

GÜNÜMÜZ İNSANI ANLIK İMGE BOMBARDIMANLARI, EKRAN IŞIKLARI VE KESİNTİSİZ VERİ AKIŞIYLA ÇEVRİLİ BİR GERÇEKLİKTE YAŞIYOR. MELİH POLAT, TUVALİNDEKİ FİGÜRATİF KIRILMALARI ESTETİK BİR OYUN ŞEKLİNDE KURGULAMAK YERİNE, DOĞRUDAN BU PARÇALANMIŞ ZİHİN YAPISININ BİR YANSIMASI OLARAK SAHNELİYOR.

Tanıdık Olanla Tekinsiz Olanın Kesişiminde, Bir Anlatı Tasarımcısı:

MELİH POLAT

DİJİTAL ÇAĞIN PARÇALI GÖRSEL HAFIZASINI ANALOG TUVALİN ZAMANSIZ DİLİYLE BULUŞTURAN MELİH POLAT, ÇAĞDAŞ FİGÜRATİF SANATIN DİKKAT ÇEKİCİ İSİMLERİNDEN BİRİ. BİLİNÇLİ DEFORMASYONLAR, DUYGULARIN RİTMİNİ TAŞIYAN RENKLER VE ZİHİNSEL GERİLİMLERLE KURDUĞU DÜNYADA İZLEYİCİYİ TANIDIK OLANLA TEKİNSİZ OLAN ARASINDA DOLAŞTIRIYOR. ESKİŞEHİR'DEN ULUSLARARASI KOLEKSİYONLARA UZANAN YOLCULUĞUNDA POLAT'LA; GÖRSEL PSİKOLOJİYİ, HIZ KÜLTÜRÜNÜ, YAPAY ZEKÂ TARTIŞMALARINI VE HAFIZADA YER EDEN İMGELERİN PEŞİNDEKİ YARATIM SÜRECİNİ KONUŞTUK. POLAT, DUYGULARIN RENGİYLE VE KIRILMIŞ FİGÜRLERİYLE İZLEYİCİYİ KENDİ ZİHİNSEL DÜNYASINA DAVET EDİYOR.

→ Son on yılda eserlerinizin üretim akışına baktığımızda net bir gerçeküstü yaklaşım hâkim. Yıllar içinde karakterlerin yavaş yavaş şekillenmeye başladığını, sonra da bugünkü kendine has çizgisine, rengine ve dünyanıza ulaştığını görüyoruz. Bu yapının temelinde hangi fikir yatıyor?

Başlangıçta resimlerimde daha sessiz bir gerçeküstücülük vardı. Figürler yine rahatsız ediciydi ama bugünkü kadar parçalanmış değildi. Tabiattaki canlılar en olmayacak biçimlerde birbirleriyle iletişim hâlindeydi; sanki aynı rüyanın içine yanlışlıkla düşmüş karakterler gibiydiler. Zamanla insan zihnini düzgün formlarla anlatmanın bana samimi gelmediğini fark ettim. Çünkü çağımızın psikolojisi zaten kusursuz değil. Hepimiz aynı anda onlarca görüntünün, bilginin, kimliğin ve duygunun içinde yaşıyoruz. Benim figürlerimdeki kırılmalar biraz da bu çağın görsel psikolojisi.

→ Bu akışta en önemli kırılma anları nelerdi? Hangi karar veya deneyim üslubunuzu belirgin şekilde değiştirdi?

Sanırım en büyük kırılma anlarından biri, figürü "güzel görünmek zorunda olan bir şey" olarak görmekten vazgeçmemdi. Çünkü zaten istediğim şeyi, istediğim şekilde resmedebiliyordum. İster tamamen gerçekçi ister tamamen gerçeküstü. Bir noktadan sonra mesele, neyi çizebildiğimden çok ne hissettirebildiğim hâline geldi. O andan itibaren deformasyon benim için teknik bir tercihten, anlatım diline dönüştü. Yüzlerin bölünmesi, bakışların kayması, anatomilerin bilinçli şekilde bozulması... Bunların hiçbiri estetik bir oyun değil; zihinsel bir gerilim yaratma çabası.

