

FLASHMOB DANSI: TOPLUMSAL MUHALEFET

Belma Kurtişoğlu

V¹, GuyFawkes'un İngiliz Parlamento Sarayını havaya uçurma girişiminin tarihi olan 5 Kasım 1605 yılına göndermesi ile kapalı devre TV yayını yapılan İngiltere'de yayıncı kuruluşu basıp ekranlarda görünerek, bir sonraki sene 5 Kasım'da her şeyin değişeceğini canlı yayında tüm ulusa bildirir. Medyayı kullandığı bu duyurudan sonra, kişilere maskeler gönderir. Böylece nerede, ne zaman, nasıl olacağı tarif edilmiş olan *flashmob* duyurusu ile gelecekte var olan İngiltere diktatörünü devirip devrim yapar. Oysa henüz internette sosyal paylaşım ağları aracılığı ile iletişime izin verilen günümüzde yaşamış olsaydı Mısır ve Libya'da 2011 yılında yaşananların bir benzeri şekilde *facebook*, *twitter* ve *youtube* gibi araçlar ile iletisini duyuracak, bunun üzerine internet yasaklanacak veya filtrelenecek ancak eylemler bir kere başlamış olacaktı. V'nin *flashmob*'u, günümüzde esaretten kurtulma ve özgürlüğü temsil eden Tchaikovsky'nin 1812 Uvertürü'nün sesinin geldiği yöne doğru tek tip maskeleri ile yürüyerek parlamento binasının patlamasına şahit olan binlerce kişinin katıldığı bir devrime dönüşmüştür. Günümüzde tanımlanan *flashmob* ile aniden ortaya çıkma ve kaybolma noktasında ayrılrsa da özde büyük bir benzerlik göstermektedir. Her ikisini de muhalefet içeren toplumsal hareket olarak tanımlamak olasıdır. Ancak uygulama farklılığının ötesinde, V'nin *flashmob*'u sınıfsal bir çatışmanın sonucu olarak ortaya çıkan bir toplumsal hareketken, ele alınan *flashmob*'lar kültürel çatışmaları temel alan toplumsal hareketlerdir. Aynı filmde geçen Emma Goldman'ın 1931 yılında söylediği "Dans edilmeyen bir devrim gerçekleştirilmeye değer değildir" alıntısı ile *flashmob* dansı arasında da bir ilişki kurmak bu çerçevede doğru olacaktır.

Bu makalede *flashmob* dansları ele alınarak, performans öncesinde, performans sırasında ve sonrasında örgütlenme ve toplumsal etkileri hakkında yorum yapabilmek amacıyla daha çok gazete haberleri olmak üzere yazılı kaynaklar, *facebook*, *twitter* ve *youtube* sayfalarında bulunan haberleşme gruplarındaki yazışmalar ve videolardan yararlanılmıştır. Bu kaynaklara ek olarak doğrudan gözlemleyebilmek amacıyla, 2010-2011 ders yılında İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü'nde 8. yarıyıl ders programında bulunan Dans Sosyolojisi dersinin dönem ödevi olarak uygulanması sağlanmıştır. Bu araştırma, farklı uygulama ve gözlemlerle devam edecek olduğundan henüz tamamlanmamıştır. *Flashmob* dansının, toplumsal muhalefet aracı olarak değerlendirilmesinde farklıların gözlemlenebileceği olasılığı göz ardı edilmemelidir. Burada muhalefetin iktidarla doğrudan karşıt bir ilişkisi olmadığı gibi hiyerarşiyi tamamen değiştirmeye yönelik bir toplumsal hareketi oluşturmasının beklenmediğini belirtmek gerekir. Öncelikle dünyada ve Türkiye'de *flashmob* ve dansının ne anlama geldiğini anlayabilmek amacı ile daha önce yapılmış örnekleri ele almak gerekir.

