II. SAHNE ve GÖRÜNTÜ SANATLARI SEMPOZYUMU

"Sanatın ve Sanatçının Geleceği"

6-8 Nisan 2026

BİLDİRİLER KİTABI

Editörler

Doç. Dr. Banu ÇAKMAK DUMAN

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim KARAHANCI

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Fakültesi

Sahne Sanatları Bölümü

II. SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI SEMPOZYUMU
BİLDİRİLER KİTABI

Editörler
Doç. Dr. Banu Çakmak Duman
Dr. Öğretim Üyesi İbrahim Karahancı

CİNİUS YAYINLARI

Ömer Avni Mahallesi, Dümen Sokak, No: 11, B1 kat,
Gümüşsuyu/Taksim
Tel: (212) 528 33 14
http://www.ciniusyayinlari.com
admin@ciniusyayinlari.com

Editörler
Doç. Dr. Banu Çakmak Duman
Dr. Öğretim Üyesi İbrahim Karahancı

II. SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI SEMPOZYUMU
BİLDİRİLER KİTABI

BİRİNCİ BASKI: Kasım, 2026

ISBN 978-625-359-084-0

Baskı ve cilt:
Cinius Sosyal Matbaası
Ömer Avni Mahallesi, Dümen Sokak, No: 11, B1 kat,
Gümüşsuyu/Taksim
Tel: (212) 528 33 14

Sertifika No: 52793

© Doç. Dr. BANU ÇAKMAK DUMAN, 2026
© Dr. ÖĞRETİM ÜYESİ İBRAHİM KARAHANCI, 2026

© CİNİUS YAYINLARI, 2026

Tüm hakları saklıdır.
Bu yayının hiçbir bölümü yazarın yazılı ön izni olmaksızın,
herhangi bir şekilde yeniden üretilemez,
basılı ya da dijital yollarla çoğaltılamaz.
Kısa alıntılarda mutlaka kaynak belirtilmelidir.

Printed in Türkiye

II. SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI SEMPOZYUMU BİLDİRİLER KİTABI

6-8-NİSAN 2026

Editörler
Doç. Dr. Banu Çakmak Duman
Dr. Öğretim Üyesi İbrahim Karahancı

Cinius Yayınları

REKTÖR'DEN

Türkiye'deki 23 araştırma üniversitesinden biri olan **Bursa Uludağ Üniversitesi**, akademik çalışmaların/araştırmaların yanı sıra kültürel üretimi de destekleyen öncü bir kurum olarak, sanatsal ve bilimsel yeniliklerin takipçisi olmayı sürdürüyor. Üniversitemiz, farklı disiplinlerden uzmanları bir araya getiren projeleri teşvik ederek, akademik ve sanatsal alandaki etkinliklerini, dış paydaşlarından da destek alarak güçlendirmeyi hedefliyor.

Bu çerçevede, **Bursa Uludağ Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü**, 11-12 Kasım 2024 tarihlerinde, Bursa Büyükşehir Belediyesi ile Bursa Kültür, Sanat ve Turizm Vakfı (BKSTV) iş birliği ile gerçekleştirilen I. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu'nda önemli bir başarıya imza atmıştır. Bu deneyim üzerine inşa edilen, **"Sanat ve Sanatçının Geleceği"** temasıyla düzenlenen **II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu** da, teknoloji-sanat etkileşimini disiplinler arası bir yaklaşım ile tartışan nitelikli ve kapsamlı bir platform olmuştur.

Sempozyum, sahne ve görüntü sanatları bağlamında farklı sanat alanlarını, sanatçıları ve akademisyenleri bir araya getirerek gelecekteki olası iş birliklerine önemli bir zemin oluşturmuş ve Bursa'ya ulusal ve uluslararası düzeyde anlamlı kültürel katkılar sağlamıştır. Bu vesileyle sempozyuma katkıda bulunanlara teşekkür ediyor, sanat ve bilimin kesiştiği noktada yeni proje ve özgün fikirlere ilham vermesini diliyorum.

Prof. Dr. Ferudun YILMAZ
Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörü
Sempozyum Onursal Başkanı

DÜZENLEME KURULU BAŞKANI'NDAN

Sanatın sürekli dönüşen doğası, günümüz dünyasında onu yalnızca bir ifade alanı olmaktan çıkararak düşünsel üretimin, toplumsal farkındalığın ve bilimsel etkileşimin önemli bir bileşeni hâline getirmiştir. **Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi** olarak, bu dönüşümü yakından izleyen ve yön veren bir akademik ortam oluşturmayı temel önceliklerimiz arasında görmekteyiz. Fakültemiz **Sahne Sanatları Bölümü** tarafından düzenlenmekte olan **II. Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu**, sahne ve görüntü sanatlarının kesişim noktalarında ortaya çıkan yeni eğilimleri, yöntemleri ve tartışma alanlarını görünür kılmayı hedeflemiştir. **"Sanat ve Sanatçının Geleceği"** temasıyla gerçekleştirilen sempozyum, kapsamında, fotoğraf, animasyon, dijital yayıncılık, sinema, televizyon ve video gibi görüntü odaklı alanların yanı sıra, sahne sanatları, oyunculuk, dramaturji, sahne dekor ve kostüm tasarımı ile müzik ve performans odaklı çalışmalar bir arada ele alınmıştır. Bu çeşitlilik, yalnızca alanlar arası bir birlikteliği değil, aynı zamanda yeni üretim biçimlerinin ve hibrit sanat pratiklerinin de tartışılmasına olanak sağlanmıştır. Belirlenen tematik başlıklar çerçevesinde; teknoloji çağında sanatın dönüşümü, yeni medya ve kültürler arası etkileşim, çağdaş sanatta evrensel dil arayışları ve disiplinler arası yaklaşımlar öne çıkan tartışma alanları arasında yer almıştır. Bununla birlikte, sanat eğitiminin dijitalleşmesi, tiyatroda pedagojik yaklaşımlar, ekolojik duyarlılık, sürdürülebilirlik, beden ve mekân ilişkisi ile sahne tasarımında yenilikçi uygulamalar gibi konular da sempozyumun düşünsel çerçevesini zenginleştirmiştir. **II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu**'nun güncel sorunlara eleştirel bakış geliştiren, farklı disiplinler arasında üretken bağlar kuran ve sanatın geleceğine dair yeni perspektifler sunan bir buluşma noktası olduğuna inanıyoruz. Bu sürecin, yalnızca bilgi paylaşımıyla sınırlı kalmayıp, uzun dönemde akademik ve sanatsal iş birliklerine de zemin hazırlayacağı kanaatindeyim. Bu düşüncelerle, sempozyuma katkı sunan tüm kurum ve paydaşlara teşekkür ediyorum.

Prof. Ali Sait LİMAN
Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı
Sempozyum Düzenleme Kurulu Başkanı

AMAÇ VE KAPSAM

II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu sahne ve görüntü sanatları alanında çalışan sanat ve bilim insanlarını bir araya getirerek, bu alandaki en son yenilikleri, eğilimleri, uygulamaları, kaygıları, karşılaşılan uygulama zorluklarını ve benimsenen çözümleri sunmak ve tartışmak için disiplinler arası bir platform sunma amacı ile yola çıkmıştır.

6-8 Nisan 2026 tarihlerinde **"Sanat ve Sanatçının Geleceği"** temasıyla gerçekleştirilen **II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu**'nda sahne ve görüntü sanatları alanında yapılmış olan disiplinler arası ve kültürler arası çalışmalar, yorumlar, araştırmalar ve yaklaşımlara yer verilmiştir.

TEMEL ALANLAR

Fotoğraf, Çizgi Film ve Animasyon, Dijital Yayıncılık, Sinema, Televizyon, Video, Sahne Sanatları, Oyunculuk, Drama Yazarlığı ve Dramaturji, Sahne Tasarımı, Müzik, Müzikoloji, Performans, Müzik Kuramları, Kompozisyon

TEMEL KONULAR

Teknoloji Çağında Gösteri Sanatları ve Çağdaş Sanat, Sanat ve Yeni Medya Teknolojileri, Kültürler Arası Diyalog, Çağdaş Sanatsal İfadede Evrensel Dil, Sahne ve Görüntü Sanatlarında Disiplinler Arası Yaklaşımlar, Dijital Dünyada Sanat ve Sanat Eğitimi, Tiyatroda Pedagojik Yaklaşımlar, Çocuk Tiyatrosu ve Childizm, Ekoloji, İklim Değişikliği, Sürdürülebilirlik ve Tiyatro Sahne Sanatlarında Beden ve Mekan Etkileşimi, Sahne Tasarımında Yeni Yaklaşımlar ve Uygulamalar

DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Ferudun YILMAZ (Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörü - II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu Onursal Başkanı)

Prof. Ali Sait LİMAN (BUÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı - II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu Düzenleme Kurulu Başkanı)

Doç. Dr. Mine ARTU MUTLUGÜN (BUÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Drama Yazarlığı ve Dramaturji Ana Sanat Dalı Başkanı - II. Ulusal Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu Düzenleme Kurulu Başkan Yardımcısı)

Duygu KAPLAN (Bursa Kültür, Turizm ve Sanat Vakfı (BKTSV) Yönetim Kurulu Başkanı)

Emre Feza SOYSAL (Bursa Kültür, Turizm ve Sanat Vakfı (BKTSV) Genel Sekreteri)

Prof. Ahmet Şinasi İŞLER

Prof. Dr. Ayhan HELVACI

Prof. Gülser AKTAN

Prof. Sezin TÜRK KAYA

Doç. Dr. Banu ÇAKMAK DUMAN

Doç. Dr. İbrahim İ. ÖZTAHTALI

Doç. Meryem UZUNOĞLU

Doç. Müge CAFEROĞLU

Doç. Nuri YAVUZ

Doç. Tolga ŞENOL

Doç. Dr. Tülay YILDIZ AKGÜL

Dr. Öğr. Üyesi Barış GENÇLER

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim KARAHANCI

Dr. Öğr. Üyesi Pelin ELCİK YORGANCIOĞLU

Arş. Gör. Ayça KÖKLÜ

BİLİM, SANAT VE HAKEM KURULU

Prof. Alev İDRİSOĞLU (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Dr. Ali Muhammet BAYRAKTAROĞLU (Trakya Üniversitesi)

Prof. Arif Can GÜNGÖR (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Aslıhan ÜNLÜ (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Prof. Bülent VARDAR (İstanbul Beykent Üniversitesi)

Prof. Dr. Çiğdem KILIÇ (Haliç Üniversitesi)

Prof. Fatma ÖZTÜRK (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Prof. Gonca ERİM (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Gökhan BİRİNCİ (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Prof. Dr. İsmail Hakkı AKSOYAK (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Prof. İsmail TETİKÇİ (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Dr. Kelime ERDAL (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Dr. Mehmet ÖZDEMİR (Bilecik Üniversitesi)

Prof. Dr. Mehmet Can PELİKOĞLU (Atatürk Üniversitesi)

Prof. Melihat TÜZÜN (Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi)

Prof. Dr. Nesrin KARACA (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU (İstanbul Aydın Üniversitesi)

Prof. Dr. Rasim Erol DEMİRBATIR (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Prof. Selahattin YILDIZ (İstanbul Arel Üniversitesi)

Prof. Dr. Semih ÇELENK (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Prof. Süreyya TEMEL (Kocaeli Üniversitesi)

Prof. Dr. Tuncay BÜLBÜL (Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)

Doç. Afif ATAMAN (Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)

Doç. Dr. Ajda ŞENOL SAKİN (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Doç. Basri GENÇCELEP (Atatürk Üniversitesi)

Doç. Dr. Doruk ENGÜR (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Doç. Dr. Duygu ÇELİK (Munzur Üniversitesi)

Doç. Dr. Elif ÖZHANCI (Atatürk Üniversitesi

Doç. Dr. Gülnihal GÜL (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Doç. Dr. Haldun BAĞCI (Kocaeli Üniversitesi)

Doç. İbrahim YILMAZ (Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi)

Doç. Refik YALUR (Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi)

Doç. Dr. Şükrü BAŞTÜRK (Bursa Uludağ Üniversitesi)

Doç. Dr. Yılmaz KAHYAOĞLU (Atatürk Üniversitesi)

Dr. Ögr. Üyesi Işınsu ERSAN ÖZTÜRK (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Dr. Ögr. Üyesi Kürşat Kaan ÖZKEMAHLI (Atatürk Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Esra EREN (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Fatoş Su ÖZKARATAŞ (Selçuk Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi İmran UZUN (Kocaeli Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Osman Yiğit Can KOCABIYIK (Kafkas Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Pınar TINAZ (Fenerbahçe Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Salih DENLİ (Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi)

Öğr. Gör. Dr. Selim CİNİSLİ (Atatürk Üniversitesi)

Dr. Fatih YARŞI (Atatürk Üniversitesi)

İÇİNDEKİLER

ANİMASYON SİNEMASINDA DUYGULARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ: INSIDE OUT II ÖRNEĞİ
Gizem GÜLER – s. 1.

BEDEN, FORM VE UZAM ARASINDA: BAUHAUS SAHNESİNDE OSKAR SCHLEMMER'İN SAHNE ESTETİĞİ
M. Salih BANAZILI – s. 23

BEDENSEL AŞIRILIK VE SEYİR PRATİKLERİ: JAN FABRE'IN "RESURREXIT CASSANDRA" PERFORMANSI
İdil ÖZAYDIN – s. 30

ÇOCUK TİYATROSUNUN ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNDE PSİKOLOJİK VE SOSYAL GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME
Mertkan MERT – s. 42

DİJİTAL YAYINCILIKTA TİPOGRAFİ OLMADAN GRAFİK TASARIM: GÖRSEL YAKLAŞIMLAR VE YORUMLAR
Çağlar OKUR, Tuğba YAVUZ – s. 54

EKOLOJİK BİR MANİFESTO OLARAK RÜZGÂRLI VADİ: CANLANDIRMA SİNEMASINDA DOĞA TASAVVURU
Yiğit Ali MERCAN – s. 70

HAROLD PINTER'IN "KOLEKSİYON" OYUNUNDA METİNLERARASILIKVE DİSİPLİNLERARASI İLİŞKİLERİN POSTDRAMATİK YAPI BAĞLAMINDA KAFKA VE FOUCAULT ETKİSİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ
Füsun ATAMAN – s. 86

KORKU SİNEMASINDA YENİ BİR YAKLAŞIM: ELEVATED HORROR
Ozan UZUN – s. 106

KUKLA TİYATROSUNDA SES VE SÖZ TASARIMI:KARAGÖZ, İBİŞ VE KÖY SEYİRLİK ÖRNEKLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME
Nazlı M. ÜMİT – s. 124

MICHAEL CHEKHOV VE OYUNCULUKTA YARATICI ENERJİ: CASSAVETES SİNEMASINA YANSIMALARI
Çağlar Atilla ALPAR – s. 143

PERDEDEN DİPLOMASİYE: ERKEN CUMHURİYET TÜRKİYE'SİNDE SİNEMANIN KÜLTÜREL İKTİDAR OLARAK İNŞASI VE GELECEĞE UZANAN YUMUŞAK GÜCÜ
Sultan SERTER – s. 149

RET: GÜLDÜRÜ TARZI SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARINDA ALTIN ÜÇGEN BAĞLAMINDA TASARIM İLKELERİ
Menderes AKDAĞ, Songül ÜNLÜ – s. 183

SAHNE SANATLARINDA BEDENİN MEKÂNSAL ORGANİZASYONU: VIEWPOINTS YÖNTEMİ ÖRNEĞİ
Beste ERDEM, Pelin SARIKAYA – s. 221

SANAT VE ARŞİV ETKİLEŞİMİNDE FOTOGRAFİK ANLATININ GELECEĞİ
Eda Çekil KONRAT, Pınar BOZTEPE MUTLU – s. 235

SÖZLÜ ANLATIDAN ÇOCUKLAR İÇİN PİYANO SÜİTİNE: PROPP VE CIN TEMELLİ MÜZİKAL MASAL TASARIMI İÇİN BİR MODEL ÖNERİSİ
Oğuzhan AKKUZU - 255

TECHNE'DEN LOGOS'A: TASARIM EĞİTİMİNDE EPİSTEMOLOJİK KIRILMA
Volkan Davut MENGİ – s. 272

TEKNOLOJİK GELİŞMELER IŞIĞINDA SİNEMA SANATININ GELECEĞİ
Mustafa Mert ATALAR – s. 290

TEMSİLDEN DENEYİME: IMMERSIVE (SÜRÜKLEYİCİ) TİYATRODASEYİR VE ANLAMIN DÖNÜŞÜMÜ
Asena YILDIRIM KONYA – s. 300

TEMSİL-SONRASI BİR SAHNE DENEYİMİ: BARBARA HANNIGAN YORUMUYLA *LA VOIX HUMAINE*
Şebnem TELCİ DERELİ – s. 311

TÜRKİYE'DE TİYATRO, SİNEMA VE TELEVİZYONDA İCRA SORUNLARI DÜNYADAKİ YERİMİZ
Güneş SARAÇOĞLU – s. 323

TÜRKİYE'DE, GÜNÜMÜZ OYUN YAZARLIĞINDA TOPLUMSAL ELEŞTİRİ
Banu ÇAKMAK DUMAN – s. 343

VERİDEN İMGEYE: REFİK ANADOL'UN ÜRETİMLERİNDE GÖRÜNTÜNÜN ONTOLOJİK VE GÖSTERGEBİLİMSEL DÖNÜŞÜMÜ
Gülce DÖLKELEŞ – s. 365

YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ VE GLITCH ART: MARCUSE PERSPEKTİFİNDEN BİR ANALİZ
Gizem ORÇİN – s. 378

YERE YAZMAK: YER TEMELLİ SANATSAL ARAŞTIRMADA DRAMATURGİ
Eylem EJDER – s. 392

ANİMASYON SİNEMASINDA DUYGULARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ: INSIDE OUT II ÖRNEĞİ

Gizem GÜLER

ÖZET

Bu çalışmada, animasyon sinemasında soyut kavramların somut karakterlere dönüştürülme biçimleri, Inside Out 2 (2024) filmi üzerinden incelenmektedir. Film, Riley Andersen'ın duygularını renk, form ve karakter tasarımı aracılığıyla somutlaştırarak içsel psikolojik süreçleri görsel metaforlar yoluyla izleyiciye aktarmaktadır. Araştırma kapsamında hem Inside Out (2015) filminde yer alan duygular hem de ikinci filmde özellikle ergenlik dönemiyle ortaya çıkan yeni duygular renk psikolojisi, biçimsel özellikler ve karakter tasarımı bağlamında ele alınmıştır. Çalışmada görsel ve betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiş; filmde yer alan duyguların tasarımsal kodları, görsel iletişim tasarımı bağlamında değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, duyguların anlatı düzeyinin ötesinde görsel anlamlar ürettiğini de göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: çağdaş performans, performatif sunum, disiplinler arası performans, sanat ve eğitim

GİRİŞ

Animasyon sineması, soyut kavramları somut görsel temsillere dönüştürme kapasitesi ile güçlü bir anlatı alanı sunmaktadır. Bu bağlamda Pixar Animation Studios tarafından üretilen ve Pete Docter ile Ronnie Del Carmen tarafından yönetilen Inside Out (Ters Yüz) animasyon filmi, bireyin iç dünyasını oluşturan duyguları temsil eden karakterler aracılığıyla görünür kılması bakımından özgün bir örnek teşkil etmektedir. İlk film, Riley Andersen karakterinin zihninde konumlanan mutluluk, üzüntü, öfke, korku ve tiksinti gibi temel duygular üzerinden, bireyin gelişimsel sürecinde yaşadığı dönüşümleri anlatısal ve görsel düzlemde ele almaktadır.

Arş. Gör., Mudanya Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Ana Sanat Dalı, Bursa / TÜRKİYE, gizem.guler@mudanya.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7777-1626

Anlatının devamı niteliğindeki Inside Out (Ters Yüz II) filmi ise ilk filmde kurulan duygusal temsili genişleterek ergenlik dönemiyle birlikte ortaya çıkan daha karmaşık ve çok boyutlu duygusal deneyimleri odağına almaktadır. Özellikle kaygı duygusunun anlatının merkezine yerleştirilmesi, günümüz bireylerinin sıklıkla deneyimlediği psikolojik durumları somutlaştırarak temsilini güçlendirmektedir. Bu yönüyle devam filmi, yalnızca temel duyguların işleyişini değil, aynı zamanda bireyin kimlik gelişimi sürecinde karşılaştığı duygusal yoğunluğu da görünür kılmaktadır.

Bu çalışmada, animasyon sinemasında soyut kavramların somut karakterlere dönüştürülme biçimleri Ters Yüz II filmi üzerinden incelenmektedir. Araştırma kapsamında hem ilk filmde yer alan temel duygular hem de ikinci filmde ergenlik dönemiyle birlikte ortaya çıkan yeni duygular; renk psikolojisi, biçimsel özellikler ve karakter tasarımı bağlamında göstergebilimsel olarak ele alınmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden görsel ve betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiş; filmde yer alan duyguların tasarımsal kodları görsel iletişim tasarımı disiplini çerçevesinde değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, duyguların film içerisinde yalnızca anlatı düzeyinde işlev gören psikolojik temsiller olmadığını, aynı zamanda renk, form ve karakter tasarımı aracılığıyla çok katmanlı görsel anlamlar üreten yapılar olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, animasyon sinemasının yalnızca estetik bir üretim alanı olmanın ötesinde, psikolojik ve bilişsel süreçlerin görselleştirilmesine olanak tanıyan disiplinler arası bir anlatı biçimi olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir.

1. INSIDE OUT EVRENİ VE DUYGU TASARIMI

Animasyon sineması içerisinde psikolojik süreçleri ve görsel metaforları ile dikkat çeken yapımlardan biri olan Isıda Out (Ters Yüz) ve devam filmi Inside Out II (Ters Yüz II), Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş ve Walt Disney Pictures tarafından dağıtılmıştır. Her iki film de bireyin iç dünyasını oluşturan duygusal süreçleri karakter tasarımı ve görsel anlatım yoluyla somutlaştırması bakımından animasyon sinemasında özgün bir konumda değerlendirilmektedir.

Serinin ilk filmi olan Ters Yüz, Pete Docter ve Ronnie Del Carmen tarafından yönetilmiş; senaryosu Pete Docter, Ronnie Del Carmen, Meg LeFauve ve Josh Cooley tarafından kaleme alınmıştır. Filmde Amy Poehler, Phyllis Smith ve Richard Kind seslendirme kadrosunda yer almaktadır. Animasyon, dram ve komedi türlerini bir araya getiren yapım, 19 Haziran 2015 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilmiş olup 1 saat 42 dakikadır. IMDb platformunda 8.4 puan ile değerlendirilmiştir.

Film, Riley Andersen isimli karakterin zihinsel dünyasında yer alan temel duyguların kişileştirilmesi üzerinden bireyin duygusal gelişimini ve büyüme sürecinde yaşadığı dönüşümleri anlatmaktadır. Bu yönüyle yapım, psikolojik süreçlerin animasyon anlatısı aracılığıyla görselleştirilmesine önemli bir örnek sunmaktadır.

Serinin devam filmi olan Ters Yüz II ise 14 Haziran 2024 yılında gösterime girmiştir. Filmin yönetmenliğini Pixar bünyesinde uzun yıllar hikâye sanatçısı olarak görev yapan Kelsey Mann üstlenmiştir. Senaryo Meg LeFauve ve Dave Holstein tarafından yazılmıştır. Yapımcılığını Mark Nielsen üstlenirken yürütücü yapımcılar arasında Pete Docter, Jonas Rivera ve Dan Scanlon yer almaktadır. Filmde Amy Poehler, Maya Hawke, Kensington Tallman, Phyllis Smith ve Lewis Black seslendirme kadrosunda yer almaktadır. 1 saat 36 dakika süresindeki film IMDb'de 7.6 puan almıştır.

Filmin üretim süreci, animasyon sinemasına özgü çok katmanlı bir teknik ve sanatsal ekip çalışmasını içermektedir. Görüntü yönetmenliği, dijital kamera düzenlemeleri kapsamında Adam Habib ve Jonathan Pytko tarafından gerçekleştirilmiştir. Kurgu süreci Maurissa Horwitz tarafından yürütülürken, filmin mekânsal ve görsel dünyasının tasarımı yapım tasarımcısı Jason Deamer tarafından geliştirilmiştir. Animasyon üretim sürecinde ise görsel efekt ve animasyon ekipleri geniş bir teknik kadro tarafından yürütülmüş; bu süreçte başta Sudeep Rangaswamy, Dovi Anderson, Evan Bonifacio ve Michael Venturini olmak üzere birçok animasyon süpervizörü görev almıştır.

İlk filmde temel duyguların bireyin zihinsel dünyasındaki işleyişi ele alınırken, ikinci filmde anlatı kapsamı genişletilerek ergenlik döneminde

ortaya çıkan yeni duygular ve psikolojik dönüşümler odağa alınmıştır. Karakterin yaşı ile de doğru orantılı izleyen süreçte ilk filmde anlatımı sade tutmak ve özellikle baskın şekilde hissedilen duygulara öncelik vermek için temel duygular üzerine odaklanılırken ikinci filmde eklenen kaygı, utanç, gıpta ve bıkkınlık/sıkıtı duygu karakterleri ile kimlik gelişimi, sosyal ilişkiler ve öz algı üzerinde daha karmaşık bir iç dünyayı temsil etmektedir.

Özellikle kaygı ve bıkkınlık/sıkıntı gibi çağdaş bireyin gündelik yaşamında önemli bir yer tutan duyguların anlatı içerisinde belirginleşmesi, filmin psikolojik temsiller açısından güncel bir perspektif sunduğunu ve filmin hedef kitlesinin geniş tutulduğunu göstermektedir. Buna ek olarak ergenlikte yoğun hissedilen utanç ve gıpta duyguları da ergenlik döneminin anlatımını güçlendirmektedir. Bu yönüyle her iki film de yalnızca anlatı düzeyinde değil, aynı zamanda görsel iletişim tasarımı, karakter tasarımı ve renk kullanımı açısından incelenebilecek zengin bir araştırma alanı oluşturmaktadır.

2. DUYGULAR VE GÖRSELLEŞTİRME

Duyguların bireysel ve toplumsal yaşam üzerindeki belirleyici etkisi, psikoloji literatüründe geniş biçimde ele alınmaktadır. Bu bağlamda duyguların, bireyin yaşantısında yalnızca anlık tepkiler değil, aynı zamanda yönlendirici ve düzenleyici işlevlere sahip olduğu ifade edilmektedir (Çenesiz, 2018, s. 63). Benzer şekilde, bireyin içsel deneyimlerinin dışavurumunun büyük ölçüde duygular aracılığıyla gerçekleştiği ve bu durumun kişilerarası iletişimin temel dinamiklerinden birini oluşturduğu belirtilmektedir (Acar Şentürk & Fidan, 2016). Bu çerçevede duygular, bireyin hem kendilik algısını hem de çevresiyle kurduğu ilişkileri biçimlendiren çok katmanlı yapılar olarak değerlendirilebilir. Bu araştırmada da duygular, görsel anlatının merkezinde yer alan temel yapı olarak ele alınmakta; öncelikle duyguların taşıyıcısı ve deneyimleyicisi olan Riley karakteri üzerinden incelenmekte, ardından duyguların görselleştirilme biçimleri tartışılmaktadır.

Duyguların görselleştirilmesi sürecinde renk, görsel anlatının en güçlü araçlarından biri olarak devreye girmektedir. Renklerin sembolik

anlamları, duyguların dışavurumunu destekleyen ve görsel temsilini güçlendiren bir yapı sunmaktadır. Bu doğrultuda renkler, yalnızca estetik bir tercih değil, duygusal durumların kodlanmasında kullanılan anlam taşıyıcıları olarak işlev görmektedir. Frieling ve Auer'in (1954) renk sınıflandırmasına göre kırmızı; sevgi, mücadele, kan ve tehlike gibi yoğun duygusal karşılıklar üretirken, mavi daha çok düzen, düşünce ve dinginlik ile ilişkilendirilmektedir. Yeşil güven ve sakinleşme duygularını çağrıştırırken, sarı dikkat ve hareketle; turuncu ise neşe ve verimlilikle bağlantı kurmaktadır. Mor ve erguvan tonları daha soyut duygusal alanları temsil ederken, siyah, gri ve kahverengi gibi renkler daha ağır, belirsiz ve durağan duygusal durumlarla ilişkilendirilmektedir.

Bu çerçevede renkler, duyguların görselleştirilmesinde yalnızca yardımcı bir unsur değil, doğrudan duygunun anlamını kuran bir gösterge sistemine dönüşmektedir. Dolayısıyla duyguların görsel temsilinde renk kullanımı, hem psikolojik hem de kültürel düzeyde anlam üretimini mümkün kılan temel bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Riley Görsel 1:

https://www.pixar.com/inside-out-2



Riley sıcak, enerjik ve dışa dönük bir yapıya sahip olmasıyla öne çıkar. Sosyal ilişkiler kurma konusunda oldukça aktif olan Riley, arkadaşlarıyla güçlü bağlar geliştiren ve bu ilişkilerden beslenen bir birey olarak betimlenir. Aynı zamanda ailesiyle kurduğu sevgi temelli, güvenli ve destekleyici iletişim, onun duygusal dünyasının şekillenmesinde önemli bir rol oynar. Bu sıcak aile ortamı ve sosyal çevre, Riley'nin hem kendilik algısını hem de dış dünyayla kurduğu ilişkiyi dengeli ve sağlıklı bir biçimde yapılandırmasına katkı sağlar.

İlk filminde Riley'nin babasının ülkenin diğer ucunda bir iş bulması ve ailenin San Francisco'ya taşınma kararı alması ile bu dengeli yapıyı sarsan önemli bir kırılma noktası olarak izleyiciye sunulur. Alıştığı çevreden, arkadaşlarından ve gündelik rutinlerinden kopması; onda yalnızlık, yabancılaşma ve uyum güçlüğü gibi duygusal etkiler yaratır. Bu süreç, Riley'nin iç dünyasında karmaşık bir dönüşümü tetiklerken, duyguların çatışmalı yapısını da görünür kılar. Riley'nin anıları film başlangıcında tek bir duygu hâkimiyeti altındayken büyüdükçe duyguları birbirine karışmaktadır (Acar Şentürk & Fidan, 2021).

Devam filmi olan Ters Yüz II ise bu kez ergenlik döneminin Riley'nin karakteri üzerindeki etkilerine odaklanır. Bu dönemde ortaya çıkan duygusal dalgalanmalar, kimlik arayışı, sosyal kabul ihtiyacı ve geleceğe yönelik kaygılar üzerinden karakterin daha kırılgan, çelişkili ve değişken bir yapıya evrildiği görülür. Böylece ilk filmde dışsal bir değişimin yarattığı etkiler izlenirken, ikinci filmde daha çok içsel dönüşümlerin ve gelişimsel süreçlerin Riley'nin duygu dünyasında yarattığı yoğunluk ön plana çıkar.

Neşe/JoyGörsel 2:

https://www.pixar.com/inside-out-

2

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Sarı renk	Parlak renk	Mutluluk, enerji	Güneş/yaşam kaynağı	Mutluluk ideal durum olarak sunulur
Mavi saç	Renk detayı	Denge	Mavi/sakinlik	Mutluluk diğer duygularla birlikte anlamlıdır

Parlak aura	Işık yayma	Pozitif enerji	Işık/iyilik	"İyi olan parıldar" miti
İnce/akışkan beden	Fiziksel yapı	Hafiflik, özgürlük/Yıldız	Hafif beden/pozitiflik	Pozitif duygular yüceltici/parlak

Neşe'nin amacı her zaman Riley'nin mutlu kalmasını sağlamaktır. Neşeli, iyimser ve her durumda eğlenceyi bulmaya kararlı bir karakter olan Neşe, Riley'nin hayatındaki zorlukları fırsat olarak, daha az mutlu anları ise harika bir şeye dönüş yolundaki aksaklıklar olarak görür. Riley mutlu olduğu sürece Neşe memnundur. Katı bir duruşu olmaksızın kontrol merkezinde duran ve diğer duyguların varlığını kabul ederken Riley'nin çoğunlukla mutlu olması için çabalayan bir karaktere sahiptir. Riley'nin lider duygusu olan Neşe'nin etrafın bir ışık halesi bulunmaktadır. Fiziksel yapısı da bir yıldızı andırmaktadır (Cohen, 2015). Saçtığı ışık da düşünüldüğünde neşe yıldız gibi parlayan bir karakterdir. Hareketleri incelendiğinde ise hızlı, akışkan ve kesintisiz olan neşe sadece mutlu bir ruh hâlini temsil etmekle kalmayıp, aynı zamanda çevresini harekete geçiren aktif bir güç olduğunu da ortaya koyar. Karakterinin ağırlık merkezinin sıklıkla öne doğru konumlanması, ileriye dönüklük, motivasyon ve eyleme geçme isteğiyle ilişkilendirilebilir. Sürekli zıplama, sekme ve yön değiştirme gibi hareketler, karakterin yerinde duramayan, uyarıcı ve yönlendirici doğasını vurgular. Ayrıca jest ve mimiklerle desteklenen bu hareketlilik, Neşe'nin duygusal durumunu dışa vurma biçiminin oldukça açık ve yoğun olduğunu göstermektedir.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Neşe karakterinin hareketleri klasik animasyon prensipleriyle güçlendirilmiştir. Özellikle "squash and stretch" ilkesi, karakterin esnek ve canlı bir form kazanmasına yardımcı olmaktadır. Hızlı "timing" kullanımı ve kısa hareket aralıkları, enerjik ve yer yer kontrolsüz bir dinamizm yaratırken, hareketlerin başlangıç ve bitişlerindeki akıcılık pozitif bir süreklilik hissi oluşturur. Neşe'nin beden dili ve animasyon dili, mutluluğun durağan değil; aksine sürekli hareket hâlinde, üretken ve çevresine etki eden bir duygu durumu olduğunu görsel olarak ifade etmektedir.

Üzüntü/Sadness

Görsel 3: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Tür	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Mavi renk	Sembol	Soğuk ton	Melankoli	Mavi/ depresyon	Üzüntü gereklidir
Yuvarlak beden	İkon	Fiziksel yapı	Kırılganlık	Yuvarlak/ yumuşak	Hassasiyet değerli
Yavaş hareket	İndeks	Davranış	İçe kapanma	Yavaşlık/ düşünme	İçsel süreçler önemli

Gözyaşı damlasından yola çıkılarak tasarlanan (Cohen, 2015) üzüntü, başlangıçta işlevi tam olarak anlaşılamayan ve çoğu zaman diğer duygular tarafından geri planda tutulmaya çalışılan bir karakter olarak konumlandırılır. Neşe'nin sürekli olarak kontrolü elinde tutma isteği, Üzüntü'yü pasif ve gereksiz bir duygu gibi gösterse de, anlatı ilerledikçe bu algı kırılır. Üzüntü, Riley'nin yaşadığı kayıp, özlem ve uyum sürecinde kritik bir rol üstlenir. Özellikle taşınma sonrası ortaya çıkan duygusal boşluk, Üzüntü'nün devreye girmesiyle anlam kazanır. Riley'nin duygularını bastırmak yerine onları ifade edebilmesi, çevresiyle yeniden bağ kurabilmesi ve destek alabilmesi, Üzüntü'nün varlığı sayesinde mümkün olur. Bu bağlamda Üzüntü, olumsuz bir duygu değil; empatiyi, duygusal derinliği ve iyileşme sürecini mümkün kılan dönüştürücü bir unsur olarak temsil edilir. Bu yönleriyle Üzüntü, Riley'nin içsel dengesini kurmasında ve

duygusal olgunlaşma sürecinde vazgeçilmez bir rol oynayan temel duygulardan biri hâline gelir.

Filmde bir sahnede Neşe'nin üzüntüyü çizdiği daire içinde tutmaya çalışmasını görmekteyiz bu sahne duygular arasındaki hiyerarşik düzenin ve kontrol arzusunun somut bir göstergesidir. Neşe, mutluluğu koruma amacıyla Üzüntü'yü pasifize etmeye çalışırken, Riley'nin yaşadığı deneyimlerin çok katmanlı yapısını göz ardı etmekteydi. Oysa Üzüntü'nün devre dışı bırakılması, Riley'nin duygusal deneyimlerini bastırmasına ve ifade edememesine neden olur. Bu durum, karakterin içsel çatışmasını derinleştirir ve kimlik bütünlüğünü zedeler. Anlatı ilerledikçe, Üzüntü'nün bu sınırların dışına çıkmasıyla birlikte duygular arasındaki denge yeniden kurulur. Bu sahne, duyguların birbirini dışlayan değil, aksine tamamlayan yapılar olduğunu vurgulayan önemli bir kırılma noktasıdır. Sonuç olarak, Üzüntü'nün varlığı, ilk bakışta kaçınılması gereken bir durum gibi görünse de aslında bireyin duygusal bütünlüğü için vazgeçilmezdir. Üzülmek, olumsuz bir deneyim değil; aksine, kayıp, değişim ve uyum süreçlerinin doğal bir parçasıdır. Üzüntü, bireyin yaşadığı duyguları fark etmesini, onları ifade edebilmesini ve çevresiyle daha derin, samimi bağlar kurabilmesini sağlar. Aynı zamanda empatiyi güçlendirir, destek arama ve destek verme süreçlerini mümkün kılar. Bu yönüyle Üzüntü, bastırılması gereken değil; anlaşılması ve kabul edilmesi gereken bir duygudur. Filmde, Neşe'nin kontrol merkezini Üzüntü'ye devredip geri çekildiği sahneler, bu yaklaşımın altını çizen önemli anlatı unsurlarıdır.

Hareketleri incelendiğinde ise çoğunlukla yavaş, gecikmeli ve sürekliliği düşük bir akış izlenir; bu durum karakterin yalnızca üzgün bir ruh hâlini temsil etmekle kalmayıp, aynı zamanda çevresiyle kurduğu ilişkinin de daha mesafeli ve çekingen olduğunu gösterir. Beden duruşunda ağırlık merkezinin aşağıya doğru konumlanması, omuzların düşmesi ve başın öne eğilmesi gibi özellikler, içe kapanma ve enerji kaybı hissiyle ilişkilendirilebilir. Yürüme, oturma ya da nesnelere dokunma gibi eylemlerinde belirgin bir yavaşlık ve isteksizlik görülür; hareketler çoğu zaman tamamlanmadan sönümlenir ya da gecikmeli olarak gerçekleşir. Bu

durum, karakterin dış dünyaya verdiği tepkilerin sınırlı ve kontrollü bir biçimde ortaya çıktığını düşündürür.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Üzüntü karakterinin hareketleri daha sınırlı ve bastırılmış bir fiziksel ifade ile desteklenir. “Squash and stretch” ilkesi minimal kullanılır; bu da karakterin formunun daha sabit ve ağır algılanmasına katkı sağlar. Zamanlama (timing) daha uzun tutulur, hareket aralıkları geniştir ve bu sayede eylemler arasındaki geçişler yavaşlatılarak duygusal ağırlık hissi pekiştirilir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Üzüntü’nün beden dili ve animasyon dili, duygunun içe dönük, yavaşlayan ve çevresiyle etkileşimini sınırlayan bir yapıya sahip olduğunu bütüncül bir biçimde ortaya koymaktadır.

Öfke/Anger

Görsel 4: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Kırmızı renk	Ana renk	Öfke, şiddet	Kırmızı/ tehlike	Güç ve öfke ilişkisi
Köşeli beden	Keskin form	Katılık	Köşeli form/ sertlik	Bastırılan duygu patlar
Alev efekti	Fiziksel tepki	Kontrol kaybı	Ateş/ yıkım	Öfke kontrol süzlüğü

Öfke, Riley için her şeyin adil olmasını sağlamaya son derece önem vermektedir. Ateşli bir ruha sahip ve işler planlandığı gibi gitmediğinde başının üzerinden ateşler çıkartacak kadar sinirlenmektedir. Hareketleri incelendiğinde ise öfke; sertlik, tepkisellik ve kontrol kaybı üzerinden

kurgulanmış keskin bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri çoğunlukla hızlı ancak akıcı olmaktan ziyade kesintili ve köşelidir; bu durum karakterin duygu durumunun patlamaya hazır bir gerilim taşıdığını göstermektedir. Ayrıca karakterin ağırlık merkezinin sabit ve aşağıda tutulduğu ve gövdenin dik ve katı bir formda konumlandığı görülmektedir. Kolların ani yükselişleri, yumrukların sıkılması ve başın sert yön değişimleri, karakterin çevresine karşı verdiği tepkilerin doğrudan ve filtresiz olduğunu ortaya koyar. Hareketler genellikle kısa sürede başlayıp hızla zirveye ulaşır ve ani biçimde sonlanır; bu da öfkenin süreklilikten ziyade patlayıcı bir doğaya sahip olduğunu vurgular.

Karakter tasarımındaki dikdörtgen form, bu beden dilini doğrudan desteklemektedir. Keskin köşeler ve düz hatlar, esneklikten uzak, katı ve sıkışmış bir enerji hissi yaratır.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, “squash and stretch” ilkesi oldukça sınırlı ve kontrollü bir biçimde kullanılır; karakterin formu çoğunlukla korunur ve bu da sertlik hissini artırır. Zamanlama (timing) kısa ve keskindir; hareket aralıkları dar tutulur, böylece tepkiler hızlı ve çarpıcı hâle gelir. “Anticipation” (hazırlık) anları minimaldir ya da çok kısa sürer; bu da karakterin düşünmeden tepki verdiği izlenimini güçlendirir. Hareketlerin başlangıç ve bitişleri ani ve serttir, “ease in/ease out” geçişleri belirgin biçimde azaltılmıştır. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Öfke’nin beden dili ve animasyon dili, köşeli formuyla uyumlu biçimde, gerilim yüklü, patlayıcı ve doğrudan bir duygusal ifadeyi bütüncül olarak ortaya koyar.

Korku/Fear

Görsel 5: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Mor renk	Renk	Belirsizlik	Mor/ gizem	Riskten kaçınma
İnce uzun beden	Fiziksel yapı	Kırılganlık	İnce/ zayıf	Savunmasızlk

Korku, Riley'i olabilecek tüm kötülüklerden korumak ve güvende tutmaktadır. Sürekli olarak olası felaketlere karşı tetikte olup, Riley'nin günlük aktivitelerinde karşılaşabileceği olası tehlikeleri, tuzakları ve riskleri değerlendirmekle zaman geçirir. Korku'nun tehlikeli ve muhtemelen ölümcül bulmadığı çok az aktivite ve olay vardır. Neşe ile iletişiminde Riley'nin güvenliği söz konusu olduğundan oldukça sağlıklı bir iletişim kurdukları da görünmektedir.

Hareketleri incelendiğinde ise karakter; hassasiyet, tetikte olma hâli ve kaçınma refleksi üzerinden kurgulanmış, düzensiz ve akışkan bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri çoğunlukla hızlı fakat kararsızdır; ani geri çekilmeler, sıçramalar ve yön değiştirmeler karakterin sürekli tehdit algısı içinde olduğunu gösterir. Beden duruşu genellikle geriye doğru çekilmiş, uzuvlar bedenden uzaklaşmış ve koruyucu bir açıklık oluşturacak şekilde konumlanmıştır. Başın öne doğru uzanması ve gözlerin genişlemesi çevreyi sürekli tarama hâlini yansıtırken, dizlerin hafif kırık ve bedenin dengede kalmakta zorlanıyor gibi görünmesi kırılganlık hissini güçlendirir. Hareketler çoğu zaman tamamlanmadan yön değiştirir; bu da kararsızlık ve güvensizlik duygusunu pekiştirir.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Korku karakterinin hareketleri “Squash and stretch” ilkesi, özellikle uzuvlarda ve gövdede belirgin biçimde kullanılarak esneklik ve gerilim hissi yaratır. Hızlı “timing” ile başlayan hareketler çoğu zaman ani duruşlarla veya yön değişimleriyle kesintiye uğrar; bu da beklenmedik tepkiler ve öngörülemezlik hissi oluşturur. Ayrıca mikro titreşimler ve sürekli küçük hareketler, karakterin hiçbir zaman tamamen sakinleşemediğini gösterir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Korku’nun beden dili ve animasyon dili, akışkan fakat dengesiz bir fiziksel yapı üzerinden, sürekli tetikte olan ve çevresine karşı aşırı duyarlı bir duygusal durumu etkili bir biçimde ifade eder.

Tiksinti/Disgust

Görsel 6: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	**Tür**	**Düz Anlam**	**Yan Anlam**	**Kültürel Kod**	**İdeolojik Okuma**
Yeşil renk	Sembol	Renk	Tiksinti, zehir	Yeşil/çürüme	Sosyal norm koruma
Yüz mimikleri	İndeks	Kaş/ifade	Yargılama	Mimik/filtre	Uygun/uygunsuz ayrımı

Son derece fikir sahibi, aşırı dürüst olan Tiksinti, Riley’nin hem fiziksel hem de sosyal olarak zehirlenmesini önlemektedir. Riley’nin temas ettiği insanları, yerleri ve şeyleri dikkatle izlemektedir. Modayı yakından takip eden tiksinti, elbisesi, saçları ve kirpikleri ile oldukça havalı görünmektedir. İğrenme her zaman en iyi niyetlerle hareket eder ve standartlarını düşürmeyi reddeder.

Hareketleri incelendiğinde ise karakter, yavaş ama bilinçli, akıştan ziyade duraksamalı ve değerlendirme odaklıdır; bu durum karakterin

çevresine karşı sürekli bir eleme ve yargılama süreci içinde olduğunu gösterir. Beden duruşunda gövdenin geriye doğru çekilmesi, başın hafif yana eğilmesi ve bakışların yukarıdan süzülmesi, beğenmeme ve uzak durma isteğini yansıtır. Kolların çoğu zaman bedene yakın ya da koruyucu bir şekilde konumlanması, temas kurmaktan kaçınma eğilimini destekler. Hareketler genellikle küçük ölçekli, minimal ve ekonomiktir; gereksiz eylemlerden kaçınılır ve tepkiler daha çok mimik ve ince jestlerle ifade edilir.

Karakter tasarımındaki üçgen form, bu beden dilini doğrudan destekleyen temel bir görsel unsurdur. Üst kısmın dar, alt kısmın daha geniş olmasıyla oluşan yapı, yukarıdan aşağıya doğru bir süzme ve değerlendirme hissi yaratır. Bu üçgen form, karakterin bakış açısındaki eleştirel ve seçici tavrı görselleştirirken, hareketlerin de daha çok açısal ve yönlü olmasına neden olur.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Tiksinti karakterinin hareketleri sınırlı ama belirgin vurgularla oluşturulur. “Squash and stretch” ilkesi oldukça minimal düzeyde kullanılır; form büyük ölçüde korunur ve bu da karakterin kontrollü yapısını pekiştirir. Zamanlama (timing) orta tempodadır; hareketler ani patlamalardan ziyade ölçülü geçişlerle ilerler. Ayrıca mikro mimikler “kaş kaldırma, dudak bükme, göz devirme gibi” karakterin duygusunu güçlü biçimde ileten temel unsurlar hâline gelir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Tiksinti’nin beden dili, mimikleri ve animasyon dili ile seçici, mesafeli ve eleştirel bir duygusal durumu bütüncül olarak ifade eder.

Kaygı/Anxiety

Görsel 7: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Turuncu renk	Sıcak renk	Alarm, stres	Uyarı rengi	Sürekli tetikte olma hâli
Dağınık saç	Kontrolsüz görünüm	Zihinsel karmaşa	Dağınıklık/ düzensizlik	Kaygı normalleştirilir
Büyük gözler	Fiziksel özellik	Aşırı farkındalık	Göz/algı	Kontrol etme zorunluluğu
Hızlı hareket	Davranış	Panik	Hız/stres	Performans baskısı

Sıklıkla kontrolden çıkmış bir şekilde gördüğümüz Kaygı, Riley'nin her olumsuz sonuca hazırlıklı olmasını sağlar. Korkudan farklı olarak göremediği şeylerden de kaygılanmaktadır. Mükemmellik hedefiyle Riley'nin lisedeki arkadaşlarına uyum sağlamasınıdan, olası hatalarının önüne geçmeye kadar hayatını titizlikle organize etmektedir. Listeleri ve planları ile on adım ilerisini düşünür ve en kötü senaryoları kurgulamaktan çekinmez. Kaygı, başa çıkılması zor biri olduğunun farkındadır, ancak Riley'yi mükemmelliğe doğru itmenin, kendi hedeflerine ulaşmaya bir adım daha yaklaşmak anlamına geldiğini düşünür. Hareketleri incelendiğinde ise karakter, hızlı fakat düzensiz bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri çoğunlukla küçük ama sık tekrar eden jestlerden oluşur; bu durum karakterin durmaksızın düşünen ve rahatlayamayan zihinsel durumunu bedensel düzeyde görünür kılar. Beden duruşu genellikle hafif öne

kapanmış, omuzlar gergin ve baş ileri doğru uzanmış bir yapıdadır; bu da çevreyi sürekli tarama ve olası tehditleri önceden fark etme isteğiyle ilişkilidir. Ellerle oynama, parmakları sıkma, yerinde duramama gibi mikro hareketler, içsel huzursuzluğun dışavurumu olarak öne çıkar. Hareketler çoğu zaman tamamlanmadan kesilir ya da başka bir harekete bağlanır; bu da kararsızlık ve zihinsel dağınıklık hissini güçlendirir.

Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Kaygı karakterinin hareketleri düzensiz ritim ve değişken zamanlama ile oluşturulur. "Squash and stretch" ilkesi abartılı biçimde değil, daha çok içe doğru sıkışma ve ani gerilme anlarında hissedilir. Zamanlama (timing) çoğunlukla hızlıdır ancak bu hız süreklilik göstermez; kısa, kesik ve tekrar eden hareket aralıkları karakterin huzursuzluğunu pekiştirir. Mikro titreşimler, ani bakış kaymaları ve küçük kasılmalar, karakterin hiçbir zaman tam anlamıyla sakinleşemediğini gösterir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Kaygı'nın beden dili ve animasyon dili, sürekli uyarılmış, kontrol arayan ve içsel olarak gerilim taşıyan bir duygusal durumu bütüncül bir biçimde ifade eder.

Utanç/Embarrassment

Görsel 8: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Pembe renk	Renk	Utanma	Kızarma/utanç	Toplumsal baskı

Büyük beden	Fiziksel yapı	Görünürlük	Büyük/saklanamaz	Sosyal kaygı

Utanç, ergenlik döneminde ortaya çıkan sosyal kaygı ve kendini koruma ihtiyacının bir temsilidir. Genellikle gözlerden uzak kalmayı tercih eden ancak parlak pembe teni ve iri yapısı nedeniyle saklanamayan bir karakterdir. Karakterin sürekli geri planda durması ve hata yapma ihtimalinde devreye girmesi, utancın sosyal hatalardan korunma işlevini gösterir. Hareketleri incelendiğinde ise karakter, geri çekilme, kendini küçültme ve görünmez olma isteği üzerinden kurgulanmış, düşük profilli ve içe kapanık bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri genellikle yavaş, çekingen ve yarım kalma eğilimindedir; bu durum karakterin dikkat çekmekten kaçınan ve sosyal bakıştan uzak durmaya çalışan doğasını yansıtır. Göz temasından kaçınma, elleri bedene yakın tutma ya da yüzü kısmen kapatma gibi davranışlar, utancın en belirgin beden dili ifadeleridir. Hareketler çoğu zaman minimaldir; kişi hareket etmekten çok bulunduğu yerde "az yer kaplamaya" çalışır. Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Utanç karakterinin hareketleri düşük hız, yumuşak geçişler ve minimum vurguyla oluşturulur. "Squash and stretch" ilkesi oldukça sınırlıdır; form çoğunlukla korunur ve bu da karakterin kendini sabit tutma çabasını destekler. Zamanlama (timing) yavaştır ve hareketler genellikle gecikmeli başlar; bu gecikme, tepki vermeden önce yaşanan tereddüdü gösterir. Hareketlerin başlangıçları çekingen, bitişleri ise yumuşak ve sönümlenmiş bir şekilde gerçekleşir. Ani ya da keskin geçişlerden kaçınılır; bunun yerine akış, neredeyse fark edilmeyecek kadar sessiz bir şekilde ilerler. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Utanç'ın beden dili ve animasyon dili, görünürlüğü azaltmaya çalışan, kendini geri çeken ve sosyal bakıştan kaçınan bir duygusal durumu bütüncül olarak ifade eder.

Gıpta/Envy

Görsel 9: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Mavi-yeşil ton	Renk	İmrenme, arzu	Umut/ denge	İmrenmeyi yumuşatılarak normalleştirilir
Büyük gözler	Fiziksel özellik	Hayranlık istek	Bakmak/ arzulamak	Tüketim ve sahip olma arzusu teşvik edilir

Gıpta, fiziksel özelliklerine rağmen arzularını ve ilgisini net bir biçimde yönlendirebilen bir karakterdir. Bu duygu, başkalarının sahip olduğu olumlu özellikleri, deneyimleri veya nesneleri fark etme ve bunlara değer verme, takdir etme kapasitesine sahiptir. Gıpta, Riley'nin sahip olmadığı şeylere duyduğu özlem ve takdir aracılığıyla onun dünyasını genişletir; hayal gücünü ve merakını besleyerek yeni deneyimlere açık olmasını sağlar. Bu yönüyle gıpta, kıskançlık gibi olumsuz bir yargı taşımadan, bireyin değerli ve ilham verici unsurları fark etmesine ve bunlardan motive olmasına hizmet eden yapıcı bir duygudur.

Hareketleri incelendiğinde ise karakter, ulaşma isteği üzerinden kurgulanmış, umut taşıyan bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri genellikle bir noktaya odaklanır; bakışlar sabitlenir, beden o yöne doğru hafifçe eğilir ve tüm fiziksel yapı arzu edilen şeye doğru yönlenir. Bu durum, karakterin sahip olmadığı bir şeye karşı duyduğu çekimi ve içsel kıyaslama hâlini bedensel olarak görünür kılar. Omuzlar hafif yükselmiş, gövde öne doğru uzanmış ve baş çoğu zaman hedefe kilitlenmiş durumdadır. Eller

istemsizce uzanma, tutma ya da yaklaşma hareketleri yapar ancak çoğu zaman tam temas gerçekleşmez; bu da erişim ile uzaklık arasındaki gerilimi artırır. Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, Gıpta karakterinin hareketleri yumuşak ama sürekli bir çekim hissiyle oluşturulur. "Squash and stretch" ilkesi orta düzeyde kullanılır; özellikle uzanma ve yönelme anlarında esneme hissi belirginleşir. Zamanlama (timing) akıcıdır ancak tamamen sabit değildir; bakıştan harekete geçişte kısa bir duraksama ve ardından gelen yönelim hareketi görülür. Hareketlerin başlangıçları kontrollü, bitişleri ise çoğu zaman eksik kalmış bir his bırakır; bu da ulaşma isteğinin tam olarak karşılanmadığını gösterir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, Gıpta'nın beden dili ve animasyon dili, arzu, yönelim ve eksiklik hissini aynı anda taşıyan, motive edici bir duygusal durumu bütüncül biçimde ifade etmektedir.

Sıkıntı/Bıkkınlık/Ennui

Görsel 10: https://www.pixar.com/inside-out-2



Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	Kültürel Kod	İdeolojik Okuma
Koyu mor ve tonları	Renk	Belirsizlik/ Derinlik	Koyu/ depresif	Modern boşluk hissi
Düşük enerji	Davranış	İlgisizlik	Pasiflik	Dijital çağ yansımaları

Sıkıntı, Riley'nin yeni duygularından biridir ve hiçbir şey umurunda değildir. Sıkılmış ve uyuşuk, bir karakter olan sıkıntı koltuktan kalkmasına

bile gerek olmadan mobil uygulamasıyla konsolu uzaktan çalıştırmaktadır. Karakterin belirli bir formdan uzak, akışkan yapısı eylemsizliğin hâkim olduğu bir ruh hâlini temsil eder. Dağınık bir şekilde konumlanan bedensel duruşu, bu duygunun içsel boşluk ve motivasyon kaybı ile olan ilişkisini görsel olarak somutlaştırır.

Hareketleri incelendiğinde ise karakter, düşük motivasyon, tekrar eden uyaranlara karşı duyarsızlaşma ve enerjinin aşağı yönlü akışı üzerinden kurgulanmış, ağır ve isteksiz bir hareket yapısına sahiptir. Hareketleri genellikle yavaş, gecikmeli ve minimum eforla gerçekleşir; bu durum karakterin çevresine karşı ilgisini kaybetmiş ve tekrardan yorulmuş bir zihinsel hâl içinde olduğunu gösterir. Beden duruşu çoğunlukla çökmüş, omuzlar düşmüş, baş hafif yana ya da aşağı doğru eğilmiş bir yapıdadır. Uzuvlar bedene yakın ve "fazla hareket etmeme" eğilimindedir. Jestler sınırlıdır; yapılan hareketler genellikle yarım kalır ya da en kısa yoldan tamamlanır. Bu da içsel tükenmişlik ve sabırsızlık hissini bedensel düzeyde görünür kılar. Animasyon dili açısından değerlendirildiğinde, karakterinin hareketleri düşük tempo ve minimal dinamizm ile oluşturulur. "Squash and stretch" kullanımı oldukça sınırlıdır; form neredeyse sabit kalır, bu da enerjisizliği güçlendirir. Zamanlama (timing) yavaştır ve hareketler arasında belirgin boşluklar bulunur; bu boşluklar karakterin hiçbir şeye tam anlamıyla tepki vermediğini gösterir. Mikro mimikler "göz kaçırma, kısa nefes verme, hafif iç çekme" karakterin duygusal tükenmişliğini destekleyen önemli unsurlardır. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, sıkıntının beden dili ve animasyon dili, düşük enerji, tekrar karşısında yorulma ve duygusal tükenmişlik hâlini bütüncül bir biçimde ifade eder.

SONUÇ

Inside Out ve devam filmi Inside Out 2 birlikte değerlendirildiğinde, karakter tasarımları ve anlatı yapısı, duyguların insan davranışları üzerindeki belirleyici rolünü hem görsel hem de kavramsal düzeyde ortaya koymaktadır. Filmde karakterlerin davranışlarının doğrudan duygular tarafından yönlendirilmesi, Antonio Damasio'nun duyguların karar alma süreçlerindeki merkezi rolüne ilişkin görüşleriyle örtüşmektedir.

Damasio'nun belirttiği üzere, duygular rasyonel düşüncenin karşıtı değil, aksine onun ayrılmaz bir parçasıdır ve filmde bu durum, karakterlerin eylemlerinin doğrudan duygusal temsilciler tarafından kontrol edilmesiyle somutlaştırılmaktadır (Damasio, 1994).

Bununla birlikte mutluluk, üzüntü, öfke, korku ve tiksinti gibi duyguların ayrı karakterler olarak kurgulanması, Paul Ekman'ın temel duygular kuramını görselleştiren bir yapı sunmaktadır. Ekman'ın evrensel ve biyolojik temelli olarak tanımladığı bu duygular, filmde renk, form ve davranış özellikleri aracılığıyla kolaylıkla ayırt edilebilir hâle getirilmiş; böylece izleyiciye sezgisel olarak okunabilir bir duygu sistemi sunulmuştur. Bu temsil biçimi, duyguların evrenselliğini pekiştirirken aynı zamanda onların bireysel kodlarla yeniden nasıl üretildiğini de göstermektedir (Ekman, 1992).

Herhangi bir ulusa kültüre dine ait olmayan, insanların ortak yaşantılarını ele alan animasyon pek çok ülkede severek izlenmiş ve duygular izleyiciye ulaşmıştır. Bu durum devam filminin izlenme sayısından da analiz edilmektedir. Bireysel bir sorgulamayı aktif eden film izleyicinin baskın duygusunu analiz etme ve kabul etme sürecine de destek olmuştur.

Tüm bu unsurlar, animasyonun soyut psikolojik süreçleri somut ve görsel olarak ifade etme kapasitesini ortaya koymaktadır. Paul Wells'in animasyonun gerçekliği yeniden kurma ve görünmeyeni görünür kılma gücüne ilişkin yaklaşımı doğrultusunda değerlendirildiğinde, filmde duyguların karakterler aracılığıyla temsil edilmesi, içsel deneyimlerin dışarıya çıkartılması açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir (Wells, 1998). Bu bağlamda film, yalnızca bir anlatı sunmakla kalmamakta; aynı zamanda duyguların işleyişine dair bilimsel ve kültürel yaklaşımları bir araya getirerek, izleyiciye hem sezgisel hem de kavramsal bir anlamlandırma çerçevesi sunmaktadır.

Sonuç olarak, Ters Yüz evreninde kurulan bu gösterge sistemi, duyguların bireysel psikolojideki işlevlerini görünür kılarken, aynı zamanda onların nasıl algılanması gerektiğine dair ideolojik bir çerçeve de üretmektedir. Böylece animasyon, yalnızca eğlence amaçlı bir anlatı değil,

aynı zamanda psikolojik, kültürel ve göstergebilimsel anlam üretiminin güçlü bir aracı hâline gelmektedir.

KAYNAKÇA

Acar Şentürk, Z. & Fidan, Z. (2016). Inside Out (Ters Yüz) filminin iletişim mesajları açısından değerlendirilmesi. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Dergisi*, (10), 325-342.

Cohen, D. (2015). *"Inside Out": Designing characters for Pixar - Variety Artisans.* https://youtu.be/AiTEa78XUBk Erişim Tarihi: 30.03.2026

Çenesiz, G. Z. (2018). Ters Yüz filmi kapsamında duyguların ve beynin işleyişinin incelenmesi. *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*, *5*(2), 59-71.

Damasio, A. (1994). *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain.* Putnam.

Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion, 6*(3-4), 169-200.

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis.* Norton.

Frieling, H. & Auer, X. (1954). *Mensch + Farbe + Raum: Angewandte Farbenpsychologie.* Callwey.

Wells, P. (1998). *Understanding animation.* Routledge.

BEDEN, FORM VE UZAM ARASINDA: BAUHAUS SAHNESİNDE OSKAR SCHLEMMER'İN SAHNE ESTETİĞİ

M. Salih BANAZILI

ÖZET

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Bauhaus Okulu, sanatı gündelik yaşamla bütünleştirmeyi amaçlayan yaklaşımıyla modern estetik düşüncenin yönünü belirleyen öncü bir yapı oluşturmuştur. Mimarlık ve tasarım alanlarında yarattığı dönüşüm kadar, sahne sanatlarına yönelik geliştirdiği deneysel yaklaşımlar da tiyatro tarihinin önemli kırılma noktalarından birini temsil eder. Bauhaus sahnesi, tiyatroyu dramatik anlatının merkezinden uzaklaştırarak beden, mekân ve hareket ilişkileri üzerine kurulu disiplinler arası bir araştırma alanına dönüştürmüştür.

Bu dönüşümün sahne sanatları bağlamındaki en özgün temsilcilerinden biri Oskar Schlemmer'dir. Schlemmer, insan bedenini psikolojik karakterin taşıyıcısı olarak değil; mekânın geometrik düzeni içinde işlev kazanan estetik bir form olarak ele almıştır. Sahne, onun yaklaşımında anlatı üreten bir temsil alanı olmaktan çıkarak, bedenin ritim, hareket ve uzamla kurduğu ilişki üzerinden yapılandırılan görsel-kinetik bir kompozisyona dönüşür. Özellikle *Triadik Bale*, bedenin kostüm ve hareket aracılığıyla mekânsal bir organizmaya dönüştüğü bu sahne estetiğinin somut bir örneğini sunar.

Bu bildiri, Bauhaus sahnesinde geliştirilen estetik anlayışı, Oskar Schlemmer'in beden-form- uzam ekseninde kurduğu sahne dili üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, bedenin anlatısal işlevinden arındırılarak mekânla kurduğu ilişkide nasıl yeniden tanımlandığı ele alınmakta; sahne estetiğinin biçim, ritim ve hareket temelinde nasıl yapılandırıldığı tartışılmaktadır. Nitel çözümleme yöntemine dayanan bu inceleme, Bauhaus sahnesinin modern performans estetiğinin oluşum sürecindeki öncü rolünü görünür kılmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Bauhaus Sahnesi, Oskar Schlemmer, sahne estetiği, beden-mekân ilişkisi, Triadik Bale

Yüksek Lisans Öğrencisi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, Bursa / Türkiye, s05419644442@gmail.com, ORCID: 0009-0001-9866-4010

GİRİŞ: BAUHAUS SAHNESİNE KAVRAMSAL BİR BAKIŞ

20. Yüzyılın başlarında Avrupa'da yaşanan toplumsal, teknolojik ve estetik dönüşümler, sanatın temsil biçimlerini köklü biçimde değiştirmiştir. Sanayi devriminin hız kazandırdığı modernleşme süreci, sanat üretimini yalnızca biçimsel değil, düşünsel düzeyde de yeniden tanımlamıştır. Bu dönüşüm ortamında ortaya çıkan Bauhaus Okulu, sanatı gündelik yaşamdan ayrıştıran geleneksel yaklaşımlara karşı, disiplinler arası ve bütüncül bir estetik anlayış geliştirmiştir.

Bauhaus'un sanatsal programı, mimarlık, tasarım, plastik sanatlar ve sahne sanatlarını ortak bir üretim alanında buluşturmayı amaçlamıştır. Bu yaklaşım doğrultusunda tiyatro, salt dramatik anlatının aktarıldığı bir temsil zemini olmaktan çıkarak; beden, hareket, mekân, ışık ve ritim gibi öğelerin birlikte düşünüldüğü deneysel bir araştırma alanına dönüşmüştür. Sahne artık bir öykünün anlatıldığı yer değil, estetik ilkelerin sınandığı canlı bir laboratuvar niteliği kazanmıştır. Bu bağlamda Bauhaus sahnesi, modern tiyatronun biçimsel ve düşünsel dönüşümünde belirleyici bir rol üstlenmiştir. Anlatı merkezli dramatik yapıların yerine görsel-kinetik kompozisyonların geçtiği bu sahne anlayışı, bedenin mekânla kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlamayı hedeflemiştir. Özellikle geometrik düzen, ritmik hareket ve soyutlama ilkeleri, Bauhaus sahnesinin temel yapı taşları hâline gelmiştir.

Bu bildirinin odağında yer alan Oskar Schlemmer, Bauhaus sahnesinin bu dönüşüm sürecinde beden-form-uzam ilişkisini en tutarlı biçimde kuramsallaştıran sanatçı figürlerinden biridir. Schlemmer'in sahne estetiği, insan bedenini psikolojik anlatının taşıyıcısı olmaktan uzaklaştırarak, mekânsal düzen içinde işlev kazanan estetik bir form olarak ele alır. Bu yaklaşım, modern sahne sanatlarında bedenin temsiline yönelik radikal bir kırılma noktası oluşturur.

Bu çalışma, Bauhaus sahnesinde geliştirilen estetik anlayışı Oskar Schlemmer'in sahne pratiği üzerinden incelemeyi amaçlamakta; bedenin form ve uzam arasındaki konumunu tartışmaya açmaktadır. Böylece bildiride, modern performans estetiğinin temel kavramlarından biri olan beden-mekân ilişkisi, tarihsel bir örnek üzerinden yeniden düşünülmektedir.

1. BAUHAUS'TA TİYATRO: DİSİPLİNLER ARASI BİR ESTETİK ALAN

Bauhaus Okulu'nun sanata yaklaşımı, geleneksel disiplin sınırlarını ortadan kaldırmayı hedefleyen bütüncül bir üretim anlayışına dayanır. Okulun temel ilkelerinden biri olan sanat- zanaat birlikteliği, estetik üretimi yalnızca görsel beğeniye yönelik bir faaliyet olmaktan çıkararak işlevsel, deneysel ve dönüştürücü bir sürece dönüştürmüştür. Bu anlayış, sahne sanatları alanında da kendisini belirgin biçimde hissettirmiştir.

Bauhaus bünyesinde kurulan sahne atölyesi, tiyatroyu sabit formlara sahip bir temsil alanı olarak değil; sürekli dönüşen bir araştırma mekânı olarak ele almıştır. Sahne, mimarlıkla ilişkili bir uzam olarak tasarlanmış; hareket, ışık ve ses bu uzamın temel bileşenleri hâline gelmiştir. Bu yaklaşım doğrultusunda tiyatro, anlatı merkezli yapıdan uzaklaşarak görsel ve fiziksel bir kompozisyon alanına dönüşmüştür.

Bauhaus sahnesinde geliştirilen estetik anlayışta beden, dramatik karakterin psikolojik derinliğini temsil eden bir araç olarak değil, mekânsal düzeni görünür kılan bir yapı unsuru olarak değerlendirilmiştir. Hareketin ritmik düzeni, sahne yüzeyinin geometrik bölünmeleriyle doğrudan ilişkilendirilmiş; bedenin uzamdaki konumlanışı sahne estetiğinin temel belirleyicisi hâline gelmiştir.

Bu yönüyle Bauhaus sahnesi, modern tiyatroda temsil kavramının dönüşümüne önemli bir katkı sunmuştur. Sahneleme artık "ne anlatıldığı" sorusundan çok, "nasıl göründüğü ve nasıl deneyimlendiği" üzerinden şekillenmiştir. Böylece tiyatro, dramatik anlam üretiminin ötesinde, duyusal ve fiziksel bir deneyim alanı olarak yeniden tanımlanmıştır.

Bu disiplinler arası yaklaşım, sahne sanatlarında bedenin estetik konumunu köklü biçimde değiştirmiştir. Oyuncu, bir karakterin bedensel taşıyıcısı olmaktan çıkarak sahne kompozisyonunun işlevsel bir parçasına dönüşmüş; beden, mekânın biçimsel düzeniyle birlikte anlam kazanan bir estetik unsur hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, Oskar Schlemmer'in sahne anlayışında en belirgin ve sistemli karşılığını bulacaktır.

2. OSKAR SCHLEMMER'İN SAHNE ESTETİĞİ

Oskar Schlemmer, Bauhaus sahne sanatları atölyesinde geliştirdiği çalışmalarıyla modern tiyatro estetiğinin yönünü belirleyen özgün bir sahne dili ortaya koymuştur. Ressam, heykeltıraş ve sahne tasarımcısı kimliklerini bir arada taşıyan Schlemmer, sanatsal üretimini insan bedeninin mekânla kurduğu ilişki üzerine yoğunlaştırmıştır. Onun sahne anlayışı, bedeni bireysel duygu ve anlatımın taşıyıcısı olmaktan çıkararak estetik bir yapı öğesi hâline getirmeyi amaçlar.

Schlemmer'e göre sahne, insan bedeninin mekânsal yasalarla karşılaştığı bir düzen alanıdır. Bu nedenle beden, doğal hareket biçimlerinden arındırılarak geometrik formlarla yeniden yapılandırılır. Kostüm, maske ve sahne düzeni, bedensel hareketi sınırlayan değil; onu belirleyen estetik araçlara dönüşür. Böylece sahnedeki figür, psikolojik bir karakter değil, formel bir kompozisyonun parçası hâline gelir.

Bu estetik yaklaşımda bedenin anlamı, içsel duygulardan değil; uzam içindeki konumundan, ritmik hareketinden ve biçimsel ilişkilerinden doğar. Schlemmer'in sahnesinde hareket, dramatik olayların dışavurumu olarak değil, görsel bir düzenin sürekliliğini sağlayan temel unsur olarak işlev görür. Sahneleme, anlatıdan çok yapı üzerine kuruludur.

Schlemmer'in bu anlayışı, Bauhaus'un "biçim-işlev birlikteliği" ilkesinin sahne sanatları alanındaki karşılığıdır. Her hareket, her kostüm ve her sahne elemanı belirli bir işlevselliğe sahiptir. Beden, mekânı dolduran bir unsur değil; mekânı kuran ve tanımlayan bir form olarak ele alınır. Bu

yaklaşım, modern tiyatroda bedenin temsil gücünü yeniden düşünmeye açan önemli bir estetik kırılma yaratmıştır.

2.1. Beden-Form-Uzam İlişkisi Üzerine Bir Okuma

Schlemmer'in sahne estetiğinde beden, form ve uzam birbirinden bağımsız kavramlar olarak değil, karşılıklı etkileşim içinde var olan bütüncül bir sistem olarak değerlendirilir. Bedenin hareket kapasitesi, mekânın geometrik düzeniyle doğrudan ilişkilidir. Uzam, bedeni sınırlayan bir çerçeve değil; hareketin anlam kazandığı estetik bir yüzeydir. Bu anlayışta sahne, düz bir zemin olmaktan çıkarak yönelimler, eksenler ve ritmik bölünmelerle tanımlanmış bir organizmaya dönüşür. Bedenin her hareketi bu organizmanın içinde ölçülür ve yapılandırılır. Böylece sahnede oluşan estetik etki, dramatik olaylardan değil, görsel düzenin sürekliliğinden doğar.

Schlemmer'in beden anlayışı, bireysel kimliğin askıya alındığı bir temsil biçimi önerir. Maske ve kostüm kullanımı, oyuncunun kişisel özelliklerini görünmez kılarak bedeni nötr bir forma dönüştürür. Bu nötrlük, bedenin mekânsal ilişkiler üzerinden okunmasına olanak tanır. Oyuncu artık "kim olduğu" ile değil, "nasıl bir form oluşturduğu" ile anlam kazanır.

Bu yaklaşım, sahne sanatlarında bedenin ontolojik konumunu değiştiren önemli bir estetik öneri sunar. Beden, anlatının hizmetinde olan bir araç değil; sahne estetiğinin kurucu öğesi hâline gelir. Form ve uzam arasındaki ilişki, performansın temel belirleyicisi olarak öne çıkar.

2.2. Triadik Bale Bağlamında Mekânsal Beden

Oskar Schlemmer'in *Triadik Bale* adlı çalışması, onun sahne estetiğinin en görünür örneklerinden biridir. Bu yapıtta sahne, dramatik olayların aktarıldığı bir alan değil; bedenin mekânsal biçime dönüştüğü görsel bir kompozisyon olarak kurgulanmıştır. Hareket, anlatı üretmek yerine ritmik bir düzenin parçası hâline gelir.

Bale boyunca kullanılan kostümler, bedeni süsleyen öğeler olmaktan ziyade hareketin sınırlarını ve yönelimlerini belirleyen yapısal formlar olarak işlev görür. Küresel, silindirik ve spiral biçimler, dansçının hareket

kapasitesini yeniden tanımlar. Böylece beden, doğal anatomisinden uzaklaşarak sahne mimarisine uyum sağlayan estetik bir nesneye dönüşür.

Triadik Bale'de figürlerin sahnedeki varlığı, bireysel ifade üzerinden değil, kolektif ritim ve geometrik düzen üzerinden anlam kazanır. Bu yapı, Bauhaus estetiğinin temel ilkeleri olan düzen, denge ve soyutlamayı sahne düzeyinde görünür kılar. Sahneleme, izleyiciyi anlatısal bir anlam arayışına değil, biçimsel bir deneyime davet eder.

Bu yönüyle *Triadik Bale*, modern performans estetiğinin öncül örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Bedenin mekânsal bir forma dönüşmesi fikri, sonraki dönem sahne sanatları için güçlü bir referans noktası oluşturmuştur.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Bu bildiri, Bauhaus sahnesinde geliştirilen estetik anlayışı Oskar Schlemmer'in sahne pratiği üzerinden ele alarak, beden-form-uzam ilişkisini tarihsel ve kavramsal bir çerçevede değerlendirmiştir. Bu çalışma, Bauhaus sahnesi üzerinden beden-mekân ilişkisini yalnızca tarihsel bir örnek olarak değil, çağdaş performans estetiği açısından yeniden düşünmeye açarak literatüre katkı sunmayı hedeflemektedir. Schlemmer'in sahne estetiği, tiyatroyu anlatı merkezli yapıdan uzaklaştırarak görsel, fiziksel ve mekânsal bir deneyim alanına dönüştürmüştür.

Bedenin psikolojik karakterin taşıyıcısı olmaktan çıkarılması, modern sahne sanatlarında temsil kavramının yeniden düşünülmesine olanak sağlamıştır. Schlemmer'in yaklaşımı, bedenin sahne üzerindeki varlığını biçim, ritim ve mekânsal düzen üzerinden tanımlayarak çağdaş performans estetiğinin temel taşlarından birini oluşturmuştur.

Bauhaus sahnesinde ortaya konan bu estetik model, yalnızca tarihsel bir deneyim olarak değil; günümüz sahne sanatlarının düşünsel altyapısını besleyen öncü bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bedenin mekânla kurduğu ilişkinin estetik bir yapı hâline gelmesi, çağdaş tiyatroda hâlen geçerliliğini koruyan bir tartışma alanı olarak önemini sürdürmektedir.

KAYNAKÇA

Alpar, S. (2006). *Bauhaus'un sahne tasarımına etkileri.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Droste, M. (2006). *Bauhaus 1919-1933*. Taschen.

Gropius, W. (1965). *The new architecture and the Bauhaus*. MIT Press.

Gropius, W. & Schlemmer, O. (1961). *The theater of the Bauhaus*. MIT Press.

Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic theatre.* (Çev: K. Jürs Munby). Routledge.

Şener, S. (1998). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi.

Wick, R. K. (2000). *Teaching at the Bauhaus*. Hatje Cantz.

BEDENSEL AŞIRILIK VE SEYİR PRATİKLERİ: JAN FABRE'IN "RESURREXIT CASSANDRA" PERFORMANSI

İdil ÖZAYDIN

ÖZET

Bu çalışma, Jan Fabre'ın *Ressurexit Cassandra* (2023) performansı üzerinden, çağdaş performans pratiklerinde bedensel aşırılığın sahneleme pratikleri içinde ürettiği temsil ilişkilerinin politik niteliğini incelemektedir. Bu bağlamda çalışma, bedensel sınırların sahne üzerinde zorlanmasını doğrudan bir ihlal olarak ele almaz. Bunun yerine bedenin sınırlarının performans süresince kesintisiz biçimde teşhir edilmesinin seyirci deneyiminde yarattığı "maruziyet" olgusuna odaklanır. Performansta politik anlatı, metnin merkezi konumunun değiştirilip, süreklilik ve bedensel hareketin aşırılığı üzerinden kurulmaktadır. Bedensel yorgunluk, zorlanma ve tükenmeye yaklaşan hâllerin sahne üzerinde görünür kılınması, seyircinin bu bedensel sürece hangi konumdan dahil olduğu sorusunu gündeme getirir. Bu bağlamda seyirci, yalnızca izleyen bir özne olarak değil, bedensel aşırılığın sürekliliğine kaçınılmaz biçimde maruz kalan bir konumda düşünülür. Bu sebeple çalışmada, tanıklık ile maruziyet arasındaki ayrım merkeze alınır. Tanıklık, etik bir mesafe ve yorum alanı varsayarken; maruziyet, seyircinin bedensel ifşayla kurduğu ilişkinin sürekliliği ve kaçınılmazlığı üzerinden farklı bir deneyim biçimine işaret eder. Bu ayrım, politik estetik adına kurulan performatif stratejilerin seyirciye nasıl bir bakış rejimi sunduğu sorusunu açar. Bu bağlamda maruziyet deneyimi, performansçı bedeninin kadın olmasıyla birlikte toplumsal cinsiyet ve eril bakış rejimleri çerçevesinde de düşünmeyi mümkün kılar. Mitolojik Cassandra figürünün bedensel tükeniş ve aşırılık üzerinden sahnede yeniden inşa edilmesi, kadın bedeninin tarihsel olarak yüklenmiş anlamları ile güncel seyir pratikleri arasında sorunsallaştırılabilecek bir ilişki üretir. Bu çalışma, söz konusu gerilimi seyirci deneyimi üzerinden ele alarak, bedensel aşırılığın çağdaş performans bağlamında ürettiği sorulara odaklanmaktadır.

Arş. Gör., Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Oyunculuk Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, iozaydin@dogus.edu.tr, ORCID: 0009-0006-8030-4750

Anahtar Kelimeler: bedensel aşırılık, seyirci deneyimi, maruziyet, tanıklık, performans

GİRİŞ

Çağdaş performans pratiklerinde bedenin merkeze alınması, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda performansın politiğine dair bir yaklaşım olarak okunmalıdır. Özellikle bedensel sınırların zorlanması, tükenmeye yaklaşan hâllerin görünür kılınması ve sürekliliğin fiziksel dayanıklılık üzerinden kurulması, performansın anlam üretimini metin merkezli temsilden bedensel yoğunluğa kaydıran estetik bir anlayışa işaret eder. Bu bağlamda ortaya çıkan "bedensel aşırılık", yalnızca fiziksel sınırların zorlanmasıyla açıklanamaz; bu kavram, zamansal süreklilik ve tekrar gibi unsurlar aracılığıyla seyirciyi kuşatan bir sürece dönüşür. Dolayısıyla bu çalışmada bedensel aşırılık, temsil edilen bir içeriğin aracı olmaktan ziyade, seyir pratiğini ve alımlama sürecini doğrudan etkileyerek duyusal bir deneyim üreten estetik bir strateji olarak ele alınmaktadır. Bu noktada önemli bir soru ortaya çıkar: bedensel yoğunluğun artışı, her zaman eleştirel bir mesafe mi üretir yoksa duyusal kuşatma yaratarak düşünsel alanı daraltma riski mi taşır? Seyircinin tanıklık ile maruziyet arasındaki eşikteki konumu, estetik ile politik arasındaki ilişkinin yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılar. Zira bu aşırılık rejimi içinde beden, yalnızca dışarıdan bir anlamı ileten taşıyıcı bir araç olmaktan tamamen sıyrılır; anlamın bizzat üretildiği, dolaşıma sokulduğu ve seyircinin maruz bırakıldığı asli düzlem hâline gelir.

Bedenin bu şekilde merkezileştirilmesi, seyircinin konumunu da yeniden tanımlar. Bedensel aşırılık - zamansal süreklilik, tekrar, yoğunluk artışı ve görsel çoğaltım yoluyla işleyen bir estetik düzenleme olarak - seyir alanını belirli bir algısal yapı içinde örgütler. Bu yapı içerisinde seyirci, temsil edilen bir anlatıyı çözümleyen özne olmaktan ziyade, bedensel zorlanışın yoğun görünürlüğü karşısında konumlanan bir algı öznesine dönüşür. Dolayısıyla mesele yalnızca bedenin politik bir anlam üretip üretmediği değildir; aynı zamanda bu üretimin seyirciyi nasıl bir deneyim ve alımlama konumuna yerleştirdiğidir. Bedensel aşırılığın politik

potansiyeli ile seyir pratiği arasındaki ilişki, çalışmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır.

Bu sorunsal, Jan Fabre'ın *Ressurexit Cassandra* performansı üzerinden incelenmektedir. Çalışma, söz konusu performansı tanıklık ile maruziyet arasındaki ayrım çerçevesinde ele alarak, bedensel aşırılığın seyir pratiklerini nasıl biçimlendirdiğini ve estetik yoğunluk içinde politik içeriğin nasıl konumlandığını tartışmaktadır. Performans, Cassandra figürünü yalnızca mitolojik bir karakter olarak değil, "duyulmayan hakikat" konumunu çağdaş ekolojik ve toplumsal krizler bağlamında yeniden işlevselleştiren bir figür olarak kurar. İnsan türünün ekosistemler üzerindeki tahakkümüne yönelik eleştiriler performansın söylemsel arka planını oluşturur. Bununla birlikte, performansın anlam üretimi büyük ölçüde bedensel süreklilik, tekrar ve yoğunluk artışı üzerinden yapılandırılmaktadır. Bu durum, politik söylemin sahnedeki temsili ile bedensel yoğunluğun estetik işleyişi arasındaki ilişkinin yeniden değerlendirilmesini gerektirmektedir. Bu doğrultuda çalışma, performansın sahneleme pratiklerini ve seyir düzenini analiz ederek, bedensel aşırılığın tanıklık ve maruziyet arasındaki ayrımı nasıl etkilediğini tartışmaktadır.

1. TANIKLIK VE MARUZ BIRAKMA

Çağdaş performans pratiklerinde bedenin yalnızca bir temsil aracı olmaktan çıkıp bizzat anlamın üretildiği ve aktarıldığı bir düzleme dönüşmesi, seyircinin sahnedeki eylemle ve bedenle kurduğu ilişkiyi de dönüştürmektedir. Bedensel sınırların zorlandığı ve bedenin "tüketilmesinin" temel estetik anlayış olarak kullanıldığı performanslarda, seyircinin konvansiyonel konumunu da sorgulamayı gerektirerek, etik bir sorunsala dönüştürür. Bu sorunsalın temelinde, sahnedeki bedensel aşırılık karşısında seyircinin aktif bir "tanık" mı olduğu yoksa duyusal bir kuşatmaya "maruz bırakılan" pasif bir alımlayıcı konumuna mı yerleştirildiği sorusu yatmaktadır. Bu iki pozisyon arasındaki ayrımı netleştirmek, çağdaş performansların estetik politikasını ve seyir pratiklerini anlamak açısından elzem görünmektedir.

Sözlük anlamına baktığımızda *tanıklık*, bir olayı görmüş ya da deneyimlemiş olan kişinin onu aktarma ve hakkında bilgi verme konumunu ifade ederken (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2026); *maruz bırakmak*, öznenin bir olayın ya da durumun etkisine açık ve edilgen bir biçimde bırakılmasını anlatır (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2026). Bu tanımlar üzerinden düşünüldüğünde tanıklık kavramı; izleyen ile izlenen (nesne veya olay) arasında eleştirel bir mesafeyi, düşünsel bir boşluğu varsayar. Tanık, olan biteni dışarıdan gözlemler ve kendi iradesiyle anlamlandırır. Maruz kalmak veya maruz bırakmak ise, seyircinin seçme, yorumlama ve olayla arasına mesafe koyma şansının elinden alındığı, yoğun bir etkinin altında edilgenleştiğinden bahsedilebilecek bir durumdur. Gösteri sanatları bağlamında bu ayrım, seyircinin konumu ve seyir pratikleri için önem taşımaktadır. Zira maruz kalan/ bırakılan konumuna yerleştirilen seyirci, sahnedeki eylemi eleştirel bir mesafeden değerlendirmekten ziyade, yoğun duyusal etkinin belirleyici olduğu bir deneyim alanına çekilebilir.

Susan Sontag, "Başkalarının Acısına Bakmak" (2025) eserinde acının ve vahşetin görsel kültürdeki temsilini fotoğraf üzerinden tartışırken, eziyetin bir temsil olarak sunulmasının tek başına etik bir konumu garantilemediğinden bahseder. Sontag'a göre (2025), acının seyirlik bir manzaraya dönüştürülmesi, izleyeni etik bir özne yapmaktan ziyade bir "dikizciye" indirgeme tehlikesi taşır (s. 49). Sontag'ın fotoğraf üzerinden kurduğu bu eleştiri, çağdaş performanstaki "bedensel aşırılık" estetiği için de uyarlanabilir. Tıpkı acı görüntülerinde olduğu gibi, bedensel aşırılığın şok edici etkisi de tek başına politik eylemlilik üretmez. Aksine, Sontag'ın deyişiyle (2025) seyircide bir "konsensüs olduğu yanılsaması" yaratabilir (s. 16). Burada bahsedilen durum, sarsıcı ve aşırı eylemlerin/görüntülerin olguları basitleştirerek, seyircide sadece o şok edici eyleme/görüntüye bakmış olmaktan dolayı ortak ve ahlaki bir tepki verildiğine dair geçici, sahte bir tatmin hissi uyandırmasıdır.

Performansta bedenin geldiği tükenmiş duruma sürekli maruz kalan seyirci, bedensel aşırılığın yarattığı bu yanılsama içinde duyarsızlaşabilir;

bedenin politik olarak nerede ve nasıl konumlandığını sorgulamak yerine, yalnızca onun geldiği yoğun, yorgun ve aşırı hâle odaklanarak pasif bir röntgenciye dönüşebilir. Bu bağlamda, sahnede süreklilik arz eden bedensel tükenişin teşhirinin ontolojik zemini André Lepecki'nin hareket teorisiyle birlikte düşünülebilir. Lepecki (2006), Peter Sloterdijk'in felsefesine dayanarak, modernitenin ontolojik olarak özneyi sürekli bir "harekete doğru olma" zorunluluğu ile tanımladığını ve bunun bir "kinetik aşırılık" rejimi yarattığını öne sürer (s. 9).

Sahne üzerinde bedensel sınırların zorlandığı, tükenişin ve fiziksel eforun merkeze alındığı çağdaş sahneleme pratikleri, Lepecki'nin işaret ettiği bu kinetik dayatmayı ifşa etme potansiyeli taşısa da, aynı zamanda seyirciyi bu yoğunluğun pasif bir alımlayıcısına dönüştürme tehlikesini barındırır. Seyirci, bedenin politik bağlamından (neden orada olduğundan ve ne söylediğinden) ziyade, bedenin maruz kaldığı fiziksel şiddetin estetiğine ve salt "hareketin kendisine" odaklanmaya zorlanır. Burada devreye giren "maruziyet" kavramı, yalnızca hareketin yoğunluğuyla değil, Laura Mulvey'in klasik anlatı sinemasında tespit ettiği "eril bakış" hiyerarşisiyle de doğrudan ilişkili görünmektedir.

Mulvey'e göre (1975), ataerkil bilinçdışında kadın figürü, anlatının ve eylemin akışını donduran, "bakılacak olan" erotik bir seyir nesnesi olarak konumlanır ve edilgen bir "görüntü" olarak sunulur (s. 11). Mulvey'nin bu tespiti, sahnede tükenen kadın bedeni için de geçerlidir: Bedenin aşırı estetikleştirilmiş bir acı veya tükeniş içinde sunumu, kadının politik sözünü ve eylemini dondurarak onu seyirlik bir nesneye dönüştürür. Seyirci olayın tarihsel ve politik nedenlerini sorgulayan aktif bir "tanık" konumundan çıkarılıp, bedenin yarattığı etkiyle kuşatılan, seçme şansı elinden alınmış bir konuma itilir.

Alışılagelmiş tanıklık anlayışı; seyirciyi olayların dışında tutan, ona güvenli bir mesafe ve düşünsel bir yargı alanı tanıyan bir konumu varsayar. Ancak çağdaş performansta bedensel sınırların aşırı derecede zorlanması ve acının icrası, seyirci ile eylem arasındaki bu güvenli mesafeyi ortadan

kaldırmaktadır. Bu mesafenin yitimi, seyirciyi performansa dair paradoksal bir konuma iter.

Bedenin sahnede tükenişi, seyirciyi kendiliğinden etik bir tanık yapmadığı gibi, Caroline Wake'in (2009) de işaret ettiği üzere seyircinin olayı yorumlayabilmek için ihtiyaç duyduğu eleştirel mesafeyi kaybetmesine de neden olabilir (s. 8). Başka bir deyişle seyirci, mesafenin kaybıyla, bedensel aşırılığın duyusal yüküne ortak edildiği bir konuma çekilmektedir. Ancak seyircinin bu şekilde olayın içine çekilmesi veya eyleme ortak edilmesi, kendiliğinden etik veya politik bir uyanış yaratmayabilir. Aksine, eleştirel mesafesi daralan ve bedensel yoğunluğa hapsedilen seyirci, maruz bırakıldığı bu duyusal şiddeti anlamlandırmakta zorlanabilir. Dolayısıyla performans bağlamında maruziyet; seyircinin bir yandan sahnedeki şiddetin ağırlığına ortak edildiği, diğer yandan bu yoğunluğun politik bağlamını kavrayamayarak tükenen bedeni yalnızca estetik bir hazla dikizleyen pasif bir tüketiciye dönüşme riski taşıdığı o ikili aralık olarak tanımlanabilir.

Kurulan kuramsal ve etik zemin, Jan Fabre'ın 2023 yılında sahnelediği *Ressurexit Cassandra* performansının temsil ve alımlama rejimlerini sorunsallaştırmak için temel bir anahtar sunar. Performans; kurduğu döngüsel yapı, video aracılığıyla çoğaltılan beden imgeleri ve performans boyunca süregelen bedensel zorlanma üzerinden, seyirciyi etik bir tanıklığa mı davet ettiği yoksa görsel bir şiddete mi maruz bıraktığı sorusunu doğrudan kışkırtır. Bu bağlamda, *Ressurexit Cassandra*'nın yapısal ve estetik tercihleri merkeze alındığında, bedensel aşırılığın seyircinin bakışını nasıl kontrol altına aldığı ve kadın bedeninin tarihsel temsiliyle nasıl bir gerilim yarattığı daha net görünür hâle gelecektir.

2. RESURREXIT CASSANDRA

Jan Fabre'ın 2023 yılında Budapeşte'de düzenlenen 10. Tiyatro Olimpiyatları kapsamında, performansçı Stella Höttler ile sahnelediği *Ressurexit Cassandra*, mitolojik Cassandra figürünü çağdaş bir bağlamda yeniden düşünmeye açmaktadır. Antik Yunan mitolojisinde Cassandra, Troya kralı Priamos ile Hekabe'nin kızı ve geleceği görme

yetisiyle anılan bir kâhindir. Kehanet gücünün kökenine ilişkin farklı anlatılar bulunmakla birlikte, en yaygın efsaneye göre Tanrı Apollon ona bilicilik yetisini armağan eder; ancak Cassandra tanrının aşkına karşılık vermeyince Apollon bu armağanı lanetler. Cassandra geleceği görebilecek, fakat söylediklerine kimse inanmayacaktır (2007, s. 168). Troya'nın düşüşünü, Paris'in Helena'yı getirmesinin yıkıcı sonuçlarını, tahta atın tehlikesini ve kendi ölümünü önceden haber verir; ancak uyarıları görmezden gelinir (2007, s. 169). Bu yönüyle Cassandra, hakikati dile getiren fakat sözü hükümsüz kılınan bir figüre dönüşür. Hem yaklaşan felaketin tanığı hem de şiddetin doğrudan mağduru olan bu figürün trajedisi, görme ile duyulmama arasındaki paradoksta yoğunlaşır.

Mitolojik anlatının ve yaklaşan ekolojik felaketlere dair acil bir politik uyarının temel alındığı *Ressurexit Cassandra* performansında, sahneleme için tercih edilen estetik stratejiler metnin bu politik potansiyelini sekteye uğratır. Bedensel zorlanmanın kesintisizliği, video projeksiyonlarıyla yaratılan bedenin görsel çoğaltımı ve ilk anda duyduğumuz metnin eril bir sese teslim edilmesi gibi tercihler, Laura Mulvey'in (1975) de belirttiği üzere anlatının içeriğini aşarak kendi eril bakış hiyerarşisini dayatma eğilimindedir (s. 11).

Mitolojik anlatıdaki bu sözü*n* hükümsüz kılınma durumu, Jan Fabre'ın sahnelemesinde de yapılan estetik tercihler ve sahneleme yoluyla yeniden üretilir. Bu bağlamda *Ressurrexit Cassandra'*da performansın yapısı, konvansiyonel dramatik ilerlemeye dayalı bir anlatı kurmak yerine, döngüsel bir yapı ve artan bedensel yoğunluk üzerinden ilerler.

Metinsel söylem - ekolojik yıkım, doğanın bozulmuş döngüsü, insan türünün tahakkümü - açık biçimde kurulmuş olsa da, performansın anlam üretimi esas olarak performansçının bedensel sürekliliği, tekrar eden hareket motifleri ve video *enstalasyonu* aracılığıyla çoğaltılan beden imgesi üzerinden örgütlenir.

İkinci bölümde tartışılan tanıklık-maruziyet ayrımı, tam da metnin geri plana itilip bedensel aşırılığın bu denli merkeze alındığı noktada sorunsallaşır. Bedensel zorlanmanın kesintisizliği, eylemin döngüselliği ve

görüntünün büyük boyutlarda çoğaltılması da seyir pratiğini etkiler. Sahnelemenin yarattığı bu aşırı görsel ve kinetik kuşatma, Cassandra'nın sözünü yutarak eylemin ve mesajın akışını dondurur. Susan Sontag'ın, *acı* görüntülerinin izleyeni ahlaki bir özneden ziyade edilgen bir *"*dikizciye*"* dönüştürebileceği uyarısında olduğu gibi; seyirci, bedenin politik mesajına tanıklık etmekten uzaklaşarak, fiziksel sınırları zorlanan bir kadın performansçı bedeninin salt seyirlik gösterisine hapsolduğu bir maruziyet rejimine itilir (2025, s. 49).

Performansın inşasında Cassandra'nın bedeni, bütünlüklü ve kendi sözünü üreten aktif bir özne olmak yerine, fiziksel sınırları zorlanan parçalı bir imge olarak sahneye yerleştirilir. Gösterimin ilerleyen bölümlerinde video projeksiyonlarıyla devasa boyutlarda çoğaltılacak olan bu beden, bir kurtarıcı veya kâhin olmaktan ziyade, yoğun bir görsel dolaşımın nesnesi hâline gelir. Bu sahneleme biçimi, mitolojik yeniden doğuş metaforunu destekler gibi görünse de, temsilin yapısal hiyerarşisi incelendiğinde asıl meselenin söz ile bedenin görünürlüğü arasındaki kopuşta yattığı ortaya çıkmaktadır.

Performanstaki bu temel ikilik, performansın açılışında Cassandra'nın kehanetleri sahnede yankılanırken, duyulan sözün eril bir ses (dış ses) aracılığıyla iletilmesinde somutlaşır. Laura Mulvey, klasik temsil rejimlerinin eleştirisinde kadının genellikle "anlamın yapıcısı değil, taşıyıcısı" olarak konumlandığını; kadının "bakılacak olan" özelliğiyle salt bir görüntüye, erkeğin ise eylemi ve anlamı ilerleten aktif bir güce dönüştürüldüğünü belirtir (1975, s. 17).

Fabre'ın sahnelemesinde bu hiyerarşi birebir karşılık bulur: Kadın bedeni sahnede aşırı hareket ve tükenişle görünür kılınırken, söylemin dolaşımı ve hakikatin sesi eril bir kanaldan gerçekleşir. Kendi felaketini haber veren kadının sesinin elinden alınıp eril bir sese teslim edilmesi, Cassandra'nın mitolojik "duyulmama ve inanılmama" yazgısının sahne üzerinde yeniden üretilmesidir. Bu bağlamda, seyircinin konumu ve "maruziyet" olgusuyla birlikte düşünüldüğünde, bu temsil stratejisinin yarattığı duyusal kuşatma daha da netleşir. Cassandra'nın sözünün

bedeninden koparılması, seyircinin olası bir etik tanıklık ihtimalini iptal eder. Seyirci, yaklaşan ekolojik felaketleri haber veren tarihsel bir özneyi "dinleyen bir tanık" olmaktan çıkarır; bunun yerine, sahnede fiziksel olarak bir tür acı çeken ve sonrasında projeksiyonlarla çoğaltılarak üstüne boca edilen bir kadın bedenini seyretmeye "maruz bırakılır". Bedensel aşırılık ve çoğaltılmış görüntü, anlatının politik mesajını yutarak seyircinin eleştirel bir mesafe kurmasını engeller. Seyircinin Cassandra'nın uyarılarına tanıklık etmekten uzaklaşıp pasif bir tüketiciye dönüştüğü bu maruziyet hâli, performans boyunca kesintisiz biçimde artan fiziksel efor ve tükenişle doğrudan ilişkilidir. Performansın büyük çoğunluğunda süren titreme, bedensel zorlanma ve tekrar döngüsü, André Lepecki'nin (2006) felsefi çerçevesinde tartıştığı "kinetik aşırılık" rejiminin somut bir tezahürü olarak okunabilir (s. 15).

Lepecki'ye göre (2006), durmaksızın devinim hâlinde olma zorunluluğu, modernitenin ontolojik krizini ifşa etme potansiyeli taşır (s. 7). Fabre'ın sahnesinde de bedenin tükenişi, ekolojik bir krizin ve yeryüzünün yıkımının alarmı gibi sunulur. Ancak bu kesintisiz hareketin ve eforun yarattığı estetik yoğunluk, aynı zamanda izleyicinin eylemi mesafeli ve eleştirel bir tanıklık perspektifinden değerlendirmesini güçleştiren bir algısal kuşatmaya dönüşür. Bedensel sürekliliğin böylesine baskın kılınması, seyircinin dikkatini söylenen politik metinden koparark tamamen bedenin sürüklendiği o *"aşırı"* olanın sınırına odaklar.

Bu maruz kalma durumu, sahnedeki bedenin bir kadın bedeni olması gerçeğiyle birleştiğinde çok daha karmaşık bir hâl alır. Yine Mulvey'e göre (1975), kadın bedeninin görsel varlığının bakılacak nesne olarak konumlandırılması anlatının ve eylemin akışını dondurur. Performansta da benzer bir durum söz konusudur: Cassandra'nın bedeni acı, kriz ve titremeler eşliğinde seyirciye sunulurken, iletmeye çalıştığı sözün alımlanma biçimi belirsizleşir ve donar (s. 9). Fiziksel olarak sınırlarına dayanan bu beden; tarihsel olarak kadının sadece bilgeliğini değil, aynı zamanda *"cezalandırılmış"* veya *"histerik krizler geçiren"* sorunlu dişil beden olarak kodlanmış temsillerini de güçlü bir biçimde çağrıştırır.

Dolayısıyla, *Ressurexit Cassandra* özelinde bedensel aşırılık; hedeflendiği gibi ekolojik ve politik bir uyanış jesti olarak işlemekten ziyade, kadının çırpınan bedenini görsel ve eril bir fetişe, yoğun biçimde dikizlenen bir imgeye dönüştürme riskine yenik düşmektedir (1975, s. 17). Bu durum, estetikleştirilmiş bedensel aşırılığın politik söylemi nasıl yuttuğunun ve seyirciyi düşünsel bir tanıklıktan alıkoyarak maruz kalan konumuna nasıl yerleştirdiğinin en açık göstergesidir.

Seyirci ile eylem (hareket) arasındaki eleştirel mesafeyi ve düşünsel boşluğu yok eden bu estetik rejim, *Ressurexit Cassandra*'da bedenin aşırılığının görünürlüğünü çoğaltan video enstalasyonu ve aynı anda aşırılığı yaşayan canlı bedenle birleşerek seyirciyi kuşatır. Sahneyi giderek artan bir şiddetle kaplayan bu görsel ve hareket tekrarı, seyircinin algısını ve bakışını bütünüyle bedensel ayrıntılara ve zorlanma anlarına yönlendirerek düşünsel alanı daraltır. Böylece seyirci, sahnedeki politik söylemi değerlendiren ve performansla arasına mesafe koyabilen bir tanık konumundan çıkarak; bedensel yoğunluğun duyusal ağırlığına çekildiği bir konuma itilir. Bu durumda ortaya çıkan temel çelişki, performansın politik zemini ile estetik olarak ürettiği yapısal gerilimdir.

Fabre'ın sahneleme tercihleri Cassandra'nın taşıdığı hakikati görünür kılmayı hedeflerken, kurduğu aşırılık estetiğiyle bu hakikatin seyirci tarafından alımlanma koşullarını askıya alır.

Sonuç olarak, performansın biçimsel tercihleri ile Cassandra'nın mitolojik yazgısı arasında ironik bir paralellik ortaya çıkar: Hakikat bir kez daha duyulmaz hâle gelir; ancak bu kez susturulmanın nedeni, kadını salt görsel bir seyir nesnesine indirgeyen estetik yoğunluğun bizzat sözün önüne geçmesidir. Bu yapısal tercih, seyircinin çağının politik ve çevresel sorunlarına dair bir uyarıyı dinleme ve ona etik bir zeminden tanıklık etme imkânını zayıflatma riski taşır. Seyirci; fiziksel sınırları zorlanan, teknolojik olarak çoğaltılan ve seyirlik bir nesneye dönüştürülen bedenin ürettiği duyusal kuşatmanın içine çekilerek, eleştirel mesafesini kaybedebileceği bir maruziyet rejiminde konumlandırılabilir.

