

ORTAÇAĞ'I YENİDEN İNŞA ETMEK: YENİ ORTAÇAĞ(CILIK) VE ANTALYA'DAKİ "THE LAND OF LEGENDS" ÖRNEĞİ

Prof. Dr. Arda Arıkan

Akdeniz Üniversitesi

ORCID ID: [0000-0002-2727-1084](https://orcid.org/0000-0002-2727-1084)

ÖZET

Ortaçağ çoğunlukla iki kutuplu bir düzlemde hayal edilir. İlki dinsel bilgiyi ve öteki dünyanın sırlarını elinde güç olarak bulunduran ve bu dünyayla ilgilenmez görünen kilise ve ikincisi de dinin dışında kalan ve çoğunlukla bu dünyayla ilgilenir görünen feodal beyler ve hatta imparatorlardır. Ortaçağ'a geleneksel olarak atfedilen bu iki kutuplu sistem tarihsel olarak geçerliliğini yitirmiş bir savdır. Yeni Ortaçağcılık kavramı birbiriyle kesişen, birbirinin alanına giren erk sahiplerinin ve birden çok aidiyetlerin oluşturduğu grupların toplu olarak hareket ettikleri bir sistemdir. Böylesi bir sistem, Soğuk Savaş sonrası oluşturulan yeni dünya düzeninde, birbirine zıt olan iki farklı kutuptan mürekkep, evrenselci ve toptancı iddialarla çatışan ikircikli bir sistem değildir. Siyaset biliminde sıklıkla telafuz edilen Yeni Ortaçağcılık işte bugünkü dünya düzenini Ortaçağ'ın bir tekrarı gibi görür. Artık ulus devlet ile çok şirketli ve birçok milletli ekonomik dünya düzeni siyasetin direkt olarak alanına giren toprak bütünlüğü ya da kıta sahanlığı gibi hukuksal terimler ve gerçekler dışında küreselleşme, refah, terör, demokrasi, kimlik, insan hakları, barış, adalet, hayvan hakları, azınlıkların hakları, aidiyet, temsil sorunu ve yerellik gibi kavram ve terimlerle ifade edilen yeni çarpışma ve çatışma alanlarıyla zikredilmektedir. Yeni Ortaçağcılık kavramının önde gelen tartışmalarını özetlemeye çalışırken bu çalışmanın amacının direkt olarak siyaset biliminin alanına girmeyen, kültür, edebiyat ve sanat alanlarına yoğunlaştığını belirtmek isteriz. Çalışmada, Yeni Ortaçağcılık kavramının kültürel yaşamımızdaki görünümünü örneklemek amacıyla, kavramsal bir tartışmanın ardından, anakronistik olsa da, Ortaçağ'ı hatırlatan ve Ortaçağ'ın unsurlarını günümüzde canlandıran kültürel nesnelere biri olarak Antalya'da inşa edilmiş bulunan "The Land of Legends" inceleme birimi olarak ele alınacaktır. Çalışmada Ortaçağ'ın nesnelere geri dönüşüne uğratarak günümüze getiren bu mekandan elde edilen görüntüler önce Ortaçağ'daki halleriyle karşılaştırılacak ve daha sonra da böylesi temsillerin Yeni Ortaçağcılık bağlamında bir tartışması yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yeni Ortaçağcılık, Ortaçağ, Kültür, Temsil, The Land of Legends

Ortaçağ'a bakmak, çocukluğumuza bakmaktır; tıpkı bir hekimin şimdiki sağlık durumumuzu anlamak için bize çocukluğumuza ilişkin sorular sorması gibi ya da bir ruh hekiminin şimdiki nevrozlarımızı anlamak için başlangıçtaki durumu özenle araştırması gibi.

Umberto Eco, *Ortaçağ'ı Düşlemek*

Giriş

Utz'a (2011) göre Ortaçağ kavramı aslında 19. yüzyılda Avrupa'lı aydınlarca ortaya atılmış bir kavram olup aslında bilimsel olarak 19. yüzyılın bilimsel ilerleme ile etiketlenen ruhuna uygun bir zamanlaştırma (temporalization) örneğidir. Aslına bakılırsa, 19. yüzyılda sunulan Ortaçağ kavramı sorunlu bir şekilde kurgulanmış, yapay ve tarihsel gerçekliklerle pek de örtüşmeyen bir kavramdır. Ortaçağ'ı modern olanın antitezi olarak kabul ederek işe başlayan böylesi bir kavramlaştırma ve özellikle de Ortaçağ'a geleneksel olarak atfedilen iki kutuplu sistem tarihsel olarak geçerliliğini yitirmiş bir sav olarak görünmektedir. Ortaçağ'daki iki kutuplu yapıyı dini ve öteki dünyanın sınırlarını elinde güç olarak bulunduran ve bu dünyayla ilgilenmez görünen kilise ve dinin dışında kalır ve çoğunlukla bu dünyayla ilgilenir görünen feodal beyleri ve hatta imparatorları oluşturuyordu ki böylesi bir yapının varlığı kısmen doğru olsa siyasi ve toplumsal düzlemde Ortaçağ'ın sayısız özelliğini kapsayıcı bulunmamaktadır.