Flashmob

'Aniden ortaya çıkıp yok olan çete' olarak Türkçeleştirilebilecek olan *flashmob*, farklı içerik ve biçimleri ile birden fazla tanıma sahiptir. Çevrimiçi Oxford İngilizce Sözlüğünde, "tamamen amaçsız bir eylemi icra edip sonra ortadan kaybolan, internet veya cep telefonu aracılığı ile organize olan tamamen birbirini tanımayan kişilerden oluşan bir topluluk" olarak tanımlanmaktadır. Wordspy isimli internet sitesinde ise "genellikle önceden belirlenmiş bir mekanda, birtakım kısa eylemler yapan ve sonra aniden yok olan büyük sayıda kişiden oluşan grup" olarak tanımlanmıştır. Wordspy internet sitesine göre bu kelime ilk defa 16 Haziran 2003 tarihinde Sean Savage'in www.cheesebikini.com

isimli günlüğünde görülmüştür. “ ‘Flash Mob’lar Manhattan’ı ele geçirdi’ Manhattan muhabirimiz David Danzig, New Yorklular ‘amaçsız çeteler’i koordine etmek için e-posta kullanıyorlar – halka açık yerlerde bu çeteler büyük kalabalıklar halinde ortaya çıkıyorlar ve 10 dakika sonra aniden ortadan kayboluyorlar” (www.wordspy.com 2011)–. İlk *flashmob* uygulaması hakkında bilgi ise 1 Temmuz 2003 yılında veriliyor “www.cheesebikini.com’a göre, New York’ta bir satış elemanı, tek bir kilimin etrafında bir anda ve çok büyük bir kalabalık toplandığında biraz şaşırıldı. *Flashmob*cular, satış elemanına hep birlikte Queens’de bir depoda yaşadıklarını ve bir kilim almayı düşündüklerini söylemeyi kararlaştırmışlardı. Tam tamına 10 dakika sonra kalabalık yok oldu.” Bu ilk eylemden sonra, hızla diğer ülkelere yayılarak, Flashmob America, Flashmob Brasil, Flashmob France, Flashmob Germany, Flashmob Italia, Flashmob México, Houston Flashmob, Flashmob Karlsruhe, Flashmob Bologna, Flashmob Granada, Flashmob Praha, İstanbul Flashmob, Flashmob Çorum, Tango Flashmob gibi ülke, şehir veya dans isimleri ile çeşitli *flashmob* oluşumları kuruldu.

Kalabalık toplulukların belli amaçlara yönelik eylemleri daha önceki yıllarda görülmüş olsa da, *flashmob* ile farkını Gore şu şekilde ortaya koymaktadır: “Halkın bakışlarından uzak mekanlarda gerçekleşen altmışlı yılların eylemlerinden veya seksenli yılların çilgınlıklarından farklı olarak, *flashmob*un kuvvetli bir seyirci boyutu ve halkın dikkatini çekmek için açıkça ortaya konan amacı bulunmaktadır” (Gore 2010: 126). Mekan olarak alışveriş merkezleri, havaalanı ve tren istasyonları, şehir merkezlerindeki caddeler, kütüphaneler gibi halkın kalabalık halde buldukları yerler seçilmektedir. Böylece bir taraftan seyirci olarak daha fazla kişiye ulaşmak olası olurken, *flashmoba* katılacakların da kendilerini bu kalabalık arasında saklanmaları, böylece sıradan kişilermiş gibi algılanmalarını sağlanmış olmaktadır. Kalabalığı oluşturan kişilere e-posta, cep telefonuna kısa mesaj veya internet üzerinde sosyal paylaşım siteleri aracılığı ile davetiye gönderilmekte; kimi zaman performans için nerede, ne zaman toplanılacağı açıklanmakta, kimi zaman ne yapılacağına dair yönerge de bildirilmektedir.

Tanımlarda bir amacının bulunmadığı belirtilse de her hangi bir ürünün tanıtımı gibi ekonomik boyutta veya çevre bilinci geliştirme gibi sosyal sorumluluk içeren amaçlarla sergilendiği görülmüştür. Bunun dışında katılanlar tarafından sadece eğlenmeye ve/veya eğlendirmeye yönelik olması da bir amacı olduğunu göstermektedir, aynı oyunun amacı gibi. Richard Bauman, performansı “(genellikle) iletişimin estetik olarak dikkat çekici ve yükseltilmiş hali olarak... iletişim davranışı biçimi ve iletişimsel olay türü” olarak tanımlamaktadır (Baumann 1992: 41). “Bu Schechner’in, oyun inandırmanın riskli etkinliği olan ‘-miş gibi’ yi yarattığından performansın doğal olarak parçasıdır sonucuna ulaşmasına neden olur... Ancak varsayımına göre, oyun performatiftir fakat örneğin oyuncu protestocunun ‘sahne’de kaybolmasında olduğu gibi daha belirsiz eylemlerde de bulunabilir...” (McClish 2007: 18). Oyunun - Homo Ludens (1995) isimli eserinde Johan Huizinga’nın da ele aldığı gibi - birçok biçimi bulunur; bunlardan birinin de *flashmob* olayı olduğu söylenebilir. “Kültür karışıklığı veya sokak protestolarından farklı olarak, olaya eşlik eden mekanın engellenmesi/bozulması politik bir eylem olarak düşünülmeyişi sürece *flashmoblar* doğasında politik olma niyeti taşımazlar... *Flashmoblar* politikadan çok oyun olarak anlaşılır” (McClish 2007: 99). Ancak performansın, oyun gibi “toplumsal ilişkileri yeniden düzenleme” (Bauman 1986: 4) potansiyeline sahip olması, onu kendiliğinden muhalif hale getirmektedir.