SONUÇ

Çağdaş performans sanatlarında bedenin sınırlarının uç noktalara taşınması ve fiziksel zorlanmanın sürekli kılınması, salt biçimsel bir tercih olmanın ötesinde, seyircinin konumunu derinden sarsan estetik ve politik bir müdahaledir. Bu çalışma, söz konusu müdahalenin yarattığı çelişkileri Jan Fabre'ın *Ressurexit Cassandra* performansı üzerinden ele almış; "bedensel aşırılık" estetiğinin seyir pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü tartışmaya açmıştır. Performans, insan merkezci yıkıma ve ekolojik krizlere dair acil bir söylemi merkeze alsa da, sahneleme pratiğinin bizzat kendisi bu iletinin seyirciye ulaşma koşullarını sekteye uğratmaktadır.

Seyircinin, sahnede olan bitene "tanık" olduğu seyir pratiklerinde; seyirciye eleştirel bir mesafe ve düşünsel alan bırakırken, bedensel aşırılıkla gelen tükenişin görünür kılındığı bu tür performanslarda söz edilen mesafe aşınmaktadır. Dolayısıyla sahneden taşan kinetik yoğunluk ve eylemin görsel olarak çoğaltılması, olayları dışarıdan anlamlandırmaya çalışan "tanık" pozisyonunu işlevsiz hâle getirir. Seyirci; performansın sunduğu politik bağlamı eleştirel bir süzgeçten geçiren bir özne olmak yerine, sahneden yayılan duyusal şiddetin kuşatması altında kaldığı ve eylemin fiziksel yüküne istemsizce ortak edildiği edilgen bir konuma itilmektedir. Bu algısal ve duyusal kayma, seyir eylemini etik bir değerlendirme pratiği olmaktan çıkararak, izleyiciyi eleştirel mesafenin yok olduğu bir "maruziyet" rejiminde konumlandırır.

Bu maruz bırakılma hâlinin merkezinde "tükenen" bir kadın bedeninin yer alması, sahnedeki gerilimi toplumsal cinsiyet dinamikleriyle de iç içe geçirmektedir. Hakikati dile getiren Cassandra'nın kendi sesinden koparılarak anlatının eril bir dış sese devredilmesi, bedenin politik bir özne olma ihtimalini ortadan kaldırır. Kadın bedeni; anlamı inşa eden değil, yalnızca izlenen, yorulan ve şiddete uğrayan görsel bir nesne konumunda kalır. Dolayısıyla, politik ve çevresel bir uyanış hedefiyle yola çıkılan performans, paradoksal bir şekilde, çırpınan bedeni yalnızca estetik bir hazla izlenen bir seyirliğe dönüştürme tuzağına düşer.

Sonuç olarak *Ressurexit Cassandra*, kahramanın mitolojik yazgısını çağdaş sahnenin dinamikleriyle yeniden kurar. Antik mitte tanrısal bir lanetle hükümsüz kılınan söz, bu performansta bedensel aşırılığın yarattığı duyusal kuşatma altında bastırılır. Çalışma boyunca tartışıldığı üzere, bedeni aşırılaştırmanın ve acıyı görünür kılmanın tek başına etik bir eylemlilik yaratmadığı açıktır. Seyirci, bedenin salt kendi fiziksel sınırlarına hapsolduğu bu görsel kuşatma altında, felakete dair bir uyarının muhatabı olma işlevini yitirir. Nihayetinde performans, çağdaş sahnede estetikleştirilmiş aşırılığın politik söylemi nasıl görünmez kılabileceğini ve buna bağlı olarak seyirciyi etik bir tanıklıktan ziyade edilgen bir maruziyet rejiminin parçası hâline getirebileceğini gösteren bir tartışma alanı sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Erhat, A. (2007). *Mitoloji sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

Sontag, S. (2025). *Başkalarının acısına bakmak*. (Çev: O. Akınyay), Can Yayınları.

Lepecki, A. (2006). *Exhausting dance*. Routledge.

Mulvey, L. (1975). Visiual pleasure and narrative cinema. *Screen*, (16), 6-18.

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2026, Şubat 19). Tanık. https://sozluk.gov.tr

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2026, Şubat 19). Maruz bırakmak. https://sozluk.gov.tr

Wake, C. (2009). The accident and the account: Towards a taxonomy of spectatorial witness in theatre and performance studies. *Performance Paradigm*, 5(1), 82-100.

ÇOCUK TİYATROSUNUN ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNDE PSİKOLOJİK VE SOSYAL GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Mertkan MERT

ÖZET

Çocuk ve çocuklukla ilgili tarihte bulunan verilerde etkileri çok az rastlanmaktadır. Çocukluk kavramının kültürden kültüre, coğrafyadan coğrafyaya ve zamana göre değişiklik gösterdiği anlaşılmaktadır. Çocuk tiyatrosu bugün dünyada ve ülkemizde çocuklar ve gençlikle ilgili olarak yeterince ilgi görmemektedir. Bu konuda alanla ilgili ilginin az olması bu durumun en net ifadesidir. Çocuk tiyatrosu, Türkiye'de ilk olarak 1935 yılında Atatürk'ün direktifleriyle İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları çatısı altında çalışmalarına başlamış olduğunu görmekteyiz. Türkiye'de çocuk tiyatrosu konusunda 1940 yılından beri giderek görülmeye başlanan özel girişimler giderek daha anlamlı çalışmalara yönelmiş görünmektedir. Yetişkinlere yönelik bazı özel tiyatroların, repertuvarlarında çocuk oyunlarına yer vermelerinin yanı sıra zaman zaman çocuklar için oyun oynayan özel çocuk tiyatroları da kurulmuştur. Ancak bu konu son dönemlere kadar gelişimi ve psikolojik sosyal etkileri bilimsel olarak incelenmeye pek konu olmamıştır. Bu etkilerin görülmesi ve anlaşılması açısından bu çalışmaları yapmak çok önem arz eden hatta bu tarz tiyatro eserlerinin daha da önem kazanması açısından çok önemli olduğunu söylemeliyiz. Bu çalışma da çocuk tiyatrosu nedir?, Çocuk tiyatrosunun seyirci ve çocukların psikolojik ve düşünsel manada gelişimine etkisi nedir?, Bu eserlerin yazılmasında çocuk zihniyet dünyasının dayandığı temeller nelerdir? Sorularını yanıtlamaya çalışarak bu tür oyunları toplum ve toplumun geleceği için yetişen çocuklara katkılarını bilimsel olarak inceleyerek sosyal, psikolojik etkileri incelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: çocuk tiyatrosu, çocuk psikolojisi, sosyal gelişim, öğretici işlev, eleştirici işlev

Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı, Kocaeli / TÜRKİYE, mertkanmert16@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1152-286X

GİRİŞ

Çocuk tiyatrosu; önemsenmesi gerekli bir türdür. Ne yazık ki, ülkemizde henüz olması gereken bir düzeyde değildir. Nedenlerin başında çocuk tiyatrosunun çocuksu tiyatro ile özdeş olarak algılanması gelmektedir. Bir iki topluluğu, 5-10 oyunu saymazsak söz konusu algılamayı aşan oyun yoktur. Oysa gerek Avrupa'da gerek ABD'de gerek Rusya'da çocuk tiyatrosu dededen toruna geçen bir meslek alanıdır. Bir ortak çalışma alanı, devlet tarafından da desteklenen özendirilen bir alandır. Öyle ki çoğu üniversite tiyatro kürsülerinde belli başlı bir alandır. Yazarlar, eleştirmenler, pedagoglar, öğretmenler, oyuncak yapımcıları, ressamlar için ilginç ve tükenmeyen bir çalışma konusudur (Ayvaz, 2014, s. 705). Çocuğun sosyalleşmesi, ilişkilerinde sağlıklı uyum, düşünme sürecinin etkinlik içinde bulunması en önemlisi bir kültür tabanı oluşturması bakımından tiyatro çocuk seyircisi açısından vazgeçilmez bir türdür.

Türkiye'de tiyatro edebiyatı ya da modern Türk tiyatrosunun kaynakları, Tanzimat sanatçıları tarafından atılır. Batılı anlamda ilk tiyatro çalışmaları da bu dönemde başlar. Tanzimat öncesi dönemdeki tiyatromuz, geleneksel sanat olarak orta oyunu, meddah, Karagöz ve seyirlik oyunlar toplum hayatında yer almıştır. Ancak bu türler, sözlü kültür ürünleri niteliğindedir. Tanzimat sanatçısı toplumun öğretmenliğe soyunduğu için tiyatroya bir sanattan çok bir eğitim aracı olarak bakmıştır. Uzun bir dönemde yetişkinlere seslenen tiyatro metinleri yazılıp oynanmıştır. Çocuk tiyatrosu ilk kez Meşrutiyet Dönemi'nde görülmüştür. Mekteb-i Temsil (Okul Tiyatrosu) adı altında yazılan oyunlar çocuklar için basılan dergilerde yayınlanmıştır. 1915 yılında da Okul Tiyatroları Mekteb Temsillerinin Usul-i Tedrisi adlı yönetmelikle ders olarak kabul edilmiştir. Bu dersle tarih ve edebiyat derslerinin kolaylıkla öğretilebileceği öngörülmüştür (Özertem, 1992, s. 37; Akyüz, 2019, s. 1165).

Türkiye'de bu denli çok gelişmemiş olmasına rağmen Cumhuriyet'in ilk yıllarında ortaya gelişme süreci ortaya çıkmıştır. Çocukluk kavramının kültürden kültüre, coğrafyadan coğrafyaya ve zamana göre değişiklik gösterdiği anlaşılmaktadır. Çocuk tiyatrosu bugün dünyada ve ülkemizde çocuklar ve gençlikle ilgili olarak yeterince ilgi görmemektedir. Bu konuda

alanla ilgili ilginin az olması bu durumun en net ifadesidir. Çocuk tiyatrosu, Türkiye'de ilk olarak 1935 yılında Atatürk'ün direktifleriyle İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları çatısı altında çalışmalarına başlamış olduğunu görmekteyiz. Türkiye'de çocuk tiyatrosu konusunda 1940 yılından beri giderek görülmeye başlanan özel girişimler giderek daha anlamlı çalışmalara yönelmiş görünmektedir. Yetişkinlere yönelik bazı özel tiyatroların, repertuvarlarında çocuk oyunlarına yer vermelerinin yanı sıra zaman zaman çocuklar için oyun oynayan özel çocuk tiyatroları da kurulmuştur. Ancak bu konu son dönemlere kadar gelişimi ve psikolojik sosyal etkileri bilimsel olarak incelenmeye pek konu olmamıştır.

1. ÇOCUK TİYATROSU VE ETKİLERİ

Çocuk tiyatrosu, çocuğun oynadığı tiyatro oyunu olarak tanımlanırken kimileri ise çocuklar için oynanan tiyatro olarak tanımını yapmaktadır. Ancak en genel biçimi ile çocuklar için yazılmış metinler ve onların sahnelediği oyunlar olarak ifade edilebilir. Sanatsal olarak çocuk tiyatrosu çok önem kazanmıştır. Bu oyunlar içerisinde birçok faktör yer almaktadır. Bu faktörler özellikle bir çocuğun gelişimi bakımından hayatta ve eğitimde yer alan kurgusallık, şiir, tekerleme vb. ögelerdir.

Bilim adamları çocuk ve tiyatro ilişkisi bakımından yapılan incelemelerde, çocuğun hayatında gerçekçi ve hayale dayanan oyunların iç içe olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuklar, dış dünya ile olan münasebetlerinde yaşadığı etkilenme sonucunda, taklit yeteneğini kullanarak canlandırma yaparlarken hayal dünyasından katkı yaparak canlandırmalarını zenginleştirmektedirler. Biyolojik olarak yapmış oldukları biyolojik gelişim süreçlerine paralel olarak, zamanla gerçekleştirilen oyunlarda hayal unsurları azalmış gerçeklik ve realist olgular daha fazla ön plana çıkmaya başlar.

Hayale dayalı oyunlarda etrafında bulunan dikkat çeken kimseleri taklit eden çocuğun kimi dönemlerde cansız olan varlıkları, nesneleri olduğundan farklı olarak canlıymış gibi tasarlamaktan çok hoşlanmış oldukları gözlemlenmektedir. Oyunlarda kendilerini bu canlıların yerine

koymak, taklit etmek çocuk için normal davranışlar arasında sayılmaktadır. Örneğin; Motor Gürültüsü, Tren Sesi çıkarmak gibi)

Çocuk, hayal dünyasında kurgulamış olduğu bir oyunu kendisi tek başına canlandırmış olduğu gibi, kimi zaman bu tasarlamalarına çevresindeki insan, hayvan gibi çevresinde bulunanları da katabilir. Bu süreçte kişileştirmeler yaparak, canlandırdığı oyunları yorumlayarak önem ve değeri bakımından gözlemlerde bulunur. Bu canlandırmalar hem çocuk psikolojisi hem taklit becerisi hem de hayata dair beceri ve deneyimine katkı sağlamaktadır.

Sözler ve hareketlerde bulunan çocukların davranışları bu taklit yeteneğinden etkilenir. Kimi zamanlarda kendi vücutlarını devreden çıkararak, kullanmış oldukları nesnelere canlılık katarlar. Bu oyunlar etki bakımından çocuklarda tasarım becerisini geliştirmiş olmakla beraber kurgulama, sorgulama, yorumlama aşamalarını doğrudan ya da dolaylı biçimde geliştirilmesine neden olmaktadır. Bu bizlere ruh ve bedenlerin gelişiminde ne kadar önemli olmuş olduklarını ortaya koymaktadır.

1.1. Çocuk Tiyatrosunun İşlevleri

Çocuk tiyatrosunun en önemli işlevleri olarak eğlendirme işlevi, eğitsel ve kişilik oluşturucu işlevi, öğretici ve eleştirel işlevleri bulunmaktadır.

Eğlendirme İşlevi açısından bakıldığında, genellikle kabul edildiği gibi çocuklar, her şeyden önce kendilerini eğlendiren hoşlarına giden şeylere karşı duyarlıdırlar. Diğer yandan da, tiyatro zaten tanımı itibariyle bir bayramdır. Bu nedenle tiyatro, seyircisini mutlu etmeli, onu özgürlüğe kavuşturmalıdır (Samurçay, s. 118).

Eğitsel ve kişilik oluşturucu işlev ise, yazarların çoğu tiyatroya, eğlendirme işlevinin ötesinde eğitsel yada kişiliği geliştiren bir rol yüklenmesi gerektiğini savunurlar, bazen bu türde belirsiz olduğu kadar geniş kapsamlı savları yanında, tiyatronun belli şu ya da bu kişilik çizgisinin oluşturulmasına yardım etmesi gerektiği biçiminde düşünenlere rastlıyoruz (Samurçay, s. 118). Çocuk tiyatrosunda eğitici işlevinin ön plana çıkması için bazı özellikler taşımalıdır. Tiyatro izleyicisi, bir kitap okuru gibi, oyunu

anlamak için tekrar tekrar başa dönüp dilsel düzenlemeyi irdeleme olanağına sahip değildir. Bu nedenle konuşma örgüsü şu özellikleri taşımalıdır (Nutku, 2001, s.184-187; Şen, 2019, s. 81):

1)- Öncelikle ekonomik, açık, anlaşılır olmalıdır.

2)- Kolay konuşulabilecek biçimde hazırlanmalı dile zor gelmemelidir.

3)- Yalın konuşma biçimiyle her tümce oyuna bir gelişim sağlamalıdır.

4)- Karşılıklı konuşma alışagelmiş günlük konuşmadan daha ekonomik olmalı ve günlük yaşamda kullandığımız gereksiz sözcüklere yer verilmemelidir.

5)- Oyunun türüne uyacak biçimde ve oyunun geçtiği dönemi yansıtan dil örgüsü kullanılmalıdır.

Bir çocuk için eğitiminde rehber olan öğretmenler için özellikle çocuk tiyatrosunun Türkiye'de çok gelişmemiş olmasından dolayı onlara oyun önermeleri çok zor olmaktadır. Tiyatronun eğitim açısından önemi çok önemli olduğundan tiyatro etkinliklerinde çocuklar açısından istenilen sonucun elde edilmesi için metnin kurgulanmasından başlayıp tüm aşamalarda gereken özen gösterilmelidir. Çocuk oyunlarında diğer ögeler kadar dilsel düzenleme de büyük önem taşır. Çünkü tiyatro çalışmaları için öncelikle bir metne gereksinim vardır (Şimşek, 2005, s. 13). Eleştirici işlev bakımından ise, bazı yazarlar için, çocuk tiyatrosu açıkça ideolojik içerikler vermemekle beraber, egemen ideolojiyi sorun olarak ortaya getirmelidir ya da, başka bir anlatımla daha önce kazanılmış değerler üzerinde eğitimli bir biçimde düşünce olanağı sağlamalıdır. Tiyatronun eleştiri işlevi üzerinde ısrar eden akıma göre çocuk tiyatrosu, Uyumsuzları, uyumsuz olduğunun bilincinde ve başka şeyler kurabilme yeteneği kişiler forme etmek, çocukları, geleneksel ahlaka ve törelere körü körüne bağlı kimseler olarak yetiştirmek yerine zihinlerini uyandırmak, onlara zihinsel sınırlarının dışına çıkmak olanaklarını sağlamak amaçlarına yönelik çalışmalardır (Samurçay, s. 119-120).

2. ÇOCUK TİYATROSUNUN İLETİŞİM BAKIMINDAN ÖNEMİ

2.1. Dil Kullanım Becerisi Bakımından Katkıları

Dil becerisinin gelişimi bakımından da çok önemli etkisi olduğunu ifade etmek gerekmektedir. Oyunların dilsel düzenlenmesi kaynağını gündelik yaşamdan almalı, yanlışsız bir yapıya sahip olmalı ve çocukların dillerini tanımalarına yardım etmelidir (Kuyumcu, 2007, s. 31). Örneğin; düş önüme, arkama düş, kafanı topla gibi çift anlamlı sözcüklerle yapılan dilsel oyunlar çocukların bu yönden yetkinleşmelerine hizmet eder (Kuyumcu, 2007, s. 207; Şen, 2019, s. 81).

Tablo 1: 1980-2008 yılları arasında yerli çocuk tiyatrosu metinlerinde söz varlığının sayısı (Şen, 2019, s. 85)

Söz Varlığı Öğeleri	Toplam	Farklı	Yinelenme Oranı
Özel Adlar	3099	886	3, 49
Deyimler	2289	947	2, 41
İkilemeler	566	259	2, 18
Atasözleri	16	14	1,14

Tablo 2: 50 sık geçen kelime oranı (Şen, 2019, s. 85-86)

Sıra	Özel Adın Sıklığı
1.	119/Keloğlan
2.	79/Karagöz
3.	46/Allah
4.	32/Prenses
5.	31/Atatürk
6.	28/Sürmeli
7.	28/Tanrı
8.	25/Nazik
9.	25/Türkiye
10.	23/Hacıcavcav
11	23/Hacıvat
12	23/Hoca
13	22/Hatice
14	20/Tanburi
15	19/Hoca Efendi
16	19/Kırıkçatal
17	18/Ankara
18	18/Aslan
19	18/Devol
20	18/Memiş
21	18/Türk
22	18/Ufaklık
23	18/Yüce Hakan
24	17/Mavi Pullu Balık
25	16/Anadolu

26	16/Cumhur
27	16/Tontiş
28	15/Ayşe
29	15/Kral
30	15/Mavi Bekçi
31	15/Murat
32	15/Palyaço
33	15/Tavşan
34	15/Tilki
35	14/Afacan
36	14/Ariel
37	14/Gümüşkepçe
38	14/İzmir
39	14/Mustafa Kemal Paşa
40	13/Ali
41	13/Kara Oduncu
42	13/Küçük Kardeş
43	12/Bayan Misi
44	12/Devgücü
45	12/Fırıncı Baba
46	12/Kocaçam
47	12/Vezir
48	11/Bayzengimo
49	11/Lale
50	11/Maestro

Tablo 3: 50 sık geçen deyimler (Şen, 2019, s. 86-87)

Deyimin Sıklığı	**Deyimler**
80	Hoş gel
50	Özür Dilemek
47	Hoşça Kal
41	Sağol
35	Merak Etmek
33	Söz Vermek
32	Ne Olur
30	Başına Gelmek
27	Aklına Gelmek
27	İşe Yaramak
25	Kim Bilir
25	Sözünü Etmek
24	İzin Vermek
21	Haber Vermek
20	Canı Sıkılmak
20	Şaka Yapmak
18	Aç Kalmak
18	Alay Etmek
18	Yok Canım

17	Dalga Geçmek
15	Balık Tutmak
14	Ceza Vermek
14	Ders Çalışmak
13	Adam Olmak
13	Yolunu Bulmak
13	Zarar Vermek
12	Cevap Vermek
12	Hoşuna Gitmek
11	Boş Vermek
11	Kendine Gelmek
11	Yola Çıkmak
10	Eline Geçmek
10	Fark Etmek
10	Kusura Bakmamak
10	Vay Canına
9	Dayak Yemek
8	Aklı Başına Gelmek
8	Allah Allah
8	El ele vermek
8	Elinden Gelmek
8	Hoş bulmak
8	Sahip Çıkmak
8	Zamanı Geçmek
7	Canı İstemek
7	Ele Geçirmek
7	Geri Vermek
7	Ha Şöyle
7	İçi Yanmak
7	Karşı Çıkmak

Tablo 1, 2, 3, incelendiğinde çocukların dil becerisinin ve sosyolojik olarak bakıldığında insanlarla olan iletişimlerinde genel olarak kullanılan deyimlerin, özel isimlerin belirtilmesinde ve öğretilmesinde çok önemli

işlevi olduğuna dair bilgiler vermekteyiz. Bu grafiklerde özellikle iletişimin yanında ilahi olarak da kavramların öğrenilmesinde de önemlidir. Toplumsal hayatta insanlara hâl hatır sorma, iş kolları, görüşmelerde kullanılan ifadelerin maddi ve manevi değerleri, unvanları kavrayıp algılama bakımından çocuk tiyatrosunun çok önemli role sahip olması ve yaygınlaştırılmasının ne bakımından önemli olduğu ortaya koyulmuştur.

Tiyatro metinlerinin grup okumalarına uygun paylaşımcı bir kurgusu vardır. Sınıf içi okumalarında diğer metin türlerine göre sınıfı kapsayıcı özellikler taşımaktadır. Tiyatro metinlerindeki okumalar, konuşma ve dinleme becerilerini içine almaktadır. Okumak, yazarın kurduğu metnin dil kullanımını benimsemek, metni yeniden üretmek demektir (Kıran & Eziler Kıran, 2007, s. 17). Tiyatro metinleriyle yapılacak bir ders için bir ön okuma yapılması gerekmektedir. Metni doğru anlamak ve doğru anlatmak için bu çok önemlidir. Bu ön çalışmanın önemini İpşiroğlu şu şekilde açıklamaktadır;

"Çocuklarla yapılacak ön çalışmalar, metnin dilinin, yapısının, içeriğinin incelenerek dramaturgi düzleminde irdelenmesi ve yorumlanması, rollerin dağıtılarak okunması vb. çocukların metinle kaynaşmalarını ve rollerini anlayarak ezberlemelerini sağlayacaktır (İpşiroğlu, 1996, s. 85)."

Konuşma-dinleme becerilerini geliştirmesi açısından da önemli olduğunu belirtmek gerekir. Bu hazırlanmış bir metnin olması ve kişinin bunu iyi bir şekilde canlandırması için okuması ve dinlemesi ve yansıtması gerekeceğinden iyi bir okumanın yanında seslendirmesi de önemli olacaktır. Tiyatro metinleri bu sebepten dolayı karşılıklı konuşmayı da güçlendirmesi bakımından çok önemlidir. Bir Şeftali Bin Şeftali adlı çocuk oyununda yer alan bir bölümü bu örüntüyü anlamak bakımından yardımcı olacaktır;

Bahçıvan: Ağa çok sevinecek bu işe canım. Çok sevinecek. Şeftali: Boşuna sevinmesin. Bahçıvan: Kim. (Karısına), Karısı: Ne Kim? Bahçıvan: Canım sen şimdi bana boşuna sevinmesin demedin mi? Karısı: Yoo… Ağzımı bile açmadım. Bahçıvan: Peki kim dedi öyle ise? Şeftali: Ben. Bahçıvan: Sen. Karısı: Sen. Bahçıvan: Sen. Karısı: Vallahi Sen dedin. Bahçıvan: Yoo…

Eminim sen dedin. Şeftali: (Bahçıvanın karısının başına dokunur.) Deli Karısı: Sensin Deli. Bahçıvan; Sensin deli. Hay Allah Yahu şimdi durup dururken niye bana deli diyorsun? (Kalyon, 1993, s. 97; Akyüz, 2019, s. 1174) Konuşma becerilerini geliştirmede sadece hitap etmek değil Türkçe içerisinde yer alan deyimler, tekerleme ve bilmecelerde dil becerisine katkıda bulunmaktadır. Dil kullanım becerisi açısından ve özellikle tiyatro metinlerinde çok önemli yer tutmaktadır. Yine tekerlemelere uygun olan şiirsel metin ve ifadelerde konuşmayı geliştirici niteliktedir.

2.2. Çocuk Tiyatrolarının Eğitsel ve Beceri Bakımından Özellikleri

Metin, Türkçe öğretiminin en önemli gereçlerinden birisidir. Metinlerin nitelikleri kadar çeşitli olması da çok önemli bir faktördür. Bu önemi Sever, Kaya ve Aslan şu şekilde açıklamaktadır;

"Türkçe dersinin okuma kültürü edinmiş bireyler yetiştirme sorumluluğu düşünüldüğünde, öğrencilerin düzeylerine uygun, Türkçenin anlatım gücünü yansıtan değişik türlerdeki metinlerle karşılaşması gerekir (Sever vd. 2011, s. 19)."

Tiyatro metinlerinin çoğulcu bakış açısına sahip olan ve oyuna dayanan özellikleri göz önüne alındığında eleştirel okuma becerilerinin geliştirilmesinde daha etkili sonuçlar alınabileceği öngörülmektedir (Akyüz, 2019, s. 1172). Çocuk tiyatrolarının eğitimdeki kullanışlılık durumu ile ilgili Erkek şunları söylemektedir;

"Çocuklar, onların yaş grubu, algılama düzeyleri, sözcük dağarcıkları göz önüne alınarak oluşturulmuş oyunun sözel dilinden de tat alır. Dilin tekerlemeli, şiirsel, yer yer ironik, ilginç soru ve yanıtlardan oluşan diyaloglu yapısını eğlenceli bulurlar (Erkek, 2016, s. 48)."

Çocuk tiyatrosu ister yazınsal bir metin ister sahnelenmiş bir gösteri olsun ana dili gibi iletişim odaklı bir işleyişe sahiptir. Çocuk tiyatrolarının eğitsel özellikleri doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki yönden ele alınabilir; İçerik özellikleri bakımından eğitsel iletilere dayanan çocuk tiyatroları doğrudan eğitme ve bilgilendirmeyi hedeflerken; okuma, oynama ve izleme

gibi uygulamalar yoluyla da dilsel becerilerine ve kişilik gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Çocuk tiyatroları dilsel becerilerin geliştirilmesine katkının dışında kültürel ve sanatsal duyarlılığı geliştirmesi bakımından da önem taşımaktadır. "Çocuk tiyatrosunun toplumsal değerini ortaya koyan en önemli katkılardan biri de çocuğun sanat ve kültür açısından eğitildiği bir kuruluş olmasıdır (Akyüz, 2019, s. 1173; Özertem, 1992, s. 17).

Tablo 4: Çocuk tiyatroların eğitsel özelliği (Akyüz, 2019, s. 1173)

Yazınsal Bir Tür olarak Tiyatro	Sahne Gösterisi Olarak Tiyatro
Okuma	Sanatçının Sahnelediği/ Çocukların Sahnelediği
Konuşma	Dinleme becerileri Okuma
Dinleme	Sanatsal duyarlılık Konuşma
Çok Yönlü Düşünme	Görsel Okuma Dinleme
	Çok yönlü düşünme Kişilik gelişimi
	Sosyalleşme Eleştirel ve Çok yönlü Düşünme

SONUÇ

Çocuk ve çocuklukla ilgili tarihte bulunan verilerde etkileri çok az rastlanmaktadır. Çocukluk kavramının kültürden kültüre, coğrafyadan coğrafyaya ve zamana göre değişiklik gösterdiği anlaşılmaktadır. Çocuk tiyatrosu bugün dünyada ve ülkemizde çocuklar ve gençlikle ilgili olarak yeterince ilgi görmemektedir. Bu konuda alanla ilgili ilginin az olması bu durumun en net ifadesidir. Türkiye'de bu denli çok gelişmemiş olmasına rağmen Cumhuriyet'in ilk yıllarında ortaya gelişme süreci ortaya çıkmıştır. Bu tiyatro özellikle toplumlarda Çocuğun sosyalleşmesi, ilişkilerinde sağlıklı uyum, düşünme sürecinin etkinlik içinde bulunması en önemlisi bir kültür tabanı oluşturması bakımından tiyatro çocuk seyircisi açısından vazgeçilmez bir türdür. Çocukların dil becerisinin ve sosyolojik olarak bakıldığında insanlarla olan iletişimlerinde genel olarak kullanılan deyimlerin, özel isimlerin belirtilmesinde ve öğretilmesinde çok önemli işlevi olduğuna dair etkileri olduğunu ve toplumda yapılan incelemelerde izleri olduğunu söylemek gerekmektedir. Toplumsal hayatta insanlara hâl hatır sorma, iş kolları, görüşmelerde kullanılan ifadelerin maddi ve manevi değerleri, unvanları kavrayıp algılama bakımından çocuk tiyatrosunun çok önemli role sahip olması ve yaygınlaştırılmasının ne bakımından önemli

olduğu açıkça belirtilmektedir. Bu alanın toplumda var olan insanlar ve çocuklar açısında çok mühim olduğunu unutmamak onların eğitsel, sosyal, psikolojik ve dil kullanım becerisi yönünden hayatlarını şekillendirirken faydalanabilecekleri en önemli destek malzemesi ve eğitim aracı olmuş olduğunu ifade etmek gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Akyüz, M. (2019). Sanatsal bir uyaran olarak çocuk tiyatroları. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, *7*(4), 1164-1176.

Ayvaz, Ü. (2014). Çocuklar için dramatik edebiyat / Çocuk tiyatrosu. *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi*, (756), 705-708.

Erkek, H. (2016). *Çocuk ve gençlik tiyatrosu*. Opus Yayınları.

İpşiroğlu, Z. (1996). Tiyatronun yapıcı gücü. *Çağdaş Eğitimde Sanat* içinde ÇYDD Yayınları, 85.

Kalyon, S. (1993). *Bir şeftali bin şeftali. Çocuk oyunları seçkisi*. (Der: T. Cücenoğlu), Artı Dersanesi Yayınları.

Kıran, Z. & Eziler Kıran, A. (2007). *Yazınsal okuma süreçleri*. Seçkin Yayıncılık.

Kuyumcu, N. (2007). *Çocuk tiyatrosu mu dediniz?*. Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

Nutku, Ö. (2001). *Dram sanatı - Tiyatroya giriş*. Kabalcı Yayınevi.

Özertem, T. (1992). *Türkiye'de çocuk tiyatrosu*. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Sever, S., Kaya, Z., Aslan, C. (2011). *Etkinliklerle Türkçe öğretimi*. Tudem Yayınları.

Şen, E. (2018). 1980-2008 yılları arasında yazılmış yerli çocuk tiyatrosu metinlerinin söz varlığı açısından incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, *7*(1), 79-93.

DİJİTAL YAYINCILIKTA TİPOGRAFİ OLMADAN GRAFİK TASARIM: GÖRSEL YAKLAŞIMLAR VE YORUMLAR

Çağlar OKUR

Tuğba YAVUZ**

ÖZET

İnsanoğlu yüzyıllardır, düşüncelerini ifade etmenin ve gelecek nesillere aktarmanın yollarını aramıştır. Sanat ve tasarım bu arayışlardan doğmuş ve günümüzde de duyguları ve düşünceleri ifade etmede önemli bir rol oynamaya devam etmektedir. Geçmişte olduğu gibi günümüzde de sanatçılar ve tasarımcılar, mesajlarını mümkün olduğunca etkili bir şekilde iletmekle ilgilenmektedirler. 20. yüzyılın sonlarına doğru dijital dönüşümle ortaya çıkan dijital yayıncılık kavramı, grafik tasarım diline yeni bir boyut kazandırarak mesajların farklı şekillerde görsel olarak iletilmesine olanak sağlamıştır. Dijital yayıncılıkta kullanılan hareketli veya hareketsiz grafikler, fotoğraflar ve illüstrasyonlar gibi görsel ifade biçimlerine ek olarak, tipografi de mesaj iletmede önemli bir unsur olarak kullanılmaktadır. Bu araştırmanın temeli, "tipografi, bir mesajın iletilmesinde açıklayıcı bir unsur olarak vazgeçilmez midir?" sorusuna dayanmaktadır. Bu soruya dayanarak, bu araştırma, yalnızca görseller kullanılarak tasarlanan içeriğin izleyicinin zihninde nasıl sözel bir mesaja dönüştürülebileceğini incelemeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla amaç, mesajın yorumlanmasını kişisel bir deneyime dönüştürmek ve bunun yarattığı etkiyi incelemektir. Bu nitel çalışma, betimleyici bir yaklaşım kullanarak, tipografi kullanılmadan grafik tasarımda görsel öykü anlatımının uygulanmasını analiz etmekte ve bunu tasarım yoluyla sorgulamaktadır. Veri toplama için açık erişimli akademik literatür kaynakları (örneğin, ResearchGate, Google Scholar ve JSTOR) taranmış ve yazarların kendi çalışmaları ile çeşitli dijital yayıncılık örnekleri tasarım yoluyla sorgulanmıştır. Bulgulara dayanarak, çalışma, tipografi kullanılmadan bir mesajın nasıl iletilebileceğini ve izleyici tarafından nasıl algılanabileceğini, hemen görünenden daha derin anlamlar içeren grafik örnekler kullanarak analiz etmiştir. Araştırma bulguları genel olarak,

Doç., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Sanat Dalı, Eskişehir / TÜRKİYE, cokur@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8996-1243

** tugbayavuzarts@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7691-9553

tipografi kullanılmadan iletilen içeriğin algılanması ve anlaşılmasında yalnızca görsel algının değil, aynı zamanda kültür ve bilgi tarafından şekillendirilen "görme" kavramının da esas olduğunu vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital yayıncılık, görsel algı, grafik tasarım, tipografi

GİRİŞ

Yüzyıllardır insanlık, hem sözlü hem de görsel yollarla etkili iletişim kurmanın yöntemlerini aramıştır. Özellikle 20. yüzyılın sonlarında dijital iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler, mesajların üretilme ve iletilme biçimlerini köklü şekilde dönüştürmüştür. Televizyon, sinema, mobil cihazlar ve sanal gerçeklik gibi platformları kapsayan bu dönüşüm, görsel iletişimi yalnızca destekleyici bir unsur olmaktan çıkararak iletişimin merkezine yerleştirmiştir. Bu süreçte grafik tasarım, görsel dili yapılandıran ve mesajın algılanabilirliğini artıran temel bir araç haline gelmiştir. Dijital yayıncılık bağlamında tipografi, içeriğin anlaşılmasını kolaylaştıran en belirleyici unsurlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Yazılı metin, mesajı açık, doğrudan ve yoruma kapalı bir biçimde iletme gücüne sahiptir. Ancak bu durum, izleyicinin aktif yorumlama sürecini sınırlayarak görsel iletişimin potansiyelini daraltabilmektedir. Tasarımcılar çoğu zaman anlamı sabitlemek ve iletişim riskini azaltmak amacıyla tipografiye başvurmakta, bu da görsel unsurların bağımsız anlam üretme kapasitesini geri plana itmektedir. Nitekim Massimo Vignelli'nin belirttiği gibi, *Ne yapılırsa yapılsın, eğer anlaşılmıyorsa, tüm çaba bir kayıp ve iletişim kopukluğudur* (Vignelli, 2010, s. 14). Bu ifade, grafik tasarımda anlamın açıklığına verilen önemi vurgulamakta, ancak aynı zamanda bu açıklığın çoğu zaman tipografi aracılığıyla sağlanmasına yönelik yerleşik yaklaşımı da dolaylı olarak görünür kılmaktadır. Literatürde görsel iletişim, sembolik anlatım ve tipografi üzerine çok sayıda çalışma bulunmasına rağmen, tipografinin tamamen dışlandığı grafik tasarım yaklaşımlarına odaklanan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Özellikle görsel alegori, sembolik birleşimler ve biçimsel dönüşümler aracılığıyla anlam üretiminin nasıl gerçekleştiği konusu yeterince derinlemesine ele alınmamıştır. Bu durum, grafik

tasarımda tipografi dışı iletişim stratejilerinin sistematik biçimde incelenmesini gerekli kılmaktadır.

1. AMAÇ

Bu araştırma, tipografik unsurların kullanılmadığı grafik tasarım uygulamaları üzerinden etkili ve anlaşılabilir bir görsel iletişimin mümkün olup olmadığını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışma, semboller, biçimler ve görsel alegoriler aracılığıyla oluşturulan tasarımların izleyici tarafından nasıl algılandığını ve yorumlandığını analiz etmektedir. Temel araştırma sorusu şu şekilde ifade edilmektedir: Tipografi kullanılmadan grafik tasarımda açık, etkili ve yorumlanabilir bir iletişim kurulabilir mi? Ayrıca, görsel unsurların alışılmışın dışında bir araya getirilmesiyle oluşan anlam katmanlarının iletişim sürecine etkisi de değerlendirilmektedir.

2. ÖNEM

Tipografi, dijital yayıncılıkta içeriğin anlaşılmasını sağlayan en temel görsel unsurlardan biri olarak kabul edilmektedir. Yazılı dil, görsel içeriği açıklamakta, belirsizliği ortadan kaldırmakta ve anlamı doğrudan, açık ve yoruma kapalı bir biçimde iletmekte kritik bir rol üstlenmektedir. Bu yönüyle tipografi, iletişim sürecinde anlamın sabitlenmesini ve kontrol edilmesini sağlayan güçlü bir araçtır. Ancak bu durum, izleyicinin tasarımla kurduğu etkileşimi sınırlayabilmekte ve yorumlama sürecini pasifleştirebilmektedir. Anlamın önceden belirlenmiş ve sabitlenmiş olması, izleyicinin görsel unsurlar üzerinden alternatif okumalar geliştirmesini zorlaştırmakta ve görsel iletişimin çok katmanlı yapısını daraltabilmektedir. Bu bağlamda, tipografinin sağladığı açıklık ile görsel yorumlama özgürlüğü arasındaki denge önemli bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Bu noktada temel soru ortaya çıkmaktadır: Tipografi kullanılmadan içeriği ifade etmek mümkün müdür? Bu çalışma, söz konusu sorudan hareketle, yazılı metin desteği olmaksızın görsel alegori, sembolik anlatım ve biçimsel ilişkiler aracılığıyla anlam üretiminin nasıl gerçekleştiğini incelemektedir. Çalışmanın önemi, tipografinin açıklayıcı rolüne alternatif olarak, görsel unsurların bağımsız anlam üretme potansiyelini ortaya koymasında

yatmaktadır. Bu doğrultuda araştırma, açıklayıcı metin kullanılmadan da etkili, katmanlı ve yorumlanabilir mesajların üretilebileceğini göstermeyi amaçlamaktadır.

3. KAPSAM VE SINIRLAMA

Ana metin, çok sayfalı tasarım ürünlerinde içeriğin okunarak anlaşılmasını sağlayan temel bir tasarım öğesi olarak kabul edilmektedir. Kitaplar, dergiler, ilaç broşürleri ve kullanım kılavuzları gibi örneklerde ana metin, bilginin aktarımında merkezi bir rol üstlenmektedir. Bu araştırma, söz konusu tasarım ürünlerinde yer alan ve içeriğin doğrudan okunmasına dayanan ana metin kullanımını kapsam dışı bırakmaktadır. Bunun yerine çalışma, görselleri destekleyen ve onları açıklayıcı nitelik taşıyan kısa metinsel ifadeler üzerine odaklanmaktadır. Sloganlar, tek kelimelik ifadeler veya kısa cümleler biçiminde karşımıza çıkan bu metinler, eşlik ettikleri görsellerin anlamını netleştirmekte ve izleyicinin mesajı daha hızlı kavramasına yardımcı olmaktadır. Ancak bu tür açıklayıcı metinler, aynı zamanda görsel iletişimin potansiyelini sınırlandırabilmekte ve izleyicinin yorumlama sürecini yönlendiren, hatta kısıtlayan bir işlev de üstlenebilmektedir. Anlamın metin aracılığıyla önceden belirlenmesi, görsel unsurların çok katmanlı ve açık uçlu yorumlanma kapasitesini daraltabilmektedir. Bu doğrultuda, araştırma kapsamı kısa açıklayıcı metinlerle sınırlı tutulmakta, söz konusu metinlerin görsel iletişim üzerindeki etkisi sorgulanmaktadır. Temel sınırlılık ise, uzun metin içeren tasarım ürünlerinin çalışma kapsamı dışında bırakılmasıdır. Bu çerçevede çalışma, tipografi kullanımının tamamen ortadan kaldırıldığı ya da minimum düzeye indirildiği görsel iletişim örneklerine odaklanmaktadır.

4. YÖNTEM

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemine dayanmaktadır ve betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir. Veri toplama sürecinde, sanat ve grafik tasarım alanına ilişkin basılı ve web tabanlı kaynakların yanı sıra JSTOR, ResearchGate ve Google Scholar gibi akademik veri tabanları taranmıştır. Araştırmanın veri seti, iki ana bileşenden oluşmaktadır: (1) literatür taraması sonucunda elde edilen örnekler ve (2) yazarın konuyla ilişkili

olarak ürettiği özgün tasarım çalışmaları. Bu çalışmalar, görsel alegori, sembolik anlatım ve tipografi dışı iletişim stratejileri açısından analiz edilmiştir. Veri analizi süreci, yoruma dayalı betimleyici bir yaklaşım üzerinden gerçekleştirilmiş ve elde edilen bulgular, tasarım yoluyla sorgulama kapsamında değerlendirilmiştir.

5. LİTERATÜR TARAMASI

Tipografi kullanmadan içerik ifade etme konusu, grafik tasarım alanında doğrudan ele alınan bir başlık olmamakla birlikte, görsel iletişim, sembolik anlatım ve anlam üretimi bağlamında sıklıkla incelenmiştir. Özellikle piktogramlar ve ideogramlar gibi semantik temelli görsel sistemler üzerine çalışan birçok araştırmacı bu alanda çeşitli çalışmalar ortaya koymuştur. JSTOR, ResearchGate, Zotero ve Google Scholar gibi akademik veri tabanlarında yapılan literatür taramaları, görsel iletişimin yazılı dil olmaksızın da anlam üretebildiğini ortaya koyan geniş bir kuramsal çerçevenin bulunduğunu göstermektedir. Bu nedenle, bu araştırma bir boşluğu doğrudan doldurmaktan ziyade, mevcut literatüre farklı bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır. Görsel algı ve anlamlandırma süreçleri açısından bakıldığında, Rudolf Arnheim'in çalışmaları bu araştırma için önemli bir kuramsal temel oluşturmaktadır. Arnheim'e (2012) göre görsel algı, yalnızca retinaya yansıyan optik verilerin pasif bir kaydı değildir, aksine zihinsel süreçler aracılığıyla yapılandırılan aktif bir anlam üretimidir. Bu yaklaşım, görsel iletişimin yalnızca "görmek" ile sınırlı olmadığını, aynı zamanda bireyin kültürel ve bilişsel birikimiyle şekillenen bir "görme" pratiğine dayandığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla tipografi kullanılmadan oluşturulan görsel mesajların anlaşılabilirliği, izleyicinin bu algısal ve bilişsel süreçleri nasıl kullandığıyla doğrudan ilişkilidir. Görsel dilin yapısal özellikleri açısından Ellen Lupton'un çalışmaları, grafik tasarımda anlamın nasıl organize edildiğine dair önemli bir çerçeve sunmaktadır. Lupton (2010), görsel unsurların yalnızca estetik bileşenler olmadığını, aksine tıpkı dil gibi kurallara, yapılara ve hiyerarşilere sahip olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda görsel dil, tipografik unsurlar olmaksızın da anlam üretebilen bir sistem olarak değerlendirilebilir. Görsel

öğelerin düzenlenme biçimi, boşluk kullanımı, kontrast ve hiyerarşi gibi tasarım ilkeleri, izleyicinin okuma sürecini yönlendiren temel araçlar haline gelmektedir. Biçim ve anlam arasındaki ilişkiyi açıklayan bir diğer önemli kuramsal yaklaşım ise Wucius Wong tarafından ortaya konmuştur Wong (1993). Tasarımda biçimin yalnızca estetik bir yüzey olmadığını, aynı zamanda anlamın taşıyıcısı olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre biçimsel düzenlemeler içerikten bağımsız düşünülemez, aksine biçim ve içerik birbirini karşılıklı olarak inşa eden unsurlardır. Bu yaklaşım, tipografi dışı görsel anlatım biçimlerinin de güçlü bir anlam üretme kapasitesine sahip olduğunu desteklemektedir. Bu kuramsal çerçeve içerisinde değerlendirildiğinde, piktogramlar, ideogramlar ve sembolik anlatım biçimleri, yazılı dil olmaksızın iletişim kurabilen etkili görsel sistemler olarak öne çıkmaktadır. Özellikle kamusal alanlarda kullanılan yönlendirme sistemleri, farklı dil ve kültürlerden gelen kullanıcılar için evrensel bir iletişim modeli sunmaktadır. Ancak literatürdeki çalışmaların büyük bir kısmı, tipografi ile birlikte kullanılan görsel sistemlere odaklanmakta, tipografinin tamamen dışlandığı grafik tasarım uygulamaları ise sınırlı ölçüde ele alınmaktadır. Bu doğrultuda, mevcut literatür görsel iletişimin temel ilkelerini ve teorik altyapısını ortaya koymakla birlikte, tipografi kullanılmadan gerçekleştirilen görsel anlatım stratejilerinin sistematik bir analizini sunmamaktadır. Bu çalışma, söz konusu boşluğu doğrudan doldurmayı değil, görsel alegori, sembolik anlatım ve tasarım yoluyla sorgulama yaklaşımı üzerinden tipografi dışı iletişim biçimlerini inceleyerek literatüre katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

6. BULGULAR

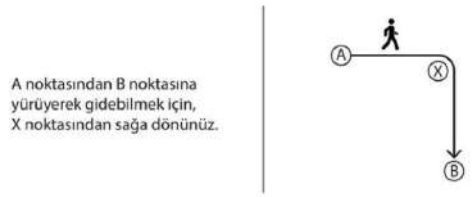
Söz uçar, ama yazı kalır atasözü, yazının kalıcı gücünü vurgulamaktadır. Yazılı metin mesajı netleştirir ve geleceğe taşır. Bununla birlikte, yazılı metin olmadan anlam aktarma sanatı, çeşitli yaratıcı disiplinlerde uzun zamandır uygulanmaktadır. 20. yüzyılda, yazısız iletişim yöntemleri sadece grafik tasarımda değil, karikatür ve sessiz film gibi sanat dallarında da önem kazanmıştır. Örneğin, Sovyet Montaj Teorisi, anlam oluşturmak ve duygusal tepkiler uyandırmak için bağımsız çekimlerin yan

yana getirilmesini vurgular. Bu yaklaşımın öncülerinden Sergei Eisenstein, özellikle "Potemkin Zırhlısı" filminde olmak üzere, izleyicilerden geniş bir duygu yelpazesi uyandırmak için bu montaj tekniğini sıklıkla kullanmıştır. Eisenstein'ın montaj tekniği, görüntülerin yaratıcı bir şekilde birleştirilmesi ve etkileşimi yoluyla "üçüncü bir anlam" veya ortaya çıkan bir fikir veya duygu üretmekte ve böylece daha derin mesajlar veya alt anlamlar iletmektedir. Grafik tasarım açısından bakıldığında, bu yaklaşım, görsel alegori yoluyla, tipografi kullanmadan mesajı iletmek olarak yorumlanabilir.

6.1. Sembolik Anlatım

Çevremizi, olayları ve nesneleri öncelikle görme yoluyla algılar ve yorumlarız. İletişimde, semboller, işaretler ve piktogramlar yazılı metne göre çok daha hızlı algılanır. Grafik tasarımda, sembolik dil iletişimi basitleştirdiği ve vurguladığı için tercih edilmektedir. Grafik semboller görünür tasarımlardan çok daha fazlasıdır (Hollis, 1996, s. 7). Şekil 1, yönlendirme iletişimine yönelik iki farklı yaklaşımı göstermektedir: biri yazılı dil, diğeri semboller kullanmaktadır. Yazılı dil açık ve nettir, yorum gerektirmez, ancak anlaşılması için okunabilmesi gerekir. Ancak Türkçe bilmeyen biri için anlaşılmazdır. Buna karşılık, sembolik yaklaşım daha evrenseldir. Metnin içeriği sembollere dönüştürüldüğü için algılanması daha kolaydır, ancak anlaşılabilmesi için düşünmeyi ve yorumlamayı gerektirir. Sembolik anlatım stratejisi, tasarımı evrensel, pratik ve kapsayıcı bir iletişim aracına dönüştürmektedir. Sezgisel görsel ipuçları aracılığıyla daha geniş bir kitleye hitap etmektedir.

Şekil 1: Tasarım ve Uygulama: Çağlar Okur, yazılı ve sembolik iletişim biçimleri



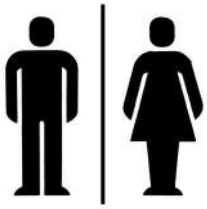
Sembolik iletişim, doğrudan sözlü veya yazılı iletişimden daha derin bir düzeyde algı ve yorumu da içine alacak şekilde işlev görür. Bu çok boyutluluk, görsel dilde sembollerin giderek yaygınlaşmasına ve anlam

oluşturmaya yönelik yenilikçi yaklaşımların keşfedilmesine olanak sağlamıştır. Sembolik ifade alanında, piktogramlar tipik olarak somut varlıkları, eylemleri ve nesneleri temsil ederken, ideogramlar daha soyut kavramları iletmek için kullanılır. Piktogramlar ve ideogramlar genellikle açık ve yaygın iletişim için kullanılmaktadır.

6.1.1. Piktogram

Piktogram, somut varlıkları, eylemleri ve nesneleri basit görsel biçimlerle temsil eden sembollerdir. En eski görsel iletişim biçimlerinden biri olan piktogramlar, farklı dillerden ve kültürlerden bağımsız olarak anlam iletmek için kullanılan görsel sembollerdir. Açıklayıcı biçimleri, onları evrensel olarak erişilebilir ve geniş bir kitleye hitap eden hale getirir. Kolay algılanmaları ve anlaşılmaları, piktogramların hastaneler, trafik, tren istasyonları ve havaalanları da dahil olmak üzere kamusal alanlarda sıklıkla kullanılmalarına olanak sağlar (Şekil 2).

Şekil 2: Tasarım ve Uygulama: Çağlar Okur, Erkek-Kadın Piktogramı



6.1.2. İdeogram

İdeogram, kelimelere dayanmadan bir fikri veya kavramı basit görsel biçimlerle temsil eden sembollerdir. Somut nesneleri görsel olarak betimleyen piktogramların aksine, ideogramlar tasarımları aracılığıyla daha soyut anlamlar iletir. Bazı ideogramların tam olarak anlaşılabilmesi için kültürel aşinalık gerekirken, diğerleri amaçlanan mesajı iletmek için görsel benzerliğe ve çağırışıma dayanır. Özünde, bir ideogram doğrudan fiziksel bir nesneyi göstermek yerine, tasarımın önerdiği bir fikri veya kavramı iletir. Örneğin, “Biyolojik Tehlike” ideogramı, 1966 yılında Charles Baldwin tarafından tehlikeli biyolojik maddeler için evrensel ve akılda kalıcı bir uyarı sembolü olarak tasarlanmıştır. Görsel biçimi doğrudan biyolojik atığı temsil etmese de, altında yatan anlam, kokusuz, tatsız, görünmez ve somut

bir biçimde sembolik olarak temsil edilmesi zor olan maddeleri ifade etmektedir (Şekil 3).

Şekil 3: Charles Baldwin, Biyolojik Tehlike İdeogramı, 1966[1]



6.1.3. Emoji

Emoji, genellikle yüz şeklinde olan ve metin içine yerleştirilmiş, elektronik mesajlarda ve/veya web sayfalarında kullanılan duygu, ifade ya da durum belirten bir çeşit ideogramdır (Şekil 4). Oxford İngilizce Sözlüğü'ne göre emoji, "elektronik iletişimde bir fikri, duyguyu vb. ifade etmek için kullanılan küçük bir dijital görüntü veya simgedir."

Şekil 4: Emoji[2]



6.1.4. Resfebe (Rebus)

Latince "şeyler aracılığıyla" anlamına gelen rebus terimi, Türkçede "resim" ve "alfabe" kelimelerinin birleşiminden oluşan "resfebe" olarak bilinmektedir (Çalış & Zeğerek, 2019, s. 32). *Resfebe* kelimesi Türkçede ilk olarak öğretmen Köksal Karakuş tarafından tanımlanmıştır. Karakuş resfebeyi öğrencilerin kelimeler ile anlamları arasındaki ilişkileri oyun yoluyla öğrenmelerini teşvik etmek amacıyla kullanmıştır. Rebus, birlikte kullanılan harflerin seslerini, hecelerini, çeşitli semboller ile değiştirerek bir mesaj oluşturan görsel bir bulmacadır (Wigan, 2012, s. 202). Sayılar, harfler, özel işaretler ve semboller gibi görsel unsurların bir arada kullanılması,

[1] https://www.sciencehistory.org/collections/blog/the-biohazard-warning-symbol/
[2] https://medium.com/@haoowu/a-brief-history-about-emoji-a5d63bd91b6

resfebenin en önemli özelliğidir. Burada harflerin seslerinden bahsederken fonogram konusundan da bahsetmekte fayda vardır. En ikonik resfebe örneklerinden biri Milton Glaser'ın New York şehri için 1977 yılında tasarladığı "I love New York" başlıklı çalışması olarak verilebilir (Şekil 5).

Şekil 5: Milton Glaser, "I ♥ NY"[3]



Resfebe ile bir sembolün telaffuz edilmesiyle oluşan sesi, aslında var olmayan bir harfe, heceye veya kelimeye dönüştürmek ve ardından bunu diğer grafik öğelerle birleştirerek daha derin bir anlamı ifade etmek de mümkündür. Bu yaklaşım, Paul Rand'ın ikonik "IBM (eye-bee-m)" resfebesinde görüldüğü gibi, izleyiciyi illüstrasyonun dil işlevi gördüğü görsel mesajları okumaya davet etmektedir. Amaç, kelimenin tam anlamıyla okumak değil, görsel ipuçları aracılığıyla izleyiciyi fikri yorumlamaya dahil etmek ve daha derin bir anlayışı teşvik etmektir. IBM için önerilen bu yeni tasarım fikri, markayı muhafazakâr imajından uzaklaştırıp geleceğe taşımayı ve IBM'in yenilenen büyümesini sergilemeyi amaçlıyordu. "Göz (eye)" sembolü vizyonu, "arı (bee)" sembolü çalışkanlığı, yatay çizgilerden oluşan "m (em)" harfi ise bilgisayar ekranındaki mekanik görüntüyü simgeliyordu (Şekil 6).

Şekil 6: Paul Rand, IBM Resfebesi[4]



Tasarımcılar, bu sembolik anlatım unsurlarını bir içeriği ifade edecek şekilde entegre ederek, kültürler ve bağlamlar arasında yankı bulan, görsel

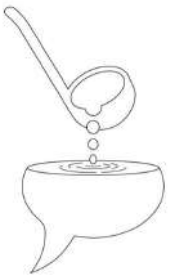
[3] https://www.miltonglaser.com/the-work/81/new-york-state-i-love-ny-campaign/
[4] https://grapheine.com/en/magazine/paul-rand-everything-is-design/#:~:text=Born%20in%20Brooklyn%20from%20Orthodox,his%20interest%20in%20abstraction%20began.

iletişimin derinliğini, evrenselliğini ve tutarlılığını artıran mesajlar oluşturabilirler.

6.2. Tipografi Olmadan Grafik Tasarım Yaklaşımları

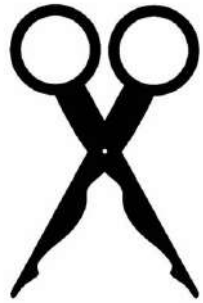
Tipografinin açıklayıcı etkisinden bağımsız olarak etkili görsel iletişim eserleri yaratabilmek mümkün müdür? Sembolleri, şekilleri ve renkleri birleştirerek görsel alegori yoluyla doğrudan ve dolaylı anlamları ifade etmek, görsel iletişimi nasıl etkileyebilir? Günlük hayatta karşılaştığımız semboller, kelimelerin ötesinde fikirleri ifade etmek için alışılmadık şekillerde birleştirilebilir. Görsel unsurların dikkatli bir şekilde yan yana getirilmesi, izleyicileri amaçlanan mesajı yorumlamaya yönlendirebilir. İzleyici algısı ve tasarım arasındaki bu etkileşim, görsel iletişimin tipografiye ihtiyaç duymadan işlev görmesini sağlayabilir. Bir şekil, görülmesi amaçlandığı gibi algılanır. Bu noktada, tasarımın, izleyiciye amaçlanan anlamı veya mesajı iletmek ve algılarını yönlendirmek için görsel alegori kullanması uygun olacaktır. "Kavram oluşturmanın başlangıcı, şekil algılanmasında yatmaktadır. Retinaya yansıyan optik imge fiziksel karşılığının mekanik açıdan eksiksiz bir kaydıdır, fakat bu imgeye tekâmül eden görsel algı verisi bu şekilde değerlendirilebilecek bir kayıt değildir. Şeklin algılanması, uyarıcı malzemede bulunan ya da bu malzemeye yüklenen yapısal özelliklerin kavranmasıdır fakat bu malzeme, algılamada kazandığı şekillere nadiren tam olarak uymaktadır" (Arnheim, 2012, s.46). Görsel alegori, retinaya yansıyan optik imgenin fiziksel kaydının altına daha derin anlamlar yükleyerek içeriği ifade etme biçimidir. Grafik tasarımda, iletişimi kolaylaştırmak ve aynı anda farklı mesajlar iletmek için kullanılır. Görsel alegori aracılığıyla, daha zengin, daha derin anlamlar ve yüzeyin ötesine uzanan ikincil anlamlar iletilebilir. Örneğin, "bilmek ve konuşmak" kavramlarını betimleyen çizimde, tasarımcı, konuşma balonunu bir kepçeden dökülen bir düşünce balonuyla doldurarak düşünerek konuşma fikrini aktarıyor. Buradaki birincil anlam, kepçenin konuşma balonunu doldurmasıdır. İkincil anlam ise, kepçeden dökülen şeklin aslında bir düşünce balonu olmasıdır (Şekil 7).

Şekil 7: Tasarım ve Uygulama: Çağlar Okur, "Düşünerek Konuş" Karikatür, 2022



Makasın kadın figürüne benzeyen bir şekilde kullanıldığı bir başka örnekte ise, iki geleneksel sembolün alışılmadık bir melez forma dönüşümüyle görsel alegori ortaya çıkmaktadır (Şekil 8). Bu örnekteki dolaylı anlatım, doğrudan iletişimden daha etkili, cesur ve mizahi olabilir. İzleyicileri mesaj üzerinde düşünmeye ve onu keşfetmeye teşvik etmek, görsel alegorinin etkili bir ifade biçimi olduğunu göstermektedir. Makasın işlevini düşündüğümüzde, sadece şekillendirmek ve biçimlendirmekle kalmaz, aynı zamanda keser ve ayırır. Bu anlamlar kadın figürüyle birleştiğinde, daha zengin bir görsel imge ortaya çıkar. Bu, bir kadının bir göreve veya olaya düzen ve şekil getirmesini veya beklenmedik bir şekilde bir ilişkiyi tamamen sonlandırmasını temsil edebilir.

Şekil 8: Tasarım ve Uygulama: Tuğba Yavuz, "Kadın (Oran)" 2021



Sembollerin hibrit kullanımına dair bir diğer örnek, uzlaşma kavramına odaklanmaktadır. Tasarımın merkezindeki eşitlik sembolü, anında etki yaratmak için koyu arka planla keskin bir kontrast oluşturacak şekilde beyaz renkte kullanılmıştır. Arka planda birbirine bakan erkek ve kadın figürleri, arka plana yakın bir tonlama ile kullanılarak tasarım içinde hiyerarşik bir yapı oluşturulmuştur. Bu, tipografik hiyerarşiye benzer bir

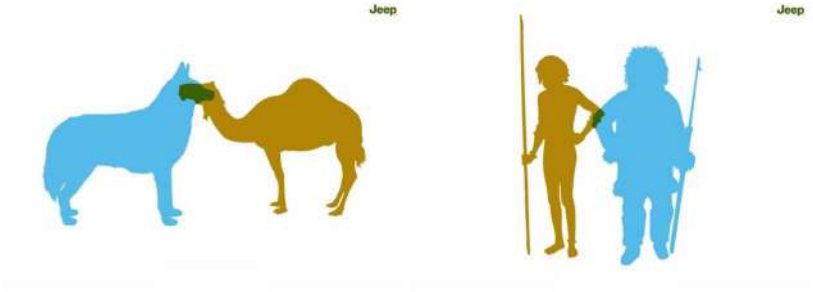
şekilde, görsel materyaller aracılığıyla okuma sırasını düzenlemektedir. Kompozisyonun ortasındaki erkek ve kadın piktogramlarının, kollarını eşitlik sembolü oluşturacak şekilde birleştirmesi, yalnızca eşitlik kavramını değil, aynı zamanda bir uzlaşma duygusunu da ifade etmektedir (Şekil 9).

Şekil 9: Tasarım ve Uygulama: Tuğba Yavuz, "Kadın ve Erkek (uzlaşma)", 2021



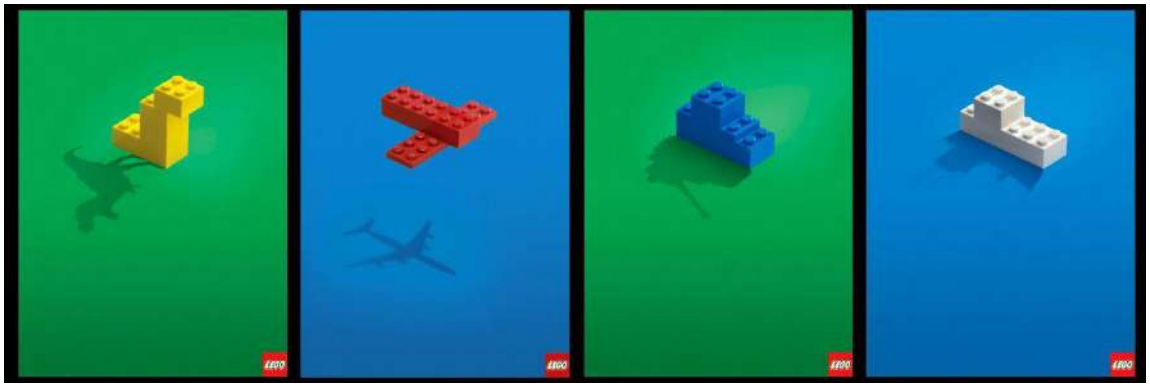
Görsel alegori yoluyla çağrışımlar ifade etmek, reklam kampanyalarında yaygın bir uygulamadır. Tipografi kullanmayan uygulamalar, günümüz marka tanıtım stratejilerinde sıkça kullanılan bir yöntemdir. Örneğin, BBDO reklam ajansı tarafından Jeep markası için oluşturulan bir reklamda, husky cinsi bir köpek ve deve figürleri hemen dikkat çekiyor (Şekil 10). Ancak bu figürler, oranları ve üst üste gelme biçimleri bakımından farklılık gösteriyor. Bunun nedeni daha yakından incelendiğinde anlaşılıyor. Husky ve devenin kesiştiği noktada, "Jeep" marka aracının silüeti görülebiliyor. Husky, soğuk havaya uyum sağlamış güçlü bir hayvandır. Aynı zamanda deve, sert çöl koşullarında uzun mesafeler kat edebilen dayanıklı bir hayvan olarak bilinir. Bu iki hayvanın kesişmesi, izleyicinin zihninde performans ve dayanıklılık gibi alt kavramları uyandırmayı amaçlamaktadır. Aynı serinin bir devamında ise aynı mantık bu sefer Bushman ve Eskimo karakterleri üzerinden sürdürülüyor. Renk olarak mavi soğuğu çağrıştırırken, toprak rengi kuru ve sıcak havayı çağrıştırmaktadır. "Husky & Camel, Bushman & Eskimo" başlıklı bu profesyonel kampanya, Haziran 2008'de Malezya'da yayınlandı.

Şekil 10: BBDO Reklam Ajansı "Jeep Reklam Kampanyası"[5]



"Lego" oyuncakları için yaratıcı ve minimalist bir kampanya örneğinde, markanın karakteristik parçalarından sadece ikisi kullanılmış ve çocuğun hayal gücünü vurgulamayı amaçlamıştır. Bu kampanya görseli, Lego'nun yaratıcılığı destekleyen bir marka olarak rolünü öne çıkarmıştır (Şekil 11). Blattner Brunner reklam ajansı, bu kampanya ile çocukları hayal güçlerini kullanmaya teşvik etmenin bir başka basit ama etkili yolunu sunmaktadır. Her parlak renkli poster, 2 veya 3 Lego parçasından yapılmış basit, genel bir nesneyi göstermektedir. Her nesnenin gölgeleri, gerçekte ne olduğunu ortaya koymaktadır: bir T-Rex, bir jet uçağı, bir tank ve bir gemi.

Şekil 11: Blattner Brunner Reklam Ajansı "Lego Reklam Kampanyası"[6]



SONUÇ

Görsel iletişim yüzyıllar boyunca önemli ölçüde evrim geçirmiş olsa da, temel amacı olan "mesaj iletme" değişmeden kalmıştır. Grafik tasarım, bu disiplinin merkezinde yer alır ve yazılı metni, görselleri ve çeşitli tasarım unsurlarını yaratıcı bir şekilde entegre ederek hedef kitleye belirli bir mesajı açık ve özlü bir şekilde iletmeye odaklanır. Yazılı metin bu sürecin

[5] https://www.adsoftheworld.com/campaigns/husky-amp-camel
[6] https://mymodernmet.com/creative-ads-lego-the-shadow/

önemli bir parçası olsa da, dil engelleri nedeniyle etkinliği sınırlı olabilir. Grafik tasarımda, bu sınırlamalar görsel alegori yoluyla aşılabilir ve mesajların yalnızca kelimelere dayanmayan görsel çözümler aracılığıyla farklı diller konuşan daha geniş kitlelere ulaşması sağlanabilir. Bunun en bilinir örnekleri trafik, havaalanları, ve kullanım kılavuzları gibi ortamlarda sıklıkla kullanılan piktogramlar ve ideogramlardır. Bu sembolik ifadeler, karmaşık fikirleri akılda kalıcı ve kolay anlaşılır şekillerde izleyiciye iletmeyi amaçlamaktadır. Bu görsel ifadeler sadece dikkat çekmekle kalmaz, aynı zamanda izleyici etkileşimini de teşvik ederek akılda kalıcılığı artırır. Günümüz iletişim dünyasında mesaj çeşitliliği arttıkça, tasarımcılar da giderek daha çeşitli görsel iletişim stratejileri benimsemektedir. Birçok tasarımcı, dilin sınırlarının ötesinde fikirleri iletmek için alışılmış görselleri alışılmışın dışında bir arada kullanarak görsel alegoriler yaratmaktadır. Görsel alegori, hem görünür hem de görünmez mesajlar ileterek izleyicilerin tasarımla daha derin bir şekilde etkileşim kurmasını sağlamaktadır. Ancak, bu tür dolaylı anlatılar, yorumlar büyük ölçüde değiştiği için, belirli izleyiciler veya kültürel bağlamlarda farklı yankılar uyandırabilir. İzleyicinin görsel okuryazarlığı bu dinamikte kritik bir faktördür, aşırı karmaşık tasarımlar izleyicileri yabancılaştırabilirken, daha basit görsel alegoriler daha kolay anlama ve ezberlemeyi kolaylaştırabilir. Bu perspektiften bakıldığında, bilinçli biçimde uygulandığında görsel alegori yoluyla iletişim, sembollere, kültürel bağlama ve çevresel ipuçlarına dayanarak çeşitli izleyicilerle etkili bir şekilde bağlantı kurabilir ve böylece ek yazılı açıklamalara olan ihtiyacı ortadan kaldırabilir. Bu çalışma, tipografinin grafik tasarımda mutlak bir zorunluluk olmadığını ancak anlamın sabitlenmesi ve yorumun sınırlandırılması açısından düzenleyici bir rol üstlendiğini ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Ambrose, G. & Harris, P. (2013). *Grafik tasarımda tasarım fikri*. (Çev: T. Yavuz), Literatür Yayınları.

Arnheim, R. (2012). *Görsel düşünme.* (Çev: R. Öğdül), Metis Yayınları.

Cheng, F. (2006). *Boşluk ve doluluk: Çin resminin ifade biçimi.* (Çev: K. Özgesezgin), İmge Kitabevi.

Çalış, E. & Zeğerek, E. (2019). Tarihsel süreçte bilmece ve kullanım alanları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (22), 31-40.

Danesi, M. (2017). *Emoji göstergebilimi*. Bloomsbury.

Evans, V. (2017). *Emoji kodu*. Michael O'Mara Books.

Heller, S. & Vienne, V. (2016). *Grafik tasarımı değiştiren 100 fikir.* (Çev: B. Bayrak), Literatür Yayınları.

Hollis, R. (1996). *Grafik tasarım: Kısa bir tarih*. Thames & Hudson.

Vignelli, M. (2010). *The Vignelli canon*. (Çev: T. Yavuz), Lars Müller Publishers.

Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. (Çev: T. Yavuz), Literatür Yayıncılık.

GÖRSEL KAYNAKÇA

BBDO. (2008). *Jeep reklam kampanyası (Husky & Camel)*. https://www.adsoftheworld.com/campaigns/husky-amp-camel

Blattner Brunner. (t.y.). *Lego reklam kampanyası*. https://mymodernmet.com/creative-ads-lego-the-shadow/

Glaser, M. (t.y.). *I ♥ NY kampanyası*. https://www.miltonglaser.com/the-work/81/new-york-state-i-love-ny-campaign/

Rand, P. (2019, Ekim 2). *Everything is design*. https://grapheine.com/en/magazine/paul-rand-everything-is-design/

Shea, P. H. (2025, Haziran 26). *The biohazard warning symbol*. https://www.sciencehistory.org/collections/blog/the-biohazard-warning-symbol/

Wu, H. (2017, Temmuz 31). *A brief history of emoji*. https://medium.com/@haoowu/a-brief-history-about-emoji-a5d63bd91b6

EKOLOJİK BİR MANİFESTO OLARAK RÜZGÂRLI VADİ: CANLANDIRMA SİNEMASINDA DOĞA TASAVVURU

Yiğit Ali MERCAN

ÖZET

Sinemanın, yalnızca bir anlatı aracı olmanın ötesinde, etik ve felsefi tartışmalar için güçlü bir zemin oluşturduğu bilinmektedir. Biçemsel özellikleri nedeniyle genellikle çocuklara yönelik bir eğlence aracı olarak algılanan canlandırma sinemasının, derinlikli bir felsefe üretme konusundaki yetkinliği ise çoğu zaman önemsenmemektedir. Yönetmen Hayao Miyazaki, bu algıyı kırarak filmlerini ekolojik birer eylem çağrısına dönüştürmektedir. Bu eğilim, felsefi bir duruşla insanın doğa üzerindeki tahakkümünü reddetmekte ve sinemayı bir mücadele alanı olarak kurgulamaktadır. Özellikle yönetmenin Rüzgârlı Vadi (Nausicaä of the Valley of the Wind) filmi, insan merkezci (antroposentrik) kibre karşı sunulmuş sert bir manifesto niteliği taşır. Filmdeki "Zehirli Orman" metaforu, doğayı sadece pasif bir kurban değil, insanlığı yargılayan ve dönüştüren aktif bir irade olarak sunarak mevcut düzene meydan okur. Çalışmada, Rüzgârlı Vadi filmi, sunduğu bu radikal doğa tasavvuru ve manifesto niteliği çerçevesinde eko-eleştirel bir yaklaşımla irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, Rüzgârlı Vadi, Manifesto, doğa tasavvuru, eko-eleştiri

GİRİŞ

Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema, doğuşundan bu yana salt bir eğlence aracı veya kurgusal anlatı mecrası olmanın çok ötesine geçerek felsefi, sosyolojik ve ekolojik krizlerin tartışıldığı derinlikli bir estetik düzleme yerleşmiştir. Canlı-aksiyon sinemasında yaşanan bu kuramsal dönüşüm, zamanla teknik olanakları genişleyen animasyon (canlandırma) sinemasını da dönüştürmüştür. Başlangıçta temelini hareketin oluşturduğu yüzeysel bir seyirlik olarak görülen animasyon sineması, anlatısını ontolojik

Dr., Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı / İzmir / TÜRKİYE, yigitalimercan@yahoo.com, ORCID: 0009-0007-7662-6375

ve felsefi bir zemine oturtarak, toplumsal meselelere yönelme noktasında canlı-aksiyon sinemasının analitik derinliğini yakalamıştır.

Bu felsefi derinleşme, Japon animasyon sinemasında (anime) özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan yıkımların etkisiyle Batı anlatı biçimlerinden radikal bir kopuş olarak kendini göstermiştir. Bu dönemden itibaren animeler, insanın varoluşsal ve çevresel krizlerine odaklanan daha özgün bir yapıya evrilmiştir. Bu türün en önemli yaratıcılarından biri olan Hayao Miyazaki, sinemasını doğrudan insan kibrinin, savaşların ve teknolojik yıkımın eleştirisi üzerine inşa etmiştir. Japonya'nın geleneksel inanç sistemi olan Şintoizm'in animist felsefesinden beslenen yönetmen, doğa ile insan arasındaki hiyerarşik kopuşu sorunsallaştırarak animelerini eylem odaklı bir ekosinema pratiğiyle bütünleştirmiş ve alana güçlü bir eko-eleştirel boyut kazandırmıştır.

Bu çalışmanın temel amacı, Miyazaki'nin özgün biçemini ve ekolojik vizyonunu tam anlamıyla yansıttığı ilk kurucu metni olan Rüzgârlı Vadi (Nausicaä of the Valley of the Wind) adlı eseri eko-eleştirel kuram çerçevesinde incelemektir. Bu doğrultuda bildiri, insanın doğada her şeyin merkezi, ölçüsü ve hâkimi olduğunu öne süren Batı kökenli antroposentrik (insan merkezci) tahakküm anlayışına karşı, yönetmenin animist bir ontoloji ve bütüncül bir eko-eleştirel felsefe üzerinden nasıl alternatif bir direniş hattı inşa ettiğini yapısal bir çözümlemeyle irdelemeyi hedeflemektedir.

1. KURAMSAL ÇERÇEVE: ANTROPOSENTRİK YAKLAŞIM VE EKO-ELEŞTİREL KURAM

İnsan ile doğa arasındaki ilişki, insanlığın ilk dönemlerinden itibaren dinamik bir evrim süreci geçirmiştir. Paleolitik ve Neolitik dönemleri kapsayan ilk çağlarda doğa, bir yandan yaşamın yegâne kaynağı olarak saygı görürken, diğer yandan barındırdığı vahşi hayvanlar, kıtlık ve doğal afetler nedeniyle gizemli, güçlü ve tehditkâr bir unsur olarak algılanmıştır. İnsanların kendilerini doğanın organik bir parçası olarak gördüğü bu erken dönemden yerleşik hayata geçişle birlikte, doğayı dönüştürme ve ehlileştirme pratikleri hız kazanmıştır. Başlangıçta hayatta kalma güdüsüyle

şekillenen bu ehlileştirme çabası, zamanla insan merkezci (antroposentrik) tahakkümün başlangıcını oluşturmuştur. İnsanın doğa üzerindeki bu tahakkümü, kültür ile doğa arasındaki düalist karşıtlığın felsefi ve pratik temellerini atmıştır. Tarihsel süreçte kökleşen bu ikilik, modern insanın dünyayı algılama ve anlamlandırma biçimlerini etkileyen en güçlü kültürel kodlardan biri olarak günümüzde de varlığını sürdürmektedir (Sadowski, 2026, s. 81).

Doğayı anlamlandırma çabasından (physis) insanı merkeze alan (anthropos) felsefi düzleme geçiş, büyük ölçüde Antik Yunan düşüncesine dayanmaktadır. Bu epistemolojik kopuşla birlikte insan, doğanın sıradan bir parçası olmaktan çıkarılarak rasyonel akla (logos), düşünme ve bilgi edinme yetisine sahip yegâne ayrıcalıklı varlık olarak yeniden tanımlanmıştır. Sokrates'in ruhu (psykhe) yücelten antropolojik hümanizmi, insanın bu rasyonel kapasitesini doğanın üzerine hiyerarşik bir otorite olarak inşa etmiştir. Bu süreç, doğanın kendinde bir değere (içkin değer) sahip olduğu fikrini dışlayarak evreni insan aklının hizmetine sunulmuş teleolojik (gayeci) bir tasarıma indirgemiştir.

Temelleri Antik Yunan'da atılan bu antroposentrik yaklaşım, doğaya nesnel bir gözlemle yaklaşmak yerine "insan gerçekliğini" varoluşun yegâne ve mutlak modeli hâline getirmiştir. İnsanın doğadaki diğer tüm canlılardan radikal biçimde yalıtılması ve "yaratılışın kralı" statüsünde üstün bir konuma yerleştirilmesi, doğanın araçsallaştırıldığı bir değer yargıları bütünü yaratmıştır (Simondon, 2011, s. 53). Antik Yunan felsefesinde, felsefi odağın doğadan insana kayması, insanı sahip olduğu akıl yetisiyle doğadaki diğer tüm varlıklardan (aloga zôa- akılsız hayvanlar) ayırarak ontolojik bir hiyerarşi kurmuştur. Simondon'un (2011) belirttiği üzere Sokrates, insanı doğada en üst konuma yerleştirip diğer şeylerden yalıtarak "antropolojik fark" temelinde bir hümanizm inşa eden ilk düşünürdür (s. 11). Filizlenen bu antroposentrik (insan merkezci) düşünce, ardılları tarafından da derinleştirilmiştir. Nitekim Aristoteles, insanı diğer varlıklardan ayıran yegâne unsurun ruhundaki entelektüel yeti olduğunu savunurken, bitki ve hayvanların salt insanın yararı için var olduğunu öne

sürerek doğanın araçsallaştırılmasını felsefi olarak temellendirmiştir (Renehan, 1981, s. 253).

Antik Yunan düşüncesinde sistemleşen ve yüzyıllar içinde Batı metafiziğinin temel karakteri hâline gelen bu rasyonalizasyon, aslında kendi içindeki daha eski bir mitolojik dünya görüşünden epistemolojik bir kopuşu (Mythos'tan Logos'a geçişi) temsil eder. İnsanı ontolojik bir ayrıcalıkla merkeze oturtan bu felsefi geleneğin aksine, Antik Yunan'ın kendi erken dönem inançları da dâhil olmak üzere (Eski Mezopotamya ve Japon mitolojilerinde olduğu gibi) çok tanrılı (politeist) dinler, doğaya çok daha farklı ve içkin bir statü atfetmiştir.

Bu erken dönem mitolojik anlatılarda doğa, insan aklıyla boyun eğdirilmesi gereken pasif bir madde değil, kutsalın mekânı ve ilahi güçlerin (deniz veya fırtına tanrılarının) somutlaştığı, saygı duyulan canlı bir fail olarak görülmüştür. Örneğin doğanın "kaosu" ile ilahi olanın getirdiği "düzen" arasındaki gerilimde fırtınalar veya denizler, yatıştırılması gereken kudretli yapılar olarak resmedilmiştir (Sadowski, 2026, s.81). Bu dönemlerde doğa, felaketlerin veya bereketin ardındaki ilahi iradenin doğrudan tecelli ettiği cezalandırıcı yahut ödüllendirici bir fail olarak görülmüş, bu durum toplumlarda doğaya karşı mecburi bir saygı ve korku kültü yaratmıştır. Bu düşünce yapısının tarihsel yansımalarından biri olarak, Japonya'ya sefer düzenleyen Moğol ve Kore ordularına ait donanmaların büyük fırtınalar sonucunda yok olması, Japon halkı tarafından tanrısal bir koruma ve müdahale biçiminde yorumlanmış, söz konusu yıkıcı doğa olayı sonradan *kamikaze* (ilahi rüzgâr) olarak adlandırılmıştır (Andressen, 2002, s. 53). Çok tanrılı inançların doğaya atfettiği bu kutsallık, Batı'da mitolojik ve tarihsel bir aşama olarak kalırken, Japon kültüründe Şintoizm ve animizm felsefesi etrafında şekillenerek günümüze dek inanç sisteminden daha çok kültürel bir kod olarak varlığını sürdürmüştür.

Bu çalışmanın temel odak noktası olan Hayao Miyazaki sinemasındaki insan merkezci (antroposentrik) tahakküm eleştirisi, düşünsel altyapısını Şintoizm'in animist kültüründen almaktadır. Bu bağlamda, yönetmenin doğa tasavvurunu doğru okuyabilmek ve eko-

eleştirel yaklaşımını anlamlandırabilmek adına Şintoizm'in insan-doğa ilişkisine değinmek gerekmektedir.

Japonya'nın geleneksel inanç sistemi olan Şintoizm, doğayı bütünüyle canlı kabul eden animist bir felsefeye dayanmaktadır. "Tanrıların yolu" anlamına gelen bu öğretiye göre dağlar, nehirler ve ormanlar gibi doğal varlıklar *Kami* adı verilen kutsal ruhlara ev sahipliği yapar. İnsanı doğanın ayrılmaz bir parçası olarak konumlandıran bu inanç sistemi, hiyerarşik tahakkümü reddederek insan ile doğa arasında yatay ve uyumlu bir ilişki öngörür (Ashkenazi, 2019, s. 61). Bu bağlamda, yaşanan yıkıcı felaketler veya bereketli dönemler rastlantısal doğa olayları olmaktan ziyade, insanın doğaya karşı sergilediği saygının ya da kibrin doğrudan bir yansıması olarak okunmaktadır.

Animist kültürlerde gözlemlenen bu içkin kutsallık ve yatay hiyerarşi, Batı düşüncesini şekillendiren tek tanrılı (monoteist) inanç sistemleriyle birlikte yerini dikey ve baskı odaklı bir ontolojiye bırakmıştır. Yeni teolojik yapılar, kutsallığı doğanın içinden çıkarıp aşkın bir yaratıcıya atfederken, doğayı, "yaratılmışların en şereflisi" sayılan insanın emrine sunulmuş pasif bir "nesneler alanına" indirgemiştir. Nitekim Antik Yunan felsefesinde temelleri atılan antroposentrik yaklaşım, tek tanrılı dinlerin sunduğu bu teolojik meşruiyetle daha da keskinleşmiştir. İnsanın doğa üzerindeki mutlak üstünlüğü dinsel bir dogmaya dönüşerek aradaki ekolojik bağı bütünüyle koparmıştır.

Felsefi ve teolojik boyutta yaşanan bu antroposentrik dönüşüm, özellikle tarım ile başlayan teknolojik yeniliklerle insanın doğa üzerindeki tahakküm sürecini hızlandırmıştır. Örneğin MS 7. yüzyılda Kuzey Avrupa'da tarım teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve yeni icatlar, insanın toprağa ve doğaya yönelik bakış açısını kökünden değiştirmiştir. Söz konusu teknolojik atılımların, insanı doğanın uyumlu bir bileşeni olma vasfından kopardığı ve onu doğa üzerinde mutlak bir tahakküm kuran sömürücü konumuna yerleştirdiği öne sürülmektedir (White, 1967, s.1205).

Aydınlanma Çağı ile ivme kazanan, salt akla imanla, mekanistik dünya görüşü ve ardından gelen Sanayi Devrimi, insanın doğa üzerindeki

tahakkümünü ileri boyuta taşımıştır. Sanayi Devrimi'nin "ilerleme uğruna doğayı fethetme" fikri, 20. yüzyılın ikinci yarısında gezegenin taşıma kapasitesinin aşılması ve büyük ekolojik krizlerin (iklim felaketleri, kirlilik, türlerin yok oluşu) ortaya çıkmasıyla birlikte, antroposentrik görüşe karşı tutumlar da değişmiştir (Sadowski, 2026, s.81). Doğanın yalnızca sömürülecek bir kaynak olarak kodlanmasına ve bu durumun yarattığı derin ekolojik yıkımlara yönelik kuramsal bir duruş olarak eko-eleştirel yaklaşım ortaya çıkmıştır.

1960'lı yıllarda doğanın bütünüyle tahakküm altına alınarak metalaştırılması, beraberinde küresel iklim krizleri, biyolojik çeşitlilik kaybı ve ekosistemlerin telafisi güç tahribatlara uğraması gibi ağır çevresel sonuçlar doğurmuştur. Yaşanan bu ekolojik yıkım, sorunun kökenindeki antroposentrik tutuma karşı bir farkındalık yaratarak "eko-eleştirel" bir uyanışı tetiklemiştir. Rachel Carson'ın 1962 yılında yayımlanan Sessiz Bahar (Silent Spring) eseriyle sembolik olarak başlayan bu uyanış, kuramsal ve metodolojik çerçevesini ilk olarak edebiyat çalışmaları içinde şekillendirmiştir (Sadowski, 2026, s.83). Ancak Simon Estok, eko-eleştiriyi salt metinsel bir analiz aracı olmaktan çıkarıp maddi dünyada somut bir değişim yaratmayı hedefleyen, eylem odaklı (praksis) bir kuram olarak konumlandırır (Akt. Habeeb & Habeeb, 2012, s. 506). Estok'un bu genişletilmiş tanımı, teorinin yalnızca edebiyatla sınırlı kalamayacağını, canlandırma (animasyon) sinemasından felsefi metinlere kadar her türlü kültürel üretimin disiplinler arası bir eko-eleştirel analize tabi tutulabileceğini vurgular. Dolayısıyla eko-eleştirel kuram, doğası gereği estetik bir incelemenin ötesine geçerek insan kültürü ile doğa arasındaki ontolojik ilişkiyi sorgulayan ve antroposentrik tahakküme karşı yazılmış ekolojik bir manifesto niteliği taşır.

Eko-eleştirel kuramın kültürel varsayımları reddeden bu eylemci doğası, zamanla antroposantrizme karşı farklı teorik akımların doğmasına zemin hazırlamıştır. Bu akımların başında, 1970'lerde Arne Naess tarafından öne sürülen ve evrendeki tüm canlı varlıkların içsel bir değere sahip olduğunu savunan Derin Ekoloji (Deep Ecology) gelir. Post-

modernleşen dünyada insan merkezciliğe karşı ilk felsefi tepki olarak beliren bu akım, insanın ontolojik ayrıcalığını kesin bir dille reddeder (Witoszek ve Mueller, 2017, s. 209). 1980'lerde feminist hareketin ivme kazanmasıyla ortaya çıkan Ekofeminizm ise ekolojik krizin faturasına farklı bir boyut katarak sorunun merkezine antroposantrizmden ziyade androsentrizmi (erkek merkezcilik) yerleştirir (Pal, 2021, s. 92). Ataerkil sistemin dinamikleriyle çevresel yıkımı doğrudan ilişkilendiren bu yaklaşım, "Toprak-ana" ve "akıl-erkek" gibi düalist düşünce yapılarının hem doğaya hem de kadına yönelik uygulanan şiddeti aynı ortak kökenden besleyerek meşrulaştırdığını iddia eder (Jervis, 1982, s. 652).

Eko-eleştirinin çağdaş dönemdeki bir diğer akım ise Ekolojik Posthümanizm, odağını daha da genişletir. Bu akım, insanın "her şeyin ölçüsü" kabul edildiği dönemin artık kapandığını ve doğa-kültür ikiliklerinin aşıldığı insan-sonrası (post-human) bir devirde yaşadığımızı savunur (Latour, 2017, s. 117). Son olarak, Çevresel Adalet Teorisi, soruna, sınıf perspektifinden bakmaktadır. Bu akıma göre, ekolojik sorunlar hem sınıfsal hem de politiktir. Çünkü üst sınıfın yarattığı çevresel sorulardan en çok alt sınıftakiler etkilenmektedir. Latour (2017), Amazon ormanlarının derinliklerindeki yerli halkların veya yoksul gecekondu mahallelerindeki insanların, iklim değişikliğinin "insani" kökenleriyle hiçbir ilgisi olmadığını, fabrikasının yakınında uygun fiyatlı ev bulamadığı için arabasıyla uzun mesafeler kat etmek zorunda kalan bir işçiyi karbon ayak izi nedeniyle suçlamanın ahlaki bir temeli olmadığını vurgulamaktadır (s.121). Bu doğrultuda çevre kirliliği, sorumluluğu yalnızca bireysel tüketim alışkanlıklarına indirgemekten ziyade, sosyoekonomik eşitsizliklerden beslenen sınıfsal ve yapısal bir sorun olarak ele alınmalıdır.

Eko-eleştirel kuramın kültürel üretim alanındaki en güçlü yankılarından biri, disiplinin sinemaya uyarlanmış dalı olan ekosinema (ecocinema) pratiğidir. Bu alan, yalnızca didaktik biçimde çevre bilinci aşılamaya çalışan mesaj kaygılı filmlerle sınırlı kalmayıp ana akım gişe filmlerinden yaban hayatı belgesellerine, avangard yapımlardan animasyon (canlandırma) sinemasına uzanan geniş bir yelpazeyi ekolojik bir

perspektifle analiz eder. Bu bağlamda Paula Willoquet-Maricondi gibi kuramcılar, ana akım sinemanın ürettiği yüzeysel "çevreci" filmler ile yapısal bir pratik olan ekosinema arasına net bir çizgi çekerler. Onlara göre ticari ana akım filmler, ekolojik yıkımın asıl faili olan hegemonik sistemi derinlemesine eleştirmekten kaçınır, aksine insanı "kurtarıcı" rolünde merkeze oturtarak gizli bir antroposentrik yaklaşımı yeniden üretir ve olumlar (Akt. Ingram, 2013, s. 44). Oysa ekosinema, tıpkı kök aldığı eko-eleştiri gibi salt teorik bir çerçeve değil, tahakküm sistemine karşı eylem odaklı (praksis) bağımsız bir akademik disiplindir. İnsanın doğa üzerindeki sahte kurtarıcı mitlerini reddederek hegemonik sistemi yapısal bir eleştiriye tabi tutan bu eylemci ekosinema pratiği, Hayao Miyazaki'nin anime eserlerinde en yetkin ve somut sanatsal karşılıklarından birini bulmaktadır.

2. HAYAO MİYAZAKİ ANİMELERİNDE DOĞA TASAVVURU

Hayao Miyazaki sineması, antroposentrik tahakkümün yol açtığı ekolojik ve ontolojik krizleri görünür kılan güçlü bir eko-eleştirel zemin inşa eder. Yönetmenin anlatılarında insan ile doğa arasındaki gerilimli etkileşim, eylemlerin yıkıcı etkileri ve teknolojinin sömürü aracı olarak kullanılması en temel sorunsallar olarak öne çıkar. Ancak Miyazaki, doğayı insanın korumasına veya müdahalesine muhtaç "pasif bir nesne" olarak konumlandıran Batı merkezli anlayışı kesin bir dille reddeder. Aksine, düşünsel temelini Şintoizm'in animist felsefesinden alan yatay bir ontolojik hiyerarşi kurar. Doğadaki her varlığın bir ruhu olduğu inancından beslenen bu yaklaşım; Komşum Totoro, Prenses Mononoke ve Ruhların Kaçışı gibi yapımlarda soyut doğa ruhlarının somutlaştırılarak ekosistemin aktif özneleri hâline getirilmesiyle karşılık bulur. Bu temsil biçimi, izleyicinin doğayı yansıtan karakterlerle özdeşleşmesini kolaylaştırırken aynı zamanda doğanın kendine ait otonom kimliğini de vurgular.

Miyazaki evreninde ekolojik yıkım her ne kadar insanın açgözlülüğü, militarist politikaları ve aşırı tüketim hırsından kaynaklansa da anlatıda Batı düşüncesine içkin o keskin düalizm (salt iyi veya salt kötü ayrımı) yer almaz. Yönetmen, insanın teknoloji odaklı sömürücü eylemlerinin

kökeninde dahi çoğu zaman kendini koruma ve hayatta kalma içgüdüsünün yattığını göstererek karakterlerini tek boyutlu olmaktan kurtarır. Benzer şekilde, doğanın insan tahribatına karşı sergilediği yıkıcı refleksler de ilkel bir intikam duygusundan ziyade, bozulan ekolojik dengeyi yeniden tesis etme amacına hizmet etmektedir. İnsan eylemlerine bilinçli bir şekilde cevap veren bu "aktif özne" konumu, doğanın insana ihtiyaç duymadığını ancak insanın doğanın gücü karşısında aciz olduğunu kanıtlar. Doğaya atfedilen bu otonom güç izleyiciye alıştığı, o antroposentrik güvenli alanından çıkararak kendi ontolojik sınırlarıyla ve doğadaki gerçek, sıradan konumuyla yüzleştirir.

3. BİR MANİFESTO OLARAK RÜZGÂRLI VADİ ANİMESİNİN İNCELENMESİ

Hayao Miyazaki'nin özgün üslubunu ve tematik duruşunu yansıtan ilk eseri olarak kabul edilen Rüzgârlı Vadi (Nausicaä of the Valley of the Wind), resmi bir Studio Ghibli yapımı olmamasına rağmen anlatı yapısı, mizansen, sinematografi ve ses tasarımı gibi biçemsel unsurlarıyla yönetmenin sonraki eserleriyle bir bütünlük sergiler. Bu nedenle biçemsel ve düşünsel bağlamda kurucu bir Ghibli metni olarak değerlendirilmesi gereken film, ekolojik yıkımı soyut bir arka plan olmaktan çıkarıp tarihsel çevre felaketleriyle organik bağ kuran güçlü bir alegorik düzleme taşır.

Bu alegorik inşanın merkezinde, Japonya'da yaşanan Minamata Körfezi cıva zehirlenmesi felaketine yapılan tarihsel göndermeler yer almaktadır. Miyazaki'nin anlatısını şekillendiren temel felsefi motivasyon, bu ağır endüstriyel tahribata rağmen körfezdeki balıkların yok olmaması ve toksik çevreye adapte olarak yaşamlarını sürdürmeyi başarmalarıdır. Cavallaro'ya (2006) göre yönetmen, Minamata'nın bu dirençli balıkları ile filmdeki Zehirli Orman (Fukai) ekosistemi arasında doğrudan bir bağ kurmuştur (s. 48). Miyazaki kurduğu bu tarihsel ve kurgusal paralellik üzerinden, insan dışı varlıkların, yaratılan ekolojik yıkıma rağmen yeni ontolojik koşullara muazzam bir evrimsel dirençle uyum sağladığını ve doğanın yaşamı sürdürme yönündeki otonom iradesini vurgulamaktadır.

Rüzgârlı Vadi, anlatısını kıyamet sonrası (post-apokaliptik) bir dünya tasavvuru üzerine inşa eder. Animelerde yaygın olarak kullanılan bu mahşer anlatısı, felaketin kaynağını doğanın "kötücül" niteliğinde değil, insanın bitmek bilmeyen hırsı, açgözlülüğü ve tahakküm arzusunda konumlandırır. Böylece, doğanın ötekileştirilmesi ve antroposentrik sömürü mantığı anlatının temel çatışma unsuru hâline gelir. Miyazaki, bu yıkım tasavvurunu filmin açılış sekansıyla (prolog) birlikte ortaya koyar.

İlk sahnedeki geniş plan (wide shot) ölçeği, mekâna yayılan çevresel tahribatı bütüncül bir uzam olarak sunarak izleyiciyi insan ölçeğinin yetersizliğiyle yüzleştirir. Yönetmen, Lord Yupa'nın ve binek hayvanının (Horseclaw) hayatta kalabilmek için maske kullanmasıyla atmosferin solunamaz hâle geldiğini vurgularken, zehirli sporlarla kaplanmış taşlaşmış ağaç formlarıyla doğanın ontolojik bir dönüşüm geçirdiği fikrini görselleştirir. Yupa'nın harabede bulduğu oyuncak bebeğin dokunulduğu an parçalanması ise çevresel yıkımın masumiyet ve kırılganlık üzerindeki etkisini simgesel bir düzleme taşır ve antroposentrik eylemlerin bedelini en çok yeryüzündeki savunmasız varlıkların ödediği gerçeğini vurgular.

Filmin jeneriğinde beliren "Sanayi medeniyeti çöktükten bin yıl sonra zehirli gazlar salan bir orman, dünyayı paslı yıkıntılarla kaplayarak insanlığı tehdit etmeye başladı" ifadesi, açılış imgeleriyle birleştiğinde Zehirli Orman'ı (Fukai) insanlığın sonunu getirmek üzere ilerleyen düşmanca bir organizma olarak kodlar. Ancak Miyazaki, bu karanlık tasavvuru tek bir rasyonel perspektife sabitlemez. Jeneriğin hemen ardından yıkım uzamından tamamen kopuk, dingin ve rahatlatıcı bir gökyüzünde planörüyle (Mehve) süzülen Nausicaä'nın sahneye dâhil olması, izleyiciyi baskın tehdit algısından sıyırarak farklı bir ideolojik bakış açısına taşır. Nausicaä'nın zehirli sporlar arasında gezinirken sergilediği barışçıl tavır, filmdeki öznelerin doğayla kurduğu zıt ilişkileri keskinleştirir. Örneğin, kılıç ustası ve araştırmacı olan Lord Yupa'nın karamsar penceresinden bakıldığında dünya, yok oluşa sürüklenen çorak bir harabeyken, Nausicaä için doğa, devasa böceklerle (Ohmu) empati kurulabilen ve her canlının hiyerarşik olarak eşit olduğu asıl yaşam

kaynağıdır. Yupa'nın rasyonel bilgi birikimine rağmen dünyayı salt bir yok oluş mekânı olarak algılaması ile Nausicaä'nın kurduğu bu derin aidiyet arasındaki ontolojik karşıtlık, ekolojik ilişkinin yalnızca bilgi düzeyiyle değil, doğa karşısında alınan etik konumlanmayla da belirlendiğini göstermektedir.

Vurgulanan bu "etik konumlanmayı" Nausicaä karakteri üzerinden somutlaştıran Miyazaki, anlatının başlarında kahramanını ilahi bir masumiyet ve pasifizm ile özdeşleştirir. Şiddetin yalnızca daha derin bir yok oluşa hizmet edeceği bilinciyle hareket eden karakter, babasının Torumekia askerleri tarafından katledildiği sahnede anlık bir intikam dürtüsüne yenik düşerek bu barışçıl duruşunu ihlal eder ve askerleri öldürür. Kendi içindeki bu kontrolsüz şiddet patlamasıyla yüzleştiğinde kapıldığı dehşet ve anlık umutsuzluk, ana akım sinemanın ürettiği "kusursuz ve ilahi kurtarıcı" mitini yıkarak Nausicaä'yı hata yapabilen, kırılgan bir insana dönüştürür. Yönetmen, yaşanan bu trajik kırılma anı üzerinden, ahlaki erdem ve iyiliğin, doğuştan bahşedilen ilahi bir lütuf olmadığını, aksine, ilkel dürtülere karşı akıl ve vicdan yoluyla sergilenen bilinçli bir direnişin sonucu olduğunu vurgular. Nausicaä'nın kendi karanlığıyla yüzleşmesinin ardından yaşadığı bu ahlaki uyanış, antroposentrik kibre karşı sağlam ve iradi bir duruş inşa etmesini sağlar. Miyazaki, insanın yeryüzündeki sözde ontolojik biricikliğine ve doğayı tahakküm altına alma hakkına karşı, gerçek ekolojik uyumun ancak insanın kendi özgür iradesiyle "erdemli olanı" seçmesiyle mümkün olabileceğini vurgulamaktadır.

Yaşadığı o trajik kırılma anı istisna tutulduğunda Nausicaä, film boyunca insan-doğa ilişkisinin yeniden inşasında kilit rol oynayan tutarlı bir pasifizm sergiler. Lord Yupa'ya saldıran bir Ohmu'yu şiddet kullanmak yerine ışık fişekleri ve böcek düdüğüyle sakinleştirmesi veya Vadi'ye düşen uçağın enkazındaki kanatlı böceği (Ushi-abu) askerlerden kurtararak zarar vermeden ait olduğu ekosisteme geri götürmesi, bu barışçıl etiğin pratik yansımalarıdır. Kahramanın doğayla savaşmak yerine onun ayrılmaz bir parçası olmayı seçtiği bu eylemler dizisi, filmin dönüm noktası olan final sekansında radikal bir etik jeste dönüşür. Yavru bir Ohmu'yu kurtarmak

uğruna kendini öfkeli sürünün önüne siper eden Nausicaä, kendi ontolojik varlığını tamamıyla ekolojik bütünlüğe teslim eder. Bu sahnede kahramanın kaderi insan merkezci bir iradeye değil, doğrudan ekosistemin otonom işleyişine bırakılır.

Miyazaki, izleyicinin özdeşleştiği kahramanı feda ederek yaşam hakkının ve mutlak gücün doğanın kendisine ait olduğunu vurgular. Ancak tıpkı Zehirli Orman'ın (Fukai) derinliklerindeki taşlaşmış ağaçların dünyayı zehirden arındırması gibi, Ohmu'lar da Nausicaä'yı kendi yaşam enerjileriyle iyileştirip diriltirler. Ohmu'ların altın sarısı duyargaları üzerinde kahramanı göğe yükselttiği bu sahne, semavi dinlerdeki Mesih (Hz. İsa'nın dirilişi) motifine görsel bir gönderme yapar. Miyazaki, ana akım anlatıların aksine bu "diriliş" anını aşkın ve ilahi bir mucizeye değil, bütünüyle doğanın kendi içkin, şefkatli ve onarıcı gücüne atfederek animist felsefesini anlatısının merkezine yerleştirmiştir.

Nausicaä'nın temsil ettiği barışçıl etiğin tam karşısında, teknolojik tahakküm hırsını somutlaştıran antagonistik figür Torumekia Prensesi Kushana konumlanır. Kushana, geçmişte Ohmu'ların saldırısı sonucu maruz kaldığı travmatik bedensel kaybı doğayla bütünleşme arayışına değil, yıkıcı bir intikam ve kontrol saplantısına dönüştürmüştür. Bu şiddet odaklı antroposentrik motivasyonla, doğayı mutlak surette boyunduruk altına almak adına antik bir kitle imha silahı olan Dev Savaşçı'yı (God Warrior) canlandırmaya çalışır. Miyazaki tam bu kırılma anında, insanın "yıkıcı" teknolojisi ile doğanın "onarıcı" otonomisini diyalektik tezat içinde karşı karşıya getirir. Kushana'nın kibriyle zorla uyandırılan Dev Savaşçı, organik doğaya aykırı varoluşunun kaçınılmaz bir sonucu olarak hastalıklı biçimde çürüyerek kendi sonunu hazırlarken, ontolojik varlığını doğaya (Ohmu'lara) şefkatle teslim eden Nausicaä yeniden hayat bulur. Yönetmen kurduğu bu dramatik zıtlık üzerinden, insanın doğa üzerindeki tahakküm arzusunun mutlak bir öz-yıkıma mahkûm olduğunu, gerçek kurtuluşun ancak ekosistemle kurulacak empatik ve yatay bir bağla mümkün olabileceğini güçlü bir ekolojik manifesto niteliğinde ortaya koymaktadır.