Gerçekçilik göze hitap eder; kırılmış imgeler ise zihne yerleşir.

Çünkü çok fotogerçekçi bir iş sizi belli bir noktaya kadar etkileyebilir; zihniniz buna alışkındır. Ama tuhaf, kırılmış ve alışılmadık bir imge bazen insanı çok daha derinden sarsabiliyor. Ben izleyicinin resmi anlamasını değil, ona birkaç saniyeliğine yabancılaşmasını istiyorum. Bir diğer önemli kırılma ise dijital kültürle kurduğum ilişkiydi. İnternet çağında büyüyen bir neslin sanatçısıyım. Ablamın grafik sanatçısı olması nedeniyle daha ilkokul yıllarında internet bağlantılı masaüstü bilgisayarlarla iç içeydim. Onun dersleri, yaptığı işler, ekranda gördüğüm imgeler... Bir yandan da güzel sanatlar fakültelerine yaptığım ziyaretler ve gezdiğim sergiler çocuk yaşta görsel hafızamı ciddi şekilde etkiledi. Daha önce hiç görmediğim dünyalarla çok erken karşılaşmış oldum. Meme kültürü, hızlı tüketilen imgeler, ekran ışıkları, glitch hissi... Bunların hepsi fark etmesek bile bilinçaltımıza işliyor. Çünkü bugün insan zihni artık kusursuz değil; sürekli akan görüntülerin içinde parçalı düşünmeye alışmış durumda.

Kripto sanat dünyası da bakış açımı ciddi şekilde değiştirdi. Özellikle dijital üretime yoğunlaştığım dönemde, dünyanın farklı yerlerinden koleksiyonerlerle aynı anda iletişim kurabilmek bana duygu dilinin aslında evrensel olduğunu gösterdi. Bir figürün gözündeki gerilim New York'ta da anlaşılabiliyor, Tokyo'da da İstanbul'da da. Bu da beni daha özgür bir anlatım diline itti. Ayrıca dijitalde üst düzey çizim pratiği geliştirdiğinizde bunun geleneksel üretime inanılmaz bir katkısı oluyor. Çünkü hızlanıyorsunuz. Daha cesur düşünmeye başlıyorsunuz. Kompozisyon kurma refleksiniz değişiyor. Bugün geldiğim noktada figürlerimdeki kırılmalar aslında bir stil değil; benim dünyayı algılama biçimim.



POLAT'IN KOMPOZİSYONLARINDA İLK BELİREN UNSUR, RENKLERİN KENDİNE HAS PSİKOLOJİK RİTMİ OLUYOR. SANATÇI RENKLERİ GERÇEKÇİ SINIRLARIN DIŞINDA, TAMAMEN DUYGUSAL TEZATLAR VE DRAMATİK BİR GERİLİM KURMAK İÇİN KULLANIYOR. POLAT ZİHİNSEL SAHNELERİN GÜCÜNÜ; "BAZI DUYGULARIN SESİ YOKTUR AMA RENGİ VARDIR. BAZEN BİR YÜZÜN SÖYLEYEMEDİĞİ ŞEYİ TEK BAŞINA RENK SÖYLEYEBİLİR" ŞU SÖZLERLE ÖZETLİYOR.

→ Resimlerinizde "renklerin absürtlüğü" ve "karakterlerin başka diyarlara ait sahnelenmesi" fikri çok baskın. Color Speaks Louder ve Quiet Tension gibi tablolarınızda güçlü bir dramatik gerilim ve hikâye anlatımı var. Bir resmi kurarken ilk olarak neyi yakalamaya çalışıyorsunuz – renk mi, figür mü, yoksa bütün sahnenin yarattığı gerilim mi?