Diğer taraftan gündelik ve sıradan bir düzeni bozmaya yönelik olduğundan doğasında muhalefet bulundurmaktadır. Bu sıradanlığı ve gündelikliği bozmak için ‘donma’ olarak ifade edilen bedenin belli bir süre hareketsiz kalması, bir mekana kalabalık bir grup halinde girip aynı ürünü

satın alma veya fiyatını sorma, caddede karşıdan karşıya çok ağır adımlarla geçme, 5-10 dakika yere uzanıp yatma, bir müzik eserinin sürekli eklenerek çoğalan kişilerle her birlikte söylenmesi ve benzeri eylemlerle bir performans gerçekleştirilmektedir. Gündelik akış performansın kendisi tarafından bozulmasa bile en azından şaşkınlıkla ne olduğunu anlamak için duran kişilerce bozulmuş olur. *Flashmob* dansında ise, düzeni bozan şaşkınlıktan başka estetik boyut eklenmektedir.

Flashmob dansı

Kalabalığı etkileyen en önemli etken dansların ‘... ne şehir çevresi ile ne de şehrin koşuşturmacası ile eşleşen, genellikle çok katı bir şekilde koreografisi yapılmış ve bazen doğaçlama solo şeklinde’ icra edilmesidir. Diğer taraftan “geleneksel sokak tiyatrosundan farklı olarak performansçılarla izleyici arasındaki keskin sınıra rağmen isteyen herkes katılabilir” (Gore 2010: 126). Barbara Ehrenreich’in *Sokaklarda Dans* (2009) eserinde de ifade ettiği gibi, dans etmenin kendinden geçme ile eş tutulduğu göz önüne alındığında, herkesin bir noktayı hedef alarak hızlıca geçip gittiği bir şehir ortamında kendinden geçen kalabalık bir gruba kendinden geçmek isteyen herkesin katılabilmesi için bir kısıtlama yokmuş gibi gözükse de, özellikle önceden teknik dans bilgisi gerektiren koreografilerde, Kant estetiğindeki ‘matematiksel yüce’nin içerisine girmek o kadar da olası değildir. *Flashmob* dansçılarının ne kadar kalabalık olursa o kadar etkili olması, protesto amacı ile yapılan sahne olarak sokağın kullanıldığı danslardaki birlik olarak gücü göstermesi açısından da değerlendirilebilir.

Seyircinin önceden belirlenen bir sahnede performansını kendi iradesiyle seyretmesini beklemek yerine, her yerde olabilecek bir sahneyi kalabalık bir seyirci topluluğuna kendi iradesi dışında ve hazır bulunmuşluğunun olmadığı bir anda sunma olanağı veren *flashmob* dansının, iletileni yerine ulaştırmak açısından oldukça etkili olduğu görülmüştür. Seyircinin yanı sıra performansçılar için de bir sosyalleşme olanağı sağlamaktadır. *Flashmob*’un önemli bir özelliği olan internet üzerinden örgütlenme, sosyal paylaşım ağlarının tarihsel olarak geçirdiği değişimi de göstermektedir. Bir başka deyişle, internet öncesi dönemlerde sosyalleşme ve herhangi bir amaç ile örgütlenme daha çok yüz yüze gerçekleşirken, internet kullanıcıları arasında tamamen sanal sosyalleşmeye doğru yön değiştirmiş, üçüncü aşama olarak ise internet üzerinde başlayan sosyalleşmenin gelişim sürecinde yüz yüzelik ve sanallık biçiminde her iki ortamın birlikte kullanıldığı görülmektedir. Tekrar internet üzerindeki sosyal paylaşım ağlarına dönebilmesi için dans performansçılarının yanı sıra bir fotoğraf ve video çekim ekibinin de bulunması *flashmob* dansı grubunun şartlarındadır.