Karakterler düzeyinde kurulan bu felsefi tezat, anlatı ilerledikçe geleneksel/organik toplum ile endüstriyel/modern toplum arasındaki sosyoekolojik çatışma ekseninde makro bir boyuta taşınır. Doğayla bütünleşen ve ekosisteme derin bir saygı duyan organik yapı, Vadi halkının rüzgârla kurduğu barışçıl ilişkide somutlaşırken, ağır zırhları, devasa savaş gemileri ve ateşli silahlarıyla Torumekia ordusu, modernitenin doğa üzerindeki mekanik tahakkümünü temsil eder. Torumekialıların hiçbir diplomatik zemin aramadan vadiyi işgal etmesi, Miyazaki'nin emperyalist devletlerin doğayı ve kendilerinden zayıf ulusları sömürme pratiğine yönelttiği yapısal bir eleştiridir. Bu emperyalist ideoloji, Kushana'nın bireysel kibriyle bütünleşerek vadiye "barış" getirme vaadini Zehirli Orman'ı (Fukai) tamamen yakıp yok etme hezeyanına dönüştürür. Mahşer anlatılarında ekolojik felaketlerin temel nedeni olarak kodlanan insan açgözlülüğü, Kushana'nın devasa Ohmu sürüsüne fütursuzca ateş açtığı sahnelerde, Sanayi Devrimi sonrası makineleşen ve doğayı acımasızca sömüren endüstriyel medeniyetin bir metaforu hâline gelmektedir.

Genel bir perspektiften bakıldığında Miyazaki, Nausicaä karakteri aracılığıyla ekolojik anlamda "öteki" olarak kodlanan doğaya ontolojik bir meşruiyet kazandırarak, asıl kalıcı olanın doğanın bağımsız varoluşu olduğunu savunur. Yönetmen bu felsefeyi inşa ederken modern toplumun (Torumekia) sömürü mantığını sertçe eleştirip geleneksel toplumun (Rüzgârlı Vadi) görece uyumlu yaşam pratiğini olumlasa da geleneksel olanın romantize edilerek kusursuzlaştırılmasına izin vermez. Zira doğayla iç içe yaşamalarına rağmen Vadi halkı da derinlerde Zehirli Orman'a (Fukai) karşı tekinsiz bir korku ve onu "öteki" olarak görme eğilimi taşır. Kendilerine doğrudan zarar vermediği sürece ormanla aktif bir çatışmaya girmeyen bu halk, bir Torumekia kargo uçağının vadiye düşmesi ve zehirli sporların tarım alanlarına sıçramasıyla birlikte hayatta kalabilmek adına doğayla acımasız bir mücadeleye girişir. Miyazaki bu kırılma anı üzerinden, doğayla uyumlu görünen toplumlarda dahi varoluşsal bir tehdit anında doğayı tahakküm altına alma refleksinin nasıl hızla tetiklenebileceğini ortaya koymaktadır. Anlatı boyunca eleştirilen bu antroposentrik tutum, Pejite halkının eylemleriyle yıkıcı bir makro boyuta taşınır. Pejitelilerin,

Torumekia ordusunu yok etmek amacıyla yavru bir Ohmu'ya işkence ederek koca bir sürüyü silahlaştırması ve kendi ülkelerinin yok olmasını dahi göze alması, iktidar hırsının ulaştığı en çarpıcı noktadır. Miyazaki, insanlığın doğayı kendi savaşlarında araçsallaştıran bu durdurulamaz tahakküm arzusuna karşı ekofeminist bir alternatif sunar. Ataerkil sistemin ürettiği bu şiddet sarmalı, Nausicaä, Lastelle ve Lastelle'nin annesi arasında kurulan koruyucu kadın dayanışmasıyla aşılmaya çalışılır. Bu bağlamda antagonistik bir figür olan Kushana oldukça işlevseldir. Biyolojik olarak kadın olmasına rağmen benimsediği militarist hırs ve yıkıcı dille doğrudan eril/ataerkil iktidarı temsil eder. Dolayısıyla film, cinsiyetlenmiş iktidar biçimlerini salt "beden" üzerinden değil, siyasal pratikler ve ideolojik tutumlar üzerinden tartışmaya açar. Yönetmen bu anlatı yapısıyla, ekosistemdeki yıkımın durdurulmasında ve bozulan dengenin yeniden tesis edilmesinde ekofeminist mücadelenin, kadın emeğinin ve doğadaki onarıcı dişil gücün yaşamsal önemini ön plana çıkarmaktadır.

Ekolojik dengenin yeniden sağlandığı filmin epilog sahnesi, Miyazaki'nin insan-doğa ilişkisine dair savunduğu felsefi çerçevenin nihai bir özeti niteliğindedir. Yönetmen, Zehirli Orman'ın altındaki arınmış kumlarda Nausicaä'nın geride bıraktığı pilot kaskının hemen yanında filizlenen yeşil bir fidanı görselleştirerek bir hakikati ortaya koyar.

Doğa, insanın korumasına yahut müdahalesine muhtaç değildir, insanlık kendi sonunu getirse dahi yeryüzü evrimsel döngüsünü sürdürecek içkin bir otonomiye sahiptir. Bu bağlamda Nausicaä'nın finalde sergilediği destansı fedakârlık, ana akım anlatılardaki kibrin bir yansıması olan "doğayı kurtarma" eyleminden ziyade, insanlığın bu gezegende var olmaya devam edebilmesi için atılmış ontolojik bir adımdır. Zira kendini evrenin merkezine koyan insanın bütünüyle yok olduğu bir senaryoda dahi doğa, o fidanı yeşertmeyi sürdürecek yaşamsal güce sahiptir. Sonuç olarak Miyazaki bu anlatı üzerinden, insanlığın hayatta kalabilmesinin ve ekosistemle barış içinde yaşayabilmesinin yegâne yolunun, asırlardır süregelen antroposentrik tahakküm kibrini terk ederek, doğanın hiyerarşik olmayan

organik bir parçası olduğunu kabullenmekten geçtiğini ekolojik bir manifesto olarak sunmaktadır.

SONUÇ

Hayao Miyazaki, Rüzgârlı Vadi aracılığıyla anime sinemasında eko-eleştirel söylemin en güçlü örneklerinden birini inşa eder. Yapılan bu çözümleme, film evrenindeki etik konumlanmanın salt "iyi" ile "kötü" arasındaki yüzeysel bir düalizme indirgenmediğini göstermektedir. Aksine, anlatıdaki toplulukların nihai amaçlarından ziyade, o amaçlara ulaşmak için benimsedikleri yöntemler ve doğayla kurdukları tahakküm ilişkisi ahlaki bir ölçüt olarak belirleyici hâle gelmektedir. Bu apokaliptik yıkım uzamında doğanın dilini anlayan ve bozulan ekolojik dengeyi yeniden tesis etmeye çabalayan yegâne figür olan Nausicaä, bu dengeyi doğuştan gelen insanüstü bir lütufla değil, bizzat kendi pratik emeği, pasifist direnişi ve nihayetinde ontolojik varlığını feda etmesiyle sağlamaktadır. Miyazaki bu eseriyle, kim tarafından ve hangi gerekçeyle (savunma pozisyonundaki barışçıl bir halk dahi olsa) yapılırsa yapılsın, doğaya karşı açılan bir savaşın mutlak surette yenilgiyle sonuçlanacağını ve bütünüyle beyhude olduğunu vurgular. İnsanın yeryüzündeki varoluşunu sürdürebilmesinin yegâne koşulu, kendisini ekosistemin eşit ve uyumlu bir parçası olarak kabul etmesidir. Sonuç olarak yönetmen, "öteki" olarak kodlanan insan-dışı varlıkların korunması ve ekolojik dengenin yeniden inşası ekseninde çok boyutlu bir sinematografik manifesto ortaya koymuştur.

Miyazaki, yeryüzünün maruz kaldığı apokaliptik felaketler alegorisi üzerinden, doğayı sömürgeleştiren kontrolsüz endüstriyel büyümeyi, Batı medeniyetine içkin yıkıcı ataerkil tahakküm sistemini ve antroposentrik kibrin beslediği doğa nefretini derinlemesine sorunsallaştırarak yapısal bir eleştiriye tabi tutmaktadır.

KAYNAKÇA

Andressen, C. (2002). *A short history of Japan from Samurai to Sony*. Allen & Unwin Press.

Ashkenazi, M. (2019). *Japon mitolojisi*. (Çev: Ö. Özarpacı), Say Yayınları.

Cavallaro, D. (2006). *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company, Inc.

Habeeb, G. & Habeeb, D. (2012). Eco-critical theory or e-theory: Some newer perspectives. *Proceedings of National Seminar on Postmodern Literary Theory and Literature*.

Ingram, D. (2013). The aesthetics and ethics of eco-film criticism. S. Rust, S. Monani, S. Cubitt (Ed.), *Ecocinema Theory and Practice* içinde (43-61. ss.), Routledge.

Jervis, J. L. (1982). Review of the book The death of nature: Women, ecology, and the scientific revolution. *by C. Merchant, Technology and Culture*, *23*(4), 653-654.

Latour, B. (2017). *Facing Gaia: Eight lectures on the new climatic regime*. (Çev: C. Porter), Polity Press.

Pal, D. (2021). Ecofeminism: A Study at the Roots of Gender Inequalities. *Scientia Moralitas Conference Proceedings* içinde (92-99. ss.).

Renehan, R. (1981). The Greek anthropocentric view of man. *Harvard Studies in Classical Philology*, (85), 239-259.

Sadowski, R. F. (2026). From antagonism to peace with nature: Paradigm shifts in the human-nature relationship. *Problemy Ekorozwoju/Problems of Sustainable Development*, *21*(1), 79-88.

Simondon, G. (2011). *Two lessons on animal and man*. (Çev: D. S. Burk), Univocal.

White, L., Jr. (1967). The historical roots of our ecologic crisis. *Science*, *155*(3767), 1203-1207.

Witoszek, N. & Mueller, M. L. (2017). Deep ecology: Life after life?. *Worldviews*, (21), 209-217.

HAROLD PINTER'IN "KOLEKSİYON" OYUNUNDA METİNLERARASILIK VE DİSİPLİNLERARASI İLİŞKİLERİN POSTDRAMATİK YAPI BAĞLAMINDA KAFKA VE FOUCAULT ETKİSİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Füsun ATAMAN

ÖZET

Bu çalışmada oyuncu, yönetmen ve yazar olarak tiyatronun her alanında faaliyet gösteren, 20. yy. tiyatrosu kadar geleceğin tiyatro anlayışına da etki eden öncü bir yazar olarak dikkat çeken Harold Pinter'ın kendine has Pinteresk üslubu, postdramatik tiyatronun araçlarıyla ilişkisi bakımından ele alınmakta, kendisinden sonra tiyatroya nasıl kapılar açtığı irdelenmektedir. Günümüzün avangart-postmodern çizgide gelişen tiyatro anlayışında Pinteresk tiyatro önemli bir adımdır ve sahnelemenin metnin önüne geçmeye başladığı çağdaş tiyatroda Pinter'ın yazarlığı kadar sahneleme anlayışıyla da ele alınması, sahneleme arayışlarına önemli katkılar sunabilir. Bu amaçla, yazarın hafıza ve oyunlarından biri olan, fantezi oyunu olarak anılan Koleksiyon'un sahnelenme sürecinden yola çıkılarak metnin yaslandığı postdramatik araçlar ve rejiye sundukları olanaklar değerlendirilmektedir. Postdramatik tiyatronun başlıca yazınsal özelliklerinden metinlerarasılık ile Lehmann'ın üzerinde durduğu gösterge yoğunluklu anlatım ve olayın yerini alan durum ilkelerinden hareketle, Pinter tiyatrosunun günümüzün ve geleceğin tiyatrosuna, sahneleme anlayışına sunduğu imkanlar, güncel bir tartışma alanı olan disiplinlerarası ilişkileri de kapsayacak biçimde eserlerinde belirgin etkileri olan Kafka ve Foucault üzerinden irdelenmektedir. Ayrıca Koleksiyon'un çözümlenmesi ve sahnelenmesi bakımından önemli olan diğer yazarlarla, felsefe, edebiyat, sinema ve televizyon gibi farklı disiplinlerin etkileri de kısaca ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: postdramatik tiyatro, Pinter tiyatrosu, metinlerarasılık, disiplinler arası ilişkiler, sahneleme

Dr., Dramaturg, Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü İzmir Devlet Tiyatrosu, İzmir / TÜRKİYE, fusunataman@gmail.com, ORCID:0009-0002-1212-8792

GİRİŞ

20. yüzyılın en önemli oyun yazarlarından biri kabul edilen Nobel ödüllü yazar Harold Pinter'ın, Pinteresk olarak adlandırılan özgün yazarlık üslubu, postdramatik tiyatroya kapı açan unsurlar da içermektedir. Yazar eserlerinde metinlerarası ilişkilerle birlikte, felsefe, edebiyat, sinema ve televizyon gibi farklı alanlarla disiplinlerarası ilişkiler kurmuştur. Bu çalışmada, kurulan bu ilişkilerin yazarın Koleksiyon adlı oyununa ve sahnelenmesi deneyimine katkıları belirlenmeye, metinden sahnelemeye ne tür olanaklar sunduğu değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Pinter'ın oyunları ilk bakışta anlaşılması güç, kendisini hemen ele vermeyen ve sahnelemede çözümü üzerine düşünmek gerektiren özellikle tasarlanmış reji problemleri içeren metinlerdir. Onun oyunlarını çözümleme ve sahnelemede güçlük çekilmesinin birinci nedeni, yazarın oyunlarının ilk bakışta gerçekçi tiyatronun kalıplarından yararlanarak kurgulanmış metinler oldukları izlenimi yaratmasıdır. Ancak gerçekçi tiyatro çerçevesi içinde yaklaşmak metinlerini çözümlemek ve sahnelemek bakımından yetersiz kalır. Hatta Pinter'ın kurduğu bu gerçekçi evrenin adeta seyirci ve okuyucuya kurulmuş bir tuzak olduğu, metnin anlamının bilinçli olarak bu görünümün ardına gizlendiğini söylemek mümkündür. Onun metinlerine gerçekçi tiyatronun anahtarları ile yaklaşmak, metinlere hâkim olan belirsiz atmosferi körükler ve yanıtsız soruları artırmaktan öte bir işe yaramaz. Zira modern ve sonrası akımlar içinde yer alan birçok yazar ve yapıt gibi, Pinter'ın oyunlarını da belli bir akım içinde değerlendirmek güçtür.

Pinter metinleriyle ilgili çözümleme güçlüğü çekilmesinin ikinci nedeni, Martin Esslin'in Absürd Tiyatro adlı yapıtında Pinter'ı bu akımın temsilcileri arasında değerlendirmiş olmasıdır (Esslin, 1991, s. 184-208). Bu durum yazarın yapıtlarının daha çok absürd tiyatro örnekleri arasında görülmesine neden olmuş, ancak tek başına bu akım da Pinter oyunlarını açıklamak ve sahnelenmesine zemin oluşturmak konusunda yetersiz kalmıştır.

Bir üçüncü neden de Varun Begley'nin üzerinde durduğu gibi, Pinter'ın yazar olarak modernle postmodern arasında yer alması, popüler malzemeden, metinlerarası ilişkilere kadar geniş yelpazade anlatım araçlarından yararlanması ve kalıplara sığdırılması güç bir yazar oluşudur (Begley, 2005). Oysa Pinter'ın oyunlarına birer metatext (üst kurmaca metin) olarak yaklaşmak ve onları postdramatik çerçeve içinde değerlendirmek gerçekçi akım ve absürd tiyatro kalıpları arasına sıkışmayı engellemekte, yorumculara daha fazla kapı açmaktadır.

Nitekim Kafka'dan Beckett'e, Antik yazarlardan Shakespeare'e farklı yazarlarla metinlerarası ilişkiler kuran, metinlerini kurgularken sinema ve televizyon kalıplarına başvuran, örneğin senaryolarını yazdığı The Servant (Uşak, 1963) ve Sleuth (Dedektif-Ölümcül Oyun, 2007) gibi sinema filmleriyle benzerliklere yer veren, Hegel, Foucault, Lacan gibi çağdaş psikoloji ve felsefe adamlarının düşüncelerinden yararlanan, bu disiplinlerle ilişkilenen Pinter'ın eserlerinde alt metinde gizli duran anlama ayrıntılı bir analizle ulaşmakta yarar vardır. Bu doğrultuda öncelikle "Pinteresk tiyatro nedir?" sorusuna kısaca yanıt aramak, ardından da yapıtlarında ilişki kurduğu farklı metinler ve disiplinlerin etkisini Koleksiyon özelinde ve postdramatik tiyatronun Lehmann tarafından çizilen çerçevesi içinde incelemek yerinde olacaktır.

1. PINTERESK NEDİR?

Pinter tiyatrosu konusunda önemli araştırmalardan birini kaleme alan Bernard Dukore (1962), Pinteresk üslubu kısaca şöyle özetlemiştir:

"*Üzeri örtük bir atmosfere, belirsizliğin hâkim olduğu bir anlatıma sahip olan, sessizlik ve duraksama anlarıyla anlatının kesintiye uğradığı, bulanık, yer yer simgesel, ancak yeni gerçekçi anlayışla da bağlantısı bulunan ve adı konulamayan bir tehdide maruz bırakılmış, antikahramana indirgenmiş bireyin çaresizliğini ele alan anlatım üslubu." (s. 43-45)*

Pinter'ın oyunlarında, diyaloglar dış aksiyona hizmet eder gibi görünse de bir olayı anlatmaz, duruma işaret ederler. Bu yaklaşım, sonraki bölümde açıklanacağı üzere postdramatik tiyatronun da başlıca araçlarından biridir. Ayrıca Pinter'ın metinlerinde iç aksiyona ilişkin bilgi

yok denecek kadar azdır. Bu durum sahnelemede hem reji hem de oyunculuk bakımından karşılaşılan güçlüklerin başında gelir.

Pinter'ın özgün tiyatro anlayışı, kendi yaşam öyküsünden, yaşadığı dönemden, bu dönemin tiyatro hayatına etki eden yazarlardan, tiyatro dünyasındaki değişimlerden, çağın felsefesi ve toplumsal dinamiklerinden ve çocuk yaşta tanıklık ettiği II. Dünya savaşından izler taşımaktadır. Esslin'in Pinter'ı diğer absürd yazarlarla birlikte değerlendirmesinin nedeni bu etki olmuştur. Savaşın neden olduğu güvensiz ve kuşku dolu ortam, Pinter'ın Kafka'nın belirgin etkisi altında yazılan oyunlarındaki belirsiz atmosferin başlıca nedenidir.

Kronolojik olarak erken dönem, olgunluk dönemi ve son yıllarında kaleme aldığı eserler olacak şekilde, üç evrede incelenebilen bütün oyunlarında bu Kafkaesk etki; *adı konulamayan tehdit* ögesi olarak karşımıza çıkar ve Pinteresk'in en önemli karakteristik özelliğini belirler.

O hâlde Pinteresk için yapılabilecek ilk saptamalardan biri, yazarın Kafka'nın yapıtlarıyla kurduğu metinlerarası ilişkidir ve yazarlık serüveni boyunca etkili olmuştur. Yazarın yapıtları tematik olarak üç evrede şu başlıklar altında kategorize edilmektedir: 1. Tehdit Komedileri (1957-1962) (Comedy of Menace) 2. Hafıza/Anı Oyunları ((1962-1983) (Memory Plays) 3. Politik Oyunlar (1983-2000) (Political Plays) (Merrit, 1990, s. 170-225, Şener, 2018, s. V-VII).

İlk oyunu *Oda* (The Room) ile başlayan yazarlık serüveni, *Doğumgünü Partisi* (Birthday Party) ve *Git-Gel Dolap (*The Dumb Waiter) gibi son derece iyi bilinen ve sıklıkla sahnelenen oyunlarıyla devam etmiş, tehdit komedileri olarak anılan bu oyunlarını, *Issız Topraklar* (No Man's Land) ve *İhanet* (Betrayal) gibi oyunları takip etmiş, son dönemlerde *Dağ Dili* (Mountain Language) gibi politik eleştirinin öne çıktığı oyunlar yazmıştır. Kafka'nın özellikle *Dava* ve *Şato* romanlarında karşımıza çıkan adı konulamayan tehdit ögesi, Pinter'ın hafıza ve politik oyunlarında da başat olmasa da vaz geçilmez bir tema olarak yer almıştır. Nitekim senaryolarını kaleme aldığı Joseph Losey'nin yönettiği 1963 yapımı *The Servant* ile Kenneth Branagh'ın yönettiği 2007 yapımı *Sleuth* Pinter'a özgü "tehdit" ögesini barındırmaları bakımından dikkat çekicidir. Ülkemizde

Ölümcül Oyun adıyla gösterilen Sleuth, oyun yazarı Athony Shaffer'ın oyunudur ve ilk çevrimi 1972 yılında Joseph Mankiewicz yönetmenliğinde yapılmış, Laurence Olivier ve Michael Caine rol almışlardır. 2007 yılında yapılan yeniden çevrimde Michael Caine, Laurence Olivier'nin rolünü üstlenmiş, Jude Law onun yerini almıştır. Harold Pinter'ın senaristliğin yanında aynı zamanda yardımcı oyuncu olarak rol aldığı film, gerek senaryosu gerekse rejisinde içerdiği Pinteresk unsurlar ile dikkat çekicidir. Karakterler arasında sürekli yönü değişen dramatik ilişki, sessizlik ve durak anları, oyun içinde oyunlar, kılık değiştirmeler gibi kurgusal araçların diğer Pinter oyunları ile benzerliği, yazarın imzasının sadece metin düzeyinde kalmadığını, reji ve oyunculuk anlayışına da etki ettiğini gözler önüne sermektedir. Pinteresk'in tematik ve kurgusal özelliklerini açıklamak bu etkinin öneminin de altını çizecektir.

2. PİNTERESK TEMALAR VE KOLEKSİYON'DA ELE ALINIŞI

Koleksiyon Pinter'ın henüz gençlik yıllarında kaleme aldığı eserlerden biri olmakla birlikte, Hafıza Oyunları kategorisinde yer alır. Yazarın İhanet adlı oyununda olduğu gibi, "eşlerin birbirini aldatması" teması ekseninde gelişir. Oyun ironik biçimde biri heteroseksüel, diğeri eşcinsel olan iki çifti karşı karşıya getirir. Harry ve Bill çiftinin eşcinsel ilişkisi son derecek üzeri kapalı biçimde sadece hissettirilir. Her iki çiftin feminen tarafları olan "Stella ve Bill arasında bir hafta sonu kaçamağı yaşanıp yaşanmadığı" sorusu üzerinden derinleşen kriz, James'in kendisini tehdit altında ve güvensiz hissetmesine neden olurken James, giderek etrafı için bir tehdit oluşturmaya başlar. James'in Bill ile buluştuğu sahnede yaşanan kaçamak yüzünden kendisini ne denli baskı altında hissettiği, Bill tarafından açıkça ifade edilir:

James: Evli olduğunu biliyordun... Böyle bir şeye neden ihtiyaç duydun... bunu yapmaya?

Bill: Karın da evli olduğunun farkındaydı herhâlde... O böyle bir şeye neden ihtiyaç duydu... bunu yapmaya?

Durak

(Hafifçe kıkırdayarak) Seni esir etti, değil mi?

Durak

Eh, bak, sen de farkındasın. Bütün bunların hepsi saçmalık. (Bill sigara kutusundan bir sigara alıp yakar) (Pinter, 2017, s. 19)

James sorularına yanıt aradıkça o hafta sonu Stella ve Bill arasında neler yaşandığına dair farklı hikayeler anlatılır. Gerçeğe yaklaşmak yerine gitgide ondan uzaklaşan James, gerçeğin farklı versiyonlarının ortaya atılmasına neden olur ve kendi ilişkisini, yaşam alanını korumak isteyen Harry için bir tehdit hâline gelir. Sonuçta oyunun mafyatik figürü olan Harry, herkesi hikâyenin yeni bir versiyonuna inanmaya ikna eder ve bunun için de James'i üzeri örtük bir biçimde tehdit etmesi yeterli olur. Kendi evine dönen James, karısı açıkça onay vermediği hâlde, hikâyenin Harry'nin inanmasını istediği formunu kabullenmeye çoktan hazırdır:

Sağdaki daire tamamen aydınlanır.

Stella kucağında kediyle uzanmıştır.

Dairenin kapısı kapanır. James içeri girer. Karısına bakarak durur.

James: Hiçbir şey yapmadın, değil mi?

Durak

Odana hiç gelmedi. Siz sadece sedirde oturup aranızda olabilecekleri konuştunuz.

Durak

Gerçek bu, değil mi? (Pinter, 2017, s. 46)

James'in her şeye inanacak kadar büyük bir kafa karışıklığı içinde olduğunu gösteren sorusu, bir yandan da gerçek ile hakikat arasında artık kendisi için bir fark kalmadığını anlatmakta, böylece de oyunun iletisine hizmet etmektedir. Oyunda ikili çiftler oluşturan James-Stella, Harry-Bill ve Bill-Stella arasında hiçbir şekilde bellek uyumu yoktur. Bellek uyuşmazlığı nedeniyle ortaya çıkan uyumsuzluk, iletişimsizlik ve yabancılaşma temaları oyunun belirsiz atmosferini giderek büyütmüş olur.

Bu kısa özetten anlaşılacağı üzere oyunda; *erotik fantezi, bellek uyuşmazlığı, gerçek ve hakikat arasındaki fark* ile *zihinsel karmaşa* temaları başat biçimde ele alınmış, ancak Pinter'ın erken dönem oyunlarında olduğu gibi; *adı konulamayan tehdit, takıntı* ve *endişe* gibi temalarından da etkin biçimde yararlanılmıştır.

3. PİNTERESK TİYATRONUN AYIRICI DRAMATURJİK ÖZELLİKLERİ

Oyunlarında gerçeği kendi gördüğü çerçeveden yansıttığının, bu yanıyla da gerçekçi bir yaklaşımı benimsediğinin altını çizen yazarın (Pinter, 96, s. IX) Pinteresk oyunları için Dukore'un yukarıda verilen tanımı ve oyunlarından yola çıkarak şu ayırıcı özellikleri saptamak mümkündür:

*Olaylar Kafkaesk bir ortamda geçer, oyun kişileri adı konulamayan bir tehdit altında bulunur ve bu yüzden bellek uyuşmazlığı ve zihinsel karmaşa yaşar.

*Oyun kişileri antikahramana indirgenmiştir ve Beckett tiyatrosunda olduğu gibi, sirk tiyatrosunun ikili komiklerini hatırlatan bir av-avcı ya da ezen-ezilen ilişkisi içinde verilir.

*Konuşturma örgüsü kısa ve çift anlamlı diyaloglardan oluşur ve oyun kişileri son derece gündelik bir dille iletişim kurmaya çalışır.

*Diyalog örgüsü sık sık duraksama ve sessizlik anlarıyla kesintiye uğratılır.

*Oyunlarda olay yerini duruma bırakmış, dış aksiyonun yerini eylemsizlik almış, iç aksiyon indirgenmiştir.

*Anlam kendini hemen ele vermez, kurgu ve alt metin yoluyla oluşturulan metaforik örüntünün ardına gizlenir.

*Oyunlar yazara has bir trajikomik üsluba sahiptir ve kara komedi niteliği taşır.

*Oyunlar genellikle *gerçek* ile *hakikat* kavramları arasındaki çelişki üzerinde durur.

*Oyunlarda gösterge yoğunluğu, görsel dramaturgi ve gerçekliğin çöküşü ile metinlerarasılık gibi postdramatik unsurlara da yer verildiği görülmektedir. (Ataman, 2024, s. 91-133)

Koleksiyon, bir önceki bölümde verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere;

yazarın pek çok oyununda ortak olan özellikleri barındırır. Oyun James ve Stella çiftinin yaşanıp yaşanmadığı bile belli olmayan bir hafta sonu kaçamağı yüzünden bozulan düzenlerini ele alır. Bu olay, kısa diyaloglar ve gündelik konuşma dili içinde sıradanlaşır ve belirsizleşir:

Stella kollu bir iskemleye doğru yavaşça yürür, ceketini alır ve giyer.

Stella: Şu sipariş için o insanlarla tanışmalıydın. Dükkâna gidince onlara telefon edeyim mi?

James: Tabi... Evet.

Stella: Sen ne yapacaksın?

James bir an gülümseyerek Stella'ya bakar, sonra bakışlarını uzaklaştırır.

Durak

Jimmy: Dışarı çıkacak mısın?

Durak

Bu akşam... evde misin?

James cam kül tablasına uzanır, külünü silker ve dikkatini küllüğe verir. (Pinter, 2017, s. 7-8)

Görüldüğü üzere konuşturma örgüsü son derece basit ve gündelik diyaloglardan oluşmakta, ancak duraklar ve sessizlik anları yardımıyla yaratılan durumun ardındaki gerilim hissettirilmekte, tıpkı Kafka'nın eserlerinde olduğu gibi; görünen gerçeğin ardında başka gerçeklik düzlemlerinin bulunduğu sezdirilmektedir:

James: Evde var mı?

Bill: Ne?

James: Ayna.

Bill: Sağda, tam karşında bir tane var.

James: İşte bu.

James aynaya bakar.

Gelsene, sen de bak.

Bill hemen yanında durur ve bakar. İkisi bir süre birlikte bakarlar. Sonra James aynanın soluna geçerek Bill'in yansısına bakar.

Bence aynalar hiç de aldatıcı değil.

James oturur. Bill gülümseyerek radyoyu açar. Oturup dinlerler. (Pinter, 2017, s. 34)

Pinter, Nobel konuşmasında belirttiği gibi, belirsiz bir hakikatin vazgeçilmez arayış çabasını anlatır (Pinter, 2014, s. 15). Çünkü gerçek; hayatta da saklı ve belirsizdir ve insan çaresizce onu aramaktadır. Dünyanın

birden çok gerçekliğe sahip görüngüsünün, herkes için aynı olmadığını düşünen ve yapıtlarında farklı düzeylerde ima eden Pinter, özellikle hafıza oyunları evresinde bu farklılıktan kaynaklanan bellek uyuşmazlığını başat tema olarak işlemiştir. Koleksiyon'un da aralarında yer aldığı hafıza oyunlarında metnin derin anlamı, yazarın dünya görüşüyle doğrudan bağlantılıdır ve hafıza oyunları kurgusal olarak, gerçeğin herkes tarafından farklı bir yönüyle hatırlanması ve kolayca çarpıtılması üzerine kurulmuştur. Bu yüzden de Koleksiyon'da olduğu gibi kimi hafıza oyunlarında fantezi; gerçeğin yerini almıştır. Oyunun sahnelenmesinde, defile sahnesi ya da otel sahnesi gibi fantezi olarak kurgulanan bölümler ışık ve tasarım unsurları ile ayrıca vurgulanmıştır. Böylece metnin sonraki bölümde açıklanacak olan gösterge yoğunluğu, görsel dramaturgi ve gerçekliğin çöküşü gibi postdramatik unsurları rejiye zemin hazırlamıştır.

4. POSTDRAMATİK TİYATRO VE PINTERESK

1960 sonrasında başta İngiltere olmak üzere Avrupa ve Amerikan tiyatrosunda önemli radikal değişimler yaşanmış, bu durum tiyatronun dramatik araçlarını ve seyir alışkanlıklarını kökten değiştirmiştir. 20. yüzyıldan itibaren avangart-postmodern çizgide gelişen tiyatro anlayışı, sahne sanatlarını sanatın farklı disiplinleriyle buluşturmuş, metnin önemi azalmış, görsel unsurlar ön plana çıkmış, sahnelemede deneysel bir anlayışla farklı olanakların arayışına girişilmiştir.

Çeşitliliği artan, ana akımdan ziyade, arayışlar ve hareketler olarak geniş yelpazeye yayılan ve artık performans olarak alanı genişleyen teatral türleri bir parantez altında toplayabilmek güç olsa da yakın zamanda kaybettiğimiz Alman Profesör Hans-Thies Lehmann (1944-2022) Postdramatisches Theater (Postdramatik Tiyatro, 1999) adlı eserinde, Performansı Postdramatik Tiyatro olarak adlandırmış ve estetik ilkelerini tanımlayarak bir okuma yöntemi sunmuştur (Lehmann, 2006, s. 86-100). Kısaca özetleyecek olursak Lehmann'ın postdramatik tanımı; farklı disiplinleri bir arada kullanan, harekete ve görselliğe dayalı, metni tiyatronun asal unsuru olmaktan çıkaran ve metinlerarası ilişkiler yoluyla çağrışımsal anlamlar yaratan etkinlikleri kapsamaktadır (Bozer, 2016, s. 10-12). Emre Yalçın da, Lehmann'ın çalışmasında tiyatronun "yaşamı temsil

etmekle görevli bir araç olarak değil, yaşamın üretildiği bir amaç" olarak tanımlandığını dile getirir, şimdi ve burada olana odaklanan performansla, postdramatik özdeşliğinin altını çizmiş olur (Yalçın, 2020, s. 16). Dramatik metinden uzaklaşan bu yeni tiyatro anlayışı, metni parçalamakta ve ona bütünlüklü bir öykü ya da anlamlı bir diyalog örgüsü oluşturmanın ötesinde bambaşka işlevler yüklemektedir.

Pinter her ne kadar eserlerini Lehmann'ın sınıflandırmasından çok daha önce vermiş olsa da Pinteresk üslubunun öncü özellikleriyle bu sınıflandırmanın içine girebilmektedir. Lehmann'ın belirlediği ana ilkeler kısaca Pinter tiyatrosu ve özellikle de Koleksiyon'dan örneklerle açıklandığında, yazarın neden bu kategori içinde değerlendirilebileceği de daha iyi anlaşılır hâle gelecektir.

5. LEHMANN'IN POSTDRAMATİK TİYATROSUNUN BAŞLICA İLKELERİ VE KOLEKSİYON

Lehmann'ın 2006 yılında yayınladığı eserinde Postdramatik tiyatro adına belirlediği dramatik ilkeler Koleksiyon'un sahnelenmesinde kullanılan yorum doğrultusunda şöyle özetlenebilir:

***** *Prataxis/Hiyerarşik Olmayan Düzen*; Postdramatik tiyatroda hiyerarşinin ortadan kalkması, metnin hiyerarşik üstünlüğünün sona ermesidir. Teatral ögelerin hiçbiri, bir diğerinden üstün değildir ve klasik dramaturgide olduğu gibi birbirinin anlamını pekiştirme işlevinden bağımsızlaşmışlardır. Lehmann'ın bu ilkesine Pinter'ın Koleksiyon, Sevgili ve İhanet gibi fanteziye dayalı, rejiye görsel olanaklar sunan, eşzamanlı ve sinematografik kurguya sahip oyunları örnek verilebilir. Metnin bir ileri bir geri giden kronolojik kurgusunda hiyerarşi zayıflamış, rejinin metnin yerini alacak sözsüz oyunlar, oyun içinde oyunlar ya da tasarım unsurlarıyla bu hiyerarşiyi daha da kırması olanaklı hâle gelmiştir. Koleksiyon'un reji yorumunda sahnelemeye eklenen "defile" ya da "koleksiyon sunumu" provası ile terzi kuplarına giydirilmiş, patron kâğıtlarından oluşan ve provası devam eden kadın ve erkek giysileri bu ilkeye birer örnektir.

* *Eşzamanlılık ve Göstergesel Bolluk*; Göstergelerin ardıl kullanım yerine eş zamanlı olarak üst üste yığılması aynı anda sunulması anlamına gelen bu iki öge, Koleksiyon metninin eş zamanlı, sinematografik paralel

kurgusunda zaten mevcuttur. Oyun iki evi paralel biçimde, sinema dilinin olanaklarını sahneye taşıyarak gösterir. Sahnelemede ise sahnedeki "cansız manken parçaları" ile eşeklerde asılı bulunan "koleksiyonlardan seçilmiş kostüm parçaları" ile aynı amaca hizmet eden birden çok gösterge bir arada kullanılmış olur. Lehmann, göstergesel bolluğun; anlamı belirsizleştirme, bulandırma işlevinden söz eder ve Pinter da hemen her oyununda olduğu gibi Koleksiyon'da da bu dramatik işlevi etkin biçimde kullanmaktadır. Rejide, Bill ve Stella'nın koleksiyonlarındaki parçalar, fantezi olarak kurguladıkları hikâye versiyonları eşzamanlı biçimde sahneye yığılmış göstergelerdir ve metinde var olan bu ögenin sahnede güçlendirilmesini sağlamışlardır.

* *Gösterge Yoğunluklu Oyun*; Göstergelerin sayıca artırılması ya da azaltılması, indirgenmesi anlamına gelir. İndirgeme, seyircinin hayal gücüne seslenmeyi, bu yolla bir göstergenin birçok anlama işaret etmesini mümkün hâle getirmeyi hedefler. Koleksiyon'un sahnelenmesinde anlatılan hikâyelerin, belirsiz bırakılan hafta sonu kaçamağının erkek ve dişi kahramanları ile erotik fantezi ögesi, terzi kupları ile sembolize edilmiştir. Böylece metinde fantezi üzerinden ilerleyen her durum, bu göstergelerle kurulan ilişkiye indirgenmiş, seyircinin dikkati tek bir gösteren üzerine toplanmıştır. Terzi kupları ortak unsurların bu göstergeler üzerinde toplanmasını sağlayan birer dramatik araç hâline gelmiş, görselleştirme işlevine de hizmet etmişlerdir.

***** *Müziksellik*; Yeni tiyatro anlayışı, müziği performansın tamamlayıcı bir atmosferi olarak görmez, tam tersi sesi bir performans unsuru tek başına ele alır. Oyunlarda oyuncunun kendi anadili dışında bir dil kullanması, sayıklama, kekeleme, farklı aksanla konuşma gibi uygulamalar, farklı ve yeni bir tartım yaratma bakımından sessiz peyzajın ve müzikselleştirmenin alanına girer. Pinter'ın özellikle duraksama ve sessizlik anları, uzun tiratlar, kesikli konuşmalar ile elde ettiği ritm, metinlerine müziksellik sağlamaktadır. Koleksiyon'da sözsüz defile sahnesi, gazete kullanımı, viski şişeleri ile yaratılan ritm gibi müziksel unsurlar, metnin yerini alan ifade müziksel ifade araçları olarak kullanılmıştır.

* *Görüngüleme/Görsel Dramaturgi*; Postdramatik oyunlarda anlam, metinlerarası göndermeler kadar görsel ve işitsel göstergeler yoluyla kurulan bir dramaturjik örüntüyle ortaya konulur. Bu örüntü lineer yapıya sahip değildir, ancak alt metne ve sahnelemede gösterimin derin anlamına hizmet eder. Pinter, oyunlarında oda ve odada kullanılan nesneler aracılığıyla sembolik ve göstergesel kullanımlara olanak sağlamaktadır. Git-Gel Dolap'ta asansör, Doğum Günü Partisi'nde parti malzemeleri ya da Koleksiyon'da telefon, görünmeyen tehdidin sembolleri olarak sahneye çıkarlar. Örneğin Koleksiyon sahnelenirken telefon sadece boş kırmızı çerçeve ile sembolize edilmiş, iki evin birbirinin yansısı olduğunu gösteren iki ayna da aynı şekilde iki boş kırmızı çerçeve olarak kullanılmış ve sanki birbirlerini gösteriyormuş gibi karşılıklı konularak iki ev arasında, oyunda yaşanan durum üzerinden kurulan özdeşliğin göstergesi olarak kullanılmışlardır. Oyunun başından itibaren bir "tehdit" unsuru olarak göstergeleşen telefon ile aynı formda kullanılan iki ayna, böylece tehdidin aynı zamanda evlerin içine kadar girdiğini göstermektedir. Bu yolla da sahne metni düzeyinde birer görsel dramaturgi aracı olarak oyunun alt metnine yerleşen "gerçeğin asla elde edilemeyeceği" ve "hakikatin değişken olduğu" önermesine hizmet ederler.

*** *Sıcaklık ve Soğukluk;* Seyircinin oyunla kurduğu ilişkiyi tanımlayan bu ilke, Brecht'in yabancılaştırma/yadırgatma ilkesine benzer. Postdramatik tiyatroda olay dizisi bozulduğu, düğümler çözümsüz kaldığı ve psikolojik derinlik ortadan kalktığı için, seyircinin kahramanla empati kurması, illüzyona kapılması güçleşmiştir. Seyircide yabancılaşma ve soğukluk duygusu oluşturan bu durum, Pinter oyunlarında bilinçli biçimde yaratılan bir yadırgatma aracı olarak karşımıza çıkar. Yazar oyunun anlamını bilinçli olarak bulanıklaştıran, kara komedinin gereği olarak gülümsemeyi dudakta bırakan ve düşündürmeyi amaçlayan bir anlatım tarzını benimsemiş, seyircinin oyunla daha mesafeli ve soğuk bir ilişki kurmasını amaçlamıştır. Hatta oyunun parodik düello sahnesinden hemen önce oyuna Bill'in kendi oyununu kırdığı, kendine yabancılaştığı bir an eklemiştir:**

Bill O zaman hala neyi düşünüyorsun? Pişmanlık duyulan hata tekrarlanmaz. Ne geçmişte ne de gelecekte. Ne demek istediğimi anlıyorsun değil mi? Sen iki yıldır mutlu bir evlilik sürüyorsun ve karınla aranda da demir gibi sağlam bir bağ var. Bu bağı bu denli önemsiz bir şeyin silmesi, ortadan kaldırması mümkün değil. Karın da ben de senden özür diledik. Daha ne bekliyorsun ki?

Durak

James Bill'e bakar. Bill gülümser. Harry ön kapıda görülür. Kapıyı yavaşça açıp kapatır. Antrede kalır, diğerlerini fark etmez.

James Hiçbir şey beklemiyorum.

Bill Her kadın, herhangi bir anda böyle aniden gelişen şeylere… nasıl diyeyim, vahşi bir şehvet duygusuna yatkındır. Ben yaşananları ancak böyle açıklayabiliyorum. Kadınların doğası böyle. Yani karınla henüz bunun tadına bakma şansın olmamış olabilir. Ne? (*Güler*) (Pinter, 2017, s.44)

…

Görüldüğü üzere Bill kendi cümlesini bir an keserek gülmekte, kendi söylediklerine yabancılaşırken seyircinin de yabancılaşmasını sağlamaktadır. Böylece adeta söylediklerini yazan yazarın varlığına dikkat çekmekte, ironik biçimde oyunu kesintiye uğratmaktadır. *Koleksiyon*'un sahnelenmesinde, reji yorumunda bu sahnede oyun kırılmış, bütün oyuncular sahneye girmiş böylece bu yadırgatma ögesinin altı daha belirgin biçimde çizilerek seyircinin daha soğuk bir ilişki kurması sağlanmıştır.

* *Bedensellik*; postdramatik tiyatro oyuncunun bedensel varlığını dekor ya da ışık gibi bir plastik etmen olarak kullanır. Bu varlık bir gösterge olmanın ötesinde, oyuncunun orada bulunuşu, aurası, karizması ile bir ifade aracına dönüşür. Amaç beden aracılığıyla bir anlam aktarmaktan ziyade onu odakta yer alan bir gösterge olarak kullanmaktır. Bu amaçla seyirciyi şaşırtmak, kimi zaman şoke eden anlık görüntüler vermek, rahatsız etmek, ürkütmek ya da büyülemek amaçlanır. Lehmann, örneğin erotik içerikli bir gösteriyi metne dayalı tiyatroya nazaran performansa daha yakın bulduğunu dile getirmiştir. Bu amaçla Koleksiyon'un rejisinde Bill'in eşcinselliği ve James'i baştan çıkarma çabası, Harry'nin mafyatik ve

korkutucu bir adam olması ya da Stella ve Bill'in erotik fantezileri, çok sert bir yoruma kaçmadan seyirciyi şaşırtacak basit illüzyon numaralarıyla pekiştirilerek seyirciyi etkileyecek şaşırtacak biçimde kullanılmıştır. Nitekim Pinter'ın senaryosunu kaleme aldığı Sleuth'un da iki ana kahraman arasında eşcinsel ilişki ve çekim yaşandığını düşündüren, birbirlerini baştan çıkarmaya çalıştıkları oyun içinde oyunlarla kafa karıştırdığı, aksiyonun yönünü devamlı değiştirmek amacıyla oyuncuların kendi bedenlerini oyun içinde oyunların odağına yerleştirdiği bir üslup benimsediği görülmektedir. Oyuncuya kişisel bir performans alanı sunan bu yaklaşım, Pinter'ın oyunlarında postdramatik bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır.

* *Somut Tiyatro;* Lehmann, bu terimle mimetik olmayan, daha çok biçimsel ve oyuncuyu metnin aracısı olmaktan çıkaran bir tiyatro anlayışından söz etmiştir. Teatrallikten kaçınma olarak adlandırılabilecek bu ögeyle, oyunculukta duru ve doğal bir yaklaşımı öne çıkarmaktadır. Pinter oyunlarında Kafkaesk etkinin antikahraman niteliğindeki oyun kişisini şaşkın, edilgen, tehdit altında, kaygılı ve gerilim içinde bir noktaya sürüklediği göz önüne alındığında Pinter karakterlerinin iç aksiyona dayalı gerçekçi bir metot oyunculuğuyla karakter yaratma olanağı açısından kısıtlı oldukları kolaylıkla anlaşılabilir. Bunun yerine, Pinter oyunlarında olay yerine durum ön plana çıktığı için; oyuncuların birden çok duruma tekabül eden olasılıklar arasında araştırma yapmaları uygun olacaktır.

* *Gerçekliğin Çöküşü;* Mimetik tiyatronun *diesis* (sözlü anlatıyla temsil)'ten kaçınmak için başvurduğu *mimesis* (hareketin taklidi) Lehmann'a göre, dramatik tiyatroyu sahte bir gerçeklik duygusu çerçevesi içine hapsetmiştir. Modern tiyatronun -mış gibi yaparak gerçeklik algısı yaratma çabasında oluşunu sahte bulan Lehmann, postdramatik anlatıda, tiyatronun seyirciyle doğrudan iletişim kurabilen saflığına dönme çabasında olduğuna dikkat çeker. Baudrillard'ın "simülasyon" benzetmesiyle açıkladığı gibi, toplumda gerçeklik ve suretleri birbirine karışmış, gerçeklik yeniden üretilebilir hâle gelmiştir. Bu nedenle, gerçeklik algısı yaratmak adına kurgusal sahteliklere başvurmak ancak sahnenin yoksunluğunu ortaya çıkaracaktır. Lehmann, geleneksel tiyatronun sahte

gerçekliğinden kopuş konusunda ilk çaba olarak Pinter'ın da izinden gittiği Beckett'in çalışmalarını önemli bulmuştur. Oyunlarının hem kurgusal hem de tematik meselelerinden biri olan *"gerçekliğin çöküşü/yıkımı"* Beckett'in ilk postmodern tiyatro yazarlar arasında görülmesine neden olmuştur. Aynı tematik özü ele alan Pinter'ın da bu çerçevede değerlendirilmesi gerektiği açıktır. Bu da Pinter oyunlarında gerek oyunculukta, gerekse sahnelemede gerçekçi bir illüzyon yaratma kaygısından kaçınmak gerektiğini düşündürmektedir. Nitekim Koleksiyon'un sahnelenmesinde seyirciyle doğrudan ve en saf düzeyde ilişki kurulması hedeflenmiş, oyunsu unsurlara yer verilmiş, seyirciye oynanan küçük oyunlar ve basit illüzyon hileleriyle yapılan şaşırtmacaların teatrallik vurgusunu artırması amaçlanmıştır. Pinter'ın Sleuth uyarlamasında, hatta Doğumgünü Partisi ya da Git-Gel Dolap gibi erken dönem oyunlarında oyunsu unsurlara, kılık değiştirmelere yer vermesi, sirk oyunculuğunun ikili komiklerine yaslanan tiplemeler yaratması, Lehmann'ın üzerinde durduğu ve Beckett'in de ardında olduğu gibi gerçekliğin çöküşü/yıkımı temasına hizmet etmektedir.

* *Olay/Durum;* Lehmann'ın postdramatik tiyatroya dair son saptaması; postdramatik tiyatronun miladı olan happening ve performans etkinliklerinin dramatik tiyatroya dair sorgulamaları tetiklemiş olmasına ilişkindir. Seyirciye katılım ve etkileşim imkânı sunan, metne ihtiyacı ortadan kaldıran, fiziksel etkinliğe dayalı, zaman ve uzam kavramlarını yerle bir eden ve tiyatroyu tamamlanmış, bitmiş bir etkinlik olmaktan çıkaran bu özellikle "anlam" *seyircide oluşan biricik bir etki*ye dönüşür. Aynı zamanda teatral etkinliğin *şimdi ve burada* gerçekleşen özgül niteliği ortaya çıkar. İletinin ya da anlamın yerini kişisel deneyimler olan öz farkındalık, öz sorgulama ve kendi olmanın keşfi gibi kavramlar alır. Durumu olaya çeviren ve Lehmann'ın dramın öteki yüzü olarak tanımladığı postdramatik tiyatroda, hayatın içindeki pek çok olayın bir süzümü ya da türevi olan durumlar, resimsel imgeler, yoğunlaşmış özel anlara indirgenir ve birer gösteren olarak sahneye taşınır. Gösterilenle ilişkisini koparmış olan ve artık gösterge olmaktan çıkmış bu anlık itkilerin tekabül ettiği göstergeler, pek çok farklı aksiyonun karşılığı olabilecek durumları içeren bir olasılıklar havuzu oluşturur. Beckett oyunlarında kurgunun belkemiği olan ve onu

postmodern/postdramatik çizgiye taşıyan bu indirgenmiş gösterenler dizisi, Pinter tarafından da benimsenmiş, yazar bu dizgeyi gerçekçi bir görüngünün arkasına saklamayı başarmıştır. Pinter'ın pek çok oyununda karşılaştığımız sürprizler, beklenmedik durum değişimleri, Polisiye dizi ve filmlerin takip sahneleri, kılık değiştirmeler ya da fanteziler aslında rejiyi performatif ve biricik olanı bulmaya zorlamaktadır. Koleksiyon'da olduğu gibi sahnede ne zaman ne yapacağı belli olmayan canlı bir yavru kedinin kullanılması, ya da son derece tehlikeli sonuçlar doğurabilecek bıçak fırlatılması gibi sahneler performatif anlardır. Ne kadar prova edilirlerse edilsinler önceden kestirilemeyen bu anlar, her sahnelemede biricik deneyimlerin yaşanmasıyla sonuçlanacaktır. Koleksiyon sahnelenirken oyuna eklenen dans sahnesi, takip sahneleri, kılık değiştirmeler ya da oyuncuların seyirciyi şaşırtacak biçimde aynı anda iki yerdeymiş gibi görünmesini sağlayacak basit illüzyon sahneleri eklenerek yazarın metne yerleştirdiği performatif anlar çoğaltılmış, zenginleştirilmiş ve oyunsuluk vurgusu artırılmıştır. Böylece de olayın yerini alan durum ilkesine uygun bir sahneleme anlayışı ortaya konmaya çalışılmıştır.

6. PİNTER TİYATROSUNDA KAFKA VE FOUCAULT ETKİSİ

Postdramatik tiyatronun belirleyici özelliklerinden biri de Lehmann tarafından belirlenen ve önceki başlık altında özetlenen ilkelerin dışında, metinlerarası ve disiplinlerarası ilişkilere yaslanıyor olmasıdır.

Pinter'ın yukarıda da anlatıldığı üzere yapıtlarında yarattığı karabasanı andıran, oyun kişilerini adı konulamayan bir tehdit altında bırakan atmosfer, belirgin biçimde Franz Kafka'nın etkisini yansıtır (Robin, 2000, s.597-598). Kafka'nın özellikle Dava ve Şato adlı romanlarında görülen, Kafkaesk olarak adlandırılan, sebebi belirsiz olsa da bariz biçimde baskısı hissedilen nitelikteki evreni, Pinter'ın Oda, Doğum günü Partisi, Git-Gel Dolap, İnce bir Sızı gibi oyunlarında benzer biçimde karşımıza çıkar. Stone, Pinter'ın erken dönem tehdit komedilerinde Kafka'nın karanlık ve baskıcı dünyasının yankılandığını belirtir ve görünmeyen tehdide ve bu tehdidin kişinin geçmişiyle ilişkisine dikkat çeker. Koleksiyon'da ya da yazarın diğer oyunlarında gördüğümüz bu tehdit, Stone'un belirttiği gibi kişinin bir hatası, geçmişine gömmek istediği ancak kaçamadığı bir

kusurundan kaynaklanır. Ancak bu hata, kusur ya da geçmişe gömülen sır; Antik Yunan tragedyasında olduğu gibi ortaya çıkmaz, Kişi bu hatayla yüzleşemez ve üzeri örtük tehditten kurtulamaz. Gerçeğin ortaya çıkamaması görünmeyen, adı konulamayan ve kişiyi sürekli tek kişilik bir müsabakaya girmek zorunda bırakan bir tehdit olarak adeta gölge gibi takip eder. Oyun kişisi yazarın erken dönem oyunlarında olduğu gibi ya mutlak bir kayba uğrar ya da Koleksiyon'da olduğu gibi gerçeğe hiç biz zaman ulaşamayacağını, onun kendisine sunulan versiyonlarından biriyle yetinmek zorunda kalacağını kabullenmek zorunda kalır. Sonuç olarak tehdit ögesi Pinter'ın Kafka'dan devşirdiği bir mirastır ve bir anlamda Antik Yunan tiyatrosundaki tragedya kahramanının trajik hatasının yerini almıştır. Ancak olumlu değerlerin yitime uğradığı, sistemin yerini sistemsizliğin aldığı postmodern çağda, artık kahramanın sisteme müdahalesi söz konusu olamayacağından tehdidin nedenini bulmak, düzeltmek ya da onunla uzlaşmak mümkün değildir. Aksine "gerçek" sorgulandıkça tehdit büyüyecek ve kişiyi yok etme noktasına gelecektir. Bu nedenle kişi gerçeğin kendisine sunulan versiyonuyla, algılamasına izin verilen hakikat ile yetinmek zorundadır. Tıpkı Şato'da, Dava'da ya da Koleksiyon'da ve Pinter'ın tehdit komedilerinde olduğu gibi.

Pinter'ın oyunlarında gerçek ile hakikat kavramları arasındaki çelişki üzerinde durmuş olması onu avangart post-modern tiyatro serüveninin bir halkası hâline getiren bir diğer önemli konu olmuştur. Bu temayı ele almış olması, çağımızın en önemli düşünürlerinden Foucault'nun düşünsel evreniyle köprü kurduğunu düşündürmektedir (Foucault, 2021). Böylece de Pinter'ın Foucault felsefesiyle disiplinlerarası bir ilişki kurduğunu dile getirmek mümkün olur. Dramaturginin başat konuları arasında yer alan Hakikat ve Gerçek arasındaki farklılık, yazarı postmodern alana taşımıştır çünkü Pinter bu konuyu ele alırken gerçekliğin kırılmasını da hem tematik hem de kurgusal bir araç olarak tiyatrosunun odağına yerleştirmiştir.

Pinter aynı zamanda Foucault'nun tiyatronun işlevine dair üzerinde önemle durduğu saptama doğrultusunda hareket etmiş, tiyatroyu, hakikatin tahkik edildiği bir mekân, adeta bir mahkeme salonu olarak kullanmıştır (Foucault, 2022, s. 97-141). Bir diğer deyişle Pinter'ın oyunlarındaki

sorgulama sahneleri sadece sinema ve TV dizilerinin dedektiflik hikâyeleri anlatan türüyle kurduğu ilişkinin sonucunda eserlerine monte ettiği bir dramatik araç değildir. Aynı zamanda Foucault'nun Antik Yunan tiyatrosunun işlevine dair düşünceleriyle ilişkilidir. Foucault, "Antik Yunan tiyatrosunun, gerek metin gerekse sahneleme bakımından adaletin tecellisine ulaşılacak mahkemenin bir temsili olduğu" tezini ortaya atmış, farklı yasaların çatışması olan tragedya metinlerinin suç ve cezayla ilgili sorgulamadaki işlevine dikkat çekmiştir.[7] Pinter'ın oyunlarında da tiyatronun benzer bir işlev yerine getirdiği ve modern topluma ve konulara göre elden geçirildiği söylenebilir. Pinter'ın oyunları, yazarlığının hangi evresinde kaleme alınmış olursa olsun mutlaka sorgu sahnesi içerir, ancak bu sorgu -yukarıda Kafka ile ilgili paragrafta açıklandığı gibi ve Foucault'nun modern topluma ilişkin hakikatin değişkenliği saptamasıyla uyumlu biçimde- gerçeğe ilişkin belirsizliği büyütmekten öte bir işe yaramaz. Koleksiyon'da Stella ve Bill'in partnerleri James ve Harry tarafından giderek artan bir endişe ve baskıyla tehdit edilmeleri, James'in bir yandan karısı Stella'yı, bir yandan da Bill'i Leeds'te geçirilen hafta sonunda neler yaşandığına dair sürekli sorgulaması, Foucault'nun saptadığı gibi, sahneyi bir mahkeme alanına dönüştürür. Pinter metni ve sahneyi yargılama alanına dönüştürmenin bir adım ötesine geçmiş, Foucault'nun antik tragedya için saptadığı işlevin, modern toplum için işlerliğini yitirdiğini gözler önüne sermektedir. Gerçeğin birçok yüzünün bulunduğunu ve gene Foucault'nun da savunduğu gibi ortak doğruların değişken olduğu bir toplumda, hakikate ulaşma konusundaki belirsizliğin ortadan kalkamayacağını dile getirmiş olur.

SONUÇ

Bu çalışmada 20. yy. tiyatrosunun en önemli yazarlarından biri olan, Nobel ödüllü Harold Pinter'ın Pinteresk üslubunun belli başlı özellikleri

[7] Foucault burada Oidipus'tan yola çıkarak hukuk tragedyası olarak nitelediği Antik tragedyanın ilahi yasa ile insani yasa arasındaki çatışmadan doğan mücadelesinde, hakikatin farklı bakış açılarına göre nasıl ortaya konduğunu ve seyircinin de olayları ve farklı doğruları bu sayede nasıl karşılaştırma imkânı bulduğunu açıklar. Suç işlemesine karşın yasa koyucu olan kahramanla, onu farklı bir yasaya göre yargılayan ve koronun temsil ettiği toplumsal ahlakın arasındaki çatışma, tiyatronun ve edebiyatın ezeli konularından biri olan suç ve ceza hakkında seyircide etkili bir sorgulama sürecine neden olur. (Foucault, 2021)

ortaya konmuş, tiyatro anlayışının postdramatik açılımları irdelenmiş ve Lehmann'ın belirlediği ilkeler doğrultusunda, yazarın Koleksiyon adlı oyunu incelenmiştir. Bu inceleme hem metin hem de sahneleme düzeyinde ele alınmış, böylece tiyatroda yazarlık, oyunculuk ve reji alanlarında kendisini var etmiş olan Pinter'ın bütüncüllük arz eden tiyatro anlayışı tüm yönleriyle postdramatik çerçevede irdelenmeye çalışılmıştır. Postdramatik tiyatronun başlıca yazınsal özelliklerinden olan metinlerarasılık ile disiplinlerarası ilişkiler yazarın eserlerindeki Kafka ve Foucault etkisi üzerinden ele alınmış, Pinter tiyatrosunda "adı konulamayan tehdit" teması ve "sorgu" sahnelerinin yazarın tiyatroya yüklediği "mahkeme" işleviyle doğrudan ilişki içince bulunduğu savı ortaya konulmuştur. Böylece de Pinter'ın Pinteresk üslubunun sadece yazarlık alanında değil, oyunculuk, sahneleme ve seyircide oluşacak etki bakımından bir bütüncüllük arz ettiği düşüncesinin altı çizilmeye çalışılmıştır.

KAYNAKÇA

Ataman, F. (2024). *Modern ve sonrası tiyatronun dramaturgi ve reji olanakları bağlamında Harold Pinter'ın Pinteresk üslubu ve "Koleksiyon" adlı oyununun değerlendirilmesi ve sahnelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Begley, V. (2005). *Harold Pinter and the Twilight of Modernism***.** University of Toronto Press.

Billington, M. (1988). *The Life and the Work of Harold Pinter*. Londra: Faber and Faber.

Bozer, D., İzmir, S., İnan, D., Sayın, G., Biçer, A. G. (2016). *Postdramatik tiyatro ve İngiliz tiyatrosu*. Mitos-Boyut.

Dukore, B. F. (1962). The theatre of Harold Pinter. *The Tulane Drama Review, 6*(3), 43-54.

Dukore, B. F. (1982). Harold Pinter. *Macmillan Modern Dramatists Series*. Palgrave Macmillan.

Esslin, M. (1991). *Absürd tiyatro.* (Çev: G. Siper), Dost Yayınları.

Foucault, M. (2022). Kabahat işlemek, doğruyu söylemek. (Çev: A. D. Temiz), *Louvain Ünv. Dersler-1981*. Ketebe Yayınları.

Foucault, M. (2021). *Söylem ve hakikat.* (Çev: K. Eksen, M. Erşen), Ayrıntı Yayınları.

Kafka F. (2016). *Dava.* (Çev: G. Sert), İş Bankası Kültür Yayınları.

Kafka F. (2014). *Şato.* (Çev: R. Minareci), İş Bankası Kültür Yayınları.

Karacabey Çelik, S. (2003). Modern sonrasında dramatik metinler. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi,* (15), 36-95.

Lehmann, H. T. (2006). Postdramatic theatre. (Çev: K. Jürs-Munby), Routledge.

Merritt, S. H. (1990). *Pinter in play: Critical strategies and the plays of Harold Pinter.* Duke University Press.

Pinter, H. (1996). *Plays II.* Faber & Faber.

Pinter, H. (2014). *Parti zamanı.* (Çev: İ. Yerebakan), Mitos Boyut Yayınları.

Pinter, H. (2017). *Koleksiyon.* (Çev. F. Ataman), Mitos Boyut Yayınları.

Stone, R. (2000). Theatre journal**.** *Women History***,** 52(4).

Şener, N. (2018). *Politicization and personalization in Harold Pinter's plays* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yalçın, E. (2020). *Postdramatik tiyatro; Tiyatronun yeni rejimi ve Alman Tiyatrosu*. Mitos-Boyut Yayınları.

KORKU SİNEMASINDA YENİ BİR YAKLAŞIM: ELEVATED HORROR

Ozan UZUN

ÖZET

Korku ve gerilim, tür sinemasının önemli temsilcilerinden biri olmuş ve seyircinin temel duygularını kullanarak yeni bir seyir deneyimi sunulmasında etkin bir rol oynamıştır. Seyircide tekinsizlik, huzursuzluk ve merak unsurunu da besleyerek dramatik yapının olanaklarını kullanmış ve tarihsel süreç içerisinde sinema sanatında geniş yankı uyandıran bir tür hâline gelmiştir. Bu tür, zamanla klasik anlatım olanaklarının da dışına çıkan, seyircinin görsel, algısal ve işitsel dinamiklerine hitap eden anlatım ve yaratım süreçlerinden geçmiştir. Bu çalışmada ise son dönemlerde korku sinemasında yeni bir yaklaşım olarak kabul edilen "Elevated Horror" türü ele alınmaktadır. Korku sinemasının yaşadığı biçimsel dönüşümler bu kavram eşliğinde tartışılmaktadır. Korku türündeki bu yaklaşımın diğer sinema türleriyle olan bağı ve etkileşimi irdelenmektedir. Elevated Horror türünün temsilcilerinden Jordan Peele, Ari Aster, Robert Eggers, Osgood Perkins, Coralie Fargeat, Zach Cregger ve Michael Shanks gibi yönetmenlerin filmlerinden örneklerle türün genel işleniş biçimi incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: sinema, korku sineması, Elevated Horror

GİRİŞ

Tür sinemasının önemli temsilcilerinden biri olan korku sineması, seyircide korku ve gerilim duygularının açığa çıkmasını amaçlayan temel bir dramatik yapıya sahiptir. Korku türünün kavramsal olarak sinema sanatındaki ilk izleri 19. Yüzyılın sonları ve 20. Yüzyılın başlarında görülmüştür. Ancak korku sineması üzerine yapılan ilk incelemeler 1960'lı yıllarda ortaya çıkmıştır (Abisel, 1995, s. 119). Sonraki dönemlerde ise korku türü sinemada geniş bir yankı uyandırmış ve hemen hemen her ülkenin kendi kültürünü ve dinamiğini beyazperdeye yansıttığı bir unsur hâline gelmiştir. Bu bakımdan korku sineması, kitlelerin psikolojik ve

Bilim Uzmanı, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı, Bursa / TÜRKİYE, tiyatrozan3@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9546-8268

sosyokültürel çerçevesini yansıtan temel türlerden biri olarak görülmektedir. Efsaneler, mitler ve yerel anlatıların odak hâline geldiği bir dramatik yapıyı ön plana çıkarmaktadır.

Zamanla korku sinemasında oluşan alt türler ise, korku kültürünün sinemadaki karşılığının ve temel gelişiminin ne derecede etkili olduğunu göstermektedir. Bu türlerden en bilinenleri ise Gore, Slasher, Vücut Korkusu, Doğaüstü Korku ve Psikolojik Korku gibi türlerdir. Gore türü genel olarak vahşet, kan ve işkence gibi öğeleri bünyesinde barındırır. Slasher türü ise genç yaştaki karakterlerin kurban olarak yer aldığı bir izleğe sahiptir. Vücut Korkusu türü başkalaşmış ve dönüşüm yaşamış bedenleri merkeze alırken, Doğaüstü Korku türü ise paranormal varlıkların ya da insanüstü güçlerin ağırlıklı olarak işlendiği bir tür olarak bilinir. Psikolojik korku türü de seyircide gerilim duygusunu ön plana çıkarmak için karakterlerin psikolojik hezeyanlarını, travmalarını ve ruhsal dalgalanmalarını ele alır (Üstünbaş, 2024).

Korku sinemasında yönetmen etkisi de zamanla daha somut bir hâle gelmiştir. Özellikle 1950 ve 1960 yıllarında ve sonrası dönemde Alfred Hitchcock gerilim sinemasının önemli temsilcilerinden biri olmuştur (Gürmen, 2002). Yönetmenin **"Vertigo"**, **"Psycho"** ve **"Birds"** isimli yapıtları kültleşerek korku sinemasında geniş bir etkiye sahip olmuştur.

İlerleyen yıllarda ise korku sinemasının popülerliğinin artmasıyla birlikte Steven Spielberg'in **"Jaws"**, Stanley Kubrick'in **"The Shining"** William Friedkin'in **"The Exorcist"** adlı filmleri korku sinemasında klasik yapıtlar olarak kültleştiler. 80'li yıllarda ise Sean S. Cunningham **"Friday the 13th"** filmiyle, Wes Craven **"A Nightmare on Elm Street"** isimli klasiğiyle ve John Carpenter **"Halloween"** adlı korkusuyla, yeni korku kültlerinin oluşmasına kaynaklık ettiler. 90'lı yıllarda bu seriler devam etti. Jonathan Demme ise bir Thomas Harris romanı uyarlaması olan **"The Silence of the Lambs"** ile korku sinemasındaki yerini aldı. Daniel Myrick ve Eduardo Sanchez'in **"The Blair Witch"** filmi ise "found footage" türünün ilk örneklerinden biri oldu.

2000'li yıllara gelindiğinde teknolojik gelişmelerin ve olanakların genişlemesiyle birlikte korku sineması da popülerliğini korumaya devam etmiştir. Bu yıllarda ise Gore Verbenski'nin bir Japon uyarlaması olan **"The Ring"** filmi gösterime girmiştir. Filmde yer alan Samara Morgan karakteri korku sinemasının klasikleşen karakterleri arasında yerini almıştır. Takip eden yıllarda Sam Raimi yapımı ve yine bir Japon uyarlaması olan **"The Grudge"** filmi seyirciyle buluşmuştur. Alexandre Aja **"The Hills Have Eyes"** filmiyle Amerikan savaş politikalarının birey üzerindeki etkisini işlemiştir. James Wan **"Saw"** filmiyle uzun soluklu bir seriyi seyirciyle buluşturmuştur.

2010'lu yıllara gelindiğinde "found footage" tarzı filmlerde artış yaşanmıştır. Oren Peli'nin **"Paranormal Activity"** filmi türün yükselen serilerinden biri olmuştur. İlerleyen dönemlerde korku sinemasında yeni arayışlar ve anlatım biçimleri kendini göstermeye devam etmiştir. 2015-2016 dönemi sonrasında içinde iletiler ve alt metinler barındıran dramatik yapıya sahip korku filmlerinin çıkış yaptığı görülür. Bu yapımlar seyircide yalnızca korku ve gerilim duygusunu uyandırmayı değil, siyasal, politik ve küresel bağlamda çeşitli göndermeler barındıran eserlerdir. Tematik açıdan ve üslup bakımından diğer korku türlerinden ayrılan bu alt türe "Elevated Horror" denmektedir.

2. KORKU SİNEMASINDA YENİ BİR YAKLAŞIM: ELEVATED HORROR

Elevated Horror, etimolojik ve kavramsal olarak incelendiğinde "Yükseltilmiş Korku" olarak adlandırılır. Bu tür klasik korku filmlerinde kullanılan sekansların ve "jumpscare" yani ani korkutma olarak bilinen çekim tekniklerinden uzak ve korku sinemasında işlenilen klasik iletilerin dışında, politik, ideolojik ve toplumsal konuları işleyerek yeni bir sanatsal çerçeve inşa eden bir tür olarak bilinir (Güleroğlu, 2025, s. 98).

Sinemada temel ideolojik ve politik meselelerin bir tema olarak işlenmesi oldukça yaygındır (Yılmaz, 2008, s. 65). Bu yaklaşımlar korku sinemasının da belirgin unsurları hâline gelmiştir. Örneğin Ishiro Honda'nın bilim kurgu-korku kategorisinde de değerlendirilen **"Godzilla"** filmi Japonya'daki nükleer ve kitlesel yıkımın sebep olabileceği tehlikelere dikkat

çekmektedir (Atkinson & Palffy, 2018, s. 129). Ancak korku sinemasında toplumsal meselelerin 2010'ların sonlarına doğru beyazperdede yerini alan "Elevated Horror" filmleriyle yükselişe geçtiği görülmektedir. Bu filmlerde kimlik krizi, ırkçılık, toplumsal cinsiyet gibi temalar sıklıkla kullanılmaktadır. Bu bakımdan Elevated Horror filmleri korku sinemasını sadece korku duygusunu kullanan temel yapıdan uzaklaştırarak seyircide yeni bir seyir deneyiminin doğmasına kaynaklık eder.

Elevated Horror filmleri üslup bakımından da diğer korku filmlerinden farklı bir dramatik yapıya sahiptir. Bu yapımların bir kısmında gerek olay örgüsü gerekse karakterler hiciv ve mizah öğeleriyle donatılmıştır. Karakterlerin grotesk ve absürd diyalogları, psikolojik özelliklerini katmanlı bir yapıya büründürür. Antagonist karakterlerin hikayelerine de yoğunlaşarak klasik korku tiplemelerinin aksine tüm yönleriyle yoruma açık bireyler hâline gelirler.

Bu filmlerde aynı zamanda diğer eserlerle ve yapımlarla metinler arası bir bağ kurularak görsel alıntılara yer verilir. Bu yaklaşım seyircide estetik hazzı beslerken sinematografik açıdan görsel bir biçim inşa edilir. Son dönem filmlerinden 2024 yapımı Coralie Fargeat'ın **"The Substance"** filminde yine bir korku klasiği olan Stanley Kubrick'in **"The Shining"** filminden ve David Lynch'in 1980 yapımı **"The Elephant Man"** görsel alıntılar ve göndermeler kullanılmıştır. **"The Shining"** filminin mekanı olan otel koridorlarındaki renk ve dekor **"The Substance"** filminde de benzer şekilde kullanılmıştır. Elizabeth karakterinin zamanla bedeninin deforme olmasıyla birlikte dönüştüğü yaratık ise Fil Adam olarak bilinen **"The Elephant Man"** filminin ana karakteri John Merrick ile neredeyse aynıdır.

Elevated Horror filmlerinde dramaturjik yaklaşım stratejilerinin derinleştiği bir diğer öğe ise gösterge ve metaforların yoğunluğudur. Bu yapı filmlerde aktarılmak istenen düşünceyi dolaylı yoldan örüntüleyerek seyircide çeşitli yorumlama ve düşünme pratikleri geliştirmeye sevk eder. Kimi zaman iletiler kimi zaman karakterlerin ve kahramanların dünyalarına dair ipuçlarını bu göstergeler ve motifler üzerinden tartışmaya açar. Bu

bakımdan Elevated Horror başlığı altında değerlendirilen filmler sanatsal açıdan zenginleştirilmiş eserler olarak yorumlanır.

Çalışmanın bir sonraki kısmında ise türün temsilcilerinden Jordan Peele'nin **"Us"**, Ari Aster'in **"Midsommar"** Robert Eggers'ın **"The Witch"** Osgood Perkins'in **"Longlegs"** Coralie Fargeat'in **"The Substance"** Zach Cregger'ın **"Weapons"** ve Michael Shanks'in **"Together"** filmleri Elevated Horror türü bağlamında incelenmektedir.

3. ELEVATED HORROR SİNEMASININ TEMSİLCİLER ÜZERİNDEN DRAMATURJİK İNCELEMESİ

Elevated Horror türünün önemli yönetmenlerinden Jordan Peele ilk filmi **"Get Out"** ile söz konusu yaklaşımı kavramsal olarak işlemiştir. Bu film siyahi bir genç olan Chris Washington'ın kız arkadaşı Allison Williams'ın ailesiyle tanışmak için gittiği evde yaşadığı olayları aktarır. Chris Washington bu buluşmada bazı doğaüstü olaylar yaşar ve beyaz bir Amerikalı olan kız arkadaşı Allison Willams ve ailesi tarafından bir dizi hipnotik saldırılara uğrar. Film Amerika'nın ırkçılık geçmişini ve siyahilere yönelik geleneksel tutumunu irdeler. Eserde yer alan ve Williams ailesinin çiftliğinde bulunan diğer siyahi tiplemeler üzerinden Amerikan milliyetçiliğinin yarattığı ırkçı tutumları korku ve gerilim unsurlarını kullanarak aktarır. Ancak yönetmenin **"Us"** filmi bu temaları çok daha katmanlı bir şekilde işler.

"Us" filmi Adelaide Wilson ve ailesinin bir sahil kasabasına tatile gitmesiyle başlayan olayları anlatır. Adelaide Wilson çocukken bu sahil kasabasında bulunan ve labirentlerden oluşan bir mekanda kendi benzeriyle karşılaşır ve bu olay onu derinden etkiler. Adelaide Wilson yıllar sonra bu kasabaya eşi ve çocuklarıyla eğlenceli bir tatil geçirmeye gelir. Ancak bir gece yarısı konakladıkları evin bahçesinde bir ailenin onları ziyarete geldiğini düşünerek onlarla konuşmaya çalışırlar. Fakat bu aile saldırganlaşarak Wilson ailesinin evine sızmaya çalışır. Wilsonlar her ne kadar bu saldırıyı engellemeye çalışsalar da saldırganlar eve sızmayı ve Wilson ailesini etkisiz hâle getirmeyi başarır. Wilson ailesi bu saldırganların kendilerine tıpa tıp benzeyen ikizleri olduklarını fark eder. Adelaide Wilson

ve benzerleri arasında yaşanan kargaşa sonucu Wilsonlar yardım istemek amacıyla evden kaçmayı başarırlar. Beyaz Amerikalı olan komşuları Kitty Tyler ve Josh Tyler'ı ziyaret ederler ancak onlarda kendi benzerleri tarafından öldürülmüşlerdir. Adelaide ve ailesi bu kabustan çıkmaya çalıştıkça hikaye derinleşir ve sahil kasabası halkının kendi benzerleri tarafından öldürüldüğünü görürler. Adelaide işin peşini bırakmaz ve geçmişinde yaşadığı olayın merkezi olan eğlence parkındaki labirente gider. Filmin ilerleyen dakikalarında "Tethered" adı verilen ve yeraltında yaşayan birden fazla klon olduğunu keşfeder. Adelaide kendi yansımasıyla girdiği tartışmada aslında kendi yansımasının gerçek Adelaide olduğunu anlar. Onu öldürür ve aslında Tethered'ların gerçek kimlikler olduğunu yeryüzünde yaşayanların ise birer yansıma olduğunu anlarız. Bunun üzerine Adelaide orijinal kimliğini öldürerek bir yansıma olarak gerçek yaşantısına devam eder.

Filmin önemli temalarından biri kimliksizleşmedir. Filmde Tyler çiftinin ölümü de sadece siyahi vatandaşlara etki eden sorunlu yapının değil aynı zamanda toplumun tüm bireylerini etkileyen bozuk düzenin bir yansımasıdır. Yönetmen bu filmde toplumun zamanla kendi benliğinden ve kimliğinden nasıl ayrıldığını, gerçek zannettiğimiz kimliklerimizin sadece birer kopyadan ibaret olduğunu aktarmaya çalışır. Filmin finalinde bütün eyaletin ve hatta Amerika'nın yansımalar tarafından kuşatıldığını görürüz. Bu bakımdan filmin finalinde gördüğümüz bu sahne kitlesel bir sorunun varlığına ve yayılımına dikkat çeker. Filmin Amerikan toplumundaki dinamikleri işlediğine dair bir diğer gösterge ise filmin ismidir. "Us" kelimesi Birleşik Devletler anlamına gelen U.S. kelimesiyle benzerlik göstermektedir. Bu da yönetmenin temel odak noktasının Amerika ve Amerika'daki kimlik bunalımının olduğuna işaret eder. "Biz" anlamına gelen "Us" ismi yönetmen tarafından Amerikan seyircisine ayna tutmak ve seyirciyi kendi kimliksizliğiyle yüzleştirmek için kullanılmıştır.

Filmdeki bir diğer önemli dramatik motif ise makas motifidir. Yansıma olarak bildiğimiz gerçek kimlikteki Tethered'lar cinayetlerini bir makasla işlemektedir. Filmde kullanılan makaslarda elle tutulan halka

şeklindeki kısımların aynı görünüme sahip iki ayrı insanı yansıttığı görülür. Bu da yansımaların ve orijinal bedenlerin birbirinden ayrılamaz parçalar olduğu düşüncesini somutlaştırır.

Adelaide Wilson karakteri 1980'li yılların korku sinemasında karşılaştığımız "Final Girl" kavramının karşılık bulduğu baş karakterlerden biridir. Yani hikayeyi nihai sonuca ulaştırmayı amaçlayan, kötücül karakterlerle mücadele eden bir karakterdir. Bu bakımdan klasik korku filmlerinde kurban rolünde sıkça gördüğümüz kadın kahramanların aksine mücadeleci yönü ön plana çıkmaktadır. Kocası Gabriel Wilson ise daha kırılgan ve korkak bir karakter olarak kahraman erkek hegemonyasının tam tersi bir karakter olarak filmde yer alır. Esprili ve mizahi üslubu filmdeki gerilim atmosferinin dengelenmesinde önemli bir rol oynar.

Görüldüğü gibi politik ve toplumsal aksiyonlar Jordan Peele sinemasında yoğun olarak işlenmektedir. Göstergeler ve motiflerle zenginleşen dramatik yapısıyla **"Us"** bu bakımdan Elevated Horror türünün belirgin temsilcileri arasında yer almaktadır.

Elevated Horror türünde eserler veren bir diğer yönetmen ise İsveç asıllı Ari Aster'dır. İlk Filmi **"Hereditary"** ile büyük bir çıkış yakalayan Aster, Folklorik Korku unsurlarını da barındıran bir sonraki filmi **"Midsommar"** ile türün öne çıkan isimlerinden biri olmuştur (Tuğan, 2024, s. 1254). Film, ailesini trajik bir biçimde kaybeden Dani'nin erkek arkadaşı ve arkadaş grubuyla İsveç'e yaptıkları bir yolculuk sonucunda karşılaştığı olayları anlatır. Dani erkek arkadaşı Christian ile çalkantılı bir ilişki yaşamaktadır. Ailesini kaybettikten sonra Christian onu yalnız bırakamaz ve ilişkilerine de iyi geleceklerini düşündükleri bir İsveç gezisi planlarlar. Bu gezi aynı zamanda arkadaş grubunun dahil olduğu akademik bir araştırma için de planlanmıştır. Dani ve Christian'ın arkadaşları olan İsveçli Pelle bu geziyi planlamıştır. Birlikte filme de adını veren yerel bir yaz festivali için bir İsveç köyüne giderler. Köye vardıklarında köyün adeta bir cenneti andırdığını görürler ve bu köye hayran kalırlar. Ancak işler gittikçe tuhaflaşır. Yerel halk çeşitli ritüeller yapar ve bu ritüellerde yaşlı bir çift kayalıklardan atlayarak intihar eder. Gençler bu ritüel karşısında dehşete kapılır ve

köyden ayrılmak isterler. Ancak Pelle'nin yoğun ısrarları ve köylülerin bu ritüellerinin onların doğal bir parçası olduğuna dair telkinleri gençleri köyde biraz daha kalmaya ikna eder. Fakat tüm olanlar bunlarla sınırlı kalmaz. Dani yavaş yavaş tüm arkadaşlarının kaybolmaya başladığını görür. Christian ise köy halkının yaptığı bitkisel bir kür sonucunda etki altına girerek köyün bakire kızlarından biri ile ilişkiye girer. Ritüel gereği geleneklere ayak uyduran Dani ise Mayıs kraliçesi olmuştur. Bu kısımdan sonra ise genç çift köylülerin yönlendirmesi ile gerçek bir kurban ritüelinin içine çekilir. Christian'ın bedeni tamamen uyuşturulmuş bir şekilde sarı bir kulübeye konularak bir ayı postunun içinde yakılır. Dani yakılan kulübe ve Christian'ın kurban edilmesi karşısında gülümser ve film bu ritüelle noktalanır.

"Midsommar" filmi dramatik kodların parçalanarak aktarıldığı bir yapımdır. Bu düşüncenin izlerini filmin ilk sahnesinde gösterilen görselle açıklayabiliriz. Görsel, filmin başından finaline kadar gerçekleşecek olayları kısa bir süreliğine seyirciye gösterir. Ancak bu sembolik bir yerleştirmedir. Seyirci filmde gerçekleşen olayların bu görselle aktarıldığını ancak film bittikten sonra alımlayabilir. Bu görsel mitik öğeler taşıyan bir illüstrasyon görselidir. Dolayısıyla filmdeki gerçeklik farklı bir formda sunulduğu için seyircinin hikayeyle buluşmasında herhangi bir engel oluşturmamıştır.

Film, Dani karakterinin ailesini kaybettikten sonra yaşadığı yas sürecini de anlatır. Ancak bu süreç metaforlarla ve göstergelerle yansıtılır. Dani'nin Christian ile olan çalkantılı ilişkisi ve yalnızlığı köy halkı tarafından yeni bir kimlik ve benlik oluşturulmasına kaynaklık etmiştir. Mayıs kraliçesi olarak seçilmesi ve sonrasında Christian'ın kurban edilmesi bir birey olarak Dani'nin kendi varoluş biçimini ortaya çıkarmasına ithafen yaratılmış metaforlardır. Christian ve bakirenin ilişkiye girmesi ve buna şahit olan Dani'nin diğer genç kadınlarla bir araya gelerek ağladığı sahne ise bir kadın olarak Dani'nin ilişki sonrası yaşamış olduğu duygusal değişimi aktarır.

Film boyunca Günlerin sadece gündüz vaktinden oluştuğunu görürüz. Bu İskandinavya'da gerçekleşen coğrafi bir gerçekliğin kullanıldığı bir

metafordur. Yönetmen bu metafor aracılığıyla trajik olayların ve filmdeki karanlık gerçeğin gündüzle bile örtülemeyeceği mesajını seyirciye aktarır.

Filmde köyün önde gelen ihtiyarlarının gençler üzerindeki manipülatif baskısı ise ön plana çıkar. Köydeki yaşlı nüfusun sadece bir el hareketi ile gençlerin algısını bozması ve çeşitli bitkilerle onları hipnotize etmesi insan zihninin yönlendirilmeye açık olduğu gerçeğini yansıtır.

Gore tarzı öğeler içeren ölüm sahneleri filmdeki vahşet duygusunu sivriltirken Dani'nin içinde bulunduğu yas duygusunun sancılı sürecini betimler. Özellikle 1.00.47. saniyeden itibaren başlayan yaşlı çiftin kayalıklardan aşağı kendilerini bırakarak intihar ettikleri sahne Dani ve Christian'ın yaşayacakları nihai sonun izlerini taşır. Yaşlı kadının kendisini uçurumdan aşağı bırakmadan önce Dani ile olan uzun bakışması Dani'nin bu gerçeklikle yüzleşmesini temsil eder. Nitekim özet kısmında da bahsedildiği gibi son ritüel Christian'ın kurban edilmesiyle noktalanır ve Dani artık tek başınadır.

"Midsommar" filmi dramatik ve tematik açıdan klasik anlatıdan farklı bir izlekle şekillendirilmiştir. Yukarıda bahsedilen unsurlarla birlikte jumpscare içeren çekim tekniğinin aksine filmde slow burn tarzı anlatım biçiminin kullanıldığı yavaş tempolu bir Elevated Horror yapısı kurulmuştur. Bu bakımdan türün klasik temsilcilerinden biri hâline gelmiştir.

Robert Eggers'ın **"The Witch"** isimli filmi ise Elevated Horror türünde yapılmış bir diğer örnektir. Filmin baş karakteri Thomasin genç ve güzel bir kızdır. Annesi Katherine, Babası William ve kardeşleriyle birlikte köyden ayrılarak küçük bir çiftlik evine yerleşirler. Ancak ormanda gezindikleri sırada kardeşleri tek tek kaybolur. Onlar kaybolurken yanlarında olan tek kişi ise ablaları Thomasin'dir. İlk küçük kardeş kaybolduktan sonra diğer kardeşlerine yaptığı cadı şakası aile bireyleri tarafından gerçek olarak algılanır. Ancak ormanda kaybolup geri dönen erkek kardeş Caleb'in şeytani bir varlık tarafından ele geçirildiği düşüncesi Thomasin'in cadı olduğu inancını daha da arttırır. Babası William cadı olduğunu itiraf etmesini beklerken ailenin keçisi Philip boynuzlayarak

William'ı öldürür. Bu olanlara karşı kızına olan öfkesini koruyamayan anne Katherine, Thomasin'le yoğun bir mücadeleye girer ve kavga sırasında Thomasin annesini öldürür. Filmin sonunda Philip adındaki keçi dile gelir ve Thomasin'i özgür bırakarak ormana ulaşmasını sağlar. Thomasin çırılçıplak bir şekilde ateş başında toplanmış diğer cadıların yanına gider ve göğe doğru yükselirken film sonlanır.

Filmde öne çıkan temalardan biri kadının bireysel varoluş sürecidir. Film bunu anlatırken cadılık mitini kullanır. Gaskill, cadıların da toplumun içinden ve topluma ait kişiler olduğunu söyler (Gaskill, 2016, s. 12). Bu bakımdan Thomasin'in cadılığı sembolik bir cadılıktır. Kadının toplumsal cinsiyet normlarına karşı geliştirdiği kendini gerçekleştirme arzusunun bir temsilidir. Aile bireyleriyle girdiği temel çatışma bu benlik içgüdüsüyle şekillenmiştir.

Filmdeki ikonografik bir diğer anlatı ise Philip isimli keçi üzerinden gerçekleşmektedir. Özellikle satanizmin en bilinen figürlerinden olan Baphomet ile benzerlik göstermektedir. Baphomet hem erkek hem dişi bir varlıktır. Erkek sesine sahip olmasının yanında Thomasin'in özgürleşmesine giden yolda onun bir destekçisi olması dişil tutumunun göstergesidir.

Filmin finalinde Thomasin'in diğer cadılarla bir araya gelmesi kolektif feminist varoluşun ve düşüncenin yaratım sürecine işaret eder. Bu kısımda Thomasin'in göğe yükselmesi ise onu dünyaya bağlayan cinsiyetçi ve eril kodlardan sıyrıldığının bir temsilidir.

"The Witch" kadın, beden, toplumsal normlar üzerine kurulu yapısıyla tematik açıdan zenginleştirilmiş ve bir anlatım aracı olarak okültist unsurları kullanmıştır. İçerdiği iletilerin ve mesajların yoğunluğu Elevated Horror türünün yapısıyla örtüşmektedir. Bu bakımdan türün temel yapıtlarından biri olarak bilinmektedir.

"Longlegs" filmi ise korku sinemasında Elevated Horror dalgasının yeni temsilcilerinden Osgood Perkins'in 2024 yapımı eseridir. Film "Longlegs" olarak bilinen mistik güçlere sahip bir katilin hikayesine yer verir.

Amerika'nın kırsal bir kesiminde gerçekleşen bir dizi cinayete tanık oluruz. Bu cinayet dosyalarının ortak bir yönü vardır. Ailedeki her baba çocuklarını ve eşini katlettikten sonra canına kıyar. FBI ajanı Lee Harker ve ekibi olayı araştırırken bir dizi şifreli mesajlarla karşılaşır. Bu mesajlar Longlegs lakaplı bir adamı işaret eder. Longlegs, kurbanlarının evine ailenin kızlarına benzeyen büyük oyuncak bebekler bırakır. Filmin ilerleyen kısımlarında bu bebeklerin içine şeytani bir tılsım koyarak aileyi etki altına alıp bu katliamlara sebep olduğunu öğreniriz. Lee Harker ise olayların üzerine gittikçe kendi geçmişiyle ilgili sırlar ortaya çıkar. Longlegs, ajan Harker küçükken onların evini de ziyaret etmiştir ancak Harker'ın annesi Ruth Longlegs'le bir anlaşma yapar. Bunun üzerine Ruth Longlegs'in şeytani varlığını ve gücünü arttırabilmek için ailelerin evine bebekleri yerleştirmesine yardımcılık eder. Bunu öğrenen Harker lanetlerin son bulması için annesini öldürür. Longlegs'i yakalar ancak Longlegs sorgu sırasında kafasını masaya vurarak intihar eder.

Longlegs ismi uzun bacaklı anlamına gelen ve genelde evlerin bodrum katlarında yaşayan örümcek türünden gelmektedir. Bu isimle birlikte yönetmen, evleri ziyaret ederek kendine ait bir arayış içerisinde bulunan Longlegs karakterinin katmanlı yapısını ortaya çıkartır. Bu arayış yönetmenin babası olan ve Alfred Hitchcock ünlü korku eseri **"Psycho"** filminin sapık karakteri Norman Bates'i canlandıran aktör Anthony Perkins'le bağlantılıdır. Anthony Perkins mutsuz bir evliliğe sahiptir çünkü aslında bir eşcinseldir. Yönetmen Longlegs karakterini oluştururken babası Anthony Perkins'i referans almıştır ve babasının herhangi bir bedene ya da aileye ait olamama durumunu metaforlaştırmıştır. Longlegs karakterinin hem erkek hem dişil bedensel özellikler göstermesi de filmdeki bir diğer ikonografik temsildir (Sarıgül, 2024).

Longlegs filmi klasik bir seri katil hikayesi olarak başlasa da sonlara doğru okültist ve metafizik öğelerin devreye girdiği karmaşık bir anlatıyla oluşturulmuştur. Bu anlatı günümüz suç ve polisiye anlatılarının tersine somut ve soyut kavramların iç içe geçtiği bir yapıya sahiptir. Filme yerleştirilen gizli şeytan figürler de **"The Witch"** filminde olduğu gibi

Baphomet ile ilişkilendirilmektedir. Baphomet'in eril ve dişil temsili Longlegs karakteriyle benzerlik göstermektedir.

Longlegs filmi aynı zamanda oyuncuların kadrajda sadece belirli kısımlarının gösterilerek farklı çekim tekniklerinin yerleştirildiği bir yapımdır. Longlegs karakterinin Harker'ların evini ziyaret ettiği sahnede kullanılan kadraj açısı ise klasik sinematografiden farklı bir biçimde kurgulanmıştır.

Görüldüğü üzere **"Longlegs"** hem karakterlerin oluşturulma sürecinde faydalanılan kaynaklarla hem de yönetmenin dramatik yapıya yerleştirdiği metaforik formla Elevated Horror türünün korku sinemasındaki temsilcilerinden biridir.

"The Substance" filminin özeti ise şu şekildedir: Spor ve sağlık temalı bir program sunucusu Elizabeth orta yaşlı bir kadındır. Program yapımcısı artık yaşlandığını ima eden konuşmalarıyla Elizabeth ile yollarını ayıracağını bildirir. Elizabeth aynı gün kaynağı belirsiz bir posta alır. Bu postada onu daha genç ve güzel gösterecek bir maddeden bahsedilir. Elizabeth bu maddeyi kullanmayı kabul eder ve genç versiyonu olan Sue karakteri ortaya çıkar. Sue, kanal patronuyla yaptığı görüşmede işe kabul edilir ve programa geri döner. Ancak her iki versiyonun maddeyi belirli aralıklarla enjekte etmemesi veya fazla kullanmasından dolayı Elizabeth kendi kimliğine döndüğünde vücudunda bozulmalar meydana gelir. Sue ise kendi dünyasını daha çok yaşamak isteyerek Elizabeth'e zarar vermeye başlar. Elizabeth ve Sue tartıştıktan sonra Sue hayatına devam etmeye çalışsa da gerçek kimliği olan Elizabeth bedenini geri almaya çalışır. Sue'nun bedeni adeta bir yaratığa dönüşürken stüdyo seyircisi tarafından saldırıya uğrar. Ancak geçirdiği deforme sonrası vücudu tamamıyla parçalara ayrılır ve hikaye sona erer.

Film ataerkil dünyada kadın olmanın getirdiği zorlu koşullara bir gönderme içerir. Elizabeth'in patronu Harvey'in bir restoranda kendisiyle yaptığı konuşmada Harvey karakterinin iştahla yemek yemesi aynı zamanda eril düşüncenin tüketme arzusunu da gözler önüne serer. Bu noktada medyada üretilen ideal kadın bedeni algısının da temsil edildiği

görülür. Harvey karakteri erkek egemen dünyanın ve popülaritenin getirdiği bireysel yıkımı temsil etmektedir.

Elizabeth kendi yeni versiyonunu oluştururken bir kimlik karmaşası yaşar. İncelenen diğer filmlerde görüldüğü gibi bu filmde de bir kimlik krizi sorunu açığa çıkar. Elizabeth'in bu tutumu kendi sonunu getirmeye başlar. Karakterin yaşadığı fiziksel dönüşüm ise kadın kimliğinin eril dünyaya ayak uydurma yolundaki zorluğu ve çürümeyi betimler. Bu çürüme aynı zamanda dramatik açıdan kahramanın kendi arzularının kurbanı olduğu bir kibirlenme mekanizmasıdır.

Sue karakteri ise tıpkı Elizabeth gibi kendi sonunu getirmektedir. Ancak onun tutumu da kadına bakış açısının bozuk ve çapaklı olduğu dünyanın büyüsüne kapılmasıyla bir karakter olarak yıkımına sebep olur. Bu noktada film karakterlerinin yaşamış olduğu dönüşümler ve seçimler tıpkı klasik tragedyalardaki kahramanların yolculuğuyla benzeşmektedir. Film bu dönüşümü kurgularken görüntü olarak ise Body Horror türünü kullanır ve beden korkusunun bir temsilini görürüz.

Filmdeki metinlerarası bağın varlığına önceki kısımlarda değinmiştik. Bu bağ seyircide yeni anlam alanlarının ve okumaların oluşmasına olanak tanır. Senaryoyu daha katmanlı hâle getirir ve kültürel birikimin etkisiyle yeni bir deneyim oluşturmayı sağlar. Bu bakımdan **"The Substance"** feminist sinema teorisinin etkisiyle Elevated Horror türünü açık bir biçimde temsil eder.

"Weapons" filmi ise bir kasabada aynı sınıfta okuyan 17 çocuğun bir gece aniden ortadan kaybolmasını konu edinir. Bu sınıftan sadece Alex isimli çocuk hâlâ kasabadadır ve kaybolmamıştır. Öğretmenleri Justin ise kasaba halkı tarafından suçlanmaktadır. Justine Alex isimli öğrencisinin bu olayla bir bağı olup olmadığını araştırır. Alex'in ailesi hipnotize olmuş bir şekilde evlerinden dışarı çıkmamaktadır. Olayın tuhaflığını gören Justine, Alex'in evlerine gelen ve aileyle bir akrabalığı olduğu düşünülen Gladys karakteriyle karşı karşıya kalır. Gladys, Alex'in ailesini büyüleyerek etkisiz hâle getirmiştir. Sonrasında ise Alex'le anlaşma yaparak sınıf arkadaşlarının ruhunu kendi yaşamı için kullandığını görürüz. Gladys ölmekte olan bir

büyücüdür. Ancak ölümsüz olmak için çocukların ruhlarını kullanmaktadır. Filmin finalinde bu durum açığa çıkar. Gladys alt edilir. Büyüleyerek hapsettiği çocuklar evin bodrumundan kaçarak Gladys'e saldırır ve onu öldürürler.

Filmin imgesel bakımdan değerlendirilebilecek ilk öğesi filmin ismidir. Weapons "Silahlar" anlamına gelmektedir. Burada ise yine Amerika'da yaşanan iki kutuplu siyaset ve bunun getirdiği şiddet vurgulanmaktadır. Filmde kaybolan çocuklardan birinin babası olan karakterin, yaşadığı rüya deneyiminde evlerinin üzerinde dev bir silah silüeti görmesi filmdeki çatışmanın ve tekinsizliğin temsilcisi konumundadır. Çocukların kullanıldığı çatışmacı düzen bu sahnede ikonografik olarak yansıtılmıştır.

Amerika ve dünyada geniş yankı uyandıran Jeffrey Epstein olayı çocuk kaçırma ve pedofili iddialarıyla gündemi sarsmıştır. Bu dosyalarda çocukların sadece cinsel istismar amacıyla değil çeşitli ritüeller ve ayinler için kullanıldığı da iddia edilmiştir. Bu açıdan film mevcut gerçekliğin dışında komplo teorisi kültürüyle de yakınlık göstermektedir. Gerçekliğin ve komplo kültürünün doğurduğu belirsizlik filmde tematik bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla film bu noktada Epstein sonrası korku sinemasının önemli örneklerinden biridir.

Gladys karakteri ise baskın geleneksel kültürün bir taşıyıcısıdır. Çocuklara karşı olan faydalanımcı tavrı gelecek nesillere etki eden bir figür olarak düşünülmesine olanak tanır. Filmin finalinde çocukların özgür kalıp Gladys'e saldırması çürüyen ve yok olmakta olan ideolojilerin yaşayacağı dönüşümü temsil etmektedir. Gladys'in kullandığı okültist silah kendi canavarlarını doğurur ve nihayetinde kendi yaratıcısını imha eder. Bu bakımdan film eski ile yeninin, geleneksel ve modernitenin çatışma alanları üzerinde yoğunlaşarak alegorik bir korku kültürü inşa eder. Bu da Elevated Horror yaklaşımıyla oluşturulan bir film olduğu düşüncesini destekler.

Michael Shanks'in **"Together"** isimli yapıtı ise Elevated Horror türünün incelemedeki son filmidir. Film yeni yerleştikleri ev ve çevresinde tuhaf olaylar yaşayan Tim ve Millie'nin hikayesini anlatır. Genç çift bir kırsal

evine yerleştikten sonra ormana yaptıkları bir gezi sırasında bir mağarada mahsur kalırlar. Mağarada mahsur kaldıkları süre içerisinde yapışkan bir madde vücutlarını etki altına alsa da buradan çıkmayı başarırlar. Ancak çift birbirinden fiziken uzak kalsalar bile bedenleri istemsiz bir biçimde tekrar bir araya gelir ve ayrılamaz hâle gelirler. Vücutlarının belirli kısımları adeta iç içe geçer. Bundan sıyrılmak için vahşi yöntemler denerler. Sonrasında bu durumun, üyeleri eşcinsel müritlerden oluşan bir tarikatın ayini sonucu oluştuğu ortaya çıkar. Daha önce bu durumu yaşayan çiftlerin birleşerek korkunç bir yaratığa dönüştüğünü anlarlar. Buna karşı çıksalar da ikisi de pes eder. Bedenleri birleşir ve filmin finalinde kırsaldaki evlerine Tim ya da Millie'nin ailelerinden biri ziyarete gelir. Kapıyı trans bir kadın açar ve onları karşılar. Film bu kısımla sonlanır.

Yapım ilk dakikalarından itibaren bir çiftin birbirleriyle yüzleşmelerini anlatan bir hikaye gibi algılanır. Bu bakımdan filmin karakterleri heteronormatif bir hikayeyi gözler önüne seriyor gibidir. Ancak filmin ilerleyen dakikalarında filmin aslında queer varoluş sürecini yansıttığı görülür. Bize, birleştiğinde yaratık gibi gösterilen şey aslında queer bireylerin heteronormatif perspektiften görünüşüdür. Eşcinsel bireylerden oluşan tarikatın varlığı bu konuda bizlere ipucu verir. Tim ve Millie bu bakımdan aynı bedende varolan eril ve dişil yönleri gösteren sembolik karakterlerdir. Filmin finalinde gördüğümüz trans kadın ise bu ayırılamaz iki parçanın birleşimiyle oluşmuştur. Bu açıdan bakıldığında filmdeki mücadelenin toplumsal normlara uymaya çalışan queer bireylerin kendine yabancılaşma ve kendi kimliğini reddetme kavramları üzerine şekillendiği görülür. Ancak filmdeki temel ileti, bu bireylerin her ne kadar kendi benliklerine yabancılaşsalar da doğal bir sonuç olarak ayrılamaz parçalara sahip oldukları iletisidir.

Film birey, beden, heteronormatif yapı gibi unsurları barındırırken Body Horror türünden de yoğun olarak beslenmiştir. Filmdeki mizansenler ve anlatım olanakları bu türün görsel dinamiklerinden faydalanmıştır. Bu açıdan türlerin birbiriyle olan yoğun etkileşimi açısından önemli bir örnektir.

Filmdeki politik ve toplumsal olan ise gerek Amerika gerek tüm dünyada yaşanan heteronormatif tutumun varlığıdır. Birleşik devletlerde bir argüman olarak Cumhuriyetçiler tarafından sıkça inşa edilen ataerkil normlar ve heteronormativite filmdeki temel çatışmanın kaynaklarından biri olmuştur.

Hem toplumsal meseleleri metaforik anlatımla sunmasıyla hem de diğer örneklerde karşılaştığımız modern insanın trajedisini alegorik bir biçimde seyirciye aktarmasıyla **"Together"** filmi Elevated Horror kategorisinde varlığını gösteren yapımlardan biri olarak değerlendirilmektedir.