Çalışmada Ortaçağ'ın nesnelere geri dönüşüne uğratarak günümüze getiren ve Antalya'da bulunan bu mekandan elde edilen görüntüler önce Ortaçağ'daki halleriyle karşılaştırılacak ve daha sonra da böylesi temsillerin Yeni Ortaçağcılık bağlamında bir tartışması yapılacaktır. Yeni Ortaçağcı temsillerin olası kültürel ve ekonomik etkileri de mercek altına alınacaktır. Bu amacı gerçekleştirmek için önce Ortaçağ ve Ortaçağcılık ile Yeni Ortaçağ ve onun bir düşünce akımı olarak kotarılmış hali olan Yeni Ortaçağcılık kavramları hakkında bilgi vermek gerekmektedir.

Ortaçağ ve Ortaçağcılık

Ortaçağ sözcüğünün ve dolayısıyla buna koşut olarak Ortaçağ kavramının etimolojisini ve anlambilimsel tarihçesini sunduğu makalesinde Matthews (2011) terimin 1817 yılında ve muhtemelen de Thomas Fosbroke tarafından ilk kez kullanıldığından bahsederken terimin kullanıma girmesi sayesinde nitelediği zaman olan "Gotik" teriminin de kullanımdan yavaş yavaş kaldırıldığını ifade eder ve devamla barbarca olanı niteleyen Gotik terimine benzer bir şekilde Ortaçağ sözcüğünün de modern olana karşıt olarak bilimsel tartışmaların sahasına çıkarıldığının altını çizer.

Burada ayrıntılarına girilmesine gerek olmayan yöntemsel ve kuramsal tartışmaların dışında Ortaçağ söylemi, Bartlett'e (1994) göre, *imitatio* diye adlandırılabilen bir kimlik kurgulama sürecidir. Araştırmacıya göre *imitatio* Ortaçağ insanının kendisine sunulan modeller arasından uygun bulduğunu model olarak alıp kendisini biçimlendirmesidir ki buna göre:

Ortaçağ'ın bütün formlarına ve özellikle de gizemli olana ait olan söylemin amacı bireyin kendisine kutsal aile, erkek ve kadın azizler, aristokratik idealler ve metinlere yansımış kişilerden oluşan çoklu modelleri sınıflandırarak kendisini modelleyip yeniden yapılandığı bir süreçtir (s. 14-15)

Yine Bartlett'e (1994) göre, 18. ve 19. yüzyıl araştırmacılarından Edmund Burke ve Henry Hallam, farklı siyasi görüşlerden de olsalar, Ortaçağ'ı "günün sorunlarına nostaljik alternatifler sunan" (s. 15) bir zaman dilimi olarak görmekteydi. Bu ve benzer örnekler gösteriyor ki Ortaçağ kavramı aslında bir kurgudan ibaret olmakla birlikte bireysel psikoloji, kültürel kimlik ve aidiyet gibi kavramlarla yakın temas halinde olan tarihsel araştırmaların sınırlıklarını çizdiği özgün bir kavramlaştırmayı ifade etmektedir.

Ortaçağcılık, kronolojik olarak, Ortaçağ'dan sonra harekete geçmiş ve Ortaçağ'ın izlerini süren araştırmacıların bilgi birikimleri ile yoğurdıkları Ortaçağ bilgisini niteleyen bir terimdir. Workman (1997), "Ortaçağcılığı Ortaçağ'ı bitmeksizin yeniden yaratma süreci olarak görüyorum" derken terimin en basit ve direkt şekilde anlamını gözler önüne serer (s. 29). Yine araştırmacıya göre, daha ayrıntılı bir ifadeyle, "Ortaçağcılık 1500'den bu yana Ortaçağ ile ilgili uzmanların üretmiş olduğu şartların incelenmesini de içerir ki bunda özellikle 19. yüzyılda Ortaçağ'a yöneltilen büyük ilgi önemlidir çünkü bu yüzyıl özel ve bazen de şiddetli bir değişimi izler" (s. 32).