Videolar izlendiğinde, danslar amaçları açısından üç başlıkta toplanabilmektedir: eğlence veya kutlama, politik ileti, reklam. Eğlence veya kutlama amaçlı olanlara, Micheal Jackson’ı anma veya Noel kutlaması örnekleri verilebilir. Politik ileti, çevre bilinci oluşturmadan, kimsesiz çocuklar için yardım toplamaya kadar geniş bir yelpazede ele alınabilir. Bu başlıkta en son örneklerden birisi olarak, Buenos Aires Arjantin’de ‘Ermeni soykırımı’nın 96. yıldönümünü anmak amacıyla ‘koçarı’ oyununun sergilendiği *flashmob* verilebilir. Reklam başlığında ise *T-mobile* telefon hattı ile ilgili, farklı birçok dans türünün birleştirildiği Liverpool tren istasyonunda gerçekleştirilen *flashmoba* internet aramalarında sıklıkla rastlanmaktadır.

Paris Louvre müzesinde 2009 yılında gerçekleştirilen bir *flashmob* dans performansının aşamalarına bakmak ayrıntıları anlayabilmek açısından önemlidir.

“Bu performans, baş dansçı Marie-Agnès Gillot önderliğinde çoğunluğunu Paris Operası dansçılarının oluşturduğu bir grup tarafından, gücü yetmeyenlere kalp ameliyatı olmalarını

sağlamak amacıyla Umut Zinciri isimli çocuk yardım kuruluşu için yardım toplamak amacıyla yapılmıştır. Birçok dans mobunda olduğu gibi, performansın başlayacağını haber veren bir ses gerekiyordu. Bunun için sakin ve ciddi müzenin havasını bozan bir çığlığın arkasından Mavi Tuna'nın melodisi duyulmaya başladı. Vals yapan dokuz çift, ritmik pop müziği eşliğinde Bollywood tarzı olarak tanımlanan şekilde sahne alabilmeleri için 300 kişiye sahneyi hazır hale getirdiler. Gösteri, performans alanına serpiştirilmiş, yardım kuruluşunun web sitesinin yazılmış olduğu bale ayakkabıları ile sona erdi. Birçok *flashmob*da olduğu gibi hem çevrimiçi hem de çevrim dışı olarak planlanmıştı. Belirtilen tarihten birkaç hafta önce *facebook* kullanılarak dansçılara olayın doğası, tarihler, zaman ve Opera'nın küçük sahnesindeki provalar için grup numaralarının bilgisinin verildiği davetiyeler gönderildi. Duyuruda provalar için aranan dansçıların ve *flashmob*cuların özellikleri bulunmaktaydı: Diğerlerine dans öğretebilecekler. Dahası, katılmak isteyenlerin adımları öğrenmeye başlayabilmeleri için *youtube*da iki dans videosu kondu. Çevrimiçi davetiyede belirtildiği gibi amaç, performans esnasında oradan geçecekleri anı ve kısa bir gösteri sunabilecek şekilde basit fakat koordineli bir koreografi ortaya koymaktı. Kaydedilen ve *youtube*'da yayınlanan olay, "birçok postmodern kültürel olayın döngüsel akış özelliğinde onu harekete geçiren medyaya geri dönmüş oldu" (Gore 2010: 127).

3 Ekim 2009 tarihinde Sabah Gazetesinde çıkan haberde, "Michael Jackson'ı anmak için sokaklarda yapılan geniş katılımlı dans gösterilerinin bir benzerinin, Emniyet Müdürlüğü'nden izin alınarak İstanbul'da 2009 yılında Taksim'de ve Beyoğlu'nda gerçekleşeceğini, 150 kişilik bir grubun, bir ay boyunca haftada altı prova yaparak hazırlandığı, ancak provalara üç defa katılmış olanların da performansa katılabileceklerini, *Beat it* isimli parça eşliğinde bir buçuk dakikalık bir koreografiyi çalışanların, bu performansı düzenleyen dans stüdyosunun aynı akşam düzenlediği partiye indirimli katılıp, parti boyunca dans edeceklerini, bu iki performansın, İstanbul'da gerçekleşen bu buyuttakilerden ilki olma özelliği taşıyor olduğunu" (Karadeniz 2009) bildirilmektedir.