Benim için çoğu zaman ilk ortaya çıkan şey, resimdeki renklerin ritmi oluyor. Teknik olarak hangi rengi kullandığımdan önce, resmin bana psikolojik olarak ne hissettirdiği önemli geliyor. Çünkü bazen bir renk, bir figürden çok daha fazla şey anlatabiliyor. Çok parlak bir pembe bazen huzursuz edici olabilir. Kirli bir yeşil insanda tanımlayamadığı bir tedirginlik bırakabilir. Ya da aşırı sakin bir mavi, garip bir yalnızlık hissi yaratabilir. Renkleri gerçekçi olmaktan çok, duygusal atmosfer kurmak için kullanıyorum. Çünkü gerçek hayatta da duygular her zaman mantıklı çalışmıyor. Ben biraz o çelişkiyi seviyorum. Çok eğlenceli görünen bir sahnenin altında büyük bir huzursuzluk olması ya da estetik görünen bir yüzün içinde tuhaf bir boşluk taşıması ilgimi çekiyor. Sanırım işlerimdeki atmosfer de biraz bu çelişkilerden besleniyor.

Bazı duyguların sesi yoktur ama rengi vardır.

Figürlerime baktığınızda çoğu zaman tam olarak hangi dünyaya ait olduklarını anlayamazsınız. Bu bilinçli bir şey. Çünkü ben net zamanlar ya da net mekânlar kurmayı sevmiyorum. Daha çok zihinsel sahneler ilgimi çekiyor. Sanki karakter bir rüyanın içinde sıkışmış gibi... Ama aynı zamanda garip bir şekilde tanıdık geliyor. "Color Speaks Louder" gibi işlerde renk bazen karakterin bile önüne geçiyor. Çünkü bazı duyguların sesi yoktur ama rengi vardır. Bazen bir yüzün söyleyemediği şeyi tek başına renk söyleyebilir. Benim için kompozisyon elbette çok önemli. Figürün tuval içindeki yerleşimi, boşluk dengesi, renklerin birbirine çarpma biçimi... Bunların hepsi resmi ayakta tutan yapı taşları. Ama bütün bunların sonunda benim asıl aradığım şey, izleyicide unutulmayacak bir his bırakabilmek. İzleyicinin tabloya birkaç saniye bakıp tam olarak nedenini açıklayamadığı bir hisle baş başa kalması daha çok ilgimi çekiyor. Bazen insan zihninde en uzun kalan şey, tam olarak açıklayamadığı histir.

→ Eskişehir, sanat üretimi ve genç sanatçılar için çok önemli bir merkez. Sizin çocukluğunuzdan beri bu şehirde üretim yapıyor olmanız, lokal ama aynı zamanda uluslararası (ABD ve Avrupa gibi) koleksiyonlara ulaşan sanatsal dilinizi nasıl şekillendirdi?

Eskişehir'in bende bıraktığı en büyük etki; aynı anda hem sakin hem yaratıcı bir şehir olması. Çocukluğumdan beri burada üretmek bana biraz kendi iç dünyamı kurma özgürlüğü sağladı diyebilirim. Daha izole bir üretim alanında büyüdüğüm için kendi görsel dilimi de daha kendime has bir şekilde şekillendirdim. Ama şunu farkettim... Dünyanın neresinde olursa olsun insanlar gerçekten bir şey hissedebildikleri işlere bağ kuruyor. Kim olduğunuzdan ya da nerede yaşadığınızdan çok, o işin onlarda bıraktığı hisle ilgileniyorlar. Bu da bana üretirken daha özgür düşünmeyi öğretti. Yine de Türkiye'de üretmenin karakterime etkisi büyük. Buradaki kültürel kontrastlar, absürtlükler, mizah anlayışı ve sokak dili... Bunların hepsi işlerimin içinde bir şekilde yaşıyor. Bazen çok dramatik bir figürün içinde bile hafif ironik bir ifade görebilirsiniz. Sanırım bu biraz bizim coğrafyamızın ruhu.