SONUÇ

Sosyolojik anlamda her zaman mutlak bir dönüşüme tanıklık eden gündelik yaşam, her sanatı etkilediği gibi sinema sanatında da önemli değişikliklere kaynaklık etmiştir. İlk örnekleriyle klasik dramatik yapı ve temel karakterizasyon şemaları ile korku sineması önemli kült yapımların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Korku sineması tür olarak seyircinin beğenisine hitap etmeye çalışmaktadır ve hikayenin ne anlattığına değil nasıl anlattığına odaklanmıştır. Ancak son dönem de varlığını gösteren Elevated Horror türü korku sinemasında yeni bir yaklaşımın doğmasına sebep olmuştur. Bu yaklaşım korku filmlerinin sadece korkutma odaklı değil sanatsal ve kavramsal birer yapıt olabilmelerine olanak tanımıştır. Kadın, kimlik krizi, toplumsal normlar, politik ve siyasi dönüşümleri işlemiş ve beyazperdeye yansıtmıştır. Seyircideki genel korku sineması anlayışı daha işlevsel kılınmıştır. Onları sadece birer seyirci değil katmanlı bir hikayenin tanığı hâline getirmiştir. Yapılan incelemelerde görüldüğü üzere alt metin ve metaforların birer anlatım aracına dönüştüğü görülmektedir. Kuramsal açıdan diğer sinema türleriyle de yoğun bir bağın bulunduğu görülmektedir. Estetik yapı itibariyle yazarın ya da yönetmenin sanat anlayışını ve dünya görüşünü betimleyen eserler olduğu bulgulanmıştır. Bu bakımdan Elevated Horror türü korku türüne yeni bir soluk getirmiş ve sinemada yeni anlam alanlarının inşa edildiği bir tür olarak varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

KAYNAKÇA

Abisel, N. (1995) *Popüler sinema ve türler.* Alan Yayıncılık.

Aster, A. (Yönetmen). (2019). *Midsommar* [Film]. A24.

Aster, A. (Yönetmen). (2018). *Hereditary* [Film]. A24.

Aja, A. (Yönetmen). (2005). *The hills have eyes* [Film]. 20th Century Fox.

Atkinson S. & Palffy G. (Ed). (2018). *Sinema kitabı.* (Çev: A. Ay), içinde (129-327. ss.) Alfa Kitap.

Carpenter, J. (Yönetmen). (1978). *Halloween* [Film]. Compass International Pictures.

Craven, W. (Yönetmen). (1984). *A nightmare on elm street* [Film]. New Line Cinema.

Cunningham, S. S. C. (Yönetmen). (1980). *Friday the 13th* [Film]. Paramount Pictures.

Demme, J. (Yönetmen). (1991). *The Silence of the Lambs* [Film]. Orion Pictures.

Eggers, R. (Yönetmen). (2015). *The Witch* [Film]. A24.

Fargeat, C. (Yönetmen). (2022). *The Substance* [Film]. Neon.

Friedkin, W. (Yönetmen). (1973). *The exorcist* [Film]. Warner Bros.

Gaskill, M., (2010). *Cadılık*. (Çev: S. Gül), Dost Kitabevi.

Güleroğlu C., (2025). *Ari Aster ve Robert Eggers sinemasının 'Yükseltilmiş Korku' sanat ve Amerikan ulusal kimliği bağlamında analizi.* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi.

Gürmen, P. T. (2008). *Dünya sinemasının ustaları-1*. Sinema Dergisi.

Hitchcock, A. (Yönetmen). (1960). *Psycho* [Film]. Shamley Productions.

Hitchcock, A. (Yönetmen). (1958). *Vertigo* [Film]. Paramount Pictures.

Hitchcock, A. (Yönetmen). (1963). *The Birds* [Film]. Universal Pictures.

Kubrick, S. (Yönetmen). (1980). *The Shining* [Film]. Warner Bros.

Levy, D. G. L. (Yönetmen). (2022). *Longlegs* [Film]. XYZ Productions.

Lough, A. B. L. (Yönetmen). (2007). *Weapons* [Film]. Paramount Vantage.

Lynch, D. (Yönetmen). (1980). *The elephant man* [Film]. Paramount Pictures.

Myrick, D. & Sánchez, E. (Yönetmenler). (1999). *The blair witch project* [Film]. Artisan Entertainment.

Peele, J. (Yönetmen). (2019). *Us* [Film]. Universal Pictures.

Peele, J. (Yönetmen). (2017). *Get out* [Film]. Universal Pictures.

Peli, O. (Yönetmen). (2007). *Paranormal activity* [Film]. Paramount Pictures.

Sarıgül O., (2024, Eylül). *Longlegs derin inceleme* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=F4Hi0MZuduw&t=433s

Shanks, M. (Yönetmen). (2025). *Together* [Film]. Neon.

Shimizu, T. (Yönetmen). (2004). *The grudge* [Film]. Columbia Pictures.

Spielberg, S. (Yönetmen). (1975). *Jaws* [Film]. Universal Pictures.

Tuğan, N. H. (2024). Folklorik korku sinemasında doğanın ötekileştirilmesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, *17*(47), 1242-1266.

Üstünbaş, F. (2026, Şubat 28). Korku filmi alt türleri rehberi. https://korku101.com/korku-kultur-sanat/korku-sinemasi/korku-filmi-alt-turleri/

Verbinski, G. (Yönetmen). (2002). *The ring* [Film]. DreamWorks Pictures.

Yılmaz E. (2008). Sinema ideoloji politika. *Büyüleyen Faşizm ve Diğer Yazılar.* Nirengi Kitap.

Wan, J. (Yönetmen). (2004). *Saw* [Film]. Lionsgate.

KUKLA TİYATROSUNDA SES VE SÖZ TASARIMI: KARAGÖZ, İBİŞ VE KÖY SEYİRLİK ÖRNEKLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Nazlı M. ÜMİT

ÖZET

Yirmi yüzyıldan günümüze gelişen kukla tiyatrosu düşüncesinde öne çıkan yaklaşımlardan biri; kuklada biçim, hareket ve söz kullanımının farklı sembolik evrenlere kapı açtığını ve dolayısıyla bu temel unsurlar üzerinden tanımlanıp değerlendirilmesini savunur çünkü kukla tiyatrosunda oynayan ve/veya oynatılan nesne olarak kukla, gösterge ve anlam sistemlerinin çıkış noktasıdır. Bu yaklaşım doğrultusunda bakıldığında kuklanın neyden yapıldığı ya da nasıl oynatıldığı onun dramaturjisini yani anlam üretme yapısını oluşturur. Kuklalar arasında, kukla ile oynatıcı arasında, oynatıcı ile seyirci arasında ya da kukla ile doğrudan seyirci arasında sözlü ya da sözsüz kurulan iletişimde çıplak insan sesi, ses modifiye araçlarının kullanımı, müzik ve ritim ya da oynatıcının görünürlüğü gibi pek çok değişken vardır. Bu değişkenler, bünyesinde hem diegetik (diegesis) hem mimetik (mimesis) temsilleri barındıran kukla tiyatrosunda görsel, mekanik ve metinsel tasarım ile yakından ilişkili olan ses, söz ve diyalogun performansa nasıl yerleştirildiğini yani dramatik yapıyı belirlerler. Bu yaklaşımlardan yola çıkan çalışma, kent yaşamında ve kırsal kültürde dramatik üretimin önemli bir parçası olan farklı kukla biçimlerini incelemektedir. Karagöz, İbiş ve köy seyirlik olarak nitelendirilen kukla (Deve Oyunu, Bebek, Pehlivan, Aptal Oyunu vb.) örneklerinde ses ve söz kullanımının temsil, anlam üretimi ve seyirciyle kurulan ilişki üzerindeki rolü analiz edilmektedir. Kukla tiyatrosunda ses ve söz kullanımını incelemek amacıyla literatür taraması ile nitel bir analiz yöntemi benimsenmiştir. Kuramsal çerçeve, kukla tiyatrosu üzerine mevcut akademik çalışmalar üzerinden oluşturulmuş; Karagöz, İbiş ve diğer kukla oyunları karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Ayrıca halkbilimi araştırmaları kapsamında derlenmiş fotoğraf ve video kayıtları ile araştırmacının kukla tiyatrosu pratiğine dayanan gözlemleri de analize dahil edilerek, ses ve söz tasarımının dramaturjik işlevleri

Dr., Bağımsız Araştırmacı, Karagöz Sanatçısı (Somut Olmayan Kültür Miras Taşıyıcısı), Aydın / TÜRKİYE, nazlimumit@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1318-1755

betimleyici ve karşılaştırmalı bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Farklı kukla türlerinde ses ve sözün nasıl kullanıldığı betimlenirken, egemen tiyatro düşüncesinde "ritüel" ya da "geleneksel" olarak tanımlanarak "çağdaş" olanın dışında tutulan biçimlerin dramatik yapı ile anlam üretme pratiklerine ve oyun kurma kurallarına dair alternatif bir tartışma zemini açmak da amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kukla tiyatrosu, ses, söz, Karagöz, konuşma

1. KUKLA TİYATROSUNDA SESE GENEL BİR BAKIŞ

On dokuzuncu yüzyıldan itibaren kukla tiyatrosu, tiyatro düşünürleri ve uygulamacıları tarafından sıkça tartışılan bir alan olmuştur. Farklı dönemlerin ve toplumların sanata bakışı ile sanatçıyı ve seyirciyi konumlandırma biçimleri, bu tartışmalarda ortaya çıkan bazı temel sorulara verilen yanıtları da çeşitlendirmiştir. Bu sorular arasında şunlar yer alır: *Kukla nedir? Kukla tiyatrosunun aktör tiyatrosundan farkları ve benzerlikleri nelerdir? Neden kukla izleriz? Bir oyunda herhangi bir nesnenin insan müdahalesiyle hareket ettirilmesi ya da konuşturulması onu kukla, performansı da bir kukla tiyatrosu örneği yapar mı?* Kuklanın belirli malzemelerden (deri, ahşap, sünger vb.) yapılmış ve belirli oynatım teknikleriyle (el kuklası, masa kuklası, ipli kukla, beden kuklası vb.) tasarlanmış cansız bir nesne - kimi durumlarda doğrudan oynatıcının bedeninin bir parçası - olmasına rağmen canlıymış gibi sunulması ve başka bir varlıkmış gibi algılanması, bu soruların yanıtlanmasında yol gösterici olmuştur. Sunulan görüşlerden bazıları, seyircinin ikna olma potansiyeline dikkat çeker. Seyirci, oynatılan/oynayan bir nesneye baktığını bilir; ancak tıpkı roman okur ya da film izler gibi, ona inanmaya baştan razıdır (Plassard, 2026, s. 2-10; Tillis, 1990, s. 126-160). Peki, kuklanın hangi unsurları seyircinin bu ikna olma isteğine ya da yatkınlığına hizmet eder?

Steve Tillis kuklayı oluşturan temel unsurları üç gösterge sistemi çerçevesinde inceler: tasarım (*design*), hareket (*movement*) ve konuşma (*speech*). Bu üç başlık altındaki göstergeler aslında hayatın, canlılığın göstergeleridir ancak kuklada bunlar soyutlaşarak kendi başına yaşamı olmayan bir şey tarafından sunulmaktadır. Yaşamı işaret eden bu

göstergelere verdiği tepki ile seyirci, kuklaya sahte (ödünç alınmış) bir yaşam atfeder (Tillis, 1990, s. 10).

Kuklada konuşmanın önemine, sesin ve sözün tasarımına ayrıca vurgu yapan farklı görüşler de bulunur. McCormick ve Pratasik'e göre, her ne kadar yirminci yüzyılda kuklanın görsel bir iletişim aracı olarak konumu ön plana çıkarılmış olsa da kuklacının nihai amacı bir hikâye anlatmak olduğundan dilin merkezî konumu göz ardı edilmemelidir çünkü bir kuklanın görünümüne ilişkin ayrıntılar kuşaklar arası aktarımda silikleşebilir; ancak oyunlarda kullanılan sözler seyircinin belleğinde kalıcı bir yer edinir (McCormick & Pratasik, 1998, s. 151-152). Bir diğer görüşe göre de kuklada ses ve konuşma çok önemlidir çünkü insan olmayan kukla ile onu seslendiren insan *estetik bir zıtlık- dialektik bir birlik* içindedirler. Kuklanın insan sesi ile konuşması onu daha ikna edici kılar. Kukla tiyatrosunun dünya çapındaki örneklerine bakıldığında ise insan sesinden uzaklaştırıcı pek çok geleneksel yönteme başvurulduğu, konuşmanın anlaşılmasını engelleyecek kadar insan sesinin deforme edildiği örnekler görülebilir. Bu da konuşmanın, bir göstergeler sistemi olarak barındırdığı değişkenlere işaret eder. Tillis bu değişkenleri a) *paralinguistik özellikler* b) *lehçe ya da dil kullanımı* c) *sesin dönüştürülmesi* d) *konuşmacının sahnede bulunup bulunmaması* olarak sınıflandırır (1990, s. 232-250).

Bu çalışma kapsamında yararlanılan literatür, ağırlıklı olarak Avrupa kukla tiyatrosuna odaklanmakta; özellikle Avrupa'daki el kuklası formlarından (ör. *Punch*, *Pulcinella*, *Petruska)* hareketle, ses kullanımının tarihselliği, biçimsel dönüşümü ve dramatik yapı içindeki işlevlerini tartışmaktadır. İlgili literatür ışığında, Karagöz, İbiş ve köy seyirlik kukla biçimlerinde hareket-tasarım (animasyonun niteliği), materyal-tasarım (görsel-ikonografik yapı) ve oynatıcı-kukla ilişkisine (görünürlük biçimleri) dair unsurların, ses ve söz (işitsel-vokal performans) değişkenleriyle etkileşime girerek çok katmanlı bir oyun sistemi oluşturduğu görülür. Bu sistem içinde ses, dramaturjik mekanizmaları örgütleyen unsurlardan biri olarak; karakter oluşumundan sahne ritmine, seyirciyle kurulan ilişkiden anlatı örgüsüne kadar pek çok açıdan belirleyici bir rol üstlenir.

2. KARAGÖZ

Kathy Foley, kukla tiyatrosunda seslendirmenin kaynağını üç grupta toplar: a) tek oynatıcı–çoklu ses (bir kuklacı birden fazla oyun kişisini seslendirir); b) iki oynatıcı–çoklu ses (sesin kaynağı birden fazladır ya da bunlardan biri "yorumcu" görevini üstlenir); c) çoklu oynatıcı–çoklu ses (her oynatıcının seslendirme rolü olmayabilir; aynı kuklanın manipülasyonu ve seslendirmesi farklı kişiler tarafından gerçekleştirilebilir) (Foley, 2018, s. 123). Günümüze ulaşan Karagöz oyun metinleri, on dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinden itibaren ortaya çıkan anı ve inceleme niteliğindeki yazılı kaynaklar ile özellikle İstanbul kökenli yirminci yüzyıl Karagöz sanatçılarının çıraklarına ve çevrelerine aktardıkları bilgiler çerçevesinde, "klasik" bir Karagöz anlayışı ve sahneleme gelenekleri oluşmuştur. Karagöz'de anlam sistemlerinin temel unsurları da hem akademik yazında hem de sanat aktarımında büyük ölçüde bu çerçeveye göre belirlenmiştir. Bu bilgiler ışığında, Karagöz tek kişilik bir performanstır.

Oyun kişi sayısı kaç olursa olsun hepsi Karagözcü (*hayalci*, *hayalî*) (Resim 1) tarafından seslendirilir. Ne Karagözcü ne de perde arkasında kendisine yardım eden yardaklar seyirciye görünür.[8] Kâr-i kadim (Resim 2.a) ya da şanolu (Resim 1.b ve resim 2.b) perde fark etmeksizin oyun, Karagözcüyü ve yardımcılarını kapatan bir perde arkasında oynanır (Resim 2). Perdenin yanında ya da önünde duran bir yardımcı yoktur. Bazı Karagöz sanatçıları perdelerinin yanında bir müzik ekibi ile de sahne alırlar ancak müzik (şarkılar, ses efektleri vb.) de genellikle perde arkasında Karagözcünün kendisi ya da yardımcıları tarafından üretilir. Tek kişilik konuşma kaynağının bir diğer özelliği de Karagözcünün kendisi olarak ya da ayrı bir oyun kişisi olarak söz almamasıdır. Seyirci ile ya da oyun kişileri ile kendisi ya da başkası olarak diyalog kurmaz, oyun kişileri ya da seyirci ile interaktif bir yapı geliştirmezler. Kuklalar (tasvirler) birbirleri ile konuşur,

[8] Bazı oyunlarda göstermeliğin, dekor-nesnelerin ya da diğer tasvirlerin perdeye gelişi ya da çıkışında Karagözcünün ya da yardımcılarının ellerini bilerek görünür kılacak hareketler de dahil edilir.

seyirci izler. Seyirci ve kuklalar arasında bir aracı bulunmaz, konuşmacı sahnede değil, sahne (perde) gerisindedir.[9]

Oyun boyunca Karagözcü, lehçe ve ağız taklitlerine ek olarak sesinin şiddet, perde, tını, konuşma hızı, tonlama, ritim ve artikülasyon gibi paralinguistik özelliklerini kullanarak vokal stereotipleştirme gerçekleştirir; bu da çok sayıda kuklayı seslendirirken ayırt edici olanaklar sağlar. Bu unsurların varyasyonlu kullanımı, bir tür ses modifikasyonu işlevi görür. Aynı anda perdede üç ya da dörtten fazla kuklanın yer almaması ve ana kişiler dışında kalan karakterlerin çoğunlukla yalnızca bir kez perdeye çıkması gibi dramatik yapı özellikleri de bu ses ayrımının sürdürülebilirliğine katkıda bulunur.

Ses kapsamında değerlendirilebilecek bir diğer unsur, müzik ve müzik aletlerinin kullanımıdır. Nareke zırıltısı, semai, perde gazeli, teganniler, tekerlemeler, mâniler ve Karagöz'ün tokadı da dâhil olmak üzere kendine özgü ritim ve nağmeler; çengi ve köçek danslarıyla birlikte oyuna başından sonuna kadar eşlik eder. Oyunun başında ve belirli doğaüstü unsurların tasvir edildiği sahnelerde kullanılan nareke ile tef, Karagöz'ün temel enstrümanları arasındadır. Narekenin tiz ve yüksek sesi seyirci dikkatini çekmeye yararken, Hacivat'ın semai formundaki girişi öncesinde komik bir etki de yaratır. Oyun boyunca kullanılan şarkılar, ritimli ve makamlı söyleşmeler ile tekerlemeler ise, bir yandan oyunun ses örgüsünü kurarken diğer yandan tüm seslendirme yükünü üstlenen Karagözcü için kısa dinlenme ve yeni sese hazırlanma alanları açar; aynı zamanda oyun kişilerinin perdeye gelişinin de habercisi olur.

Yılın diğer ayları boyunca gündeme gelmediği hâlde Ramazan aylarında eğlence programlarının bir parçası olarak düzenlenen Karagöz musikisi konserleri örneği üzerinden Alpay Ekler, Karagöz oyunlarında müziğin bant kaydı gibi dinlenilmek için değil seyredilmek için yani Karagöz oyunu için icra edilmesi gerektiğine dikkati çeker. Şarkılar ve türküler perdeye gelen oyun kişilerinin tavrı ve temposu ile (çapkın, kaba, yorgun, hızlı konuşan vb.) söylenmeli ve eser özelinde benimsenmiş normların

[9] Günümüzde, oyunun dramatik akışı gereği Karagözcüyü işitsel ya da görsel olarak oyun kişisi ya da Hayalînin kendisi olarak seyirciye görünür kılan performans örnekleri de mevcuttur.

(telaffuz, noktalama vb.) dışına çıkılmalıdır. Seçilen oyun metni, oyun kişileri ya da şarkının oyunun hangi bölümünde söylendiği gidi detaylar icrayı etkileyen değişkenlerdir. *Taklitli söyleyiş*, Karagöz'de canlı müzik deneyimi ve bilgisi ile öğrenilir. [10] Bu doğrultuda Karagöz'de müziğin de paralinguistik bir boyutunun olduğu söylenebilir.

Proschan'a göre kukla tiyatrosunu aktör tiyatrosundan ayıran özelliklerden biri insan-oyuncunun/ların *kukla* ve *kuklacı* olarak ikiye ayrılmasıdır ve bu ayrımın en önemli sonuçlarından biri konuşmada gözlemlenir. Dünyanın farklı bölgelerinde geleneksel olarak sınıflandırılan kukla türlerinin, özellikle el kuklası biçiminde olanların hatırı sayılır bir bölümünde, seslendirme ve oynatım kaynağı tektir (Foley'in "tek oynatıcı–çoklu ses" olarak sınıflandırdığı üzere). Proschan, bunun en önemli nedenlerinden biri olarak ekonomik ve lojistik kaygıları işaret eder (1981, s. 528). Ancak Türk tiyatrosunun diğer kolları ve dünyadan benzer örnekler göz önüne alındığında, bu açıklamanın tek başına yeterli olmadığı görülür. Örneğin, meddahlık gibi taklide dayalı tek kişilik dramatik türlerin varlığı da dikkate alındığında, tek bir icracının kendi kendisiyle söyleşerek yarattığı performansa bağlı bilişsel, estetik ve dramatik süreçlerin yalnızca bir zorunluluğun sonucu değil, aynı zamanda bilinçli bir tercih ve belirli performans geleneklerinin ürünü olduğu düşünülebilir. Nitekim Karagöz perdesi arkasında kalabalık ekiplerle çalışabilme imkânına sahip sanatçıların da tek kaynaklı icra yöntemini tercih ettikleri görülmektedir.[11]

[10] Alpay Ekler, *Karagöz Musikisi*, 04 Nisan 2022 tarihli sosyal medya (Facebook) paylaşımı.
[11] Örneğin, Alpay Ekler'in yazıp oynadığı *Tasavvufi Karagöz* ve *Hayal Perdesinde Yunus Emre*.

Resim 1: a) Ressam Mehmed Bahaeddin (1881-1928) tarafından bir Karagöz oyunu perde arkası tasviri Fuad Refik, *Yeni Kitap Dergisi*, 4, Ağustos 1927. **b)** Karagöz sanatçısı Alpay Ekler (UNESCO Yaşayan İnsan Hazinesi), on dokuzuncu Uluslararası Bursa Karagöz, Kukla ve Gölge Oyunları Festivali (2021) "Karagöz Kitap Kurdu" oyununda perde arkası, fotoğraf: Nazlı M. Ümit.



a. b.

Resim 2: a) Ressam Hasan Saim, "Kahvede Karagöz", Kara, K. (2018). *Hayal ya da gerçek: Şeyh Küşteri'den Hayali Küçük Ali'ye Karagöz*. İstanbul Büyükşehir Belediyesi, 50. **b)** Karagöz sanatçısı Nazlı M. Ümit, *İkinci Kadıköy Sessions Festivali*, "Karagöz Oduncu" oyunu, fotoğraf: Stephan Talneau, 2022.



a. b.

3. İBİŞ

Daha çok kent yaşamı ile ilişkili kaynaklarda izine rastladığımız el kuklası örneklerinden İbiş hem Karagöz, Ortaoyunu ve Tuluat gelenekleri hem de Avrupa kukla tiyatrosunun on dokuzuncu yüzyıldan itibar Türk sahnesine etkililerini barındıran önemli bir örnektir. Özellikle İstanbul'daki faaliyetleri ile bilinen sokak kuklacıları, varyete unsurlara yer veren 'Osmanlı kuklası' ya da adına 'Karagöz' de (Resim 3.a) denilen el kuklası biçimleri yirminci yüzyıl başında İbiş çatısı altında birleşmiş gibidir ve bu çeşitlilik gereği kurduğu göstergeler sistemlerinde sıkça değişkenlere rastlanır. Farklı dönemlerde ya da farklı kumpanyalar arasında değişen icra geleneklerine ses ve söz tasarımı çerçevesinde bakıldığında da bulunduğumuz coğrafya ve kültür sahası açısından dikkat çekici detaylar gözlemlenir.

Avrupa'dan Çin'e uzanan el kuklası formlarında, tiz ses çıkaran farklı türde düdükler önemli ses araçları arasında yer alır. [12] Dünya çapında "geleneksel" olarak sınıflandırılan pek çok kukla formunda, en eski ön-aletlerden (*proto-instrument*) biri olarak da tanımlanan bu düdüklerin (Gref & Slonimskaya, 2014, s. 69) temel işlevleri arasında açık hava gösterilerinde dikkat çekerek seyirciyi toplamak, komik bir giriş sağlamak ve çıplak insan sesiyle çok sayıda karakterin taklit edilmesinin yükünü hafifletmek bulunur. Oyun kişileri çoğunlukla arketipler ve bunlara eşlik eden stereotiplerden oluşan el kuklası örneklerinde, ya yalnızca baş karakter (ör. *Pulcinella* ve *Punch*) ya da tüm karakterler bu düdük aracılığıyla konuşur (ör. *Mobarak*/İran). Bu işitsel yapı, oyunun görsel, metinsel ve diğer tüm boyutlarını belirleyen bir nitelik taşır.

Öncelikle düdük, kuklanın konuşmasını yani sözü anlaşılmaz yapar. Kukla karakterler arasında geçen diyalogların anlaşılması için birinci yöntem, düdük ile konuşmayan diğer karakterlerin söylenenleri tekrarlayarak ya da sorular sorarak sözü ve konu içeriğinin seyirci tarafından anlaşılmasını sağlamalarıdır. Bir diğer yöntem de kukla oynatıcısının haricinde perde önünde bir kişinin oyun boyunca hem kukla ile hem de seyirci ile iletişimde kalarak sözün aktarımına aracılık etmesidir. Bu kişi söz tekrarları, sorular ve İran'daki bazı örneklerde olduğu gibi müzik icra ederek kuklayı ve seyirciyi yönlendirir, müdahale eder (Resim 4 a-b). Kuklanın türüne, oynandığı coğrafyaya ve dillere göre farklı adı ve görev tanımı olan bu kişiler kukla izle izleyici arasında tercüman görevi görürler (Proschan, 1981, s. 533).

Karagöz'de ses ve söze taklit ve ayırt edici nitelik kazandırmak için birden çok yöntemi vardır ancak karakterleri bir araç ile seslendirmek yoktur. Nareke, düdüğe örnek olarak gösterilir ancak oyunda ses modifiyesi için kullanılmaz. İbiş için de aynı durum söz konusudur. Ancak el kuklasının yakın tarihteki bazı örnekleri üzerine yazılanlar düdük kullanımına ve bunların nasıl bir karşılık gördüğüne dair ip uçları verir. Nurullah Ataç tiyatro üzerine yazılarından birinde bir anısını şöyle aktarır:

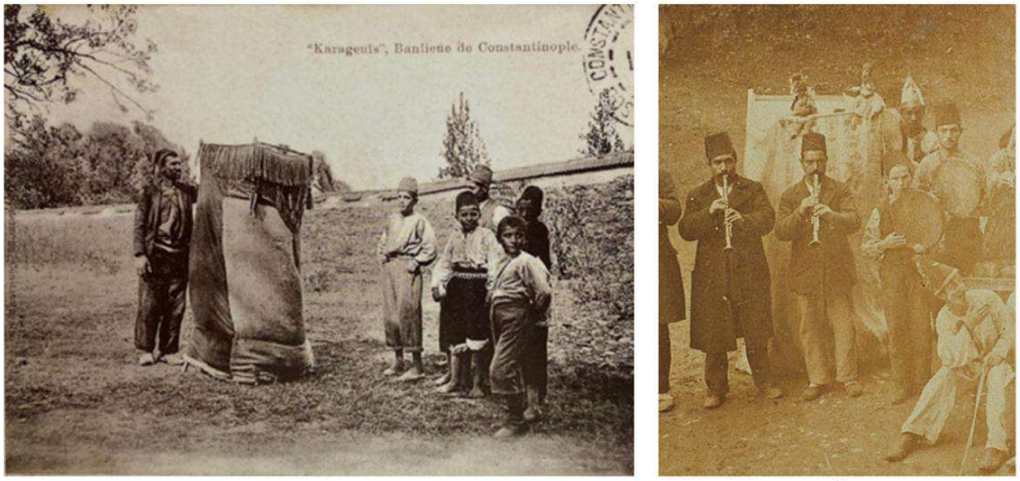
[12] Violette, M. & Smith K. (2012) Swazzle, *World Encyclopeida of Puppetry Arts*, https://wepa.unima.org/en/swazzle/ (Erişim 27.04.2026)

"*Çocukluğumda sokaktan geçen kırmızı perdeli kuklayı seyretmeyi, onun "Guuuk!" diye bağırmasını dinlemeyi severdim. Ama ne soğuk şeydi! Bugün ona zannederim bizim çocuklarımız da tahammül edemez*" (Ataç, 2010, s. 343). Benzer şekilde Sermet Muhtar Alus, ahşap kuklalar ile çalışan perde kuklacıları arasında adına 'Karagöz' denilen "*koca burunlu soytarı yani Frenk marionettelerindeki Polichinelle kılıklı, düdük gibi sesiyle*" oynatılan bir kukladan söz eder (Alus, 1944, s. 5-6). Oyun dilini anlaşılmaz kılacak bir ses aracı kullanılmasa da perde önünde bir aracının bulunması da Türk el kuklası tarihinde ve günümüzde örnekleri bulunan bir unsurdur. Sünnet düğünlerine çağrılan hokkabaz takımlarının sergiledikleri kukla oyunları (Resim 3.b) buna örnektir.

Abdülaziz Bey'in aktardığına göre sünnet düğünlerine giden ve kukla oyunları da yapan hokkabaz ustalarının çırakları "*perdenin önüne oturur, bu bebeklerle pek tuhaf çekici konuşmalar yapar, çok değişik biçimde çıkan bebeklerle kâh kavga eder, döver, kâh dayak yer* (1995, s. 50-51).

İbiş oyunlarında da benzer bir icra modeli bulunmaktadır. Nilüfer Özçörekçi Göl'ün 2011 yılında gerçekleştirdiği biyografik belgeleme çalışmasında, Karagöz ve kukla sanatçısı Duygu Tansı bu uygulamanın kendisinin dayısı Nevzat Açıkgöz ve çağdaşları ile yaygınlaştığı bilgisini paylaşmıştır ki Tansı'nın kurucularından olduğu Açıkgöz Kukla Tiyatrosu bu uygulamayı hâlâ devam ettirmektedir. Ancak bu durum her icracı için geçerli değildir. İbiş çoğunlukla perde arkasında bir ya da daha fazla oynatıcının ve/veya seslendirenin olduğu biçimlerde sahnelenir (Resim 5).

Resim 3: a) "Karageuis Balieue de Constantinople", Karagöz olarak da adlandırılan seyyar kukla fotoğrafı, Max Fruchtermann kartpostallarından (Sandalcı, 2000). **b)** "Abdülhamid II tarafından sünnet ettirilen çocuklar: Darüşşafaka sur-ı hümayun şubesinde icra-yı sanat ve ahenk eden hokkabaz ve incesaz takımları" fotoğrafından kukla perdesini ve kuklaları gösteren bir kesit (İstanbul Üniversitesi Nadir Eseler Kütüphanesi II. Abdülhamid Han Fotoğraf Albümleri, NEKYA90828/45)[13]



a. b.

Resim 4: a) 22. El kuklası, *Cicibici,* Uluslararası Geleneksel ve Ritüel Tiyatro Festivali, İran, 2025, fotoğraf: Nazlı M. Ümit. **b)** İpli Kukla, *hayme sebbazi*, 21. Uluslararası Bursa Karagöz, Kukla ve Gölge Oyunları Festivali 2025, Saina Puppet (İran), (Siavash Sattari ve Afsaneh Gharibnavaz), fotoğraf: Nazlı M. Ümit



a. b.

[13] https://nek.istanbul.edu.tr/ekos/FOTOGRAF/90828---0045.jpg

Resim 5: a) Kukla ve Karagöz sanatçısı Duygu Tansı kukla sahnesi içinde İbiş ve ipli kukla oynatırken, Açıkgöz Kukla Tiyatrosu, 18. Uluslararası Bursa Karagöz Kukla ve Gölge Oyunları Festivali, 2019, fotoğraf: Nazlı M. Ümit **b)** Kukla sanatçısı Oya Tansı, İbiş oyununda perde önünde, Açıkgöz Kukla Tiyatrosu, 17. Uluslararası Bursa Karagöz Kukla ve Gölge Oyunları Festivali, 2017.



a.



b.

4. KÖY OYUNLARINDA KUKLA

İnsan-oyuncu, kuklayı harekete geçiren güç kaynağıdır. Petr Bogatyrev kukla tiyatrosunun bu niteliği ile ilgili şöyle der:

> Kukla tiyatrosu bir tiyatro sanatıdır ve onu canlı tiyatrodan [aktör tiyatrosu] ayıran en temel özellik, konuşan ve performans sergileyen nesnenin, dışarıda bulunan ses ve hareket kaynaklarını geçici olarak kullanmasıdır. Nesne (kukla) ile bu güç kaynakları arasındaki ilişkiler sürekli değişir ve bu değişimler büyük ölçüde göstergebilimsel ve estetik bir öneme sahiptir. (Jurkowski, 2013, 110)

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren ağırlıklı olarak köy seyirlik oyunları bağlamında incelenen çok sayıda kukla türü, bu güç kaynaklarını farklı yöntemlerle kullanır. Örneğin, farklı bölgelerde *Karaçör*, *Karagöz*, *İki Dulun Dansı*, *Bebek Oyunu*, *Arzu ile Kamber* gibi adlarla anılan; benzer hikâyelerin aynı ya da küçük farklılıklar içeren kukla biçimleriyle oyunlaştırıldığı ve değişken dramatik yapılar barındıran örneklere bakıldığında, ses kullanımı ve söz üretimi bakımından hareket ve ses kaynaklarının çeşitlilik gösterdiği gözlemlenir. Bu örneklerin temel özellikleri arasında şunlar yer alır: a) yerde ya da bir eşya üzerinde (at

arabası, merdiven, masa vb.) yatarak, iki elinde ve bazen bir dizinde kukla oynatan bir oyuncu, b) Kuklalarla ve seyirciyle konuşan bir başka oyuncu ya da oyuncular.

1951 yılında Ankara Yassıhöyük'te kayıt altına alınan İ*ki Dulun Dansı* (Resim 6.a), köy sakinlerinin akşamları bir meydan ya da kahve gibi alanlarda toplanarak kolektif biçimde düzenledikleri bir eğlence örneği olarak aktarılmaktadır. Kuklalar, yerde yatan ve ölü bir kocayı temsil eden oyuncu tarafından oynatılır; bu kişi hem bir oyun kişisi hem de oynatıcıdır. İki kukla ise, ölen adamın mirası yüzünden kavga eden iki eşini temsil eder. Genel akışa dair ayrıntılı bilgi bulunmamakla birlikte, farklı müzik aletlerinin kullanımına bakılarak bunun sazlı-sözlü bir eğlence olduğu-zaten "dans" olarak adlandırılmasından da anlaşılacağı üzere-söz ve diyalogların da müzik eşliğinde icra edildiği düşünülebilir. Konuşma kaynağının tek bir kişi (yerde yatan oyuncu) olup olmadığı ya da müzisyenlerin öncülüğünde kolektif biçimde mi yürütüldüğü kesin olarak bilinmemektedir. Bununla birlikte, benzer kukla formlarında müziğin benzer işlevler üstlendiği görülür. Örneğin Burdur'da kadınlar tarafından icra edilen bir çeşitlemede kuklalar çalgılı müzik eşliğinde hareket eder; müziği beğenmediklerinde ise küser ve yatarlar. Bu örnekte herhangi bir aracı olmaksızın seyirci doğrudan kuklaya sorular yöneltir ve yanıtını hareket yoluyla alır. Seyirci müziğe yoğunlaştığı sırada, yerde yatan oynatıcı fark edilmeden sahneden çekilir (And, 1965, s. 3764). Konuşmacının bulunduğu örneklerde ise bu kişi genellikle oynatıcıdan ayrıdır. Nitekim Eskişehir'de derlenen *Bebek Oyunu*, kaynak kişilere göre dört kişiden oluşur: konuşmacı, bebek oynatıcısı, bir davulcu ve bir zurnacı. Bu örnekte kuklalar (bebekler) doğrudan konuşmaz; konuşmacı onlara sorular yönelterek adlarını ve isteklerini dile getirir. Evlenmek isteyen karakterler birbirlerine kaçar, ardından davul ve zurna eşliğinde düğünleri yapılır ve kuklalar dans eder.[14]

Güney Türkmenlerinin *Karacör* adını verdikleri bir çeşitlemede, bu iki âşığı ayırmaya çalışan ve 'çömçe' olarak adlandırılan üçüncü bir kukla da

[14]https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/eskisehir/kulturatlasi/halk-tyatrosu-seyrlk-oyunlar#:~:text=El%20Kuklas%C4%B1%20(Bebek%20Oyunu)%3A,Ahmet%20Kurt)'tan%20derlenmi%C5%9Ftir.

yer alır. Bu kukla, yerde yatan oyuncunun dizine bağlanmıştır ve iki âşık dans ederken aralarına girerek onları ayırmaya çalışır. Bu oyunun Türkiye genelinde derlenmiş çeşitlemelerinde, seyircinin oyun kurucularla diyaloga girdiği; kuklaların konuşarak kavga ettikleri, hikâyelerin değişip genişlemesiyle yeni oyun kişilerinin kukla ya da insan-oyuncu olarak oyuna dâhil olduğu örnekler de bulunmaktadır (And, 1965, s. 3762-3764; Elçin, 1970, s. 5745-5749). Bununla birlikte, konuşmacının oyunu organize etmesi; kuklaların söz yerine hareketle "konuşması" (Resim 6.b) ve bu hareketin müzik ile ritimle desteklenmesi, yer kuklası ya da ayak kuklası olarak da sınıflandırılan bu türün öne çıkan özellikleri arasındadır.

Kuklanın insanı değil de bir hayvanı canlandırdığı ve oyuncunun oyun kişisi olarak kukla ile iletişime geçtiği durumlar da vardır. Pek çok köy seyirlik içerisinde yer alan ve beden/boy kuklası olarak sınıflandırılabilecek *Deve oyunu* çeşitlemelerinde önce gezdirilen, seyirci ile iletişime sokulan, ölümü üzerine deveye yakılan ağıtlar ve diriltme amaçlı kurulan diyaloglar buna örnektir (Özçörekçi Göl, 2020, s. 95-97) (Resim 7). Kuklanın hareket alanının sınırlı olduğu ve hatta bazen hareket bile etmediği durumlarda oyuncu kişi ile çatıştığı, oyun kişisinin ona güç kaynağı olması ile harekete ve sese kavuştuğu örnekler de vardır. Bir kabaktan, tahtadan ya da testiden yapılmış kukla pehlivan ile yapılan güreş (Resim 8), kurulan oyunun bir parçası olarak sunulur. Bunlarla birlikte oyuncunun kuklayı kendi bedeninde başka bir oyun kişisi (Resim 9) olarak taşıdığı *Aptal Oyunu* ve çeşitlemeleri ses ve söz kullanımına çok sayıda boyut katar. Sivas'ta derlenmiş detaylı bir örneğini Ahmet Kutsi Tecer şöyle aktarır:

> Bir adam palto ve ceketinin kollarına uzun bir ağaç takar, ceketin yakasından ucu çıkacak surette, amudî olarak da bir ağaç bağlamıştır. Bu uca şapka geçirilir. Palto veya ceketin sahibi bir kolunu bu ceketin yakasından ucu çıkacak surette, amudî olarak da bir ağaç bağlanmıştır. Bu uca bir şapka geçirilir. Palto veya ceketin sahibi bir kolunu bu ceketin koluna sokarak amudî ağacı tutar, bu suretle canlı ve cansız iki adam yan yana bulunur ki, bu onuncusu aptal, ahmak rolünü oynamak için hazırlanmıştır. Cansız olan veya aptal evvelkinin baş belasıdır. Böylece, bunlar seyircilerin halkası içine gelirler. Canlı adam, köylüden imamı, muhtara sorar. Köylülere kendinin kimsesiz biçare olduğunu yanındaki adamla çalışıp geçinmek istediğini anlattıktan sonra kendine hiç olmazsa bir öküz verilmesini, tek öküzün yanına kendi de koşulup ekin ekmek, buğday çıkarmak istediğini söyler ve yardımcılarını rica eder. İmamla muhtar, odada hazır bulunanlardan- takılmak istedikleri- şakaya gelir, birini öküz diye buna verirler fakat öküz türlü huysuzluklar çıkararak koşuma gelmez. Adamcağız kolundaki aptalın yardımını

bekleri fakat ondan fayda görmediği için ona çıkışır, başına bela olduğundan bahsile türlü, sözler söyleyerek halkı güldürmeğe çalışır […] Fakat gitgide cansız adamla kavga büyür, kâh kendisi kâh aptal yere yuvarlanır, altüst olurlar. Nihayet sırasını getirip kendisi üste çıkar. Aptala birkaç tokat atarak şapkasını düşürür, cansız adamın şekli bozulur ve oyun biter […] 'Aptal' tipini canlandırmak için kukladan istifade edilmesi ayrıca dikkate değer." (Tecer, 1940, s. 25-26)

Görüldüğü üzere kuklanın konuşup konuşmamasından bağımsız olarak kuklaya yöneltilen söz ve performansa eşlik eden tüm diğer işitsel unsurlar performans metninin ve genel dramatik dağarcığın bir parçasıdır. Köy seyirlik oyunlarının mevsimsel ritüeller ve tarıma bağlı gereksinimler temelli şekillendiği daha önce pek çok çalışmada dile getirilmiştir ancak Tecer'in tanımındaki detaylara bakıldığında oyunun kurulma biçimi, seyirci ile iletişim, oyuncu-kukla ilişkisi, kukla-nesneye yüklenen temsiller ve performans nesnesinin oyun sonunda parçalanarak yok olan doğası çağdaş bir kukla akademisinde, bir obje tiyatrosu atölyesinde ya da kuklaların kullanıldığı bir protest içerikte karşımıza çıkabilecek yapılardır.

Yirminci yüzyıl boyunca, kukla tiyatrosunun ve kuklacılığın kökenlerine dair farklı görüşler ortaya atılmıştır. Animizm ya da Şamanizm temelli inanç ve uygulamalar, günümüzde hâlâ sıkça referans verilen alanlar arasındadır. Ses ve konuşma bağlamında, kuklayı seslendiren ya da düdük kullanımı nedeniyle anlaşılması güçleşen sözleri seyirciye aktaran oyuncunun (aracı/konuşmacı), şaman benzeri bir aracı işlevi üstlendiğine; seyircinin dünyası ile kuklanın dünyası arasında bir köprü kurduğuna dikkat çekilir (Foley, 2018, s. 128-130). Ismayıl Hakkı Baltacıoğlu da el kuklası olarak başlıklandırdığı bebek oyunları ile ilgili ses özelinde değil ancak oyun kurgusu ile ilgili benzer bir noktaya şöyle dikkat çeker:

Bu noktada kuklacının bir sargı sarılarak sedye üzerinde meydana getirilmesi seyircilere hiç görünmemesi, kuklaların bir gayıp âleminden doğar gibi gelmesi oyun bittikten sonra da yine bir gayıp alemine çekilir gibi çekilmesi kukla sanatı menşeinin çok eski olduğunu göstermektedir. (Baltacıoğlu, 1975, s. 7388)

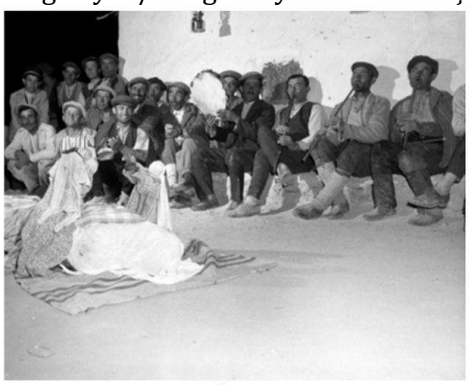
Ritüel ya da geleneğe dair kavram ve içeriklerden bağımsız olarak ses ve söz kullanımı, kabul görmüş dramatik unsurların bir yansımasıdır aynı zamanda. Kuklayı harekete geçiren, söz akışını ve diyalogu başlatan bir dış ses -ki bu müzik de olabilir - aynı zamanda oyunu da başlatır. Örneğin, Eskişehir *bebek oyunu* örneğinde de konuşmacı – "Oğlan çocuğu kimse ayağa kalk!" der ve kuklalardan biri uyanır. İtalya'da *Pulcinella* ya da

Britanya'da *Punch* örneklerinde aracının ya da başka bir oyun karakterinin çağrısı üzerine ana karakterin sahneye çıkması gibi Karagöz de Hacivat'ın şarkıları, gazeli, duası, tegannileri ve sonunda yaygarası ile perdeye gelir. Her ne kadar yirminci yüzyılda Karagöz perdesinde statik bir ev tasviri kullanmak yaygınlaşmış olsa da Karagöz'ün tam olarak nereden geldiği, gelmeden önce ne yaptığı, kendisinin ağzından duyulmadıkça yani Hacivat Karagöz'ü kendi dünyasından çıkıp gelmesine ikna edinceye kadar belli değildir. Benzer şekilde İbiş'i de sahneye getiren, oyuna çağıran evin Efendisi'nin (Usta'nın) yakınmalarıdır. Sözlü ya da sözsüz müzik eşliğinde bu çağrılar oyunun diyalog öncesi prolog, oyun kişilerini tanıtan bir giriş bölümü görevini üstlenir. Bu sadece giriş bölümü için değil, tüm oyun (fasıl) boyunca perdeye gelen her oyun kişisi için söylenen şarkılarda da görülür. Her tip bir şarkı ile canlanmaktadır.

Kuklayı, tanımlanabilir repertuvarları ya da dramaturjik teknikleri olmayan, dramatik sanatın indirgenmiş bir hâli olarak görmeyi reddeden Didier Plassard, bir nesnenin bir imgeyi aktarması veya hareket ettirilmesi tek başına kukla olarak değerlendirilmesi için yeterli değildir. Nesne, tam bir teatral *mimesis* üreten bir araç olmalıdır (Plassard, 2006:3-9).

Oyuncak dükkanındaki bir bebeği ya da tiyatro sahnesinde dekor olarak kullanılan bebeği kukla yapan şey *mimesis* kaynağı olmasıdır. Bebek oyunlarında, Karagöz, İbiş ya da diğer kukla türlerinde ses ve söz tasarımı bu teatral yapının temellerini oluşturmaktadır.

Resim 6: a) Penn Müzesi Gordion Arşivi İzni ile, no: 45997 ve 45998, fotoğraf: Robert Stevens. **b)** Çankırı-Eldivan'da el kuklası oynatan Mehmet Gümüş, belgeleyen/fotoğraflayan Nilüfer Özçörekçi Göl.



a.



b.

Resim 7: a) *Costumes de la Cour du Grand Seigneur* başlıklı ve 1630 (?) tarihli bir kostüm albümünde deve oyunu örneği, https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b525057428/f289.item (Erişim:24.07.2025). **b)** Tokat'ta bir köy seyirlik olan Sayacı Oyunu'nda deve, fotoğraf: İrfan Şaatçi (Özçörekçi Göl, 2020: 170). **c)** Kadı oyununda deveye ağıt yakma, Karaman (Özhan, 1999: 119).



a.



b.



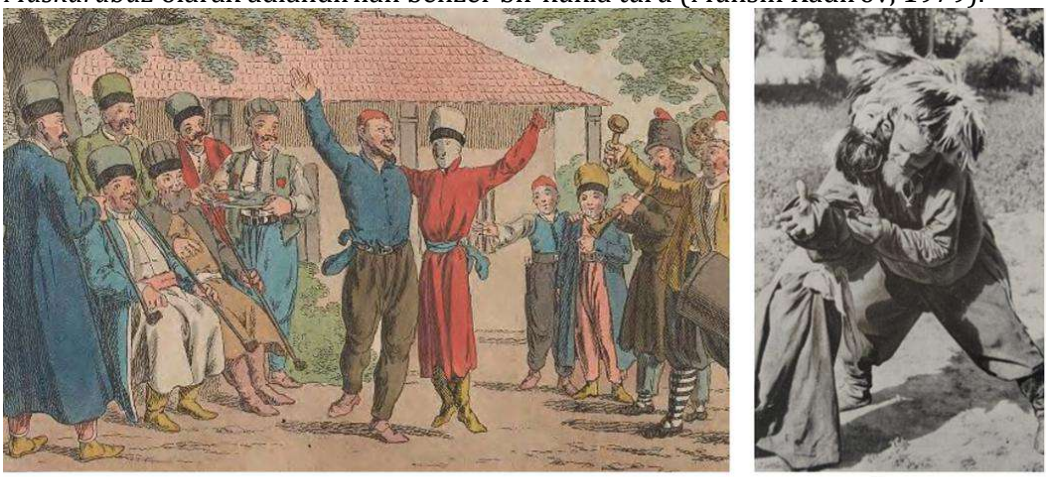
c.

Resim 8: a) Manisa'da insan-oyuncu ve kukla olarak pehlivanların yer aldığı bir güreş oyunu, Fotoğraf: Nilüfer Özçörekçi Göl (Özhan, 1999: 119). **b**) Kayseri Erkilet Boyacı Köyü'nde kaydedilmiş bir deve oyununda üzerine insan yüzü resmedilmiş bir küp ile yapılan güreş, araştırmacı: Nilüfer Özçörekçi Göl, fotoğraf: İrfan Saatçi, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi BVB.2002. 0011.



a. b.

Resim 9. a) İstanbullu bir Yahudi'nin Kırım'da müzik eşliğinde sergilediği kukla oyunu. Bertuch, C. (1807). *Bilderbuch für kinder*, Weimar, CXX. **b)** Özbekistan'da *Maskarabaz* olarak adlandırılan benzer bir kukla türü (Muhsin Kadirov, 1979).



a. b.

SONUÇ

Bu çalışmanın, farklı kukla türlerinde ses ve sözün nasıl kullanıldığını betimlerken amaçladığı, hem *mimesis*in nasıl kurgulandığına dikkat çekmek hem de sıklıkla 'ritüel' ya da 'geleneksel' olarak tanımlanan biçimlerin, oyun kurma kurallarına dair alternatif bir tartışma zemini açmaktır. Hem akademik yazında hem uygulamalı alanda uzmanların bu biçimler üzerine artık zamanlarının dolduğu, "modern"leştirilmeleri gerektiği, çağa ayak uyduramadıkları için yok olacakları gibi uyarıları dolaşımdadır. Bunun nedeni de hep 'geleneksel' olma, geleneğe inatla bağlı kalma olarak gösterilir ancak ses ve söz oluşturma biçimlerinde görüldüğü

gibi neredeyse yüzyıllar boyu devam eden temel uygulamalar farklı dramaturjik modellerin varlığına da işaret etmektedir. Bu çeşitlilik, rastlantısal değil, belirli işlevlere dayanan ortak bir dramatik mantığın tezahürleri; farklı kültür ve dönemlerde tekrar eden, oyunun kuruluşuna dair ilkeler olarak düşünülebilir. Oyun kişisinin sahneye çağrılması, ses aracılığıyla varlık kazanması, diyalog öncesi işitsel bir alanın kurulması ve seyirci ile ilişkinin bu alan üzerinden düzenlenmesi gibi yapılar, ritüel ya da gelenek kavramlarıyla sınırlanamayacak ölçüde yaygın ve süreklidir. Bu noktada, "gereksiz" ya da "eskimiş" olduğu düşüncesiyle bazı unsurların terk edilmesi, yalnızca biçimsel bir değişiklik değil, bu yapıları taşıyan dramaturjik mekanizmaların da ortadan kaldırılması anlamına gelmektedir. Ancak bu tür müdahalelerde çoğu zaman söz konusu yapıların yerine yeni bir dramaturjik sistem önerilmediği; bunun yerine eksiltilmiş bir formun "modern" olarak tanımlandığı görülmektedir. Bu durum, kukla tiyatrosunun tarihsel olarak geliştirdiği dramatik örgütlenmelerin göz ardı edilmesine yol açmaktadır. Dolayısıyla kukla tiyatrosunda yenilik arayışı, mevcut yapıları terk etmekten ziyade, bu yapıların hangi dramaturjik işlevleri yerine getirdiğini anlamak ve bu işlevleri yeni bağlamlarda yeniden kurabilmekle mümkündür.

Kukla tiyatrosunda ses ve söz kullanımı yalnızca işitsel bir unsur değil, aynı zamanda anlam üretimini ve dramatik yapıyı belirleyen bir bileşendir. Karagöz, İbiş ve köy seyirlik oyunları örneklerinde sesin kaynağı, niteliği ve kullanım biçimlerinin farklı dramaturjik yapılar ürettiği görülmektedir. Tek oynatıcıya dayalı çoklu ses kullanımından aracı/yorumcu figürüne, müzik temelli işitsel yapılardan sözsüz iletişim biçimlerine kadar uzanan bu çeşitlilik, kukla tiyatrosunda sesin temsil niteliğini doğrudan etkilediğini göstermektedir. İncelenen örneklerde ses ve söz; karakter inşası, sahneleme ritmi ve seyirciyle kurulan ilişkinin belirlenmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda, kuklanın maddi yapısı ve oynatım tekniği ile ses tasarımı arasındaki ilişki, dramaturjik anlam üretiminin merkezinde yer almaktadır.

KAYNAKÇA

Abdülaziz Bey (1995). *Osmanlı âdet, merasim ve tabirleri*. Tarih Vakfı.

Alus, S. M. (1944, 10 Haziran). Eski İstanbul'da seyyar kuklacılar. *Son Posta*, 5-6.

And, M. (1965). Köylerde kukla ve kuklacılık. *Türk Folklor Araştırmaları*, (191), 3762-3764.

Ataç, N. (2010). *Ataç'ın tiyatro yazıları.* (Haz: M. B. Tayfur), Dergâh.

Baltacıoğlu, I. H. (1975). Türk kukla sanatı. *Türk Folklor Araştırmaları*, (313), 7388-7389.

Elçin, Ş. (1970). Afşarlarda kukla (bebek) oyunu: Arzu ile Kamber. *Türk Folklor Araştırmaları*, (254), 5745-5749.

Foley, K. (2018). The voice of the puppet. *Móin-Móin Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*, 121-132.

Gref, A. & Slonimskaya, E. (2014). Petrushka's voice. J. Bell, C. Orenstein, D. N. Posner (Ed.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* içinde (69-75. ss.).

Göl, N. (2020). *T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezindeki yeni yıl ritüellerine ilişkin köy seyirlik oyunları üzerine bir inceleme*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Jurkowski, H. (2013). *Aspects of puppet theatre*. P. Francis (Ed.), Palgrave Macmillan.

McCormick, J. & Pratasik, B. (1998). *Popular puppet theatre in Europe 1800-1914*. Cambridge University Press.

Özhan, M. (1999) *The traditional Turkish theatre*. Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Plassard, D. (2006). *Puppetry and dramaturgy*. Palgrave.

Proschan, F. (1981). Puppet voices and interlocutors: Language in Folk Puppetry. *The Journal of American Folklore*, *94*(374), 527-555.

Sandalcı, M. (2000). *Max Fruchtermann kartpostalları*. C. III. Koç.

Tecer, A. K. (1940). *Köylü temsilleri*. Çığır Mecmuası.

Tillis, S. (1990). *Towards an aesthetics of the puppet*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). San Jose State University.

MICHAEL CHEKHOV VE OYUNCULUKTA YARATICI ENERJİ: CASSAVETES SİNEMASINA YANSIMALARI

Çağlar Atilla ALPAR

ÖZET

Michael Chekhov (1891-1955), Stanislavski'nin öğrencisi olarak yetişmesine karşın, hocasının psikolojik gerçekçiliğini aşan özgün bir oyunculuk yaklaşımı geliştirmiştir. Chekhov'un "psiko-fiziksel oyunculuk" anlayışı, oyuncunun bedenini yalnızca bir araç değil, ruhsal enerjinin taşıyıcısı olarak görür. Rudolf Steiner'ın antroposofik felsefesinden etkilenen Chekhov, "fiziksel imgelem", "psişik enerji" ve "atmosfer" kavramlarını sahne pratiğine dâhil ederek, oyunculukta hem içsel hem de dışsal süreçleri bütünleştirmiştir.

Chekhov'un pedagojisi, oyuncunun "I Am" (Ben Varım) bilincini geliştirmesi, yani bedensel, zihinsel ve ruhsal düzeyde merkezlenmesini hedefler. Oyunculuk, kişisel deneyimin evrensel bir ifadeye dönüştüğü bir ruhsal disiplindir. "Creative Individuality" (yaratıcı bireysellik) kavramı, oyuncunun kişisel egosunu aşarak karakterin özünü sanatsal düzeyde kavramasını sağlar. İlham, rastlantısal bir an değil, teknik bir çalışmanın sonucu olarak tanımlanır; "saf oyunculuk" (pure acting), bu yaratıcı hâlin somutlaşmış biçimidir.

Chekhov'un temel ilkeleri enerji, imgelem, konsantrasyon, bedenleştirme, ışınım, kutupluluk ve form hissi oyuncunun sahnede yaşayan bir enerji alanı yaratmasını sağlar. Zihin ve bedenin birliğini temel alan bu yaklaşım, oyunculukta görünmeyen kuvvetlerin (atmosfer, mekân, ilişki, ışınım) somut etkisini araştırır. Böylece oyuncu, teknikten çok "yaratıcı varoluş" hâline ulaşır. John Cassavetes'in doğaçlamaya dayalı sinema anlayışı, Chekhov'un bu beden merkezli yaklaşımıyla güçlü bir biçimde örtüşür. Cassavetes, oyuncunun içsel enerjisini özgür bırakmak için yönetmenin otoritesini geri çeker; atmosfer ve ritim, sahnenin duygusal anlamını belirler. Dijital kameranın "kinestetik uzantı" olarak kullanılması, oyuncu ile

Bağımsız Araştırmacı, İzmir / TÜRKİYE, caglaratillaalpar@gmail.com, ORCID: 0009-0008-9207-2541

kamera arasında sezgisel bir etkileşim yaratmış, kamerayı pasif bir gözlemciden aktif bir yaratıcı ortağa dönüştürmüştür.

Sonuç olarak, Chekhov'un ruhsal ve bedensel temelli oyunculuk ilkeleri ile Cassavetes'in doğaçlama sineması, çağdaş dijital anlatıda yeniden birleşebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyunculuk, Tiyatro, Sinema, Checkhov

GİRİŞ

1960'ların bağımsız sinemacısı John Cassavetes, hafif 16 mm kameralar ve senkron ses teknolojileri kullanarak sinemada doğallık ve içtenliğe dayalı yeni bir estetik oluşturulduğunu belirtir. Cassavetes, klasik biçimsel kuralları (örneğin çekim çizgisi, odak bütünlüğü, kurgu sürekliliği) bilinçli biçimde ihlal ederek Cinéma Vérité estetiğinden yararlanmış, insan yüzündeki kusurlu güzelliği belgeleyen bir sinema dili geliştirmiştir. Cassavetes'in doğaçlamaya dayalı bu yaklaşımı, Michael Chekhov'un bedensel farkındalık, spontanlık ve "içsel hareket" kavramlarıyla benzerlik gösterir. Bu çalışma, Cassavetes'in doğaçlama temelli sinemasını Chekhov'un oyunculuk felsefesiyle ilişkilendirir ve bu fikirlerin dijital sinema bağlamında nasıl yeniden uygulanabileceğini araştırır.

2014'te Sapienza Üniversitesinde gerçekleştirdiği "Cassavetes, Chekhov and the Digital Camera" atölyesinde katılımcılar üç aşamalı bir süreçten geçmiştir:

1. Chekhov egzersizleriyle bedensel farkındalık kazanmak,
2. Cassavetes'in *Faces* filminden sahneleri doğaçlama olarak canlandırmak,
3. Bu deneyimi dijital kamera ile birleştirerek yeni bir "bedensel sinema" dili üretmek.

1. CHEKHOV VE CASSAVETES'IN GENEL TANIMLARI

Kinaesthesia (kinestetik algı): Oyuncunun diğerlerinin hareketine bedensel ve duygusal olarak tepki verme sezgisi.

- Authenticity (otantiklik): Oyuncunun içsel dürüstlüğüne dayanan doğallık.

- Improvisation (doğaçlama): Metin sınırlarını koruyarak anlık yaratım; Chekhov ve Cassavetes'te ortak bir temel.
- Emotional improvisation: Cassavetes'in oyuncuya sözcükleri değiştirmeden farklı biçimlerde söyleme özgürlüğü tanıdığı yöntem.
- Cinéma Vérité: 1960'larda taşınabilir kameralar ve Nagra ses cihazlarıyla gelişen belgesel gerçekçiliği akımı.
- Digital technology: Analog sinemanın sürekli ton geçişlerinin aksine, dijitalin piksellere dayalı, manipülasyona açık yapısı.

Dixon, Cassavetes'in Vérité estetiğini sadece "belgesel taklidi" olarak değil, bedensel bir sinema dili olarak kullandığını vurgular. Yani Cassavetes, kamerayı bir göz değil, bir "beden" haline getirir. Bu anlayış, Chekhov'un oyuncunun içsel hareketine dayalı fiziksel farkındalık kavramıyla doğrudan örtüşür.

Cassavetes'in araştırma süreci

- *Faces* (1968) ve *A Woman Under the Influence* (1974) filmleri üzerinde ayrıntılı analiz yapılmıştır.
- Cassavetes üzerine Raymond Carney, Stephanie Watson, Joseph Gelmis gibi akademisyenlerin çalışmalarından yararlanılmıştır.
- Chekhov'un *To the Actor*, *Lessons for the Professional Actor* ve *On the Technique of Acting* gibi kaynakları ile 1930-50 arası atölye kayıtları incelenmiştir (Dixon, 2015, s. 3).

Cassavetes'in, Chekhov'un öğrencilerinden biri olan Martin Ritt ile çalışmış olması (1957 tarihli *Edge of the City* filminde) bu düşünsel bağı destekler.

Sapienza'daki atölyeye 20 kadar tiyatro ve sinema akademisyeni, sanatçı ve öğretmen katılmıştır. Katılımcılar Chekhov egzersizlerinden başlayarak Cassavetes sahnelerini doğaçlamış ve sonunda dijital kamera ile performansı birleştirmiştir.

1.1. Michael Chekhov

Chekhov, 1891 doğumlu bir aktör, yönetmen ve Stanislavski'nin öğrencisidir. Stanislavski'nin psikolojik gerçekçiliğine karşı çıkarak "bedensel imgelem" ve "ruhsal enerji" kavramlarını geliştirmiştir. Rudolf Steiner'in antroposofik düşüncesinden etkilenmiş; hareket, ritim, jest ve

atmosferi oyunculuğun temeline yerleştirmiştir. Chekhov'un "psiko-fiziksel oyunculuk" anlayışı, oyuncunun bedenini yalnızca bir araç değil, ruhsal enerjinin taşıyıcısı olarak görür. Chekhov, aynı zamanda "fiziksel imgelem", "psişik enerji" ve "atmosfer" kavramlarını sahne pratiğine dâhil ederek, oyunculukta hem içsel hem de dışsal süreçleri bütünleştirmiştir.

Chekhov'un tiyatroda önemi büyük olsa da, sinema üzerindeki etkisi göz ardı edilmiştir. Ancak Anthony Hopkins, Martin Ritt, Paula Strasberg gibi isimler onun yöntemini benimsemiştir. Cassavetes'in doğaçlamaya dayalı oyunculuk anlayışının Chekhov'un bu beden merkezli yaklaşımıyla örtüştüğü düşünülebilir.

Chekhov'un atölyelerde uyguladığı kilit kavramlar

- Drama as Continuous Improvisation: Yazarlık ve oyunculuk, sürekli doğaçlamadır. Yazar karakterleri zihninde oynar; oyuncu ise bu ruhu sahnede yeniden doğurur.
- Disengaging the Intellect: Oyuncu, "hayır diyen aklı" susturmalı; bedensel sezgiye güvenmelidir.
- Body-Centred Awareness: Oyuncu, karakterin ağırlık merkezini ve denge noktasını hissederek duygusal dürtülerini yönlendirir.
- Kinaesthetic Communication: Oyuncular, fiziksel ve içsel hareketle birbirlerine yanıt verir. Bu, sözel olmayan bir "jest dili" oluşturur.
- Spontaneous Groupings: Oyuncuların önceden plan yapmadan, anlık içgüdülerle birbirleriyle fiziksel tablolar oluşturduğu egzersiz.

Bu kavramların amacı, oyuncunun "haz, hafiflik ve coşku" hissiyle bedeni bir ifade aracına dönüştürmesidir. Dixon, Cassavetes'in film setlerindeki doğaçlama "oyun alanı" atmosferini Chekhov'un bu prensipleriyle eşdeğer bulur (Dixon, 2015, s. 5).

Chekhov'un Ezgersizleri Üzerine Deneyimler

Atölyede katılımcılar şu egzersizleri uygulamıştır:

- Reaching to Earth and Sky: Oyuncunun aynı anda yukarıya ve aşağıya uzanarak bedenini sonsuzluğa açtığı hareket.
- Stillness and Inner Movement: Oyuncu dışarıdan hareketsiz kalırken içsel olarak nesneye yaklaşır; bu fark dışarıdan da gözlemlenebilir.
- Push-Pull Exercise: Oyuncular fiziksel temas olmadan birbirlerini zihinsel olarak itip çeker; bedensel empati gelişir.

Bazı katılımcılar zihinsel direniş gösterse de çoğu, bu alıştırmalar sayesinde sahici bedensel farkındalık yaşadıklarını ifade etmiştir. Bu deneyimler, ileride Cassavetes'in doğaçlama sahnelerine geçişin hazırlığıdır.

1.2. John Cassavetes'in Oyunculuk Yaklaşımı ve Atölyesi

Cassavetes, klasik sinema anlatısını reddedip oyuncunun iç dünyasına odaklanmıştır. Amerikan Dram Sanatları Akademisinde aldığı Stanislavski temelli eğitim, ona "dinleme ve tepki verme" disiplinini kazandırmıştır. Ancak bu yöntemi bireysel doğaçlamayla birleştirmiştir. Cassavetes için "atmosfer", sahnenin içsel enerjisini belirler. Oyuncuların ritimleri ve bedensel ilişkileri, sahnenin duygusal anlamını oluşturur. Yönetmen, bu atmosferi kontrol etmek yerine oyuncuların enerjisine teslim olur. Yine de bu yaklaşım eleştirilmiştir: bazen uzun ve dağınık sahneler, Chekhov'un "biçim duygusu"na zarar verir. Cassavetes'in oyuncuya vermiş olduğu özgürlükle sinema oyunculuğunda sınırsız bir doğaçlama alanı açtığı görülmektedir.

Katılımcılar Cassavetes'in *Faces* filmindeki bir sahneyi analiz edip yeniden oynamıştır. Sahne, kadın karakterlerin genç bir erkekle gece sonrası eve döndükleri sekansdır. Katılımcılar hem beden dili hem de mekânsal düzen bakımından "status" ilişkilerini fark etmiş, sahnenin duygusal alt metnini keşfetmiştir. Sonrasında doğaçlama "emotional improvisation" yöntemiyle diyalogları içgüdüsel biçimde söylemişlerdir. Bu deneyim, katılımcılara "herkesin oyuncu olabileceği" düşüncesini yaşatmış; Cassavetes'in profesyonel olmayan oyuncularla yarattığı doğallığın nedenini göstermiştir.

SONUÇ

Analogdan dijitale geçişte Cassavetes estetiğinin nasıl yeniden yorumlanabileceği tartışılmıştır. Cassavetes'in 16 mm kamerayla elde ettiği "bedensel kamera hareketi" artık dijital teknolojiyle çok daha kolay gerçekleştirilebilir. Sapienza'daki denemelerde oyuncular, dijital kamerayı "kinestetik bir uzantı" olarak kullanmıştır. Kamera, oyuncunun sezgisel hareketine yanıt vermiş; çekim süreci bir tür "ortak dans"a dönüşmüştür. Böylece kamera sadece gözlemci değil, sahnenin aktif katılımcısı olmuştur.

Cassavetes'in *A Woman Under the Influence* filmindeki kamyon sahnesinde yönetmen kamerayı bizzat kullanır, çocukların hareketleriyle senkron biçimde sallanır ve böylece baba-oğul arasındaki duygusal mesafeyi fiziksel bir metafora dönüştürür. Atölye sonuçları, Cassavetes ve Chekhov'un yöntemlerinin çağdaş dijital sinemada yeniden birleştirilebileceğini göstermiştir. Her iki sanatçı da, beden merkezli performansı, Spontan doğaçlamayı, oyuncunun sezgisel "varoluş" hâlini, entellektüel planlama yerine içsel dürtüleri ön plana çıkarmıştır. Bu birleşim, dijital kameranın doğasına uygun yeni bir "improvisational cinema" estetiği yaratmıştır. Kamera artık yalnızca bir kayıt aracı değil, oyuncunun bedeniyle "kinestetik iletişim" kuran bir varlıktır. Cassavetes ve Chekhov gelecekteki film çalışmalarında oyuncu-kamera ilişkisini, hareketin duygusal anlamını ve doğaçlamanın dijital anlatı içindeki yerini yeniden düşünmeye çağırmıştır.

KAYNAKÇA

Carney, R. (1994). *The films of John Cassavetes*. Cambridge University Press.

Chekhov, M. (1985). *Lessons for the professional actor*. Performing Arts Journal Publications.

Dixon, I. (2016). Cassavetes meets Chekhov: Improvisational performance technique for digital cinema. *The International Journal of New Media, Technology and the Arts*, *11*(1), 15-28.

Petit, L. (2019). *The Michael Chekhov handbook*. Routledge.

PERDEDEN DİPLOMASİYE: ERKEN CUMHURİYET TÜRKİYE'SİNDE SİNEMANIN KÜLTÜREL İKTİDAR OLARAK İNŞASI VE GELECEĞE UZANAN YUMUŞAK GÜCÜ

Sultan SERTER

ÖZET

Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema, estetik bir ifade alanının ötesine geçerek, devletin kültürel ve diplomatik tahayyülünün merkezî unsurlarından biri hâline gelmiştir. Yeni kurulan Türkiye Cumhuriyeti, uluslararası sistemde meşru, çağdaş ve modern bir ulus-devlet olarak tanınma arayışında sinemayı etkili bir temsil ve anlatı aracı olarak kullanmıştır. Bu bağlamda sinema, yalnızca iç kamuoyuna yönelik bir modernleşme pedagojisi değil, aynı zamanda dış dünyaya yönelik bir kültürel diplomasi pratiği olarak konumlandırılmıştır. Sinemanın diplomatik bir kültür olarak kullanımı, görsel anlatının ideolojik ve politik gücünü açığa çıkarmıştır. Erken Cumhuriyet'te üretilen belgeseller, resmî film kayıtları ve tanıtım filmleri; reformları, kalkınma hamlelerini ve laik yaşam biçimini görünür kılarak Türkiye'nin Batı ile kurduğu modernlik söylemini desteklemiştir. Bu filmler aracılığıyla Türkiye, Doğu'ya özgü oryantalist imgelerden sıyrılmış, rasyonel, ilerlemeci ve ulus-devlet temelli bir kimlik sunmayı amaçlamıştır. Böylece sinema, kültürel üretim ile dış politika arasında stratejik bir arayüz işlevi görmüştür. Bu süreçte sinema, yumuşak güç unsuru olarak işlev kazanmış; askeri ya da ekonomik araçların ötesinde, ikna, temsil ve meşruiyet üretimi yoluyla diplomatik etki yaratmıştır. Sinema, modern yurttaşın tahayyülünü biçimlendirirken, aynı zamanda uluslararası alanda Türkiye'nin sembolik sermayesini artırmıştır. Gelecek perspektifinden bakıldığında, Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinemaya atfedilen bu diplomatik işlevin günümüzde dönüşerek sürdüğü görülmektedir. Dijital platformlar, uluslararası film festivalleri ve ortak yapımlar aracılığıyla yürütülen kültürel diplomasi faaliyetleri, sinemanın hâlâ etkili bir temsil ve etkileşim alanı olduğunu göstermektedir. Bu süreklilik, erken Cumhuriyet'te temelleri atılan sinema-diplomasi ilişkisinin,

Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü, 24SINE5002@isik.edu.tr, İstanbul / TÜRKİYE, ORCID: 0009-0001-2160-0238

çağdaş küresel kültür politikalarında da belirleyici bir rol oynamaya devam ettiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: kültürel diplomasi, uluslararası temsil, kültür politikaları, sinema, modernleşme, yumuşak güç

GİRİŞ

20. yüzyılın ilk yarısı, ulus-devletlerin yalnızca askeri ve ekonomik araçlarla değil, aynı zamanda kültürel araçlar yoluyla da kendilerini inşa ettikleri bir dönemdir. Bu bağlamda sinema, modern devletlerin hem iç hem dış politikalarında giderek merkezi bir rol üstlenmiştir. Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş süreci de bu genel eğilimin dışında değildir. Yeni kurulan devlet, ulusal kimliğini inşa ederken ve uluslararası sistemde kendine yer açmaya çalışırken sinemayı güçlü bir temsil aracı olarak kullanmıştır.

Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema, yalnızca bir eğlence biçimi olarak değil; ideolojik bir üretim alanı, pedagojik bir araç ve diplomatik bir strateji olarak konumlandırılmıştır. Bu yönüyle sinema, devletin modernleşme projesinin görsel dili hâline gelmiş; reformların, toplumsal dönüşümlerin ve yeni yaşam biçimlerinin halka anlatılmasında kritik bir rol oynamıştır.

Bu çalışmanın temel amacı, erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinemanın kültürel iktidarın kurulmasındaki rolünü ve bu rolün uluslararası düzeyde bir yumuşak güç stratejisine nasıl dönüştüğünü ortaya koymaktır.

Bu çalışma, Erken Cumhuriyet Dönemi'nde Türkiye'nin sinemayı yalnızca kültürel bir üretim alanı olarak değil, aynı zamanda diplomatik, ideolojik ve jeopolitik bir araç olarak nasıl kullandığını arşiv belgeleri ışığında incelemeyi amaçlamaktadır. 1930'lu yıllara ait Türkiye Cumhuriyeti Hariciye Vekâleti yazışmaları, başkonsolosluk raporları ve dış basın takip belgeleri analiz edilerek, sinemanın uluslararası alanda Türkiye'nin imajını şekillendiren bir propaganda ve karşı-propaganda aracı olarak konumlandırıldığı ortaya konulmaktadır.

Michel Foucault'nun yaklaşımı, sinemanın yalnızca temsil değil, aynı zamanda bir bilgi üretim mekanizması olduğunu gösterir. Sinema, neyin "modern", neyin "geri" olduğunu tanımlayarak bir norm üretir. Erken Cumhuriyet sineması, bu anlamda modernliği görselleştiren bir epistemolojik araçtır. Bu çalışmanın temel amacı, 1930'lu yıllara ait arşiv belgeleri üzerinden Türkiye'nin sinemayı nasıl bir diplomatik ve ideolojik araç olarak kullandığını ortaya koymaktır. Özellikle Hariciye Vekâleti yazışmaları, başkonsolosluk raporları ve dış basın takip belgeleri, devletin sinema üzerindeki kontrolünü ve bu alana atfettiği stratejik önemi açıkça göstermektedir.

Bu belgeler incelendiğinde üç temel olgu dikkat çekmektedir. Birincisi, Türkiye'nin yurtdışında gösterilen filmleri sistematik olarak takip ettiği ve bu filmler üzerinden oluşabilecek olumsuz algılara karşı müdahale etmeye çalıştığıdır. Örneğin Viyana'da gösterilen ve Türk ulusu aleyhinde olduğu değerlendirilen "Abdülhamid" filmi hakkında soruşturma talep edilmesi, bu hassasiyetin açık bir göstergesidir.

İkinci olarak, Türkiye'nin sinema alanında yalnızca savunmacı bir politika izlemediği, aynı zamanda aktif bir propaganda stratejisi geliştirdiği görülmektedir. Paris'te Türkiye'ye ait propaganda filmlerinin gösterilmesine yönelik teklifler, devletin bu alandaki proaktif yaklaşımını ortaya koymaktadır.

Üçüncü olarak ise Türkiye'nin içerde sıkı bir sansür mekanizması kurduğu anlaşılmaktadır. İstanbul'daki sansür heyeti ve Maarif Vekâleti aracılığıyla tüm filmlerin denetlenmesi, sinemanın ideolojik kontrol altına alındığını göstermektedir.

Bu çalışma, sinemayı yalnızca bir kültürel üretim alanı olarak değil, aynı zamanda bir iktidar teknolojisi olarak ele almaktadır. Bu bağlamda çalışma, sinemanın ulus-devlet inşası, diplomasi ve ideoloji ile olan ilişkisini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Çalışma, özellikle Beyrut, Viyana, Londra ve Paris gibi merkezlerde gösterilen filmler üzerinden Türkiye'nin nasıl bir algı mücadelesi yürüttüğünü göstermektedir. Türkiye aleyhine olduğu değerlendirilen

filmler hakkında soruşturma talep edilmesi, gösterimlerin engellenmeye çalışılması ve dış basındaki içeriklerin sistematik biçimde Ankara'ya raporlanması, devletin sinema üzerindeki kontrol mekanizmasını açıkça ortaya koymaktadır. Aynı zamanda, Türkiye'nin kendi propaganda filmlerini Avrupa sinemalarında gösterme girişimleri, bu sürecin yalnızca savunmacı değil, aynı zamanda proaktif bir stratejiye dayandığını göstermektedir.

1. KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Kültürel Hegemonya ve Sinema

Antonio Gramsci'ye göre hegemonya, yalnızca zor yoluyla değil, rıza üretimi yoluyla kurulur. Bu bağlamda sinema, rızanın üretildiği en etkili araçlardan biridir. Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinema, modern yaşam tarzını "doğal" ve "kaçınılmaz" olarak sunarak hegemonik bir kültürel düzenin kurulmasına katkıda bulunmuştur.

Louis Althusser'in ideolojik aygıtlar teorisi çerçevesinde sinema, devletin ideolojisini yeniden üreten bir araç olarak değerlendirilir. Okul, aile ve medya gibi kurumlarla birlikte sinema da bireyleri "özne" hâline getiren bir yapı sunar. Cumhuriyet'in erken döneminde çekilen filmler, yeni yurttaş tipini şekillendiren görsel metinler olarak işlev görmüştür.

Bu çalışmanın kuramsal temeli üç ana eksene dayanmaktadır:

Michel Foucault'ya göre iktidar yalnızca baskı yoluyla değil, bilgi üretimi ve söylem aracılığıyla işler. Bu bağlamda sinema, yalnızca gerçekliği temsil eden bir araç değil, aynı zamanda onu üreten bir mekanizmadır. 1930'lu yıllarda sinemanın uluslararası alanda yaygınlaşması, bu aracın iktidar tarafından kullanılmasını kaçınılmaz hâle getirmiştir.

Propaganda teorileri açısından bakıldığında, özellikle Harold Lasswell'in yaklaşımı önemlidir. Lasswell'e göre propaganda, belirli bir hedef kitleyi etkilemek amacıyla sistematik olarak yürütülen iletişim faaliyetleridir. Türkiye'nin hem dış basını takip etmesi hem de propaganda filmleri üretme girişimleri, bu teorik çerçeveyle örtüşmektedir.

Bu çalışma nitel araştırma yöntemine dayanmaktadır ve temel veri kaynağını arşiv belgeleri oluşturmaktadır. Belgeler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir

2. SİNEMA ÜZERİNDEN ULUSLARARASI ALGI SAVAŞI VE ULUSUN VAROLUŞ MÜCADELESİ

1930'lu yıllarda sinema, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda uluslararası sistemde devletlerin kendilerini konumlandırdıkları, temsil ettikleri ve savundukları bir ideolojik mücadele alanı hâline gelmiştir. Türkiye Cumhuriyeti açısından bu dönem, yalnızca bir kültürel dönüşüm süreci değil; aynı zamanda yeni kurulan bir ulusun varoluş mücadelesinin uluslararası düzlemde sürdürüldüğü kritik bir tarihsel eşiktir. Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü, Sevr Antlaşması'nın yarattığı parçalanma tehdidi ve Kurtuluş Savaşı'nın ardından kurulan yeni devlet, yalnızca sınırlarını değil, aynı zamanda uluslararası algısını da yeniden inşa etmek zorunda kalmıştır. İşte bu noktada sinema, bu mücadelenin görünmeyen ama son derece etkili cephelerinden biri hâline gelmiştir.

Erken Cumhuriyet Dönemi, ulusal egemenliğin yalnızca askeri zaferlerle değil, aynı zamanda temsiliyet ve anlatı kontrolüyle sürdürülebileceği bilincinin giderek yerleştiği bir dönemdir. Bu bağlamda sinema, ulusun kendisini anlatma, yeniden kurma ve dış dünyaya sunma biçimlerinden biri olarak stratejik bir önem kazanmıştır. Türkiye Cumhuriyeti'nin dış temsilcilikleri aracılığıyla yürüttüğü film takibi ve raporlama faaliyetleri, bu bilinçli politikanın somut göstergeleridir. Beyrut Başkonsolosluğu'nun 1937 tarihli raporu, bu sürecin yalnızca teorik değil, doğrudan uygulamaya geçmiş bir devlet pratiği olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Beyrut'ta bir sinemada gösterilen bir aktüalite filmine yerleştirilen ve Türkiye Cumhuriyeti Dışişleri Bakanı Tevfik Rüştü Aras hakkında olumsuz ifadeler içeren bir gazete parçası, ilk bakışta küçük bir propaganda unsuru gibi görünse de, aslında ulusun temsiline yönelik çok daha derin bir müdahalenin parçasıdır. Bu tür içerikler, yalnızca bireysel bir siyasetçiyi hedef almakla kalmaz; aynı zamanda Türkiye Cumhuriyeti'nin diplomatik

kapasitesini, siyasal meşruiyetini ve uluslararası konumunu sorgulayan bir söylem üretir. Özellikle İskenderun meselesi bağlamında Fransız kamuoyunda üretilen bu tür söylemler, Türkiye'nin ulusal çıkarlarına doğrudan yönelmiş bir algı operasyonu olarak değerlendirilmiştir.

Bu noktada dikkat çekici olan, Türkiye'nin sinemayı yalnızca doğrudan propaganda filmleri üzerinden değil, dolaylı anlatılar ve görsel metinler üzerinden de takip etmesidir. Çünkü sinema, yalnızca açık ideolojik mesajlar üretmez; aynı zamanda imgeler, karakterler ve anlatı yapıları aracılığıyla daha örtük ve etkili bir söylem kurar. Beyrut örneğinde görüldüğü üzere, bir film içine yerleştirilen kısa bir gazete kupürü bile, geniş bir izleyici kitlesi üzerinde Türkiye'ye dair olumsuz bir algı yaratma potansiyeline sahiptir. Bu durum, sinemanın modern propaganda araçları arasında neden bu kadar merkezi bir yer tuttuğunu açıklamaktadır.

Benzer bir durum, 1935 yılında Viyana'da gösterilen "Abdülhamid" filmi üzerinden de gözlemlenmektedir. Bu film, yalnızca Osmanlı geçmişine dair bir anlatı sunmakla kalmamakta; aynı zamanda Türkiye Cumhuriyeti'nin tarihsel sürekliliğini ve siyasal dönüşümünü sorgulayan bir çerçeve üretmektedir. Filmde Osmanlı'nın son dönemine ilişkin yapılan temsiller, dolaylı olarak yeni kurulan Cumhuriyet'in meşruiyetini tartışmaya açabilecek bir söylem içermektedir. Bu nedenle Türkiye, bu filmi yalnızca bir kültürel ürün olarak değil, ulusun tarihsel kimliğine yönelik bir müdahale olarak değerlendirmiştir.

Burada sinemanın işlevi, yalnızca geçmişi temsil etmek değil, aynı zamanda bugünü ve geleceği şekillendirmektir. Abdülhamid figürü üzerinden kurulan anlatı, Türkiye'nin modernleşme sürecini ve Cumhuriyet ideolojisini dolaylı olarak tartışmaya açarken, uluslararası kamuoyunda alternatif bir Türkiye imgesi üretmektedir. Bu durum, özellikle yeni kurulmuş bir devlet için son derece kritik bir sorundur. Çünkü ulus-devletin varlığı, yalnızca iç politikada değil, uluslararası alanda da tanınma, kabul görme ve meşruiyet kazanma süreçlerine bağlıdır.

Türkiye Cumhuriyeti'nin bu filme karşı geliştirdiği refleks, bu bağlamda yalnızca bir sansür talebi değil; aynı zamanda bir egemenlik

savunusudur. Film hakkında soruşturma talep edilmesi ve mümkünse gösterimin engellenmeye çalışılması, ulusun kendisini temsil etme hakkını koruma çabası olarak okunmalıdır. Bu durum, sinemanın uluslararası ilişkilerde bir "yumuşak güç" aracı olmanın ötesinde, doğrudan bir jeopolitik mücadele alanı hâline geldiğini göstermektedir.

Bu mücadele, yalnızca savunma eksenli değildir. Türkiye'nin Paris'te propaganda filmleri gösterme girişimleri, bu sürecin aynı zamanda aktif bir stratejiye dayandığını ortaya koymaktadır. Yani Türkiye, yalnızca kendisine yönelik olumsuz temsilleri engellemeye çalışmakla kalmamış; aynı zamanda kendi anlatısını üretme ve uluslararası kamuoyuna sunma çabası içine girmiştir. Bu durum, ulusun varoluş mücadelesinin yalnızca askeri ve diplomatik değil, aynı zamanda kültürel ve görsel bir mücadele olduğunu göstermektedir.

Sinema, ulusun kendisini yeniden yazdığı bir alan hâline gelmiştir. Avrupa basınında yer alan haberlerde Türkiye'nin modernleşen yüzü, kadınların toplumsal hayata katılımı ve yeni yaşam tarzları öne çıkarılırken, bu temsiller de bir tür karşı propaganda işlevi görmektedir. Özellikle Türk kadınlarının kamusal alandaki görünürlüğüne yapılan vurgu, Türkiye'nin Batı ile uyumlu, modern ve ilerici bir ülke olduğu mesajını taşımaktadır. Bu tür temsiller, Türkiye'nin uluslararası alandaki imajını güçlendirmeyi hedefleyen stratejik anlatılar olarak değerlendirilebilir.

1930'lu yıllarda sinema, Türkiye Cumhuriyeti için yalnızca bir kültürel üretim alanı değil, aynı zamanda ulusun varoluş mücadelesinin sürdürüldüğü bir ideolojik cephe hâline gelmiştir. Beyrut'tan Viyana'ya, Londra'dan Paris'e uzanan bu geniş coğrafyada yürütülen film takibi, sansür girişimleri ve propaganda faaliyetleri, Türkiye'nin uluslararası alanda kendi anlatısını koruma ve yeniden üretme çabasının somut göstergeleridir. Bu süreç, sinemanın modern dünyada yalnızca bir sanat formu değil, aynı zamanda bir iktidar teknolojisi ve diplomatik araç olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Türkiye Cumhuriyeti açısından bu dönem, yalnızca bir kültürel dönüşüm süreci değil; aynı zamanda yeni kurulan bir ulusun varoluş mücadelesinin uluslararası düzlemde sürdürüldüğü kritik bir

tarihsel eşiktir. Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşü, Sevr Antlaşması'nın yarattığı parçalanma tehdidi ve Kurtuluş Savaşı'nın ardından kurulan yeni devlet, yalnızca sınırlarını değil, aynı zamanda uluslararası algısını da yeniden inşa etmek zorunda kalmıştır. İşte bu noktada sinema, bu mücadelenin görünmeyen ama son derece etkili cephelerinden biri hâline gelmiştir.

Erken Cumhuriyet Dönemi, ulusal egemenliğin yalnızca askeri zaferlerle değil, aynı zamanda temsiliyet ve anlatı kontrolüyle sürdürülebileceği bilincinin giderek yerleştiği bir dönemdir Bu mücadele, yalnızca savunma eksenli değildir. Türkiye'nin Paris'te propaganda filmleri gösterme girişimleri, bu sürecin aynı zamanda aktif bir stratejiye dayandığını ortaya koymaktadır. Yani Türkiye, yalnızca kendisine yönelik olumsuz temsilleri engellemeye çalışmakla kalmamış; aynı zamanda kendi anlatısını üretme ve uluslararası kamuoyuna sunma çabası içine girmiştir. Bu durum, ulusun varoluş mücadelesinin yalnızca askeri ve diplomatik değil, aynı zamanda kültürel ve görsel bir mücadele olduğunu göstermektedir.

Sinema, ulusun kendisini yeniden yazdığı bir alan hâline gelmiştir. Avrupa basınında yer alan haberlerde Türkiye'nin modernleşen yüzü, kadınların toplumsal hayata katılımı ve yeni yaşam tarzları öne çıkarılırken, bu temsiller de bir tür karşı propaganda işlevi görmektedir. Özellikle Türk kadınlarının kamusal alandaki görünürlüğüne yapılan vurgu, Türkiye'nin Batı ile uyumlu, modern ve ilerici bir ülke olduğu mesajını taşımaktadır. Bu tür temsiller, Türkiye'nin uluslararası alandaki imajını güçlendirmeyi hedefleyen stratejik anlatılar olarak değerlendirilebilir. Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema üzerinden yürütülen uluslararası algı mücadelesi, yalnızca dış dünyaya yönelik bir savunma refleksi değil, aynı zamanda iç siyasal meşruiyetin dış politikaya yansıtılması sürecidir. Bu bağlamda "iç siyasette güçlüyüz" algısının "dış siyasette de biz varız" şeklinde genişletilmesi, yeni kurulan ulus-devletin varoluş stratejisinin temel bileşenlerinden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Cumhuriyet yönetimi, içerde kurduğu siyasal otoriteyi ve modernleşme hamlelerini yalnızca yurttaşlarına göstermekle yetinmemiş; bu gücü uluslararası alanda görünür

kılmayı da hedeflemiştir. Sinema ise bu hedefin en etkili araçlarından biri hâline gelmiştir.

Bu dönemde Türkiye Cumhuriyeti'nin sinemaya yönelik politikaları incelendiğinde, devletin görsel temsil üzerindeki kontrolünün son derece bilinçli ve sistematik olduğu görülmektedir. Özellikle arşiv belgelerinde açıkça görüldüğü üzere, Türkiye sınırları içerisinde herhangi bir kişi ya da kurumun izinsiz şekilde film çekmesi veya görüntü üretmesi mümkün değildir. Bu durum, sinemanın yalnızca bir kültürel faaliyet olarak değil, aynı zamanda ulusal güvenlik ve egemenlik meselesi olarak değerlendirildiğini göstermektedir. Görüntü üretimi üzerindeki bu sıkı denetim, devletin kendi imajını kontrol etme isteğinin bir sonucudur. Çünkü sinema aracılığıyla üretilen her görüntü, yalnızca estetik bir temsil değil; aynı zamanda ulusun kimliğini, değerlerini ve siyasal yönelimini yansıtan bir söylemdir.

Sinema ideolojik bir tercih değil; aynı zamanda ekonomik ve yapısal sınırlılıklarla şekillenen bir dönüşümdür. 1930'lu yıllarda Türkiye'de yerli sinema sermayesinin henüz yeterince gelişmemiş olması, devletin sinema alanındaki müdahalesini zorunlu kılan önemli bir faktördür. Özel sektörün sınırlı olduğu, teknik altyapının yetersiz kaldığı ve üretim kapasitesinin düşük olduğu bir ortamda, sinema üretiminin büyük ölçüde dış kaynaklara bağımlı olması kaçınılmazdır. Bu durum, Türkiye'nin sinema alanında hem içerik hem de teknik açıdan dış etkilere açık hâle gelmesine neden olmuştur.

İşte bu noktada devlet, sinema alanını yalnızca denetlemekle kalmamış; aynı zamanda yönlendirmeye ve şekillendirmeye çalışmıştır. Yerli film üretiminin teşvik edilmesi, ulusal temaları işleyen projelerin desteklenmesi ve yabancı filmlerin sıkı bir sansür sürecinden geçirilmesi, bu politikanın temel araçları arasında yer almaktadır. Özellikle propaganda ve ideolojik içerik taşıyan yabancı filmlerin Türkiye'ye girişinin engellenmesi, devletin kültürel egemenlik alanını koruma çabasının bir parçasıdır.

Antonio Gramsci'ye göre hegemonya, yalnızca zor yoluyla değil, rıza üretimi yoluyla kurulur. Bu bağlamda sinema, rızanın üretildiği en etkili

araçlardan biridir. Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinema, modern yaşam tarzını "doğal" ve "kaçınılmaz" olarak sunarak hegemonik bir kültürel düzenin kurulmasına katkıda bulunmuştur. Bu süreçte sinema, yalnızca bir temsil alanı değil; aynı zamanda bireylerin dünyayı algılama biçimlerini şekillendiren bir norm üretim mekanizmasıdır. Cumhuriyet ideolojisinin gündelik hayata nüfuzu, büyük ölçüde bu tür görsel anlatılar aracılığıyla gerçekleşmiştir.

Louis Althusser'in ideolojik aygıtlar teorisi çerçevesinde sinema, devletin ideolojisini yeniden üreten bir araç olarak değerlendirilir. Okul, aile ve medya gibi kurumlarla birlikte sinema da bireyleri "özne" hâline getiren bir yapı sunar. Cumhuriyet'in erken döneminde çekilen filmler, yeni yurttaş tipini şekillendiren görsel metinler olarak işlev görmüş; bireylerin kendilerini modern, ulusal ve seküler bir kimlik içerisinde konumlandırmalarına katkı sağlamıştır. Bu bağlamda sinema, yalnızca ideolojiyi yansıtan değil, onu içselleştiren bireyler üreten bir aygıt hâline gelmiştir.

Bu çalışmanın kuramsal temeli üç ana eksene dayanmaktadır. Michel Foucault'ya göre iktidar yalnızca baskı yoluyla değil, bilgi üretimi ve söylem aracılığıyla işler. Bu bağlamda sinema, yalnızca gerçekliği temsil eden bir araç değil, aynı zamanda onu üreten bir mekanizmadır. Sinema aracılığıyla kurulan görsel söylemler, belirli bilgi biçimlerini meşrulaştırırken, alternatif anlatıları görünmez kılar. 1930'lu yıllarda sinemanın uluslararası alanda yaygınlaşması, bu aracın iktidar tarafından kullanılmasını kaçınılmaz hâle getirmiştir. Türkiye örneğinde bu durum, modernleşme söyleminin sinema aracılığıyla kurumsallaştırılması şeklinde kendini göstermektedir.

Propaganda teorileri açısından bakıldığında, özellikle Harold Lasswell'in yaklaşımı önemlidir. Lasswell'e göre propaganda, belirli bir hedef kitleyi etkilemek amacıyla sistematik olarak yürütülen iletişim faaliyetleridir. Türkiye'nin hem dış basını takip etmesi hem de propaganda filmleri üretme girişimleri, bu teorik çerçeveyle örtüşmektedir. Sinema, bu anlamda yalnızca mesaj ileten bir araç değil; aynı zamanda duyguları, algıları ve kolektif hafızayı yönlendiren bir iletişim teknolojisidir.

Bu kuramsal çerçeveyi genişletmek adına Walter Benjamin'in "mekanik yeniden üretim" yaklaşımı da önemli bir katkı sunar. Benjamin'e göre teknik olarak çoğaltılabilir sanat eserleri, özgünlükten ziyade dolaşıma ve erişilebilirliğe dayanır. Sinema, bu anlamda modern kitlelerin algı dünyasını dönüştüren bir araçtır. Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinemanın yaygınlaştırılması, yalnızca içerik üretimi değil; aynı zamanda modern bir görsel kültürün inşası anlamına gelmektedir. Görüntünün çoğaltılabilirliği, ideolojinin de çoğaltılabilirliğini mümkün kılmıştır.

Pierre Bourdieu'nün "kültürel sermaye" kavramı ise sinemanın uluslararası alandaki işlevini anlamak açısından önemlidir. Türkiye'nin kendisini sinema aracılığıyla modern, gelişmiş ve kültürel olarak zengin bir ülke olarak sunması, doğrudan sembolik sermaye üretimiyle ilişkilidir. Bu bağlamda sinema, yalnızca bir anlatı değil; aynı zamanda uluslararası alanda prestij ve meşruiyet kazandıran bir araçtır. Özellikle Türkiye'yi tanıtıcı filmler, bu sembolik sermayenin üretildiği alanlar olarak değerlendirilebilir.

Joseph Nye'ın "yumuşak güç" kavramı, sinemanın diplomatik boyutunu anlamak açısından kritik bir çerçeve sunmaktadır. Nye'a göre devletler, yalnızca askeri ya da ekonomik güçle değil; kültürel cazibe ve ikna kapasitesiyle de uluslararası sistemde etkili olabilirler. Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinema, bu anlamda bir yumuşak güç aracı olarak işlev görmüş; Türkiye'nin modernleşme projesini uluslararası kamuoyuna sunmasının en etkili yollarından biri hâline gelmiştir. Sinema aracılığıyla kurulan bu cazibe, Türkiye'nin uluslararası alanda kabul görme ve meşruiyet kazanma sürecine katkıda bulunmuştur.

Son olarak Benedict Anderson'un "hayali cemaatler" kavramı, sinemanın ulus inşasındaki rolünü anlamak açısından önemli bir teorik katkı sunmaktadır. Anderson'a göre uluslar, ortak anlatılar ve semboller aracılığıyla hayal edilen topluluklardır. Sinema, bu ortak anlatıların görselleştirilmesini sağlayarak ulusal kimliğin inşasında merkezi bir rol oynar. Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema, Türkiye'de yeni bir ulusal

kimliğin oluşturulmasına katkıda bulunmuş; yurttaşların kendilerini aynı tarihsel ve kültürel çerçeve içerisinde konumlandırmalarını sağlamıştır.

3. SANSÜR, DEVLET DENETİMİ VE PROPAGANDA ARASINDA SİNEMA: ERKEN CUMHURİYET'TE GÖRÜNTÜNÜN İKTİDARLAŞMASI

Erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema, Türkiye Cumhuriyeti'nin yalnızca kültürel bir üretim alanı değil; aynı zamanda uluslararası sistemde kendisini konumlandırdığı, meşruiyetini pekiştirdiği ve dış politika hedeflerini görünür kıldığı bir diplomasi aracına dönüşmüştür. Bu bağlamda sinema, klasik diplomatik araçların ötesine geçen bir "yumuşak güç" mekanizması olarak işlev görmüş; Türkiye'nin uluslararası alandaki algısını şekillendiren, yönlendiren ve kimi zaman savunan bir görsel söylem üretim alanı hâline gelmiştir. Verdiğin arşiv belgeleri, bu sürecin rastlantısal değil; aksine son derece bilinçli, kontrollü ve stratejik bir devlet politikası olarak yürütüldüğünü açıkça ortaya koymaktadır.

Cumhuriyet'in kuruluşu, yalnızca askeri bir zafer ya da siyasal bir rejim değişikliği değil; aynı zamanda uluslararası alanda yeniden tanınma ve kabul görme sürecidir. Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşüyle birlikte oluşan "hasta adam" imajının dönüştürülmesi, Türkiye Cumhuriyeti'nin en temel dış politika hedeflerinden biri hâline gelmiştir. Bu noktada sinema, Türkiye'nin kendisini yeni, modern, laik ve rasyonel bir ulus-devlet olarak anlatmasının en etkili araçlarından biri olarak devreye girmiştir. Sinema aracılığıyla üretilen görüntüler, yalnızca bir ülkeyi tanıtmaz; aynı zamanda o ülkenin nasıl algılanması gerektiğini de belirler. Bu nedenle sinema, erken dönemde Türkiye için doğrudan bir "algı yönetimi" ve "yumuşak güç üretimi" aracı olmuştur.

Arşiv belgelerinde görüldüğü üzere, Türkiye Cumhuriyeti sinemayı uluslararası alanda hem bir temsil hem de bir müdahale aracı olarak kullanmıştır. Beyrut, Viyana, Londra ve Paris gibi merkezlerden gelen raporlar, Türkiye'nin yurtdışında gösterilen filmleri sistematik biçimde takip ettiğini göstermektedir. Özellikle Türkiye aleyhinde olduğu düşünülen içeriklere karşı geliştirilen refleksler, sinemanın yalnızca kültürel değil; doğrudan diplomatik bir mesele olarak ele alındığını ortaya koymaktadır

Yumuşak güç kavramı, Joseph Nye'ın tanımıyla bir devletin askeri ya da ekonomik zor kullanmadan, cazibe ve ikna yoluyla diğer aktörleri etkileme kapasitesini ifade eder. Erken Cumhuriyet Dönemi'nde bu kavram henüz teorik olarak tanımlanmamış olsa da, Türkiye'nin sinema politikaları bu yaklaşımın pratikteki erken örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Özellikle modernleşme temalı filmler, kadınların toplumsal hayata katılımını gösteren sahneler, şehirleşme ve eğitim reformlarını öne çıkaran anlatılar, Türkiye'nin uluslararası alanda "modern ve ilerici" bir ülke olarak algılanmasını hedeflemiştir. Bu tür temsiller, Türkiye'nin Batı ile uyumlu bir kimlik inşa etme çabasının görsel karşılığıdır.

Ancak bu yumuşak güç stratejisi, tamamen özgür bir üretim alanı içerisinde gerçekleşmemiştir. Aksine, devletin sıkı denetimi altında şekillenmiştir. Sinema alanında uygulanan sansür mekanizmaları, yalnızca içerik kontrolü değil; aynı zamanda stratejik yönlendirme işlevi görmüştür. Türkiye sınırları içerisinde izinsiz film çekiminin mümkün olmaması, görüntü üretiminin doğrudan devlet kontrolüne tabi olduğunu göstermektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca bir sanat alanı değil; ulusal egemenliğin bir uzantısı olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Görüntü üzerindeki bu kontrol, Türkiye'nin uluslararası alanda nasıl temsil edileceğine dair söz hakkını elinde tutma çabasıdır..

Türkiye'de sinemanın daha karmaşık bir yapı içinde işlediği görülmektedir: sinema, aynı anda izin rejimi, teknolojik bağımlılık, uluslararası dolaşım, ideolojik filtreleme ve diplomatik müzakere süreçlerinin kesişiminde yer almaktadır. Bu bölümde, söz konusu belgeler ışığında sinemanın bu çok katmanlı yapısı, özellikle "görsel egemenlik" ve "yumuşak güç" kavramları çerçevesinde ele alınacaktır.

Bu belgelerin en dikkat çekici yönlerinden biri, Türkiye'de görüntü üretiminin ve dolaşımının sıkı bir izin sistemine bağlı olmasıdır. 1920'lerin sonlarından itibaren hem yerli hem yabancı kişi ve kurumların Türkiye'de film çekebilmesi için resmi izin almalarının zorunlu hâle getirilmesi, sinemanın doğrudan egemenlik alanı olarak tanımlandığını göstermektedir. Örneğin Amerikalı subaylar, Avrupalı yapımcılar ya da akademik ekiplerin

Anadolu, Ankara ya da İstanbul'da çekim yapabilmeleri için devletin açık onayına ihtiyaç duymaları, görüntünün kontrolsüz dolaşımının kabul edilmediğini ortaya koymaktadır. Bu durum, sinemanın yalnızca kültürel bir üretim değil, aynı zamanda "ülkenin nasıl görüneceğine" dair bir karar alanı olduğunu açıkça göstermektedir. Başka bir ifadeyle, Türkiye Cumhuriyeti yalnızca sınırlarını değil, kendi görüntüsünü de korumaya ve yönetmeye çalışmaktadır.