İstanbul Flashmob ismiyle *facebook* ve daha sonra kurulan forum sayfasından haberleşen bir grup, ilk performanslarını Kanyon alışveriş merkezinde sadece 'eğlenelim' diye yılbaşından bir gün önce 2007 yılında 'halay çekerek' gerçekleştirmişler. *Youtubeda* paylaşılan videodan da anlaşılacağı üzere, farklı yerlerde gerçekleşmiş olan performanslara göre yeterince örgütlenilememiş bir örnek olmuştur. Dansa yönelik bir çalışma, bir teknik bilgi veya koreografi görülemediği için, *flashmob* dansı olarak bile tanımlayabilmek zor olsa da, halk oyunlarından yararlanarak bir *flashmob* dans performansı gerçekleştirilmesi için fikir verdikleri söylenebilir.

Örnek uygulama

Halk oyunlarının şehirlileşmesi 1950'li yıllardan itibaren yoğunlaşarak, sosyal performansların yanı sıra günümüzde çeşitli türlerde ve farklı sahnelenme ortamlarında sunulmaktadır. Halk oyunları yarışmaları ve okul gösterilerinden farklı olarak, değişik dans disiplinleri ile yorumlanarak sunulanlar büyük sahne gösterileri olarak algılandığından seyirci niteliği açısından farklılıklar gösterdiği düşünülmektedir. 'Halk oyunları' kavramının sosyal performanslarında oynanan oyunlar için kullanılmadığı, bu kavramla beden hareketlerinin yapılandırılmış ve belli kalıplara sokulmuş, genellikle tek tip 'halk oyunları kostümü'² giyerek ve sahne sanatları kuralları çerçevesinde sahnelenen kültürel performanslara işaret ettiği tespit edilmiştir.

Halk oyunları *mobunun* yukarıda değinilen *flashmob* performanslarının özünde bulunan muhalif özelliğini ne kadar gösterebileceğini, internet üzerindeki sosyal paylaşım ağlarının bu konuda ne kadar etkili olabileceğini ve seyirciler üzerindeki etkisini anlayabilmek amacıyla, 2010-2011 öğretim yılı bahar döneminde açılan Dans Sosyolojisi dersinin dönem ödevi olarak halk oyunları *mob* düzenlenmesine karar verildi. Dersin öğretim görevlisinin yönlendirmesi ve idari işler dışında tamamen öğrenciler tarafından organize edilecek olan bu performans için öncelikle nasıl, ne zaman, nerede olacağı tasarlandı. Derse kayıtlı on dokuz öğrenci arasında, oyunların öğretilmesinden sorumlu olanlar, müziklerinden sorumlu olanlar, internet ve iletişimden sorumlu olanlar, mekanların izinleri ile ilgilenecekler, video çekimlerinden sorumlu olanlar gibi görevler paylaştırıldı.³ Beş dakikalık bir süre içerisinde beden disiplini ve koreografi açısından eğitilmiş kişilerin uygulayabileceği düzeyde oyunlar seçildi. Balkan adı altında Bulgaristan oyun repertuarından, Roman, Zeybek, Halay bölgelerinden ve Artvin'den birer oyun 08 Mart 2011 tarihi itibari ile haftada 1 saat kadar, ilk gösteri günü olan 2 Nisan 2011 Cumartesi gününe kadar çalışıldı. Bir kişinin "Haydi Efeler" şeklinde bağırarak zeybek solosu ile başlayan koreografi, belli aralıklarla belli sayıda kişinin katılması ile sürekli büyüyen bir grup şeklinde, tek yönlü sahne düşüncesi ile oluşturuldu.

Performans mekanı olarak bir kapalı alan bir de açık havada olması planlanırken, müziklerin de ilkinde kayıtlı olmasına ikincinde ise canlı performans biçiminde olması kararlaştırıldı. Kapalı alan olarak alışveriş merkezlerinden birisinin, açık alan olarak ise birkaç seçeneğin arasından İstanbul'da etrafında birçok kafe ve lokantanın yer aldığı, bir tarafında Ortaköy iskelesinin diğer tarafında Ortaköy Camii olarak da bilinen Büyük Mecidiye Camii'nin bulunduğu meydanın uygun olduğu düşünüldü.