→ Günümüzde "AI slop" diye nitelendirilen, hızlı ve kalitesiz üretilmiş yapay zekâ görselleri çok konuşuluyor. Sizin gibi derin kurgulu, imgesel ve analog üretim yapan bir sanatçı için AI slop ne ifade ediyor? Bu tür üretimler yaratım sürecinizi nasıl etkiliyor veya tetikliyor?

Bence burada mesele yapay zekâ-

dan çok, hız kültürü. Çünkü kötü ve ruhsuz üretim AI ile başlamadı; yapay zekâ bunu sadece inanılmaz hızlandırdı. Bugün insanlar birkaç saniye içinde yüzlerce görsel tüketiyor. "AI slop" dediğimiz şey de biraz bunun sonucu gibi geliyor bana. İlk bakışta etkileyici görünen ama zihinde hiçbir iz bırakmayan görüntüler... Ben yapay zekâyı tamamen reddeden biri değilim. Sonuçta bu çağın araçlarından biri. Ama aynı teknolojiyi kullanan iki insan arasında hâlâ çok büyük bir hayal gücü farkı olabiliyor. Bence mesele araç değil, o aracı kullanan kişinin görsel dünyası.

Hatta ilginç şekilde, AI çağının analog üretimin değerini daha görünür hâle getirdiğini düşünüyorum. Artık insanlar güzel görüntüden fazlasını, gerçek bir karakter hissedebilecekleri işler arıyor.

Bir işi akılda bırakan şey teknik kusursuzluk değil, hissidir.

→ Bugünün popüler kültürü her şeyi hızla görünür kılıyor ama aynı hızla tüketiyor da. Genç sanatçılar için bazen üretmekten çok görünür kalmak baskıya dönüşebiliyor. Üretim alanınızı bu hızdan ve gürültüden nasıl koruyorsunuz?

Bugün sanatçıların sadece üretimle birlikte görünür kalma baskısıyla da uğraştığını düşünüyorum. Bahsettiğimiz gibi her şey çok hızlı tüketiliyor. Bazen insanlar bir resmi gerçekten görmekten çok, birkaç saniyeliğine ekranda kaydırıp geçiyor. Bu yüzden ben zaman zaman bilinçli olarak geri çekilmeyi seviyorum. Sürekli paylaşım yapma baskısının üretim alanını yorabileceğini düşünüyorum. Bir noktadan sonra insan, iş üretmekten çok kendi işinin "içerik versiyonunu" üretmeye başlayabiliyor. Atölye benim için biraz bu yüzden önemli. Boyanın kokusu, temizlemeyi unuttuğum fırçalar, üzerine notlar aldığım buruşturulmuş kâğıtlar, eskizler ve sessizlik... Orada zaman internetten



> GÖRSEL SANATLARDA TEKNİK KUSURSUZLUK İZLEYİCİYİ ALIŞIK OLDUĞU BİR ESTETİK DÜZLEMDE TUTARKEN, BİÇİMİN BOZULMASI ALGIDA RADİKAL BİR KIRILMA YARATIYOR. POLAT, FİGÜRÜ GÜZEL GÖRÜNMEK ZORUNDA OLAN BİR NESNE OLARAK KONUMLANDIRMAKTAN VAZGEÇTİĞİ ANI ÜRETKENLİĞİNDEKİ EN BÜYÜK DÖNÜŞÜM OLARAK TANIMLIYOR. MESELE NEYİ ÇİZEBİLDİĞİNDEN ZİYADE, KARŞI TARAFA NE HİSSETTİREBİLDİĞİ NOKTASINA EVRİLDİĞİNDE DEFORMASYON TEKNİK BİR TERCİH OLMAKTAN ÇIKIP GÜÇLÜ BİR ANLATIM DİLİNE DÖNÜŞÜYOR.