Yeni Ortaçağcılık

Yalnızca Ortaçağ'a ait olan ve bu çağın öncesinde ve sonrasında görülmeyen özellikleri içinde barındıran bir zaman dilimiymiş gibi sunulan Ortaçağ kavramı bugün yeni bir terimle daha ilişkilendirilmiştir ki bu kavram Yeni Ortaçağ ve onun bir akım olarak temsilini öngören Yeni Ortaçağcılıktır. Ortaçağ'a ait unsurların popülerleşmesi ve kültürel alanda yeniden dolaşıma sokulmasıyla kendini gösteren Yeni Ortaçağcılık aslında en temel anlamıyla Ortaçağ'ın yeniden keşfedilmesidir. Eco'ya (2017) göre "Ortaçağ'ın yeniden keşfinin, yirminci yüzyıl kitle iletişim araçlarıyla" gerçekleşmiş olduğu muhakkaktır (s. 136).

Yeni Ortaçağcılık kavramı da işleyişte ciddi sorunları da beraberinde getirmiştir çünkü araştırmacılar bir anlamda bu kavramla ilgilenirken sınırları ihlal etmişler ve bazen de yanlış kavramlaştırmalara sebebiyet vermişlerdir. Utz'a (2011) göre:

Leslie Workman bile, turizm, modern tutkulu oyunlar ve ayıptır söylemesi¹ video ve bilgisayar oyunları gibi Ortaçağ'ın ucuz görünümünü dışlamamak adına bir yandan geçmişe ait ciddi çalışmaları ve diğer yandan da bugüne ait Ortaçağ kültürüyle ilgili yaratıcı yaklaşımlar ve eğlencenin birbirlerinden daha keskin hatlarla ayrışmasına neden olmuşlardır (s. 107).

Pekiye nedir Yeni Ortaçağcılık? Bu soruya yanıt vermek için en kestirme yol Umberto Eco'nun kaleme aldığı şu satırları okumak ve daha sonra da bu tanımdan yola çıkarak Yeni Ortaçağcılığın neleri nitelediğinden bahsetmek yararlı olacaktır. Eco'ya (1986) göre "Şu anda hem Avrupa ve hem de Amerika'da fantastik Yeni Ortaçağcılık ve sorumlu filolojik incelemeler arasında merakla gidip gelmekte olan Ortaçağ'a yönelik yepyeni bir ilgiye şahit olmaktayız" (s. 63). Yine yazara göre bu merak, kısmen bir hayal kurma süreci olsa da günümüzde halen kullanmakta olduğumuz gözlükler, Arap matematikçilerin günümüz teknolojisine Ortaçağ'da buldukları katkılar, modern diller, ticaret şehirleri, banka ve çeklerle temsil edilen Kapitalist ekonomi, varsıl ve yoksullar arasındaki çekişme ve sapkınlık gibi kökleri Ortaçağ'da olan gerçeklikleri de içermektedir. Öyleyse Yeni Ortaçağcılık, yine

¹ Araştırmacı burada "horribile dictu" demektir.

yazara göre, tarihsel süreçte vahşileşmiş ancak köklerini aramaktan vazgeçmemiş insanların meraklarını gidermek için durup dinlendikleri bir kaçış ve de sığınma noktası, bir anlamda da eksikliklerini giderme mahalıdır. Yeni Ortaçağcılık, bu yönüyle, Ortaçağcılığın postmodern düzlemde, kah fantezi ve hayalin ve kah da tarihsel gerçekliklerin buluşturularak güncel yaşamda kullanıma sokulmasıdır diyebiliriz.

Jörg Friedrichs gibi araştırmacılar Yeni Ortaçağcılık kavramını birbiriyle kesişen, birbirinin alanına giren erk sahiplerinin ve birden çok aidiyetlerin oluşturduğu grupların toplu olarak hareket ettikleri bir sistem olarak görür. Böylesi bir sistem, Soğuk Savaş sonrası oluşturulan yeni dünya düzeninde, birbirine zıt olan iki farklı kutuptan mürekkep, evrenselci ve toptancı iddialarla çatışan ikircikli bir sistem değildir. Siyaset biliminde sıklıkla telafuz edilen Yeni Ortaçağcılık işte bugünkü dünya düzenini Ortaçağ'ın bir tekrarı gibi görür çünkü artık bugün ulus devlet ile çok şirketli ve birçok milletli ekonomik dünya düzeni arasında siyasetin direkt olarak alanına giren toprak bütünlüğü ya da kıta sahanlığı gibi hukuksal terimler ve gerçekler dışında küreselleşme, refah, terör, demokrasi, kimlik, insan hakları, barış, adalet, hayvan hakları, azınlıkların hakları, aidiyet, temsil sorunu ve yerellik gibi kavram ve terimlerle ifade edilen yeni çarpışma ve çatışma alanları bulunmaktadır. Buraya kadar Yeni Ortaçağcılık kavramının önde gelen tartışmalarını özetlemeye çalışırken bu çalışmanın amacının direkt olarak siyaset biliminin alanına girmeyen, kültür, edebiyat ve sanat alanlarında kendini gösteren bir akım olan Yeni Ortaçağcılık kavramı üzerinde durulacağını belirtmek isteriz çünkü Yeni Ortaçağcılığın kendini gitgide daha güçlü bir şiddetle kendini hissettirdiği alan gündelik hayata etki eden mekan tasarımı, film, TV dizileri ve yarışma programlarıdır ki böylesi bir akım gelecekte toplumların şekillenmesinde önemli rol oynayabilecektir.