Cevahir alışveriş merkezinin yönetimi ile ilişkisi olan öğrenci, bu mekanda neresinin ne zaman en kalabalık olduğu zamanı ve halk oyunlarına uygun olan yeri seçebilmek amacıyla alışveriş merkezinde durum tespitinden sonra resmi olarak başvuruyu yaptı. Diğer öğrencilerden mekan tespiti yapabilmek için merkezi ziyaret edenler oldu. Provalara kayıtlı öğrenciler dışında, iletişimin sağlanması amacıyla *facebook* üzerinde açılan etkinlik sayfasına katılacağını belirten 45 kişi ve belki katılacağını belirten 39 kişiden sadece 2 kişi katıldı. İlginin az olması öğrenciler arasında hayal kırıklığı oluştursa da konuya ilgililerinin azalmadığı söylenebilir. İkinci hayal kırıklığı ise izin alınmasına rağmen değişen yönetim kadroları nedeniyle performansın iptal edilmesi, aynı tarih için ziyaretçi sayısının daha az olduğu *Profilo* alışveriş merkezi ile anlaşılması oldu. Gerekli izinler için aynı yollar izlendi. Son provadan sonra cumartesi günü performans için gidildiğinde alışveriş merkezinin kendi içerisindeki iletişim bozukluğu nedeni ile *flashmobun* tiyatro sahnesinde yapılmasına izin verildiği öğrenildi. Bunun *flashmob* için anlamsız olduğu ifade edildiğinde ise alışveriş merkezinin en tenha bölgesinde performans izin verilse de fotoğraf ve video çekimine izin veremeyecekleri ifade edildi. Bu durumda ortaya çıkan, alışveriş merkezleri standart görünümünün yanı sıra farklı şekillerde yönetildikleri ve müşteri kitlesi, buna bağlı olarak kalabalık gün ve saatleri açısından çeşitlilik gösterdikleri, işletme, yatırımcı, müşteri ve firmalar arasındaki ilişkiler hakkında yeni bilgiler edinilmiş oldu. Ayrıca dansın 'özel' bir sahnede 'özel' bir kıyafet ile yapıldığında bir sanatsal performans olarak kabul ediliyor olduğunu öğrenmek de farklı bir deneyimdi. Ses sistemini kullanmamız konusunda yardımcı olan alışveriş mağazasının yetkililerinin fotoğraf ve video çekimine engel olma konusunda oldukça kararlı olmaları, her şeye rağmen *flashmob* dansını yaparken kamera ile çekim yapanların güvenlik görevlileri ile sorunlar yaşamasına yol açtı.

Gündelik akışı aksatmayacak bir bölgede 'özel' olmayan 'gündelik' kıyafetlerle *flashmob* dansının yapılmasına rağmen, bir kere daha kapalı alanda performansı tekrarlamayı isteyecek kadar ümit vaat edecek tepkilerden en önemlileri; şaşkınlık ile 'gittikçe çoğalıyorlar' ve performans bittikten sonra 'normale döndüler' oldu. Dansın 'normal' dışı bir durum olarak yorumlanması da farklı bir deneyimdi. Tam olarak uygulanamayan performans nedeni ile kapalı bir mekanda tekrar uygulama isteği ön plana çıktığından, canlı müzikle açık havada yapılacak *flashmob* dansını erteleme kararı alındı. Olivium alışveriş merkezi konuya sıcak baksa da sonuçlanmadı.