DİJİTAL KÜLTÜR, MEME ESTETİĞİ, EKRAN IŞIKLARI VE GLİTCH HİSSİ... MELİH POLAT, İNTERNET ÇAĞININ GÖRSEL HAFIZASINI SANAT PRATİĞİNİN DOĞAL BİR PARÇASI OLARAK GÖRÜYOR. "BİR FİGÜRÜN GÖZÜNDEKİ GERİLİM NEW YORK'TA DA ANLAŞILABİLİYOR, TOKYO'DA DA İSTANBUL'DA DA" SÖZLERİ, ÇAĞDAŞ SANATIN KÜRESEL DUYGU DİLİNE İŞARET EDİYOR.





daha farklı akıyor. Bence insanlar sonunda gerçekten karakter taşıyan işleri beğeniyor. Çünkü görünürlük çok hızlı oluşabiliyor ama kalıcılık çok daha yavaş inşa ediliyor.

→ Karakterlerini tuval dışında heykel, seramik veya baskı gibi disiplinlerde de düşündüğünde, hangisi tuvalden çıkınca en çok "canlanıyor" gibi geliyor? Sahne sanatlarıyla kurduğun hayali bir kesişim olsa, karakterlerinden birini bir performansa taşımak istesen hangisini seçerdin?
Eğer sahne sanatlarıyla bir kesişim hayal etseydim, bunu klasik bir tiyatro sahnesi gibi düşünmezdim. Zemini, tavanı, arka planı ve sahnenin her iki yanını LED panellerle çevrili yaşayan bir alan olarak kurgulardım. Video grafikler, animasyonlar ve hareketli görseller sahnenin bir parçası hâline gelirdi. Tasarladığım kostüm ve maskeleri oyunculara ya da dansçılara giydirir, karakterlerimi tuvalden çıkarıp fiziksel dünyanın içine taşırdım. Kinetik heykeller, ışık tasarımları ve performans unsurlarıyla seyircinin sadece izleyen değil, o dünyanın içine giren bir parçası olmasını isterdim. Sanırım beni heyecanlandıran şey de bu olurdu; bir resme bakmak yerine, resmin içinde yürüyebilmek.

→ Hikâyenizde sırada ne var? Yakın zamanda bizi şaşırtacağınız yeni bir sergi, seri ya da farklı bir deneme görecek miyiz?
Bence hikâyelerin en güzel yanı da sonrasının tam olarak tahmin edilememesi 😊

Şaka bir yana, yakın zamanda üç boyutlu çalışmalarıma daha fazla zaman ayırabileceğim bir planlama yaptım. Uzun zamandır ilgimi çeken bir alan ve karakterlerimin tuval dışındaki karşılıklarını keşfetmek beni heyecanlandırıyor. Zaten son birkaç yıldır dijital üretim konusunda da kendimi ciddi şekilde geliştirdim. Bu süreçte öğrendiğim yeni araçlar ve teknikler sayesinde, fikirlerimi bugün çok daha farklı biçimlerde hayata geçirebildiğimi hissediyorum. Bir bakıma, mevcut üretim pratiğime yeni bir katman eklenmiş gibi. Sergi konusuna gelirsek, ben sergiyi tam bir iddia işi olarak görüyorum. Özellikle büyük çaplı bir solo serginin sadece eserleri bir araya getirmekten ibaret olmadığını düşünüyorum. Onun ciddi bir fikri, enerjisi ve birikmiş bir heyecanı olması gerekiyor.

Bu yüzden şu an için grup sergileri ve sanat fuarları bana daha doğru geliyor. Büyük bir solo sergi için ise biraz daha heyecan biriktirmek istiyorum. Çünkü benim için önemli olan sadece bir sergi açmak değil, gerçekten unutamayacağım bir sergi açabilmek ve sizi şaşırtabilmek.