Kültürel Yaşamda Yeni Ortaçağcı Unsurlar

Uzamımızı çevreleyen doğal unsurların dışında insan yapkısı olan ve kültürel yaşamda duyu organlarımızla duyumsadığımız her türlü kültürel unsura düşünsel anlamlar yüklediğimiz bir gerçektir. Günümüzde, kültürel yaşamımıza sirayet etmiş ve kullanıma açılmış birçok yapı ve eserin yeni ortaçağcı olarak nitelenebileceğini görmekteyiz. Ortaçağ Avrupası'nda *imitatio* olarak anılmış olan bireylerin çevrelerindeki modeller arasından dilediklerini özümseyip kendiliklerini kurgulamaları süreci aslında bugün de devam etmektedir. Kültür endüstrileri tarafından ve özellikle de şirketleşmiş kültürel üretim araçları vasıtasıyla bireylere sunulan modeller arasında Ortaçağ'a ait olduğu düşünülen ve bireylere Ortaçağ'a ait unsurları hatırlatan somut ve soyut nesnelere sayısı azımsanamayacak kadar çoktur ki bu nesnelere kimi zaman bir bina kimi zaman da bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmanın çerçevesi dahilinde günümüz insanlarına sunulan ve böylesi bir anakronistik düzlemde Ortaçağ'ı hatırlatan ve geri dönüşüme uğratan nesnelere Antalya'da bulunan bir mekanlar bütünü olan The Land of Legends örneği üzerinden sunulacaktır.

The Land of Legends

Antalya'da bulunan The Land of Legends adlı eğlence mekanı, tema parkı, alışveriş merkezi, otelleri, şov ve etkinlikleri ile ünlü bir çoklu tasarım ürünüdür. Bu mekanlar bütünü, web sitesinde müşterilerini şöyle davet etmektedir:

Eğlence, adrenalin ve heyecanın efsanevi adresi The Land of Legends'da her an yeni bir efsanevi deneyim ile tanışırsınız. Her yaştan insana hitap eden benzersiz gösterileri ve etkinlikleri ile The Land of Legends'da siz de kendi efsanenizi keşfedin.

Bu tanıtım/davetde eğlenceli bir deneyim imkanı sunulurken “efsane” sözcüğünün üç kere ve bunun İngiliz dilindeki muadili “legend” sözcüğünün de iki kere geçmesi efsaneleri ile ünlü Ortaçağ’a bir gönderme olarak kabul edilebilir.

The Land of Legends’in web sitesinde sunulan görsellere baktığımızda deneyimlenecek olan efsanelerin Ortaçağ’a ait unsurların yeniden üretildiği gerçekliklere göndermelerde bulunduğu rahatlıkla görülebilir. Görsel 1’de The Land of Legends’daki şato sunulmaktadır. Şatonun görünümü ne Türk mimarisine ne de Antalya’nın yerel binalarına benzemektedir. Bu şatonun menşei hakkında bir karara varmak için Görsel 2’de Ortaçağ’ın ünlü binalarından Eltz Kalesi’nin görüntüsü paylaşılmaktadır. Görüldüğü gibi, her iki yapıdaki benzerlik şaşırtıcıdır. Benzerlikler bir tarafa, Antalya’daki şatonun parlak ışıklarla donatılmış ve lazer ışıklarıyla da teknolojik olarak da tahkim edilmiş olması onu yüceltmiş ve masalsi bir atmosferin parçası haline getirmiştir. Teknolojinin nimetlerinden yararlanılarak tamamlanan bu yapının ışıltılı görselliği Ortaçağ’a ait mekan tasarımının günümüze “efsanevi” bir şekilde yeniden diriltilmesi amacını taşımaktadır diyebiliriz.