Farklı bir alışveriş mağazası ile ilişki kurma çalışmalarına mezun bir öğrenciden yardım etme teklifi geldi ve bunun üzerine Metro City alışveriş merkezinin yöneticileri ile tanışarak dünya dans günü olan 29 Nisan 2011 Cuma günü, iş çevresi olması nedeni ile öğlen saatlerinde akşam saatlerine göre daha kalabalık olmasından dolayı öğlen 13.00'da halk oyunları *mobunun* yapılmasına karar verildi. Gündüz olması nedeniyle bazı öğrencilerin dersleri ile çakışmalar yaşanması, halk oyunları *mobcularının* sayısında azalmaya neden oldu. Buna rağmen yemek katında gerçekleşen *flashmob*, bu katta ve üst katta bulunan kişiler tarafından şaşkınlıkla izlenmiş, tanıdık melodilerde buldukları yerden eşlik etmeye çalışanlar görülmüştür. Gösteri bittiğinde alkışlar arasında dağılıp daha sonra yemek yiyenlerin arasında karışan halk oyunları *mobcularına* ne amaçları olduğu sorulmaması ve herkesin gündelik yaşantısına geri dönüşmesi dikkat çekici olmuştur. Açık havada canlı müzik ile yapılacak olan *flashmob* bu makalenin yazılmasından sonra gerçekleşecektir, bu nedenle iki farklı mekanın ve iki farklı müzik eşliğindeki halk oyunu *mobunun* karşılaştırması ileri bir zamanda ele alınacaktır.

Sonuç

Postmodern dönemin özelliklerinden biri olan görünürlüğün önemi, edebi eserlerden, moda dünyasından müzik eserlerinin kimi zaman önüne bile geçen video kliplerle desteklenmesine, sosyal paylaşım ağlarından *flashmoba* kadar birçok alanda ortaya çıkmaktadır. Örgütlenmeler de aynı şekilde yeraltından çıkarak görünür hale geldiğinde etkisini kuvvetlendirebilmektedir. Tanımlamalarda *flashmobun* bir amacının olmadığı her seferinde tekrarlansa ve ilk anda anlaşılan amaçlarından eğlence veya kutlama, politik ileti, reklam gibi başlıklar olarak ele alınsa da, aslında bu amaçları yerine getirebilmek için gönderilen iletinin daha çok kişiye ulaşabilmesi için görünür olmak temel amaç olarak düşünülmelidir. Diğer *flashmob* olaylarına göre organizasyon için özenli bir emek ve önceden hazırlık gerektiren *flashmob* dansı, gündelik yaşantıyı bozmak açısından daha fazla olanağa sahiptir. Bu nedenle daha fazla görünür olma şansına sahiptir. Alışlagelen sahne ve dansı sergileme mekanları sınırları belli ve görmeye hazır olanlara iletileri ulaştırma şansına sahipken, hazır olmayanları da zorunlu seyirci haline getiren sokak, alışveriş merkezleri vb mekanlar bu şansını çoğaltmaktadır.

Flashmob dansı öncesi örgütlenme, iletinin en etkili şekilde ulaştırılması açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle görünürlüğün ön planda olduğu sosyal paylaşım ağları örgütlenmede kullanılan verimli bir araçtır. "*Flashmob* yapmak bir tür yumuşak terörizm gibidir, alışlageleni bozma gibi gerilla taktiklerini kullanarak kısa fakat öz bir iletiyi duymak için nasıl bir araç olduğunu açıklar" (Gore 2010: 130). Bu noktada, iletiyi göndermeye çalışanlar için gönüllülük kavramı da önem kazanmaktadır. Gönüllüler, aynı *flashmobda* olduğu gibi, *facebook* veya *twitter* gibi ağlarda, kendi iradeleriyle diğer kişilerle ilişki kurar ve kendini gösterirler.

Diğer taraftan, üretim kapitalizminden tüketim kapitalizmine geçerken toplumsal hareketlere neden olan çatışmalar sınıfsal çatışmalardan kültürel çatışmalara doğru yön değiştirmiştir. Bunun sonucunda kültür endüstrisinde de değişimler olmuştur. Örneğin boş zamanlar yaşamda önemli bir yer tutmaya başlamış; bu nedenden ötürü sosyal paylaşım ağları ve *flashmob* gibi sadece boş zamanı tüketme yolu olarak görülen araçlar ortaya çıkmış, boş zaman endüstri oluşmuştur. Boş zamanı üreterek geçirmeyi tercih edenlerin, birlikte üretmekten haz alanlar olduğu söylenebilir.

Flashmob dansının, sanatın seçkinci, salonlar içerisinde yüksek ekonomik değerler karşılığında yararlanabilenlere açık olmasına muhalif bir eylem olduğu söylenebilir. Sınıfsal çatışmanın bir göstergesi olarak sokaklardan kapalı mekanlara hapsedilen dansın, sanat olarak modern dans ile sahne kavramını değiştirmesinden sonraki bir aşama olarak sokağa geri döndüğünü ve kültürel çatışmanın içerisinde sınıfsal çatışmaya dayalı muhalefetini sürdürdüğü bir başka yorum olabilir.

