İstanbul.

Stenros, J. ve Sihvonen, T. (2019). *Queer While Larping: Community, Identity and Affective Labor in Nordic Live Action Role-Playing*, (Çevrimiçi) <http://analoggamestudies.org/2019/12/queer-while-larping-community-identity-and-affective-labor-in-nordic-live-action-role-playing/>, 16 Ekim 2020.

Şahin H., Arda Z. ve Büyükkol, S. (2013). “İlkçağdan Modernizme; Bilim, Sanat ve Felsefe Buluşmaları,” *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, C:2, Sayı 3, No: 19, ss. 136-144.

Şahin, Ö. (2017). *Harry Potter ve Kızıl Pelerin 1: Karanlığın Şafağı*, (Çevrimiçi) <https://fantastikcanavarlar.com/hayran-yapimi/harry-potter-ve-kizil-pelerin-1-karanligin-safagi/> 6 Aralık 2020.

Şeşen, E. (2008). “Büyüklerle Masallar: Fantastik Filmler ve Gündelik Yaşamda Büyünün Yeniden Keşfi”, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (özel sayı), No. 27, ss. 77-98, Ankara.

The Vocabularist (2015). “Are fans fanatical or fanciful”, *BBC*, (Çevrimiçi), <https://www.bbc.com/news/blogs-magazine-monitor-34298659>, 23 Şubat 2020.

Thorne, S. ve Bruner, G. C. (2006). “An Exploratory Investigation of the Characteristic of Consumer Fanaticism”, *Emerald Group Publishing*, C: 9, Sayı 1, ss. 51-72.

Tocci, J. (2009). “Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age”, *Publicly Accessible Penn Dissertations*, (Çevrimiçi) <https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2112&context=edissertations>, 5 Ağustos 2020.

Turner, L. (2015). *Metamodernism: A Brief Introduction*, (Çevrimiçi) <http://www.metamodernism.com>, 15 Haziran 2020.

Ünlü, S., Ünügür, N.A., ve Kır, B. (2018). “Popülerleşme Sürecindeki Altkültür Temsilcilerinin Yaşadığı Çatışmalar: Joker Örneği”, *Selçuk Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*, C:11, Sayı 2, ss. 5-10, Konya.

Ünsal, E. (2018). “Sanat ve Hayat Bağlamında, Sanat/Zanaat Söylemi”, *Afyon Kocatepe*

Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, C: 20, Sayı 1, ss. 109-124, Afyon.

Verbe, J. M. (1996). *Boldly Writing A Trekker Fan and Zine History*, FTL Publications, Minneapolis.

Watson, P. (2014). *Fikirler Tarihi: Ateşten Freud'a*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Wikipedia (2020). “Fan art”, (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_art, 5 Mayıs 2020.

Wikipedia, (2020). *Doctor Who Appreciation Society*, (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Who_Appreciation_Society, 14 Kasım 2020.

Winge, T. (2006). “Costuming the imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *University of Minnesota Press*, Sayı 1, ss. 65-76, Minnesota.

Yılmaz R., Erdem M. ve Resuloğlu F. (2019). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies*, IGI Global, Hershey.

Zubernis, L. ve Larsen, K. (2018). “Make Space for Us! Fandom in the Real World”, Derleyen: Paul Booth, *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, Wiley Blackwell, SS.143-159, New Jersey.