Görsel 1. Şato



Görsel 2. Eltz Kalesi

The Land of Legends'ın Ortaçağ'ı yeniden üretmesi salt mekan tasarımları ile kalmaz. Eğlencelerin bir kısmını oluşturan su etkinlikleri fiskeyilerden yükselen tazyikli sular, ışık oyunları ve efsaneleri anımsatan, prens, prenses, canavar g,b, temsillerle süslü dramatik öykülerle izleyiciye sunulur. Ortaçağ'ı hatırlatan kostümlerle donatılmış oyuncu ve dansçıların eylemleri günümüz izleyicisine sunulur. Görsel 3'te paylaşılan karakter ejderha temalı bir oyunun parçasıdır ki ejderhalar Ortaçağ öykülerinin başat unsurlarından biri ve belki de en önemlisidir.



Görsel 3. Ejderha temalı karakter

Ortaçağ'da şeytani temsilen görsel materyallerde olduğu kadar halk anlatılarında da kullanılan ejderhalar sıklıkla kan, kırmızı renk, ateş, boynuzlar ve erkeklikle temsil edilirdi. Görsel 4'te bir Ortaçağ yapıtında rastlanılan Başmelek ve Apokalips Canavarı'nın Savaşı tasvir edilmektedir. Bu temsilde canavar kırmızı renkte, altı başlı (kuyruğundaki başı ile birlikte yedi başlı), kanatlı ve boynuzlu olarak tasvir edilmektedir ki bu özelliklerin tümü Görsel 3'te stilize edilmiş bir halde izleyiciye sunulmaktadır. Sonuç olarak, Ortaçağ'ın öykülerinden ilham alarak kitap resimlerini ya da tablolarını işleyen ressamın eserlerinden alınan görüntüler, 2020'li yılların insanlarıyla, The Land of Legends'ın karakterleriyle de buluşturulmaktadır.



Görsel 4. Başmelek ve Apokalips Canavarı'nın Savaşı

Sonuç

Bu çalışmada kısa ve öz bir biçimde Yeni Ortaçağcılık kavramına bir giriş yapılmış ve kavramın Ortaçağ ve Ortaçağcılık ile olan ilişkisi tanımlanmıştır. Daha sonra da kuramsal ve alanyazına dayalı tartışmaları somut olarak örneklendirebilmek için yerel bir örnek olan, Antalya'daki The Land of Legends'a ait görsel materyallerle Ortaçağ'a ait olduğu somut

görsellerle belgelenen görsel materyaller mukayeseli bir şekilde sunulurken Yeni Ortaçağcılığın Antalya yerinde nasıl deneyimlendiği okuyucunun ilgisine sunulmuştur.

Günümüz alanyazınında sıklıkla vurgulandığı üzere Yeni Ortaçağcılık günümüz zaman dilimini nitelediği iddia edilmektedir. Kavramın somut örneklerle çalışılmasının insan bilimlerine katkıda bulunacağı muhakkaktır. Bundan sonraki çalışmalarda ülkemizde deneyimlenen Yeni Ortaçağcı yapı ve eserler incelenmeli ve gönül ister ki kuramsal olarak da ülkemizde deneyimlenen Yeni Ortaçağcı unsurlar belki de Doğu'nun uzamı çerçevesinde ele alınmalıdır.

Kaynakça

Bartlett, A. C. (1994). Foucault's "Medievalism". *Mystics Quarterly* , 20(1), 10-18.

Eco, U. (1986). *Dreaming of the Middle Ages. Travels in Hyperreality*. (Çev. W. Weaver). NY: Harcourt Brace, 61-72.

----- (2017). *Ortaçağ'ı Düşlemek*. İstanbul: Can.

Friedrichs, J. (2001). The meaning of new medievalism. *European Journal of International Relations*, 7(4), 475-501.

Matthews, D. (2011). From mediaeval to mediaevalism: A new semantic history. *The Review of English Studies*, 62(257), 695-715.

Utz, R. (2011). Coming to terms with medievalism. *European Journal of English Studies*, 15(2), 101-113. DOI: 10.1080/13825577.2011.566691

Workman, L. J. (1997). Medievalism today.

<https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1380&context=mff>

Görseller Kaynakçası

Görsel 1: <https://thelandoflegendsthemepark.com/sov-ve-etkinlikler/sato-lazer-gosterisi>

Görsel 2: <https://www.instagram.com/rurichester/>

Görsel 3: <https://dragone.com/en/shows/rixos>

Görsel 4: <https://mythology.stackexchange.com/questions/6001/how-do-we-distinguish-a-dragon-a-wyrm-and-a-wyvern-in-terms-of-the-number-of-le>