Sonuçta günümüzde sergi açmak çok kolay. Zor olan şey, insanların oradan ayrıldıktan sonra da zihninde yaşamaya devam eden bir sergi bırakabilmek. ■



“BUGÜNÜN YARATICI DÜNYASINDA GÖRÜNÜR OLMAK HER ZAMANKİNDEN KOLAY. KALICI OLMAK İSE HÂLÂ EMEK, ZAMAN VE DERİNLİK İSTİYOR. BU NOKTADA MELİH POLAT İÇİN ÖNEMLİ OLAN, İZLEYİCİNİN ESER KARŞISINDA UZUN AÇIKLAMALAR ÜRETMESİ YA DA ONU ÇÖZÜMLEMEYE ÇALIŞMASI DEĞİL; İLK KARŞILAŞMA ANINDA ZİHİNDE VE BELLEKTE BİR İZ BIRAKABİLMEK. ÇÜNKÜ POLAT’A GÖRE, "BİR İŞİ AKILDA BIRAKAN ŞEY TEKNİK KUSURSUZLUK DEĞİL, HİSSİDİR."

İyi fikirler iz bırakır

KREAKTİVİST
Kültür ve Yaratıcı Endüstriler Platformu

Sahne Sanatları

Melih Polat

Işıl Kasapoğlu
SAHNEYİ BİRİKİMLE, SEYİRCİYİ SORULARLA DÖNÜŞTÜREN USTA

Tanıdık Olanla Tekinsiz Olanın

MELİH PO

DİJİTAL ÇAĞIN PARÇALI GÖRSEL HAFIZ
POLAT, ÇAĞDAŞ FİGÜRATİF SANATIN D
DUYGULARIN RİTMİNİ TAŞIYAN RENKLER VE
OLANLA TEKİNSİZ OLAN ARASINDA DOLAŞ
YOLCULUĞUNDA POLAT'LA; GÖRSEL PSİKO
YER EDEN İMGELERİN PEŞİNDEKİ YARATIN
FİGÜRLERİYLE İZLEYİCİYİ KENDİ ZİHİNSE

**Son on yılda eserlerinizin üre-
tim akışına baktığımızda net bir
gerçeküstü yaklaşım hâkim. Yılla
içinde karakterlerin yavaş yavaş
sekillenmeye başladığını, sonra
da bugünkü kendine has çizgis
ne, rengine ve dünyanıza ulaş
nı görüyoruz. Bu yapının tem
de hangi fikir yatıyor?**

Başlangıçta resimlerimde dah
sız bir gerçeküstücülük vardı.
yine rahatsız ediciydi ama bu
kadar parçalanmış değildi. T
canlılar en olmayacak biçin
birbirleriyle iletişim hâlind
aynı rüyanın içine yanlışlı
karakterler gibiydiler. Za
zihnini düzgün formları
bana samimi gelmedi
Çünkü çağımızın psik
kusursuz değil. Hepi
onlarca görüntünün
ilgin ve duygunun
Benim figürlerim
da bu çağın görs

**Bu akışta er
ları nelerdi?
neyim üslub
değiştirdi?**

Sanırım en
biri, figür
olan bir s

GÜNÜMÜZ İNSANI ANLIK İMGE BOMBARDIMANLARI, EKRAN IŞIKLARI VE KESİNTİSİZ VERİ AKIŞIYLA ÇEVRİLİ BİR GERÇEKLİKTE YAŞIYOR. MELİH POLAT, TUVALİNDEKİ FİGÜRATİF KIRILMALARI ESTETİK BİR OYUN ŞEKLİNDE KURGULAMAK YERİNE, DOĞRUDAN BU PARÇALANMIŞ ZİHİN YAPISININ BİR YANSIMASI OLARAK SAHNELİYOR.

66

HAZİRAN | TEMMUZ 2026