Bu kontrol mekanizması yalnızca çekim izniyle sınırlı değildir; aynı zamanda filmlerin teknik süreçlerine kadar uzanmaktadır. Belgelerde sıklıkla karşılaşılan "filmlerin banyo edilmek üzere yurtdışına çıkarılması" meselesi, bu bağlamda son derece kritik bir boyut ortaya koymaktadır. Türkiye'de çekilen çok sayıda film turistik içerikler, folklor filmleri, şehir tanıtımları ya da uluslararası yapımlar işlenmek üzere Avrupa'ya ya da Amerika'ya gönderilmekte ve bu işlem için ayrıca devlet izni alınmaktadır. Bu durum, Türkiye'nin sinema alanında kendi imgesini üretmeye çalışırken teknik açıdan dışa bağımlı olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla ortaya paradoksal bir yapı çıkmaktadır: Türkiye kendi temsilini kontrol etmek isterken, bu temsilin teknik üretimi büyük ölçüde dış merkezlere bağlıdır. Bu da sinemanın yalnızca ideolojik değil, aynı zamanda teknolojik ve ekonomik bir bağımlılık alanı olduğunu göstermektedir.

Bu bağımlılık, aynı zamanda sinemanın uluslararası dolaşımını da belirleyen bir faktör hâline gelmiştir. 1950'li yıllara ait belgelerde, Türkiye'de çekilen filmlerin Amerikan, Fransız ya da Alman şirketleri tarafından işlenmesi, hatta Türkiye hakkında film üretiminin çoğu zaman yabancı yapımcılar tarafından gerçekleştirilmesi, sinemanın küresel bir üretim ağı içinde yer aldığını göstermektedir. Örneğin Amerikan Universal şirketinin İstanbul üzerine çektiği film ya da UNESCO ile iş birliği içinde hazırlanan "Türk sanatı" temalı yapımlar, Türkiye'nin sinemayı yalnızca ulusal bir araç olarak değil, uluslararası iş birlikleri üzerinden işleyen bir diplomasi mekanizması olarak gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu noktada sinema, klasik diplomatik araçlardan farklı olarak devletlerarası ilişkilerin

daha esnek ve çok aktörlü bir biçimde yürütüldüğü bir alan hâline gelmektedir.

Bu uluslararası dolaşımın bir diğer boyutu ise sinemanın doğrudan diplomatik müzakere konusu hâline gelmesidir. Belgelerde görüldüğü üzere, Türkiye hakkında çekilen filmler yalnızca kültürel bir faaliyet olarak değerlendirilmemekte; aynı zamanda diplomatik yazışmaların, izin süreçlerinin ve hatta zaman zaman krizlerin konusu hâline gelmektedir. Özellikle Atatürk'ün hayatı ya da Türk inkılapları üzerine çekilmek istenen filmler, Türkiye tarafından büyük bir hassasiyetle ele alınmış; bu tür projelerin kimler tarafından, hangi içerikle ve hangi amaçla yapılacağı titizlikle incelenmiştir. Amerikan yapımcıların Atatürk filmi çekme girişimlerinin Türkiye tarafından şüpheyle karşılanması ve bu projelerin "itibar riski" olarak değerlendirilmesi, sinemanın ulusal lider imgesi üzerinden nasıl bir diplomatik meseleye dönüştüğünü açıkça göstermektedir. Bu noktada sinema, yalnızca bir temsil aracı değil; ulusun kurucu anlatısının korunması gereken bir alan hâline gelmektedir.

Bu bağlamda sinemanın bir diğer işlevi, Türkiye'nin uluslararası alanda kendisini "güçlü ve kontrol sahibi" bir devlet olarak göstermesidir. Arşiv belgelerinde açıkça görüldüğü üzere, Türkiye yalnızca içerik üretimini değil; aynı zamanda film dolaşımını, gösterimini ve hatta teknik işlemlerini bile denetim altında tutmaktadır. Bu durum, "içte güçlü devlet" algısının dış politikaya yansıtılması anlamına gelmektedir. Sinema aracılığıyla verilen mesaj yalnızca modernleşme ya da kalkınma değildir; aynı zamanda devletin kendi görüntüsü üzerinde mutlak kontrol sahibi olduğu vurgusudur. Bu da sinemanın bir yumuşak güç aracı olmasının yanı sıra, aynı zamanda bir "görsel egemenlik" göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır.

Ancak bu egemenlik iddiası, her zaman tek yönlü bir süreç değildir. Türkiye'nin sinema alanındaki faaliyetleri aynı zamanda bir "karşı propaganda" dinamiği içinde şekillenmektedir. Belgelerde Sovyetler Birliği, Yugoslavya ya da Avrupa basını üzerinden Türkiye aleyhine üretilen filmler ve bu filmlerin yarattığı etkiler açıkça görülmektedir. Türkiye'nin bu tür

içeriklere karşı geliştirdiği refleksler yasaklama, diplomatik müdahale ya da alternatif içerik üretme sinemanın uluslararası ideolojik mücadelede aktif bir araç olduğunu göstermektedir. Özellikle Soğuk Savaş öncesi dönemde sinemanın bu şekilde bir "anlatı savaşı" alanına dönüşmesi, Türkiye'nin yalnızca kendisini tanıtan değil; aynı zamanda kendisine yönelik söylemleri de kontrol etmeye çalışan bir aktör olduğunu ortaya koymaktadır.

Bu noktada sinemanın yumuşak güç boyutu daha da belirgin hâle gelmektedir. Türkiye, özellikle 1930'lardan itibaren kendisini uluslararası alanda modern, laik ve ilerici bir ülke olarak sunmaya çalışırken, sinemayı bu anlatının taşıyıcısı olarak kullanmıştır. Ziraat, sanayi, şehirleşme, eğitim ve kadın hakları gibi temalar etrafında üretilen filmler, Türkiye'nin Batı dünyasıyla uyumlu bir gelişim çizgisi izlediği mesajını vermektedir. Bu tür temsiller, Türkiye'nin askeri ya da ekonomik gücünden bağımsız olarak, uluslararası kamuoyunda cazibe yaratmayı hedefleyen bir stratejinin parçasıdır. Bu anlamda sinema, Erken Cumhuriyet Dönemi'nde Türkiye'nin "kendini sevdirme" ve "kendini kabul ettirme" çabasının en görünür araçlarından biri hâline gelmiştir.

Bununla birlikte, yerli sinema sermayesinin henüz gelişmemiş olması, bu süreci daha da karmaşık hâle getirmektedir. Türkiye'de sinema üretiminin büyük ölçüde yabancı şirketler ve teknik altyapı üzerinden yürütülmesi, devletin bu alan üzerindeki kontrolünü artırmasına neden olmuştur. Çünkü üretim araçlarının dışa bağımlı olduğu bir ortamda, içerik üzerindeki denetim daha kritik hâle gelmektedir. Bu nedenle devlet, hem içerik üretimini yönlendirmiş hem de yabancı aktörlerin faaliyetlerini sıkı bir izin sistemine bağlamıştır. Bu durum, sinemanın Türkiye'de uzun süre yarı-kamusal bir alan olarak kalmasına yol açmıştır. Erken Cumhuriyet Türkiye'sine ait arşiv belgeleri birlikte değerlendirildiğinde, sinemanın yalnızca kültürel bir üretim alanı olmadığı, aksine devletin ulusal egemenlik, diplomasi, ideoloji ve uluslararası temsil stratejilerinin kesişiminde yer alan çok katmanlı bir yönetim alanı olarak kurgulandığı açıkça görülmektedir. Belgeler, öncelikle Türkiye'de görüntü üretiminin sıkı bir izin rejimine bağlı olduğunu göstermektedir; yabancı ya da yerli hiçbir aktörün izinsiz film

çekememesi, devletin yalnızca coğrafi sınırlarını değil, aynı zamanda ülkenin nasıl görüneceğine dair görsel sınırlarını da kontrol ettiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, sinemanın doğrudan "görsel egemenlik" alanı olarak tanımlandığını göstermektedir. Ancak bu egemenlik, teknik açıdan sınırsız değildir; zira Türkiye'de çekilen çok sayıda filmin yurtdışında banyo edilmesi, sinema üretiminde ciddi bir teknolojik bağımlılığın varlığını da gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda ortaya çıkan yapı, milli temsil ile dışa bağımlı teknik altyapının birlikte işlediği bir ikili düzeni ifade etmektedir. Öte yandan Türkiye, sinemayı yalnızca kontrol edilen bir alan olarak değil, aynı zamanda aktif bir yumuşak güç aracı olarak kullanmaya çalışmıştır; ziraat, sanayi, turizm, şehirleşme ve özellikle Türk kadınının kamusal alandaki varlığı üzerinden kurulan film anlatıları, Türkiye'nin modern, laik ve ilerici bir ülke olarak uluslararası kamuoyuna sunulmasını hedeflemiştir. Büyükelçiliklerde yapılan film gösterimleri ve Avrupa'dan gelen Türkiye'yi tanıtıcı film talepleri, bu sürecin uluslararası boyutunu açıkça ortaya koymaktadır. Bununla birlikte sinema, yalnızca olumlu temsil üretimiyle sınırlı kalmamış; aynı zamanda yoğun bir propaganda ve karşı propaganda mücadelesinin alanı hâline gelmiştir. Sovyetler Birliği, Yugoslavya ve Avrupa basınında Türkiye aleyhine üretilen film ve içerikler, Türkiye tarafından dikkatle izlenmiş; bu tür yapımların etkisini sınırlamak için sansür, diplomatik müdahale ve alternatif anlatı üretimi gibi araçlar devreye sokulmuştur. Bu durum, sinemanın uluslararası ideolojik mücadelede aktif bir cephe olarak algılandığını göstermektedir. Nitekim Türkiye'ye giren filmlerin sansür heyetleri tarafından incelenmesi, "milli birliği bozmayacak" içeriklerin seçilmesi ve ideolojik olarak riskli görülen yapımların yasaklanması, devletin sinema üzerinden yürütülen söylem alanını bilinçli biçimde filtrelediğini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda sinema, Cumhuriyet'in pedagojik araçlarından biri olarak da kullanılmış; yeni alfabenin öğretilmesi, tarımsal üretimin teşvik edilmesi ve modern yaşam biçimlerinin yaygınlaştırılması gibi hedefler doğrultusunda eğitici ve öğretici filmler üretilmiştir. Bunun yanında Atatürk, Cumhuriyet ve Osmanlı geçmişine ilişkin film projeleri, ulusal tarih anlatısının sinema aracılığıyla yeniden kurulmak istendiğini göstermektedir; özellikle Atatürk'ün temsili

konusunda yabancı yapımcılara duyulan güvensizlik, lider imgesinin doğrudan ulusal egemenlik meselesi olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Ayrıca çekim planlarına dair belgeler, sinemanın rastlantısal değil, önceden tasarlanmış bir görsel kurguya dayandığını; şehirlerin, fabrikaların, sarayların ve modern yaşamın belirli açılarla gösterilerek "ideal bir ülke imgesi" üretildiğini göstermektedir. Bu durum sinemanın yalnızca gerçekliği yansıtan değil, aynı zamanda onu yeniden kuran bir araç olduğunu kanıtlamaktadır. Dahası, film malzemelerinin milli savunma kapsamında değerlendirilmesi ve bazı çekimlerin stratejik bölgelerde gerçekleştirilmesi, sinemanın askeri ve güvenlik boyutuna da işaret etmektedir. Tüm bu unsurlar birlikte değerlendirildiğinde, Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinema; diplomasi, yumuşak güç, sansür, propaganda, pedagojik dönüşüm ve teknolojik bağımlılık ilişkilerinin kesiştiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkiye Cumhuriyeti bu alanı hem denetlemiş hem yönlendirmiş hem de bu alan üzerinden uluslararası sistemde kendisine yer açmaya çalışmıştır. Dolayısıyla sinema, bu dönemde yalnızca bir sanat dalı değil; devletin kendisini içeride kurduğu ve dışarıda temsil ettiği bütüncül bir iktidar teknolojisi olarak işlev görmüştür.

Özellikle belirli mikro olaylar ve spesifik idari kararlar, sinemanın yalnızca büyük anlatılar üzerinden değil, gündelik bürokratik pratikler ve uluslararası ilişkiler ağı içerisinde nasıl şekillendiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda aşağıda ele alınan belgeler, Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinemanın yalnızca bir kültürel araç değil, aynı zamanda ekonomik, diplomatik, teknik ve hatta sembolik bir müzakere alanı olduğunu daha somut biçimde göstermektedir.

Bu belgelerden ilki, Pathé müessesesi temsilcisinin Askerî Müze'de bulunan bazı kostümleri iki ay süreyle Paris'e götürme talebine ilişkindir. İlk bakışta bu durum basit bir prodüksiyon ihtiyacı gibi görünse de, aslında son derece önemli bir temsil mücadelesini işaret etmektedir. Çünkü bu talep, "Yeni Türkiye ile eski Türkiye arasındaki farkları gösterecek bir film" amacıyla yapılmıştır. Burada dikkat çekici olan nokta, Türkiye'nin kendi

tarihsel imgelerinin yurtdışında nasıl kullanılacağına dair doğrudan söz sahibi olmak istemesidir. Kostümlerin geçici olarak yurtdışına çıkarılmasına izin verilmesi, Türkiye'nin bu süreci tamamen engellemek yerine kontrollü bir şekilde yönettiğini göstermektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca içerik değil, aynı zamanda tarihsel nesneler üzerinden yürütülen bir temsil mücadelesi olduğunu ortaya koymaktadır.

İkinci önemli belge, Fransız Saint Gilbert kurumunun İstanbul'un sanatsal açıdan film çekimini gerçekleştirme talebidir. Bu belge, Türkiye'nin yalnızca siyasi ya da ideolojik temsillerle değil, aynı zamanda estetik ve kültürel imgeler üzerinden de uluslararası alanda yer aldığını göstermektedir. İstanbul'un "sanatsal bir obje" olarak filme alınmak istenmesi, şehrin yalnızca bir mekân değil, aynı zamanda küresel bir kültürel sembol olarak değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Türkiye'nin bu tür talepleri kontrol altına alması, yalnızca politik içerikleri değil, estetik temsilleri de düzenlediğini göstermektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca propaganda değil, aynı zamanda kültürel sermaye üretimi ile ilişkili olduğunu kanıtlamaktadır.

Üçüncü olarak, Hollandalı "Hermes" şirketinin Türkiye sınırları içinde film imtiyazı satın alma teklifi, sinemanın ekonomik boyutunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu belge, Türkiye'de sinemanın yalnızca bir kültürel alan değil, aynı zamanda ticari ve ekonomik bir sektör olarak da değerlendirilmeye başlandığını göstermektedir. Film imtiyazı satın alma girişimi, Türkiye'nin sinema pazarının uluslararası şirketler tarafından bir yatırım alanı olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Ancak bu tür girişimlerin devlet kontrolüne tabi olması, Türkiye'nin sinema alanını tamamen serbest piyasa dinamiklerine bırakmadığını; aksine bu alanı stratejik bir ekonomik alan olarak değerlendirdiğini göstermektedir.

Dördüncü olarak, Amerikalı yazar Margaret Harrison'ın Türkiye'de fotoğraf ve film çekimi sırasında "takip edilmesi" yönündeki belge, sinemanın güvenlik boyutunu gözler önüne sermektedir. Bu belge, görüntü üretiminin yalnızca kültürel ya da sanatsal bir faaliyet olarak değil, aynı zamanda potansiyel bir istihbarat faaliyeti olarak da değerlendirildiğini

göstermektedir. Yabancı bir yazarın çekim faaliyetlerinin izlenmesi, Türkiye'nin görsel veri üretimini doğrudan güvenlik meselesi olarak ele aldığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda sinema, yalnızca temsil değil; aynı zamanda bilgi üretimi ve kontrolü ile ilişkili bir alan hâline gelmektedir.

Beşinci önemli belge, Türk İstiklal Savaşı'na ait filmlerin bulunmamasıyla ilgilidir. Bu durum, erken dönemde Türkiye'nin kendi tarihsel anlatısını sinema aracılığıyla yeterince arşivleyemediğini göstermektedir. Bu eksiklik, yalnızca teknik bir yetersizlik değil; aynı zamanda ulusal hafızanın görsel olarak inşa edilmesinde bir boşluk anlamına gelmektedir. Bu noktada sinemanın yalnızca temsil eden değil, aynı zamanda tarih yazımını şekillendiren bir araç olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu eksikliğin fark edilmesi, ilerleyen yıllarda Türkiye'nin sinema üzerinden tarihsel anlatı üretimine daha fazla önem vermesine yol açmıştır.

Altıncı olarak, Alman Kiosk-Werbe-Film şirketinin Türkiye şehirleri ve sanayisi hakkında propaganda filmleri çekme isteği, sinemanın doğrudan ekonomik ve endüstriyel temsille ilişkisini göstermektedir. Bu belge, Türkiye'nin yalnızca kültürel değil, aynı zamanda ekonomik kalkınmasını da sinema aracılığıyla uluslararası alana sunmak istediğini ortaya koymaktadır. Sanayi ve şehirleşme temalarının öne çıkarılması, Türkiye'nin modernleşme projesinin görsel olarak temsil edilmesi anlamına gelmektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca ideolojik değil; aynı zamanda kalkınma politikalarının tanıtım aracı olduğunu göstermektedir.

Türk-Macar ortaklığıyla çekilen yeni alfabe filmi, sinemanın doğrudan iç politika ile nasıl ilişkilendiğini ortaya koymaktadır. Bu film, yalnızca bir dil reformunu anlatmakla kalmaz; aynı zamanda Cumhuriyet'in modernleşme projesini görselleştirir. Yeni alfabenin sinema aracılığıyla tanıtılması, görsel kültürün toplumsal dönüşümdeki rolünü açıkça göstermektedir. Bu bağlamda sinema, yalnızca dış dünyaya yönelik bir araç değil; aynı zamanda içerde yeni bir yurttaşlık bilincinin inşasında kullanılan bir pedagojik teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dikkat çeken belgelerden biri, sinema ile doğrudan bağlantılı olmasa da oldukça önemli bir kırılma noktasına işaret eden, film malzemelerinin milli savunma kapsamında satın alınması ile ilgilidir. Bu belgede, platinx ve film üretiminde kullanılan kimyasal malzemelerin doğrudan firmalardan temin edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Bu durum, sinemanın yalnızca kültürel bir araç değil; aynı zamanda teknik altyapısı itibariyle stratejik bir kaynak olarak değerlendirildiğini göstermektedir. Film üretimi için gerekli olan materyallerin savunma kategorisinde ele alınması, görüntü üretiminin askeri ve devlet güvenliği ile doğrudan ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır. Böylece sinema, yalnızca anlatı üretimi değil; aynı zamanda devlet kapasitesinin bir göstergesi hâline gelmektedir.

Benzer şekilde, Zafer Bayramı törenlerine ilişkin haber filmlerinin yurtdışına gönderilmesiyle ilgili belgeler de sinemanın ulusal egemenlik ile uluslararası temsil arasındaki konumunu açıkça ortaya koymaktadır. Pathé News, Warner Brothers ve Paramount gibi büyük şirketlerin Türkiye'de çektiği görüntülerin işlenmek üzere yurtdışına gönderilmesi, bir yandan Türkiye'nin küresel medya ağlarına entegre olduğunu gösterirken, diğer yandan ulusal törenlerin yabancı teknik altyapı üzerinden yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, sinemanın aynı anda hem ulusal hem küresel bir alan olduğunu ve Türkiye'nin bu iki düzlem arasında sürekli bir denge kurmaya çalıştığını göstermektedir. Bu çerçevede sinemanın yalnızca kültürel değil, aynı zamanda ekonomik bir müzakere alanı olduğunu gösteren bir diğer önemli belge, Mısır'dan satın alınan pamuk üretimine dair film ile ilgilidir. Bu belgede, film için yapılan ödemenin döviz üzerinden gerçekleştirilmesi gerektiği belirtilmektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca içerik üretimi değil, aynı zamanda uluslararası ticaretin bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Tarım gibi ekonomik bir faaliyetin film aracılığıyla dolaşıma sokulması, sinemanın bilgi aktarımı ve ekonomik model yayılımı açısından da kullanıldığını göstermektedir. Bu bağlamda sinema, yalnızca ideolojik değil; aynı zamanda ekonomik bilgi transferi aracı hâline gelmektedir.

Öte yandan, Türkiye'de çekilen ve yabancı yapımcılar tarafından yürütülen film projeleri, sinemanın diplomatik bir işbirliği alanı olduğunu göstermektedir. Örneğin Ankara ve İstanbul'da çekilmesi planlanan "Beyaz Esire" adlı film için yabancı yönetmen ve oyuncuların Türkiye'ye davet edilmesi, sinemanın yalnızca içerik üretimi değil, aynı zamanda uluslararası insan hareketliliği ve kültürel etkileşim alanı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu tür projeler, Türkiye'nin sinema üzerinden yalnızca kendisini anlatmakla kalmadığını; aynı zamanda uluslararası üretim süreçlerine aktif olarak katıldığını göstermektedir.

Bu noktada sinemanın diplomatik boyutunu daha da görünür kılan belgelerden biri, Cenevre'de eğitici filmler üzerine yapılacak uluslararası toplantıya Türkiye'den temsilci gönderilmesi ile ilgilidir. Bu belge, Türkiye'nin sinemayı yalnızca iç politika aracı olarak değil, uluslararası platformlarda tartışılan bir konu olarak ele aldığını göstermektedir. Eğitici filmler üzerine yapılan bu tür toplantılar, sinemanın yalnızca eğlence değil; aynı zamanda uluslararası normların ve eğitim politikalarının bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Türkiye'nin bu tür toplantılara katılımı, sinemanın küresel bir yönetişim alanı hâline geldiğini göstermektedir.

Daha da çarpıcı bir örnek ise, NATO'nun kuruluş yıl dönümü kapsamında çekilen televizyon filmlerinin Türkiye ile ilişkili dolaşımıdır. Bu belge, sinemanın yalnızca ulusal ya da kültürel bir araç değil; aynı zamanda doğrudan jeopolitik bloklar ve uluslararası ittifaklar ile ilişkili bir iletişim aracı olduğunu göstermektedir. Soğuk Savaş bağlamında değerlendirildiğinde, bu tür filmler yalnızca bilgi vermekle kalmaz; aynı zamanda belirli bir ideolojik yönelimi yaymayı amaçlar. Türkiye'nin bu sürecin bir parçası olması, sinemanın uluslararası güç dengeleri içerisinde nasıl konumlandığını ortaya koymaktadır.

Bunun yanı sıra, Türkiye'de çekilen turistik ve folklorik filmlerin yurtdışına gönderilmesiyle ilgili belgeler, sinemanın kültürel diplomasi boyutunu güçlendirmektedir. Bergama, Efes ve İstanbul gibi mekânların film aracılığıyla uluslararası dolaşıma sokulması, Türkiye'nin kültürel mirasını görsel bir sermaye hâline getirdiğini göstermektedir. Bu tür filmler,

yalnızca turizmi teşvik etmekle kalmaz; aynı zamanda Türkiye'nin tarihsel derinliğini ve kültürel zenginliğini uluslararası alanda görünür kılar. Bu bağlamda sinema, Türkiye için yalnızca bir anlatı değil; aynı zamanda kültürel sermaye üretim mekanizmasıdır.

Bir diğer dikkat çekici belge ise, İstanbul'un fethi gibi tarihsel bir olayın yıldönümü kapsamında Amerika'da film hazırlanmasına yönelik girişimdir. Bu belge, Türkiye'nin tarihsel anlatısını uluslararası alanda yeniden üretmek istediğini göstermektedir. Ancak bu süreçte kurulan komisyonlar ve yapılan denetimler, devletin bu tür projeleri tamamen kontrol altında tutmak istediğini ortaya koymaktadır. Bu durum, tarihsel anlatının sinema aracılığıyla küresel ölçekte dolaşıma girmesinin aynı zamanda bir egemenlik meselesi olarak görüldüğünü kanıtlamaktadır.

Şark-ı İttihat Tiyatro ve Sinema Osmanlı Anonim Şirketi müdürünün Almanya'ya film şeridi temin etmek üzere gitmesine izin verilmesi ile ilgilidir. Bu belge, Türkiye'de sinema üretiminin yalnızca içerik değil, aynı zamanda malzeme temini açısından da dışa bağımlı olduğunu göstermektedir. Film şeridi gibi temel bir üretim unsurunun yurtdışından sağlanması, Türkiye'de sinemanın henüz kendi kendine yeten bir endüstri hâline gelmediğini ortaya koymaktadır. Ancak daha önemli olan nokta, bu tür bir seyahatin bile devlet iznine tabi olmasıdır. Bu durum, sinemanın ekonomik boyutunun dahi doğrudan devlet kontrolü altında olduğunu göstermektedir. Başka bir ifadeyle, sinema yalnızca ideolojik değil; aynı zamanda ekonomik egemenlik alanı olarak da düzenlenmektedir.

Armen Kino isimli şirketin Türkiye'ye göndermek istediği filmler için menşe şehadetnamesi talep edilmesi ile ilgilidir. Bu belge, ilk bakışta teknik bir ithalat prosedürü gibi görünse de, aslında sinemanın uluslararası dolaşımının sıkı bir denetime tabi tutulduğunu göstermektedir. Filmlerin yalnızca içerik açısından değil, aynı zamanda kökenleri açısından da kontrol edilmesi, Türkiye'nin sinema alanında bir tür "görsel sınır politikası" uyguladığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda sinema, yalnızca neyin gösterileceği değil, aynı zamanda nereden geldiği üzerinden de değerlendirilen bir alan hâline gelmektedir. Bu durum, uluslararası film

dolaşımının politik ve ideolojik bir filtreleme sürecinden geçtiğini göstermektedir.

Bu mikro denetim mekanizmalarının bir diğer örneği, Vizoğrafik Pikers şirketinin Türkiye'de film çekme talebinin bir komisyon tarafından değerlendirilmesi ile ilgilidir. Bu belge, Türkiye'de sinema faaliyetlerinin bireysel ya da doğrudan kararlarla değil, kurumsal yapılar aracılığıyla yürütüldüğünü göstermektedir. Komisyon kurulması, sinemanın yalnızca bir izin meselesi değil; aynı zamanda çok katmanlı bir değerlendirme sürecine tabi tutulduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, Türkiye'de sinemanın erken dönemden itibaren bürokratikleşmiş bir alan olduğunu ve devletin bu alanı sistematik biçimde yönettiğini göstermektedir.

Daha da dikkat çekici bir belge ise, Türk ve Rus filmlerinin propaganda niteliği taşımamak şartıyla değiş tokuş edilmesine izin verilmesi ile ilgilidir. Bu belge, sinemanın doğrudan diplomatik bir müzakere aracı olarak kullanıldığını açıkça ortaya koymaktadır. Film değişimi, klasik diplomatik ilişkilerin ötesinde bir kültürel alışveriş mekanizmasıdır. Ancak bu alışverişin "propaganda içermeme" şartına bağlanması, sinemanın ideolojik riskler taşıyan bir alan olarak görüldüğünü göstermektedir. Bu durum, Türkiye'nin sinemayı yalnızca iletişim aracı değil; aynı zamanda dikkatle yönetilmesi gereken bir ideolojik temas alanı olarak değerlendirdiğini ortaya koymaktadır.

Bu çerçevede değerlendirilmesi gereken bir diğer belge, Hindistan'daki Sagar Sesli Film Şirketi'nin Atatürk hakkında film yapma isteğidir. Bu belge, Türkiye'nin ulusal lider imgesinin yalnızca Batı'da değil, farklı coğrafyalarda da ilgi gördüğünü göstermektedir. Ancak bu tür taleplerin doğrudan kabul edilmemesi, Türkiye'nin lider imgesini küresel dolaşıma bırakma konusunda son derece temkinli olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, Atatürk'ün yalnızca ulusal bir figür değil; aynı zamanda uluslararası düzeyde kontrol edilmesi gereken bir sembolik güç unsuru olarak görüldüğünü göstermektedir.

Benzer şekilde, Yugoslavya'da Türkiye aleyhine hazırlanan bir film ile ilgili belge, sinemanın uluslararası ilişkilerde nasıl bir kriz unsuru hâline

gelebileceğini göstermektedir. Bu belge, sinemanın yalnızca temsil değil; aynı zamanda doğrudan diplomatik gerilim yaratabilen bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Türkiye'nin bu tür içeriklere karşı geliştirdiği refleksler, sinemanın klasik diplomasi araçlarının ötesinde bir yumuşak güç çatışması alanı olduğunu göstermektedir.

Bu bağlamda oldukça çarpıcı bir başka belge, İtalya basınında Türkiye'de gösterilen filmlerde Fransızca yazıların kaldırılmasıyla ilgili çıkan haberlerdir. Bu belge, sinemanın yalnızca içerik değil; dil üzerinden de ideolojik bir alan olduğunu göstermektedir. Film üzerindeki dil tercihi, doğrudan kültürel yönelim ve politik konumlanma ile ilişkilidir. Türkiye'nin Fransızca yazıları kaldırması, yalnızca teknik bir değişiklik değil; aynı zamanda kültürel bağımsızlık ve ulusal kimlik inşası ile ilişkili bir karardır. Bu durum, sinemanın dilsel düzeyde dahi bir egemenlik alanı olduğunu ortaya koymaktadır.

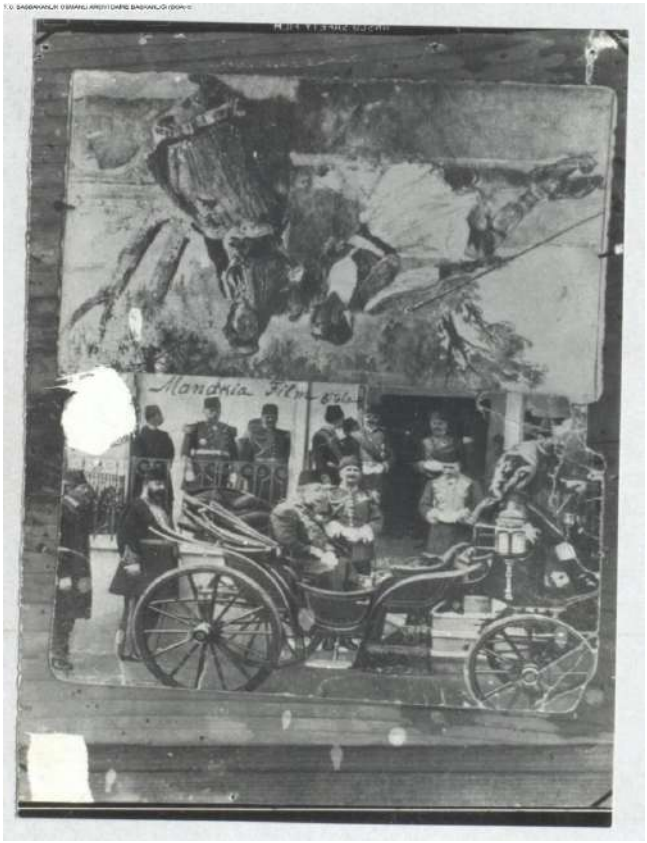
Bir diğer dikkat çekici örnek ise, "Türkiye'nin kalbi Ankara" adlı filmin Sovyetler tarafından çekilmesi ve gelirinin nasıl kullanılacağına dair tartışmalardır. Bu belge, sinemanın yalnızca üretim değil; aynı zamanda ekonomik sonuçları açısından da politik bir alan olduğunu göstermektedir. Bir filmin gelirinin nasıl paylaşılacağı, yalnızca ticari bir mesele değil; aynı zamanda uluslararası işbirliği ve güç dengeleri ile ilişkilidir. Bu bağlamda sinema, ekonomik boyutuyla da bir diplomatik müzakere aracı hâline gelmektedir.

Son olarak, İngiltere'den ithal edilen savaş filmlerinin propaganda içerdiği gerekçesiyle yasaklanması, sinemanın doğrudan ideolojik bir tehdit olarak algılandığını göstermektedir. Bu tür filmler, yalnızca bilgi vermekle kalmaz; aynı zamanda izleyicinin politik algısını şekillendirir. Türkiye'nin bu içerikleri yasaklaması, sinemanın yalnızca kültürel değil; tüm bu örnekler birlikte değerlendirildiğinde, Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinemanın tek boyutlu bir araç olmadığı açıkça görülmektedir. Sinema, bu dönemde: teknik bir altyapı meselesi, ekonomik bir dolaşım aracı, diplomatik bir müzakere alanı, ideolojik bir üretim mekanizması, kültürel

bir temsil aracı, stratejik bir devlet kapasitesi göstergesi olarak aynı anda işlev görmektedir.

Bu çok katmanlı yapı, sinemanın Türkiye açısından yalnızca "film üretimi" anlamına gelmediğini; aksine devletin kendisini hem içeride hem dışarıda kurduğu bütüncül bir sistemin parçası olduğunu göstermektedir.

Görsel 1: Sultan Reşad'ın Manaki Film tarafından paytondayken çekilmiş bir fotoğrafı (2.580.8.271/468)



SONUÇ

Erken Cumhuriyet Türkiye'sine ait arşiv belgelerinin bütüncül analizi, sinemanın bu dönemde yalnızca kültürel bir ifade alanı ya da teknik bir yenilik olarak değil, devletin egemenlik anlayışını yeniden tanımladığı, uluslararası alanda kendisini konumlandırdığı ve ideolojik sınırlarını çizdiği çok katmanlı bir iktidar mekanizması olarak işlediğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu belgeler, sinemanın Türkiye açısından ne bir "lüks" ne de yalnızca bir "sanat dalı" olduğunu; aksine ulusun varoluş mücadelesinin görsel, kültürel ve diplomatik boyutlarının kesiştiği stratejik bir alan olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda sinema, Cumhuriyet'in erken

döneminde devletin kendisini hem içeride kurduğu hem de dışarıda temsil ettiği bir görsel egemenlik rejiminin temel araçlarından biri hâline gelmiştir.

İlk olarak film çekim izinlerine dair belgeler, Türkiye'nin görüntü üretimini doğrudan egemenlik alanı olarak tanımladığını ortaya koymaktadır. Amerikalı subaylardan Avrupalı yapımcılara, akademik kurumlardan ticari şirketlere kadar çok sayıda aktörün Türkiye'de film çekebilmek için resmi izin almak zorunda olması, devletin yalnızca fiziksel sınırlarını değil, aynı zamanda ülkenin nasıl temsil edileceğini de kontrol ettiğini göstermektedir. Bu durum, sinemanın erken Cumhuriyet Dönemi'nde "görsel egemenlik" kavramı çerçevesinde ele alındığını kanıtlamaktadır. Çünkü görüntü, yalnızca bir kayıt değil; ulusun nasıl algılanacağını belirleyen bir temsil biçimidir. Bu nedenle devlet, kontrolsüz görüntü üretimini potansiyel bir tehdit olarak değerlendirmiş ve bu alanı sıkı bir izin rejimiyle düzenlemiştir.

Ancak bu egemenlik anlayışı, teknik ve ekonomik sınırlılıklardan bağımsız değildir. Filmlerin yurtdışında banyo edilmesine ilişkin belgeler, Türkiye'nin sinema üretiminde ciddi bir teknolojik bağımlılık içinde olduğunu göstermektedir. Pathé, Paramount, Warner gibi şirketlere gönderilen film materyalleri, Türkiye'nin kendi temsilini üretme arzusuna rağmen teknik altyapı açısından Batı'ya bağımlı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, erken Cumhuriyet sinemasının en önemli paradokslarından birini oluşturur: Türkiye kendi imgesini kontrol etmek isterken, bu imgenin teknik üretimi büyük ölçüde dış merkezlerde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla sinema, yalnızca ideolojik bir alan değil; aynı zamanda teknolojik bağımlılık ve küresel üretim ilişkileri içerisinde şekillenen bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu teknik bağımlılığa rağmen Türkiye'nin sinemayı aktif bir yumuşak güç aracı olarak kullanma çabası son derece belirgindir. Ziraat, sanayi, turizm, şehirleşme ve özellikle kadınların kamusal hayattaki rolünü öne çıkaran filmler, Türkiye'nin uluslararası kamuoyuna kendisini modern, laik ve ilerici bir ülke olarak sunma stratejisinin parçasıdır. Büyükelçiliklerde yapılan film gösterimleri ve Avrupa'dan gelen Türkiye'yi

tanıtıcı film talepleri, bu stratejinin yalnızca içe dönük değil, doğrudan dış politikaya entegre bir yön taşıdığını göstermektedir. Bu bağlamda sinema, askeri ya da ekonomik güç unsurlarından farklı olarak, ikna ve cazibe üretimi üzerinden işleyen bir erken dönem yumuşak güç mekanizması olarak değerlendirilmelidir.

Ancak bu süreç, tek yönlü bir temsil üretiminden ibaret değildir. Arşiv belgeleri, sinemanın aynı zamanda yoğun bir propaganda ve karşı propaganda mücadelesinin alanı olduğunu göstermektedir. Sovyetler Birliği, Yugoslavya ve Avrupa basınında Türkiye aleyhine üretilen filmler, sinemanın uluslararası ideolojik rekabette aktif bir araç olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır. Türkiye'nin bu tür içeriklere karşı geliştirdiği refleksler—yasaklama, diplomatik müdahale ve alternatif anlatı üretimi—sinemanın yalnızca bir temsil alanı değil, aynı zamanda bir anlatı savaşı alanı olduğunu açıkça göstermektedir. Bu bağlamda sinema, Erken Cumhuriyet Dönemi'nde ideolojik sınırların korunması ve ulusal anlatının savunulması için kullanılan bir araç hâline gelmiştir.

Bu ideolojik mücadelenin iç boyutu ise sansür ve film denetimi mekanizmaları üzerinden şekillenmektedir. "Camicia Nera" gibi faşist propaganda filmlerinin yasaklanması, yabancı filmlerin içerik açısından kontrol edilmesi ve "milli birliği bozmayacak film" şartının getirilmesi, devletin sinema alanını bilinçli bir şekilde filtrelediğini göstermektedir. Bu filtreleme, yalnızca zararlı görülen içeriklerin engellenmesi değil; aynı zamanda hangi anlatıların meşru ve görünür olacağının belirlenmesi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla sansür, bu dönemde yalnızca kısıtlayıcı bir araç değil; aynı zamanda ideolojik üretimi yönlendiren bir mekanizma olarak işlev görmektedir.

Sinemanın bir diğer önemli işlevi ise Cumhuriyet'in pedagojik hedefleriyle doğrudan ilişkilidir. Yeni alfabenin öğretilmesi, tarımsal üretimin teşvik edilmesi ve modern yaşam biçimlerinin yaygınlaştırılması gibi amaçlarla üretilen eğitici filmler, sinemanın toplumsal dönüşüm sürecinde aktif bir rol oynadığını göstermektedir. Bu bağlamda sinema, yalnızca uluslararası kamuoyuna yönelik bir araç değil; aynı zamanda

yurttaşların zihinsel ve kültürel dönüşümünü hedefleyen bir Cumhuriyet pedagojisinin parçasıdır. Görüntü, bu süreçte yalnızca bilgi aktaran bir araç değil; yeni bir toplumsal düzenin inşasında kullanılan bir öğretim teknolojisidir.

Bu pedagojik ve ideolojik işlevler, özellikle Atatürk ve ulusal lider imgesinin korunmasına yönelik belgelerde daha da belirgin hâle gelmektedir. Atatürk hakkında film çekmek isteyen yabancı yapımcıların reddedilmesi ve "yanlış temsil" endişesi, lider imgesinin doğrudan ulusal egemenlik meselesi olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu durum, sinemanın yalnızca ulusal kimliği değil; aynı zamanda bu kimliğin merkezinde yer alan figürleri de koruma işlevi üstlendiğini göstermektedir. Liderin temsili üzerindeki bu hassasiyet, sinemanın ulusal anlatının en kritik unsurlarından biri olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Bununla birlikte film senaryolarına dair belgeler, sinemanın rastlantısal değil, son derece planlı bir temsil üretim sürecine dayandığını göstermektedir. Şehirlerin, fabrikaların, sarayların ve modern yaşam unsurlarının belirli bir kurgu içerisinde sunulması, sinemanın gerçekliği olduğu gibi yansıtmaktan ziyade, belirli bir ideolojik çerçeveye göre yeniden inşa ettiğini göstermektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca bir kayıt aracı değil; aynı zamanda gerçekliği tasarlayan ve yeniden üreten bir mekanizma olduğunu ortaya koymaktadır.

Sinemanın askeri ve stratejik boyutu ise genellikle göz ardı edilen ancak son derece önemli bir diğer unsurdur. Film malzemelerinin milli savunma kapsamında değerlendirilmesi ve bazı çekimlerin yasak bölgelerde gerçekleştirilmesi, görüntünün aynı zamanda stratejik bir veri olarak görüldüğünü göstermektedir. Bu bağlamda sinema, yalnızca kültürel ya da ideolojik bir araç değil; aynı zamanda güvenlik ve istihbarat boyutları olan bir alan hâline gelmektedir.

Son olarak, Türkiye'nin uluslararası film ağları içerisindeki konumu, sinemanın küresel boyutunu ortaya koymaktadır. Amerikan, Alman ve Fransız yapımcılarla kurulan ilişkiler, film değiş tokuşları ve NATO gibi uluslararası yapılarla yürütülen projeler, Türkiye'nin sinemayı küresel bir

diplomasi alanı olarak değerlendirdiğini göstermektedir. Bu durum, sinemanın yalnızca ulusal bir araç değil; aynı zamanda uluslararası ilişkilerin çok aktörlü yapısı içerisinde işleyen bir kültürel diplomasi mekanizması olduğunu ortaya koymaktadır.

Tüm bu bulgular birlikte değerlendirildiğinde, Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde sinemanın; görsel egemenlik, teknolojik bağımlılık, yumuşak güç üretimi, propaganda ve karşı propaganda, sansür ve ideolojik filtreleme, pedagojik dönüşüm, lider imgesinin korunması, gerçekliğin kurgulanması ve stratejik kullanım gibi çok katmanlı işlevler üstlendiği görülmektedir. Türkiye Cumhuriyeti bu alanı yalnızca kontrol etmekle kalmamış; aynı zamanda bu alan üzerinden kendisini uluslararası sistemde konumlandırmış ve meşruiyet üretmiştir. Dolayısıyla sinema, bu dönemde yalnızca bir sanat formu değil; devletin kendisini içeride kurduğu ve dışarıda temsil ettiği bütüncül bir iktidar teknolojisi ve yumuşak güç rejimi olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Althusser, L. (1971). Ideology and ideological state apparatuses (Notes towards an investigation). L. Althusser (Ed.), *Lenin and Philosophy and Other Essays* içinde (127-186. ss.), Monthly Review Press.

Anderson, B. (2006). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Verso.

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility and other writings on media*. Harvard University Press.

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for The Sociology Of Education* içinde (241-258. ss.), Greenwood.

Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Pantheon Books.

Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings 1972-1977*. Pantheon Books.

Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*. International Publishers.

Lasswell, H. D. (1927). *Propaganda technique in the World War*. Knopf.

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.

BELGELER

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1921, Mayıs 24). Hollandalı Hermes şirketinin Türkiye'de film imtiyazı satın alma teklifi (Belge No: 532/44622-214204-2).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1923, Ekim 20). Amerikalı yazar Margaret Harrison'ın Türkiye'de fotoğraf ve film çekim faaliyetlerinin takibi (Belge No: 502/22168-97498-2).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1925, Haziran 16). Amerikalı subay Rochemont ve Powell'in Anadolu ve Ankara'da film çekimi için izin talebi (Belge No: HR.İM. 28/91).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1926, Temmuz 28). Türk ve Rus filmlerinin propaganda içermemesi şartıyla değiş tokuşuna izin verilmesi (Belge No: 30-18-1-1/20-48-8).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1927, Şubat 26). Komünist propaganda filmlerinin Berlin'den İstanbul'a gönderilmesi (Belge No: 2763/47977-229240-65).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1928, Nisan 25). Armen Kino şirketinin Türkiye'ye gönderdiği filmler için menşe şehadetnamesi (Belge No: 571/36179-142089-15).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1928, Temmuz 10). Türkiye'yi tanıtmak amacıyla ziraat ve sanayi alanlarında çekilen filmler (Belge No: 2763/47977-229240-5).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1928, Kasım 5). Alman Kiosk-Werbe-Film şirketinin Türkiye'de propaganda filmi çekme talebi (Belge No: 2763/47977-229240-27).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1929, Şubat 19). Fox Film Corporation'ın Türkiye hakkında film çekme talebi (Belge No: 502/22590-98921-1).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1929, Mayıs 7). Yeni Türk alfabesinin uygulanmasına ilişkin film çekimi (Türk-Macar iş birliği) (Belge No: 502/23154-101228-3).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1929, Temmuz 25). Vizoğrafik Pikers şirketinin Türkiye'de film çekimi için komisyon kurulması (Belge No: 30-18-1-2/4-40-17).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1931, Mart 11). Amerikan film şirketinin Türkiye'nin dünü ve bugünü hakkında film çekmesine izin verilmesi (Belge No: 30-18-1-2/18-16-1).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1931, Temmuz 18). Türkiye'yi dış ülkelerde tanıtacak filmler için tetkik heyeti kurulması (Belge No: 30-10-0-0/146-43-17).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1933, Haziran 24). Cenevre'de eğitici filmler sözleşmesi toplantısına Türkiye temsilcisinin katılımı (Belge No: 30-18-1-2/37-48-15).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1933, Nisan 27). İsmet Paşa'nın Rusya gezisini anlatan filmin gösterimi (Belge No: 30-10-0-0/146-43-19).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1934, Nisan 7). Türkiye'nin Kalbi Ankara filminin gelirinin değerlendirilmesi (Belge No: 30-10-0-0/146-43-20).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1935, Mayıs 5). Abdülhamid filmine izin verilmemesi (Belge No: 30-10-0-0/86-567-24).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1935, Aralık 12). Yugoslavya'da Türkiye aleyhine film hazırlanması (Belge No: 30-10-0-0/252-699-25).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1937, Mayıs 14). ABD'de gösterilen Türkiye filmlerinin olumlu etkileri (Belge No: 30-10-0-0/268-804-4).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1938, Ağustos 8). Beyaz Esire filminin Türkiye'de çekimi için yabancı ekiplerin gelişi (Belge No: 30-18-1-2/84-74-3).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1938, Ekim 27). ABD-Çekoslovakya film anlaşması (Belge No: 502/22257-98304-1).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1939, Mayıs 18). Pamuk üretimi ile ilgili filmin Mısır'dan satın alınması (Belge No: 30-18-1-2/87-44-5).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1939, Eylül 15). Atatürk ve Türk inkılabı hakkında film projelerinin finansman yetersizliği nedeniyle iptali (Belge No: 30-10-0-0/146-44-9).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1940, Kasım 7). İngiltere'den ithal edilen propaganda filmlerinin yasaklanması (Belge No: 30-10-0-0/235-584-15).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1944, Eylül 6). Milli birliği bozmayacak yabancı filmlerin gösterimi (Belge No: 30-10-0-0/86-571-9).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1947, Aralık 2). Sovyetler tarafından Yugoslavya'da Türkiye aleyhine propaganda filmleri (Belge No: 585/43916-207157-36).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1947, Aralık 9). Çekoslovakya film enstitüsünün Türkiye ile ilgili talepleri (Belge No: 514/44389-212142-2).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1949, Kasım 25). Amerikalı film yapımcısına Trakya'da çekim izni verilmesi (Belge No: 30-18-1-2/120-82-9).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1950, Şubat 11). Film malzemelerinin milli savunma kapsamında satın alınması (Belge No: 30-18-1-2/121-106-14).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1950, Eylül 14). Zafer Bayramı törenlerine ait filmlerin yurtdışına çıkarılması (Belge No: 30-18-1-2/123-71-9).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1950, Ekim 27). İstanbul'un Fethi filminin yurtdışında işlenmesi (Belge No: 30-18-1-2/124-82-7).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1952, Ekim 3). Julien Bryan ve G. Bradford Kress'in Türkiye hakkında film çekimi (Belge No: 30-18-1-2/130-73-11).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1953, Mayıs 15). Amerikan kuruluşlarının Türkiye hakkında film çekmesi (Belge No: 30-18-1-2/132-41-12).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1953, Ekim 5). Safiye Sultan filminin yurtdışında işlenmesi (Belge No: 30-18-1-2/133-78-2).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1953, Ekim 25). Türkiye turistik ve folklorik filmlerinin yurtdışına gönderilmesi (Belge No: 30-18-1-2/133-86-4).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1954, Nisan 10). NATO televizyon filmlerinin yurtdışına gönderilmesi (Belge No: 30-18-1-2/135-36-20).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı. (1954, Ekim 18). Bugünkü Türkiye adlı filmin yurtdışında işlenmesi (Belge No: 30-18-1-2/137-85-9).

RET: GÜLDÜRÜ TARZI SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARINDA ALTIN ÜÇGEN BAĞLAMINDA TASARIM İLKELERİ*

Menderes AKDAĞ**

Songül ÜNLÜ***

ÖZET

Öteden beri sahne ve görüntü sanatları tasarımlarında birtakım teknikler kullanılmaktadır. Bu tekniklerin kimisi dünden bugüne uzun süredir kendini tekrar etmektedir. Öbür yandan yeni tekniklerin bulunduğu da burada ilave edile edilmelidir. Bunda gelişen teknoloji, toplumsal ve ekonomik yapı, yeni trend ve akımlar da etkili olmaktadır. Burada çalışmamızda otuz kadar teknik incelenmiştir. Ancak bu kadar çok teknik, ayrı ayrı bağımsız başlıklar altında ele alınırsa konunun anlaşılması güçleşecektir. Bu nedenle üç ana başlık altında araştırmamız temellendirilmiştir. Üç temel başlık eşkenar üçgene benzetilebilir. Ağırlık noktası tüm kenarortaylarının kesim noktasındadır. Diğer bir ifade ile söz konusu başlıklar arasında özellikle güldürü türü yapımlarda bir oransal dengeden söz etmek mümkündür. Bu dengenin bozulması, ürünün etkisini azaltmaktadır. Bu nedenle söz konusu denge altın üçgen kavramı ile temellendirilmiştir. Bu üçgeni görsel estetik, retorik, tipleme şeklinde başlıklar oluşturmaktadır. Araştırmamızda güldürü türü sahne ve görüntü sanatları tasarımında kullanılan otuz kadar teknik incelenecektir. Bunun için yüze yakın TV programı, TV tiyatrosu, sinema filmi, ayaküstü güldürü şeklinde yapım incelenecektir. Bu yapımlar, içerik analizine tabi tutulacaktır. Kimi tekniklerin ilk kez çalışmamızda kavramlaştırılacak olması ise çalışmamızın önemini artırmaktadır. Öbür yandan estetik konusunun ise matematik ile temellendirilmesi araştırmanın özgünlüğünü güçlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: estetik, güldürü, sahne sanatları, TV tiyatrosu, film

---

* Bu araştırma, Dr. Hakkı Başarık ve Ahmet Özkaya beylere ithaf edilmiş ve 12 Aralık 2020 tarihinde COVID-19 salgınında ebedi yolculuğa uğurladığımız annem Emine Cerit Akdağ'ın aziz ruhuna adanmıştır.

** Doç. Dr., Aydın Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi Sinema Ana Bilim Dalı, Aydın / TÜRKİYE, menderes.akdag@adu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9301-684X

*** Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü, Antalya / TÜRKİYE, songulunlu869@gmail.com, ORCID: 0009-0002-6580-6227

GİRİŞ

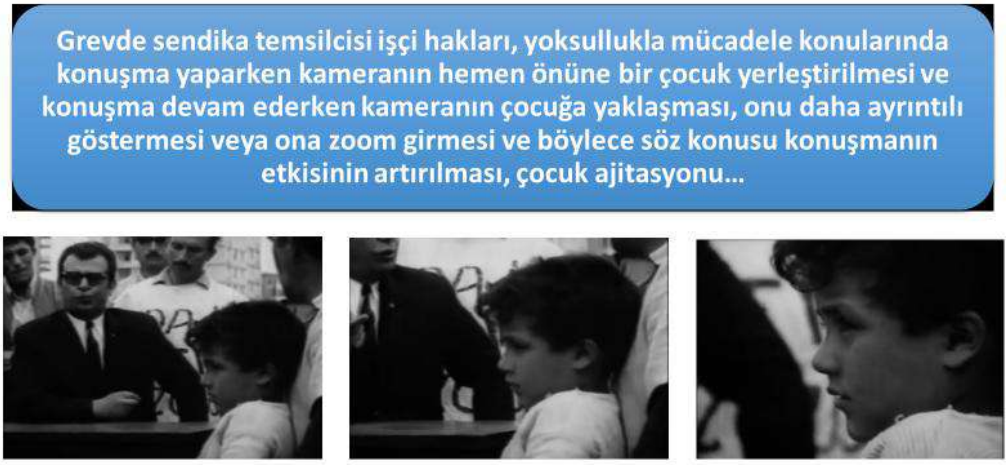
Sahne ve görsel iletişim tasarımı adına çalışmalarımızın sonucunda tanımladığımız kimi ilkelerin şunların olduğu söylenebilir: Ajitasyon, manipülasyon, rol erteleme, son anda kurtarma, zıtlıklar, özdeşim kurma, askıda bırakma, şartlandırma, mit ve ikonlar, retorik, çatışma, paralel kurgu, görsel estetik, dönüşüm, klişeler geçiş ilkeleri, yineleme, temsil etme, çoklu etki. (Akdağ, 2022, s. 107-136). Elbette bu başlıkları otuza kadar çıkarmak mümkündür. Ancak bu başlıkların tek tek incelenmesi belli bir dağınıklığa yol açabilir. Bu nedenle burada anlatının sacayağı (tripodu) veya altın üçgeni olabilecek şekilde bu tasarım ilkelerini çalışmamızda retorik, estetik ve tipleme şeklinde başlıklarda toplanmıştır. Çalışmamızda bu başlıklar RET (Retorik-Estetik-Tipleme) şeklinde kodlanmıştır.

1. RETORİK

Sahne sanatlarının ve görsel sanatların önemli yapıtaşlarından birisi retoriktir. Türk Dil Kurumu'nun güncel elektronik sözlüğüne bakıldığında retorik sözcüğünün *"belagat, güzel söz söyleme*" şeklinde tanımladığı görülmektedir (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2026). Elbette retorik bundan daha ötedir. "The Great Dictator" filmi bir komedi filmidir. Bu film, 1940 yılında çekilmiştir. Bu filmde Şarlo karakteriyle Charlie Chapline, Hitler'in yerine oynamıştır. (Chaplin, 1940). Şarlo, burada Hitler imajını komedinin unsurlarıyla alaşağı etmektedir. Şarlo, sessiz sinemanın var ettiği bir karakterdir. Sesli sinema çok önceden başlamış olmasına rağmen bu karakter filmlerde konuşturulmadı. Çünkü karakterin varlığı, sessiz olmasıydı. Onun konuşturulması, bu karakterin diğer pek çok karakterde olduğu onun sonu olabilirdi (Hazanavicius, 2011). Karakterin ilk defa bu filmde konuşturulduğu söylenebilir. Özellikle filmin sonunda karakterin diktatörlüklere karşı yaptığı uzun konuşma burada önemlidir. Bu nedenle film, savaşın başlarında önemli bir avantaj elde eden karizmatik Hitler algısının çok daha geniş alanlara yayılmasını engelleyen faktörlerden birisi olmuştur denebilir. Bu temelde de film retoriği önemi ortaya çıkmaktadır. Pek çok filmde buna benzer etkiler bulmak mümkündür. Bu etkilerin ölçüldüğü kimi çalışmalar da yapılmıştır (Akdağ, 2021, s. 257-342).

Retorik açıdan etki etmek için genelde ajitasyon tekniğinden yararlanıldığı söylenebilir. Bu bakımdan kadın, çocuk vb. unsurların kullanıldığı görülür. Bu, bazen sözlerle yapılır bazen de görüntülerle. Sözle yapıldığı zamanda durumun görüntülerle desteklendiği de bir vakıadır: Bir filmde izleyiciyi siyasi olarak etkilemek için çocuk ajitasyonu yapılmıştır. Bu filmde grevdeki işçiler adına konuşan sendika temsilcisinin konuşurken kadrajın önüne bir çocuğun oturtulduğu görülmektedir. Temsilci şu şekilde konuşmaktadır: *"Biz büyük bir düşman olarak işsizliği, açlığı ve sefaleti görüyoruz. Bunları yendiğimiz gün milletçe en büyük düşmanımızı bilhassa insanoğlunun başına musallat olan en büyük düşmanı mağlup etmiş olacağız. İşte sendikaların gerçek mücadelesi sefaletle mücadeledir. Biz bugün bunun savaşını vermekteyiz."* (Gören, 1970). Bu arada ajitasyonun etkisini artırmak için sendika temsilcisinin konuşması ilerlerken kameranın çocuğa doğru zoom yaptığı görülür.

Resim 1: Çocuk ajitasyonu



Retorik film gibi medya içeriklerinin en önemli unsurlarından bir tanesidir. Bu filmlerde dört şekilde yapılabilir:

-Atasözü, mâni, deyiş, özdeyiş gibi sözlü kültür unsurlarından yararlanmak

-Film karakterleri arasında kurulan etkili diyaloglar

-Film veya görüntüler akarken seslendirilen alt yapı metni.

-Etkili kişilerin (filme göre bir siyasi lider, bir komutan, bir öğretmen, bir aksakallı, bir koç) topluma veya kişiye karşı etkili hitapları

-Etkili kişilerin veda konuşması

Film vb. her türlü anlatıda veya sahne sanatlarında sunum sahnesi, dönüm noktası retorikle var edildiği görülür. Klasik anlatıda, kronolojik bir yapı mevcuttur. Bu tür anlatılar oldukça yaygındır. Klasik anlatı, çizgisel anlatı olarak adlandırılır. Olay, başlar, gelişir ve biter. Bu tip anlatıların neredeyse tamamında sunum sahnesinden sonra olayı başlatan bir tetikleyici vaka; hemen ardından gelişim ve çatışma sahneleri gelir. Burada olayın genellikle iyi karakterin lehine döndüğü bir olay yaşanır. Buna dönüm noktası denir. Dönüm noktası sonrası problemin çözüldüğü (climax) sahne devreye girer. Sonra serim sahneleri ile yapım sonlandırılır. (Akdağ, 2023, s. 66-72). Sunum sahnelerinde hikâyenin kahramanları tanıtılır. Olayın nasıl bir mekânda geçeceği şeklinde bilgiler verilir. Burada kişilerin kullandığı dil, şivesi ve aksanı dolaylı yoldan kahraman veya kişilerin yapısı, kişiliği, mensubiyeti, sınıfı hakkında bilgi verir. Çatışma sahnelerinin sıklıkla yaşandığı yapımın gelişim bölümü genelde zaman bakımından oransal olarak en geniş bölümüdür. Yapımlarda diyaloglar veya alt metin olarak retorik açısından en güçlü yapılar genelde burada kurulur. İzleyiciyi etkileyen veya sarsan sözlerin burada dile getirildiği görülür.

Görsel sanatlar ve sahne sanatları genelde görüntülerle bir mesaj taşırlar. İdeolojik aktarımlar, izleyici üzerinde bir dünya görüşü var etmeler yapımların gelişim bölümünde önemli ölçüde bir retorikle yapılır. Bununla ilgili oldukça fazla örnek verilebilir. Elbette her dönem, akım veya tür kendi retoriğini var etmiştir. Bunlar da ona göre etki oluşturmuştur (Yetimova vd., 2026, s. 182-224). Ancak 1970'lerde Yeşilçam ekolü Türk sinemasında etkindir. Bu dönemde farklı türde filmler görülür. Bunların kimisi popüler, komedi türünde, melodram şeklindeydi. Ancak o gün için sağ ve sol kesimler olarak bilinen taraflara karşı oldukça güçlü ideolojik aktarımın yapıldığı filmler de yapılmıştır (Scognamillo, 2003, s. 205-211). Bunlardan bir tanesi o günlerde çekilen "Yıkılmayan Adam" adlı filmdir (Jöntürk, 1977). Filmde o gün solun önemli şarkıcılardan olan Edip Akbayram, Selda

Bağcan'ın şarkıları ve solun ikon hâline getirdiği önemli isimlerinden Yazar Sabahattin Ali'nin umut metaforu kullanılmıştır.[15] Bu filmde yer alan diyaloglardan bazıları ise şöyledir:

"Yağmurda ıslanıp çamurda boğuşuyorsak güneşli günlere kavuşmak içindir. Sefaletle, birleşip yiğitçe savaşıyorsak refah dolu günlerde buluşmak içindir. Savaştığımız her gün, özgürlüğün bir aşamasıdır. Yarınlardan beklediğimiz, insanın insanca yaşamasıdır." "Bir azınlık ki lüks içinde yaşar. Bir çoğunluk ki onlar için öder." "Kendini Hiroşima'da bulabilir misin? Özgürlük adına kendini yakan Vietnamlının et kokusunu duyabilir misin? Okullarda vurulan gençlerin kanlı elbiselerini giyebilir misin? Filistin'deki kurtuluş savaşçısı gerillaların fişekliğini kuşanabilir misin? Beni barış içinde, çıkar düşünmeden sevebilir misin?" "Para para para, Napolyon böyle demiş. Bir adamda para yoksa allemi cihan olsa bir hiçtir. Parayı bulmakta yeterli değildir. Onu işletmek, parayı para doğurtmaktır marifet… İnsan yakaladığı fırsatı değerlendirmezse, ona ulaşmak için en yakınını bile çiğnemezse hiçbir zaman üne servete kavuşamaz. Benim görüşüm, paraya dayalı bir dünyaya dayalı bir iş adamının görüşüdür. İktisat adlı ilmin yapıcıları biziz. Sen sanıyor musun ki devletleri bir takım devlet adamları yönetir. Devlet bir sembol. O sembolü simgeleyen adamlar birer göstermeliktir. Aslında söz sahibi benim. Ben istediğim için o umum müdür oradadır. Ben böyle istediğimden bilmem kim mebus, bilmem kim bakandır. Ben istedim mi birden alt-üst olur ekonomi dünyası. Mort olur bütün iş hayatı. Değişme imkânı olmayan şeyi değiştirmeye kalkmak deliliktir. Zengin zengindir, fakir fakirdir. Ne demekmiş zenginin malıyla mülküyle uğraşmak, onu paylaşmaya kalkmak? Nedir şu sokaklarda görülen sloganlar? Düzen değişmelidir. İşi gücü olamayan birtakım çocukların sözleriyle mi düzen değişecektir? Ben kalacağım daima, ebediyen. Çünkü sermayeyim. Yiyip yutanım, sömürenim, yönetenim, parayım." "Ben ezenleri ezerim, soyanları soyarım. Silahım ve bedenim yoksulların emrindedir. Ben halkım, halktan yanayım. Yalnızlığımı değil zalimi de yok etmeli." (Jöntürk, 1977).

[15] "Kurşun ata ata biter / Yollar gide gide biter / Mahpus yata yata biter / Aldırma gönül aldırma / Dertlerin kalkınca şaha / Bir sitem yolla Allah'a / Görecek günler var daha / Aldırma gönül aldırma."

Resim 2: Görselle bir dünya görüşü ve yaşam tarzının Türk toplumuna taşınması, 1960'larda Amerikan yaşam biçiminin filmlerle Türkiye'ye dayatılması (Erksan, 1960).



Resim 3: "Piyade Osman" adlı filmde İstanbul'da açılan Hilton Oteli'nin arka plan olarak kullanılması. Amerikan kültürünün Türkiye'ye görselle taşınması (Gören, 1970).



Tüm sahne sanatlarında ve film gibi görsel sanatlarda hikâyenin düğümün çözüldüğü yer vardır. Problem burada çözülmüştür. İzleyicinin söz konusu yapımla ilgili beklentisi burada bitmiştir. Sorunun aradığı cevabı bulunmuştur. Ancak bundan önce hikâyenin çoğu kez iyi karakter lehine dönüşmesini sağlayan olaya dönüm noktası denebilir. Bu durumun da pek

çok yapımda retorikle sağlandığı görülmektedir. Bazen bu durum dönüm noktası hitabeti olarak kendisini göstermektedir. Burada Kurmanjan Datka adlı film misal olarak verilebilir (Sher-Niyaz, 2014). 19. Yüzyılın sonlarına doğru Kırgızistan'da Kuramanjan Datka adlı kadın, boy beyi olan kocasının ölümüyle boynun lideri durumuna gelir. Kırgızistan'da Rus işgali başlar. Bunun yanında başka kabileler veya topluluklar kendilerinin topraklarını ele geçirmeye çalışınca Kurmanjan Datka'nın boyu paniğe kapılır. Onlar savaşı kaybedeceklerini düşünüp bir an evvel topraklarını terk etmek düşüncesine kapılırlar. Durum ciddidir. Kurmanjan Datka atıyla o topluluğa gelir ve atının üzerinde şu hitabette bulunur:

"Siz ümidinizi kaybetmişsiniz beyler! Şimdi gidelim diyorsunuz. Haydi, babadan miras kalan bu yeri düşmana ezdirip dağılıp gidelim. O zaman bizim neslimizi devam ettirmeye hakkımız var mı? Onların ordusu güçlü, canımız da kıymetli ama gelecekte yurdumuzun azatlığı, soyumuzun kaderi ondan da kıymetlidir. Siz dağılıp gidin. Biz kadınlar kalıyoruz. Düşmanı obadan geçirmemeye ant içtik. Manas Han'ın evlatları böyle kaçar mı? Diz bükeceğimize dik durup ölmek yaraşmaz mı? Geçmişten beri Kırgız ne zaman döşekte yatarak öldü? Kırgız oğlu için mızrağın veya kılıcın ucunda ölmekten başka ne yaraşır? Biz kadınlar, sizlere destek olmak için başımızı bağlayarak geldik. Siz mızrak tutarsınız biz düşmana taş atarız. Siz yay çekerseniz size ok getirip yanınızda dururuz. Ölürsek bir çukurda birlikte ölelim. Yaşarsak bir tepede beraber yaşayalım." (Sher-Niyaz, 2014).

Retorik sahne sanatlarına izleyici çekmek, filmlerin izlenirliğini artırmak için üretilen afişlerde kullanılan slogan dediğimiz (logline) kullanımı içinde belli bir önem arz ederler. Logline film ve sahne sanatlarının tanımında kullanılan genellikle "hayatın gerçek sihri sahip olduklarımızdır" şeklinde çarpıcı bir cümleden oluşur (Akdağ, 2023). Söz konusu yapı iyi kurulmalıdır. Çünkü önemli sayıda kişinin o içeriğin izlenmesine o logline bakarak karar verdiği iddia edilmektedir (Akdağ, 2021, s. 156-165). Bunun yanında sahne sanatları, görsel sanatlar bölümlerden, sahnelerden oluşmaktadır. Sahne sanatlarının her bir bölümü, sahneyi karartma, perdeyi indirme gibi vb. dinamiklerle birbirinden ayrılır. Aynı dinamiklerin zıddıyla da diğer bölüm ya da sahnelere geçilir. Film gibi görsel sanatlarda ise sahneler arası geçişler: Kesme yaparak geçiş, karanlığa düşürme, karartma, ışığa boğma, yaratıcı geçiş, çözülme, geçiş simetrisi gibi dinamiklerle yapılmaktadır. Özellikle yaratıcı geçiş tekniği bir sahnenin

bitiminde kullanılan bir objenin ya da durumun hemen bir sonraki sahnede benzer bir etkiyle açılması şeklinde tanımlanabilir. Bir sahnenin sonunda istiridye kabuğunun açılması ile görünen parlak yuvarlak inciden güneş ile birlikte diğer sahneye geçilmesi buna örnek olabilir (Stanton, 2004). Söz konusu sahneler arası yaratıcı geçiş retorikle de sağlanabilmektedir. Kimi filmlerde sahneler arasında pek çok geçiş unsuru kullanılmaktadır. "Çıplak Vatandaş" adlı filmde bir gazete muhabiri, yoğun bir trafiğin içinde amaçsızca çıplak bir vaziyette koşan karakterin fotoğraflarını gazete editörüne ya da patronuna getirir. Editör ya da gazete patronu fotoğrafların negatiflerine bakıp muhabire *"kim bu herif"* diye sorar. Buradan kesme yapılarak diğer sahneye geçilir. Karakolda battaniyeye sarılı bir şekilde aynı karakter mahcup ve depresif bir biçimde *"kimse değilim, hiç kimseyim, kimse"* şeklinde cevap vermektedir (Sabuncu, 1985). Bu durum retorikle sağlanan yaratıcı geçiştir. Bu teknik bazen bir sahnenin sonunda söylenmiş bir söz üzerine bir sonraki sahnede bu söze tepki cevaplarıyla geçiş yapılması şeklinde kullanılmaktadır. Bu teknik 1960'larda Türk sinemasında sıklıkla kullanılmıştır. "Bekçi Murtaza" filminde Murtaza eşiyle konuşmaktadır. Eşine kızı için onu İzmirli bir damat adayı istiyor; onu bu adayla evlendireceğim der. Diğer sahnede Murtaza'nın kızı sevdiği genç erkekle birliktedir. O, sevgilisine *"evlenmeyeceğim, ben o adamla evlenmeyeceğim"* demektedir (Başaran, 1963). "Kanlı Nigâr" adlı filmde kâtip karakteri Kanlı Nigâr karakterinin kızına âşıktır. Kâtip, babasından kızı istemesini söyleyecektir. Ancak buna cesareti yoktur. İbiş (Abdi) karakteri, kâtibe bu konuda cesaret vermek için ona nasihat etmektedir. Ona şöyle der: *"Babana söylemelisin… Alt tarafı iki tokat yesen ölür müsün?"* Buradan hemen bir sonraki sahnede Kanlı Nigar'ın kızını kâtiple olan ilişkisinden dolayı dövdüğü görülür (Eraslan, 1968).

Resim 4: "Çıplak Vatandaş" filminden



Sahne sanatları ve görsel sanatlar açısından güçlü bir retorik yapının kurulabilmesi için pek çok teknikten ve kaynaktan yararlanıldığı dile getirilebilir. Bunlardan bir tanesi zıtlıktır. Sahne sanatlarında ve filmler gibi görsel sanatlarda zıtlık var etmek için retoriğe bağlı zıtlık, aksiyon zıtlığı, satıh obje zıtlığı, yapısal zıtlık, tematik zıtlık, epik zıtlık, geçiş zıtlığı, çoklu zıtlık gibi pek çok tekniğin kullanıldığı ifade edilebilir. Zıtlık, hemen hemen tüm türlerde kullanılabilir. Özellikle komedinin önemli bir anahtarıdır. Bir skeçte bir boks maçı anlatılabilir. Bu anlamda burada tüy sıklet (çelimsiz) bir boksör ile ağır sıklet arasında bir maç var edilebilir. Yapımlarda retorikle pek çok yöntemle zıtlık sağlanabilir. Ancak bunların en belirgini birbirine karşıt kelimelerin aynı cümle içinde kullanılmasıdır: "Zaman her şeyin hâkimidir. Biz sustukça o konuşacaktır." (Oral, 2018, s. 67). "Boşandığın adam evlendiğin adam değildir." (Alaton) Retorikle ilgili zıtlık olgusal ve kavramsal olarak oluşturulabilir. Retoriğe bağlı zıtlığa şu örnek de verilebilir. Aydın merkeze yaklaşık 100 km uzaklıkta bir dağ başında bulunan Turgay Yılmaz'a ait mezar taşında şu yazmaktadır: "*Hayatın bu kadar kısa olduğunu bilseydim hiçbir şeyi uzatmazdım*." (Akdağ, 2025). Retoriğe bağlı tematik zıtlıkta kimi zaman kullanılmaktadır. Güldürünün pek çok çeşidinde tematik zıtlık kullanılabilir. Buna ayaküstü güldürü gösterileri de (stand-up) dâhildir. "*Akıllı erkekler 50 yaşından sonra karısına yapışır. Akıllı kadın da ellisinden sonra heriften kurtulmaya bakar. Hiç gereği yok yani."* (Congun) 1970'lerde Hürriyet gazetesinde yayımlanan mizahın

önemli bir unsuru olan Bizimkiler başlığındaki bir karikatür serisinin birisinde şöyle bir diyalog geçmektedir:

"Oduncu: Yine sabahları uyanmak için annene güçlük çıkarıyor musun, Hüdaverdi?

Hüdaverdi: Ih, artık annem sabahları kapıyı açıp içeri kedi salıyor.

Oduncu: Kedi mi seni uyandırıyor?

Hüdaverdi: Ih, köpekle yatıyorum da!" (Hürriyet, 1971)

Resim 5: Karikatür (Hürriyet, 06 Ocak 1971).



Retorik açıdan vecizeler, sözlü kültür ürünü olan türküler, atasözleri deyişler önemli bir kaynaklık yapmaktadır. Özellikle sözlü kültürün egemen olduğu dönemlerde atasözü mâni gibi anonim kültür dinamiklerinden yararlanılmıştır. Elbette burada cinaslar, redifler ve kafiyeler devreye girmektedir. 1960'ların ortasında özellikle Sadri Alışık başrol oynadığı pek çok filmde söz konusu durumdan çok yararlanıldığı görülmektedir: "Şaka ile Karışık Sadri Alışık" (Seden, 1965), "yaptığın bir hayır, tut bacağından ayır, akıl akıl, gel bıyığıma takıl" (Bozkuş, 1969), *"sıcak sıcak paralar, açılmasın aralar"* (Baytan, 1975), *"sakın para isteme benden; buz gibi soğurum senden"* (Baytan, 1977). Söz konusu durumun kimi zaman tiyatro oyunu veya film adlarına dahi sirayet ettiği olmaktaydı. Buna örnek vermek gerekirse: *"Helal, Adanalı Celal"* (Eğilmez, 1965), *"Fatoş'un Fendi, Tayfur'u Yendi."* (Eğilmez, 1964). 1960'ların sonunda bir filmde bu filmin oyuncusu Sadri Alışık'ın adı ve soyadına uygun şekilde *"Acı ile Karışık"* bir film adı oluşturulmuştur (Başaran, 1969). 1960'lar sinemasında bu dinamikleri sinemada ve sahne sanatlarında oldukça sık bulmak mümkündür. Bu, bazen bu yapıların özü bozularak yapılır. *"Çocuktan al haberi"* bir atasözüdür. Bu tip sözlerde

herhangi bir değişiklik dil açısından bir anlatım bozukluğu kabul edilir. Ancak bu söz *"çocuktan al dedikoduyu"* şeklinde bir değişiklikle yerinde kullanıldığı zaman bazen mizahın ya da komedinin önemli bir unsuru hâline gelebilir (Güldür Güldür Show, 2015). "Ringo Kazım" adlı filmde bir ikili, bir mafya gurubundan kaçmaktadır. Bu mafya gurubu onları ele geçirdiğinde mafya lideri onlara "dağ dağa kavuşmaz insan insana kavuşur" der. Bunun üzerine o ikiliden birisi mafya liderini kastederek "Dağ dağa kavuşmaz, insan hayvana kavuşur" şeklinde tepki verir. Kafiyeler, redifler, cinaslar da bazen işin içinde olabilir. Söz konusu filmde ikiliden birisinin adı Şefkati'dir. Bu ikili mafya gurubundan kaçarken Şefkati yere düşer. Onun düştüğü yer karanlıktır. Şefkati, ortamı bir miktar aydınlatmak için arkadaşından kibriti ister. Diyalog şu şekildedir:

"Ulan Şefkati!

Kırdın mı kümbeti?

Bulamadım paketi

Yak ulan kibriti!" (İnanoğlu, 1967).

"Zıkkımın Kökü" adlı filmde Muzo adlı çocuk sokaklarda mısır (darı) satmaktadır. Muzo şöyle diyerek darısını satar:

"Darı var darı

Hamama girdi koca karı

Dişleri sarı sarı" (Ün, 1993).

O dönemde tiyatro, film gibi yapımlarda karakterlere verilen lakaplarda sözlü kültürün etkisi olarak değerlendirilebilir: Pek çok filmde, karakterlerin lakapları vardır: "Horoz Ali, Monşer Rıza, Tazı Niyazi, Fil Abbas, Deve Ömer (Baytan, 1975), Pilot Osman (Bozkuş, 1969), Hamsi Nuri (Karadeniz– Laz), Çulsuz Ali." (Gülyüz, 1971) Elbette ki sözlü kültürün izini taşıyan lakaplar dönem mitlerinden etkilenir. 1980 öncesinde dededen toruna lakaplar şu şekilde dizilebilir: Gramafon Ali (Dede), Pikap Halil (oğul), Televizyon Niyazi (torun). (Figenli, 1974) "Televizyon Niyazi" adlı

filmde ana karakterin lakabı filmin adıdır. Çünkü 1970'lerde Türkiye'ye televizyon yeni girmiştir ve Niyazi televizyon tamircisidir.

Sözlü kültür dinamikleri günümüzde sahne sanatlarında ve görsel sanatlarda hâlen retorik yapı temelinde kullanılmaya devam etmektedir. Bu, özellikle güldürü türü için oldukça geçerlidir. Söz konusu durum bazen karşımıza tuluat sanatının ve sözlü kültürün post-modern yansıması olarak çıkmaktadır. 2000'li yıllarında başında yayına geçen "Avrupa Yakası" adlı sitkom komedi türü TV serisinde Dilber Koçarslanlı karakteri var edilirken yukardaki gerçeklikten yararlanılmıştır. Bu karakter seride yeri geldiğinde etkili bir biçimde bir mâni, atasözü söylemektedir. Hatta bedduaları ve onun insanlara taktığı lakaplar da sözlü kültür kaynağından beslenmektedir. Onlardan bazıları şöyledir:

"Ata binesim geldi

Dağı dövesim geldi

Elin oğlu neyim olur.

Hep göresim geldi." (Birsel, 2004-2009)

"Deh demeden yürüyen at

Buyurmadan gören at

Eve girince gülen avrat

Evde var hayır barakat." (Birsel, 2004-2009)

Dilber Koçaslanlı bedduaları:

"Soyu batasıca, geberesice, türesemeyesice, sokası batasıca" (Birsel, 2004-2009)

"Yanan ışığın sönsün

Baharın kışa dönsün

Bize beddua edenlerin

Bedduası başa dönsün." (Birsel, 2004-2009)

Sahne sanatları ve görsel sanatlar açısından retorik bağlamında sözlü kültür dinamiklerinin yeniden yorumlandığı görülür. Bazen de bunun üretim tekniklerinin de sıklıkla tekrar ettiği de olur. Bu duruma klişe denir. Klişelerin iş yaptığı kimi zaman doğrudur. Ancak klişelere yeni yorum getirmek medya tüketicisini şaşırtabilir. Hatta onu bazen şok edebilir. Bunu şu şekilde açabiliriz: *"Sürüden ayrılanı kurt kapar"* atasözüdür. Ancak bu Cenap Şahabettin gibi *"Sürüden ayrılanı, sürü sevmez"* denilirse insanlar şaşırtabilir. (Şahabettin, 2015, s. 19). Bu söz, benim gibi farklı şekillerde de yorumlayabilir: *"Sürüden ayrılanı kurt kapar atasözü sürü kalmak isteyenlerin uydurduğu bir sözdür."* Sıraya koyma tansiyon artırma gibi teknikler kullanılarak eğer olay devam ettirilecekse ayaküstü (stand up), skeç gibi komedilerde biraz da argo kullanıldı mı geniş kitlere ulaşma iddiasında bile bulunabilir. *"Sürüden ayrılanı kurt kapar" sözü belki de çobanın g***den uydurduğu bir sözdür*, şeklinde bu gerçekleşebilir. Yeniden yorumlama vecizeler için de geçerli bir durumdur: *"Ne demiş Napolyon: Para, para para. Ne demiş Lastik Ahmet: Kadın, kumar, içki"* (Gülyüz, 1965).

Sahne sanatları ile görsel sanatlarda seyirciyi beklenenin aksine bir sonuca ulaştırma mizahın önemli unsurlarından bir tanesidir. Aşağıda Aziz Nesin'e ait bir şiir bu duruma örnektir:

"Çok oldunuz be serçeler,

Kapatırım şimdi kapıyı dedim.

Dinlemediler beni.

Ben de kapatmadım kapıyı

Varsın dinlemesinler."

Bu durum güldürü türüne de uygulanabilir:

-Gidiyorduk. Eşkıya durdurdu. Herkes korkmuştu. Eşkıya bana baktı. Sonra eşkıya üzerime gelmeye başladı. Herkesin gözü üzerimdeydi. Bana bir cesaret geldi. Ben de eşkıyaya baktım.

-Peki, sonra ne oldu?

-Ne olacak, eşkıyaya size katılabilir miyim dedim.

Dil bir şifreleme ve kod açma işidir. Retorik açısından da durum bu minvalde düşünülebilir: Şifreleme ve kod açma zaman zaman komedi veya mizahında kurucu öğelerinden bir tanesidir. 1970'lerde anarşi döneminde duvarlara yazılar yazılırdı. Bazı yasal veya yasal olmayan örgütler adlarını kısaltarak bunu yaparlardı: DHKP-C (Devrimci Halk Kurtuluş Partisi-Cephesi) gibi. Kibar Feyzo adlı filmde Feyzo, sevdiği kızı alabilmek amacıyla başlık parası biriktirmek için İstanbul'a gider. Köye döndüğünde başlık parasının kalkması için köyde isyan başlatır. Şehirden etkilenerek duvarlara başlık parası aleyhine yazılar yazar. Köy ağası bu yazıların incelerken "EKK" şeklinde bir kısaltmayı görür. Sorar bu nedir diye. Cevap şu şekildedir: "Evde Kalmış Kızlar." (Yılmaz, 1978). 1990'larda iki aşamalı üniversiteye giriş sınavı vardı. Bunlardan ilki ÖSS'ydi (Öğrenci Seçme Sınavı). Biz bunu Öküz Seçme Sınavı diye açardık. Bu, işte mizahın kuruluşunu anlatmaktadır. İkincisi bundan daha fenadır: *"ÖYS, Öküzü Yerleştirme Sınavı."* Burada özellikle güldürü türünün absürt retorikten beslendiğini belirtmek bu bölümün sonucu itibariyle belirtmek gerekir: *"Çocuk bir anlık şehvetin ürünüdür. Ölümsüzlükle de bir ilgisi yoktur. Eninde sonunda unutuluruz."* (Gülgen, 1975) Yine retorik olarak ters çevirme tekniğini burada iki örnekle dile getirerek bahsi kapamak yararlı olacaktır: *"Nohut maya, doğal maya; doğal maya, nohut maya. Simitlerimiz, nohut maya."* (Akdağ, 2021, s. 99). Çocuk içeriklerinde ise: "*sana neyse bana ne; bana neyse sana ne*?"

2. ESTETİK

Estetik görece estetik ve nesnel estetik şeklinde ikiye ayrılabilir. Görece estetik kişiden kişiye, toplumdan topluma, zamandan zamana değişebilir. Nesnel estetik ise daha çok matematikle ilgilidir. (Akdağ vd., 2024, s. 124-155). Burada bir düzleme göre eğik, yatay ve dikey doğrulardan söz edebiliriz. Öbür yandan paralel doğrular ve birbirini kesen doğrular da bu bağlamda önemlidir. Paralel doğrular da kendi arasında bir düzleme göre yatay paralel doğrular, dikey paralel doğrular, eğik paralel doğrular şeklinde sınıflandırılabilir. Söz konusu durum sahne sanatları veya görsel sanatlar açısından değerlendirilecek olursa söz konusu düzlem, kameranın veya izleyicinin bakış açış açısına göre objelerin dizimidir. Buna

göre objeler, eğik, yatay, dikey doğrular şeklinde dizilirse nesnel bir görsel estetik oluşturulmaktadır. Söz konusu durum paralel doğrular için de geçerlidir. Bu tip yerleştirmeler, nesnel bir estetik var ederken tüm objeleri görünür kılarak etkiyi artırır. Güldürü türünde karakterlerin jestleri-mimikleri, tüm tutumları ile kostüm ve makyajları oldukça önemlidir. Karakterlerin görünür olması da bu bakımdan oldukça hayatidir. Aynı zamanda söz konusu doğru modelleri estetiğin altın yapısını oluşturan simetrinin var edilmesinde işe yarar.

Resim 6: Kamera bakış açısına göre eğik doğru (Reiner, 1986)



Resim 7: Eğik doğru modeli (Akdağ, 2016)



Resim 8: Paralel doğrularla sağlanan simetri (Reed, 1968)



Resim 9: Tren rayları ile sağlanan paralel doğrular (kamera bakışına göre yatay paralel doğrular), yine aynı yöntemle sağlanan alan derinliği, 4'lü (çift) sayıların) 5'li (tekli) sayılar mantığı ile sahnenin çekilmesi, yine karakterlerin yerleşimiyle sağlanan tam simetri durumu: iki karakterin rayların iç kısmında diğerlerinin ise dış kısmında yer alması (Reiner, 1986).



Nesnel estetiğin var edilmesi için sayı doğrusu modelinin kullanıldığı görülmektedir. Sıfırın bulunduğu nokta merkezdir (orjin). Burada sıfırın sağına ve soluna sıfıra eşit uzaklıkta objelerin yerleştirilmesi esastır. Bu durum yatay, eğik doğru şeklinde de düşünülebilir. Koordinat sisteminde birinci bölgedeki cismin karşısında üçüncü bölgede kalan diğer cisim yerleştirilir. Bu iki cisimde sıfıra aynı uzaklıktadır. İkinci bölgede yer alan objenin simetrisi ise dördüncü bölgede kalmaktadır. Öyle ise sıfıra (orijine) konulacak obje de dikkate alınacak olursa toplamda bunun için hep tek sayılar kullanılmaktadır. "1, 3, 5, 7, 9, 11, 13…" şeklindeki sayılar, tek sayıları ifade etmektedir. Bu sayılarda ortancayı bulmak ve odağı oraya

toplamak çok kolaydır. A-B-C şeklinde dizilmiş üç farklı obje soldan sayıldığında A birinci, B ikinci, C üçüncü olmaktadır. Dizim sağdan sayıldığında ise C birinci, B ikinci, A da üçüncü hâle gelmektedir. Her hâlükârda B'nin pozisyonu değişmemektedir. Bu, üçlü, beşli, yedili, dokuzlu şeklinde giden tüm durumlar için geçerlidir. Tek sayılar, pek çok açıdan kullanılmaktadır. Temel uzunluk ölçüleri: km, hm, dam, m, dm, cm, mm şeklindedir. Bunlar 7 tanedir. Merkezlerinde metre vardır. Tekli sayıdır.

İslam inancında Yaratıcı tektir. Recep, Şaban, Ramazan şeklinde üç mübarek ay vardır. Tek sayılarla ilgili Allah'ın 99 isminin olması da örnek olarak verilebilir. Tek sayılara vurgu Kuran'ı Kerim'in kimi ayetlerinde de vardır: *"Ant olsun, biz Mûsâ'ya apaçık dokuz mucize verdik. İsrailoğullarına sor (sana anlatsınlar): Hani Mûsâ onlara gelmiş ve Firavun da ona, 'Ben senin kesinlikle büyülendiğini zannediyorum ey Mûsâ!' demişti."* (İsra Suresi, 101. Ayet) Hristiyanlıkta üçlü teslis inanç burada örnek olarak verilebilir. Yahudilikte ise Menora adlı yedi kollu şamdan da burada dile getirilebilir. Tek sayıların kullanımını pek çok yerde görebiliriz. Gönüller Sultanı Mevlâna adlı filmde Şems-i Tebrizi'yi suikast düzenleyecek kişiler, 7 kişilik kara cellat takımı olarak var edilmiştir (Yılmaz, 1973). İnançlarda ve öğretilerde de genelde tek sayıların kullanıldığı görülür. Örneğin Alevi – Bektaşilik geleneğinde 7 büyük ozan vardır: Seyyid Nesimi, Yemini, Fuzuli, Şah İsmail Hatai, Virani, Pir Sultan Abdal, Kul Himmet. Filmlerde kimi zaman isimlendirmelerde dahi tekli sayıların etkisi görülmektedir (Uçak, 1971). Sahne sanatlarında sahnede, görsel sanatlarda ise kamera önünde 1'den başlayıp 13'e kadar tekli sayıların özenle kullanıldığı görülür. Bu sayılardan daha büyük sayılarda tüm objeleri kadraja almak için geniş açı kullanmak gerekecektir. Ölçek küçülecek, kadraja alınan alan ve objelerin sayısı artacaktır. Bunu yapmak için de ya kamera geri çekilecek veya zoom-out yapılacaktır. Her iki durumda da perspektif kuralı gereği cisimler küçülecek, ayrıntı azalacaktır. Burada gözün ayrıntıyı algılaması güçleşmeye başlayacaktır. Bu nedenle 13'ten sonrası göz kararı simetrinin var edilmesi yeterli görülebilir.

Resim 10: Komedi türünde üçlü dizim (Güldür Güldür Show, 41. Bölüm)



Resim 11: Beşli tasarım (İnanoğlu, 1967)



Resim 12: Sivas Kongre Müzesinde kullanılan 5 sayılı tasarım (Mustafa Kemal'in Sivas'a gelişi) (Akdağ, 2025)



Resim 13: Aşırılıklar çağında kitleleri etkilemek için uçaklarla yapılan gösterilerde simetrik uçuş ilkesinin uygulanması (Demeulandre vd., 2007)



Resim 14: Beşli sayı diziminde bakış yönüyle zıtlık ilkesinin uygulanması (Akdağ, 2024)



Beşli kombine



Resim 15: Pınar Kido Süt Reklamı, 7'li Dizilim[16]



[16] https://www.youtube.com/watch?v=ZH7gzaWSHDc Erişim tarihi: 16 Mart 2026.

Resim 16: Bir kart reklamında yedili dizim[17]



Resim 17: 7'li sayı kombini (Baytan, 1974)



Resim 18: Göreve yeni atanan Adalet ve İçişleri bakanlarının TBMM'de yemin töreninde TBMM Başkanlık Divanı: 7'li dizilim ve matematiksel görsel estetik ve tasarım.[18]



[17] https://www.instagram.com/reel/DQUJaCojOkj/ Erişim Tarihi: 16 Mart 2026.
[18] TBMM, Meclis TV, 11 Şubat 2026 (Ekran kaydı: Menderes Akdağ).

Resim 19: Dokuzlu sayı kombini (Aksoy, 1971)



Neolitik Çağda insanların bir kısmı yerleşik hayata geçer. Buradaki en önemli dinamiğin tarım devrimi olduğu söylenir. Diğer bir ifadeyle tarımsal üretimin başlamasıdır. Buna bağlı olarak toprak mülkiyetinin ortaya çıkması sonucunda üretimin ve arazilerin ölçülebilmesi için matematik ve geometri devriminin yaşandığı söylenebilir. Bu faaliyetler esnasında insanlar, yeryüzünde cansız varlıklar arasında pek görülmeyen üçgen, dörtgen, kare gibi idealize şekiller ile simetri konusunu da keşfettiler. Bu şekiller mimaride kullanılmaya başlandı (Kishlansky vd., 2006, s. 16-50). Sınıfların ve devletlerin ortaya çıkması sonucunda toplumları etkilemek için bunların birer ikon ve mit olarak kullanılmaya başlandığı görüldü. İnsanlar ikon ve mitleri var etmek için genellikle iki kaynak kullanmaya başladılar. Bunlardan ilki tabiattaki varlıklar diğeri ise idealize edilmiş şekillerdi. Süleyman mührü olarak bilinen Davut Yıldızı iki üçgenin iç içe geçmesiyle oluşmaktaydı. Öbür yandan Selçuklu Yıldızı olarak bilinen şekil iki karenin iç içe geçmesinden müteşekkildir. İnsanlar bu şekilleri sahne tasarımında tiyatro gösterilerinde ve görsel sanatlarda filmlerde, afişlerde hızla ve sıklıkla kullanmaya devam ettiler. Bunların içerisinden ise eşkenar veya ikizkenar üçgen şeklindeki kullanım ön plana çıktı. Burada düzleme göre üçgen tasarımında objelerin “V”, Ters V, “<” (küçük işareti), “>” (büyük işareti) şeklinde dizildiği de söylenebilir.

Resim 20: Fransa Rouen kent meydanındaki üçgen modelleme ile yapılmış bir heykel (Akdağ, 2023)



Resim 21: Üçgen modelleme, V şeklinde dizilim



Resim 22: Üçgen modelleme, ters V şeklinde bir dizilim. Erkeklerin kanatlara alınması ve bakış yönünün kadına çevrilmesi sonucunda elde edilmiş tam simetri durumu (Güldür Güldür Show)



Resim 23: Üçgen Modelleme Ters V şeklinde dizilim (Yılmaz, 1958)



Resim 24: Üçgen Modelleme ve Ters V şeklinde dizilim (Yılmaz, 1958)



Resim 25: Üçgen modelleme, V şeklinde dizilim (Besson, 1999)



Resim 26: Dörtlü sayı kombininde estetiği ve simetri ilkesi sağlamak için kullanılan Ters V Modeli (Reiner, 1986)



3. TİPLEME (KARAKTER)

Türk sineması sahne sanatları karakter var etmede oldukça iyi olduğu söylenebilir. Geleneksel anlatı içinde ise tipleme en iyi Karagöz-Hacivat karakterlerinin şahsında anlatılabilir. Bunun yanında Nasrettin Hoca da burada önemli bir örnek olarak sunulabilir. Yakın dönemde ise Cilalı İbo, İnek Şaban şeklinde tiplemeleri burada misal verilebilir. Recep İvedik, Deliha şeklindeki tiplemelerde son günlerde adından söz ettirmiştir. (Algül, 2014). Naime gibi televizyon tiyatro serilerinde tiplerin de var

edildiği görülür (Güldür Güldür Show). Recep İvedik karakteri üzerinden oldukça fazla sayıda film üretilmiştir. (Gökbakar, 2005-2006). Türk sahne sanatları ile görsel sanatlarında genelde sarhoş tiplemesinin çok yaygın olarak yapıldığı söylenebilir. Levent Kırca, Metin Akpınar gibi oyuncular adeta bu tiplemelerle özdeş hâle gelmişlerdir. Bunun yanında ahmak karakterin Türk sahne sanatlarında ve görsel sanatlarda tüm zamanlarda sıklıkla kullanılan bir tipleme olduğu iddia edilebilir. Söz konusu ahmak karaktere yan özellik olarak kaba ve sakar özellikler de ilave edildiği olmaktadır. Özellikle 1960'lardan itibaren bu karakterler genelde döner kapılarda sıkışmakta veya döner kapıdan çıkamamaktadır. (İnanoğlu, 1967). Bu tip sahneler zamanla tam bir klişe hâline almıştır (Eğilmez, 1974). Kaba veya ahmak karakter başroldeyse seyirciye bu tiplerin hoş gelmesi için söz konusu tiplemeler birtakım soslarla cazip ve makul hâle getirilmektedir. Örneğin "Yüz Numaralı Adam" adlı filmde söz konusu tipleme annesine kazandığı paralarla ev almakta, onu sefaletten kurtarıp sevindirmektedir. Recep İvedik karakteri kaba ve küfürbazdır ancak bu karakter birtakım manipülasyonlarla cazip hâle getirilmektedir. Örneğin bir Recep İvedik filminde karakter Afrika savanlarında kaybolmaktadır. Bu macerasında pek çok kaba davranış sergilemektedir. Filmin sonunda ise kendisini kurtarmaya gelen Türk askerini büyük bir sevinçle karşılaması buna örnektir.

Resim 27: Yüz Numaralı Adam adlı filmde karakter annesini satın aldığı daireyi gezdirirken (Seden, 1978)



Ahmak karakterin en büyük özelliği anlama güçlüğü yaşamasıdır. Bu şekilde var edilen tipler genelde kelimelerin yan ve mecaz anlamlarını anlamazlar veya yanlış anlarlar. Buna göre de tepki geliştirirler. Ahmak karakter bir futbolcu olsun. Sahada oynarken teknik direktörü ona adam tut diye talimat verdiğinde o kişi gerçekten gider rakip takımın oyuncusunun elinden ayağından tutup onu etkisiz hâle getirmeye çalışabilir. Ona sen ne yapıyorsun diye tepki verildiğinde ise adam tut dediniz ya şeklinde cevap verebilir. Bu bakımdan deyişlerin ve deyimlerin pek çoğu mecaz anlamlı olduğu için bunlar ahmak karakter var etmek için ciddi potansiyel taşırlar. "Kulağını çekmek", "kulak asmak" şeklinde deyimler buna örnektir. Kulağını çekmek uyarmak anlamı da içerir. Bu deyim kullanıldığı an ahmak karakter gerçekten kulak çekmeye kalkabilir. "Bugünün işini yarına bırakma" gerçek anlamlı atasözüdür. "Rüzgâr eken fırtına biçer", "topalla gezen, aksamak öğrenir", "komşunun tavuğu komşuya kaz görünür" şeklindeki atasözleri ise mecaz anlamlıdır. Ahmak karakter bu tip sözlere karşı garip tepki geliştirir. Güldür Güldür adlı TV tiyatro serisinin bir bölümünde varoş görünümlü bir çift elit bir toplantıya katılır. Organizasyondan sorumlu kişi onlara "sizi davet ettiğimi hatırlamıyorum. Bu, kapalı bir eventtır der. Bunun üzerine o çiftin erkek olanı "ne yani bizim bir yerimiz mi açık şeklinde bir tepki verir. Bu sırada elinde tepsi ile ikram getiren garson efendim kanepe alır mıydınız diye sorar bu sefer çiftin kadın olanı "yok kardeşim oturmayacağım" şeklinde cevap verir (Güldür Güldür Show, 271. Bölüm). Ahmak karakter, çocuk zekâsındadır denebilir. Çocuklar da soyut kavramları da belli bir döneme kadar anlayamazlar. Onlara deyimlerin anlamları farklı gelebilir. Çocuklar deyimleri, onları oluşturan kelimelerin gerçek anlamıyla anlamaya meyillidir. Dolayısıyla bunlar birer gülmece unsurudur. Güldür Güldür TV Serisinde bir skeçte çocuklar aile ortamındadır.

"Çocuk 1: Anne sen teyzem için gözü kara demiştin. Bak! Gözü kahverengiymiş.

Anne: Ben teyzen korkusuzdur demek istemiştim.

Teyze: Normaldir, çocuklar deyimleri karıştırabilir.

Baba: Eniştem de öyledir. Korkusuzdur.

Enişte: Sen öyle diyorsan, ben bu konuda ağzımı açmam.

Çocuk 2: Baba eniştemin ağzını buldunuz mu?

Baba: O nasıl soru kızım öyle.

Çocuk 2: Sen buraya gelmeden önce gidelim de eniştenin ağzını arayalım demiştin ya…

Baba: Çocuk işte, neyse, enişte biz sizden borç isteyecektik.

Enişte: Biz aileyiz hâllederiz.

Çocuk 1: Yaşasın bizim paramız olacak, o zaman tamirci çağırabiliriz.

Anne: Niçin tamirci çağıracakmışız ki?

Çocuk 1: Babam, eniştemin ağzı bozuk demişti ya…

Enişte: Sen benim için ağzı bozuk mu dedin?

Baba: Yok öyle bir şey.

Çocuk 1: Evet dedin.

Baba: Sus kız!

Teyze: Tamadır o zaman, haydi çocuklar siz yumurtalarınızı yiyin.

Çocuk 2: Teyze bunu sen mi yumurtladın.

Teyze: İnsanlar yumurtlamaz evladım.

Çocuk 2: Yo, annem buraya gelmeden önce gidelim, teyzen neler yumurtlayacak bakalım dedi." (Güldür Güldür Show).

Diyalog bu şekilde akıp gitmektedir. Bu bağlamda çocuk zekâsı ile ahmak karakter birbirine paralellik göstermektedir.

Resim 28: Deyimlerin anlamını kavramakta güçlük çeken çocuklara deyimleri öğretebilmek için onlar tarafından hazırlanılan bir etkinlik. Bir eli yağda bir eli bağda olmak: Rahat içinde yaşamak. Çocuklar, bunu kelimelerin gerçek anlamlarıyla anlayacağı için etkinlik bu minvalde ortaya çıkmıştır.



+

Resim 29: Süt dökmüş kediye dönmek deyimin çocuklara öğretilme biçimi[19]



1980 öncesinde Türkiye'de okuma-yazma oranları oldukça düşüktür. İnsanların önemli bir kısmı basit bir dilekçe dahi yazamamaktadır. Onun için o döneme ait pek çok filmde arzuhâlciler var edilmiştir. Yine o dönemdeki ahmak karakterlerin önemli bir kısmını da okuma-yazma bilmemek de eşlik etmektedir. Örneğin "Sakar Şakir" adlı filmde ana karakter böyledir. Üstelik zekâsı, dönem çocuklarına andırmaktadır. O dönemde TV yayıncılığı yeni başladığı için kimi işlem öncesi çocuklar, televizyonların içinde insan olduğunu düşünmekteydi. Sakar Şakir filminde de var edilen TV sahnesinde bir tamirci TV'yi tamir etmektedir. TV'nin ekranını sökmüştür. Kendisi TV kasasının gerisinde kalmıştır. Karakter bu kişiyi, televizyonda konuşan bir kişi sanmaktadır (Baytan, 1977).

Resim 30: Okuma yazmanın yaygın olmadığı dönemlerde arzuhâlcilik ve bunun filme yansıması (Duru, 1964)



[19] Fotoğraflar bir ilkokul etkinliğinde Menderes Akdağ tarafından çekilmiştir.

Resim 31: Sakar Şakir



Kimi zaman tipleme var etme, dönem koşulları ile mitlerinden etkilenebilmektedir. Osmanlı'nın son döneminde Ege dağları eşkıyalarla doluydu. Bu durum, Cumhuriyetin ilan edilmesiyle bir miktar azaltıldı. Ancak bu sorun dağ köylerine yol yapılması, jandarmanın motorize olması gibi nedenlerle asıl 1970'lerde çözülebildi. 1970'lerde dağlarda eşkıyalık sona erdirildiği için o dönemde bu konunun sıcaklığı sinemanın dikkatini çekmiştir. İzleyici bu konuyu birebir yaşadığı için bunlara ilgi duymuştur. Yine aynı yıllar Kurtuluş Savaşı kuşağının bir kısmının yaşadığı yıllardır. Yine Kurtuluş Savaşı ve Osmanlı'nın son dönemi neslinin çocukları hayattadır. Bunlar, anne-babalarından Osmanlı'nın son döneminde özellikle Ege dağlarında cereyan eden eşkıyalık olaylarını veya eşkıyaların hikâyelerini duymuşlardır ya da dinlemişlerdir. Hatta yaşananlar, "İzmir'in Kavakları" gibi pek çok türküye konu olmuştur. Konuyla ilgili pek çok bilimsel araştırma da yapılmıştır (Yetkin, 1977). Bu nedenle aynı yıllarda tiyatrolarda ve görsel sanatlarda sinemada pek çok eşkıya tipinin var edildiği görüldü (Güney, 1971). Özellikle komedi filmlerinde bu tipleme o dönemde oldukça işe yaradı (Eğilmez, 1979). Örneğin "Salako" adlı filmde ahmak bir eşkıya tipi var edilerek izlence artırılmıştır (Yılmaz, 1974). 1980'lerin başında bu şekilde tiplemelerin miadını doldurduğu görülür (Tibet, 1981).