Dönem ödevi olarak yapılan uygulamada gözlemlenen, sanal ortamda birlikte üretmek muhalif olmaya talip gönüllü sayısının yüz yüze ilişkilerde azaldığıdır. Birlikte üretimden haz alanların sayısının azlığına, sanal ortamda muhalefet yapıyor-muş gibi haz alarak gerçekte eylemin dışında kaldığının farkında olmaması neden olarak gösterilebilir. Sanal ortamda sadece ‘bir tık’la katılabilinen eylemler, dört, beş prova ile iki gösteriye katılmak için zaman ve emek harcamaya gönüllü olunmadığından somutlaştırılmamıştır. Bir başka deyişle örgütlenmenin muhalefet oluşturamayacak kadar başarısız olduğu söylenebilir. Diğer taraftan halk oyunu *mobuna* katılanlar, Türkiye’de halk oyunlarının sanatsal performansa dönüşme tarihinde önemli bir yer tutan yarışmalar nedeni ile oluşan kalıpların dışında üretimlerin yapılabilmesi yönünde kendileri açısından önemli bir çalışma olduğu konusunda görüş bildirmişlerdir.

Daha kalabalık halk oyunu *mobcuları* ile gerçekleştirilecek ve aktaracağı iletisinin daha somut olacak şekilde tasarlanacak performanslar, bu araştırmanın sonraki aşaması olarak düşünüldüğünde muhalif bir toplumsal hareket üzerindeki etkisi daha iyi yorumlanabilecektir.

Referanslar

- Bauman, Richard. 1986. *Story, Performance and Event: Contextual Studies of Oral Narrative*. New York: Cambridge University Press
- Bauman, Richard. (ed.) 1992. *Folklore, cultural performances, and popular entertainments: A communications-centered handbook*. New York: Oxford University Press
- Ehrenreich, Barbara. 2009. *Sokaklarda dans: Kolektif eğlencenin bir tarihi*. İstanbul: Versus Kitap
- Gore, Georgiana. 2010. “Flashmob Dance and the Territorialisation of Urban Movement” *Anthropological Notebooks*, XVI (3): 125-131
- Huizinga, Johan. 1995. *Homo Ludens (Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme)*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karadeniz, Fırat. 2009. “Sıra İstanbul’da”
<http://www.sabah.com.tr/Ekler/Cumartesi/Guncel/2009/10/03/sira_istanbulda>
(erişim: 05.03.2011)
- Mcclish, Carmen L. 2007. “Social protest, freedom, and play as rebellion”. Graduate School of the University of Massachusetts Amherst, PhD Dissertation.
<<http://oxforddictionaries.com/definition/flash+mob>> (erişim: 26.02.2011)
<<http://www.wordsby.com/words/flashmob.asp>> (erişim: 26.02.2011)

Notlar

1 V, V for Vandetta (Kan davasının K'sı olarak çevrilebilir) isimli 2005 yılı yapımı, 2020 yılının İngiltere'sinde geçen filmin kahramanlarından birinin ismidir. V for Vandetta, Alan Moore'un yazıp David Lloyd'un çizdiği, 1982 ile 1989 yılları arasında yayınlanmış olan aynı isimli çizgi romandan beyaz perdeye uyarlanmıştır.

2 'Halk oyunları kostümü' tanımının kendisi de halk oyunları kavramının sosyal performanstan farklı olduğunu ortaya koymaktadır.

3 2010-2011 Bahar döneminde İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü'de Dans Sosyolojisi dersine kayıtlı Arda Eravcı, Aslıhan Akdağ, Bahar Aksoy, Behiç Karacı, Berk Kumaşçıoğlu, Burak Kumaş, Canbek Sinan, Cansu Coşkun, Kadir C. Eryetiş, Kayhan Koşar, Levent Ketenci, Mehmet İ. Üçeler, Muhammed Civelek, Onur Kaya, Samet Dervişoğlu, Seda Gürdap, Seren Dalay, Sinem Sat, Şebnem Turan isimli öğrenciler, aynı bölümün mezunlarından Burçak Akyıldız, Ceren Esra Bacak, Sehernaz Kokalp Yağcı tarafından gerçekleştirilmiştir.