Resim 32: Son eşkıya mezar taşı: "1972'de Görünmez Dağında vurulan Yörük Mehmet Elden Ruhuna Fatiha. D: 22.05.1938, Ö:03.01.1972. Arka mezar taşında efe çizmesi figürü görülmektedir.[20]



1970'lerde başlayan yüksek enflasyon, hayat pahalılığı, işsizlik gibi sorunlar zaman zaman geçici önlemlerle hasıraltına itilmişse de aslında sorunların ciddi anlamda çözülemediği için tekrar ve hızla nüksettiğini söylemek mümkündür. 12 Eylül 1980 Darbesi sonrasında işsizlik, yüksek enflasyon ve hayat pahalılığı gibi sorunların tekrar ciddi bir biçimde geri döndüğü görülür. Söz konusu ekonomik sorunlar 1980 sonrasında da devam edince umut dinamikleri de aynı yıllarda pek değişmez. Sinemada da benzer konular biraz farklı biçimde popüler kültür bulaşmış şekilde işlenmeye devam eder. Dolayısıyla Türk sineması bu etkiyle tiplemeler var etmeye başlamıştır. Buna "Atla Gel Şaban" adlı filminin başkarakteri örnek olarak verilebilir (Baytan, 1984). 1970'lerde tiyatro ve filmlerde çok fazla sayıda politikacı tiplemesinin var edildiği görülür. Bunlar çok olumlu mesaj veren tiplemeler değildi. O dönemde politikacılarla ilgili yapılmış olan tartışmalar bu durumu etkilemiş olmalıdır. Bazıları şöyledir: Milletvekillerine yapılacak olan aylık 15 bin liralık zam ciddi tartışma konusu olur. Ülkede yoksulluk yaygın iken ve hiçbir konuda bir araya gelemeyen milletvekillerinin maaş konusunda bir araya gelmesi o günkü gazetelerde ciddi tartışma konusu olmuştur. Hürriyet gazetesi diğer ülkelerde milletvekillerinin aldığı maaşla Türk milletvekillerinin aldığı maaşları karşılaştırmıştır. 'En yüksek milletvekilliği maaşı bizde" diye başlık

[20] Menderes Akdağ (Fotoğraflama), İzmir Selçuk Belevi Mezarlığı

atmıştır. Milletvekilliği etiği sorgulanmıştır (Hürriyet, 7 Ocak 1977). Bir devlet memurunun aldığı zam ile milletvekillerinin aldığı zam gazetede karşılaştırılmıştır. Memur 480 lira alırken milletvekili 13 bin 320 lira zam almıştır. Gazete bu durumu manşete çekerek eleştirmiştir (Hürriyet, 8 Ocak 1977).O yıllarda milletvekili maaşının asgari ücretten yaklaşık 22 kat fazla olduğu anlaşılır. Bu anlamda 1970'lerinde sonunda siyaset etiğinin baştan sona tartışıldığı film olan "Zübük'ün" çekilmesi ilginçtir (Tibet, 1980). Yine "Hasip ile Nasip" adlı film bu şekilde değerlendirilebilir (Yılmaz, 1976). "Umudumuz Şaban" adlı filmde de zedelenen siyasetçi imajı oldukça iyi çizilmiştir. Akıllı insanlar, yolsuzluk yapınca toplumun tercihi bambaşka yönde olmaktadır: Bu anlamda muhtar adayı Şaban'ın kürsüde yaptığı konuşma bu anlamda önemlidir:

"Şimdi ben buraya neden çıktım, niçin çıktım, nasıl çıktım? Buna izaha gerek yok. Gördünüz, yürüdüm çıktım. Ama çıkmamış da olabilirim. Çıkmışsam çıkmışımdır. Çıkmamışsam çıkmamışımdır. Görünen köy uzakta değildir. Buraya çıktık da sonradan çıkmadık mı dedik. Bunlar bir takım uydurma laflardır. Sahi yahu ben buraya neden çıktım? Kim çıkardı lan beni buraya? (Halktan biz çıkardık sesleri) Okul (Halktan okul sesleri), yol (halktan yol sesleri), tapu (halktan tapu sesleri), (Halk Şaban'ın rakibini halk yuhalamaya başlar) Bırakın onu beni dinleyin. Atasözüdür: Oylarınız damlaya damlaya, dağdan kestim kereste, bağımsız bir muhtar olarak prensibim az iş çok laf, o kadar"

Burada siyasilerin demogojileri ve laf üretmeleri eleştirilmektedir. Konuşma biçimsel olarak dönemin Başbakanı Süleyman Demirel'in konuşmasını hatırlatmaktadır. Yine "Köşeye Dönen Adam" adlı film bu bağlamda değerlendirilebilir (Yılmaz, 1978).

Resim 33: Politikacı tiplemesi (Yılmaz, 1963)



1960'lardan itibaren uzaylı tiplemesi hızla kullanılmaya başlandı. SSCB tarafından 1950'lerin sonlarında Sputnik adı verilen bir takım uzay programları başlamıştı. 1969 yılında ise ABD Ay'a insanlı uydu indirmişti. Bu dönemde sinemada da uzay filmleri dönemi başlamıştır denebilir. 1968 yapımı "2001: A Space Odyssey" adlı filmin bu durumun başat örneğini oluşturmaktadır. (Kubrick, 1968). 1972 yılı SSCB yapımı "Solaris" adlı film de bu başat filmlerden diğeridir (Tarkovsky, 1972). 1977 yapımı "Star Wars" adlı film uzay temalı filmlerde neredeyse zirveye oturur (Lucas, 1977). Biraz da popüler kültür etkisiyle döneminde gişe rekorları kırar. Uzay filmleri o dönemde tam bir klişe hâline alır. Öyle ki 1979 yılında İran'da Devrim olduğunda İranlı milisler tarafından Amerikan Büyükelçiliği işgal edilir. Burada çalışanlar, onlar tarafından rehin alınır. İşgal sırasında kimi ABD elçilik çalışanları gizlice Kanada Büyükelçiliğine sığınır. ABD, onları İran'da çekilecek olan "Argo" adı verilen bir uzay filminin yapımında sorumlu kişiler olarak gösterip İran'dan çıkartır. Uzay filmleri klişesi o denli baskındır ki bu uluslararası bir operasyonun dahi temelini oluşturur. Bu durum daha sonra bir film hâline de getirilir (Affleck, 2012). 1993-2001 Yılları arasında görev yapan ABD'nin 42. Başkanı Bill Clinton döneminde 1979 yılındaki İran'dan rehine kurtarma operasyonun gizliliği kaldırılır. Böylece "Argo" adlı film projesi açık edilmiş olur. Buradan mı esinlenildi kesin olmamakla beraber Cem Yılmaz uzayla ilgili bir komedi filmi yapar. Filmin adı "Argo" sözcüğünün harflerinden oluşmaktadır: "GORA." (Sorak, 2004). 2008 yılında bu sefer AROG adlı film yapılır (Baltacı, Yılmaz, 2008). Bu filmin adı da "Argo" filminin harflerinden oluşmaktadır. Ya da bir önceki film GORA'nın tersten okunmasıdır. Klişeler, daha sonraki dönemlerde de ilham verici olabilmektedir. Uzay filmlerinin yükselişi Türkiye'yi de etkiler. Ancak uzay filmleri konusunda Türkiye'nin iyi filmler çıkardığı söylenemez. Uzay ya da uzaylı daha çok komedi filmlerinin unsuru olur (Saner, 1973).

Görsel sanatlar ve sahne sanatları konusunda sıklıkla kullanılan tiplemelerden birisi de kadın kılığına sokulmuş erkeklerdir. Türkiye'de bunun kültürel dinamikleri de vardır. Düğün alaylarında gelin arabası damadın arkadaşları tarafından durdurulur. Damat, gelinin gözü önünde arkadaşları tarafından kadın kılığına sokularak ona yumurta vb. şeyler

pişirtilir. Türkiye'de pek çok yerde buna benzer adetlerin olduğu bilinmektedir. 1960'lardan itibaren kadın kılığına sokulmuş erkek tiplemelerin sayısı oldukça fazladır (Tibet, 1984).

Resim 34: Some Likes It Hot (Wilder, 1959)



Resim 35: Mafyadan kaçmak için kadın kılığına giren erkekler (İnanoğlu, 1967)



Resim 36: Kadın kılığında erkek (Gülyüz, 1965)



SONUÇ

Bu çalışmada sahne ve görsel sanatlar tasarımında kullanılan çok sayıda teknik incelenmiş; ancak bu tekniklerin tek tek ve bağımsız başlıklar

altında ele alınmasının konuyu parçalı hâle getirdiği ve bütüncül bir kavrayışı zorlaştırdığı görülmüştür. Bu nedenle söz konusu teknikler retorik, estetik ve tipleme olmak üzere üç ana başlık altında toplanmış ve bu yapı, birbiriyle ilişkili ve dengeli bir sistem olarak "altın üçgen" modeli ile temellendirilmiştir. Bu model, yalnızca sınıflandırıcı bir yaklaşım değil; aynı zamanda sahne ve görsel anlatının nasıl kurulduğunu açıklayan işlevsel bir çerçeve sunmaktadır.

Çalışma sürecinde retoriğin, sahne ve görsel sanatların en belirleyici unsurlarından biri olduğu açık biçimde ortaya çıkmıştır. Retorik, yalnızca sözle kurulan bir yapı değildir; görüntüyle, kurgu ile ve sahne düzeniyle birlikte işleyen çok katmanlı bir etki alanı yaratmaktadır. Özellikle anlatının dönüm noktalarının, kırılma anlarının ve izleyici üzerinde kalıcı etki bırakan sahnelerin büyük ölçüde retorik üzerinden kurulduğu görülmektedir. Ajitasyon, zıtlık, sözlü kültür unsurlarının kullanımı, klişelerin yeniden üretilmesi ya da tersine çevrilmesi ve beklenti kırma gibi tekniklerin bu bağlamda yoğun olarak kullanıldığı anlaşılmıştır. Güldürü türünde ise retoriğin çoğu zaman mantıksal bir akış kurmaktan ziyade, bu akışı bozarak, tersine çevirerek ve izleyiciyi beklenmeyen bir sonuçla karşı karşıya bırakarak işlediği görülmektedir. Bu durum, retoriğin yalnızca ikna etme değil, aynı zamanda şaşırtma ve sarsma gücüne de sahip olduğunu göstermektedir.

Estetik bağlamında elde edilen bulgular ise görsel düzenlemenin rastlantısal olmadığını, aksine belirli matematiksel ve geometrik ilkelere dayandığını ortaya koymaktadır. Yatay, dikey ve eğik doğruların kullanımı, paralel doğrularla kurulan denge, simetri ilkesi ve özellikle üçgen modelleme gibi yapılar, sahne ve kadraj düzenlemesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Bunun yanında tek sayılar üzerinden kurulan dizilimlerin (3, 5, 7, 9 vb.) izleyicinin dikkatini merkezde topladığı ve görsel algıyı daha güçlü hâle getirdiği anlaşılmıştır. Bu durum, estetiğin yalnızca "güzel olanı" ifade etmediğini; aynı zamanda izleyicinin bakışını yönlendiren, algıyı organize eden ve anlamı görünür kılan bir sistem olduğunu göstermektedir.

Dolayısıyla estetik, retorikle kurulan anlamın etkili bir biçimde izleyiciye aktarılmasını sağlayan temel araçlardan biri olarak değerlendirilmelidir.

Tipleme açısından bakıldığında ise Türk sahne ve görsel sanatlarının oldukça köklü ve zengin bir geleneğe sahip olduğu görülmektedir. Geleneksel anlatılardan modern sinema ve televizyon yapımlarına uzanan süreçte belirli karakter tiplerinin süreklilik gösterdiği; ancak bu tiplerin her dönemde yeniden yorumlandığı anlaşılmaktadır. Ahmak, kaba, saf, politikacı ya da dönemsel mitlerden beslenen karakterler, yalnızca birer anlatı unsuru değil; aynı zamanda toplumsal gerçekliğin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tiplerin çoğu zaman içinde bulunulan dönemin ekonomik, kültürel ve politik koşullarından beslendiği; izleyicinin bu karakterlerle özdeşim kurmasını kolaylaştıracak biçimde yeniden üretildiği görülmektedir. Ayrıca bu tiplemelerin tek başına değil, retorik tekniklerle desteklenerek ve estetik düzenlemelerle görünürlükleri artırılarak etkili hâle getirildiği dikkat çekmektedir.

Çalışmanın en önemli sonuçlarından biri, retorik, estetik ve tiplemenin birbirinden bağımsız alanlar olmadığı; aksine birbirini tamamlayan ve birlikte işleyen bir bütün oluşturduğudur. Retorik, anlatının anlamını ve yönünü kurarken; estetik bu anlamı görünür hâle getirmekte ve izleyici algısını düzenlemekte; tipleme ise bu yapıyı somutlaştırarak izleyici ile doğrudan bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Özellikle güldürü türünde bu üç unsur arasındaki oransal dengenin korunması, yapımın başarısı açısından belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu dengenin bozulduğu durumlarda ise anlatının etkisinin zayıfladığı ve izleyici üzerindeki karşılığının azaldığı görülmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmada ortaya konulan “altın üçgen” yaklaşımının, sahne ve görsel sanatlar tasarımını anlamlandırmak ve analiz etmek açısından açıklayıcı ve işlevsel bir model sunduğu düşünülmektedir. Ayrıca estetik olgusunun matematiksel temellerle ele alınması ve bazı tekniklerin bu bağlamda yeniden kavramsallaştırılması, çalışmanın özgünlüğünü güçlendirmektedir. Bu yönüyle çalışma, yalnızca mevcut teknikleri sınıflandırmakla kalmayıp, aynı zamanda bu teknikler arasındaki ilişkiyi

ortaya koyarak yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Elde edilen bulguların hem akademik çalışmalara hem de sahne ve görsel sanatlar alanında üretim yapan uygulayıcılara katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

Affleck, B. (2012). *Argo* (Sinema filmi).

Akdağ, M. (2016). *Yılan* (Kısa film).

Akdağ, M. (2020). İzmir Selçuk Belevi Mezarlığı (Fotoğraflama).

Akdağ, M. (2021). *Kitleleri harekete geçirme silahı*, *iletişim sosyolojisi*. Dorlion Yayınları.

Akdağ, M. (2021). *Medyanın çocukları*. Dorlion Yayınları.

Akdağ, M. (2021). Uluslararası bağlamda siyasette retorik (söz sanatı) ve siyasi retorik için filmlerden bir derleme çalışması. M. Özgür Seçim, D. Çiftçi (Ed.), *Siyasal İletişimciler Diyor Ki* içinde (257-342. ss.), Litera Turk.

Akdağ, M. (2022). Çocuklara dönük tasarlanan medya içeriklerinde bulunması gereken temel teknik ilkeler. B. V. Yıldız (Ed.), *9. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri Kitabı* içinde (107-136. ss.).

Akdağ, M. (2023). Rouen – Fransa (Fotoğraflama).

Akdağ, M. (2023). *Show business*. Dorlion Yayınları.

Akdağ, M. (2023). *Sihir* (Kısa film).

Akdağ M. (2024). Temel fotoğrafçılık uygulamaları (Fotoğraflama).

Akdağ, M. (2025). Aydın Söke Güneyyaka Köyü Mezarlığı (Fotoğraflama).

Akdağ, M. (2025). Sivas (Fotoğraflama).

Akdağ, M. (2026). Bil Koleji Aydın (Fotoğraflama).

Akdağ, M. Yetimova, S., Öztürk, S. (2024). Visual aesthetics and mathematics in cinema: Comparative content and cultural analysis of Harry Potter and the Philosopher's Stone and The Conquest 1453. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, (1), 124-155.

Aksoy, O. (1971). *Kezban Paris'te* (Sinema filmi).

Algül, H. (2014). *Deliha* (Sinema filmi).

Baltacı, A. T., Yılmaz C. *Arog* (Sinema filmi).

Başaran, T. (1963). *Bekçi Murtaza* (Sinema filmi).

Başaran, T. (1969). *Acı ile karışık* (Sinema filmi).

Baytan, N. (1974). *Kin* (Sinema filmi).

Baytan, N. (1975). *Üçkâğıtçılar* (Sinema filmi).

Baytan, N. (1977). *Babanın evlatları* (Sinema filmi).

Baytan, N. (1977). *Sakar Şakir* (Sinema filmi).

Baytan, N. (1984). *Atla gel Şaban* (Sinema filmi).

Besson, L. (1999). *Jeanne D'Arc* (Sinema filmi).

Birsel, G. (2004-2009). *Avrupa yakası* (TV sitkom serisi).

Bozkuş, M. (1969). *Ağlama değmez hayat* (Sinema filmi).

Cenap Şahabettin (2015). *Tiryaki sözler.* Parıltı Yayıncılık.

Chaplin, C. (1940). *The great dictator* (Sinema filmi).

Congun, A. Ayaküstü güldürü.

Demeulandre, Y., Sampigny, S., Schwartz M. (2007). *Staline: Le tyran rouge.* (Belgesel film).

Duru, S. (1964). *Şoför Nebahat ve kızı* (Sinema filmi).

Eğilmez, E. (1964). *Fatoş'un fendi Tayfur'u yendi* (Sinema filmi).

Eğilmez, E. (1965). *Helal, Adanalı Celal* (Sinema filmi).

Eğilmez, E. (1974). *Köyden indim şehre* (Sinema filmi).

Eğilmez, E. (1979). *Erkek güzeli sefil Bilo* (Sinema filmi).

Eraslan, Ü. (1968). *Kanlı Nigâr* (Sinema filmi).

Erksan, M. (1960). *Gecelerin ötesinde* (Sinema filmi).

Figenli, Y. (1974). *Televizyon Niyazi* (Sinema filmi).

Gökbakar, Ş. (2005-2006). *Dikkat Şahan çıkabilir* (Televizyon eğlence programı serisi).

Gökbakar, T. (2007). *Recep İvedik* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2008). *Recep İvedik II* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2010). *Recep İvedik III* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2013). *Recep İvedik IV* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2016). *Recep İvedik V* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2016). *Recep İvedik VI* (Sinema filmi).

Gökbakar, T. (2022). *Recep İvedik V* (Sinema filmi).

Gören, Ş. (1970). *Piyade Osman* (Sinema filmi).

Güldür güldür. TV Tiyatro Serisi, 271. Bölüm.

Güldür güldür. TV Tiyatro Serisi, 41. Bölüm.

Güldür güldür. TV Tiyatrosu Serisi 413. Bölüm.

Gülgen, M. (1975). *Cemil* (Sinema filmi).

Gülyüz, A. (1965). *Taşralı amca* (Sinema filmi).

Gülyüz, A. (1971). *Toto kralı* (Sinema filmi).

Güney, Y. (1971). *Ağıt* (Sinema filmi).

Hazanavicius, M. (2011), *The artist* (Sinema filmi).

Hürriyet, 08 Ocak 1977.

Hürriyet, 6 Ocak 1971.

Hürriyet, 7 Ocak 1977.

İnanoğlu, T. (1967). *Ringo Kazım* (Sinema filmi).

İsra Suresi 101. Ayet

Jöntürk, R. (1977). *Yıkılmayan adam* (Sinema filmi).

Kishlansky, M., Geary, P., O'Brien, P. (2006). *Civilization in the west*. Pearson Longman Publishing.

Kubrick, S. (1968). *2001: A space Odyssey* (Sinema filmi).

Lucas, G. (1977). *Star wars* (Sinema filmi).

Marshall, R. (2002). *Chicago* (Sinema filmi).

Oral, M. (2018). *Yaşadıklarım ibretlik anılarım görüş ve düşüncelerim*. İzmir.

Reed, C. (1968) *Oliver* (Sinema filmi).

Reiner, R. (1986). *Stand by me* (Sinema filmi).

Sabuncu, B. (1985). *Çıplak vatandaş* (Sinema filmi).

Sadyk Sher, N. (2014). *Kurmanjan Datka* (Film).

Saner, H. (1973). *Turist Ömer uzay yolunda* (Sinema filmi).

Scognamillo, G. (2023). *Türk sinema tarihi.* İstanbul: Kabalcı Yayınları

Seden, O. F. (1965). *Şaka ile karışık* (Sinema filmi).

Seden, O. F. (1978). *Yüz numaralı adam* (Sinema filmi).

Sorak, Ö. F. (2004). *Gora* (Sinema filmi).

Stanton, A. (2004). *Finding Nemo* (Animasyon filmi).

Tarkovsky, A. (1972). *Solaris* (Sinema filmi).

TBMM *Meclis TV*. 11 Şubat 2026 (Ekran kaydı: Menderes Akdağ).

Tibet, K. (1980). *Zübük* (Sinema filmi).

Tibet, K. (1981). *Davaro* (Sinema filmi).

Tibet, K. (1984). *Şabaniye* (Sinema filmi).

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2026, Mart 15). https://sozluk.gov.tr/

Uçak, T. F. (1971). *Azrail'in beş atlısı* (Sinema filmi)

Ün, M. (1993). *Zıkkımın kökü* (Sinema filmi).

Wilder, B. (1959). *Some likes it hot* (Sinema filmi).

Yetimova, S., Akdağ, M., Aslan, M. (2026). Man without capital: Cultural dispossession and neoliberal survival in Turkish cinema between 1980-1990. *Galactica Media: Journal of Media Studies,* (1), 182-224.

Yetkin, S. (1997). *Ege'de eşkıyalar*. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Yılmaz, A. (1958). *Bir şoförün gizli defteri* (Sinema filmi)

Yılmaz, A. (1963). *Yarın bizimdir* (Sinema filmi).

Yılmaz, A. (1973). *Gönüller sultanı Mevlâna* (Sinema filmi).

Yılmaz, A. (1974). *Salako* (Sinema filmi).

Yılmaz, A. (1976). *Hasip ile Nasip* (Sinema filmi).

Yılmaz, A. (1978). *Kibar Feyzo* (Sinema filmi).

Yılmaz, A. (1978). *Köşeyi dönen adam* (Sinema filmi).

https://www.youtube.com/watch?v=ZH7gzaWSHDc (2026, Mart 16).

https://www.instagram.com/reel/DQUJaCojOkj/ (2026, Mart 16).

SAHNE SANATLARINDA BEDENİN MEKÂNSAL ORGANİZASYONU: VIEWPOINTS YÖNTEMİ ÖRNEĞİ

Beste ERDEM

Pelin SARIKAYA[**]

ÖZET

Çağdaş sahne sanatlarında bedenin mekânla kurduğu ilişki, sahne kompozisyonunun temel belirleyicilerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Disiplinlerarası üretim biçimlerinin yaygınlaşması, bedeni yalnızca dramatik ya da koreografik bir araç olarak değil, mekânı algılayan, yapılandıran ve dönüştüren aktif bir unsur olarak düşünmeyi gerektirmektedir. Bu bağlamda mekân, sabit bir arka plan olmaktan çıkarak performatif eylemin kurucu bileşenlerinden biri hâline gelmektedir. Mary Overlie tarafından geliştirilen ve Anne Bogart ile Tina Landau tarafından sistematikleştirilen Viewpoints yöntemi, performansı mekânsal ve zamansal bileşenler üzerinden ele alan bir çerçeve sunar. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden uygulama temelli atölye çalışması ve performans analizi kullanılarak yapılandırılmıştır. Tiyatro ve modern dans öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilen 1,5 saatlik yapılandırılmış atölyede özellikle tempo, jest ve şekil başlıkları üzerinden katılımcıların deneyim ve dönüşümleri incelenmiştir. Süreç boyunca katılımcıların mekân içindeki konum değiştirme sıklıkları, karar anlarında ortaya çıkan bekleme süreleri, jestlerin yön ve odakla kurduğu ilişkiler ile bireysel hareketlerin grup kompozisyonuna eklemlenme biçimleri sistematik olarak gözlemlenmiştir. Bulgular, tempo varyasyonlarının karar alma süreçlerinde tereddüt süresini belirgin biçimde kısalttığını ve sahne üzerindeki geçişleri akışkanlaştırdığını; jest çalışmalarının mekânsal yönelim ve odak kullanımında bilinçli tercihler ürettiğini; şekil odaklı uygulamaların ise grup içi geometrik ilişkileri görünür kılarak kolektif kompozisyon bilincini güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak Viewpoints yaklaşımının, dans ve tiyatro öğrencileri arasında ortak bir mekânsal organizasyon dili

Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı Bale Ana Sanat Dalı, Ankara / TÜRKİYE, besteerdem@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0009-0006-0975-2497

[**] Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı Tiyatro Ana Sanat Dalı, Ankara / TÜRKİYE, pelinsarikaya@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0009-0006-2367-9118

oluşturduğu, disiplinlerarası üretim süreçlerini desteklediği ve sanatçıyı mekânla eşzamanlı kompozisyon üreten aktif bir özne konumuna taşıdığı değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Viewpoints yöntemi, bedenmekân, sahne kompozisyonu, disiplinlerarası yaklaşım

GİRİŞ

Çağdaş sahne sanatlarında bedenin mekânla kurduğu ilişki, performatif üretimin temel belirleyicilerinden biri hâline gelmiştir. Disiplinlerarası üretim biçimlerinin yaygınlaşmasıyla birlikte beden, yalnızca dramatik ya da koreografik bir anlatım aracı olarak değil, mekânı algılayan, dönüştüren ve yeniden organize eden aktif bir unsur olarak ele alınmaktadır. Bu dönüşüm mekânın sabit ve edilgen bir arka plan olmaktan çıkarak performansın kurucu bileşenlerinden biri olarak düşünülmesini gerektirmektedir. Tiyatro ve dans disiplinleri tarihsel olarak bedeni farklı estetik ve yapısal çerçeveler içerisinde konumlandırmış olsa da güncel sahne pratiklerinde bu ayrımın giderek geçirgenleştiği görülmektedir. Bedenin mekânla kurduğu ilişki hem dramatik hem de koreografik kompozisyonun merkezine yerleşmekte; hareket, yönelim, ritim ve form gibi unsurlar aracılığıyla sahne üzerinde eşzamanlı bir organizasyon üretimi gerçekleşmektedir.

Maurice Merleau-Ponty (2014, s. 146-147), bedenin mekânla kurduğu ilişkiyi, bedeni dışsal bir uzam içinde konumlanmış nesneler toplamı olarak değil, kendi iç bütünlüğü ve yönelimselliği içinde mekânı kuran yaşantısal bir varlık olarak ele alır. Ona göre beden parçaları yan yana dizilmiş bir yapı değil; bedensel şema aracılığıyla kendi bütünlüğünü kuran, organlarını bu bütünlük içinde anlamlandıran dinamik bir organizasyondur. Bu nedenle bedenin uzamsallığı, nesnel koordinatlarla belirlenen bir konum mekânsallığından çok, eyleme, göreve ve yönelime bağlı bir durum mekânsallığı olarak düşünülmelidir (Merleau-Ponty, 2014, s. 149). Merleau-Ponty'nin ifadesiyle beden, dünyada bulunan bir nesne olmanın ötesinde, dünyaya yönelen ve onu algısal-motor deneyim yoluyla kuran bir özne konumundadır. Dolayısıyla beden ile mekân arasındaki ilişki

dışsal bir yerleşim ilişkisi değil; bedenin hareket, yönelim ve görev aracılığıyla mekânı anlamlandırdığı bir yapıya sahiptir (Merleau-Ponty, 2014, s. 150). Sahne sanatları bağlamında bu yaklaşım, bedenin sahne üzerindeki varlığının yalnızca fiziksel bir yer kaplama meselesi olmadığını; aksine mekânsal organizasyonu kuran, dönüştüren ve görünür kılan temel unsur olduğunu düşündürmektedir.

Merleau-Ponty'nin bedenin uzamsallığına ilişkin bu yaklaşımı, mekânın da nesnel bir ortamdan ziyade bedenle kurulan yaşantısal bir ilişki içinde anlam kazandığını gösterir. Ona göre mekân şeylerin içinde yer aldığı bir zemin değil, bedenin yönelimleri ve algısal deneyimi aracılığıyla kurulan bir ilişkiler ağıdır (Merleau-Ponty, 2014, s.331). Bu bağlamda mekânsallık, dışsal koordinatlara göre belirlenen sabit bir yapıdan çok, öznenin dünyaya tutunma biçimiyle şekillenen dinamik bir süreçtir (Merleau-Ponty, 2014, s. 333). Dolayısıyla mekân, bedenin eylemleriyle birlikte kurulan ve ancak bu eylemler içinde kavranabilen bir deneyim alanı olarak düşünülmelidir. Bu fenomenolojik çerçeve, Viewpoints yönteminin temel varsayımlarıyla doğrudan örtüşmektedir. Nitekim Mary Overlie tarafından geliştirilen ve Anne Bogart ile Tina Landau tarafından sahne sanatları alanında sistematikleştirilen Viewpoints yaklaşımı (Bogart & Landau, 2009, s. 9-11), bedenin mekânla kurduğu ilişkiyi önceden belirlenmiş temsillerden bağımsız olarak ele alır. Özellikle tempo, jest ve şekil gibi bileşenler aracılığıyla bedenin mekân içinde konumlanma, yönelme ve organizasyon üretme biçimleri görünür hâle gelir (Tina & Landau, 2009, s. 13-14). Bu doğrultuda Viewpoints, Merleau-Ponty'nin tanımladığı yaşantısal mekân anlayışını sahne üzerinde uygulanabilir bir kompozisyon pratiğine dönüştüren bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Bu çalışma kapsamında sahne sanatlarında beden ile mekân arasındaki ilişkiyi ele alan literatür taranmıştır. Tarama sürecinde fenomenoloji, performans kuramı ve dans çalışmaları alanlarında bedenin mekânsal deneyimi, algısal yönelimi ve kompozisyon üretimi üzerine yapılan çalışmalar incelenmiştir. Özellikle bedenin mekânı yalnızca kullanan bir araç değil, mekânsal ilişkileri kuran ve dönüştüren bir özne

olarak ele alındığı yaklaşımlar odağa alınmıştır. Bu doğrultuda hem uluslararası literatürde beden-mekân ilişkisini fenomenolojik ve performatif açıdan tartışan çalışmalar hem de yerel literatürde sahne kompozisyonu, mekânsal farkındalık ve hareket temelli üretim süreçlerine odaklanan araştırmalar değerlendirilmiştir.

Bernadette Sweeney'nin çalışması (2002, s. 31-32), performans bağlamında beden ile mekân arasındaki ilişkinin sabit ve tek yönlü bir yapıdan ziyade, karşılıklı olarak birbirini dönüştüren dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Sweeney'ye göre performans mekânı, yalnızca performansın gerçekleştiği nötr bir alan değil; performansın ihtiyaçlarına göre yeniden yapılandırılabilen ya da tersine, mimari özellikleri aracılığıyla performansın biçimini belirleyebilen aktif bir bileşendir. Bu durum, bedenin sahne üzerindeki konumunun yalnızca fiziksel bir yerleşim değil, mekânsal koşullarla birlikte kurulan ilişkisel bir yapı olduğunu göstermektedir. Çalışmada ayrıca bedenin performans içindeki konumu, özne ve nesne arasında salınan ikili bir yapı üzerinden ele alınmaktadır. Performansçı bir yandan kendi bedensel varlığının bilincinde olan bir özne iken, diğer yandan sahne üzerinde temsil edilen bir nesneye dönüşmektedir. Bu ikili durum, bedenin mekân içindeki yerleşimi ve diğer unsurlarla kurduğu ilişkiler üzerinden daha görünür hâle gelmektedir. Sweeney, bu bağlamda bedenin performans mekânı içindeki konumunun yalnızca estetik değil, aynı zamanda algısal ve deneyimsel bir boyut taşıdığını vurgulamaktadır. Fenomenolojik perspektif açısından değerlendirildiğinde, mekân deneyimi yalnızca kavramsal bir çerçeveye indirgenemez; aksine, bedenin fiziksel varlığı ve hareketi aracılığıyla kurulan yaşantısal bir deneyimdir. Bu noktada Maurice Merleau-Ponty'nin beden ve algı ilişkisine dair yaklaşımıyla paralel olarak, mekânın beden aracılığıyla kurulduğu ve anlam kazandığı görülmektedir.

Sweeney'nin tartışmaları, performans mekânının yalnızca mimari bir yapı değil, bedensel deneyimle şekillenen canlı bir organizasyon alanı olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca çalışmada, performansın kamusal alanlarda gerçekleşmesi durumunda beden-mekân ilişkisinin daha da

karmaşık bir hâl aldığına dikkat çekilmektedir. Kamusal mekânda gerçekleştirilen performanslarda izleyici ile performansçı arasındaki sınırlar belirsizleşmekte; mekânda bulunan bireyler performansın bir parçası hâline gelmektedir. Bu durum, bedenin mekân içindeki konumunun yalnızca sahneyle sınırlı kalmadığını, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bağlamlar tarafından da şekillendirildiğini göstermektedir.

Bu konuda yapılmış bir başka çalışma ise P.S. 122 performansını içermektedir. P.S. 122 performans mekânı üzerine yapılan çalışmalar, beden ile mekân arasındaki ilişkinin yalnızca teorik değil, aynı zamanda pratik ve üretimsel düzeyde nasıl dönüştüğünü somut bir örnek üzerinden ortaya koymaktadır (Tarzian, 1985, s. 86). Bu bağlamda söz konusu mekân, geleneksel sahne düzenlerinin aksine esnek ve dönüştürülebilir bir yapıya sahip olmasıyla dikkat çekmektedir. Geniş ve sabit olmayan zemin yapısı, performansın belirli bir sahne alanına hapsedilmesini engellemekte; aksine performansın mekân içinde farklı noktalara yayılmasına ve sahne sınırlarının yeniden tanımlanmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, bedenin yalnızca belirlenmiş bir sahne üzerinde hareket eden bir unsur olmaktan çıkarak, mekânın farklı katmanlarıyla etkileşime giren ve onu yeniden organize eden bir özneye dönüşmesini mümkün kılmaktadır.

Çalışmada vurgulanan bir diğer önemli nokta, bu tür mekânların performansçı ile izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden kurma potansiyelidir. P.S. 122 gibi alternatif performans alanlarında izleyici ile performansçı arasındaki mesafe azalmakta; bu durum daha yoğun, doğrudan ve karşılıklı bir etkileşim ortamı yaratmaktadır (Tarzian, 1985, s. 87). Özellikle hareket ve fiziksel eylemin ön planda olduğu bu tür üretimlerde, performansın anlamı yalnızca sahnede sunulan içerikten değil, aynı zamanda bedenlerin mekân içindeki karşılaşmalarından ve izleyiciyle kurduğu ilişkilerden doğmaktadır. Bu bağlamda performans, sabit bir temsil yapısından ziyade, mekân, beden ve izleyici arasında kurulan dinamik bir süreç olarak ele alınmaktadır. Ayrıca P.S. 122'nin tarihsel gelişimi, mekânın sanatsal üretim üzerindeki belirleyici rolünü açık biçimde ortaya koymaktadır (Tarzian, 1985, s. 86-87). Bir okul binasından performans mekânına dönüşen bu yapı,

özellikle dans ile anlatı arasında hibrit üretim biçimlerinin gelişmesine olanak sağlamış; hareketin yalnızca estetik bir unsur değil, anlam kurucu bir araç olarak ele alındığı bir performans anlayışını desteklemiştir. Bu yönüyle söz konusu mekân, beden merkezli performans pratiklerinin geliştiği ve mekânsal organizasyonun yeniden düşünüldüğü önemli bir üretim alanı olarak değerlendirilmektedir.

Performans bağlamında beden-mekân ilişkisine dair bir diğer yaklaşım, temsilî (mimetik) mekânın geri çekilmesiyle birlikte bedenin sahnede doğrudan ve özerk bir varlık olarak öne çıktığını vurgulamaktadır (Filipowicz, 1999, s. 13). Bu perspektifte oyuncunun bedeni, karakteri temsil eden bir araç olmanın ötesine geçerek, seyirci karşısında kendi başına performatif bir anlam üretim alanına dönüşmektedir. Özellikle tekil performans örneklerinde bedenin sahnedeki varlığı, ses, hareket ve doğrudan hitap aracılığıyla seyirciyle kurulan ilişkiyi belirleyici hâle getirmektedir. Ayrıca bu yaklaşım, performans mekânının yalnızca fiziksel bir yer olmadığını; "burada" ve "burada olmayan" arasında salınan algısal bir alan yarattığını ileri sürmektedir (Filipowicz, 1999, s. 3). Bu durum, oyuncunun görünür bedeni ile seyircinin deneyimlediği duyumsal gerçeklik arasında çok katmanlı bir ilişki kurulmasına neden olur. Dolayısıyla beden, performans içinde yalnızca temsil eden bir unsur değil, mekânsal ve algısal deneyimi doğrudan şekillendiren kurucu bir bileşen olarak değerlendirilmektedir.

Michael Issacharoff tarafından 1981 yılında yapılan bir çalışma ise sahne mekânının yalnızca dekoratif unsurlardan ibaret olmadığını; aksine oyuncunun bedeniyle birlikte kurulan bütünsel bir organizasyon alanı olduğunu ortaya koyması bakımından önemlidir (Issacharoff, 1981, s. 216). Bu yaklaşımda mekân; dekor, kostüm, sahne nesneleri ve oyuncu bedeninin karşılıklı ilişkisi içinde tanımlanmakta, beden sahne kompozisyonunun ayrılmaz bir bileşeni olarak ele alınmaktadır.

Beckett'in *Happy Days* oyununda karakterin bedensel olarak mekâna gömülmesi ya da Sartre'ın *Huis clos*'sunda beden ile nesneler arasındaki görsel uyum gibi örnekler, bedenin mekânsal düzenleme içindeki kurucu

rolünü açıkça göstermektedir. Bu perspektif, 1980'li yılların başında özellikle dans ve tiyatro arasındaki etkileşimin yoğunlaştığı bir dönemde ortaya çıkmış; bedenin mekânla kurduğu ilişkinin kompozisyon üretimindeki belirleyiciliğine dikkat çekmiştir. Nitekim bu dönem, Anne Bogart'ın Mary Overlie ile çalışarak Viewpoints yaklaşımını danstan tiyatroya uyarladığı ve yöntemin kapsamını genişlettiği süreçle de örtüşmektedir (Bogart & Landau, 2009, s. 10-11). Bu bağlamda söz konusu çalışma, bedenin mekânsal organizasyon içindeki rolüne ilişkin erken dönem kuramsal yaklaşımlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Türkçe literatürde ise tiyatronun *uzam sanatı* olarak ele alındığı çalışmalar, mekânın yalnızca fiziksel bir zemin değil, dramatik ve performatif eylemin kurucu bir bileşeni olduğunu vurgulamaktadır. Bu yaklaşıma göre sahneleme sürecinde mekân, boş bir alandan yaratılan ve oyuncunun bedensel varlığıyla anlam kazanan dinamik bir düzlem olarak ortaya çıkar (Öztürk, 2012, s. 107-108). Oyuncu, mekânla kurduğu ilişki aracılığıyla yalnızca dramatik eylemi gerçekleştiren bir figür değil, aynı zamanda uzamsal organizasyonu kuran ve yönlendiren bir özne konumuna yerleşir. Henri Lefebvre'nin mekânı *eylem olarak uzam* şeklinde tanımlayan yaklaşımıyla da paralel biçimde, oyuncunun mekân içindeki hareketi, karşılaşmaları ve yönelimleri sahne üzerindeki anlam üretiminin temelini oluşturur. Bu bağlamda uzam, hem oyuncunun kendi bedensel varlığıyla kurduğu gerçeklik düzlemini hem de rol kişisi aracılığıyla inşa edilen dramatik dünyayı kapsayan çift katmanlı bir yapı olarak değerlendirilmektedir (Öztürk, 2012, s. 117). Dolayısıyla sahneleme süreçlerinde mekân, oyuncunun eyleme geçtiği ve rolün görünür hâle geldiği birincil organizasyon alanı olarak merkezi bir konum kazanır.

Türkçe literatürde mekânın tarihsel dönüşümünü ele alan çalışmaların bazıları da beden-mekân ilişkisinin sabit bir yapıdan ziyade değişen estetik ve ideolojik yaklaşımlar doğrultusunda yeniden tanımlandığını göstermektedir. Bu bağlamda tiyatronun metin merkezli ve illüzyona dayalı dramatik yapısının özellikle 19. yüzyıl sonlarından itibaren

sorgulanmaya başlandığı avangart, politik tiyatro ve deneysel sahneleme pratikleri aracılığıyla mekânın yeniden düşünülmeye açıldığı görülmektedir.

Sevcan Akıncı'nın çalışmasında da vurgulandığı üzere (2017, s. 3-7), bu dönüşüm süreci, seyircinin pasif konumdan çıkarılarak performansın etkin bir bileşeni hâline gelmesini, doğaçlama, ritüel ve disiplinlerarası üretim biçimlerinin sahneleme süreçlerine dahil edilmesini beraberinde getirmiştir. Bu yeni yaklaşımda oyuncu, yalnızca metni aktaran bir araç olmaktan çıkarak, mekânla birlikte anlam üreten yaratıcı bir özneye dönüşmektedir (Akıncı, 2017, s. 9). Dolayısıyla mekân, dramatik temsili taşıyan bir arka plan değil; seyirci, beden ve eylem arasındaki ilişkiyi yeniden kuran dinamik bir organizasyon alanı olarak ele alınmaktadır.

Bu bağlamda literatür, beden ile mekân arasındaki ilişkinin sabit değil, dönüşen ve karşılıklı olarak kurulan bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır. Çalışmaların ortaklaştığı nokta, bedenin sahnede yalnızca temsil eden bir araç değil, mekânsal ilişkileri kuran ve yönlendiren aktif bir özne olarak konumlanmasıdır. Disiplinlerarası üretim süreçlerinde bu durum daha da belirginleşmekte; özellikle dans ve tiyatro kesişiminde bedenin mekânsal farkındalık üzerinden kompozisyon üretme kapasitesi öne çıkmaktadır. Bu doğrultuda bu çalışma, Viewpoints yönteminin bedenin mekânsal organizasyon üretme kapasitesini nasıl açığa çıkardığını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda tiyatro ve modern dans öğrencileriyle gerçekleştirilen uygulama temelli bir atölye süreci üzerinden katılımcıların tempo, jest ve şekil odaklı çalışmalar aracılığıyla mekânla kurdukları ilişkiler değerlendirilmiş ve üretim süreçlerine bu yöntemin katkıları incelenmiştir.

1. VIEWPOINTS YÖNTEMİ VE ATÖLYE SÜRECİ

Merleau-Ponty'nin bedenin mekânı kuran, onunla karşılıklı bir ilişki içinde anlam üreten bir özne olduğu yönündeki yaklaşımı, sahne sanatlarında oyuncunun mekânla kurduğu ilişkinin yalnızca fiziksel bir yerleşim meselesi olmadığını; aksine eylem, yönelim ve algı aracılığıyla mekânı sürekli yeniden kuran dinamik bir süreç olduğunu ortaya koyar. Bu doğrultuda Viewpoints yöntemi, bedeni ve mekânı birbirinden ayrı değil,

karşılıklı etkileşim içinde işleyen bir organizasyon olarak ele alan pratik bir çerçeve sunar. Mary Overlie'nin Altı Bakış Açısı ile temelleri atılan ve daha sonra Anne Bogart ile Tina Landau tarafından kapsamı derinleştirilip genişletilen Viewpoints yöntemi, zaman ve uzam temelinde hareketi analiz etmeye ve üretmeye yönelik bir farkındalık sistemi olarak tanımlanabilir (Bogart & Landau, 2009, s. 9-11). Bu yöntem, oyuncuya sahne üzerinde olup biteni anlamlandırmak ve bu anlamlandırmayı bilinçli bir yaratım sürecine dönüştürmek için ortak bir dil sunar. Viewpoints yöntemi, zamansal ve uzamsal olmak üzere iki ana başlık altında toplanan dokuz fiziksel bakış açısı üzerinden işler (Bogart & Landau, 2009, s. 11). Zamansal bakış açıları tempo, süre, kinestetik tepki ve tekrar; uzamsal bakış açıları ise şekil, jest, mimari, uzamsal ilişki ve topografyadan oluşur. Tempo hareketin hızını, süre hareketin zaman içindeki devamlılığını, kinestetik tepki dış uyaranlara verilen anlık bedensel yanıtı, tekrar ise hareketin içsel ya da dışsal biçimde yeniden üretilmesini ifade eder. Uzamsal düzlemde ise şekil, bedenin uzamda oluşturduğu hatları; jest, hem gündelik davranışa hem de soyut ifadelere karşılık gelen hareketleri; mimari, içinde bulunulan fiziksel çevrenin hareket üzerindeki etkisini; uzamsal ilişki, bedenler ve nesneler arasındaki mesafeyi; topografya ise hareketin uzamda bıraktığı izleri ve zeminle kurduğu ilişkiyi kapsar (Bogart & Landau, 2009, s. 13-15). Bu bakış açıları, oyuncunun mekânı yalnızca içinde bulunduğu bir alan olarak değil, eylemleri aracılığıyla sürekli yeniden kurduğu bir organizasyon olarak deneyimlemesini sağlar. Bu bağlamda Viewpoints, Merleau-Ponty'nin tanımladığı anlamda bedenin mekânla kurduğu yaşantısal ilişkiyi sahne üzerinde görünür kılan bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Oyuncu, hareket, yönelim ve algı aracılığıyla mekânı yalnızca kullanmaz; onu üretir, dönüştürür ve anlamlandırır. Böylece sahne üzerindeki mekân, sabit ve önceden belirlenmiş bir yapı olmaktan çıkar; bedenin eylemleriyle sürekli yeniden kurulan canlı bir süreç haline gelir. Ayrıca bu yöntem önceden belirlenmiş sabit hareket kalıplarına dayanmayan; anlık farkındalık, çevresel uyaranlara verilen tepkiler ve bedenler arası ilişkiler üzerinden gelişen dinamik bir kompozisyon anlayışı sunar. Bununla birlikte bu yöntem icracıyı eğitmeye, grup içi birlikteliği geliştirmeye ve sahne için

hareket üretmeye yönelik bir teknik olarak işlev görürken; zaman ve mekân içerisinde gerçekleşen hareketi tanımlayan kavramsal bir dil sunar. Bu bağlamda, performans sürecinde ortaya çıkan eylemleri anlamlandırmaya ve yönlendirmeye imkân tanıyan bir farkındalık sistemi olarak da değerlendirilebilir.

Bu çalışma kapsamında, Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı bünyesinde eğitim gören tiyatro ve modern dans öğrencilerinden oluşan toplam 20 kişilik bir grupla, nitel ve uygulama temelli bir araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmış bir atölye yürütülmüştür. Atölyede Viewpoints yönteminin dokuz bakış açısı arasından tempo, jest ve şekil seçilerek beden-mekân ilişkisini deneyimlemelerine yönelik uygulamalar tasarlanmıştır. Atölye sürecinin başlangıcında katılımcılardan farklı müzikler eşliğinde sahne üzerinde serbest biçimde yürümeleri istenmiştir. Bu aşamada katılımcılara doğrudan bir yönlendirme verilmemiş; bunun yerine "duydukları müziğin onları nasıl bir atmosfere taşıdığı" ve "bu atmosfer içerisinde nasıl bir eylem geliştirebilecekleri" üzerine düşünmeleri teşvik edilmiştir. Katılımcıların müzikle kurdukları ilişki doğrultusunda ortaya çıkan farklı yürüyüş biçimleri bedensel olarak ısınmalarına, ortama ve atölyeye uyum sağlamalarına olanak sağlamıştır. Bu başlangıç çalışmasının ardından katılımcılardan başı, ortası ve sonu olan bir eylem belirlemeleri ve bu eylemi farklı tempolarda gerçekleştirmeleri istenmiştir. Aynı eylemin farklı hızlarda tekrar edilmesi, katılımcıların hareketin yalnızca ritmini değil, aynı zamanda duygusal ve mekânsal niteliğini de yeniden değerlendirmelerine olanak tanımıştır. Bu doğrultuda atölye süreci, Viewpoints yaklaşımının farklı bileşenleri çerçevesinde kurgulanmış ve katılımcıların beden-mekân ilişkisini çok katmanlı biçimde deneyimlemelerine olanak tanıyacak şekilde ilerletilmiştir.

Süreç boyunca katılımcılardan belirli eylemleri farklı müzikler, tempolar ve mekânsal yönelimler eşliğinde gerçekleştirmeleri istenmiştir. Tempo çalışmalarında katılımcılar aynı eylemi farklı hızlarda tekrar ederek hareketin ritmi ile duygusal içeriği arasındaki ilişkiyi deneyimlemiştir.

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu tek eylemin farklı tempolarla farklı duyguları ortaya çıkardığını söylemiştir. Yüksek tempoda duyguların daha yoğun ve keskin biçimde ortaya çıktığını ifade edilmiş, düşük tempoda beden ve çevre farkındalığının arttığını belirtilmiştir. Yüksek tempo genellikle öfke duygusunu üretirken düşük tempo hüzün ve korku duygularını tetiklemiştir. Benzer şekilde sevgi eylemi, tempo ve müzikal atmosferin değişimiyle birlikte farklı duygusal çağrışımlar üretmiştir. Yani tempo çalışmalarında hareketin hızındaki değişimin yalnızca fiziksel yoğunluğu değil, eylemin duygusal niteliğini de dönüştürdüğü ortaya konulmuştur. Bu durum, tempo varyasyonlarının performatif anlam üretiminde belirleyici bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır.

Jest çalışmalarında katılımcılardan belirli duygusal durumları (örneğin tutku, korku, hırs gibi) temsil eden eylemler geliştirmeleri istenmiş; aynı müzik parçası altında farklı duyguların bedensel olarak nasıl ifade edilebileceği üzerine denemeler yapılmıştır. Bu süreçte katılımcılar, jest aracılığıyla hareketin yönünü, odağını ve anlamını yeniden kurgulayarak aynı müzikal yapı içerisinde farklı performatif karşılıklar üretmiştir. Jest çalışmalarında elde edilen bulgular, hareketin anlam üretimindeki özerkliğini ortaya koymaktadır. Aynı müzik parçası altında farklı duyguların ifade edilebilmesi, jestin müzikal yapıdan bağımsız olarak anlam kurabildiğini göstermektedir. Katılımcılar, geliştirdikleri jestler aracılığıyla yalnızca bireysel bir ifade üretmekle kalmamış; aynı zamanda mekân içerisinde yönelim ve odak oluşturarak sahne kompozisyonuna aktif biçimde katılmıştır. Bu bağlamda jest, bedensel bir hareket olmanın ötesinde, niyet ve anlam taşıyan bir organizasyon aracı olarak işlev görmektedir.

Şekil çalışmalarında ise katılımcılar mekânı önce kareli bir yüzey gibi düşünerek çizgiler üzerinde ilerlemiş, daha sonra dairesel ve eğrisel hatlar üzerinden hareket ederek bedenin mekânı nasıl organize ettiğini deneyimlemiştir. Katılımcılar dairesel hareketleri daha akışkan ve bütünlüklü bir deneyim olarak tanımlarken, kare formunun daha kontrollü ve dikkat gerektiren bir yapı sunduğunu ifade etmiştir. Eğrisel hareketler

ise en özgür hissettiren form olarak öne çıkmıştır. Bu uygulamalar ayrıca hareketin yönünü ve akışını doğrudan belirleyen geometrik yapıların sahne üzerindeki kompozisyonu nasıl dönüştürdüğünü görünür kılmıştır. Atölye süreci boyunca katılımcıların mekân içerisindeki konumlanışları, hareket tercihleri ve birbirleriyle kurdukları ilişkiler gözlemlenmiştir. Katılımcılar her farklı tempoda salonun zeminiyle kurulan ilişkinin değiştiği ifade etmiştir. Her farklı şekil türü içinde bulunulan salonu başka bir atmosfere dönüştürmeye yaramış, jestler ise farklı duygu-durumların oluşmasına olanak sağlamıştır.

Genel değerlendirme, katılımcıların bireysel hareket üretimlerinden kolektif bir mekânsal organizasyona doğru evrilen bir süreç deneyimlediğini ortaya koymaktadır. Viewpoints yöntemine ait üç bakış açısı üzerinden yürütülen çalışmalar, bedenlerin mekân içerisindeki konumlanışını, yönelimini ve birbirleriyle kurduğu ilişkileri üretken ve sanatçının tükenmesine sebep olmayacak bir biçimde kurgulamanın yolunu açmış; bu süreç sahne üzerinde eşzamanlı ve çok katmanlı bir kompozisyon üretimini mümkün kılmıştır.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, beden ile mekân arasındaki ilişkinin sahne üzerinde sabit ve önceden belirlenmiş bir yapıdan ziyade, hareket aracılığıyla sürekli yeniden kurulan dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır.

Viewpoints yöntemiyle yürütülen atölye çalışması, hareketin yalnızca fiziksel bir eylem olmadığını; tempo, jest ve şekil gibi değişkenler üzerinden sürekli dönüşen ve anlam üreten bir organizasyon olarak işlediğini göstermiştir.

Atölye sürecinde katılımcıların aynı eylemi farklı tempolarda gerçekleştirmeleri, hareketin hızındaki değişimin yalnızca ritmik değil, aynı zamanda duygusal ve mekânsal bir dönüşüm yarattığını açığa çıkarmıştır. Jest çalışmaları, hareketin müzikal yapıdan bağımsız olarak anlam üretebildiğini ve bedenin yönelimleri aracılığıyla sahne üzerinde yeni odaklar oluşturabildiğini göstermiş; şekil çalışmaları ise bedenin uzamda

izlediği hatların sahne kompozisyonunu doğrudan dönüştüren temel unsurlar olduğunu ortaya koymuştur.

Bu bulgular, hareketin yalnızca bireysel bir ifade değil, mekânı kuran ve organize eden bir pratik olduğunu açıkça göstermektedir. Çalışmanın önemli katkılarından biri beden-mekân ilişkisinin oyunculuk ve dans eğitimi bağlamında deneyimlenebilir ve öğretilebilir bir yapı olarak ele alınabileceğini göstermesidir. Viewpoints yöntemi aracılığıyla geliştirilen bu yaklaşım, oyuncu/dansçının sahne üzerindeki farkındalığını artırırken, bireysel hareket üretimini kolektif bir kompozisyon içinde düşünmesine olanak tanımaktadır. Bu yönüyle çalışma, sahne sanatları eğitiminde beden ve mekân ilişkisine dair uygulamaya dayalı yöntemlerin önemini vurgulamakta ve bu alandaki pedagojik yaklaşımlara somut bir örnek sunmaktadır.

Bu çalışma Viewpoints yönteminin yalnızca bir egzersiz dizisi değil, sahne üzerinde anlam üretimini yönlendiren bir düşünme ve üretme biçimi olarak ele alınabileceğini ortaya koyarak alınyazına katkı sağlamaktadır. Özellikle sınırlı sayıda bakış açısı üzerinden yürütülen bu uygulama, yöntemin farklı kombinasyonlarla nasıl çeşitlendirilebileceğine dair yeni araştırma olanakları sunmaktadır.

Bu doğrultuda ilerleyen çalışmaların Viewpoints yönteminin diğer bakış açılarını da kapsayan daha geniş ölçekli uygulamalarla desteklenmesi ve farklı performans disiplinleri, yaş grupları ve pedagojik bağlamlarda denenmesi, yöntemin potansiyelini daha kapsamlı biçimde ortaya koyacaktır. Ayrıca uzun süreli atölye süreçleri üzerinden elde edilecek veriler, beden-mekân ilişkisinin dönüşümüne dair daha derinlikli analizlerin yapılmasına olanak sağlayabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, Viewpoints yönteminin beden ile mekân arasındaki ilişkiyi görünür kılan, dönüştüren ve üretken hale getiren güçlü bir araç olduğunu ortaya koymakta hem oyunculuk ve dans eğitimi hem de sahneleme pratikleri açısından geliştirilebilir bir araştırma alanına işaret etmektedir.

KAYNAKÇA

Akıncı, S. (2017). 1. Avangart 'tan Çağdaş'a tiyatro ve uzam. *Sahne ve Müzik,* (5), 1-15.

Bogart, A. & Landau, T. (2009) *Viewpoints kitabı*. (Çev: F. Gençkal), Mitos Boyut Tiyatro Yayınları.

Filipowicz, H. (1999). Performing bodies, performing Mickiewicz: Drama as problem in performance studies. *The Slavic and East European Journal*, *43*(1), 1-18.

Issacharoff, M. (1981). Space and reference in drama. *Poetics Today*, *2*(3), 211-224.

Merleau-Ponty, M. (2014). *Algının fenomenolojisi.* (Çev: E. Sarıkartal, E. Hacumuratoğlu), İthaki Yayınları.

Öztürk Çetindoğan, M. (2012). Rol yaratmada uzamın işlevi. *Art-e Sanat Dergisi*, *5*(10), 107-122.

Sweeney, B. (2002). Performing body, performing space. *Building Material*, (8), 30-35.

Tarzian, C. (1985). Performance space P. S. 122. *The Drama Review: TDR*, *29*(1), 84-91.

SANAT VE ARŞİV ETKİLEŞİMİNDE FOTOGRAFİK ANLATININ GELECEĞİ

Eda Çekil KONRAT

Pınar BOZTEPE MUTLU**

ÖZET

Arşivler yalnızca geçmişin kalıntılarını saklayan bir depolama alanı değil, fotografik malzemeler gibi çeşitli kayıtların yorumlandığı, yeniden kurgulandığı ve yeni anlam katmanlarının üretildiği birer anlatı laboratuvarlarıdır. Günümüzde çağdaş sanat alanındaki fotografik üretimler ise, bu arşivleri görsel anlatılar kurmada bir araç olarak kullanır. Mevcut görüntüleri salt belge olarak okumaktan ziyade, onları eleştirel okuma, müdahale ve yeniden kurgu süreçlerinin parçası olarak değerlendirmektedir. Çağdaş fotoğraf sanatçıları Erik Kessels ve Lebohang Kganye'nin çalışmaları bu anlamda önemli örneklerdendir. Her iki sanatçı da arşivlerden fotoğraflarla mekânsal düzenlemeler ve sahnelemeler yaparak, arşiv ve fotoğraf arasındaki ilişkileri görünür kılmaktadır. Kessels'in buluntu fotoğrafları yeniden kurgulayarak oluşturduğu yerleştirmeleri, dijital çağda fotografik imgelerle nasıl ilişkilenildiği ve nasıl alternatif anlatılar kurulabileceğini tartışmaya açarken, Kganye ise, aile albümündeki fotoğrafları sahneleştirilmiş kurgu, performatif müdahale ve bedensel temsil dolayısıyla arşiv ile kimlik, toplumsal cinsiyet ve tarihsellik arasındaki sınırları esnetmektedir. Bu iki örneğe bakıldığında, sanat-arşiv etkileşiminde fotoğrafın, anlam üretiminde açık bir yorum alanı olarak değerlendirildiği, sanatçının müdahalesiyle yeni ilişkiler ve yeni anlamlar inşa eden bir pratik haline geldiği ve fotografik anlatının, bireysel hafızadan toplumsal belleğe uzanan bir süreklilik içinde, kimlik, cinsiyet, ırk ve kültürel aidiyet gibi kavramların yeniden tartışıldığı bir alana dönüştüğü söylenebilir. Bu çalışma, söz konusu çerçevede fotoğraf ve arşiv etkileşimini, sanat pratiğinde sadece geçmişle bağlantı kuran bir mekanizma değil; anlatının yeniden üretildiği bir üretim sahası olarak nasıl konumlandığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Güncel yaratıcı stratejilerde, bu anlatı

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Okan Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, eda.cekil@okan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1082-130X

** Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Ana Sanat Dalı, İzmir / TÜRKİYE, pinar.boztepe@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1760-7218

sahasının hem kurgulayıcısı hem de eleştirel uygulayıcısı olarak sanatçı ve izleyici etkileşimine, fotografik imge ve arşiv ilişkisinde ne tür bağlamlarla buluştuğuna ve bu temasın gelecek potansiyellerine odaklanmak hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: çağdaş sanat, arşiv, fotoğraf sanatı, sanatsal temsil

GİRİŞ

Arşiv, uzun süre boyunca geçmişe ait bilgi ve belgelerin saklandığı, korunduğu ve sınıflandırıldığı kurumsal bir yapı olarak değerlendirilmiştir. Ancak günümüzde arşiv kavramı, yalnızca tarihsel verilerin muhafaza edildiği durağan bir alan olarak değil; anlamların üretildiği, seçildiği, elendiği, yeniden düzenlendiği ve farklı bağlamlarda yeniden dolaşıma sokulduğu dinamik bir yapı olarak ele alınmaktadır. Özellikle çağdaş sanat pratiği içinde arşiv, geçmişe ait izleri koruyan bir depodan çok, anlatının kurulduğu, belleğin yeniden biçimlendirildiği ve temsilin dönüştürüldüğü yaratıcı bir üretim sahası hâline gelmiştir.

Bu bağlamda fotoğraf, arşivsel düşüncenin çağdaş sanatta en sık başvurulan araçlarından biri olarak dikkat çekmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden biri, fotoğrafın hem belge hem temsil hem tanıklık hem kurgu niteliği taşıyan ikili yapısıdır. Fotoğraf bir yandan geçmişe ait bir ana işaret ederken, öte yandan her zaman belirli bir kadraj, seçim, bağlam ve bakış açısı içinde üretilmiş olması nedeniyle doğrudan ve tarafsız bir gerçeklik sunmaz. Tam da bu nedenle fotografik malzeme, çağdaş sanatçılar için yalnızca geçmişi gösteren bir kayıt değil, yeniden okunabilecek ve yeni anlatıların taşıyıcısına dönüşebilecek esnek bir görsel malzeme niteliği kazanmaktadır. Özellikle aile albümleri, kurumsal arşivler ve buluntu fotoğraflar, sanatçının müdahalesiyle yeni ilişkiler kuran ve farklı tarihsel, toplumsal ya da kültürel katmanları görünür kılan anlatı biçimlerine dönüşmektedir.

Bu çalışma, arşivsel fotoğrafın sanatsal müdahale aracılığıyla nasıl yeniden üretildiği, nasıl farklı anlatı katmanları kazandığı ve sanatçı ile izleyici arasında nasıl yeni bir düşünme alanı açtığını ortaya koymayı

hedeflemektedir. Bu amaçla çağdaş fotoğraf sanatçıları Erik Kessels ve Lebohang Kganye'nin çalışmaları, malzeme, yöntem, sergileme pratikleri bağlamlarında analiz edilmeye çalışılacaktır. Çalışmada Kessels ve Kganye'nin seçilmesi, bu iki sanatçının da üretimlerinde arşivsel fotoğrafları sahnelenmiş fotoğraf yöntemleriyle kullanmalarıdır. Aynı malzeme ve yöntemi kullanarak, nasıl farklı anlam katmanları ortaya koydukları ele alınmaya çalışılacaktır.

Bu çerçevede, öncelikle çağdaş sanattaki fotografik üretimlerde arşiv kullanımından bahsedilecek, ardından sahnelenmiş fotoğraf yaklaşımı ele alınacaktır. Son bölümde ise, çalışmanın asıl odağı olan Erik Kessels ve Lebohang Kganye'nin seçili çalışmaları analiz edilecektir.

1. ÇAĞDAŞ SANATTA ARŞİV VE FOTOGRAFİK ÜRETİM

Arşivler uzun yıllar boyunca akademik alanda ya da genel geçer anlatılarda tarafsız birer kayıt aracı olarak ele alınmıştır. Geçmişi bilmek, hatırlanması gerekenleri hatırlamak, unutulması gerekenleri unutmak için düzenlenmiş nesnel organizasyonlar olarak görülmüştür. Ancak, zaman içinde çeşitli teorisyenlerin ve araştırmacıların arşivler üzerine görüşleri, onu sabit ve tarafsız bir depo değil, iktidar mekanizmalarının saklama, dışlama ve seçilenlerle anlatı kurma alanı olarak tanımlamıştır. Bu tanım, arşivin insanlar ve topluluklar üzerindeki etkisini de görünür kılmakta, toplumları kontrol etmede bir araç olarak konumlandırmaktadır. "Arşivler, kayıtlar olarak, tarihsel bilimsel araştırmaların şekli ve yönü, kolektif hafıza ve ulusal kimlik, bireyler, gruplar ve toplumlar olarak kendimizi nasıl tanıdığımız üzerinde güç sahibidir (Schwartz & Cook, 2002, s. 2).

Arşivin tarafsız bir biriktirme değil, anlamı ve tarihi kuran bir iktidar aracı olduğu postyapısalcı teorisyenler tarafından da ele alınmış ve yorumlanmıştır. Michel Foucault için arşiv belirli bir dönemde hangi şeylerin söylenebilir, yazılabilir, dolaşıma girebilir olduğunu belirleyen kurallar bütünüdür. Yani arşiv, saklamaktan çok, ifadelerin ortaya çıkış koşullarını kurmaktadır. Ne bilgi sayılır? Hangi kategorilerle konuşulur? Hangi kurumlar meşru kabul edilir? Bu yüzden arşiv, bilgi ile iktidarın iç içe geçtiği bir alan olarak çalışmaktadır; düzenler, sınıflar, dışlar, görünür kılar.

Böylelikle tarihsel olarak belirli bir hakikat rejimi üretmektedir (Foucault, 2011). Jacques Derrida ise arşivi, hem otorite hem de arzu ekseninde düşünür. Arşiv humması dediği şey, belleği güvenceye alma isteği ile arşivin aynı anda unutmayı ve dışlamayı da üretmesi arasındaki gerilimdir (Derrida & Prenowitz, 1995).

Sanat eleştirmeni Hal Foster, arşivle ilgili bu fikirleri, çağdaş sanatçıların üretimleriyle ilişkilendirmektedir. Savaş öncesi dönemde sanatçıların politik yorum olarak fotomontaj biçimini keşfettikleri sanat ortamında arşivlere olan sanatsal ilginin güçlü olduğunu belirtmektedir. Bu dönemin ardından, özellikle 1990'lar ve 2000'lerde, çağdaş sanatta arşiv kullanımlarının arttığını söylemekte, bunu da arşivsel dürtü olarak adlandırmaktadır (Foster, 2004). Bu eğilimde sanatçılar, yalnızca geçmişi temsil etmekle kalmaz; kaybolmuş ya da görmezden gelinmiş tarihsel bilgiyi fiziksel olarak yeniden mevcut kılmaya çalışmakta, bunu da buluntu imgeler, nesneler ve metinler üzerinden ve özellikle yerleştirmelerle yapmaktadırlar.

Arşivlerin çağdaş sanattaki kullanımı, fotoğraf arşivleriyle yapılan çalışmalarda daha geniş bir perspektifle ele alınmaktadır. Burada hem arşivlerin hem de fotoğrafın kendine özgü tartışmaları birlikte ortaya konmaya çalışılmaktadır. Fotoğrafın hem kanıt ya da belge olarak işlev görmesi, ancak aynı zamanda bir yeniden üretim ve denetim aracı oluşu, onu arşiv tartışmalarının önemli bir başlığı haline getirmektedir. *Devlet gibi kamera da asla tarafsız değildir. Kameranın ürettiği temsiller son derece kodludur ve kameranın sahip olduğu güç asla kendisine ait değildir* (Tagg, 2002, s. 63).

Fotoğrafın bu durumu, çağdaş sanatçıların kişisel ya da kurumsal arşivlerden buluntu fotoğraflara olan yönelimini açıklar niteliktedir. Çağdaş sanatçı arşivi hem kurgulayıcı hem eleştirel uygulayıcı olarak kullanır; fotoğraf, sabit belge olmaktan çıkıp müdahale ve yeniden üretim ile çok katmanlı bir anlatı üretmektedir.

Arşivlerin çağdaş sanattaki kullanımına verilebilecek örneklerden biri 2008 yılında Okwui Enwezor'un küratörlüğünde gerçekleştirilen Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art sergisidir. Sergi,

fotoğrafın kimlik, tarih ve bellek ile ilişkisini ele alan, arşivsel üretimleri bir araya getirmektedir. Sergi, arşivi bir depo olarak değil, sanatın içinde yeniden yorumlanan, yeniden kurgulanan ve sorgulanan aktif bir söylem ve iktidar sistemi olarak ele almaktadır. Sergi, özellikle fotoğrafların hem arşiv malzemesi hem de arşiv üreten araçlar olduğunu vurgulayarak, sanatçıların arşiv belgelerini birer kanıt gibi kullanmaktan ziyade; onları yeniden düzenleme, karşı arşiv üretme, belgenin kesinlik iddiasını tartışmaya açma ve böylece yeni görsel deneyimler yaratma biçimlerini görünür kılmaktadır. Bu çerçevede sergi, arşiv ile bellek, bilgi, travma, kimlik ve zaman arasındaki ilişkileri izleyicinin önüne bir tarih anlatısı olarak koymak yerine, arşivin nasıl tanıklık ve yorum alanı açtığını, belgenin nasıl bir anıt etkisine dönüşebildiğini ve görüntülerin dolaşımının arşivsel hakikat iddialarını nasıl karmaşıklaştırdığını tartışmaya açmaktadır.

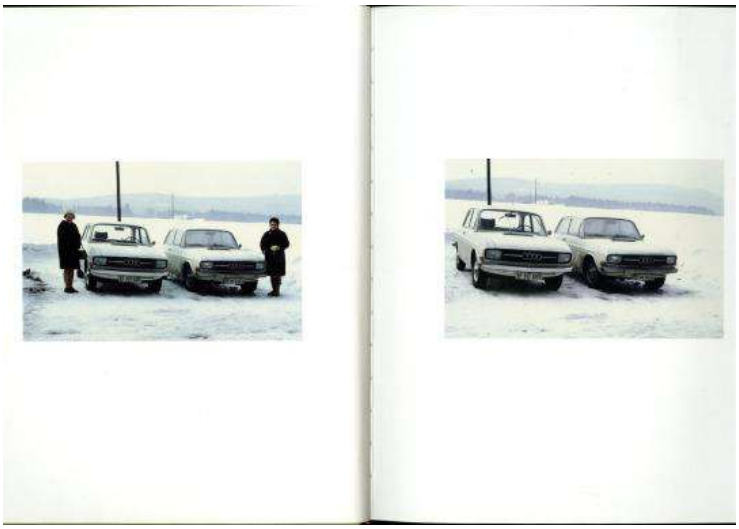
Sergide bulunan Christian Boltanski'nin *Archive Dead Swiss* (Görsel 1) çalışmasında ahşap raflarda bir araya gelmiş portre fotoğraflar, lambalar ve beyaz keten ile sergilenmekte, bu portreler kayıp ve yas duygusuyla ilişkilenmektedir. Holokost'a gönderme yapan bu çalışmada, kadın, erkek ve çocuk fotoğraflarının, anıtsal düzenlemelerle nasıl kamusal bir bellek imgesine dönüşebildiği görülmektedir. Burada bu portrelerin hakiki tarihsel belgeler mi yoksa belge yerine geçen imgeler mi olduğunu ayırt edilememektedir. Tam da bu ayırt edememe durumu Boltanski'nin belgesel ile kurmaca arasındaki sınırı bilinçli biçimde bulanıklaştıran arşiv eleştirisinin özü olarak ele alınabilir.

Görsel 1: Christian Boltanski, Archive Dead Swiss, 1990



Christian Boltanski'ye benzer olarak, arşivin hakikati üzerine düşünen sergideki bir diğer sanatçı ise Tacita Dean'dir. Dean'in *Floh* isimli sanatçı kitabı (Görsel 2), adını bit pazarının ingilizcesi olan *flea market*'in Almancasından almakta ve içinde sanatçının bit pazarlarından topladığı 163 adet buluntu fotoğraftan oluşmaktadır. Kitabın ilk sayfasında görünen bir çift araba fotoğrafı sonrasında, ardından gelen sayfada ikiz bir kız kardeş fotoğrafı görülmektedir. Sanat tarihçi Mark Godfrey bu kararı şu şekilde ifade etmektedir; *Fotoğraf, referansını ikiye katladığına göre, bir ikizin görüntüsünden daha refleksif ne olabilir ki?* (Godfrey, 2005). Floh çalışmasında belirleyici olan, görsellerin kültürel anlamlarının özgüllüğü ve tipolojik ayrımları gözetilerek özenle seçilip yeniden kurgulanmasıdır. Böylece *Floh*, Hal Foster'ın tarif ettiği arşivsel dürtüye paralel biçimde, tamamlanmış bir anlatı sunmak yerine parçalı malzemeyi yan yana getirerek izleyicide fotoğraflar ve anlamlar arası ilişkiler kurmaya zorlayan bir biçimde, arşivin buluntu fotoğraflarla yeniden yazılan bir bellek alanı olabileceğini ve bu bellek alanının nasıl sabit bir anlatı olmadığını ortaya koymaktadır.

Görsel 2: Tacita Dean, Floh, 2001



Arşivin bellekle olan ilişkisi, özellikle çağdaş sanat üretimlerinde aile fotoğrafları aracılığıyla da sıklıkla ele alınmaktadır. Aile albümlerinden fotoğrafların kullanıldığı bu çalışmalar hem ailenin hem fotoğrafın politik yönünü öne çıkarmaktadır. Feminist filozof Gillian Rose, aile albümlerinde hangi fotoğrafların göründüğü ya da görünmediğinin, bu fotoğrafların ideal aile mitiyle ne kadar örtüştüğü ile ilişkili olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre aile fotoğrafları sınıf, cinsiyet ve ırk temelli normların pekiştirildiği alanlardan biridir:

Aile albümünde annenin ütü yaptığı ya da ofisinde çalıştığı fotoğraflar yok; evdeki bilgisayarın resimler klasöründe ergenlik krizleri ya da hasta çocuklar hakkında çok az fotoğraf var. Bunun yerine, aile üyeleri tatilde, doğum günü partilerinde, arka bahçelerinde, hafta sonu barbekü partilerinde ya da yerel parka yaptıkları gezilerde gösteriliyor (2010, s. 11).

Aile fotoğraflarında neyin göründüğü ya da görünmediği güncel sanat pratiklerinde sıklıkla ele alınan tartışma alanlarından biridir. Çağdaş sanatçılar bu bağlamda yalnızca görünmez olanı açığa çıkarmaya çalışmaz; aynı zamanda neyin görünür olduğunu, neyin saklandığını ve bu ayrımı mümkün kılan kültürel, ideolojik ve kurumsal düzenekleri ifşa etmeyi hedeflemektedir. Böylece aile imgesinin doğal kabul edilen çerçevesi, görünürlüğü düzenleyen normların sorgulanabildiği bir eleştiri alanına dönüştürülmektedir. Bu tartışma özellikle feminist sanat üretiminde

belirginleşmektedir. Feminist sanatçılar, aileyi çoğu zaman kadın bedenini ve emeğini denetim altına alan ataerkil tahakkümün yeniden üretildiği bir yapı olarak değerlendirmektedir. Bu nedenle aile fotoğrafları, yalnızca özel alana ait görseller değil, aynı zamanda cinsiyet rollerinin ve ideal aile anlatısının kurulduğu bir temsil alanı olarak yeniden değerlendirilmektedir. Sanatçılar, aile fotoğraflarını kullanarak, aile kavramını eleştirel bir okumaya açmakta, görünürlüğün sınırlarını belirleyen normları ters yüz ederek aileyi politik bir yapı olarak ele almaktadır.

Aile fotoğraflarını feminist bir perspektifle ele alan öncül isimlerden biri İngiliz fotoğraf sanatçısı Jo Spence'tir. Spence, aile fotoğraflarını görünürlük ve temsil üzerinden ele almaktadır. *Aile Albümünün Ötesinde* çalışması (Görsel 3), 24 panoluk fotoğraflardan ve metinlerden oluşan bir yerleştirmedir. Bu yerleştirmede aile albümlerinden çıkan fotoğraflara, sanatçının otobiyografik metinleri ve dergilerden elde edilmiş kupürlar eşlik etmektedir. Örneğin, bir kadın dergisinin astroloji bölümünden kadınlara yönelik bir öneri, mutlu çocukluk fotoğraflarının hemen altındadır. Spence *aile albümlerindeki fotoğrafın özel kullanımının, benliği temsil etmeyen ve düşünme ve davranış biçimimizi etkileyen politik sonuçlar doğuran görsel kurgular olduğuna inanmaktadır* (Macba, 2006). Dolayısıyla, bu çalışması da aile albümlerindeki mutlu ve neşeli anların gerçekle olan ilişkisini tartışmaya açtığı üretimlerinden biri olarak görülebilir.

Görsel 3: Jo Spence, Aile Albümünün Ötesinde, 1978-79, Fotoğraf ve Metin.



2. FOTOĞRAF SANATINDA MEKÂNSAL DÜZENLEMELER VE SAHNELEME / STAGED PHOTOGRAPHY

Fotoğraf, tarihsel süreçte gerçekliğin kaydı ve kanıtı misyonuyla tanımlanmış olsa da, estetik yapılanması başka türlerde tezahür etmiştir. Fotografik anlatı, erken dönem pratiklerinde, manipülasyon ve kurgu gibi müdahalelerle kendisini göstermiş, sanatsal bir temsil olma stratejilerine dahil olmuştur. Özellikle erken dönem stüdyo fotoğrafları ya da pictorialist (resimsel) vizyonla aktarılan tasvirler, fotoğrafın mekânla kurduğu ilişkinin inşa edilmiş olgularla sürdürüldüğüne örnek teşkil etmektedir. *Tableaux Vivant* (Canlı tablo) vizyonuyla, özellikle Viktoryen dönem fotoğraf yaklaşımında, mekân ve teatral kurgu etkileşiminin önemli örnekleri ortaya konulmuştur. Performatif ve sahnelenmiş deneyimin ortaklıkları epistemolojik bir diyaloğu da beraberinde getirmiştir (Buignet & Rykner, 2012, s. 14). Dönemin söz konusu fotoğraf temsillerinde, tematik odaklanmalar, mitolojik figürler, edebiyat ve diğer sanatlarla etkileşimin tanıklıkları, bir tiyatro kompozisyonu biçimselliğiyle öne çıkmaktadır.

Modernizmle birlikte ise gerçekliğin doğrudan temsiliyle konumlandırılmış bir vizyon benimsenmiş, belgesel anlayışın gereklilikleri ön plana çıkmıştır. Sosyokültürel dinamiklerin belirlediği bu fotografik temsil içerikleri, fotoğrafın öznel tavırlarına etki etmiş ve gerçeklik olgusu her daim bu yaklaşımların merkezinde rol oynamıştır. Postmodern dönem ve kavramsal vizyonla şekillenen gerçeklik sorgulamalarıyla ise, fotografik anlatının dönüşümüne zemin hazırlamıştır. Bu çerçevede fotografik temsil, tasarlanmış, öznel yaklaşımlarla kurgulanmış ve mekânsal olarak organize edilmiş bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kavramsal sanat anlayışının izleyici ve fikir odaklı yapısı, fotoğrafta sahneleme ve mekânsal kurgusunun görünür hale gelmesine zemin hazırlamıştır. Kültürel ve ideolojik etkenler ekseninde, izleyici, gerçeklik ve hakikat analizini öznel ve duyusal deneyimleriyle tamamlama rolünü almıştır. Dijital teknolojilerin eklenmesiyle fotografik gerçekliğin dinamikleri dönüşerek, sahne ve anlatı unsurları manipülasyonlarla yeniden canlanmıştır. Postmodern dönemin, kimlik ve özne üzerindeki

parçalı ve sabit olmayan tutumu, performatif bir oluş üzerinden değerlendirilerek fotografik temsilde kendisini göstermiştir. Kimlik ve mekân birlikte kurgulanan bir alan olarak nitelendirilmiş ve bu dinamiklerle staged photography olgusu çağdaş sanatın bir anlatı zemini haline gelmiştir. *1970 sonrası postmodern kırılma ile birlikte fotoğrafın gerçeklik iddiası sorgulanmış, temsilin güvenilirliği zayıflamış ve sahneleme stratejileri görünür hale gelmiştir. Bu süreçte fotoğraf, eksik ve parçalı bir anlatı formu olarak değerlendirilmiş; izleyicinin görüntüdeki boşlukları tamamladığı bir yapı kazanmıştır* (Hirsch, 1992, s. 7).

Fotoğrafın mekânsal ve kurgusal perspektifinin tarihsel zemini pek çok kırılmanın eşiğinde biçimlenmiştir. Bu dinamikler, anlatının yapı taşlarına bağlı bir biçimde şekillenmekte ve sahneleme bir tür yeniden inşa etme eylemine dönüşmektedir. Mekân ve kurgu, anlatının aktif unsurları olarak etkileşimi tetikleyen, yönlendiren bileşenler haline gelir. Bu eylemsellik üzerine kurulu pratikler, ışık, dekor, nesne, beden ve mekân ilişkisini yeniden inşa edilmiş bir fotografik yüzey sahnesi olarak ortaya koymaktadır. Aynı zamanda fotoğraf medyasının gerçeklikle olan iddialarının ötesine geçerek, temsilin doğasına ilişkin bir eleştirel alan açmıştır. Fotografik anlatı, an ve rastlantılar dolayısıyla değil, kurgusal ya da yeniden inşa edilmiş bir tür gerçekliğin sistemli bir biçimde temsiliyle ortaya konulmaktadır.

Sahneleme ve mekânsal kurgunun hem içerik hem teknik anlamda pek çok türde ifadesi söz konusudur. Sahneleme stratejileri, anlatının doğasına göre şekillenen teknik ve estetik bir perspektif sunar ve izleyicinin seyir mekanizmalarına yönelik bir perspektif sunar. Bu anlamda çağdaş görsel kültürün unsurlarından olan arşivsel estetik, fotografik temsilin dönüşümünde önemli bir yer tutmaktadır. Fotoğraf, geçmişin ve dolayısıyla tanıklık anlamında arşivin merkezi araçlarından biri olmasının yanı sıra nesnel bir kayıt, güvenli belge niteliğinde tanımlanmıştır. Güncel kuramsal yaklaşımlar, bu varsayımın ve arşivlerin egemen kontrolünde bir sorgulama alanı açmış, tıpkı fotografik gerçeklik gibi arşivsel yaklaşımın da parçalı ve kurgusal yapısını öne çıkarmıştır. Arşivlerin tematik ve seçici çerçevesi

dolayısıyla sahneleme ve kurgusal yapılanmaya potansiyel oluşturduğunu söylemek mümkündür. Arşivlerin doğası gereği muhafaza eden yapısı, fotografik anlatının ise varlığı geleceğe taşıyan misyonu, olasılıklara açık bir dokümantasyon olanağı sağlamaktadır. Sanatçıların öznel yaklaşımlarıyla, kişisel ya da kolektif belleğin açığa çıkarılması, gerçeklik ve kurgu arasındaki sınırların bulanıklığıyla açığa çıkmaktadır. Dolayısıyla arşivsel belleğin fotografik anlatıyla dönüşümü, geçmişin yeniden canlandırılması ya da alternatif bir geçmiş mizansenleriyle (mise-en-scène) kurgulanarak çağdaş bir anlatı pratiğine dönüşmektedir. Bellek, travma, feminist ve postkolonyal çalışmaların bu türden bir anlatının kurgulanmasında veya geçmişin doğrudan temsil edilemeyen yönlerinin inşasında, fotografik bakışın parçalı yapısı işlev kazanmaktadır. İmgenin ideolojik, sosyopolitik ya da kültürel çerçevesi bu parçalı ve kurgulanmış temsil biçimleriyle *staged photography* odaklı performatif temsillere dönüşmektedir.

Gerçekliğin tanığı kaygılarının ötesine geçen fotografik imge, duyusal ve kolektif bir deneyimin aracı haline gelerek izleyiciyi belirli anlam katmanlarıyla buluşturmaktadır.

> Günümüzde fotoğraf, "çağımızın belirtileri" olarak adlandırabileceğimiz şeye bilinçli ve gerekli bir uyum arayışında, yoğun bir deney ve projeksiyon alanı olarak şekillenmektedir. Bu bağlamda, "gerçeklik etkisi"nin izlerini korurken bilinçli bir simülasyonu mümkün kılan ve çağdaş estetik deneyimde tercih edilen bir araç haline gelen bir fotoğraf türü öne çıkmaktadır (Diaz, 2019, s. 85).

Mekânsal enstalasyon ve kurgusal yönelimlerin sağladığı bu bilinçli simülatif göstergeler, bellek ya da kültür gibi ortak evrensel kodların eşliğinde bir sahnelenmiş gerçeklik yaratmaktadır. Fotoğraf, burada anlatının yeniden inşasına olanak sağlayan bir medya ve tanıklığın somut verisi konumundadır.

3. FOTOĞRAF ARŞİVLERİNİ SAHNELEME: ERİK KESSELS VE LEBOHANG KGANYE ÖRNEĞİ.

Hollandalı sanatçı Erik Kessels, kendi çektiği fotoğraflardan ziyade, arşivlerden, aile albümlerinden ya da internetten bulduğu fotoğrafları kullanarak mekâna özgü yerleştirmeleriyle tanınmaktadır. Yeni imgeler üretmek yerine, çeşitli vesilelerle üretilmiş imgeleri farklı bağlamlarda bir

araya getirerek, fotografik imgelerin anlam katmanlarını açığa çıkarmaktadır. Sanatçının çalışmalarında bu anlam katmanları, fotoğrafın sergileme biçimleriyle de çeşitlenmektedir. Tüm mekâna yığılan ya da orijinalinin çok üstünde bir büyüklükte mekânı kaplayan fotoğraflar izleyicinin fotoğrafla karşılaşma anını ters yüz etmektedir.

Fotoğraf yığınlarıyla çalışma pratikleri birçok kaynakta tepeleme fotoğrafçılık (photography in abundance) terimiyle birlikte anılmaktadır. Aynı zamanda birikimsel estetik (accumulative aesthetic) kavramı da benzer bir yöntem olarak ele alınabilir. Bu anlamda Gerhard Richter'in devasa projesi Atlas örnek gösterilebilir. Richter'in biriktirdiği çeşitli fotoğrafları, gazete kupürlerini, aile albümlerini, çizimlerini, eskizleri bir araya getirdiği projesi yaklaşık olarak 40 yıl boyunca devam etmiş, 8.000'e yakın imgeye ulaşmıştır.

Erik Kessels'in *Fotoğraflarla 24 Saat* çalışması (Görsel 4), Richter'in Atlas projesiyle yöntemsel olarak benzerlikler göstermektedir. Çalışma bir günde Flickr'a yüklenen 350.000 fotoğrafın fiziksel olarak bir mekâna yığılmasından oluşmaktadır. Bu sayı çalışmanın farklı mekanlarda sergilenmesiyle 1.000.000 fotoğrafa kadar yükselmiştir. İzleyiciler bu yığıntı içinde yürümekte, kimi zaman fotoğrafların üzerine basmak zorunda kalmışlardır. Gündelik hayatta sıklıkla karşımıza çıkan bu amatör fotoğrafların, dijital ortamda yarattığı etki ile fiziksel mekânda yarattığı etki arasında büyük bir fark ortaya çıkmaktadır. Kessels, tam da bu farklılık üzerinden, günümüz dijital dünyasındaki görüntü yığınlarını fiziksel bir ortama taşıyarak, fotoğrafla kurduğumuz ilişkinin ve onu deneyimleme pratiklerinin nasıl dönüştüğünü açığa çıkarmaktadır.

Burada, bir yandan fotoğrafla nasıl bir etkileşime girdiğimiz tartışılırken, bir yandan da özel alan ve kamusal alan ayrımında, sosyal medya fotoğraflarının karmaşık durumu da ortaya konmaktadır. İzleyici, hiç tanımadığı insanların kişisel fotoğraflarının arasında gezinirken, aslında dijital olarak gündelik pratiğinde çoktan normalleştirdiği bir deneyimi, bu kez farklı bir hisle deneyimlemektedir. Sanatçı ve sanat yazarı Mark Durden, Kessels'in 'başkalarının deneyimlerinin temsilinde boğulma hissini

görselleştirmek' amacıyla bu görüntü yığınını yarattığını söylemektedir (Durden, 2014, s. 448).

Görsel 4: Erik Kessels, Fotoğraflarla 24 Saat, 2011



Erik Kessels'in fotoğraflarla sahneleme pratiğine bir diğer örnek ise, *Albümün Güzelliği* (Görsel 5) isimli fotoğraf yerleştirmesidir. Sanatçı bu yerleştirmeyi "fotoğraf albümlerinin kaybolmakta olan çağına bir övgü" olarak tanımlamaktadır (Kessels, 2026). Burada yine izleyici, hiç tanımadığı insanların aile albümlerinin arasında dolaşmaktadır. Ancak bu fotoğraflarda, Fotoğraflarla 24 Saat çalışmasından farklı bir estetik biçim söz konusudur. Burada günümüzde çok da aşina olmadığımız, basılı aile albümlerindeki fotoğrafların taranmış ve olduğundan çok büyük formatta yeniden basılmış halleriyle karşılaşılmaktadır. Gündelik hayatta, elimize almaya ve sayfalarını karıştırarak deneyimlemeye alıştığımız bu karşılaşma anı, *Albümün Güzelliği*'nde izleyiciyi içine alan bir sahneye dönüşmektedir. Burada sanatçı, ürettiği fotoğraflardaki aileleri tanımasa da ya da hikayelerini bilmese de, fotoğrafları deneyimleme pratiklerimizin, onun anlamındave etkisinde yaratabileceği dönüşümlere vurgu yapmaktadır. Fiziksel bir mekana yayılan ve bir sahne olarak kurgulanan bu fotoğraf yerleştirmeleri, alışık olunan bakma pratiklerine alternatif ortaya koymaktadır. Burada artık izleyici de, fotoğraflarla yaratılmış yığının bir parçası olarak mekanda kendine yer bulmaktadır.

Görsel 5: Erik Kessels, Albümün Güzelliği, 2012



Güney Afrikalı çağdaş sanatçı Lebohang Kganye ise, Erik Kessels'e benzer olarak, arşivlerden fotoğrafları kullanmakta ve onlar aracılığıyla sahneler kurgulamaktadır. Ancak Kganye kişisel arşivinden imgeleri ve hikayeleri üretiminin merkezine almaktadır. Kendini bir fotoğrafçı olarak tanımlasa da, pratiğine sıklıkla heykel, performans, tiyatro ve film gibi farklı medyumları da dahil etmektedir.

Kganye'nin çalışmaları, geçmişten gelen fotoğraflarla günümüzü bir araya getiren kolajlardan, fotoğraf yerleştirmelerinden ve performanslardan oluşmaktadır. Bu kimi zaman kendisini fotoğrafın içine yerleştirerek, kimi zaman fotoğraflardan birer sahne üreterek kendini bu sahnenin bir parçası haline getirerek kimi zaman ise izleyiciyi fotoğrafların arasında gezdirerek gerçekleşir. Böylece geçmişteki imge bugünün bedeniyle yeniden canlanır, fotoğrafın zamansal katmanları görünür kılınır. Bu teknik, fotoğrafı tekil ve kapalı bir kayıt olarak konumlandırmak yerine, bellekle birlikte sürekli yeniden kurulan, eksik bıraktığı yerleri bugünden tamamlayan bir anlatı düzlemine taşımaktadır. Sanatçının bu üretim süreci hayali bir diyalog olarak kendini göstermektedir. Fotoğraf, karşılıklı konuşmayı mümkün kılan bir arayüz olarak değerlendirilir. Bu bağlamda aile albümündeki imgeler, yalnızca bireysel hafızanın taşıyıcıları olmaktan çıkmakta, kimliğin kuşaklararası aktarımını bedensel ve mekânsal düzeyde kuran araçlara dönüşmektedir.

Lebohang Kganye, *Ke Lefa Laka: Her-Story* (Görsel 6) adlı çalışmasında annesinin kaybının ardından kişisel arşivine, özellikle de aile albümlerine yönelerek yas ve bellek süreçlerini, toplumsal cinsiyet, kimlik,

aidiyet gibi kavramlar üzerinden görsel bir araştırmaya dönüştürmektedir. Sanatçı, annesine ait fotoğrafları yalnızca birer hatıra olarak yeniden ele almakla kalmaz, bu görüntülerin üretildiği mekânlara geri dönerek aynı kadraj ve benzer beden duruşlarıyla buralarda kendini fotoğraflar. Böylece geçmişteki imgeleri bugünkü bedeniyle yeniden canlandırmakta ve fotoğrafın zamansal katmanlarını görünür kılan bir sahneleme pratiği gerçekleştirmektedir. Bu seri, geçmiş ile şimdi arasındaki mesafeyi kapatmaya çalışan bir tamamlama eylemidir. *Annemin nasıl göründüğünü, nasıl konuştuğunu ve belirleyici jestlerini unutmaya başladığımdan korktuğumu fark ettim. Fotomontajlar, hafıza eksikliğinin, sahte bir kimliğin ve hayali bir konuşmanın yerini aldı* (Kganye, 2026).

Görsel 6: Lebohang Kganye, *Ke Lefa Laka: Her-Story*, 2013



Lebohang Kganye'nin altı fotoğraf ve bir animasyon filmden oluşan *Bir Ailenin Yeniden Kurulması* (Reconstruction of a Family) isimli çalışması ise, büyükbabasının anlattığı hikâyelerin görsel imgeleridir (Görsel 7). İçinde aile albümünden fotoğrafları da barındıran dioramalar, üç boyutlu olarak sergi mekânına yerleştirilmiştir. *Ke Lefa Laka: Her-Story* çalışmasına benzer olarak, sanatçı yine kendi aile anlatılarına yönelmiş, ancak bu kez görsel imgeler değil, sözel anlatılar çıkış noktası olmuştur.

Sanatçının ailesi, Toprak Yasası ve apartheid rejiminin yürürlüğe koyduğu diğer ayrımcı yasal düzenlemeler nedeniyle yerinden edilmek ve zorunlu olarak yeniden yerleştirilmek zorunda kalmış bir ailedir. Bu nedenle sanatçının çalışmalarında aktarılan hikâyeler, yalnızca bireysel ya da ailevi bir geçmişin izlerini taşımakla kalmaz; aynı zamanda Güney

Afrika'nın sömürgecilik, ayrımcılık ve hafıza politikalarıyla şekillenmiş toplumsal tarihine de ışık tutmaktadır. Resmî tarih yazımında, arşivlerde ya da büyük anlatılar içinde çoğu zaman kendine yer bulamayan, görünmez kılınan ya da önemsizleştirilen bu deneyimler, sanatçının aile belleği üzerinden yeniden görünürlük kazanmaktadır. Burada sanatçı, büyükbabasının hikayeleriyle yalnızca aile anılarını görünür kılmamakta, aynı zamanda tarihin nasıl kurulduğunu, nasıl aktarıldığını ve anlatı sürecinde nasıl dönüştüğünü de sorgulamaktadır. Büyükbabanın sözlü anlatımı, geçmişi sabit ve değişmez bir gerçeklik olarak sunmak yerine, hatırlamanın seçici, parçalı ve kimi zaman da kurgusal yönlerini açığa çıkarmaktadır. Bu durum, belleğin yalnızca olanı kaydeden pasif bir alan olmadığını; tersine, geçmişi sürekli yeniden üreten, yorumlayan ve yeniden kuran aktif bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Sanatçı tam da bu noktada, tarih ile kurgu, gerçek ile temsil arasındaki geçirgen sınırlara işaret etmektedir.

Kganye'nin aile fotoğraf albümlerine ilişkin olarak dile getirdiği, "*sabit bir anlatıya sahip olmadığı, aksine geçmişimizi yeniden yorumlamamıza olanak sağladığı* yönündeki düşüncesi, sanatçının üretim pratiğinin temel kavramsal dayanaklarından birini oluşturmaktadır (Kganye, 2020). Sanatçı, kendi aile hikâyelerinden hareketle, belirli bir coğrafyaya, topluluğa ve tarihsel deneyime ait olduğu varsayılan anlatıların ne ölçüde gerçek, ne ölçüde kurgusal temsiller olduğunu sorgulamaktadır. Böylece kişisel arşiv, sadece aile tarihini görünür kılan bir araç olmaktan çıkmakta, mekân, aidiyet, yerinden edilme gibi kavramların tartışmaya açıldığı bir alana dönüştürülür.

Görsel 7: Lebohang Kganye, Arazi ve Mülkiyet Hakları Hakkında (Re Palame Tereneng E Fosahetseng), 2016



Bir Ailenin Yeniden Kurulması serisi, aynı zamanda bir animasyon filmini de kapsamaktadır (Görsel 8). Bu filmde, mekâna üç boyutlu olarak yerleştirilmiş fotoğraf kolajlarının arasında Kganye'nin takım elbise ve fötr şapka giyerek bir performans gerçekleştirdiği görülür. Burada fotoğraflarla bir sahne yaratılmıştır. Sanatçı da kendini bu sahneye dahil ederek, bildiği ve varlığından emin olduğu tek kişiyi hikâyenin içine yerleştirir.

Büyükbabamın bu hikâyelerini canlandırarak görsel bir anlatı oluşturuyorum; bu anlatıda, çeşitli aile hikâyelerinde (ve albümlerinde) benimle ilgili karakterlerin gerçek boyutlu mankenleri aracılığıyla buluşuyoruz. Bu kurgusal anlatılarda, büyükbabamın kişiliğini üstlenen ve aile fotoğraflarında sık sık giydiği tipik bir kıyafet olan takım elbise giyen tek 'gerçek' kişi benim (Kganye, 2026).

Görsel 8: Lebohang Kganye, Bir Ailenin Yeniden Kurulması, 2016



Lebohang Kganye'nin çalışmalarındaki bir diğer önemli vurgu ise çalışmaların isimlerine yapılmıştır. Her bir çalışmanın adını hem Güney

Afrika'nın on bir resmi dilinden biri olan Sotho-Tswana grubuna ait Güney Bantu dillerinden Güney Sotho dilinde hem de ingilizce olarak yazmaktadır. Sanatçının bu tavrı, geçmişe dair anlatıların kurgusallığını dil üzerinden de tartışmaya açmaktadır. Belleğin kurgusallığı, çalışmalarda hem görsel imgeler hem de dil aracılığıyla belirginleşmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, görsel arşivleri çağdaş sanat pratiğinde yalnızca geçmişi belgeleyen ya da koruyan birer depo değil, yeni anlatıların üretildiği, mevcut anlamların dönüştürüldüğü ve görsel hafızanın yeniden kurgulandığı aktif bir alan olarak ele almaktadır. Fotoğraf, bu bağlamda, sabit bir tanıklık nesnesi olmaktan çıkarak sanatçının müdahalesiyle yeniden anlam kazanan, yeni bağlamlara taşınan ve eleştirel okumaya açılan bir malzemeye dönüşmektedir. Böylece arşiv, geçmişi olduğu gibi aktaran kapalı bir yapı değil, değişebilen, dönüşebilen ve yeniden kurgulanabilen bir anlatı alanı olarak öne çıkmaktadır.

Erik Kessels ve Lebohang Kganye'nin üretimleri arasında kurulan ortaklık, her iki sanatçının da arşivsel fotoğrafı verili ve değişmez bir belge olarak kabul etmemesinde belirginleşmektedir. Her ikisi de fotoğrafı yeniden seçilen, yeniden çerçevelenen ve yeni ilişkiler içinde yeniden okunabilen bir malzeme olarak ele almakta; bu yolla arşivi edilgen bir koruma alanından çıkarıp etkin bir sanatsal müdahale alanına dönüştürmektedir. Kessels'te bu müdahale, buluntu fotoğrafların çoğaltılması, bir araya getirilmesi ve mekânsal olarak yeniden düzenlenmesiyle görünür olurken; Kganye'de aile arşivi, bedensel katılım, temsil ve sahneleme aracılığıyla yeniden canlandırılmaktadır. Biçimsel ve tematik farklılıklarına rağmen iki sanatçının ortaklaştığı nokta, arşivsel fotoğrafın tekil ve sabit bir anlam taşımadığı, çoğullaşma ve yeniden yazılabilme potansiyeli taşıyan bir anlatı imkânı sunduğudur.

Bu ortaklık aynı zamanda sahnelenmiş fotoğraf ile doğrudan ilişkilidir. Kessels ve Kganye'nin çalışmaları, arşivdeki fotoğrafların yalnızca geçmişe ait belgeler olmadığını, yeni sahnelemeler ve yeni düzenlemeler aracılığıyla yeniden üretilebildiğini göstermektedir. Özellikle Kganye'nin

performatif ve bedensel müdahaleleri sahnelenmiş fotoğrafın doğrudan bir uzantısı olarak okunabilirken, Kessels'in yerleştirmeleri de fotoğrafı yalnızca bakılan bir imge değil, kurgulanan bir mekân hâline getirerek benzer bir temsil biçimine işaret etmektedir. Bu nedenle sahnelenmiş fotoğraf bu iki sanatçının pratiğinde yalnızca estetik bir yöntem değil, aynı zamanda arşivin otoritesini sorgulayan, belgesel olan ile kurmaca olan arasındaki sınırları belirsizleştiren eleştirel bir araç hâline gelmektedir.

Her iki sanatçının pratiği, fotografik imgenin hem hafıza hem kimlik hem de temsil meseleleri etrafında yeniden düşünülmesini sağlamakta, sahnelenmiş fotoğraf ile kurdukları ilişki sayesinde de arşivin nesnelliği, doğruluğu ve tamamlanmışlığı fikrini tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda fotografik imge, arşivsel estetik dolayısıyla aktif bir tanıklığı ortaya koyarken hem kişisel kanalların hem de kolektif belleğin izini sürmektedir. Fotografik imgenin gelecek tezahürü, pratiğin yeniden inşası yoluyla gerçekleşen bir düzen ve temsillerin yeni anlamlarla izleyici etkileşimine girmesiyle mümkün olabilmektedir. Bu durum sanatçının rolünü de dönüştürerek onu yalnızca sanat üreten birey olarak değil, seçici, düzenleyici ve müdahale eden bir özne olarak yeniden tanımlamaktadır.

KAYNAKÇA

Buignet, C. & Rykner, A. (2012). Tableau vivant et photographie mise en scène, interférences, transactions, transgressions. In: Figures de l'Art. *Revue d'études esthétiques*, (22), 13-24.

Derrida, J. & Prenowitz, E. (1995). *Archive fever: A Freudian Impression*. *Diacritics*, *25*(2), 9-63.

Diaz, M. C. (2019). Visual storytelling in hypermodernity: The transformative construction of symbolic realities through staged photography. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics, 42*(3), 84-99.

Durden, M. (2014). *Photography today*. Phaidon Press.

Foster, H. (2004). *An archival impulse*. *October*, (110), 3-22.

Foucault, M. (2011). *Bilginin arkeolojisi*. Ayrıntı Yayınları.

Godfrey, M. (2005). Photography found and lost: On Tacita Dean's Floh. *October*, (114), 90-119

Hirsch, M. (1992). Family pictures: Maus, mourning, and post-memory, *Discourse*, 15(2), *Special Issue: The Emotions, Gender, and the Politics of Subjectivity*, 3-29.

Kessels, E. (2026, Mart 6). Album beauty. https://www.erikkessels.com/album-beauty

Kganye, L. (2026, Mart 1). Reconstruction of a family. https://phmuseum.com/projects/reconstruction-of-a-family#b-e02xZ3.

Kganye, L. (2026, Mart 1). Ke Lefa Laka: Her-Story**.** https://phmuseum.com/projects/ke-lefa-laka-her-story

Kganye, L. (2020). https://chazen.wisc.edu/collection/29752/ke-ile-ka-tswela-pele-ka-ho/

Macba (2006). https://www.macba.cat/en/obra/r2825-beyond-the-family-album/

Rose, G. (2010). *Doing family photography: The domestic, the public and the politics of sentiment.* Ashgate.

Schwartz, J. M. & Cook, T. (2002). Archives, records, and power: The making of modern memory. *Archival Science* (2), 1-19.

Tagg, J. (2002). *The burden of representation: Essays on photographies and histories*. Palgrave Macmillan.

SÖZLÜ ANLATIDAN ÇOCUKLAR İÇİN PİYANO SÜİTİNE: PROPP VE CIN TEMELLİ MÜZİKAL MASAL TASARIMI İÇİN BİR MODEL ÖNERİSİ

Oğuzhan AKKUZU

ÖZET

Bu çalışma, geleneksel sözlü anlatıların çağdaş müzikal ifade biçimleriyle yeniden üretimine yönelik disiplinler arası bir model önerisi sunmaktadır. Araştırmanın amacı, bir masalın yapısal örgüsünün Propp'un işlevsel çözümleme yaklaşımıyla görünür kılınması ve Kavramsal Harmanlama Kuramı (Conceptual Integration Network - CIN) çerçevesinde yeniden yapılandırılarak çocukların icra düzeyine uygun bir piyano mini süiti tasarımına dönüştürülmesidir. Yöntemsel çerçeve üç aşamalı bir model üzerinden kurgulanmaktadır. Sürecin ilk aşamasında, çocuklara anlatılabilirlik ölçütlerine göre seçilen bir masal, Propp'un işlevsel çözümleme yaklaşımıyla incelenerek olay akışı, karakter rolleri ve dönüşüm noktaları bir "işlev/motif haritası" hâlinde sistematize edilir. Ardından, elde edilen bu yapı CIN modeli kapsamında giriş uzamları ve bu uzamlar arasındaki eşleme ilişkileri üzerinden yeniden kurgulanarak harman uzamında beliren anlam örgüleri tanımlanır. Son aşamada ise söz konusu kavramsal yapı, çocukların icrasına uygun teknik sınırlılıklar gözetilerek piyanoya aktarılır; karakter temsilleri için leitmotif benzeri tematik çekirdekler ve anlatısal dönüşümler için tekrar-varyasyon temelli bir müzikal örgütleme yaklaşımı oluşturulur. Çalışmanın beklenen çıktısı, seçilen masalın yapısal çözümlemesi ve bilişsel yeniden yapılandırması üzerinden tasarlanan; kurulum, çatışma/sınanma ve çözüm/dönüş bölümlerinden oluşan çocuk düzeyinde bir piyano mini süiti örneğidir. Araştırma, sözlü anlatı geleneğinin çağdaş bir enstrüman aracılığıyla performatif bir forma dönüştürülmesini hedeflerken, masalın işlevsel yapısı ile müzikal biçim arasındaki eşleme ilkelerini sistematize etmektedir. Geliştirilen bu çerçeve, farklı masal türlerine uyarlanabilir bir tasarım modeli sunarak disiplinler arası üretim pratiklerine katkı sağlamayı

Öğr. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Piyano Ana Sanat Dalı, İzmir / TÜRKİYE, oguzhan.akkuzu@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2135-0427

amaçlamakta; aynı zamanda sanatçının günümüzdeki üretim ve aktarım rollerine ilişkin yeni bir perspektif önermektedir.

Anahtar Kelimeler: sözlü anlatı, Propp, Kavramsal Harmanlama (CIN), müzikal anlatı tasarımı, çocuk piyano eğitimi

GİRİŞ

Sözlü kültür ürünlerinin çağdaş sanat ortamlarında yeniden ele alınması; halk anlatılarının yalnızca korunması değil, aynı zamanda yeni bağlamlarda yeniden üretilmesi bakımından stratejik bir önem taşımaktadır. Masallar; olay örgüsü, işlevsel yapı ve sembolik karşıtlıklarıyla farklı sanat alanlarına aktarılmaya elverişli anlatı türleridir. Bununla birlikte masaldan müziğe geçiş, basit bir konu aktarma işlemi değildir; bu süreç, anlatının derin yapısındaki morfolojik birimlerin müzikal parametrelerle yeniden kodlanmasını gerektirmektedir.

Bu çalışma, Ali Berat Alptekin (2005) tarafından derlenen "Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm" masalından hareketle, sözlü anlatının çocuklara yönelik bir piyano süitine dönüştürülmesi sürecini incelemektedir. Çalışmanın temel problemi; masaldaki anlatısal işlevlerin, çocuklar tarafından icra edilebilir bir piyano yapısına hangi yöntemle dönüştürülebileceğidir. Literatürde masalların müzikal betimlemelerine rastlansa da, bu çalışmayı özgün kılan nokta, dönüşümün tesadüfi değil, belirli kuramsal modeller üzerinden sistematiğe dökülmesidir.

Çalışmanın kuramsal eksenini; masalın işlevsel çözümlemesinde Vladimir Propp'un masal biçimbilimi, bu yapının yeniden örgütlenmesinde ise Kavramsal Harmanlama Kuramı (CIN) oluşturmaktadır. Yalçın ve Aytaş (2002), masalın çocuğun düşünme biçimini besleyen rolünü vurgularken; Metin Ekici (2004), halk bilgisi ürünlerinin temsil edilerek devamlılıklarının sağlanması gerektiğini belirtir. Bu doğrultuda çalışma; geleneksel bir anlatının, yapısal ve bilişsel yöntemlerle çocuk piyano edebiyatına kazandırılması bakımından özgün bir 'güncelleme' örneği sunmaktadır.

1. ARAŞTIRMANIN MATERYALİ: "ŞENGÜLÜM, MENGÜLÜM, ŞÜNGÜLÜM" MASALI

Çalışmanın temel veri kaynağını, Ali Berat Alptekin (2005) tarafından derlenen masal metni oluşturmaktadır. Masalın kurgusunda hem dramatik bir "şifre" işlevi gören hem de piyano süitinin ana temasını (A Teması) belirleyen temel diyalog şu şekildedir:

"Şengülüm, Şüngülüm, Mengülüm,
Aç kapıyı, ben gireyim,
Ağzımda su getirdim,
Boynuzumda ot getirdim,
Memelerimde süt getirdim." (Alptekin, 2005, s. 172).

Bu diyalog, masalın olay örgüsünde Propp'un "Yasak/Emir" (γ) ve "İhlal"(θ) işlevlerinin kesiştiği noktayı temsil etmektedir. Müzikal açıdan ise; isimlerin yarattığı ritmik yapı ve getirilen hediyelerin (su, ot, süt) oluşturduğu üçleme, süitteki motifsel genişlemenin temelini oluşturmuştur.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Propp'un Masal Biçimbilimi

Vladimir Propp'un masal biçimbilimi; anlatıyı kişiler, motifler ya da temalar üzerinden değil, işlevler üzerinden çözümleyen yapısal bir yaklaşımdır. Propp'a göre masalı kuran temel birim, karakterlerin kim olduğu değil, onların olay örgüsü içinde hangi görevi yerine getirdiğidir. Bu nedenle işlev, *"bir kişinin olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemi"* olarak tanımlanır (Propp, 1985, s. 29). Bu yaklaşım, çözümlemenin merkezine "kim yaptı?" sorusundan çok, "anlatıda ne oldu ve bu olan şey olay akışı içinde hangi görevi üstlendi?" sorusunu yerleştirir.

Propp'un modelinin temel önermelerinden biri, masalda değişmeyen öğelerin kişilerin kendileri değil, onların yerine getirdiği işlevler olduğudur. Aynı işlev farklı kişiler, varlıklar ya da nesneler aracılığıyla yerine getirilebilir; buna karşılık anlatının yapısal örgüsü, bu işlevlerin dizilişi

üzerinden korunur. Propp ayrıca işlevlerin sayısının sınırlı olduğunu ve olay örgüsünde belirli bir sıradüzen içinde ilerlediğini belirtir (Propp, 1985, s. 29). Bu yönüyle Propp'un yaklaşımı; masalı rastlantısal olayların toplamı olarak değil, çözümlenebilir ve yeniden kurulabilir bir yapı olarak düşünmeyi mümkün kılar.

Bu çalışmada Propp morfolojisinin tercih edilmesinin temel nedeni, masalın müziksel temsile aktarılabilmesi için önce işlevsel olarak bölütlenmesi gereğidir. Sözlü anlatıyı doğrudan müziğe taşımak, çoğu zaman yüzey olayların betimleyici biçimde sıralanmasına yol açar. Oysa çocuklara yönelik bir piyano eserinde asıl mesele, masalın bütün ayrıntılarını seslendirmek değil; anlatının takip edilebilir, tanınabilir ve biçimsel olarak kurulabilir çekirdeklerini seçmektir. Propp'un yaklaşımı bu noktada belirleyici bir rol oynar; çünkü masal metnini işlev dizilerine ayırarak anlatının hangi anlarının yapısal bakımdan merkezi olduğunu görünür kılar. Böylece müziksel kompozisyon için gerekli olan sahne sınırları, gerilim noktaları, giriş-çıkış eşikleri ve çatışma çekirdekleri daha sağlam biçimde belirlenebilir.

"Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm" masalı açısından bakıldığında Propp çözümlemesi, anlatının hangi noktalarda eşik kurduğunu, hangi aşamalarda güvenin sınandığını ve hangi anda ihlalin devreye girdiğini yapısal olarak ayrıştırmaktadır. Örneğin kapının açılması, şifrenin doğrulanması, taklidin devreye girmesi ve kandırma girişimi gibi anlar; anlatının akışını yönlendiren işlevsel dönemeçlerdir. Bu nedenle Propp'un modeli, masaldaki dramatik yükü taşıyan anları belirlemek açısından çalışmanın ilk ve zorunlu adımını oluşturur. Başka bir ifadeyle müziğe aktarılacak olan şey masalın bütün ayrıntıları değil, Propp çözümlemesi sayesinde ayırt edilen işlevsel omurgadır.

Bu nokta, çalışmanın yöntemsel mantığı bakımından özellikle önemlidir; çünkü burada Propp çözümlemesi nihai amaç değil, sonraki aşama için bir ara düzenleme katmanı olarak kullanılmaktadır. Masal önce Propp aracılığıyla işlevsel bir iskelete indirgenmekte; ardından bu iskelet, Kavramsal Harmanlama Kuramı (CIN) çerçevesinde yeniden işlenerek

modellenmektedir. Bu iki kuramın birlikte kullanılması, masalın yüzey olay örgüsünden doğrudan müziksel betimlemeye sıçramak yerine, arada izlenebilir ve gerekçeli bir dönüşüm hattı kurmayı mümkün kılmaktadır.

Propp'un sunduğu en önemli katkılardan biri de anlatının müziksel karşılıklarını belirlerken keyfiliği azaltmasıdır. Eğer masal doğrudan bestecinin sezgisine bırakılırsa, tercihler çoğu zaman açıklanamaz kalabilir. Oysa Propp çözümlemesi, bestecisel tercihlere yapısal bir dayanak sağlar. Böylece bir motif yalnızca "güzel duyulduğu için" değil, belirli bir işlevsel çekirdeği taşıdığı için seçilir. Bu bakımdan Propp morfolojisi, çalışmanın müziksel boyutunda estetik kararı sınırlandıran değil; tersine, onu daha savunulabilir ve şeffaf kılan bir yöntemsel çerçeve sunmaktadır.

Ayrıca bu işlev odaklı yaklaşım, çocuklara yönelik piyano yazısı açısından pedagojik bir yarar sağlar. Çocuk dinleyici ya da icracı için anlatının bütün ayrıntılarını ses yoluyla aktarmak yerine, belirgin işlev çekirdeklerine dayalı açık bir müziksel örgü kurmak daha etkilidir. İşlevler arasındaki fark ne kadar net kurulursa, müzikte karşılık bulan motifler, tekrarlar ve karşıtlıklar da o ölçüde anlaşılır olur. Sonuç olarak Propp morfolojisi bu çalışmada, anlatıyı müziksel kompozisyona hazırlayan ilk yapısal filtre işlevini görmektedir.

2.2. Kavramsal Harmanlama Kuramı (CIN)

Kavramsal Harmanlama Kuramı (CIN), Fauconnier ve Turner tarafından geliştirilen ve anlam üretim sürecini farklı zihinsel alanlar arasındaki dinamik ilişkiler üzerinden açıklayan bir bilişsel modeldir (Fauconnier & Turner, 1998, 2002). Kurama göre birey, tek bir kavramsal çerçeve içinde düşünmez; farklı bağlamlardan gelen öğeleri bir araya getirerek yeni anlam örgütlenmeleri kurar. Bu süreçte; iki girdi alanı, bu girdilerin paylaştığı soyut ilişkileri barındıran bir ortak alan ve seçici eşleşmeler yoluyla yeni anlamın kurulduğu bir harman alanı devreye girer (Fauconnier & Turner, 1998, s. 142-151).

Bu çalışmada kuramsal modelin üzerine inşa edildiği temel anlatı materyali, Ali Berat Alptekin (2005) tarafından derlenen "Şengülüm,

Mengülüm, Şüngülüm" masalıdır. Analize esas teşkil eden kesitte anne keçi, yavrularına dışarıdaki tehlikelere karşı şu şifreli tekerlemeyi öğretir:

“Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm, / Aç kapıyı, ben gireyim, / Ağzımda su getirdim, / Boynuzumda ot getirdim, / Memelerimde süt getirdim.” (Alptekin, 2005).

Anlatının devamında kurdun bu şifreyi gizlice öğrenmesi ve sesini anneye benzeterek aynı sözlerle yavruları kandırması, CIN modelindeki "doğrulama-taklit" karşıtlığının edebi zeminini oluşturmaktadır. Bu nedenle CIN, anlatı malzemesi ile müziksel malzeme arasında doğrudan ve tek yönlü bir “aktarımı” değil; farklı anlatı çekirdeklerinin, işlevlerin ve değer karşıtlıklarının yeni bir kompozisyonel alanda yeniden örgütlenmesini açıklayan kuramsal çerçeve olarak değerlendirilmiştir.

Araştırmada kuramın uygulanışı, doğrudan masalın yüzey olay örgüsüne değil, önce Propp çözümlemesiyle açığa çıkarılan işlevsel iskelete dayanmaktadır. Başka bir deyişle masaldaki kişiler, eylemler ve dramatik dönemeçler ilk aşamada Propp’un morfolojik yaklaşımıyla çözümlenmiş; daha sonra bu çözümlemeden elde edilen anlatısal çekirdekler CIN uzamlarına yerleştirilmiştir. Girdi alanları, masaldan elde edilen anlatısal verilerin işlevsel kümelenmesine göre oluşturulmuştur. Birinci girdi alanı koruyucu düzeni ve güvenli giriş koşullarını (Anne/Gerçek Şifre), ikinci girdi alanı ise taklit, ihlal ve tehdit eksenini (Kurt/Sahte Şifre) taşımaktadır.

Kuramın bu çalışmadaki en önemli katkısı, anlatının müziksel karşılığını “eşdeğerlik” mantığıyla değil, “yeniden örgütlenme” mantığıyla ele almayı mümkün kılmasıdır. Örneğin güvenli girişi temsil eden bir motif ile bu güvenin bozulmuş biçimini temsil eden karşıt bir motif, yalnızca melodik farklılıklar üzerinden değil; kimlik, tehdit ve doğrulama ilişkileri bakımından da açıklanabilir hâle gelmektedir. Bu nedenle çalışmada kullanılan A ve A′ motifleri, harman alanında belirginleşen anlatısal karşıtlıkların işitsel taşıyıcıları olarak düşünülmektedir. Bu çerçeve, harman alanında giriş alanlarının basit toplamını aşan yeni bir yapı oluştuğu yönündeki kurucu CIN savıyla da örtüşmektedir (Fauconnier & Turner, 1998, s. 143-144; Fauconnier & Turner, 2002, s. 46-49).

3. YÖNTEM

Bu çalışma, verinin analizinden sanatsal dönüşüme uzanan üç aşamalı bir model üzerine kurulmuştur. Araştırmanın temelini oluşturan Alptekin (2005) varyantı; barındırdığı işlevsel çeşitlilik ve tekerleme yapısı nedeniyle yapısal analiz süreci için veri kaynağı olarak seçilmiştir. Çalışmanın yöntemsel basamakları şu şekildedir:

Birinci aşamada; masal metni Propp'un morfolojik yaklaşımı doğrultusunda çözümlenmiştir. Buradaki temel amaç, masalı yüzey olayları üzerinden değil, işlevsel omurgası üzerinden okuyarak müziksel kurgu için merkezî önem taşıyan anlatı çekirdeklerini belirlemektir.

İkinci aşamada; elde edilen işlevsel yapı Kavramsal Harmanlama Kuramı (CIN) aracılığıyla yeniden düzenlenmiştir. Bu basamakta Propp çözümlemesi doğrudan bestesel kararlara dönüştürülmemiş; önce CIN modeli içinde işlenerek doğrulama, taklit ve ihlal gibi kavramsal çekirdeklere dönüştürülmüştür.

Üçüncü aşamada ise; bu kavramsal yapı; motif, varyasyon, karşıt tema ve doku gibi müziksel araçlarla çocuklara yönelik bir piyano süitinin tematik ve biçimsel kuruluşuna aktarılmıştır.

Kapsam ve Sınırlılıklar; Çalışmanın modelleme gücünü daha net ortaya koyabilmek adına, masalın bütünü yerine temsil gücü yüksek bir 'çekirdek kesit' örneklem olarak seçilmiştir. Bu kesit; giriş tekerlemesi ile A ve A′ temaları etrafında şekillenen doğrulama, güven ve taklit eksenlerini kapsamaktadır.

Dolayısıyla bu bildiri, masalın tamamını kapsayan nihai bir kompozisyon tasarımı sunmaktan ziyade; Propp-CIN-Müziksel Dönüşüm modelinin belirli bir sahne üzerindeki uygulanabilirliğini göstermeyi amaçlamaktadır. Analiz için esas alınan çekirdek sahne; annenin yavrularına öğrettiği 'doğrulama işareti' (şifre) ve bu güvenli düzenin kurt tarafından 'taklit' yoluyla bozulmasıyla sınırlı tutulmuştur.

4. MASALIN PROPP MORFOLOJİSİNE GÖRE İŞLEVSEL DİZİLİMİ

Bu aşamada, Ali Berat Alptekin (2005) derlemesinden hareketle belirlenen anlatı kesiti, Propp'un morfolojik analiz yöntemi doğrultusunda işlevsel birimlerine ayrıştırılmıştır. Yapılan bu yapısal çözümleme, masalın birbirini izleyen olay örgüsünü soyut işlevsel duraklara indirgeyerek; anlatısal birimlerin kompozisyon sürecinde hangi müziksel parametrelerle (tema, doku, ton) etkileşime gireceğini yöntemsel olarak temellendirmektedir. Aşağıdaki tablo, anlatıdaki dramatik dönüşümlerin yapısal iskeletini ve bu iskeletin müziksel temsile kaynaklık eden izdüşümlerini sunmaktadır:

Propp İşlevi (sembol)	**Masal Metnindeki Karşılığı**	**Müzikal Karşılık (öngörü)**
uzaklaşma (β)	Anne keçinin yavrularını evde bırakıp ormana gitmesi.	
yasak / emir (γ)	Annenin "Şifreyi söylemeyene kapıyı açmayın" tembihi.	A teması / güvenli düzen (17. ve 21. ölçüler)
bilgi toplama (ζ)	Kurdun saklanarak anne keçinin şifresini ezberlemesi.	Geçiş ve hazırlık alanı (65. ve 67. ölçüler)
aldatma / taklit (η)	Kurdun sesini benzeterek sahte şifre ile kapıyı çalması.	A′ teması / sahte şifre (68. ölçüden itibaren)
İhlal (θ)	Yavruların sahte şifreye kanarak kapıyı açması.	Ton değişimi ve dramatik çatışma (75. ölçü)

5. PROPP'TAN CIN'E GEÇİŞ

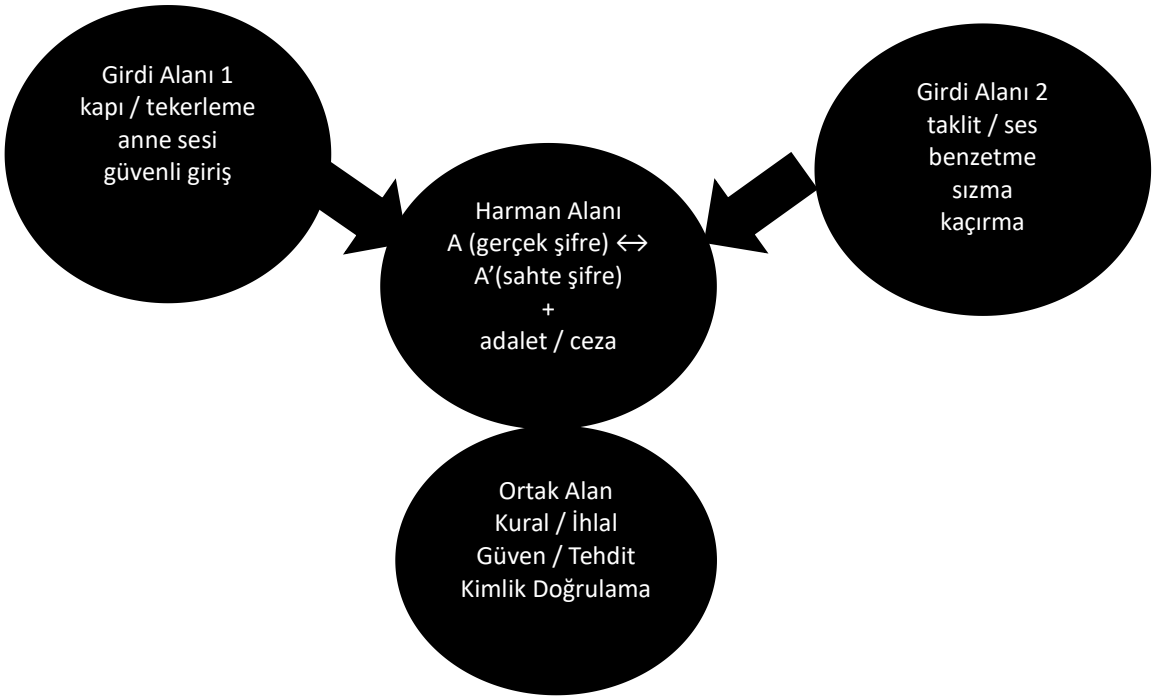
"Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm" masalının bu çalışmada odaklanılan çekirdek sahnesinde anne keçi; yavrularına kapıyı yalnızca kendi sesiyle ve belirli bir sözlü doğrulama işaretiyle açmaları gerektiğini bildirir. Böylece anlatının başlangıcında güvenli giriş, tanıma ve doğrulama esasına dayalı bir koruyucu düzen kurulmuş olur. Ancak kurt bu konuşmayı

gizlice dinleyerek söz konusu şifreyi öğrenir ve daha sonra aynı doğrulama kalıbını taklit ederek içeri girmeye çalışır. Dolayısıyla anlatının dramatik çekirdeği; daha başlangıçta "doğru ses / sahte ses", "güvenli giriş / ihlal" ve "kimlik doğrulama / aldatıcı tekrar" karşıtlıkları üzerine kurulmaktadır.

Masalın seçilen bu çekirdek sahnesi, önce işlevsel bakımdan çözülmüş; ardından bu işlevsel çekirdekler CIN modeli içinde yeniden düzenlenmiştir. Bu noktada birinci girdi alanı; anne-yavru-şifreli kapı güvenliği eksenindeki koruyucu düzeni, ikinci girdi alanı ise kurt-taklit-sızma girişimi eksenindeki ihlal ve tehdit yapısını taşımaktadır. Ortak alan; bu iki anlatı dizisinin paylaştığı "kimlik doğrulama", "güven-tehdit" ve "kural-ihlal" gibi soyut ilişkileri görünür kılmaktadır.

Harman alanında ise gerçek şifre ile sahte şifre karşıtlığı etrafında yeni bir dramatik yapı kurulmaktadır. Bu yapı, anlatının yüzey olaylarını bire bir tekrarlayan bir özet değildir. Aksine masaldaki çekirdek karşıtlıkların, müziksel temsile en uygun biçimde yeniden örgütlenmiş hâlidir. Böylece anne sesinin temsil ettiği güvenli giriş alanı ile kurdun taklit yoluyla devreye soktuğu sahte giriş alanı, müziksel motiflerin kurulabileceği bilişsel çekirdeğe dönüşmektedir. Metin içerisinde sunulan diyagram; masalın tamamını göstermeyi değil, seçilen sahnede doğrulama, güven, taklit ve ihlal ilişkilerinin nasıl yeniden düzenlendiğini görünür kılmayı amaçlamaktadır.

Şekil 1: "Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm" masalında Propp çözümlemesinden CIN uzamlarına geçişin şematik gösterimi



Şekil 1'de, masalın Propp temelli işlev çözümlemesinden elde edilen anlatısal çekirdeğin Kavramsal Harmanlama Kuramı'nın uzam yapısına nasıl aktarıldığı gösterilmektedir. Birinci girdi alanı; anne-yavrular-şifreli kapı güvenliği eksenindeki koruyucu düzeni, ikinci girdi alanı ise kurt-taklit-sızma eksenindeki ihlal ve tehdit yapısını temsil etmektedir. Ortak alan; her iki anlatı dizisinin paylaştığı kimlik doğrulama, güven-tehdit ve kural-ihlal şemasını görünür kılmaktadır.

Girdi alanlarından seçici eşleşme yoluyla taşınan unsurlar, harman alanında gerçek şifre ile sahte şifre karşıtlığı etrafında yeniden örgütlenmekte; böylece anlatının dramatik çekirdeği belirginleşmektedir. Bu emerjan yapı, çalışmanın sonraki aşamasında müziksel kodlamaya aktarılacak tema kimliği ve karşıt tema ilişkisi için bilişsel temel oluşturmaktadır.

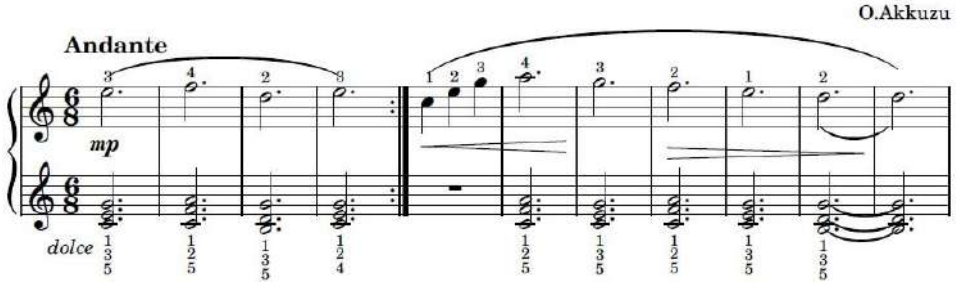
6. MÜZİKSEL KODLAMA VE PİYANO SÜİTİNİN KURULUŞU

Bu çalışmada müziksel kodlama; masaldan elde edilen anlatısal verilerin doğrudan ses betimlemesine dönüştürülmesi olarak değil, Propp çözümlemesi ve CIN modellemesi sonucunda belirginleşen işlevsel ve kavramsal çekirdeklerin piyano yazısına aktarılması olarak düşünülmüştür. Bu nedenle bestesel tasarımda esas alınan unsur, olayların dış görünüşü değil; anlatının taşıdığı eşik, doğrulama, güven, taklit, ihlal ve çatışma gibi yapısal ilişkiler olmuştur.

Eserin ilk bölümü, masalın kapı-tekerleme-doğrulama sahnesine karşılık gelen bir eşik alanı kurmaktadır. İlk 11 ölçüde yer alan müziksel doku, doğrudan ana tema işlevi görmekten çok, tekerlemeyi betimleyen hazırlayıcı bir alan oluşturmaktadır. *6/8* 'lik ölçü yapısı içinde *mezzo-piano* (*mp)* dinamikleriyle başlayan bu bölüm; içerisinde barındırdığı kontrollü *crescendo* ve *decrescendo* geçişleriyle anlatıdaki tekerleme evreninin devinimini yansıtır. Bu kısım; sözlü doğrulama kodunu çağrıştıran tekrar eğilimli yapısıyla, anlatının güvenli düzenini işitilebilir hâle getirir. Melodinin Do Majör tonunda ve beşli aralık (*5'li*) içinde sınırlı kalması, çocuk piyano edebiyatının sadelik ilkesiyle uyum sağlarken, CIN

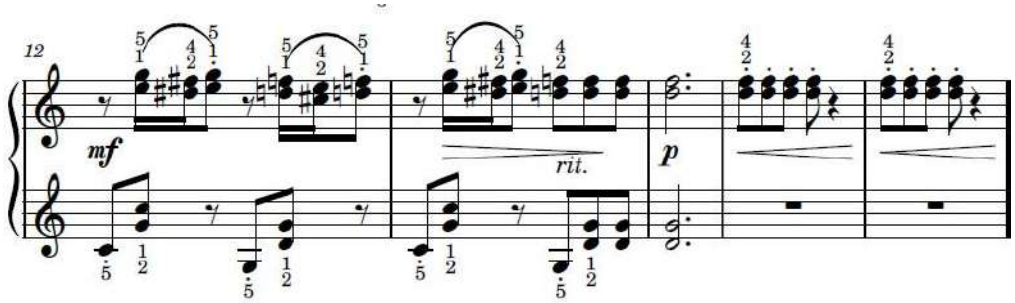
modelindeki "koruyucu düzen" ve "güvenli giriş" kavramlarını işitsel olarak pekiştirir. Burada müzik; olayın kendisini değil, olayın gerçekleşmesini mümkün kılan doğrulama alanını kurmaktadır (Bk. Şekil 2).

Şekil 2: 1-11. ölçüler arası hazırlayıcı alan ve tekerleme yapısı



Bu hazırlayıcı alanı izleyen 12-14. ölçüler, kapı vurma eylemine geçişin ön-gerilim bölgesi olarak işlev görmektedir. *6/8*'lik ritmik akışın devam ettiği bu kesitte *mezzo-piano* (*mp)* düzeyinden başlayan kontrollü bir *crescendo*, işitsel gerilimi kademeli olarak artırarak dinleyiciyi bir sonraki dramatik hamleye hazırlar. Ardından 15-16. ölçülerde belirginleşen kapı vurma figürü, dışarıdan gelen çağrının ve fiziksel temasın işitsel göstergesine dönüşmektedir. Kısa ve kesik (*staccato*) artikülasyonla belirginleştirilen bu figür; içerisi ile dışarısı arasındaki sınırı işaret eden dramatik bir eşik kurar (Şekil 3). Bu figür, CIN modelindeki "ihlal" ve "eşik" kavramlarının müzikal bir yansıması olarak, güvenli alanın dış dünyadan gelen bir etkiyle ilk kez temas etmesini simgelemektedir (Bk. Şekil 3).

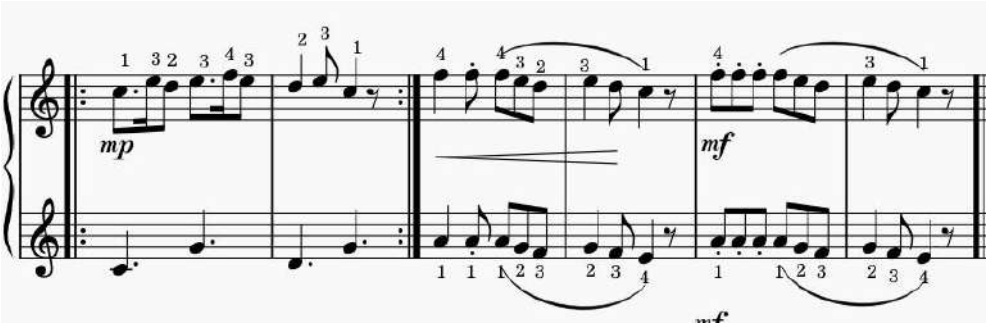
Şekil 3: 12-16. ölçüler arası ön-gerilim bölgesi ve kapı vurma figürü



17. ölçüde başlayan ve 22. ölçüye kadar uzanan A teması ise bu eşik durumunun ardından ortaya çıkan ilk ana tematik kimliktir. A teması; gerçek şifreyi, doğru sesi, meşru kimliği ve güvenli giriş düzenini temsil eden müziksel alanı kurmaktadır. *6/8* 'lik ritmik yapının sağladığı akışkanlık ve Do Majör tonunun sağladığı tınısal berraklık, temanın "doğrulanmış"

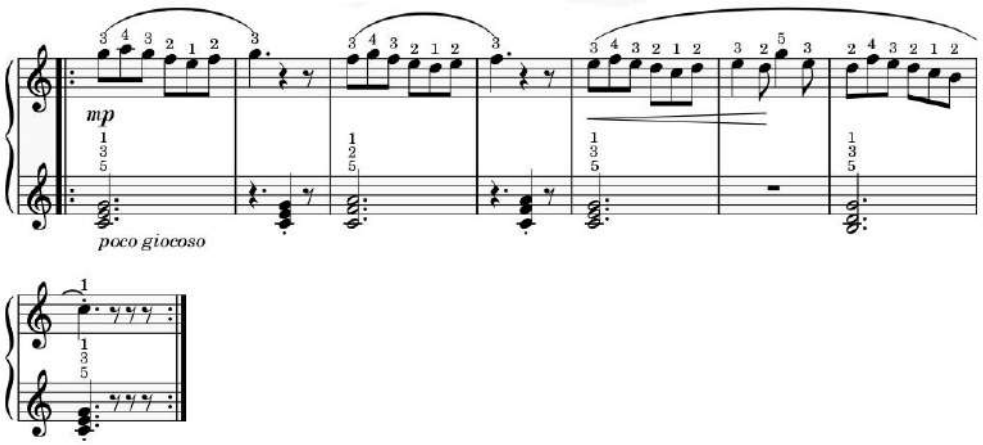
karakterini pekiştirir. Melodik çizgisinin sadeliği, şarkımsı (*cantabile*) yapısı ve çocuk parçası estetiğine uygun yalınlığı; bu motifin tanınabilir ve güven veren bir kimlik alanı oluşturmasını sağlamaktadır (Şekil 4). Beşli aralık (*5'li*) içerisinde seyreden bu ezgi, dinleyici (çocuk) için bilişsel olarak en kolay kavranan ve "güvenli" olarak kodlanan bir yapı sunar. Burada tema yalnızca hoş bir ezgi değil, CIN modelindeki "gerçek şifre" ve "meşru kimlik" alanının doğrudan müzikal işaretidir (Bk. Şekil 4).

Şekil 4: 17-21. ölçüler arası A teması (gerçek şifre ve meşru kimlik)



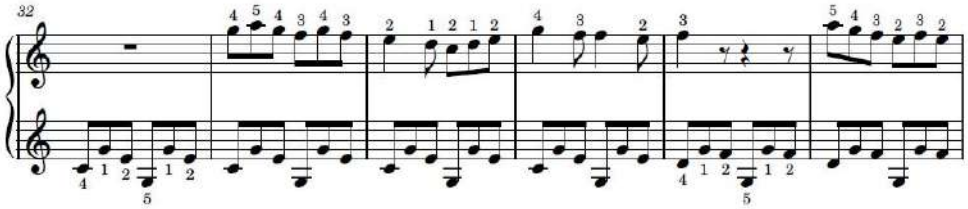
23-30. ölçüler arasındaki kısım, A temasının basit bir tekrarı olmaktan ziyade, onun sözlerle ilişkili olarak genişleyen devam katmanını oluşturmaktadır. 23. ölçüde gelen *poco giocoso* (biraz şakacı) ifadesi ve *mezzo-forte* (*mf*) dinamikleri, A temasının temsil ettiği güvenli düzenin artık yavruların dünyasında bir huzur ve oyun alanına dönüştüğünü gösterir. Melodik olarak, 25. ölçüden itibaren sağ eldeki sekizlik nota akışının yoğunlaşması, ana motifin anlam çevresini koruyarak onu daha akışkan ve daha cümleli bir yapıya taşımaktadır. Sol el eşliğinde ise 17. ölçüdeki durağan yapının yerini alan daha hareketli figürler, A temasının bir çekirdek motiften daha geniş bir anlatı alanına doğru açılmasını sağlar. Bu durum, CIN modelindeki "gerçek şifre" alanının (Girdi Alanı 1), anlatı içinde nasıl kökleşip normalleştiğini müzikal olarak kanıtlar (Bk. Şekil 5).

Şekil 5: 22-30. ölçüler arası a temasının genişleme katmanı



31. ölçüden 64. ölçüye kadar süren geniş bölüm ise bu yapının varyasyon alanıdır. Bu alan, 22-30. ölçülerdeki akışkan karakterin dokusal bir genişlemesi olarak değerlendirilebilir. Teknik olarak sol el eşliğinde başlayan arpej formundaki figürler, temaya ritmik bir devinim kazandırırken aynı zamanda tınısal hacmi büyüterek yapının "sarsılmazlığını" işitilebilir kılar. Varyasyon burada yalnızca müziksel çeşitlilik üretmek için değil, aynı tematik çekirdeğin farklı görünüşler altında sürekliliğini duyurmak için kullanılmaktadır. Böylece A teması, koruyucu düzeni temsil eden merkezî müziksel kimlik olarak genişletilerek CIN modelindeki "meşru kimlik" algısını dinleyici zihninde sabitler (Bk. Şekil 6).

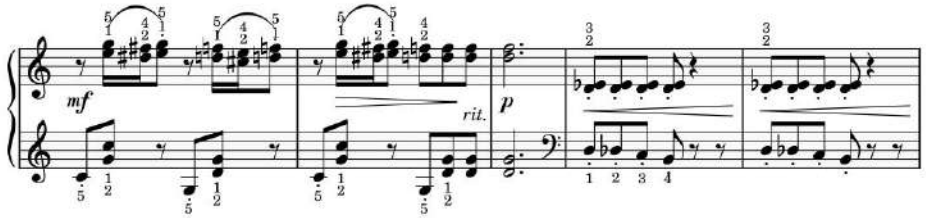
Şekil 6: 17-64. ölçüler arası A temasının sunumu, genişlemesi ve arpejli varyasyon süreci



65. ve 67. ölçülerde yeniden kurulan geçiş alanı, ilk kapı sahnesinin dönüştürülmüş bir geri dönüşü gibidir. Bu kez işlev; güvenli girişin öncülünü kurmak değil, yaklaşan bozulma için dinleyiciyi hazırlamaktır. İlk eşik sahnesinde olumlu doğrulamanın öncülü olan bu hazırlık, ikinci görünümünde aynı jesti korur; ancak farklı bir dramatik bağlama hizmet eder. Özellikle 68. ölçüden itibaren kapı vurma figürünün bir oktav alttan

duyurulması ve bas anahtarının (sol el) ağırlık kazanması, kurdun fiziksel müdahalesini ve kaba doğasını işitsel bir imgeye dönüştürür. Bu bas yürüyüşündeki kromatik inişler, ilk bölümdeki diyatonik güvenin aksine, gerilimi artırarak kurdun tehditkâr tasvirini somutlaştırır. 68. ve 69. ölçülerde belirginleşen A' teması, kurdun şifreyi öğrendikten sonra yaptığı ilk denemeyi temsil eden karşıt tematik alandır. A temasının temsil ettiği gerçek şifre ve meşru kimlik; burada bozulmuş, taklit edilmiş ve istismar edilmiş bir biçimde yeniden ortaya çıkar. Bu nedenle A′, yalnızca A temasının ikinci bir versiyonu değil; onun güven veren niteliğini bozan karşı-motiftir. Kurdun şifreyi taklit etme girişimi, 71. ölçüdeki *forte* (*f*) ve *mezzo-forte* (*mf*) arası sert dinamik geçişleriyle, gerçek şifre ile sahte şifre karşıtlığının müzikteki en doğrudan karşılığını sunar (Bk. Şekil 7).

Şekil 7: 65-71. ölçüler arası geçiş alanı ve kurdun ilk taklit girişimi (A' teması)

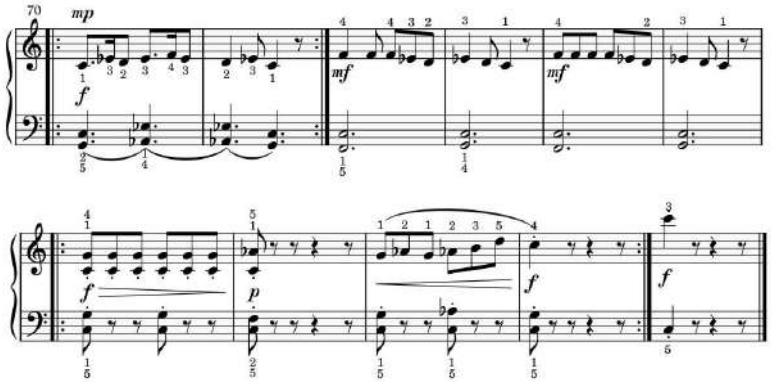


70. ölçü ve sonrasında A′ temasının genişletilmesi, artık taklit eyleminin tek anlık bir girişim olmaktan çıktığını ve sahte kimliğin kendi alanını kurmaya başladığını göstermektedir. 70. ölçüde görülen *forte* (*f*) ve *mezzo-piano* (*mp)* arasındaki ani dinamik geçişleri, kurdun kaba doğası ile taklit etmeye çalıştığı naif anne sesi arasındaki uyumsuzluğu müzikal bir çatışmaya dönüştürür.

70. ölçüden itibaren yapı, hem dinamik hem de tonal açıdan radikal bir kırılma yaşar. Eserin başından beri korunan Do Majör tınısı, burada yerini Do minöre bırakarak dramatik atmosferi tamamen karartır. Sol eldeki güçlü vuruşlar ve sağ eldeki vurgulu sekizlik nota grupları, Do minörün gerilimli yapısıyla birleşerek güvenli düzenin sarsılmasını ve sahte şifrenin baskın hâle gelmesini simgeler. Böylece eser; ilk büyük bölümde kurduğu aydınlık düzeni, ikinci aşamada minör tonun yarattığı trajik ve tehditkâr atmosfer aracılığıyla sarsar. Bu tonal dönüşüm, CIN modelindeki "istismar" (exploitation) aşamasının en somut işitsel kanıtıdır; meşru kimlik

artık tamamen yabancılaşmış ve bir tehdit unsuruna dönüşmüştür (Bk. Şekil 8).

Şekil 8: 70-80. ölçüler arası kurdun taklit bölümü: A′ temasının genişletilmesi ve do minör ton değişimi



Bu yönüyle eser, bölümlü yapısı bakımından "mini-süit" mantığına uygun bir anlayış sergilemektedir. Buradaki süit mantığı; klasik dans süitlerindeki tür farklılığından ziyade, birbirini izleyen kısa sahne alanlarının dramatik bir bütün içinde eklemlenmesiyle ilgilidir. Çalışma boyunca incelenen hazırlayıcı tekerleme alanı (1-11. ölçüler), kapı eşiği (12-16. ölçüler), merkezi kimliği kuran A teması (17-21. ölçüler), bu kimliğin arpejli varyasyonlarla pekişmesi (31-64. ölçüler), ikinci kapı hazırlığı ve nihayetinde kurdun taklit eylemini simgeleyen A′ bölümü (68-80. ölçüler); her biri ayrı anlatısal işleve sahip bölümler olarak işlemektedir.

Tüm bu kesitler, kendi içlerindeki bağımsız karakterlerine rağmen, anlatının akışı içinde birbirini hazırlayan diyalektik bir dizi oluşturur. Özellikle Do Majör'ün güvenli tınısından Do minörün gerilimli atmosferine yapılan tonal geçiş, bu süit yapısının dramatik motorunu oluşturmaktadır. Bu yönüyle eser; çocuklara yönelik piyano yazısında anlatısal bölümlülüğü, tematik tanınabilirliği ve kuramsal derinliği (CIN Modeli) bir araya getiren özgün ve bütüncül bir tasarım sunmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma, "Şengülüm, Mengülüm, Şüngülüm" masalının sözlü anlatı düzleminden çocuklara yönelik bir piyano süitine dönüştürülmesini, yapısal ve kavramsal bir model çerçevesinde çözümlemeyi amaçlamıştır. Araştırma sürecinde Propp'un masal biçimbilimiyle anlatının işlevsel omurgası

belirlenmiş; Kavramsal İntegrasyon Ağı (CIN) ile bu yapı doğrulama, güven, taklit ve ihlal gibi çekirdek ilişkiler etrafında yeniden örgütlenmiş ve son aşamada bu kavramsal öz, müziksel temsile aktarılmıştır.

Araştırmanın ortaya koyduğu temel sonuç; masaldan müziğe geçişin doğrudan bir betimleme değil, çok katmanlı bir "yapısal dönüştürme" süreci olduğudur. Yapılan müziksel analizler, Propp çözümlemesiyle görünür kılınan işlevsel düğümlerin, piyano yazısında nasıl somutlaştığını kanıtlamıştır. Bu bağlamda, 17. ve 64. ölçüler arasında Do Majör tonunda ve arpejli varyasyonlarla sunulan A teması, "meşru kimliği" ve "güvenli alanı" temsil eden bir girdi alanı (Input Space 1) olarak işlev görmüştür. Buna karşın 75. ölçüden itibaren Do minör tonuna geçişle radikal bir kırılma yaşayan A′ teması, kurdun "sahte şifre" ve "istismar" eylemini simgeleyen bir karşıt alan (Input Space 2) olarak kurgulanmıştır. Böylece A ve A′ temaları yalnızca melodik malzemeler değil; "doğrulanmış kimlik" ile "ihlal edilmiş kimlik" arasındaki dramatik çatışmanın işitsel taşıyıcıları olarak yapılandırılmıştır.

Bu bildiride, modelin işleyişini daha berrak bir biçimde sergilemek amacıyla masalın tamamı yerine, Propp çözümlemesinde belirlenen çekirdek sahneye odaklanılmıştır. Dolayısıyla sunulan bulgular, nihai kompozisyon tasarımının tamamından ziyade, önerilen "Propp-CIN-Müziksel Dönüşüm" modelinin temsil gücü yüksek bir kesit üzerindeki uygulanabilirliğini kanıtlamaktadır. Gelecek çalışmalarda, masalın diğer işlevsel bölümlerinin de aynı yöntemle işlenmesi, bütüncül ve geniş ölçekli bir çocuk piyano süitinin inşasına olanak sağlayacaktır.

Sonuç olarak bu çalışma; halk anlatılarının piyano edebiyatı içinde yeniden temsil edilmesinin, geleneksel özden kopuş değil; yapısal çekirdeği koruyarak yeni bir estetik bağlamda "güncellenme" süreci olduğunu göstermektedir. Araştırma, hem halk bilimi hem de bestecilik/müzik eğitimi alanları açısından, anlatı çözümlemesi ile kompozisyon pratiği arasında kurulabilecek disiplinler arası yöntemsel köprülere işaret etmesi bakımından özgün bir değer taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Alptekin, A. B. (2005). *Hayvan masalları*. Akçağ Yayınları.

Ekici, M. (2004). Halk bilim araştırmalarında üçüncü boyut. *Türk Dünyası Araştırmaları / TÜBAR*, (16), 13-20.

Ekici, M. (2008). Geleneksel kültürü güncellemek üzerine bir değerlendirme. *Millî Folklor, 20*(80), 33-38.

Fauconnier, G. & Turner, M. (1998). Conceptual integration networks. *Cognitive Science, 22*(2), 133-187.

Fauconnier, G. & Turner, M. (2002). *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Basic Books.

Propp, V. (1985). *Masalın biçimbilimi.* (Çev: M. Rifat, S. Rifat), Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları.

Yalçın, A. & Aytaş, G. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Akçağ Yayınları.

TECHNE'DEN LOGOS'A: TASARIM EĞİTİMİNDE EPİSTEMOLOJİK KIRILMA

Volkan Davut MENGİ

ÖZET

Üretken yapay zekâ, sanat ve tasarım eğitiminde sadece teknik bir araç dönüşümünü değil, aynı zamanda "yaparak öğrenme" paradigmasından "tarif ederek üretme" paradigmasına geçişi sağlayan köklü bir epistemolojik kırılmayı temsil etmektedir. Çalışmada üretken yapay zekâ eğitiminin müfredata erken ya da geç dahil edilmesinin, öğrencinin tasarımcı kimliği üzerindeki ontolojik yansımaları ve tasarım bilgisini inşa etme pratiklerinde yarattığı köklü dönüşümler irdelenmektedir. Çalışma asıl olarak tasarım eğitiminin temelini oluşturan zımni ve bedensel bilginin (techne), "prompt mühendisliği" aracılığıyla dilsel ve kodlanmış bilgiye (logos) dönüşümünü sorunsallaştırmaktadır. Mevcut yapay zekâ teknolojilerinin henüz "en doğru" tasarımı otonom olarak dikte edecek kusursuzluğa erişemediği ve kullanıcıya yalnızca ham varyasyonlar sunduğu gerçeği, üretim sürecinde insan iradesini mecburi bir "seçici" konumuna itmektedir. Şayet yapay zekâ nihai estetik kararı verebilecek yetkinlikte olsaydı, tasarım eğitimi işlevsiz kalırdı; ancak mevcut belirsizlik ortamında "en iyi" çıktıyı ayırt edebilmek, güçlü bir tasarım nosyonunu zorunlu kılmaktadır. Yapılan analizde, bu bağlamda yapay zekâ eğitiminin temel tasarım formasyonu öncesinde (1. ve 2. yıl) verilmesinin sakıncalarını ortaya koyulmaktadır. Estetik muhakeme yetisi henüz gelişmemiş öğrenci, yapay zekânın sunduğu kusurlu varyasyonları eleştirel bir süzgeçten geçiremeyeceği için, süreç "epistemolojik bir tembelliğe" ve estetik kararların algoritmik "kara kutu"lara devredilmesine yol açmaktadır. Bu durum öğrenciyi "üreten özne"den, niteliksiz bir "küratör" veya "operatör"e indirgeme riski taşır. Buna karşın ileri dönem (3. ve 4. yıl) entegrasyonunun, var olan tasarım yetisini "genişletilmiş zekâ" ile tahkim ettiği savunulmaktadır. Sonuç olarak çalışma, yapay zekânın bir ikame araç değil, sanat tarihi, görsel algı ve temel

Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İletişim Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, volkan.mengi@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4803-7999

tasarım eğitimi üzerine inşa edilen bir "üst yapı" dersi olması gerektiğini öne sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: yapay zekâ, tasarım**,** üretken yapay zekâ, tasarım eğitimi, müfredat tasarımı

1. ARİSTOTELESÇİ EPİSTEMOLOJİ VE TASARIM: TECHNE, LOGOS VE EPİSTEME

Tasarım bilgisinin mahiyetini anlamak için Antik Yunan felsefesinin temel kavramlarına, özellikle Aristoteles'in Nikomakhos'a Etik eserindeki bilgi kategorilerine bakmak gereklidir. Aristoteles, insan ruhunun rasyonel kısmını ikiye ayırır: Biri değişmez ilkeleri ele alan bilimsel bilgi (episteme), diğeri ise değişebilir ve "meydana getirilebilir" olanı ele alan sanat ve zanaat (techne) alanıdır. Tasarım, doğası gereği bir poiesis (meydana getirme) eylemidir ve bu eylem techne aracılığıyla gerçekleştirilir.

Techne, sadece körü körüne bir uygulama değil, rasyonel bir ilkeye dayalı bir "yapma" becerisidir. Aristoteles için techne, doğada olmayan bir şeyi var etme kapasitesidir ve bu süreçte akıl yürütme (logos) bir araç olarak işlev görür. Ancak techne, bir habitus (hexis) yani bedensel bir yatkınlık ve tekrarla kazanılan bir alışkanlıktır; usta-çırak ilişkisi içinde, fiziksel malzemenin direnciyle karşılaşarak gelişir. Logos ise, akıl, söz, oran ve tanım demektir. İnsan, logos sahibi bir canlı olarak, hem dışarıdan gelen mantığı dinleyen hem de kendi akıl yürütmesiyle "iş başında olan" (energeia) bir varlıktır.

Geleneksel tasarım eğitimi, techne'nin bedensel ve deneyimsel yapısına dayanır. Öğrenci, kağıdı keserken, kili şekillendirirken veya fırçayı hareket ettirirken aslında bir tür "bedensel logos" üretir. Ancak yapay zekâ, bu süreci bedensel eylemden dilsel komuta kaydırmaktadır. Yapay zekâda tasarımcı, bir nesneyi "yapan" değil, onu verili parametreler ve semantik yapılar içinde "tarif eden" kişidir. Bu durum, tasarım bilgisinin techne'den (fiziksel maharet) saf logos'a (dilsel ve mantıksal kurgu) geçişini simgeler.

Tablo 1: Aristotelesçi bilgi türleri ve tasarım pratiğindeki karşılıkları

Bilgi Türü	Tanımı	Tasarımdaki Tarihsel Karşılığı	Yapay Zekâ Çağındaki Durumu
Techne	Uygulamalı sanat/zanaat bilgisi; rasyonel bir ilkeye dayalı yapma becerisi.	El çizimi, maket yapımı, tipografik dizgi gibi fiziksel üretim süreçleri.	Fiziksel üretimden kopuş; "yapma" eyleminin algoritmaya devredilmesi.
Logos	Akıl, dil, oran ve mantıksal yapı; tarif etme ve anlama yetisi.	Tasarımın kuramsal temelleri, oran sistemleri ve kavramsal şemalar.	Birincil üretim aracı; tasarımın dilsel olarak inşa edilmesi (Prompting).
Episteme	Değişmez ve zorunlu ilkelerin bilgisi; bilimsel gerçeklik.	Malzeme bilimi, perspektif kuralları gibi teknik ve teorik altyapı.	Veri setleri ve büyük dil modellerinin dayandığı algoritmik mantık.
Phronesis	Pratik bilgelik; belirli bir durumda neyin doğru olduğuna karar verme yetisi.	Tasarımcının bağlama ve kullanıcıya uygun estetik kararı verme süreci.	Tasarımcının "Seçici Özne" olarak koruduğu en kritik insani yetkinlik.

Aristoteles'in logos'u "dinleyen ve anlayan" bir parça olarak tanımlaması, bugün tasarımcının yapay zekâ ile kurduğu diyalogla şaşırtıcı bir benzerlik gösterir. Yapay zekâ, kendisine verilen dilleri (prompts) dinleyen ve onları görsel bir forma tercüme eden bir logos makinesidir. Tasarımcı ise bu makineye "active logos" ile müdahale ederek, üretilen anonim veriyi özgün bir tasarıma dönüştürmekle yükümlüdür.

2. TASARIMIN TARİHSEL EVRİMİ (ZANAATTAN KODA)

Tasarım eğitimi ve pratiği, tarihin başlangıcından bu yana teknik ve estetik arasındaki dengeyi aramıştır. Sanayi öncesi dönemde tasarım,

üretimden ve kullanıcıdan ayrılmamış bir bütünlük arz ediyordu. Bu "zanaat birliği" döneminde tasarımcı, aynı zamanda yapıcı ve kullanıcıydı; bilgi, usta-çırak ilişkisiyle sözlü ve uygulamalı olarak aktarılıyordu. Tasarımın bağımsız bir disiplin olarak ortaya çıkışı, sanayi devriminin yarattığı iş bölümü ve uzmanlaşma ile tetiklenmiştir.

19. yüzyılda Arts and Crafts hareketi (Ruskin ve Morris), makineleşmenin getirdiği "yabancılaşma" ve "niteliksiz üretim"e karşı geleneksel zanaat değerlerini savunmuştur. Bu dönem, tasarım eğitiminde "malzeme dürüstlüğü" ve "insani emek" kavramlarının epistemolojik bir temel olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Ancak teknolojik ilerleme durdurulamazdı; tasarım süreci fabrikalara taşındıkça, tasarımcı üretim alanından uzaklaşarak masa başındaki "planlamacı" rolüne evrilmiştir.

Masaüstü yayıncılık ve 1990'lardaki dijital devrim, tasarımcının araçlarını radikal bir biçimde değiştirse de, tasarımcı hâlâ bir "işlemci" konumundaydı. Photoshop veya Illustrator gibi yazılımlar, tasarımcının el becerisini dijital bir düzleme taşımış, ancak tasarımcıyı pikselleri ve vektörleri yönetme sorumluluğundan kurtarmamıştır. Tasarımcı hâlâ "yaparak" üretmekteydi. Yapay zekâ ise, bu tarihsel çizginin en uç noktasında, tasarımcıyı doğrudan üretim eyleminden koparıp bir "yönetmen/küratör" seviyesine taşımaktadır.

Tablo 2: Tasarım öznelerinin tarihsel dönüşümü (Tasarımcı-yapıcı-kullanıcı ilişkisi)

Dönem	**Tasarımcı**	**Yapıcı (Maker)**	**Kullanıcı**	**İlişki Biçimi**
Sanayi Öncesi (Zanaat)	Zanaatkar (Tasarımcı+Yapıcı)	Zanaatkar	Tanıdık bir komşu/müşteri.	Kaotik ve samimi bir bütünlük; kişiselleştirilmiş üretim.

Sanayi Devrimi (Modernizm)	Uzman Tasarımcı (Ofiste)	İşçi (Fabrika bandında)	Anonim Kitle	Keskin bir ayrışma; tasarımcı üretimden kopuk, kullanıcı anonim.
Dijital Çağ (Postmodernizm)	Dijital Tasarımcı	Yazılım ve Donanım	Aktif Tüketici Katılımcı	Araçlar üzerinden etkileşim; esnek ama teknik odaklı üretim.
Yapay Zekâ Çağı	Stratejist Seçici Özne	Algoritmik Sistemler	Eş-Yaratıcı / Veri Sağlayıcı	Sınırların belirsizleşmesi; tasarımın bir "diyalog" hâline gelmesi.

Söz konusu tablo, tasarımın sadece teknik bir beceri değil, sosyal ve politik bir konumlanma olduğunu da göstermektedir. Yapay zekâ ile birlikte, tasarımcının "yapıcı" rolünden tamamen sıyrılıp "karar verici" ve "strateji kurucu" bir kimliğe bürünmesi, tasarım eğitiminin müfredatını teknik eğitimden (yazılım öğrenme) felsefi ve eleştirel düşünme eğitimine kaydırmak zorundadır.

3. YAPAY ZEKÂ İÇİN BİR TARİHSEL ÖNCÜL OLARAK FOTOĞRAFIN İCADI

Yapay zekâ temelli üretim, sanatın yalnızca üretim teknikleri üzerinden değil, kavramsal çerçevesi üzerinden de yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır (Manovich, 2019). Yapay zekânın bugün sanat dünyasında yarattığı kaygı ve heyecan, 1839 yılında fotoğrafın icadıyla yaşananlarla büyük benzerlik taşır. Louis Daguerre'in kalıcı görüntüyü sabitlemesiyle başlayan süreç, resim sanatının temeli olan "doğayı taklit etme" (mimesis) ilkesine yönelik tarihin en büyük meydan okumalarından biri olmuştur. O güne kadar bir ressamın haftalarını alan bir portre veya manzara, fotoğraf makinesiyle saniyeler içinde "dehşet verici bir doğrulukla" kaydedilebilmiştir.

Fotoğrafın ilk yıllarında "ışıkla çizim" olarak tanımlanması ve bir resim yardımcısı olarak görülmesi, yapay zekânın bugün bir "araç" olarak tanımlanmasına benzer. Ancak fotoğraf zamanla kendi estetiğini ve dilini oluşturmuş; daha da önemlisi, resmi aslına uygunluk zorunluluğundan (pictorial verisimilitude) kurtarmıştır. Fotoğraf, tasarım ve sanat eğitiminde şu önemli dönüşümleri tetiklemiştir:

Optik Gerçekliğin Yeniden Tanımı: Gerçeğin sadece görünen değil, anlık ve hareketli bir olgu olduğu keşfedilmiştir.

Kompozisyonda Kadraj ve Kesme: Fotoğrafın getirdiği "vizörden bakma" ve "kesme" tekniği, resimsel kompozisyonu geleneksel tiyatral sahnelerden koparıp daha dinamik ve samimi açılara taşımıştır.

Sanatçının Rolünün Kayması: Ressam artık bir "kopya makinesi" değil, bir "görme biçimi" sunan özneye dönüşmüştür.

Bugün üretken yapay zekâ da tasarımcıyı görselin "imalatından" kurtararak, onun "fikirsel ve kavramsal" gücünü ön plana çıkarmaktadır. Eğer bir algoritma mükemmel bir illüstrasyonu saniyeler içinde yapabiliyorsa, tasarımcının değeri artık o illüstrasyonu "nasıl" yaptığıyla değil, o illüstrasyonu "neden" yaptığıyla ölçülecektir. Fotoğrafın resmi özgürleştirmesi gibi, yapay zekâ da tasarımı "teknik uygulama" yükünden özgürleştirebilir.

4. DİJİTAL DEVRİM VE PHOTOSHOP ÖNCESİ TASARIM

1990'larda Photoshop ve Adobe Creative Suite'in yükselişinden önce, grafik tasarım dünyası tamamen dokunsal ve fiziksel bir zanaattı. Bu dönem, "BP" (Before Photoshop) olarak adlandırılan ve bugün tasarımcılar için neredeyse antik bir dönem gibi görünen bir süreci temsil eder. O dönemde bir tasarım öğrencisi veya profesyoneli için techne, sadece görsel bir estetik değil, fiziksel bir dirençle mücadele etmek demekti.

Tasarım masaları; T-cetvelleri, gönyeler, mizanpaj tahtaları, kauçuk yapıştırıcılar ve koku yayan kimyasallarla doluydu. Bir elin kayması veya bir kesim hatası, saatlerce süren emeğin çöpe gitmesi ve sürece en baştan başlanması anlamına geliyordu. Bu fiziksel zorluk tasarım kararlarının çok

daha “niyetli” ve dikkatli alınmasına neden oluyordu. Dijital araçların sunduğu “kontrol+Z” (geri al) lüksü yoktu, bu nedenle her adımın önceden zihinsel olarak simüle edilmesi gerekiyord

Tablo 3: Geleneksel (fiziksel) araçlar ve dijital karşılıkları

Fiziksel Araç (Pre-1990)	**İşlevi**	**Dijital Karşılığı (Post-1990)**	**Epistemolojik Etkisi**
X-acto Bıçağı ve Kretuvar	Tipografik dizgi ve görselleri kesmek, mizanpaja hazırlamak.	Crop Tool /Masking / Pen Tool	Fiziksel tehlikeden arınma; hatanın telafi edilebilirliği.
Kauçuk Yapıştırıcı ve Mumlayıcı	Elemanları mizanpaj tahtasına sabitlemek.	Layers Panel / Paste Command	Nesnelerin kalıcı olmayan birlikteliği; esnek kompozisyon.
Işıklı Masa (Light Table)	Transparan asetatları üst üste koyarak mizanpajı kontrol etmek.	Opacity / Blending Modes	Görsel derinliğin ve katmanlı yapının keşfi.
Stat Kamera (Photostat)	Mizanpajı film hâline getirmek ve boyutlandırmak.	Export / Print PDF	Üretim sürecinin hızlanması; aracının ortadan kalkması.
Hava Fırçası (Airbrush)	Fotoğraf rötuşu yapmak, kusurları gizlemek.	Healing Brush / Clone Stamp	Gerçekliğin manipüleedil me kolaylığı; idealize edilmiş imge.

Dijital devrim bu araçları pikselleştirdiğinde tasarımcının “bedensel techne”sini bir “yazılım techne”sine dönüştürdü. Tasarımcı artık kağıdı kesmiyor, pikselleri maskeliyordu. Ancak yapay zekâ bu dijital techne’yi de aradan çıkararak, tasarımı doğrudan semantik bir seviyeye taşımaktadır. Tasarımcı artık piksellerle oynamak yerine, o piksellerin neyi temsil etmesi gerektiğini dile getirmektedir. Bahsi geçen olaylar, tasarlama eyleminin el ve göz koordinasyonuna dayalı bir ‘fiziksel iş’ olmaktan çıkıp; kavramların,

bağlamın ve anlamın öncelendiği bir 'dilsel kurgu' (logos) hâline gelmesinin en somut kanıtıdır. Artık tasarımcı bir formun nasıl inşa edileceğiyle uğraşan bir teknisyen değil, o formun varoluş nedenini ve semantik çerçevesini tanımlayan bir entelektüel küratör konumuna yükselmiştir.

5. BAUHAUS VE VORKURS: TASARIM EĞİTİMİNİN EPİSTEMOLOJİK TEMELİ

Modern tasarım eğitiminin DNA'sı, 1919'da kurulan Bauhaus okulunda atılmıştır. Walter Gropius'un liderliğinde Bauhaus, sanatı endüstriyle, zanaatı teknolojiyle birleştirmeyi hedeflemiştir. Okulun en devrimci katkısı, bugün hâlâ pek çok tasarım fakültesinde uygulanan "Vorkurs" (Temel Tasarım Kursu) olmuştur. Vorkurs'un amacı, öğrencinin dış dünyadan ve akademik geleneklerden getirdiği ön yargıları yıkarak, onu malzemenin, formun ve rengin temel ilkeleriyle saf bir biçimde buluşturmaktır.

Bauhaus pedagojisi, techne'yi bir "düşünme biçimi" olarak kutsar. "Ellerle düşünmek" (thinking with the hands), öğrencinin bir malzemenin ağırlığını, dokusunu ve esnekliğini bizzat deneyimleyerek onunla bir bağ kurması demektir. Johannes Itten'in sübjektif ve sezgisel yaklaşımından Laszlo Moholy-Nagy'nin objektif ve teknolojik yaklaşımına evrilen Vorkurs, aslında tasarım bilgisinin "yaparak üretilen" bir bilgi olduğunu savunur. Günümüzde yapay zekâ bağlamında Bauhaus ilkelerini yeniden yorumlamak kritik bir öneme sahiptir:

Form Fonksiyonu İzler (Form Follows Function): Yapay zekâ binlerce form üretebilir, ancak bu formun tasarımın "fonksiyonuna" ve "amacına" hizmet edip etmediğine karar verecek olan tasarımcıdır. Yapay zekâ çağında "form, istemi (prompt) izler" ancak istem, hâlâ fonksiyonu izlemek zorundadır.

Deney ve Hata: Bauhaus'taki atölye modeli, öğrencilerin hata yaparak öğrenmesini esas alır. Yapay zekâ ise hatayı minimize eden bir sistemdir. Ancak yapay zekâ eğitiminde, algoritmik "halüsinasyonlar" veya beklenmedik çıktılar, yeni bir "serendipity" (rastlantısal keşif) alanı olarak değerlendirilebilir.

Bütüncül Yaklaşım: Bauhaus tasarımcıyı bir zanaatkar, sanatçı ve mühendisin birleşimi olarak görür. Yapay zekâ çağında bu bütünlük, "insan-makine işbirliği" üzerinden yeniden kurgulanmalıdır.

Bauhaus'un "yaparak öğrenme" ilkesi, yapay zekâ ile birlikte "iterasyon yaparak öğrenme"ye dönüşmektedir. Öğrenci artık bir fırçayı sallayarak değil, yapay zekâya verdiği komutları sürekli rafine ederek, otonom bir sistemle girdiği diyalog üzerinden bir estetik muhakeme geliştirmektedir.

6. YAPAY ZEKÂ VE PROMPT MÜHENDİSLİĞİ

Yapay zekâ temelli üretim sistemlerinin yaratıcı süreçlerdeki rolü, son yıllarda artan biçimde tartışılmakta ve bu sistemlerin insan yaratıcılığı ile olan ilişkisi yeniden değerlendirilmektedir (Elgammal vd., 2017). Tasarım sürecinin giderek daha fazla tanımlama ve yönlendirme temelli bir yapıya dönüşmesi, yapay zekâ ile birlikte tasarımcının rolünü yeniden tanımlamaktadır (Dove vd., 2017). Üretken yapay zekâ sistemleri (Nano Banana, Midjourney, Stable Diffusion vb.), tasarım sürecini bir "yazma" ve "tarif etme" eylemine dönüştürmüştür. "Prompt mühendisliği", bu yeni üretim rejiminin teknik ve felsefi altyapısını oluşturur. Tasarımcı, artık görseli inşa eden değil, bir olasılıklar evreni içinden (latent space) uygun olanı çağıran semantik bir aracıdır.

Prompt mühendisliği, Aristoteles'in "logos" kavramının en güncel tezahürüdür. Burada logos, sadece bir akıl yürütme değil, makineyi harekete geçiren "kurucu söz"dür. Etkili bir prompt yazmak; rol tanımlama, görev belirleme, kısıtlar koyma ve stilistik referanslar verme gibi karmaşık bir bilişsel süreci içerir. Bu süreç tasarımcının sanat tarihi bilgisini, görsel okuryazarlığını ve dilsel yetkinliğini aynı anda kullanmasını gerektirir.

Tablo 4: Yapay zekâ prompt çerçeveleri ve tasarım bilişi

Framework	Bileşenleri	Tasarım Eğitimi İçin Önemi
RTRI Modeli	Role (Rol), Task (Görev), Requirement (Gereksinim), Instructions (Talimatlar).	Tasarımcının bir "yönetmen" olarak yetki alanını belirlemesini sağlar.
IDEA Modeli	Identify (Tanımla), Design (Tasarımla), Execute (Yürüt), Assess (Değerlendir).	Tasarım sürecinin sadece "üretim" değil, bir "eleştiri ve değerlendirme" süreci olduğunu vurgular.
Sokratik Yaklaşım	Soru-cevap döngüsüyle yapay zekâyı yönlendirme.	Öğrencinin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir.
Zincirleme İstem (Prompt Chaining)	Adım adım derinleşen komut dizileri.	Karmaşık tasarım problemlerinin küçük parçalara bölünerek çözülmesini öğretir.

Tasarım alanında kullanılan üretken yapay zekâ modelleri, eğitimin yönünü yalnızca görsel çıktı üretimine odaklanan bir anlayıştan uzaklaştırarak, kavramsal inşa ve dilsel inceliğin belirleyici olduğu bir zemine taşımaktadır. Artık mesele yalnızca imgeler üretmek değil, hangi kavramların, hangi bağlamlarda ve hangi ilişkiler ağı içinde bir araya getirileceğini kurabilmektir. Bu durum tasarımcının rolünü teknik beceriye indirgenmiş bir uygulayıcıdan, anlamı yapılandıran ve yönlendiren bir özneye dönüştürmektedir. Bir tasarımcı "Gotik mimari ile siberpunk estetiğinin birleşimi" gibi bir ifade kullandığında, söz konusu kavramların tarihsel kökenlerini, biçimsel karakterlerini ve kültürel çağrışımlarını bilmeden hareket ederse, ortaya çıkan sonuçlar yüzeysel ve rastlantısal kalacaktır. Gotik mimarinin dikeylik, karanlık atmosfer ve dinsel yücelik duygusuyla ilişkili yapısı ile siberpunk estetiğinin neon ışıklar, teknolojik distopya ve kentsel yoğunlukla kurduğu görsel dil, ancak bilinçli bir kavramsal çerçeve içinde anlamlı biçimde bir araya getirilebilir. Aksi durumda yapay zekânın sunduğu sayısız varyasyon, yönlendirici bir bilgi ve

eleştirel süzgeç olmaksızın tasarımcıyı bir seçenek bolluğu içinde yönsüz bırakacaktır. Ortaya çıkan bu yeni durum tasarım pratiğinde "Seçici Özne" olarak adlandırılabilecek bir konumu görünür kılmaktadır. Tasarımcı artık yalnızca üreten değil, aynı zamanda seçen, eleyen, ilişkilendiren ve anlamı bilinçli biçimde kuran bir aktör hâline gelmektedir. Görsel üretimin otomasyonuyla birlikte asıl belirleyici olan, hangi seçeneklerin neden tercih edildiği ve bu tercihin hangi kavramsal zemine dayandığı sorusu hâline gelmektedir. Böylece tasarım eğitimi teknik ustalığın ötesinde, kavramsal derinlik, tarihsel bilinç ve dilsel duyarlılık ekseninde yeniden tanımlanması gereken bir alan olarak ortaya çıkmaktadır.

7. SEÇİCİ ÖZNE VE ESTETİK MUHAKEME

Üretken yapay zekâ sistemleri, görselleri doğrudan yaratmak yerine veri dağılımlarından örnekleme yaparak istatistiksel olarak olası çıktılar üretmektedir (Rombach, Blattmann, Lorenz, Esser, & Ommer, 2022). Güncel üretken yapay zekâ sistemleri, görselleri doğrudan tasarlamak yerine gürültüden veri dağılımına doğru ilerleyen olasılıksal bir süreç üzerinden üretmektedir (Ho, Jain, & Abbeel, 2020). Yapay zekâ sistemleri, veri setlerindeki kalıpları analiz ederek "istatistiksel olarak muhtemel" görseller üretir. Ancak bir görselin "güzel", "etik", "anlamlı" veya "yenilikçi" olduğuna dair bir içgörüye sahip değildirler. Bu noktada tasarımcı, üretim sürecinden dışlanmak bir yana, sürecin en kritik halkası olan "seçici özne" (selective subject) konumuna yerleşir. Yapay zekâ ile üretilen sanat eserleri, estetik değerin üretimden çok yorum ve bağlama yerleştirme süreçleriyle ilişkili olduğunu yeniden gündeme getirmektedir (Hertzmann, 2018). Seçici özne olmak, yapay zekânın sunduğu varyasyonlar arasından hangisinin tasarımın "telos"una (amacına) hizmet ettiğine karar vermektir. Bu karar sadece teknik bir seçim değil, derin bir estetik muhakeme (aesthetic judgment) gerektirir. Estetik muhakeme, Aristoteles'in phronesis (pratik bilgelik) kavramına benzer; yani belirli bir bağlamda neyin "doğru" ve "iyi" olduğunu sezme yetisidir. Yapay zekâ ile üretilen bir görsel, bir insan gözü tarafından onaylanıp bir bağlama oturtulmadığı sürece sadece bir "algoritmik çıktı"dır; tasarım ürünü değildir.

Ancak burada bir "God of the Gaps" (Boşlukların Tanrısı) riski de mevcuttur. İnsanlar, bilgisayarların henüz yapamadığı şeyleri "gerçek zekâ" veya "gerçek yaratıcılık" olarak tanımlama eğilimindedir. Bilgisayarlar bir yeteneği kazandığında, o yetenek artık "teknik bir işlem" olarak görülmeye başlanır. Tasarımcılar için tehlike, yapay zekâyı sadece bir kolaylaştırıcı olarak görüp, kendi estetik yargılarını köreltmeleridir. Aksine, yapay zekâ çağında bir tasarımcının en büyük gücü, yapay zekânın sahip olamadığı "anlam verme" kapasitesidir.

Tablo 5: İnsan ve yapay zekâ arasındaki estetik iş bölümü

Özellik	**Yapay Zekâ (Logos/Algoritma)**	**İnsan (Phronesis/Seçici Özne)**
Üretim Kapasitesi	Devasa; saniyeler içinde binlerce varyasyon.	Sınırlı; zaman ve emek yoğun.
Yaratıcılık Biçimi	Kombinatoryal; mevcut verileri birleştirme.	Kavramsal ve Sezgisel; yoktan var etme veya anlam katma.
Hata Payı	Algoritmikkusurlar (halüsinasyonlar).	Bilinçli sapmalar; estetik tercihler.
Karar Verme	İstatistiki olasılığa dayalı.	Bağlama, etik değerlere ve duyguya dayalı.
Anlam Üretimi	Yok; sadece semantik bir taklit.	Var; görseli bir hikaye ve kültür içine yerleştirme.

Ortaya çıkan bu iş dağılımı tasarım pedagojisinin kurucu zeminini yeniden şekillendirmektedir. Tasarım öğrencisi, yapay zekâyı karşısında konumlanan bir özne olarak değil, imgelem gücünü artıran bir bilişsel genişleme aracı olarak içselleştirmelidir.

8. TASARIM EĞİTİMİNDE ZAMANLAMA SORUNU

Tasarım eğitiminde yapay zekânın konumlandırılması, yalnızca teknik bir müfredat kararı değil, aynı zamanda bilginin nasıl üretildiği ve öğrenildiğine dair temel bir epistemolojik meseledir. Yapay zekâ araçlarının eğitim sürecine hangi aşamada dahil edileceği, öğrencinin tasarım bilgisini

nasıl içselleştireceğini doğrudan belirler. Özellikle temel tasarım formasyonunun henüz oluşmadığı erken dönemlerde yapay zekâ kullanımının teşvik edilmesi, yüzeyde verimlilik artışı sağlıyor gibi görünse de, derin düzeyde önemli bilişsel ve estetik kayıplara yol açma potansiyeli taşımaktadır. Temel tasarım eğitimi, tarihsel olarak Bauhaus geleneğinde somutlaşan ve öğrencinin malzeme, form ve kompozisyonla doğrudan temas kurmasını sağlayan bir öğrenme alanıdır. Öğrenci bu aşamada yalnızca bir şey üretmez; aynı zamanda görmeyi, karşılaştırmayı, hata yapmayı ve estetik karar almayı öğrenir. Renk dengesi kurmak, boşluk kullanımı üzerine düşünmek ya da bir formun ağırlığını sezmek gibi deneyimler, zaman içinde gelişen bir estetik muhakemenin temelini oluşturur. Bu yeti dışarıdan aktarılan bir bilgi değil, tekrarlanan pratikler yoluyla edinilen bir bilişsel yatkınlıktır.

Erken dönemde yapay zekâ araçlarına yönelen bir öğrenci, henüz gelişmemiş olan bu estetik muhakeme yetisini dışsallaştırma eğilimi gösterir. Yapay zekânın sunduğu çok sayıda görsel varyasyon, ilk bakışta zenginlik gibi görünse de, değerlendirme ölçütleri oluşmamış bir zihin için yönlendirici değil, aksine dağıtıcı bir etki yaratır. Öğrenci, hangi seçeneğin neden daha iyi olduğuna dair bir gerekçe geliştiremediği için, seçim eylemi giderek rastlantısal hâle gelir. Bu durum tasarım kararlarının bilinçli bir muhakeme sürecinden ziyade algoritmik üretimin sunduğu seçeneklere bırakılması anlamına gelir. Ortaya çıkan tablo, epistemolojik bir tembellik biçimi olarak tanımlanabilir. Bilişsel süreçlerin dışsal sistemlere devredilmesi, öğrenme derinliğini azaltabilen bir etki yaratabilmektedir (Risko & Gilbert, 2016). Öğrenci, zorlayıcı öğrenme süreçlerinden geçmek yerine, hazır görsel çözümlere yönelerek tasarım bilgisini yüzeysel bir düzeyde edinir. Renk kuramı, tipografi ya da kompozisyon gibi temel alanlarda derinleşmek yerine, bu alanların sonuçlarını doğrudan üreten bir sistemle çalışmak, öğrenme sürecini kısaltmakta ancak aynı zamanda içini boşaltmaktadır. Böyle bir eğitim modeli, tasarımcının bilgiyle kurduğu ilişkiyi üretimden seçime indirgerken, seçimin kendisini de niteliksizleştirme riski taşır. Bu bağlamda erken dönem yapay zekâ kullanımı, tasarımcının “üreten özne” konumunu zayıflatır. Öğrenci, formu

inşa eden bir aktör olmaktan uzaklaşarak, algoritmanın sunduğu çıktılar arasında seçim yapan bir operatöre dönüşebilir. Ancak bu seçim estetik bir değerlendirme değil, çoğu zaman yüzeysel bir beğeniye dayanır. Böyle bir dönüşüm tasarım eğitiminin tarihsel olarak inşa ettiği techne temelli bilgi üretimini zedeler ve öğrenciyi eleştirel düşünme kapasitesinden mahrum bırakır. İleri dönemlerde ise farklı bir tablo ortaya çıkar. Temel tasarım eğitimi tamamlanmış, estetik muhakeme yetisi belirli bir olgunluğa ulaşmış bir öğrenci için yapay zekâ, üretim sürecini zayıflatan değil, aksine güçlendiren bir araç hâline gelir. Bu aşamada öğrenci, yapay zekânın sunduğu varyasyonları eleştirel bir süzgeçten geçirebilir, hangi çıktının tasarımın amacına hizmet ettiğini değerlendirebilir ve gerektiğinde müdahale edebilir. Yapay zekâ, bu noktada bir "yerine geçen" değil, bir "genişleten" işlev görür. Yapay zekânın tasarım eğitimine entegrasyonu lineer bir ekleme değil, aşamalı ve bilinçli bir yapılandırma gerektirir. Temel tasarım formasyonu tamamlanmadan gerçekleştirilen erken entegrasyon, öğrencinin estetik ve bilişsel gelişimini sekteye uğratma riski taşırken, ileri dönemlerde yapılan entegrasyon, var olan tasarım yetisini daha karmaşık ve çok katmanlı bir düzleme taşıma potansiyeli barındırır. Tasarım pedagojisi açısından kritik olan, teknolojinin kendisinden ziyade, onun hangi epistemik zeminde ve hangi gelişim aşamasında konumlandırıldığıdır.

9. EPİSTEMOLOJİK SORUMLULUK VE ETİK

Yapay zekânın tasarım eğitimine entegrasyonu, sadece teknik bir başarı değil, aynı zamanda ciddi bir etik ve epistemolojik sorumluluk meselesidir. Mevcut yapay zekâ modelleri, telifli eserlerden oluşan devasa veri setleri üzerinde eğitilmektedir. Bu durum "yazarlık" kavramını bulandırmakta ve emeğin sömürülmesine dair tartışmaları tetiklemektedir. Bir tasarımcı yapay zekâ ile bir eser ürettiğinde, bu eserin gerçek "yaratıcısı" kimdir? Ayrıca yapay zekâ modellerinin içindeki gizli "önyargılar", toplumsal cinsiyet, ırk ve kültür stereotiplerini yeniden üretme riski taşır. Örneğin, "başarılı bir mimar" komutu verildiğinde yapay zekânın, örnek olarak, belirli tipte erkek figürleri üretmesi, tasarım

eğitiminde eleştirel bir süzgeçten geçirilmelidir. Öğrencilere yapay zekânın sadece bir "hakikat makinesi" değil, eğitildiği verilerin bir aynası olduğu öğretilmelidir. Tasarım epistemolojisi açısından bir diğer risk ise "bilişsel boşaltma" (cognitive offloading) durumudur. Öğrenci, zorlu tasarım süreçlerini (renk teorisi çalışmak, tipografi dizmek, form inşa etmek gibi) tamamen yapay zekâya devrettiğinde, bu süreçlerin kazandırdığı "derin öğrenme" ve "estetik sezgi"den mahrum kalabilir. Tasarım eğitimi öğrencinin yapay zekâyı kullanırken bile techne temelli o "zorlu yoldan" geçmesini sağlayacak yöntemler geliştirmelidir.

SONUÇ

Tasarım eğitiminde yapay zekânın konumlandırılması, yalnızca yeni bir aracın müfredata dahil edilmesi meselesi değildir; bilginin nasıl üretildiği, nasıl içselleştirildiği ve nasıl değerlendirildiğine dair daha derin bir epistemolojik yeniden düşünmeyi gerektirir. Techne'den logos'a uzanan tarihsel hat, günümüzde yapay zekâ aracılığıyla yeni bir kırılma noktasına ulaşmıştır. Tasarımcı, üretim eyleminin doğrudan faili olmaktan uzaklaşarak, anlamı kuran ve yönlendiren bir özneye dönüşmektedir. Buna rağmen tasarım bilgisinin bedensel, deneyimsel ve sezgisel kökenleri ortadan kalkmış değildir; aksine, bu temellerin eksikliği yapay zekâ çağında daha görünür hâle gelmektedir. İnsan ve yapay zekâ arasındaki işbirliği, yaratıcı süreçlerin yeniden yapılandırılmasında merkezi bir rol oynamaktadır (Daugherty & Wilson, 2018). Tasarım eğitiminin karşı karşıya olduğu temel sorunlardan biri, yapay zekânın hangi aşamada devreye sokulacağıdır. Temel tasarım formasyonunun henüz oluşmadığı erken dönemlerde yapay zekâ kullanımının teşvik edilmesi, öğrencinin estetik muhakeme geliştirme sürecini sekteye uğratma riski taşır. Malzeme ile doğrudan temas kurmadan, kompozisyonu deneyimlemeden ve görsel kararların sonuçlarını bedensel olarak yaşamadan üretilen tasarım, yüzeysel bir seçim pratiğine indirgenebilir. Yapay zekânın sunduğu çok sayıda varyasyon, değerlendirme ölçütleri oluşmamış bir öğrenci için bir zenginlik değil, yönsüzlük kaynağı hâline gelir. Seçim eylemi, bilinçli bir estetik muhakemeye dayanmak yerine rastlantısal tercihlere kayabilir.

Böyle bir durumda öğrenci, üretim sürecinin öznesi olmaktan uzaklaşarak, niteliksiz bir seçim operatörüne dönüşme riskiyle karşı karşıya kalır.

Erken dönemde karşılaşılan bu durum, öğrenme sürecinde bir tür epistemolojik tembelliğe yol açabilir. Tasarımın zorlu ve zaman alan bileşenleri, yapay zekâya devredildiğinde, bu süreçlerin kazandırdığı derinlikli kavrayış da ortadan kalkar. Renk ilişkilerini çözümlemek, tipografik hiyerarşi kurmak ya da formun mekânsal ağırlığını hissetmek gibi deneyimler, doğrudan sonuç üretimiyle yer değiştirdiğinde, tasarım bilgisi içselleştirilemez. Böyle bir pedagojik yapı, tasarımcının karar verme yetisini güçlendirmek yerine zayıflatır. İleri dönemlerde ise farklı bir pedagojik zemin oluşur. Temel tasarım eğitimi tamamlanmış, estetik muhakeme belirli bir olgunluğa ulaşmış bir öğrenci, yapay zekâyı eleştirel bir araç olarak kullanabilir. Sunulan varyasyonlar arasından seçim yapmak, ancak belirli bir kavramsal ve tarihsel bilgi birikimiyle anlamlı hâle gelir. Bu aşamada yapay zekâ, üretim sürecini ikame eden değil, onu genişleten bir rol üstlenir. Tasarımcı, yapay zekâyı bir kolaylaştırıcı olarak değil, düşünsel kapasitesini artıran bir bilişsel uzantı olarak konumlandırabilir. Böylece "seçici özne" konumu yüzeysel bir kürasyon pratiğine indirgenmez; aksine, derin bir estetik ve kavramsal değerlendirme sürecine dayanır. Tasarım eğitimi açısından ortaya çıkan tablo, hibrit bir paradigma gerekliliğini açık biçimde ortaya koymaktadır. Bedensel üretime dayalı techne ile dilsel ve kavramsal kurguya dayalı logos arasında kurulacak denge, geleceğin tasarım pedagojisinin temelini oluşturacaktır. Önerilen yaklaşım, aşamalı ve katmanlı bir eğitim modeline dayanmaktadır.

İlk aşamada, temel tasarım eğitimi fiziksel malzeme ve el becerisi üzerinden sürdürülmelidir. Öğrenci, bir formun nasıl kurulduğunu yalnızca zihinsel olarak değil, bedensel deneyim yoluyla kavramalıdır. Bu deneyim daha sonra yapılacak seçimlerin temelini oluşturur. Estetik muhakeme, soyut bir bilgi değil, deneyimle şekillenen bir yetidir. İkinci aşamada, yapay zekâ ve prompt temelli üretim pratikleri, görsel dil, sanat tarihi ve kavramsal düşünme ile birlikte ele alınmalıdır. Dilin bir üretim aracı hâline gelmesi, tasarımcının yalnızca teknik değil, semantik bir yetkinlik

geliştirmesini zorunlu kılar. Etkili bir istem kurabilmek, görsel kültür bilgisi ve kavramsal farkındalık gerektirir. Üçüncü aşamada, estetik muhakeme ve eleştirel değerlendirme becerileri müfredatın merkezine yerleştirilmelidir. Tasarımcının rolü, yalnızca üretmek değil; seçmek, ilişkilendirmek ve anlamlandırmaktır. Bu bağlamda kürasyon, eleştiri ve karar verme süreçleri, tasarım eğitiminin ana bileşenleri hâline gelmelidir. Son olarak, yapay zekânın etik, politik ve kültürel boyutları göz ardı edilmemelidir. Veri setlerinin yapısı, önyargı üretimi ve emeğin görünmezliği gibi meseleler, tasarımcının sorumluluk alanının bir parçası olarak ele alınmalıdır. Tasarım eğitimi, yalnızca estetik değil, aynı zamanda etik bir bilinç de üretmekle yükümlüdür. Yapay zekâ, tasarım tarihine eklemlenen yeni bir katman olarak, üretim süreçlerini kökten dönüştürmektedir. Fotoğrafın resmi temsil yükünden kurtarması ya da dijital araçların fiziksel üretimi dönüştürmesi gibi, yapay zekâ da tasarımcıyı teknik uygulamaların ötesine taşıyarak anlam kurma sürecine odaklanmaya davet etmektedir. Ancak bu dönüşüm tasarımın tarihsel ve bedensel köklerinden kopuş anlamına gelmemelidir. Aksine, bu kökler, yapay zekâ çağında daha bilinçli biçimde yeniden kurulmalıdır. Tasarımcı, bedensel üretim bilgisi ile dilsel kurgu yetisini bir araya getirebildiği ölçüde yeni bir konuma yerleşir. Bahsedilen konum ne yalnızca bir zanaatkar ne de yalnızca bir stratejisttir. Ortaya çıkan figür, techne ile logos'u birlikte taşıyan hibrit bir özne olarak tanımlanabilir. Böyle bir özne için yapay zekâ bir tehdit değil, anlam üretimini genişleten bir imkan hâline gelir. Yapay zekâ sistemleri yaratıcı çıktılar üretebilse de, bu çıktılar öznel deneyimden ve niyetlilikten yoksundur (Boden, 2016).

Güncel üretken yapay zekâ sistemleri, etkileyici görseller üretebilmesine rağmen, bağlamsal tutarlılık, estetik bütünlük ve detay doğruluğu açısından hâlâ önemli sınırlılıklar taşımaktadır. Bu nedenle üretilen çıktılar, nitelikli bir estetik muhakeme ve eleştirel değerlendirme süreci gerektirir. Bu da yapay zekâ araçlarının tasarım eğitiminde erken aşamalardan ziyade ileri sınıflarda ele alınmasını daha tutarlı bir yaklaşım hâline getirmektedir. Öte yandan yapay zekânın gelecekte teknik ve estetik açıdan daha yetkin hâle gelmesi durumunda, "en uygun" çıktıyı seçme

pratiği bugünkü anlamını yitirebilir. Sistemlerin doğrudan en nitelikli sonucu sunabildiği bir senaryoda, tasarımcının küratöryel rolü daralabilir ve seçim süreçleri büyük ölçüde otomatikleşebilir. Burada önerilen yaklaşım, yapay zekânın mevcut teknik düzeyi temel alınarak şekillenmiştir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda tasarım eğitiminin içerik ve yöntemlerinin yeniden değerlendirilmesi kaçınılmazdır.

KAYNAKÇA

Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press.

Daugherty, P. R. & Wilson, H. J. (2018). *Human + machine*. Harvard Business Review Press.

Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., Zimmerman, J. (2017). UX design innovation. *Proceedings of CHI Conference*.

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks. *Proceedings of ICCC*.

Hertzmann, A. (2018). Can computers create art?. *Arts*, 7(2), 18.

Ho, J., Jain, A., Abbeel, P. (2020). Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems*.

Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Strelka Press.

Risko, E. F. & Gilbert, S. J. (2016). Cognitive offloading. *Trends in Cognitive Sciences*, *20*(9), 676-688.

Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. *Proceedings of CVPR*.

TEKNOLOJİK GELİŞMELER IŞIĞINDA SİNEMA SANATININ GELECEĞİ

Mustafa Mert ATALAR

ÖZET

Sinema sanatı ortaya çıktığı günden itibaren teknolojik gelişmelerle yakın bir ilişki içerisinde gelişmiştir. Kamera teknolojilerindeki ilerlemeler, sesin sinemaya eklenmesi, renkli filmin ortaya çıkışı ve dijital yapım tekniklerinin yaygınlaşması sinema sanatının estetik ve anlatım sınırlarını genişletmiştir. Özellikle dijital teknolojinin gelişmesi ile birlikte sinemanın yapım, dağıtım ve gösterim pratikleri de önemli ölçüde değişmiştir. Bu çalışmada sinema sanatının teknolojik gelişmelerle ilişkisi tarihsel bir perspektif içerisinde ele alınmaktadır. Sinemanın teknik yenilikler sonucunda geçirdiği evrimin doğrusal olan özelliklerini ele alan ve bu özelliklerin sinemanın geleceğiyle ilgili bir vizyon oluşturabileceği düşüncesiyle temellenen çalışma iki temel eksen üzerinden ilerlemektedir. İlk olarak sinemanın yapım süreçlerinde yaşanan dönüşüm incelenmekte; teknik ekipmanın erişilebilirliğinin artması ve üretimin fiziksel evrenden dijital evrene geçişi ele alınmaktadır. İkinci olarak ise sinemanın dağıtım ve gösterim süreçlerindeki değişim değerlendirilmektedir. Bu bağlamda sinema deneyiminin kitlesel bir etkinlikten çok bireysel bir tüketime dönüşmesinin ve gösterim araçlarının giderek küçülerek mobil hale gelmesinin etkileri üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın son bölümünde ise yapay zekâ, kuantum bilişim ve veri işleme-depolama teknolojilerinin gelişmesinin sinemanın geleceği üzerindeki olası etkileri değerlendirilmektedir. Bu teknolojilerin film üretim sürecini hızlandırma, yeni anlatı biçimleri ortaya çıkarma ve izleyici deneyimini daha etkileşimli ve bireye özgü hale getirme potansiyelleri üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: sinema teknolojisi, dijital sinema, yapay zekâ, sanat

GİRİŞ

Sinema sanatı, kolektif bir çalışma gerektiren yapısı, ekonomik hacmi ve kitleselliği sebebiyle teknolojik gelişmelerden en çok etkilenen

Doç., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Ana Sanat Dalı, İstanbul / TÜRKİYE, mert.atalar@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4313-6579

sanat dallarından biridir. Fotoğraf, tiyatro, edebiyat ve müzik gibi farklı sanatların birleşiminden doğan sinema, ortaya çıktığı andan itibaren teknik yeniliklerle paralel biçimde gelişmiştir. Sinemanın anlatım gücünün tarihsel süreç içerisinde dramatik ve estetik açıdan artması, büyük ölçüde çeşitli teknik gelişmeler sayesinde mümkün olmuştur. Krank mili yardımı ile çevrilen ilk kameralardan motorlu kameralara geçiş, sinemaya ses unsurunun eklenmesi, renkli filmlerin ortaya çıkışı ve görüntünün dijital ortamda üretilebilir hale gelmesi bu gelişmeler arasında sayılabilir. Sinema tarihi incelendiğinde teknolojik gelişmeler ile anlatım biçimleri arasında güçlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Bordwell ve Thompson'a göre sinema estetiği, yalnızca yönetmenlerin sanatsal tercihleriyle değil aynı zamanda kullanılan teknik araçların sunduğu olanaklarla da şekillenmektedir (Bordwell & Thompson, 2019, s. 12). Dolayısıyla sinemanın tarihsel gelişimi, teknolojik yenilikler ile anlatı biçimleri arasındaki etkileşim üzerinden değerlendirilebilecek bir süreçtir.

Özellikle dijital teknolojinin gelişmesi ve sinema alanında yaygın şekilde kullanılmaya başlanması, geleneksel yapım-dağıtım-gösterim zincirinin önemli ölçüde değişmesine yol açmıştır. Film üretiminin dijital ortama taşınması, bilgisayar üretimli görüntü teknolojilerinin gelişmesi ve internet temelli dağıtım ağlarının ortaya çıkması sinemanın hem üretim hem de tüketim süreçlerini yeniden şekillendirmiştir (Manovich, 2001, s. 45).

Sinemanın geleceği hakkında yorum yapabilmek için yüz yılı aşkın süredir doğrusal bir şekilde evrim geçiren bazı temel özelliklerini tespit etmek yararlı olacaktır. Teknolojik gelişmelerle paralel olarak şekillenen bu evrim sinemanın niteliğini belirgin bir doğrultuda değiştirmiştir. Bu değişimin temelde iki boyutu bulunmaktadır. Birinci boyut sinemanın yapım aşamasıyla, ikinci boyut ise dağıtım ve gösterim aşamasıyla ilgilidir. Sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar yapım-dağıtım ve gösterim süreçlerinde yaşanan bu değişim incelendiğinde, günümüzdeki teknolojik gelişmelerin bu dönüşümü daha da hızlandırdığı görülmektedir. Bu

bağlamda sinemanın yakın ve uzak geleceği hakkında çeşitli öngörülerde bulunmak mümkün olabilir.

1. YAPIM AŞAMASININ EVRİMİ

1.1. Teknik Ekipmanın Erişilebilirliği ve Kullanılabilirliği

Tarihsel süreç içerisinde sinema yapmak için gerekli olan teknik ekipman giderek çeşitlenmiş, hacimce küçülmüş ve ekonomik olarak daha erişilebilir hale gelmiştir. Sinemanın ilk yıllarında film üretimi oldukça maliyetli ve teknik açıdan karmaşık bir süreçtir. Kullanılan kameralar büyük ve ağır cihazlardan oluşmakta, film stokları pahalı materyaller gerektirmekte ve kurgu işlemi fiziksel olarak film şeritlerinin kesilip birleştirilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bu durum sinema üretimini büyük ölçüde stüdyo sisteminin kontrolü altında tutmuştur.

Ancak teknolojik gelişmeler bu durumu önemli ölçüde değiştirmiştir. Özellikle 1950'li ve 1960'lı yıllarda daha hafif kameraların ve taşınabilir ses kayıt cihazlarının geliştirilmesi, bağımsız film üretimi açısından yeni olanaklar yaratmış ve farklı türlerin anlatım olanaklarını genişletmiştir. Nichols'a göre taşınabilir kameraların ortaya çıkışı belgesel sinemanın anlatım biçimini de dönüştürmüş ve gerçekliğin daha doğrudan bir şekilde kaydedilebilmesini sağlamıştır (Nichols, 2017, s. 104). Özellikle 2000'li yıllardan itibaren dijital kameraların yaygınlaşması ise film üretim maliyetlerini ciddi ölçüde düşürmüştür. Günümüzde profesyonel kalitede görüntü kaydı yapabilen kameralar yalnızca büyük stüdyoların değil, bağımsız film yapımcılarının ve bireysel içerik üreticilerinin de erişebileceği araçlar haline gelmiştir. Kurgu, renk düzenleme ve ses tasarımı gibi işlemler ise bilgisayar tabanlı yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir.

Fransız yönetmen Cocteau, "Sinema ancak kağıt, kalem kadar ucuzladığı zaman gerçek bir sanat olacaktır." demiştir (Cocteau, 1988, s. 145). Sinema henüz bu kadar düşük maliyetli bir sanat değildir ancak teknolojik gelişmeler sayesinde daha düşük bütçelerle film çekebilmek mümkün hale gelmiştir. Bu durum sinema üretiminin demokratikleşmesi olarak yorumlanmaktadır. Jenkins'e göre dijital medya ortamları, üretim araçlarının daha geniş kitlelere yayılmasını sağlayarak katılımcı bir medya

kültürünün oluşmasına katkıda bulunmaktadır (Jenkins, 2006, s. 24). Günümüzde akıllı telefonlarla çekilen kısa filmlerin uluslararası festivallerde gösterilebilmesi bu dönüşümün önemli göstergelerinden biridir.

Teknik ekipmanın erişilebilir hale gelmesi yalnızca üretim süreçlerini kolaylaştırmakla kalmamış, aynı zamanda sinemasal anlatım biçimlerini de çeşitlendirmiştir. Daha küçük ve hareketli kameralar sayesinde dinamik çekim teknikleri kullanılabilir hale gelmiş ve bu durum sinemanın estetik dilini zenginleştirmiştir.

1.2. Fiziksel Evrenden Dijital Evrene Geçiş

Sinema sanatı temelde insan zihninde üretilen bir hikâyenin fiziksel mekânlarda ve gerçek oyuncular aracılığıyla kaydedilmesine dayanmaktadır. Ancak dijital teknolojilerin gelişmesi bu temel varsayımı önemli ölçüde değiştirmiştir. Günümüzde sinemasal mekânların, karakterlerin ve hatta oyuncuların dijital olarak üretilebildiği bir noktaya ulaşılmıştır.

Bilgisayar üretimli görüntü teknolojileri özellikle 1990'lı yıllardan itibaren sinema endüstrisinde yaygınlaşmıştır. *Jurassic Park* (1993) ve *The Matrix* (1999) gibi filmler dijital görsel efektlerin sinema anlatısındaki rolünü genişletmiştir. Daha sonraki yıllarda *Avatar* (2009) gibi yapımlar dijital üretim tekniklerinin sinema estetiğini nasıl dönüştürebileceğini göstermiştir. Manovich'e göre dijital sinema, fotoğrafik gerçekliğe dayanan geleneksel sinema anlayışından uzaklaşarak giderek daha fazla bilgisayar üretimli görüntülere dayanan bir yapıya dönüşmektedir (Manovich, 2001, s. 302). Bu durum sinemanın görsel dünyasını önemli ölçüde genişletmektedir.

Son yıllarda yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesi de bu dönüşümü hızlandırmaktadır. Yapay zekâ destekli görüntü üretim sistemleri ve sanal prodüksiyon teknikleri sayesinde film yapım süreçleri daha esnek hale gelmiştir. Özellikle LED ekran tabanlı sanal set teknolojileri, fiziksel mekânlara ihtiyaç duymadan gerçekçi görüntüler üretilebilmesini mümkün kılmaktadır.

Bu gelişmeler sinemanın üretim süreçlerinde fiziksel gerçekliğin zorunluluğunu giderek azaltmaktadır. Ancak buna rağmen gerçek mekânlarda çekim yapma geleneği tamamen ortadan kalkmamış, aksine dijital tekniklerle birlikte kullanılan hibrit bir üretim modeli ortaya çıkmıştır.

2. DAĞITIM VE GÖSTERİM AŞAMASININ EVRİMİ

2.1. Kitlesel Etkinlikten Bireysel Tüketime

Gösterim açısından sinemanın geçirdiği en önemli değişim, seyircinin görüntünün kaynağına gittiği bir etkinlikten görüntünün seyircinin yaşam alanına girdiği bir deneyime dönüşmesidir. Bununla birlikte sinema, kitlesel olarak takip edilen bir sanattan bireysel olarak takip edilen bir sanata doğru değişim geçirmektedir. Benjamin, sinemanın modern toplumlarda kolektif bir algı deneyimi yarattığını ve bu durumun kitle kültürünün gelişiminde önemli bir rol oynadığını belirtmektedir (Benjamin, 2008, s. 21). Sinemanın yıllar içinde geçirdiği değişim, söz konusu kitlesel etkinin yerini bireye özgü etkiye bırakabileceği izlenimi yaratmaktadır. Televizyonun ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte sinema filmleri ev ortamında da izlenebilir hale gelmiştir. Daha sonraki yıllarda video kasetler, DVD teknolojisi ve dijital platformlar bu süreci hızlandırmıştır. Günümüzde Netflix, Amazon Prime, Disney+, Tabii gibi dijital platformlar film ve dizi içeriklerinin küresel ölçekte dağıtımını sağlamaktadır.

Bu gelişmenin bir sonraki aşaması görüntü kaynağının mobil hale gelmesidir. Akıllı telefonlar, tabletler ve dizüstü bilgisayarlar sayesinde izleyiciler istedikleri içerikleri istedikleri yerde izleyebilmektedir. Görüntünün seyirciye giderek yaklaşması sonucunda görüntünün sunulduğu yüzey alanı da küçülmüş; devasa sinema perdeleri yerini küçük ekranlara bırakmıştır. Casetti'ye göre bu durum sinemanın farklı ekranlara taşınması anlamına gelmekte ve sinema deneyiminin mekânsal sınırlarını ortadan kaldırmaktadır (Casetti, 2015, s. 67).

2.2. Seyircinin İçerik Üzerindeki Hakimiyeti

Dijital platformların gelişmesiyle birlikte seyirci içerik seçiminde daha aktif bir konuma gelmiştir. Geleneksel sinema salonlarında izleyici belirli bir zaman ve mekân içerisinde sunulan filmi izlemek durumundaydı. Ancak dijital platformlar izleyiciye içerik üzerinde daha fazla kontrol sağlamaktadır.

Algoritma temelli öneri sistemleri sayesinde dijital platformlar kullanıcıların izleme alışkanlıklarını analiz ederek kişiselleştirilmiş içerikler sunmaktadır. Lotz'a göre bu durum medya tüketiminin bireyselleşmesine ve izleyicinin program akışı üzerindeki kontrolünün artmasına yol açmaktadır (Lotz, 2017, s. 142).

Ayrıca dijital platformlar izleyicilere izleme deneyimi üzerinde zaman açısından da esneklik sağlamaktadır. İzleyiciler içerikleri durdurma, geri sarma, erteleme veya yeniden izleme gibi olanaklara sahiptir. Bu durum izleme deneyiminin daha kişisel bir hale gelmesine yol açmaktadır.

Bununla birlikte izleyici davranışlarının veri analizi yoluyla ölçülmesi, içerik üretim süreçlerini de etkilemektedir. Dijital platformlar izleyici verilerine dayanarak içerik üretimi yapabilmekte ve bu durum sinema endüstrisinde veri temelli üretim modellerinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

3. TEKNOLOJİNİN IŞIĞINDA SİNEMAYI YORUMLAMAK: GELECEĞİN SİNEMASI

Sinemanın tarihsel gelişimi incelendiğinde teknolojik yeniliklerin yalnızca üretim araçlarını değil, aynı zamanda sinemanın estetik dilini, anlatı yapısını ve izleyici deneyimini de dönüştürdüğü görülmektedir. Günümüzde yapay zekâ, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve kuantum hesaplama gibi gelişmekte olan teknolojiler sinema sanatının geleceği hakkında yeni tartışmaların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Dijital teknolojilerin sinema üzerindeki etkisi henüz tamamlanmış bir dönüşüm değildir. Aksine sinema, dijitalleşmenin ardından yeni bir teknolojik evreye doğru ilerlemektedir. Özellikle yapay zekâ temelli

sistemlerin gelişmesi, film üretim süreçlerinin önemli ölçüde otomatikleşmesine yol açabilecek bir potansiyel taşımaktadır. Yapay zekâ destekli senaryo analiz programları, kurgu yazılımları ve görsel üretim araçları günümüzde sinema endüstrisinde kullanılmaya başlanmıştır. McCosker'e göre yapay zekâ, medya üretim süreçlerinde yaratıcı karar alma mekanizmalarını destekleyen yeni bir araç olarak değerlendirilmektedir (McCosker, 2020, s. 63). Bu durum sinema üretiminde insan yaratıcılığı ile algoritmik süreçlerin birlikte çalıştığı hibrit bir modelin ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Yapay zekâ teknolojilerinin bir diğer önemli etkisi ise görsel üretim alanında ortaya çıkmaktadır. Son yıllarda gelişen üretken yapay zekâ sistemleri (generative AI) sayesinde metin tabanlı komutlar aracılığıyla yüksek kaliteli görseller ve animasyonlar üretilebilmektedir. Bu durum özellikle ön görselleştirme (pre-visualization), konsept tasarımı ve görsel efekt üretimi gibi alanlarda önemli bir dönüşüm yaratmaktadır. Flückiger'e göre dijital görsel efekt teknolojileri zaten sinemanın gerçeklik anlayışını değiştirmiştir; yapay zekâ ise bu süreci daha da hızlandırarak sinemayı giderek daha fazla "üretilmiş görüntüler" üzerine kurulu bir sanat formuna dönüştürebilir (Flückiger, 2011, s. 212). Bununla birlikte yapay zekâ yalnızca üretim süreçlerini değil, anlatı yapısını da dönüştürme potansiyeline sahiptir. Murray, dijital medya ortamlarının etkileşimli anlatı biçimlerinin gelişmesine olanak tanıdığını belirtmektedir (Murray, 2017, s. 89). Yapay zekâ destekli sistemler sayesinde izleyicinin tercihleri doğrultusunda değişebilen dinamik anlatılar üretmek mümkün hale gelebilir. Bu durum sinemanın geleneksel doğrusal anlatı yapısından uzaklaşarak daha esnek ve etkileşimli bir forma dönüşmesine yol açabilir.

Sinemanın geleceği açısından dikkat çeken bir diğer alan sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileridir. Bu teknolojiler izleyiciyi pasif bir gözlemci konumundan çıkararak anlatının içinde yer alan aktif bir katılımcıya dönüştürme potansiyeline sahiptir. Ryan'a göre sanal gerçeklik ortamları anlatı deneyimini mekânsal bir yapıya dönüştürmekte ve izleyicinin hikâyeyi farklı açılardan keşfetmesine olanak sağlamaktadır

(Ryan, 2015, s. 134). Bu durum sinema ile video oyunları arasında yeni bir hibrit anlatı formunun ortaya çıkmasına yol açabilir. Öte yandan gelecekte sinema teknolojilerinin gelişimini etkileyebilecek bir diğer alan da kuantum bilişimdir. Kuantum bilgisayarlar henüz erken gelişim aşamasında olsa da büyük veri işleme kapasitesi ve karmaşık hesaplamaları gerçekleştirme potansiyeli sayesinde medya teknolojileri üzerinde önemli etkiler yaratabilir. Preskill'e göre kuantum hesaplama, özellikle yüksek boyutlu veri setlerinin işlenmesi gereken alanlarda devrim niteliğinde bir dönüşüm yaratma potansiyeline sahiptir (Preskill, 2018, s. 79). Sinema endüstrisi açısından düşünüldüğünde bu tür teknolojiler karmaşık görsel simülasyonların, fiziksel modellemelerin ve gerçek zamanlı görüntü üretiminin çok daha ileri bir seviyeye ulaşmasını sağlayabilir.

Bu bağlamda geleceğin sineması yalnızca yeni anlatı biçimleri değil, aynı zamanda yeni izleme deneyimleri de ortaya çıkarabilir. Özellikle çoklu ekran teknolojileri, holografik projeksiyon sistemleri ve gelişmiş medya ortamları izleyicinin sinema deneyimini daha kapsayıcı hale getirebilir. Elsaesser ve Hagener'e göre sinema deneyimi tarih boyunca farklı teknolojiler aracılığıyla yeniden tanımlanmıştır ve bu süreç gelecekte de devam edecektir (Elsaesser & Hagener, 2015, s. 185).

Geleceğin sinemasına ilişkin tartışmalarda bir diğer önemli unsur ise veri temelli içerik üretimidir. Dijital platformlar izleyicilerin izleme alışkanlıklarına ilişkin büyük veri setleri toplamaktadır. Bu veriler, izleyici tercihlerinin analiz edilmesi ve içerik üretim stratejilerinin belirlenmesi açısından önemli bir rol oynamaktadır. Napoli'ye göre büyük veri analitiği medya endüstrisinde içerik üretim kararlarını giderek daha fazla etkilemektedir (Napoli, 2019, s. 97). Bu durum gelecekte sinema üretiminin kısmen algoritmik analizlere dayanan bir yapıya dönüşebileceğini göstermektedir. Bununla birlikte sinemanın geleceği yalnızca teknolojik gelişmelerle belirlenmeyecektir. Kültürel, ekonomik ve estetik faktörler de bu süreçte önemli rol oynamaktadır. Tryon'a göre dijital dağıtım ağlarının gelişmesi sinemanın küresel dolaşımını artırmış ve farklı kültürlerin sinema üretiminde daha görünür hale gelmesini sağlamıştır (Tryon, 2013, s. 56). Bu

durum gelecekte sinemanın daha çok kültürlü ve çok merkezli bir yapıya sahip olabileceğini göstermektedir.

Sonuç olarak yapay zekâ, kuantum teknolojileri gibi gelişmeler sinemanın geleceğini çok boyutlu bir şekilde etkileme potansiyeline sahiptir. Bu teknolojiler sinema üretimini daha esnek hale getirirken aynı zamanda yeni anlatı biçimleri ve izleyici deneyimleri yaratmaktadır. Dolayısıyla geleceğin sineması yalnızca teknik açıdan değil, estetik ve kültürel açıdan da dönüşüm geçirecek bir medya formu olarak değerlendirilebilir.

SONUÇ

Teknolojik gelişmeler sinema sanatının tarihsel gelişiminde belirleyici bir rol oynamıştır. Sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar geçen süreçte üretim teknikleri, dağıtım modelleri ve izleyici deneyimi teknolojik yeniliklere paralel olarak sürekli değişim göstermiştir. İlk mekanik kameralardan dijital prodüksiyon teknolojilerine kadar uzanan bu süreç, sinemanın yalnızca teknik araçlarını değil aynı zamanda estetik ve anlatı özelliklerini de dönüştürmüştür.

Bu çalışmada sinema sanatının teknolojik gelişmelerle ilişkisi iki temel boyut üzerinden ele alınmıştır. Birinci boyut yapım süreçlerinin evrimi, ikinci boyut ise dağıtım ve gösterim pratiklerinin dönüşümüdür. Yapım aşamasında teknik ekipmanın giderek daha erişilebilir hale gelmesi ve dijital üretim araçlarının yaygınlaşması sinema üretiminin demokratikleşmesine katkıda bulunmuştur. Dağıtım ve gösterim alanında ise dijital platformlar ve mobil teknolojiler sinema deneyimini sinema salonlarının dışına taşıyarak bireyselleşmiş bir izleme kültürünün ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bununla birlikte günümüzde ortaya çıkan yeni teknolojiler sinemanın geleceğine ilişkin farklı olasılıkları da gündeme getirmektedir. Yapay zekâ destekli üretim araçları, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik ortamları, veri temelli içerik üretimi ve kuantum hesaplama gibi gelişmeler sinemanın hem üretim süreçlerini hem de izleyici deneyimini yeniden şekillendirebilecek potansiyele sahiptir. Bu teknolojiler sayesinde sinema daha etkileşimli ve daha kişiselleştirilmiş bir medya deneyimine dönüşebilir.

Ancak teknolojik gelişmelerin sinemanın temel doğasını tamamen ortadan kaldıracağı düşünülmemelidir. Sinema tarihi, her yeni teknolojinin mevcut anlatı biçimleriyle etkileşim içinde geliştiğini göstermektedir. Dolayısıyla geleceğin sineması da tamamen yeni bir formdan ziyade geleneksel sinema estetiği ile yeni teknolojilerin birleştiği hibrit bir yapı olarak ortaya çıkacaktır.

KAYNAKÇA

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Penguin.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.

Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press.

Cocteau, J. (1988). *The difficulty of being*. North Point Press.

Elsaesser, T. & Hagener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*. Routledge.

Flückiger, B. (2011). *Visual effects: Film history and theory*. Rutgers University Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. NYU Press.

Lotz, A. (2017). *Portals: A treatise on internet-distributed television*. Michigan Publishing.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

McCosker, A. (2020). *Automating vision: The social impact of artificial intelligence*. Routledge.

Murray, J. (2017). *Hamlet on the holodeck*. MIT Press.

Napoli, P. (2019). *Social media and the public interest*. Columbia University Press.

Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.

Preskill, J. (2018). Quantum computing in the NISQ era. *Quantum*, 2.

Ryan, M. L. (2015). *Narrative as virtual reality*. Johns Hopkins University Press.

Tryon, C. (2013). *On-demand culture*. Rutgers University Press.

TEMSİLDEN DENEYİME: IMMERSIVE (SÜRÜKLEYİCİ) TİYATRODA SEYİR VE ANLAMIN DÖNÜŞÜMÜ

Asena YILDIRIM KONYA

ÖZET

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren tiyatroda seyircinin konumu ve dramatik yapılar üzerine eleştirel tartışmalar yoğunlaşmaya başlamıştır. 1960'lı yıllardan itibaren performans sanatının gelişmesi, çevresel tiyatro olgusu ve seyirci katılımlı deneysel sahnelemelerin artışı, 1990'lı yıllarda immersive (sürükleyici) tiyatronun ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Immersive tiyatro, temsile dayalı konvansiyonel tiyatro anlayışını sorgulayan ve seyirci-sahne ilişkisini yeniden düşünmeyi mümkün kılan çağdaş bir performans pratiği olarak değerlendirilmektedir. 2000'li yıllarda özellikle İngiltere merkezli uygulamalarla görünürlük kazanan immersive tiyatroda, Punchdrunk adlı topluluk belirleyici bir rol üstlenmiştir. Topluluk terk edilmiş binalar, depolar, fabrikalar gibi âtıl mekânları sahne alanı olarak kullanarak seyircinin mekân içinde serbestçe dolaşmasına, seçimler yapmasına ve performansın aktif bir öznesi haline gelmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda seyirci, performansın edilgen bir alıcısı olmaktan çıkarak deneyimi bireysel olarak yaşayan bir konuma yerleşmektedir. Bu dönüşüm ise hem seyir mekanını hem de anlam üretim süreçlerini yeniden tanımlamaktadır. Bu bildiri, immersive tiyatro pratiklerini, temsile dayalı geleneksel tiyatro anlayışından deneyim temelli bir seyir rejimine geçiş bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Yöntem olarak, kuramsal çerçeveye dayalı karşılaştırmalı performans analizi benimsenmiştir. Bu kapsamda immersive tiyatronun uluslararası alandaki en önemli örneklerinden Punchdrunk yapımı Sleep No More ve The Drowned Man: A Hollywood Fable oyunları incelenmek üzere ele alınmıştır. Mekânın performatif bir unsur olarak işlev kazanması ve doğrusal anlatımın parçalanması üzerinden, seyir ve anlam ilişkisinin nasıl dönüştüğü analiz edilmiş ve immersive tiyatronun temsile dayalı tiyatro anlayışından

Dr. Öğr. Üyesi, Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Oyunculuk Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, ayildirim@dogus.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2278-8463

deneyim temelli bir seyir rejimine geçişi mümkün kıldığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sürükleyici tiyatro, seyirci katılımı, çağdaş tiyatro

GİRİŞ

Immersive (sürükleyici) tiyatro 1960'lı yıllardan itibaren performans sanatının gelişimi, çevresel tiyatro uygulamalarının yaygınlaşması ve seyirci katılımını merkeze alan deneysel sahneleme biçimlerinin artışıyla birlikte şekillenen ve seyirciyi geleneksel tiyatro biçimlerine bağlı edilgen katılım modellerinden ayırarak deneyim odaklı bir sahneleme anlayışı geliştiren çağdaş bir performans pratiği olarak değerlendirilebilir. "İzleyicilerin bağımsız hareket etme, bir ortamı keşfetme, kendilerini çevreleme veya sahne veya performansla çevrili olma veya sanatçılarla etkileşim kurma gibi bir kombinasyona izin veren parçalar, büyük olasılıkla sürükleyici olarak adlandırılır" (White, 2013, s. 170). Masters (2017, s. 20), sürükleyici estetiğin bedenin duyusal deneyimlerine verdiği önemden bahsetmektedir. Böylelikle yirminci yüzyılın son çeyreğinde kavramsal olarak belirginleşen sürükleyici tiyatro, seyirci ve performans arasındaki mekânsal ve deneyimsel sınırları ortadan kaldırmayı hedefleyen bir sahneleme biçimi olarak tanımlanabilmektedir.

Bir yapımın sürükleyici tiyatro niteliğini kazanabilmesi için, geleneksel tiyatro mekanları dışında bir alanda gerçekleşmesi ve katılımcı performans pratiklerini içermesi gerektiği belirtilmektedir. Bu tür yapımlar, temsile dayalı dramatik yapıdan ziyade deneyim merkezli bir kurguya dayanır. "Canlı, acil etkileşimi, yaratıcı bir ortamda yanıt veren izleyicinin fiziksel bedeni çok önemli bir unsurdur ve dolayısıyla sürükleyici tiyatronun belirleyici bir özelliğidir" (Machon, 2016, s. 36). Tiyatroda seyir yerinin, seyirci deneyiminin, anlamın, sahnenin, oyunculuk biçimlerinin geleneksel algılarını kırarak yeniden düşünülmesini gerektiren sürükleyici tiyatro yapımları, özellikle seyirci ve alan içerisindeki deneyimi üzerine yeni tartışmalara yol açmaktadır. "Bu sürükleyici alanlara girdikten sonra, izleyiciler "bilinen" ortamdan farklı bir ortama daldırılır ve o ortam içindeki aktiviteye derinden dahil olabilir, tüm duyuları devreye girer ve manipüle

edilir" (Machon, 2016, s. 36). Böylelikle izleyicilerin katılımcı performans sergilemesi, tiyatroda her izleyicinin özel bir deneyim yaşamasıyla birlikte yapımın da seyrini şekillendirebilen bir duruma dönüşmektedir. Alston, sürükleyici tiyatro için genel olarak deneyim üretimine dayanan katılımcı bir tiyatro tarzı olduğundan bahsetmektedir (Alston 2013, s. 6).

Ku, Chiou ve Chan'ın bahsettiği gibi;

> Geleneksel tiyatro bağlamlarında izleyiciler tipik olarak pasif seyirciler olarak konumlandırılmıştır. Bununla birlikte sürükleyici tiyatronun yükselişiyle birlikte izleyiciler giderek daha fazla ajanlar, katılımcılar ve hatta ortak yaratıcılar olarak kabul edilmektedir (2025, s. 4).

Sürükleyici tiyatro yapısı, izleyicinin mekân içindeki konumunun değişimiyle sınırlı kalmayıp aynı zamanda anlam üretim süreçlerinin de yeniden yapılandırılmasına yol açmaktadır. (Swift, 2021, s. 7). Sürükleyicilik için sanatçının sanatı ürettiğine ve izleyicinin onu tükettiğine dair geleneksel varsayımları sorguladığını aktarır ve "üretim/alım" sürecini sanatçıların ve izleyicilerin kendilerini dünyayla ilgili olarak konumlandırma şeklini biçimlendiren ikili karşıtlık olduğunu ifade eder. Bu yaklaşım doğrultusunda, anlamın seyrinin de seyirci tarafından belirlendiği ve anlamın seyirci tercihleriyle şekillendiği söylenebilmektedir.

Geleneksel dramatik yapıda anlatı, kronolojik ve bütünlüklü bir hikâye örgüsü üzerinden seyirciye aktarılırken, sürükleyici tiyatroda doğrusal anlatı parçalanmakta ve performans mekânı eş zamanlı olarak farklı sahnelerin gerçekleştiği çok katmanlı bir yapıya dönüşmektedir (Akım, 2022, s. 23). Günümüzde anlatı sözcüğü ile kastedilen alanın, geçtiğimiz yüzyıla oranla çok geniş olduğunu ve bugün anlatı üzerine düşünmeye niyetlenen bir kişinin, öncelikle kavrama nereden yaklaşacağını belirlemek zorunda olduğundan bahsetmektedir. En temelde, önünde iki seçenek belirir; Aristotelesçi konvansiyona göre konum almak ya da postmodern yaklaşımı benimsemek (Akım, 2022, s. 23). Bu ikili yaklaşım çerçevesinde değerlendirildiğinde, sürükleyici tiyatronun doğrusal ve bütünlüklü anlatı yapısından uzaklaşarak postmodern anlatı anlayışına daha yakın bir dramaturjik zemin üzerinde konumlandığı söylenebilir. Bu durum tiyatronun temsile dayalı anlatı yapısından deneyim temelli bir

dramaturjiye geçişine işaret etmektedir. Sürükleyici tiyatroda hikâye bütünlüklü bir dramatik yapı olarak sunulmaktan ziyade izleyicinin mekânsal dolaşımı ve duyusal katılımı aracılığıyla tamamlanan bir yapı haline gelmektedir. Bu dönüşümün somut karşılığını gözlemlemek açısından, sürükleyici tiyatronun en belirgin örneklerinden biri olan Punchdrunk yapımları dikkat çekmektedir.

İngiltere merkezli topluluk 2000'li yılların başında kurulduğundan bu yana, doğrusal anlatıyı parçalayarak mekânın tamamını performans alanına dönüştüren ve izleyiciyi anlatının gidişatını belirleyen etken bir öğe olarak konumlandıran önemli yapımlara imza atmaktadır.

Bu çalışmada, Punchdrunk'un Sleep No More ve The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı yapımları karşılaştırmalı performans analizi yöntemiyle ele alınmıştır. Karşılaştırmalı analiz; iki yapımın anlatısı, mekân kullanımı, oyuncu-seyirci ilişkisi ve izleyicinin performans sürecine katılım düzeyi üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda anlatının parçalı yapısını belirleyen eş zamanlılık, geleneksel sahne mekânı dışındaki mekân kullanımı, oyuncu-seyirci ilişkisini biçimlendiren maske kullanımı, izleyicinin performans sürecine dahil olma sürecini ortaya koyan izleyici dolaşımı, analizin temel inceleme başlıkları olarak değerlendirilmiştir. Böylelikle temsilden deneyime geçişin performatif boyutları seçilen örnekler üzerinden açıklanmıştır.

1. TEMSİLDEN DENEYİME: SEYİR REJİMİNİN DÖNÜŞÜMÜ

21. yüzyılda seyir rejiminin birçok alanda dönüştüğü söylenebilmektedir. Bale, opera, sinema, tiyatro, performans vb. sahne sanatları alanlarında izleyicilerin artık sadece seyreden bir yerden bakmayıp bu etkinliklerde katılımcı bir performans sergiledikleri söylenebilmektedir.

> Seyirci, izlemeye gelen ancak daha da önemlisi bir oditoryuma eşit bir alanda duymaya gelen bir grup insandır. Elizabetlilerin bir oyun dinlemeye gittiğini tarif ettiği gibi, işitme mutlaka görmekle ilgili değildir. İzleyici-tamamen görüntüleme ve gözlemle ilgili bir izleyicidir. Bununla birlikte, yirmi birinci yüzyılda bu her iki faaliyetin de tanımları çarpışıyor. Sadece dinlemeyi değil hem bakmayı hem de gözlemlemeyi, eylem ve bütünleşmeyi ve etkileşimi gerektirirler (Oddey & White, 2009, s. 12).

Sürükleyici tiyatroda seyirciler, geleneksel performanslarda beklenen kurallar ve geleneklerden uzaklaştırılarak pasif tek tip bir seyirciden aktif birer izleyiciye dönüştürülür. White, geleneksel seyirci rejiminin dönüşümü ile ilgili iki şeyden bahseder; "Birincisi mekânsal ve mimari müdahalelerden yararlanma ve izleyicilerden performansı takip etme veya kendilerini fiziksel olarak dahil etmelerini isteme eğilimindedir; ikincisi bireysel izleyiciyle daha doğrudan bir ilişki arar" (2013, s. 2). White'ın işaret ettiği bu iki yönelim, seyir rejiminin yalnızca mekânsal olarak değil aynı zamanda algısal düzeyde de dönüştüğünü göstermektedir. Mekânsal müdahaleyle seyirci sabit bir görüş açısından koparılarak performansın gerçekleştiği alana yerleşirken, bireysel yaşanan deneyim sayesinde performansın taşıyıcısı konumuna gelebilmektedir. Böylelikle seyir, kolektif bir izleme pratiğinden çoklu ve bireyselleşmiş deneyimlere doğru evrilmektedir. "Sürükleyici tiyatronun ayırt edici özelliği, sanatçılar ve izleyiciler arasındaki sınırları yıkma ve katılımcıların sadece gözlemci değil, ortaya çıkan anlatının ayrılmaz bir parçası olduğu ortamlar yaratma yeteneğinde yatmaktadır" (Chen, 2025, s. 154) Bu bağlamda seyir, artık yalnızca temsil edilen anlamı algılama eylemi değildir; anlamın oluşum sürecine dahil olma pratiğidir. "İzleyiciler olay örgüsünün gelişimini etkileyebilir, oyuncularla etkileşime girebilir ve hatta performansın bir parçası olabilir" (Mach-Marinkovic, 2025, s. 431). Bununla birlikte seyir rejiminin dönüşümü yalnızca seyircinin katılım eylemleri üzerinden açıklanamaz. Seyirci, kimi durumlarda aktif müdahalede bulunmaksızın, mekân içerisinde dolaşma ve yalnızca tanıklık etme biçimleriyle de performansın anlam katmanlarını şekillendirebilmektedir Freshwater (2009). *"İzleyici öznelliğinin sadece katılım eylemleriyle değil, bireylerin deneyim yoluyla öz farkı*ndalık ve konumları oluşturma biçimleriyle de ölçülmesi gerektiğini ekler" (Ku vd., 2025, s. 4). Dolayısıyla sürükleyici tiyatroda seyir, sadece niceliksel bir "katılım düzeyi" olarak kalmaz, aynı zamanda izleyicinin kendisini performansın içinde nasıl konumlandırdığına ilişkin öznel ve ilişkisel bir süreci de ifade etmektedir.

Bu noktada seyir rejimindeki dönüşüm, anlamın üretim biçimini de radikal biçimde değiştirmektedir. Seyir rejiminin dönüşmesiyle birlikte

izleyicilerin mekân içerisindeki bireysel dolaşımları mekânsal parçalanmaya ve anlam katmanlarına yol açar. Her izleyici farklı rotalarda farklı sahnelere tanıklık eder ve farklı karşılaşmalar yaşadığı için anlatı tekil ve sabit değildir. Anlam, temsil edilen bütünlükten ziyade deneyimlenen bir süreç olarak inşa edilir. Bu dönüşüm temsil kavramının yeniden düşünülmesine yol açmaktadır. Geleneksel tiyatroda sahne, belirli bir dünyayı temsil eden çerçeveli bir alanda inşa edilirken; sürükleyici tiyatroda izleyici temsil edilen dünyaya belirli bir konumdan bakmak yerine o dünyanın içerisinde dolaşır. Böylece tiyatronun, seyir ve anlam bakımından temsilden deneyime doğru bir dönüşüm yaşadığı söylenebilmektedir.

2. SEYİR VE ANLAMIN YENİDEN İNŞASI: PUNCHDRUNK ÖRNEĞİ

Yirmi birinci yüzyıl tiyatrosunda mekânın parçalanması, izleyicinin özne konumuna yerleşmesi, anlamın çoğullaşması ve izleyici deneyiminin merkezi hale gelmesi seyir ve anlamın yeniden inşasına işaret etmektedir. Bu yeniden inşa durumu ise sürükleyici tiyatro pratiklerinde görünür hale gelmektedir. Özellikle Punchdrunk yapımları, seyir rejimindeki kırılmayı mekânsal organizasyon, izleyici dolaşımı ve parçalı anlatı yapısı aracılığıyla örneklerle öne çıkarır. Biggin (2017, s. 196), "Performanslar tasarımcılar tarafından yaratılan belirli kurgusal manzaraya yanıt olarak yaratıldığı ve prova edildiği için oyuncuların ve dansçıların performansları da siteye özgü olarak kabul edilebilir" olduğundan bahsetmektedir.

Bu çalışmada ele alınan Sleep No More ve The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı oyunlara, karşılaştırma performans analiz yöntemiyle; mekânın kullanımı, maskenin işlevi, eş zamanlılık ve izleyici dolaşımı başlıklarında somut bir analiz yapılmıştır.

2000'li yıllarda İngiltere'de kurulan Punchdrunk adlı topluluk, Exeter Üniversitesinde bir lisans programının ardından kurulmuş ve o zamandan beri, belirli bir binanın veya konumun mimari ve çevresel özelliklerine dikkat ederek, o konumun sosyotarihsel özelliklerine girmeden konuma uygun sürükleyici tiyatrolar yaratmaya başlamıştır. (Alston, 2016, s. 109). Punchdrunk kuruluşundan itibaren üretim

merkezlerine izleyici konumunu yerleştirmiş ve seyirciyi pasif bir alımlayıcı olmaktan çıkararak performansın etkin bir bileşeni haline getirmeyi amaçlayan bir yaklaşım geliştirmiştir.

> Punchdrunk yapımlarında kişi, mekânın sahne detaylarıyla seçtiği gibi etkileşime girerek kendini derinden dahil edebilir- çekmeceleri açmak ve hikâyeye dair ipuçları için etrafta dolaşmak, parfüm şişelerindeki solmuş kokuyu koklamak ve sahibinin derisinin altına girmek (Machon, 2016, s. 38).

2003 yılında Viktorya Dönemi bir okulda sahnelenen Sleep No More ile 2013 yılında Paddigton İstasyonu yakınında kullanılmayan bir posta ofisinde gerçekleştirilen The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı yapımlar Punchdrunk'ın mekânı dramaturjik bir özne olarak konumlandırma pratiğini en belirgin biçimde ortaya koyan yapımlar arasındadır. Bu iki yapımda da geleneksel sahne-seyir ayrımı tamamen ortadan kaldırılarak izleyiciler çok katmanlı, dolaşıma açık ve eş zamanlı olarak işleyen bir performans alanının içine yerleştirilmiştir.

Shakespeare'in *Macbeth* adlı tragedyasından yola çıkarak 2003 yılında Londra'da ilk kez sahnelenen *Sleep No More* adlı performans, Viktorya dönemi bir okulda sahnelenmiştir ve performans başlamadan izleyici-oyuncu arasındaki ilişkinin seyri konusunda izleyicilere belirli uyarılar yapılmıştır. İzleyicilere gösteriye girmeden Venedik tarzı beyaz maskeler verilerek takmaları istenmiş ve konuşmamanın, telefonla ilgilenmemenin ve maske takmalarının gerekliliği kural olarak iletilmiştir. İzleyicilere ayrıca farklı odalarda eş zamanlı olarak gerçekleşecek performanslar arasında dolaşma özgürlüğü verilmiştir. Tiyatro dışı binalarda geçen sürükleyici tiyatro yapımlarında, genellikle mekandaki kullanımı ve hareketi yönetebilecek mimari ipuçları ve kurallar geleneksel tiyatro binalarındakilerden farklı konumlanmıştır. (Gezgin & İmamoğlu, 2024, s. 254). Sleep No More'da, Shakespeare'in Macbeth anlatısının parçalı fragmanlarına farklı odalarda ve farklı zamanlarda tanıklık eden izleyiciler anlatının bütününe ulaşmak yerine var olan anlatının deneyimine erişmektedir. McKittrick Hotel'in dikey, karanlık ve labirentimsi yapısı nedeniyle mekân, izleyicinin yön duygusunu kaybetmesine ve parçalı karşılaşmalar yaşamasına neden olmaktadır. Bu yapıda izleyici hem

dramatik sahnelere şahit olmakta hem de film sürecini andıran meta-teatral alanlara da tanıklık etmektedir.

Görsel 1: Sleep No More, https://theamicus.org/sleep-no-more-why-you-need-to-go/ 22 Şubat 2026 17:05



Bir diğer Punchdrunk yapımı Georg Bühner'in Woyzeck adlı oyunundan ilhamla 2013 yılında The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı isimle, âtıl durumda kalmış postane binasında sergilenmiştir. Anlatı, bir zamanlar 1960'larda gizemli ve aniden kapanan bir Hollywood film stüdyosunun İngiliz uydusu olduğunu iddia ettiği bir binada sahnelenmiştir (Wozniak, 2015, s. 319). Daha geniş, yatay ve üretim sürecini görünür kılan bir mekân kurgusuyla Hollywood stüdyosu metaforuyla kurulan çift katmanlı bir anlatı yapısına dönüşmüştür. Her iki durumda da mekân, sabit bir izleme düzenini ortadan kaldırarak seyir rejimini dönüştürmüş ve anlamın dramatik bütünlükten ziyade dolaşım yoluyla kurulmasına zemin hazırlamıştır.

Görsel 2: The Drowned Man: A Hollywood Fable, https://www.thestage.co.uk/news/punchdrunk-sets-up-london-home-and-announces-largest-live-show-to-date 22 Şubat 2026 17:07



Anlatı bütünlüğünü kıran temel dramaturjik araçlardan birisi de eş zamanlılık olgusudur. Sleep No More anlatısı, farklı odalarda aynı anda gerçekleşmiş ve seyircinin anlatıyı doğrusal olarak takip etmesi imkânsız hale gelmiştir. The Drowned Man anlatısında ise, Hollywood anlatısı ile film üretim sürecini iç içe geçiren çift katmanlı bir yapı kurulmuştur ve bu durum anlatının temsil düzlemini çoğaltmıştır. Bu iki yapımda eş zamanlılık, dramatik lineerliği ters yüz ederek anlamı seyircilerin seçimi ve karşılaşmaları üzerinden kurmaktadır.

Her iki yapımda da maske kullanımı mevcuttur ve seyir rejiminin dönüşümünde belirleyici bir rol oynamaktadır. Maske sayesinde izleyiciler anonimleşmekte ve bu durum bireysel deneyimin yoğunlaşmasına neden olmaktadır. Böylelikle katılım yalnızca fiziksel müdahale ile değil, mekânsal varoluş ve bakış üzerinden gerçekleşmektedir.

Son olarak sürükleyici tiyatro yapımı olarak Punchdrunk'ın iki performansına da bakarsak izleyici dolaşımı konusunun, seyir ve anlamın yeniden inşasının merkezinde yer aldığı görülmektedir. *Sleep No More* da izleyici karanlık bir mekânın içerisindeki odalarda kaybolma deneyimi yaşarken, The Drowned Man'de ise daha geniş bir alanda dolaşımı keşif pratiğine dönüşmektedir. İki yapımda da belirli dramaturjik yönlendirmeler ile mekânsal kurgular izleyicinin hareketini çerçevelemektedir. Dolayısıyla dolaşım, mutlak özgürlükten ziyade kontrollü bir seçim alanı sunmaktadır.

Punchdrunk'ın Sleep No More ve The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı yapımları, sürükleyici tiyatroda seyir ve anlamın yeniden inşasını somutlaştıran iki farklı ancak birbirleriyle ilişkili model sunmaktadır. Seyir bu yapımlarda izleme eylemi olmaktan çıkarak bir deneyim pratiğine dönüşür ve anlatının dışında olmaktan ziyade anlatının oluşum koşullarında bir özne haline gelmektedir. Böylece sürükleyici tiyatro yalnızca biçimsel bir yenilik değil, aynı zamanda anlamın ve seyir durumunun dönüştüğü bir performans paradigması olarak değerlendirilebilir.

SONUÇ

Yirmi birinci yüzyıl tiyatrosu, kendinden önce var olan tüm biçimsel ve estetik dönüşümlerle birlikte çağa ayak uydurarak gelişen bir tiyatro yapısına işaret etmektedir. Sürükleyici tiyatro yapısı, özellikle yirminci yüzyılda yaşanan performans sanatının gelişimi ve postdramatik tiyatro kavramının ortaya çıkışıyla birlikte biçimsel ve estetik açıdan gelişmeye başlamıştır. 2000'li yılların başında ise İngiltere'de kurulan *Punchdrunk* topluluğunun bu alandaki üretimleriyle sürükleyici tiyatro yapımlarının öncülüğünü üstlendiği görülmektedir. Geleneksel tiyatro mekanlarının dışında gerçekleştirilen performans pratikleri, izleyicinin konumunun ve katılım biçimlerinin yeniden düşünülmesine yol açmıştır. Bu süreçte lineer anlatı yapısı da bu katılımcı performans anlayışı doğrultusunda parçalanmaya başlamıştır. İzleyicilerini etken bir şekilde yapıma dahil eden ve izleyici seçimleriyle şekillenen performanslar bu sayede her gösteride izleyicisine ve yapımcısına farklı deneyimler sunmaktadır. Bu çalışmada ele alınan Sleep No More ve The Drowned Man: A Hollywood Fable adlı yapımların karşılaştırmalı performans analizi yapıldığında da görülüyor ki sürükleyici tiyatroda mekân, seyirci dolaşımı, eş zamanlılık gibi kavramlar bir tiyatronun sürükleyici adını almasına ve farklı şekillerde oluşturulsa da seyircinin bireysel olarak canlı bir deneyim yaşamasına neden olmaktadır. Sonuç olarak sürükleyici tiyatro, yirmi birinci yüzyılda tiyatronun seyir ve anlam arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayan ve izleyiciyi performansın oluşum sürecinin aktif bir bileşeni haline getiren önemli bir sahneleme pratiği olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

Akım Saba, M. (2022). *Logostan kurtulmak: 20. yüzyıl dramında karşı-anlatı*. Habitus Kitap.

Alston, A. (2013). Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agenct and responsibility in immersive theatre. *A Journal of Performing Arts*, (18), 1-20.

Alston, A. (2016). *Beyond immersive thestre: Aesthetics, politics and productive participation*. Palgrave Macmillan.

Biggin, R. (2017). *Immersive theatre and audience experience: Space, game and story in the Work of Punchdrunk*. Palgrave Macmillan.

Chen, S. (2025). Research of immersive theatre from audience perspective. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, (47), 154-160.

Gezgin, Ö. & İmamoğlu, Ç. (2024). Audience behaviour in immersive theatre: an environment-behaviour studies analysis of Punchdrunk's Sleep No More. *Studies in Theatre and Performance*, *44*(2), 251-267.

Ku, M. T., Chiou, S. C., Chan, H. T. (2025). Immersive experience in design: Participatory practices of audience cultural identity and memory construction. *Arts*, *14*(5).

Machon, J. (2016). Watching, attending, sense-making: Spectatorship in immersive theatres, *JCDE, 4*(1), 34-48.

Mach-Marinkovic, I. (2025). Immersive of stage practices: what makes them immersive. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Heralde: Science journal*, (1), 429-433.

Masters, P. (2013). Site and Seduction: Space, Sensuality and USe-Value in the Immersive, Theater, Immersive Theatre: Engaging the Audience içinde, ed. Machamer Josh, Palgrave Macmillan, 17-44.

Oddey, A. & Christine, W. (2009). *Modes of spectating*. Intellect.

Swift, E. (2021). Narratives of the future: Immersive stroies/indigenous roots, body. *Space & Tecnhnology*, *21*(1), 1-16.

White, G. (2013). *Audience participation in theatre: Aesthetics of the invitation*. Palgrave Macmillan.

Wozniak, J. (2015). The value of being together? Audiences in Punchdrunk's The Drowned Man. *Journal of Audience & Reception Studies*, *12*(11), 318-332.

TEMSİL-SONRASI BİR SAHNE DENEYİMİ: BARBARA HANNIGAN YORUMUYLA *LA VOIX HUMAINE*

Şebnem TELCİ DERELİ

ÖZET

Çağdaş sahne sanatlarında bazı temsil deneyimleri, opera, tiyatro ya da konser gibi yerleşik tür kategorileriyle açıklanamaz hâle gelmiştir. Bu tür deneyimler, disiplinler arası bir birleşimden ziyade, temsile dayalı estetik rejimlerin çözülmeye başladığı eşik bir duruma işaret etmektedir. Jean Cocteau'nun *La Voix Humaine* metninin Barbara Hannigan tarafından gerçekleştirilen çağdaş icrası, bu çözülmenin belirgin örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Söz konusu icra, dramatik anlatıyı müzik aracılığıyla taşıyan bir opera, karakter ve eylem merkezli bir tiyatro ya da müziğin özerkliğine dayalı bir konser olarak tanımlanamaz. Bu çalışma, Hannigan'ın *La Voix Humaine* yorumunu, Erika Fischer-Lichte'in ortaya koyduğu performatif dönüş kavramı çerçevesinde ele alarak, temsilden deneyime yönelen temsil-sonrası bir sahne pratiği olarak konumlandırmayı amaçlamaktadır. Fischer-Lichte'e göre çağdaş performansta sanat yapıtı, önceden belirlenmiş anlamlar taşıyan bir nesne olmaktan çıkar; beden, ses, mekân ve seyirci arasındaki karşılaşma üzerinden anlık olarak oluşan bir sahne olayına dönüşür. Hannigan'ın yorumunda anlatı geri çekilir; ses, nefes, kesinti ve teknik ara yüzler, seyirci üzerinde fiziksel ve algısal bir etki alanı yaratır. Bu bağlamda bildiri, söz konusu icranın disiplinler arası bir tür örneği olmaktan ziyade, opera, tiyatro ve müzik gibi temsil temelli formların açıklayıcı gücünü yitirdiği bir çözülme alanına işaret ettiğini savunur. Hans Ulrich Gumbrecht'in mevcudiyet estetiği ve Jacques Rancière'in temsil rejimlerine ilişkin tartışmalarıyla desteklenen bu okuma, çağdaş sahnede türsel sınıflandırmaların ve temsil merkezli yaklaşımların yeniden düşünülmesi gerektiğini tartışmaya açmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: sahne sanatları, temsil-sonrası, performatif dönüş, La Voix Humaine, çağdaş performans

Dr., Kocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü, Kocaeli / TÜRKİYE, sebnemtelci@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9573-8352

GİRİŞ

Çağdaş sahne sanatlarında bazı yapıtlar, artık yalnızca yerleşik tür başlıkları altında düşünülerek açıklanamaz hâle gelmiştir. Opera, tiyatro, konser, performans sanatı ya da müzikli sahneleme gibi kategoriler, kimi örneklerde yapıtın estetik işleyişini bütünüyle kavramaya yetmemektedir. Bu durum, türlerin geçersizleştiği anlamına gelmez; tersine, bazı sahne olaylarının türsel aidiyeti aşan, daha akışkan, daha geçişli ve çok katmanlı bir algısal örgütlenme ürettiğini gösterir. Dolayısıyla çağdaş sahneyi tartışırken asıl mesele, bir yapıtın hangi türe ait olduğunu sabitlemekten çok, onun beden, ses, nefes, mekân, teknik ara yüz ve seyirci ilişkisi üzerinden nasıl bir deneyim alanı kurduğunu açıklayabilmektir. Erika Fischer-Lichte'in performansı "sanat yapıtı"ndan çok bir "olay" olarak kavrayan yaklaşımı, bu dönüşümü anlamak bakımından belirleyicidir; çünkü burada sahne, önceden tamamlanmış anlamların sunulduğu bir temsil alanı olmaktan çıkar ve oyuncu ile seyirci arasındaki eş-mevcudiyet içinde üretilen dönüşümsel bir karşılaşmaya dönüşür (Fischer-Lichte, 2008/2016).*"Performansın malzemesi, sanatçının bedensel mevcudiyetidir; bu mevcudiyet, bir karakterin temsilinden ziyade, bedenin mekândaki somut ve duyusal varlığına dayanır"* (Fischer-Lichte, 2004/2012). Benzer biçimde Hans Ulrich Gumbrecht'in mevcudiyet düşüncesi, estetik deneyimin yalnızca yoruma ve anlama indirgenemeyeceğini; bazı yapıtların doğrudan bedensel, duyusal ve uzamsal bir etki yaratarak "orada oluş" duygusunu öne çıkardığını gösterir (Gumbrecht, 2004). Jacques Rancière ise sanatın türsel ve biçimsel sınırlarını doğal değil, tarihsel olarak kurulmuş "duyulurun dağılımı" içinde düşünür; bu nedenle çağdaş sahnede ortaya çıkan kaymalar, yalnızca biçimsel yenilikler değil, görünür, işitilir ve hissedilir olanın yeniden düzenlenmesi olarak değerlendirilmelidir (Rancière, 2004/2013). Bu kuramsal çerçeve içinde Barbara Hannigan'ın *La Voix Humaine* yorumu, disiplinler arası bir birleşim ya da basitçe "melez tür" örneği olarak değil, temsile dayalı estetik rejimlerin çözülmeye başladığı bir eşik deneyimi olarak okunmalıdır. Nitekim Hannigan'ın bu yapımdaki özgül yaklaşımı, eseri yalnızca seslendirilen bir opera olarak bırakmaz; sesi, bedeni, şeflik jestini ve canlı video kullanımını aynı sahne yoğunluğu içinde birleştirerek

temsilin açıklayıcı merkezini zayıflatır ve sahne olayını beden, nefes, ses, duraksama, kırılma ve algısal yoğunluk düzleminde yeniden kurar (Barbara Hannigan, t.y.; Philharmonie de Paris, 2025). *Medya kullanımı sahnede bir 'gerçeklik fazlası' yaratır; bu durum seyircinin algısını parçalayarak onu bütünsel bir yanılsamadan (illüzyon) uzaklaştırır"* (Lehmann, Postdramatik Tiyatro, 1999/2006). Erika Fischer-Lichte'in performansı bir 'olay' olarak kavrayan yaklaşımı, bu dönüşümü anlamak bakımından belirleyicidir. Bu kuramsal çerçeveden bakıldığında Hannigan'ın performansı, sahnedeki nefesi ve fiziksel devinimi operatik bir estetik nesne olmaktan çıkarıp, izleyiciyle o an paylaşılan ham bir 'olay' (event) niteliğine büründürür. Dolayısıyla burada tartışılacak olan, Cocteau'nun metninin nasıl yorumlandığından ziyade; bu yorumun çağdaş sahne sanatlarında temsil-sonrası diyebileceğimiz bir deneyim kipini nasıl görünür kıldığıdır. Bu makalenin temel savı, Hannigan'ın *La Voix Humaine* yorumunun, "melezlik" kavramının işaret ettiği disiplinler arası geçişten daha köklü bir sahne dönüşümünün ürettiğidir. Burada mesele, opera ile tiyatronun birbirine yaklaşması değil; her iki alanı da açıklayan temsil mantığının sahnedeki belirleyiciliğinin zayıflamasıdır. Yapıt, artık yalnızca dramatik bir karakterin psikolojik çözülüşünü görünür kılan bir temsil yapısı olarak işlemez; sesin maddeselliği, nefesin ritmi, bedenin kırılganlığı, teknik ara yüzün kesintileri ve seyircinin maruz kaldığı algısal yoğunluk, anlamı taşıyan ikincil unsurlar olmaktan çıkarak olayın asli bileşenlerine dönüşür. Bu bakımdan Hannigan yorumu, sahne sanatlarında temsilden deneyime, anlatıdan mevcudiyete ve türsel sınıflandırmadan estetik olayın tekilliğine yönelen çağdaş eğilimlerin güçlü bir örneğini oluşturur (Fischer-Lichte, 2008/2016; Gumbrecht, 2004; Rancière, 2004/2013). Ayrıca Hannigan'ın kendi yapımını hem söyleyip hem yönetmesi ve canlı video ile ilişkilendirmesi, *La Voix Humaine*'i yalnızca icra edilen bir yapıt olmaktan çıkarıp çok katmanlı bir sahne düzenine dönüştürmektedir; bu da eserin temsil merkezli okuma kalıplarından çok, olay, karşılaşma ve bedensel etki kavramlarıyla değerlendirilmesini gerekli kılar (Barbara Hannigan, t.y.; Philharmonie de Paris, 2025).

1. KURAMSAL ÇERÇEVE: TEMSİLDEN MEVCUDİYETE GEÇİŞ

Temsil-sonrası" kavramı, temsilin tümüyle yok olduğu değil, tek başına yeterli olmaktan çıktığı bir estetik örgütlenmeyi ifade eder. Sahnede hâlâ bir metin, bir figür veya bir dramatik durum bulunabilir; ancak bunlar artık seyirci deneyimini yalnızca anlam aktarımı düzeyinde belirlemez. Temsil-sonrası düzlemde yapıt, yorumlanacak bir içerikten (meaning) çok yaşanacak bir "olay" (event) olarak belirginleşir. Bu noktada Hans Ulrich Gumbrecht'in (2004) vurguladığı "anlam kültürü"nden "mevcudiyet kültürü"ne geçiş anahtar bir rol oynar. Anlam kültürü yapıtı her zaman "başka bir şeye işaret eden" bir sembol olarak görürken; mevcudiyet kültürü, yapıtın insanın bedenine ve duyularına doğrudan çarpma biçimiyle ilgilenir.

Dolayısıyla seyirci, yalnızca "bu sahne ne anlatıyor?" sorusuyla değil, "bu sahne bana nasıl çarpıyor, mekânda nasıl bir yoğunluk yaratıyor?" sorusuyla karşı karşıya kalır. Bu durum, Jacques Rancière'in (2004/2013) ifadesiyle "duyulurun yeni bir dağılımı"dır; çünkü sahne artık bir zihinsel kod çözme alanı değil, bedensel bir deneyim sahasıdır. Temsil-sonrası sahnelemede ses, ışık ve beden; metne hizmet eden yardımcı unsurlar olmaktan çıkarak, her biri kendi başına otonom birer "duyusal güç" olarak mekânda konumlanır. Bu bağlamda, temsilin korunaklı mesafesi yıkılır ve yerini seyircinin kaçamayacağı, fiziksel bir "orada oluş" (presence) duygusuna bırakır.

1.1. Performatif Dönüş: Sahne Bir Olaydır (Erika Fischer-Lichte)

Erika Fischer-Lichte'in performatif estetik yaklaşımı, bu dönüşümü açıklamak için güçlü bir kuramsal araç sunar. Fischer-Lichte'e göre performans, önceden sabitlenmiş anlamların aktarımı değil, oyuncu ve seyirci arasındaki bedensel eş-mevcudiyet (co-presence) içinde anlık olarak oluşan bir olaydır. Performans, statik bir "sanat yapıtı" (work of art) olmaktan çıkarak dinamik bir **"sanat olayı" (art event)** haline gelir (Fischer-Lichte, 2008).

Bu dönüşümün merkezinde, oyuncu ve seyirci arasındaki etkileşimle kendini sürekli yeniden üreten **"özdevinimli geri bildirim döngüsü"**

(autopoietic feedback loop) yer alır. Bu döngü, sahnedeki eylemin seyirci üzerinde yarattığı fiziksel etkilerin (nefes alışverişi, kasılma, pürdikkat kesilme) tekrar oyuncuya yansımasıyla oluşan, kontrol edilemez ve öngörülemez bir enerji akışıdır. Fischer-Lichte, bu süreci bir **"eşiksel deneyim" (liminality)** olarak tanımlar; performans boyunca hem icracı hem de seyirci, gündelik toplumsal rollerinden sıyrılarak belirsiz, dönüştürücü ve geçişli bir alana çekilir. Burada asıl belirleyici olan, bedenin bir gösterge (bir şeyi temsil eden araç) olmaktan çıkıp, kendi **"et-kemik gerçekliği"** ile mekânda yer almasıdır. Fischer-Lichte'nin tabiriyle bu, **"bedensel mevcudiyetin radikalleşmesidir."** Temsilci estetik, bedeni bir karakterin taşıyıcısı olarak kodlarken; performatif estetik, bedeni terleyen, titreyen ve yorulan ham bir malzeme olarak önceler. Bu bağlamda, icracının harcadığı fiziksel efor ve sergilediği teknik virtüözlük, seyirci için artık zihinsel bir okuma nesnesi değil, doğrudan sinir sistemine hitap eden duyusal bir sarsıntıdır. Hannigan'ın vokal ve şeflik jestleri arasındaki o gerilimli mevcudiyeti, tam da bu "olaylaşma" ve bedensel eşiğin aşılması noktasında anlam kazanır.

"Bir sahneleme, oyuncular ve seyirciler arasındaki etkileşim yoluyla ortaya çıktığı ve kendini autopoietik bir süreç olarak ürettiği için bir nesne bakımından sahnelemeyi sanat eseri olarak etiketlemek imkansızdır. Autopoietik süreç sona erdiğinde, sahneleme bir çıktı olarak geride kalmaz; sahneleme da sona erer. Biter ve bu nedenle geri dönüşü olmayan bir şekilde kaybedilir. Bir sahneleme sadece uygulama sürecinde var olur; sadece bir olay olarak var olur." (Fischer-Lichte, akt. Tiyatroyla İlgili Her Şey, 2023).

Bu yaklaşımda, ses ve beden gibi maddi unsurlar, anlam taşıyan işaretler olmanın ötesinde, olayın kendisini kuran temel malzemelerdir. Fischer-Lichte, sesin maddeselliğini vurgular: *"Seslilik her zaman bedensellik ortaya çıkarır... Bir ses, bedensellik, uzamsallık ve tonalite olmak üzere üç farklı türde maddesellik yaratır."* (akt. Tiyatroyla İlgili Her Şey, 2023). Bu, Hannigan'ın performansında nefesin, ses kırılmalarının ve sessizliklerin neden dramatik metin kadar önemli hale geldiğini açıklar.

1.2. Mevcudiyet ve Anlam Salınımı (Hans Ulrich Gumbrecht)

Hans Ulrich Gumbrecht'in "mevcudiyet" (presence) kavramı, performatif deneyimin anlamı aşan boyutunu kavramamızı sağlar. Gumbrecht, beşerî bilimlerin kültürel nesneleri yalnızca yorumlama ve "anlam" üzerinden kavradığını, oysa estetik deneyimin duyulara ve bedene doğrudan çarpan bir "mevcudiyet" boyutuna da sahip olduğunu belirtir (Gumbrecht, 2004). Ona göre estetik deneyim, "mevcudiyet etkileri" (presence effects) ile "anlam etkileri" (meaning effects) arasında bir salınımdır. Mevcudiyet, "anlamın iletemeyeceği şey"dir; yani bir nesnenin ya da olayın mekânsal, bedensel ve duyusal etkisidir. Gumbrecht ve çalışma arkadaşlarının tanımıyla: *"İletişimin maddesellikleri, anlamın üretimine katkıda bulunan, ancak kendileri anlam olmayan tüm o fenomenler ve koşullardır."* (Gumbrecht & Pfeiffer, 1988, akt. Gumbrecht, 2004, s. 7).

Temsil-sonrası deneyim, anlamın ortadan kalkması değil, anlam ile mevcudiyet arasındaki dengenin mevcudiyet lehine yeniden kurulmasıdır. Sahnede bir telefonun çalması, bir nefesin duyulması veya bir görüntünün donması gibi olaylar, sadece anlatıya hizmet etmez; aynı zamanda seyircinin bedeninde doğrudan bir gerilim, bir etki yaratan mevcudiyet anlarıdır.

1.3. Estetik Rejim ve Özgürleşen Seyirci (Jacques Rancière)

Jacques Rancière ise bu tartışmayı tarihsel ve politik bir bağlama yerleştirir. Ona göre sanatın ne olduğu, neyin görülebilir, söylenebilir ve duyulabilir sayıldığı, "duyulurun dağılımı" (the distribution of the sensible) adını verdiği tarihsel rejimlerle belirlenir (Rancière, 2013). Temsil rejimi, konular, türler ve ifade biçimleri arasında katı hiyerarşiler kurarken (örneğin, soylu konuların trajediye, sıradan konuların komediye ait olması), estetik rejim bu hiyerarşileri yıkarak sanat ile yaşam arasındaki sınırları muğlaklaştırır. Bu rejimde, her şey sanatın konusu olabilir ve sanat, belirli bir mesajı iletmek yerine, duyusal deneyimin kendisini yeniden düzenler.

Bu durum, seyircinin konumunu da değiştirir. Rancière, pasif ve edilgen olduğu varsayılan seyirci mitini eleştirir ve "özgürleşen seyirci" (emancipated spectator) kavramını önerir. Özgürleşen seyirci, sanatçının

niyetini birebir çözmeye çalışan bir alıcı değil, kendi yolunu çizen aktif bir yorumcudur.

"Seyirci de eylemde bulunur, tıpkı öğrenci veya bilgin gibi. Gözlemler, seçer, karşılaştırır, yorumlar. Gördüğünü, diğer sahnelerde, başka yerlerde gördüğü başka şeylerle ilişkilendirir. Karşısında duran şiirin öğeleriyle kendi şiirini oluşturur... Bir özgürleşmiş topluluk, aslında öykü anlatıcıları ve çevirmenler topluluğudur." (Rancière, 2009, s. 17, 22).

Hannigan'ın çok katmanlı performansı (şef, şarkıcı, oyuncu, video imgesi), seyirciyi tam da bu özgürleşmiş konuma davet eder. Seyirci, bu farklı unsurları birleştirerek veya ayrıştırarak kendi deneyimini, kendi "şiirini" yaratmak zorunda kalır.

2. *LA VOIX HUMAINE*'İN DRAMATURJİK ÇEKİRDEĞİ

Jean Cocteau'nun *La Voix Humaine* (1927) metni, bu temsil-sonrası tartışmayı besleyen güçlü bir dramaturjik çekirdeğe sahiptir. Metnin merkezinde, sevgilisiyle telefon üzerinden son konuşmasını yapan bir kadın ("Elle") vardır; sahnede görünmeyen muhatap, yokluğuyla yapıyı belirler. Bu nedenle yapıt, klasik anlamda bir monolog değildir; karşılığı işitilmeyen ama sürekli varlığı hissedilen bir diyalog yarığı üzerinden işleyen "iki sesli bir yalnızlık" üretir. Telefon, burada yalnızca bir aksesuar değil, yokluğu, kesintiyi ve modern iletişimin kırılganlığını sahnede örgütleyen temel aygıttır.

Francis Poulenc, Cocteau'nun bu metnini 1958'de soprano ve orkestra için tek perdelik bir "tragédie lyrique" olarak bestelemiştir. Poulenc'ün operasında karakterin ruhsal çözülmesi, artık yalnızca sözle değil, müzikal basınç, vokal gerilim ve orkestral süreklilik-kesinti ilişkisiyle kurulmaktadır. Orkestra, hem kadının iç dünyasının çalkantılarını hem de telefonun diğer ucundaki duyulmayan sesi somutlaştırır (Opera Today, 2022). Başka bir deyişle Cocteau'nun "ses içindeki yalnızlık" duygusu, Poulenc'te işitsel bir bedenselliğe kavuşur. Bu nedenle *La Voix Humaine*, daha metin düzeyinde bile temsil-sonrası okumalara açıktır. Çünkü burada sahnesel eylem son derece sınırlı, dramatik olay dışsal olarak zayıf, buna karşılık içsel gerilim ve işitsel yapı son derece yoğundur.

3. BARBARA HANNIGAN YORUMU: TEMSİLİN SINIRLARINDA BİR DENEYİM

Barbara Hannigan'ın La Voix Humaine yorumu, eserin içkin gerilimini çağdaş sahne lehine radikalleştiren bir eşik deneyimidir. Hannigan'ın bu yapımda hem soprano hem şef hem de sahneleme iradesini üstlenen figür olarak yer alması, klasik operanın hiyerarşik yapısını sarsar. Bu durum, artık yalnızca "bir operanın icrası" değil; vokal bedenin, yönetsel bedenin ve teknolojik ara yüzün tek bir sahne varlığında düğümlendiği, yoğunlaştırılmış bir performans düzeni yaratır.

3.1. Vokal Beden, Yönetsel Beden: İkili Rolün Bütünleşmesi

Hannigan'ın yorumunu temsil-sonrası kılan temel unsur, sesi yalnızca müzikal bir çıktı olarak değil, bedensel bir "olay" olarak görünür kılmasıdır. Bu yorumda ses, dramatik karakterin acısını "temsil eden" bir araç olmaktan çıkar; doğrudan doğruya sahnede üretilen fiziksel bir aksiyona dönüşür. Hannigan, bu süreci şu sözlerle tanımlar: *"Her şey tam bir senkronizasyon içinde... Müziğin, metnin, şarkı söylemeden önceki nefesin, konuşmadan önceki düşüncenin, alt metnin, oyunculuğun ve şefliğin tam bir bütünleşmesi (incorporation) söz konusu"* (Hannigan, akt. Philharmonie de Paris, 2025).

Bu bütünleşme, Fischer-Lichte'nin (2008: 78) vurguladığı, bedenin ve sesin "maddeselliğinin" somut bir tezahürüdür. Örneğin, Hannigan'ın orkestrayı yönetirken kullandığı keskin el jestleri, aynı zamanda vokal hattındaki dramatik sıçramaları tetikler. Şeflik jesti burada sadece müzisyenlere verilen bir talimat değil, karakterin içsel parçalanışının bedensel bir dışavurumudur. Hannigan'ın performansı sırasında duyulan derin nefes alışlar (inhaling), sadece şarkı söylemek için gerekli olan teknik bir hazırlık değil, Cocteau'nun metnindeki klostrofobik daralmanın "fiziksel mevcudiyet" (Gumbrecht, 2004: 104) düzleminde yeniden inşasıdır.

Bu noktada ses, Steven Connor'ın (2000: 14) "vokal beden" (vocal body) olarak tanımladığı, bedenin sınırlarını aşan duyusal bir dokunaca dönüşür. Hannigan, yüksek tonlardaki vokal virtüözlüğü ile eş zamanlı olarak orkestranın temposunu manipüle ederken, "yöneten zihin" ile "acı

çeken beden" arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Bu durum, icracının bedenini Lehmann'ın (2006: 162) ifadesiyle "kendi başına bir metin" haline getirir. İzleyici, sahnede terk edilmiş bir kadının hikâyesinden ziyade, Hannigan'ın kendi bedeniyle girdiği bu ekstrem fiziksel ve zihinsel mücadelenin yarattığı "gerçeklik etkisine" tanıklık eder. Böylece eser, lirik bir dram olmaktan çıkarak, icracının her an kırılmaya müsait olan biyolojik ve artistik mevcudiyetinin sergilendiği bir "canlı olay" niteliği kazanır.

Şekil 1: Barbara Hannigan, La Voix Humaine performansında hem şef hem de solist olarak. Sanatçının şeflik jestleri, karakterin dramatik ifadesiyle bütünleşerek, yönetsel ve vokal bedeni tek bir olayda birleştirir. bu ikili rol, temsilin sınırlarını zorlayan bir mevcudiyet estetiği yaratır.



Hannigan'ın yorumunda en çarpıcı yön, ses ile jest arasındaki ayrımın silikleşmesidir. Geleneksel opera yorumunda vokal üretim ile sahne davranışı çoğu zaman iki ayrı düzlem gibi ele alınsa da bu performansta "ses ve beden tek bir dramatik araç haline gelir" (Moore, 2022, s. 3). Oysa burada şeflik jestleri, karakterin çaresiz hareketleriyle iç içe geçer; orkestraya verilen bir işaret, aynı zamanda bir acı spazmına veya bir yakarışa dönüşür. Bir eleştirmenin belirttiği gibi, "karakterin jestlerini orkestraya gerçek zamanlı olarak verilen talimatların jestleriyle zarif bir şekilde ilişkilendirmek için devasa bir çalışma yapılmış olmalı" (panm360, 2024). Seyirci, karakteri "anlamak"tan önce, bedensel olarak kurulmuş bir gerilim devresinin içine çekilir. Bu nedenle Hannigan'ın *La Voix Humaine*

yorumu, opera ile tiyatroyu bir araya getiren bir sentez değil; her iki alanın da sınırlarını titreştiren bir sahne olayıdır.

3.2. Kesinti, Teknik Ara Yüz ve Özgürleşen Seyirci

La Voix Humaine'in çağdaş sahne açısından en güçlü taraflarından biri, teknik ara yüzü dramaturjinin merkezine yerleştirmesidir. Hannigan'ın yorumu, Cocteau'nun telefonunu, Clemens Malinowski ve Denis Guéguin gibi sanatçılarla işbirliği içinde geliştirilen çoklu kamera kullanımı ve canlı video projeksiyonu ile çağdaş bir medya deneyimine dönüştürür (panm360, 2024). Sahnede bulunan kameralar, Hannigan'ın her hareketini, yüz ifadesini, hatta gözlerinin seğirmesini dev bir ekrana yansıtır. Görüntüler bazen bulanıklaşır, üst üste bindirilir, çoğaltılır veya monokrom bir keskinlikle sunulur (Opera Today, 2022). Bu teknik yapı, seyircinin algısını manipüle eder. Seyirci, hem sahnedeki "gerçek" bedeni hem de ekrandaki medyatize edilmiş, parçalanmış imgesini aynı anda deneyimler.

Bu durum, Gumbrecht'in mevcudiyet etkilerini somutlaştırır. Teknik kesintiler, ekrandaki bir görüntünün donması ya da nefesin mikrofonda duyulur hâle gelmesi, seyircide dramatik bilgi üretmek kadar fiziksel bir gerilim de yaratır. Seyirci, yalnızca bir kadının terk edilişine tanıklık etmez; sesin sahne üzerindeki kırılmasına, iletişimin bedensel bir acı biçimine dönüşmesine maruz kalır. Mevcudiyet tam da burada, anlamı aşan ama anlamı iptal etmeyen bir katman olarak belirir.

Aynı yapıyı Rancière açısından düşündüğümüzde, burada duyulurun dağılımında bir değişim vardır. Söz, müzik, canlı beden, video görüntüsü, sessizlik ve bedensel varlık arasındaki hiyerarşi yeniden kurulmaktadır. Seyirci, bu parçalı ve katmanlı veriler arasında kendi bağlantılarını kurarak "özgürleşmiş" bir konuma gelir. Sanatçının tek bir bütüncül mesajını pasifçe alımlamak yerine, sahnedeki canlı beden ile ekrandaki parçalanmış imge arasında, orkestradan gelen ses ile Hannigan'ın nefesi arasında kendi çevirisini yapar, kendi hikayesini oluşturur. Hannigan'ın yorumu bu açıdan yalnızca çağdaş bir yorum değil, çağdaş sahnede neyin "esas" sayılacağını yeniden dağıtan ve seyirciyi aktif bir yaratıcıya dönüştüren bir müdahaledir.

SONUÇ

Barbara Hannigan'ın *La Voix Humaine* yorumu, çağdaş sahne sanatlarında temsil-sonrası (post-representative) deneyimin operatik uzamda nasıl vuku bulduğunu gösteren en radikal örneklerden biri olarak değerlendirilmelidir. Bu çalışma boyunca argümanlaştırıldığı üzere, Hannigan'ın yaklaşımı opera ve tiyatroyu yalnızca disiplinler arası bir düzlemde buluşturmaz; aksine her iki türün de "temsil merkezli" geleneksel açıklama kalıplarını geçersiz kılan, yüksek yoğunluklu bir "sahne olayı" inşa eder. Yapıtın estetik gücü, Cocteau'nun metnindeki dramatik olay örgüsünden ziyade; bedenin, sesin, nefesin, teknik ara yüzün ve hatta kasıtlı sessizliklerin bir arada ördüğü duyusal mimariden neşet eder. Bu bağlamda Hannigan'ın icrası, türsel bir aidiyet tartışmasının ötesinde, sahnede "deneyimsel örgütlenmenin" asli belirleyici olduğu bir eşik deneyimidir.

Makalede geliştirilen temel savlar ışığında ulaşılan nihai sonuç şudur: Hannigan, operanın katı hiyerarşisini (şef-şarkıcı-orkestra ayrımını) kendi bedeninde eriterek, izleyiciyi korunaklı bir mesafeden çıkarıp doğrudan bir "maruz kalma" alanına iter. Fischer-Lichte'in (2008) performatif dönüş yaklaşımı, bu pratiğin neden statik bir sanat nesnesi değil, oyuncu ve seyirci arasında o an üretilen bir **"olay"** olarak kavranması gerektiğini kanıtlamaktadır. Zira sahnede izlenen, önceden provası yapılmış bir acının temsili değil; Hannigan'ın aynı anda hem yönetip hem söyleyerek kendi biyolojik sınırlarını zorladığı o "tekrarlanamaz an"dır. Gumbrecht'in (2004) mevcudiyet düşüncesi ise, bu deneyimin neden yalnızca dilsel veya yorumsal (hermeneutik) bir analizle açıklanamayacağını; yapıtın doğrudan bedensel ve uzamsal bir **"orada oluş"** etkisi yaratarak seyircinin sinir sistemine hitap ettiğini doğrular.

Son olarak, Jacques Rancière'in (2004/2013) "duyulurun dağılımı" perspektifinden bakıldığında, Hannigan'ın canlı video kullanımı ve sahne yerleşimi, seyirciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp "özgürleşen bir alımlayıcıya" dönüştürür. Bu sahneleme, görünür ve işitilir olanın sınırlarını yeniden çizerek, operanın elitist mesafesini bedenin çıplak ve teknolojik olarak büyütülmüş gerçekliğiyle yırtar. Dolayısıyla Barbara Hannigan'ın *La*

Voix Humaine'i, çağdaş sahnede temsil merkezli çözümleme alışkanlıklarını yapı söküme uğratan; bedenin ve sesin ham maddeselliğini kutlayan radikal bir estetik manifesto niteliğindedir. Bu yapım, sahne sanatlarının geleceğinin artık "ne anlatıldığı" sorusunda değil, "nasıl bir mevcudiyet alanı kurulduğu" sorusunda gizli olduğunu ilan etmektedir.

KAYNAKÇA

Cocteau, J. (2001). *La voix humaine*. Stock.

Ekinci, Ö. & Çüçen, A. (2021). Jacques Rancière'de estetik devrimin imkanı. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy, 11*(1), 343-365.

Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge.

Fischer-Lichte, E. (2014). *The Routledge introduction to theatre and performance studies.* (Çev: M. Arjomand), Routledge.

Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford University Press.

Özinan, E. (2017). Erika Fischer-Lichte'nin performans anlayışı ile Marina Abramović'in Rhythm serisine bakmak. *Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, *1*(1), 11-26.

Rancière, J. (2009). *The emancipated spectator.* (Çev: G. Elliott), Verso.

Rancière, J. (2013). *The politics of aesthetics.* (Çev: G. Rockhill), Bloomsbury Academic. (Orijinal çalışma 2004'te yayımlandı).

Seymour, C. (2022, Şubat 16). *La Voix humaine: Barbara Hannigan and the LSO at the Barbican Hall*. Opera Today. operatoday.com

Özinan, E. (2017). Erika Fischer-Lichte'nin performans anlayışı ve Marina Abramović'in "Rhythm" serisi. *Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, *1*(1), 12-25.

TÜRKİYE'DE TİYATRO, SİNEMA VE TELEVİZYONDA İCRA SORUNLARI, DÜNYADAKİ YERİMİZ

Güneş SARAÇOĞLU

ÖZET

Batılılaşma sürecinde Türkiye yaklaşık bir asırdan uzun yol almıştır. Türkiye, batılılaşmaya giden yolda önce ulusal burjuvaziyi yaratma çabalarına girişmiş daha sonrada dış politika da NATO üyesi olma süreciyle kutuplaşmış dünyada yol haritasını batıya dönük olarak belirlemiştir. Elbette kültür dünyamızı da batıya entegre etmek zorundaydık. Bu amaçla 1949 yılında Devlet Tiyatroları, 1970 yılında Devlet Opera ve Bale, 1975, 1976 yılında ilk Sinema - TV Enstitüsü kurulmuştur. Bugün bakıldığında tarihiyle gurur duyan Türk kimliğiyle övünen devletimizin Cumhuriyet dönemi kültürel dünyası neredeyse 80 ile 50 yıllık bir serüvenin içine hapsolmuştur. Antik Yunan evrenselliğe 2500 yıl önce ulaşırken, 300 yıllık Amerika, drama sanatıyla dünyaya, tarihini ve hayallerini satabilirken, tarihleri boyunca çalkantılarla mücadele eden Rusya, Almanya, Fransa sanatsal akımlar üretirken, Güney Kore ve Brezilya bambaşka bir drama anlayışla dünyaya dizilerini, filmlerini satarken, Hindistan kendi kültürünü dünyaya tanıtırken neden

Türkiye sadece izleyici konumundan söz sahibi konuma dönüşememiştir? Elbette uluslararası düzeyde seçkin sanatçılarımız mevcuttur. Uluslararası çapta ödüllendirilen yapıtlarımız da vardır. Ama bu 20. Yüzyıl Avrupası'nın ilk demokratik cumhuriyetlerden biri olan ülkemiz için oldukça düşük başarılardır. Dizilerimiz batı yerine Ortadoğu'da etki yaratmaktadır. Filmlerimiz hiç Oscar'da son beşe gelememiştir. Tiyatromuz genellikle vodvil izleyicisi yaratmış çağdaşlığa öncü olamamıştır. Peki günümüze geldiğimizde bu derin hapsolmuşluğun içinde mi yaşayacağız? 2026'nın dünyasında cep telefonlarından her yerden her açıdan izlenme fetişizmiyle mi yaşamaya devam edeceğiz? Bugün batı her yarattığı ikonu yıkabilme cesaretini gösterirken neden eleştirel düşünceyi, diyalektik düşünceyi, felsefi düşünceyi, öncü sanatsal yaklaşımları yapıtlarımıza

Öğr. Gör., Haliç Üniversitesi, Konservatuvar Tiyatro Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, gunessaracoglu@hotmail.com, ORCID: 0009-0002-4833-7262

entegre etmekte zorlanıyoruz? Tiyatroda düşünselliğe, sinemada yeni eleştirelliğe, dramada gerçekçiliğe ihtiyacımız vardır.

Anahtar Kelimeler: yeni gerçeklik, yeni eleştiri, diyalektik, öz güç, yanılsama

GİRİŞ: TİYATRODA İCRA VE DÜNYADAKİ YERİMİZ

Pandemi sonrası 2024 TÜİK verileri incelendiğinde Türkiye'de 1025 tiyatro salonunda 8.053.186 kişinin tiyatroya salonlarına gittiği görülmüştür.[21] 80 milyonu aşkın Türkiye nüfusu düşünüldüğünde tiyatro izleyicimiz nüfusumuzun 10'da 1'ne eşittir. Bu sayı başlı başına karşılaştırma yapılmadan düşünüldüğünde ortalama üstü bir değer gibi görünebilir. Ama Avrupa ülkeleri ve Amerika ile karşılaştırıldığında bu orandan daha yüksek oranlarla karşılaşılmaktadır.

Avrupa'nın tiyatro geleneği köklü ülkelerinden olan Almanya'da Deutscher Bühnenverein verilerine göre 2024 yılında 25.300.000 kişi tiyatroya gitmiştir.[22] Almanya'nın 2024 yılı nüfusu 83.600.000 kişidir. Bu durumda her 3,3 kişiden 1'i Almanya'da tiyatro izleyicisidir.

Yine Avrupa'dan örnek verecek olursak tiyatro kültürü asırlar öncesine dayanan İtalya'da, İtalyan işverenler federasyonu Confindustria'ya ait Il Sole 24 Ore adlı dijital platformunun verilerine göre 2024 yılında 28.250.000 kişi tiyatroya gitmiştir.[23] İtalya'nın 2024 yılı nüfusu 59.000.000'dur. Bu durumda nüfusun her 2 kişisinden 1'i tiyatroya gitmektedir.

Fransa'dan örnek verecek olursak. Fransa'da ulusal merkezli bir sirk ve tiyatro merkezi olan Artcena adlı dijital bilgi platformumda yayınlanan ve Fransa Kültür Bakanlığın tarafında hazırlanan rapora göre 2024 yılında yaklaşık 230.000 performans rapor edilmiş ve bu performanslara 65.000.000 izleyici gelmiştir.[24] Toplam

[21] https://veriportali.tuik.gov.tr/tr/press/53955, Erişim Tarihi: Mart, 2026.
[22] https://www.buehnenverein.de/de/theaterstatistik, Erişim Tarihi: Mart, 2026.
[23] https://en.ilsole24ore.com/art/siae-shows-still-growth-over-4-billion-AHwMQOiB, Erişim Tarihi: Mart, 2026.
[24] https://www.artcena.fr/fil-vie-pro/65-millions-de-spectateurs-et-24-mdeu-de-recettes-de-billetterie-en-2024, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

performansların %47'si tiyatro ve ilgili sanatlardır. % 24'dü de tiyatroya yakın türde olan müzikaller, komedi ve kabarelerdir. Bu durumda 45.000.000 gibi oldukça yüksek oranda tiyatro ve ilgili türlere giden bir seyirci kitlesi oluşmuştur. Fransa'da her 3 kişiden 2'si tiyatroya gitmektedir.

Yine 2024 yılı baz alındığında İngiltere'de Society of London Theatre ve UK Theatre üyelerinin salonlarına toplam da 37.000.000 seyirci gelmiştir.[25] İngiltere'nin nüfusu 69.000.000'dur. Bu durum ölçeğinde İngiliz nüfusunun hemen hemen 2'de 1'den daha fazlası herhangi bir tiyatro oyununa gitmektedir.

Son olarak da Amerika'dan örnek verdiğimizde çok şaşırtıcı bir sonuçla karşılaşırız. Broadway League sitesinin verilerine göre New York eyaleti sınırları içinde olan Broadway'e giden tiyatro izleyicisi 12.300.000 kişidir.[26] Bu rakam tüm Amerika'yı kapsamamakta sadece New York'ta ki Broadway izleyicisini ortaya koymaktadır. Yine nüfus oranlaması yaptığımızda New York'un eyalet nüfusunun 20.000.000 kişi olduğu görülmekte ve tiyatro izleyicisinin 2 kişiden 1.6'sının tiyatroya gittiği görülmektedir.

Tablo 1: 2024 yılı 5 ülke, 1 eyalette tiyatroya giden kişilerin ülke nüfuslarına oranları

Ülke	Sezon	Nüfus	Seyirci	Oran
TÜRKİYE	2023 2024	85.664.000	8.053.186	10,6
ALMANYA	2023 2024	83.600.000	25.300.000	3,3
İTALYA	2023 2024	59.000.000	28.250.000	2
İNGİLTERE	2023 2024	69.000.000	37.000.000	1,8

[25] https://uktheatre.org/british-theatre-a-global-success-story-under-threat/, Erişim Tarihi: Mart, 2026.
[26] https://www.broadwayleague.com/press/press-releases/broadways-2023-2024, Erişim Tarihi: Mart 2026.

NEWYORK	2023 - 2024	20.200.000	12.300.000	1,6
FRANSA	2023 - 2024	65.000.000	45.000.000	1,4

Bu veriler ışığında yorum yapmaya başladığımızda gelişmiş ülkelerdeki tiyatro izleyicisi ve nüfus oranı baz alındığında karşımıza Avrupa'nın gelişmiş ülkeleri ve Broadway'de tiyatro kültürel aktivite olmaktan neredeyse çıkmış hemen hemen tüm nüfusun tiyatro alıcısına dönüştüğü bir duruma ulaşmıştır. Bu durumda Türkiye'nin 10'da 1'lik seyirci sayısı oldukça düşük kalmaktadır. Bu seyirci kitlesinin büyük çoğunluğu batı da ve büyükşehirlerdeki yoğun nüfusla oluşmuştur. Doğuya doğru gittiğimizde 10'da 1'lik ortalama 20'de hatta 30'da 1'e doğru düşüş sergilemektedir.

Bu yorumlama ışığında düşündüğümüzde Türk tiyatrosunun eksiklerine dair hangi sonuçlara ulaşabiliriz? Bunun için öncelikle Türk tiyatrosunu yapı taşlarına ayırmakta fayda vardır.

1. TÜRK TİYATROSUNUN DÖRT AŞAMASI

Türk tiyatrosu dört aşamaya ayrılabilir. Birincisi Tanzimat fermanı öncesindeki geleneksel tiyatro anlayışıdır. İkincisi batılılaşma süreciyle geleneksel tiyatro anlayışının yerine gelişen 1914 yılında kurulan Darülbedayi daha sonra ki adıyla İstanbul Şehir Tiyatrolarıdır. Daha sonra 1949 yılında kurulan Devlet Tiyatroları ve kentleşmenin, modernleşmenin etkisiyle gelişen özel tiyatrolardır. Son üç aşama batılılaşmaya doğru giden sürecin duraklarıdır.

1.1. Geleneksel Türk Tiyatrosu

Geleneksel tiyatromuz ise bilindiği üzere köy seyirlik oyunları, Hacivat - Karagöz, meddahlık gibi oyun türleridir. Günümüzde örfi gelenekler sayesinde yaşamakta olan bu oyun türleri sadece Anadolu'da bölgesel festivallerde varlığını sürdürmekte büyük şehirler de ise bayram ya da ulusal günlerde kısmi olarak oynatılmaktadır.

Oysa ki, Japonya'da Kabuki Tiyatrosu, Yunan tragedyaları dünyadaki popülerliği düşünüldüğünde geleneksel tiyatromuz olan meddahlık ve Hacivat - Karagöz aynı ölçekte değerini koruyamamaktadır. Japonya'da Tokyo gezilerinde geleneksel Kabuki Tiyatrosu için turlar düzenlenmektedir.[27] Her yıl milyonlarca izleyici sayesinde geleneksel tiyatro anlayışı bugün çağdaşlığını koruyabilmiştir. Yunan tragedyaları günümüzde çağdaş yaklaşımlarla tiyatro sahnesinden çıkmış sinemaya da uyarlanır hale gelmiştir. Bir Transilvanya efsanesi olan Dracula dünya çapında tanınmakta, bugün devlet tiyatromuzda sahnelenmekte, dünya çapında sinemaya uyarlanmakta, farklı yorumlamalarla oyunları, filmleri yapılmaktadır.

Karagöz - Hacivat ve Meddahlık Osmanlı İmparatorluğu etkisiyle Mısır'dan, doğu Avrupa'ya kadar uzanan büyük bir coğrafyanın kültürel mirası olsa da 21. Yüzyıl Türkiye'sin de toplumla bütünleşemeyen geleneksel oyunlar olma gerçeğiyle yüzleşmiştir. Bugün çocuk tiyatrolarında ele alınan Karagöz - Hacivat büyüklere hitap etme gerçeğini her geçen gün kaybetmektedir. 1992 yılında Yavuz Turgul'un yönettiği Gölge Oyunu ve 2005 yılında Ezel Akay'ın çektiği ''Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?'' filmleri dışında gölge tiyatrosuna ve Hacivat - Karagöze hitap eden filmler sinemamızda oldukça az rastlanmaktadır.

Bugün devlet tiyatrolarında fantastik bir Avrupa hikayesi olan Dracula ile genel izleyici karşısına çıkarken, Hacivat ve Karagöz bölgesel festivaller ışığında yaşatılmaya çalışılmaktadır. Bu sorun devlet tiyatrosu ve kültür bakanlığının halk tiyatrosuna karşı geliştirmek zorunda olduğu vizyonel bir sorundur. Yeni anlatım yolları denenmelidir. Sanatı, farklı bir sanat estetiğiyle tekrar sunmak geleneksel tiyatroyu popülerleştirmek adına önemlidir. Bunu dünyada birçok ülke yapmaktadır. Hint Sanskrit drama anlayışı Bollywood'la dünyada oldukça ses getirir bir yapıya bürünmüştür. Kabuki tiyatrosu milyonlarca turist çekmektedir. Yunan tragedyaları günümüzde hem metin özelinde hem de sahne uygulamaları özelinde dünya çapında söz sahibi konumdadır. İngiliz klasik tiyatrosu yani

[27] https://www.getyourguide.com/tr-tr/kabuki-za-l88519/, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

Shakespeare dünyada en çok bilinen yazar konumundadır. Oyunları modernleştirilmiş rejilerle tekrar tekrar üretilmekte, filmleri yapılmaktadır. İtalyan Commedia dell'arte İtalyan komedi oyunculuğunu, tiplemelerini şekillendirmiş bugün hala festivalleri ve oyunları düzenlenmektedir.

Bu gerçekler ışığında düşüldüğünde halk tiyatrosunu kültürel politikalarla güncellemek gerekmektedir. Hem otantikliğin hem modernizasyonun korunduğu yeni icra modelleri aranmalıdır. Gölge tiyatrosunun icra biçimiyle, modern tiyatronun icra biçimleri sentezlenmeli ve sinema sanatı gölge oyunu popülerleştirilmedir. Mısır'dan, Balkanlara kadar uzanan bir coğrafyanın kültürel kodlamaları içinde olan Hacivat - Karagöz bu kadar geniş bir coğrafyada biliniyor olsa da daha yüksek bir tanınırlığa ve popülariteye sahip olması gerekmektedir.

1.2. Devlet Tiyatrosu

Cumhuriyet dönemine geldiğimizde karşımıza şehir tiyatroları ve devlet tiyatrosu çıkmaktadır. Türkiye'de köklü sayılabilecek bir kurumsallaşmaya ulaşmış bu iki kurumda da Türk ve yabancı yazarlardan yola çıkarak hazırlanan oyun repertuarları dışında teknik, oyunculuk ve pratik yönden dünya standartlarına ulaşılmış olduğumuz düşünebilir. Sorun tematik oyun seçimlerinde karşımıza çıkmaktadır. Tiyatromuzda gerçekçilik oldukça az işlenir hale gelmiştir. Ülkemiz dramatik olaylar konusunda oldukça yüksek bir enerjiye sahiptir. Kadınlara dayatılan baskılar, iş hayatı mobbingleri, taşeronluk ve işçi sınıfı, ekonomik geçimsizlik, göç, terör olayları, pedofili, uyuşturucu, göçmenlik gibi birçok gerçekçi sorun ülkemizin gündemindedir. Haliyle devlet tiyatrosu bu sorunları sanatsal bir estetikle tiyatro sahnesine yansıtmalıdır. Çünkü devlet tiyatrolarının amaçlarından biri de çağdaşlığı yakalamaktır, bilinçli seyirci yaratmaktır.

Bu düşünce ışığında üç büyükşehir de devlet tiyatrolarında yetişkinler için sahnelenen toplam oyun sayısı 110'dur.[28] Bu oyunların 55'i kurgusal hikâye ve dramalardır. Komedi ve romantik komedi sayısı 15'dir. Yabancı ve Türk tarihi hikayeleri 18 tanedir. 3 Shakespeare oyunu, 3 absürt

[28] https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/Anasayfa, Erişim Tarihi: Mart 2026.

oyun, 3 fantastik oyun, 3 müzikal, 2 polisiye, 2 Antik Yunan, 3 tarihi kişilik ve toplam sadece 8 oyun ise gerçekçi özelliklerde ele alınmış oyunlardır.

Tablo 2: 2024 yılı üç büyükşehirde devlet tiyatrosu oyunlarının konuları

Dram - Kurgusal	55
Türk - Yabancı Tarihi	18
Komedi - Romantik	15
Shakespeare	3
Absürt	3
Fantastik	3
Müzikal	3
Polisiye	2
Antik Yunan	2
Tarihi Kişi	3
Gerçekçi	3 (+5)

Bu kategoriler devlet tiyatrosunun İzmir, İstanbul ve Ankara'daki yetişkin oyunlarının konuları okunarak yaratılmıştır. Objektif değerlendirme yapılmaya çalışılmış, bu nedenle 3 oyun gerçekçi diğer 5 oyunda gerçekçi öğeler taşımaktadır.

110 oyunun 10'da 1'nden az olan gerçekçi temalar üzerine kurulu oyunlar bize, devlet tiyatrosunun en azından üç büyükşehirde topluma ayna tutma görevini üstlenmediğini göstermektedir. Aynadan kaçan bir toplum, toplumsal yüzleşmesini tamamlayamadığını ortaya koyar. Bu durumda yaşadığımız somut sorunları sahnede görmeyen onun yerine sanatın renkli üretimine sarhoşluk etkisiyle bakmakta olan bir seyirci profili doğmaya başlar. Algı, gerçekçilik, sorgulama, düşünme azalırken, beğeni, illüzyon, seyir zevki ve haz duyguları artar. Devlet tiyatrosu bu durumu dengelemelidir. Toplumun gerçekliğini yadsımak, devlet tiyatrosunun misyonuna aykırıdır. Çağdaşlık ve bilinç yaratma kavramları devlet

tiyatrosunun tüzüğünde yoksa eklenmeli varsa ise gerçekçi oyunların sayısı arttırılmalıdır.

1.3. Şehir Tiyatrosu

Şehir tiyatrolarına geldiğimizde karşımıza yeni bir vizyon çıkar. Şehrin siyasi eğilimine göre şehir tiyatrolarının da repertuarı şekillenir. Elbette amaç halka ulaşmak, yerel yönetiminde etkisiyle şehrin pozitif değer yargılarını geliştirmek ve pekiştirmektir. Bu durumda karşımıza şehrin ve bölgenin aydınları, şehrin tarihi kimliği, genel siyasi yapısı, genel seyirci profili gibi değer yargıları şehir tiyatrosunun değerleri arasında olmalıdır ve elbette şehrin genç yazarlarına da kontenjan verilmelidir. Ayrıca özel tiyatroların maliyetler nedeniyle çıkaramayacağı, devlet tiyatrosunun göz ardı ettiği yazar ve oyunları da şehir tiyatroları üstlenmelidir. Bu kez dört büyükşehre baktığımızda bu düşünceler ışığında nasıl bir tablo ortaya çıkmaktadır?

İzmir, İstanbul, Ankara ve Bursa'da bu sezon 64 oyun sahnelenmektedir. Bu 64 oyunun 4 tanesi Türk şairlerinin şiir dinletisi, 1'i anonim geri kalan 59 tiyatro oyununun 22'ü Türk yazar, 37'sı ise yabancı yazarlardan oluşmaktadır.

Tablo 3: 4 büyükşehirde şehir tiyatrosu oyunlarının yerli yabancı yazarları

Toplam Oyun	Yabancı Yazar	Türk Yazar	Şair	Anonim
64	37	22	4	1

Yalnız 22 Türk yazardan 9'u günümüzde hala yaşamakta, 6 yazar ise yaşları gereği genç oyun yazarı durumundadır. Bu durumda karşımıza şu sonuç çıkar. Şehir tiyatroları genç oyun yazarlarına gerekli önemi tam göstermemektedir. Karşımıza genç oyun yazarlarının desteklenmesi konusunda 10'da 1 oran çıkmaktadır. Çağdaş yazarların önünü açma konusunda şehir tiyatrosu bir duruş belirlemelidir. Hem şehircilik, kültürü hem de o şehrin çağdaş yazarlarına tiyatral icrada yer verilmelidir. Globalleşme kimlikleri ortadan kaldırırken aidiyet duygusunu korumak kurumların görevidir. Şehir tiyatroları şehrin hikayesine uygun oyunları,

hikayeleri oyunlaştırmalıdır. Şehircilik kimliğini canlı tutmalıdır. Çağdaş yazarların algılarına, bakış açılarına ve yorumlarına şans vermelidir. Her yazarın tanınma süreci kendi şehrinden ilk olarak başlar. Şehir tiyatroları bu konuda, çağdaş yazarları tiyatral icra noktasında desteklemelidir.

1.4. Özel Tiyatrolar

Son olarak özel tiyatrolara geldiğimizde bambaşka bir gerçeklik ortaya çıkıyor. Önce İstanbul sonra Türkiye genelinde düşündüğümüz özel tiyatrolar oldukça geniş skalada ele alınması gerekiyor. Çocuk dramalarıyla başlayan süreç, lise oyunları, üniversite eğitimi ve özel tiyatroların tiyatro kulüpleri daha sonra tiyatro toplukları, prodüksiyonlar ve kurumsallaşmış tiyatro kurumlarına kadar oldukça geniş bir dünyayı özel tiyatrolar temsil ediyor. Özel olmalarından yola çıkarak ekonomik baskıyı daha yoğun bir şekilde yaşayan özel tiyatrolar sahneledikleri oyunlar ile hem ekonomik yönden verdiği emeğin karşılığını görebilmeyi bekliyor hem de sürdürülebilirlik sağlamayı hedefliyor.

Sosyal Fayda İletişim İçin İletişim Derneği tarafından hazırlanan 2024 yılı raporu, İstanbul'daki özel tiyatroların yaşadığı tiyatral krizi belirtiyor. Bu kriz sahne, ekonomik, yapısal, tanıtım, ünlülük ve seyirci demografisi ile oluşan birbirine kaynaşmış bir kriz. [29]

Araştırmaya katılan 52 sahneden %21'i yılda 10.000 izleyicinin üzerine çıkabiliyor. %57'si yıllık seyirci sayısı 5.000'nin altında kalıyor. %40'ı 2.5000 seyirci sayısının altında kalıyor. Bu durum resmi rakamlarda 15.000.000'nun üzerinde görünen İstanbul'un tiyatroya olan ilgisinin oldukça kırılgan olduğunu gösteriyor.

Bu kırılganlık işletme sahiplerine ve yapımcılara da yansıyor. Tiyatro sahnelerinin %75'i ya bir kişi ya da hiç kimseyi istihdam edemiyor. 4 - 10 arası çalışanı istihdam eden sahnelerin oranı %5.8'i geçmiyor. Sadece tek bir sahne 11'den fazla kişiyi istihdam edebiliyor. Bu durum bağımsız sahne işletmecilerinin ve yapımcıların yönetim, teknik ekip, prodüksiyon gibi

[29] https://www.sofi.org.tr/_files/ugd/d3d877_60a2a63b9d7e48f88c66f58fcc4ce642.pdf, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

işleri genellikle gönüllük ve yevmiye usulü yaptığını gösteriyor. Bu durumda devamlılık sağlanamıyor.

Ekonomik gerçeklerin dışında sektöre oyuncu olmak için birçok insan girmek istiyor. Genç yaşlardan, emekli insanlara kadar geniş bir yelpazede insanlar ün, şöhret, şans ve para kazanmak adına sektöre girmek istiyor. Amaç ün ve şöhret olunca provalar yetersiz, oyunculuklar gerektiği kadar çalışılmamış kalıyor. Bu zihinsel aşılanma yani ünlü olma istek ve arzusu bastırılamıyor.

Televizyon sayesinde ünlü olan sektörün diğer oyuncuları ise ekonomik yönden tiyatro yapımcısını zor durumda bırakan kaşeler istiyor. Ödenebilirliği ve sürdürülebilirliği zor olan bu istekler kimi oyunların henüz pişmeden kaldırılmasına neden oluyor. Bu durum beklentinin karşılanmadığı bir sektör yaratıyor.

Özel tiyatrolar ekonomik nedenlerden dolayı toplumda eleştiriciliğe yönelemiyor. Gösterinin kar odaklı olması amacıyla tiyatro sektöründe ya genel olarak vodvile ve komediye kayılıyor ya da küçük ekonomik ölçekli avangart denemeler sahneleniyor. Eleştirel yaklaşımlar genel olarak tercih edilmiyor. Çünkü tiyatro eğlendirme amaçlı görülüyor. Eğlendirme yerine düşündüren, bireye, topluma ayna tutan, geleceğe söz söylemek isteyen yaklaşımlar eğlendirme görevini yerine getirmediği için genelde düşük seyircili kalmak zorunda kalıyor.

Yine tiyatronun icra sorunlarından biri olan eleştirmenlik kurumu son yıllarda sosyal medya ile yok olacak noktaya geldiği için insanlar emek verilen tüm çalışmaları bilimsel bir dil yerine, sokak diliyle eleştirir hale geliyor. Bu durumda gösteri ya da oyun şiddetli eleştirele maruz kalıyor. Medya dünyası son yirmi beş yılda kabuk değiştirdiği için ana akım medya dışında kalan tiyatro çalışmaları ‘’no name’’likle adlandırılıyor ve bu çalışmalar gerekli seyirciye ulaşmakta zorlanıyor. Bu tür sıfatlandırmalar bir nevi baskıya dönüşüyor.

Bilet sitelerinin son on beş yılda gelişmesi ve kapıdan bilet satma tecrübesinin hemen hemen son bulması seyirci ve oyun arasında yabancılaşmayı sağlıyor. Tiyatro geleneğine ait tavırlar yıkılırken, dijital

mecrada satılan bilet ile yeni bir konsept belirleniyor. Güçlü bir eleştirmen kitlesi olmadığı için manipülasyona açık bir fısıltı gazetesi işliyor, medya gücü olmayan topluluklar seslerini duyuramıyor.

Eskiden sektör tarafından kabul gören bazı yarışma ve ödüller bu yeni tiyatro dünyası için yeterli kalmıyor. Çeşit çeşit yarışma ve ödüllendirmeler yaratılmaya çalışılarak tiyatro dünyasına pratikte saygı sunarken jürilerin kalibrasyonu ve ödül odaklı bir zihniyetleşme sanat üretmenin yerine başarı üretmeyi ön plana koyuyor, vizyon değişiyor.

Değişime kimse karşı gelemez. Sektörün dijitalleşme süreçleri elbette insan ilişkilerini de yabancılaştırmaya sürüklemekte. Bu nedenle birbirini anlamayan, tanımayan, farklı kültürlerden insanlar ortak paylaşımlarla bir tiyatro oyununu üretmek oldukça zor bir durum yaratıyor. Özel tiyatroların en zorlandığı durumlardan biri de bu. Ayrıca devlet tiyatroları büyük şehirlerde repertuarında az sayıda gerçekçi oyun barındırarak sanatseverin eylem ve bilinç geliştirme yolunun önünü kesiyor. Şehir tiyatroları şehrin genç, çağdaş yazarlarına gerekli şansı tanımıyor. Tiyatro yazarlığı yapmak isteyen çağdaş yazar mesleğini yapamadan farklı yazarlık çalışmalarına kaymak zorunda kalıyor. Geleneksel halk tiyatromuz dünyadaki diğer örneklerle boy ölçüşemeyecek kadar içe dönük şekilde yaşıyor. Yeni anlatım olanaklarıyla yapılandırılıp değer üretir hale getirilmiyor.

Bu şartlar altında gelen başarılar anlık başarılardan öteye geçemiyor. Tiyatro dünyasının dünya mı yoksa sektör mü kalacağına cevap bulması gerekiyor? Amaç tiyatroyu yeni rejilerle yeni yaklaşım biçimleriyle tiyatro dünyasını zenginleştirmeli mi yoksa sektör için genel geçer işler mi üretmeli?

1.5. Ne Yapılmalı?

Devlet tiyatrosunun mutlaka yeni bir gerçekçilik anlayışı ortaya koyması gerekiyor. Toplumsal gerçeği, seyirciye sunması gerekiyor. Oyun seçimlerine giderken tematik olarak bir oran belirlemesi gerekiyor. Devlet tiyatrosunun toplumda, bilinçli tiyatro sever ve seyirci yaratması gerekiyor. Gerekirse kuruluş ilkelerine bu maddeyi de yerleştirmesi gerekiyor.

Halk tiyatrosunu desteklemesi, gelecek kuşaklara sadece çocuklar için değil yabancılar ve toplum içinde gölge oyununa gerekli önemi göstermesi gerekiyor. Suriye'den, Balkanlara kadar çok geniş bir coğrafyanın kültürel dokusunda yeri olan Karagöz - Hacivat'ın modern tekniklerle gölge oyununu canlandırması ve popülerleştirmesi gerekiyor. Kültür bakanlığının Anadolu'dan Trakya'ya kadar belli pilot şehirlerde Karagöz - Hacivat'ı oynatması toplumla içselleştirmesi gerekiyor. Ayrıca sinema ve dijital dünya ile de Karagöz - Hacivat'ı ilişkilendiren çalışmalar yapmak gerekiyor.

Şehir tiyatroları şehircilik bilincine önem veren oyunlar sahnelemesi gerekiyor, günümüzde kaybolan kimlikleri yaşatmak şehir tiyatrolarının görevine dönüşüyor. Şehir insanını, şehircilik kimliğini, şehir aydınlarını konu alan mutlaka oyunları repertuarında olması gerekiyor. Genç, çağdaş yazarlara şans ve kapı açması gerekiyor. Belli bir kontenjanda çağdaş yazarlardan oyun alımı yapması gerekiyor.

Özel tiyatrolar ile ilgilenen kooperatiflerin bilet satış kurumları gibi bir seyirci havuzu yaratması gerekiyor. Sadece aidat toplayan kooperatifler yerine seyirci havuzu yaratan bu kooperatifler bünyesi içinde ki özel tiyatroların oyunlarını seyirci ile buluşturması gerekiyor. Ayrıca özel tiyatrolar kapitalist çalışma modelleriyle mücadele ederken tiyatrolar arası dayanışma ve işbirliğine önem vermesi gerekiyor. Sert rekabetçilik zaten kırılgan olan seyirci kitlesine daha fazla zarar veriyor. Ayrıca özel tiyatrolar oyun seçimlerinde yenilikçi olmaya önem vermeleri gerekiyor. Komediye sıkışmış bir tiyatro algısını kıran yeni oyunlar sahnelemeleri gerekiyor. Ayrıca özel tiyatroların dijital platformda alt yapılı eleştirmen yaratılması konusunda girişimlerde bulunmaları gerekiyor. Çok seslilik sahnelenen oyunların sağlık şekilde seyirciye ve okuyucuya aktarılmasını önlüyor.

2. TÜRK SİNEMASINDA İCRA VE DÜNYADAKİ YERİMİZ

2024 yılı TÜİK verilerine göre sinemaya giden toplam kişi sayısı 32.538.289 kişidir. Yerli film izleyicisi 18.469.778 kişi olurken, yabancı film seyircisi 14.068.511 kişidir.[30]

Toplam seyirci sayısı 2022'de 35.700.00 civarı, 2023'de ise 31.000.000'dur. Kısacası Türkiye'de sinema izleyicisi ortalaması pandemi sonrası 30 milyon bandının üzerinde olup, pandemi öncesinde ki rakamların gerisinde kalmıştır. Örneğin 2018 yılında Türkiye'de yerli, yabancı sinemaya giden kişi sayısı 64.800.000 kişidir. 2024 yılının verileri 2011 yılının verilerinden de düşük kalmaktadır.

Bu durum elbette dünyayı 1.5 yıl boyunca etkisine alan pandeminin yol açtığı ekonomik ve sağlık sorunlarıdır. Sinema kapalı alanda gerçekleşen bir eylem olduğu için bu durum sinemayı derinden etkilemiştir. Sektörde neredeyse yarı yarıya küçülme yaşanmıştır.

Pandemi sonrası dünyanın, sinema sektörü verilerine ulaştığımızda karşımıza canlanmakta olan bir sinema sektörü tablosu çıkar. 2024 yılı karşılaştırması yapıldığında önümüze çıkan sonuçlar şunlardır.

Tablo 4: 2024 Yılı ülkelerin yerli film üretimi[31]

Hindistan	Amerika	Çin	Fransa	Brezilya	Türkiye	İran
1500 2000	677	425	309	210	208	87

Dünyanın farklı kıtalarından 7 ülke üzerinden yapılan değerlendirmede Hindistan sinemasının dünyada film üreticiliği noktasında başı çektiği görülüyor. Çin sinemasının Amerikan sinemasıyla arasındaki farkı azalttığı hatta farklı kaynakçalarda hemen hemen aynı olduğu da görülüyor. Avrupa'da Fransız sinemasının kıtada önemli bir figür olduğu çok açık. Türk sinema sektörü neredeyse Brezilya ile eşit üretim gücüne

[30] https://veriportali.tuik.gov.tr/tr/press/53955, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

[31] Sayılar sinemalarda ticari gösterime giren yerli filmleri kapsamaktadır. Kaynakçalar ülke sıralamasına uygun olarak yazılmıştır. Rakamların olduğu kaynakça bilgileri şöyledir: https://sansad.in/getFile/annex/, https://www.boxofficemojo.com/year/2024/,https://www.imdb.com/news/ni65052410/,https://www.cnc.fr/,https://www.gov.br/ancine/pt-br,https://boxofficeturkiye.com/yerli-filmler/2024/tumfilmler,sayfa-3, https://www.acfm.kr/eng/html/areport/reportRead.asp?page_num=6

sahip. Yaptıkları sosyal içerikli filmlerle adından çokça söz ettiren İran sineması ise 2024 yılında yıllık 100 film barajına yaklaştığı görülüyor.

Bu durum 100 yıllık bir algının artık değiştiğini ortaya koymakta. İsmini bile Hollywood'dan esinlenerek alan Mumbai merkezli Bollywood üretim hızı konusunda Amerikan sinemasına kat ve kat fark atmış düzeyde. Kendi drama ve estetik anlayışlarını henüz dünyaya kabul ettirmiş olmasalar da iç piyasayı domine etmiş durumdalar. Yine bu tabloda Çin'in son 30 yıllık süper güç olma sürecinin sinemaya da yansıdığını gösteriyor. Çin sineması, Amerikan sinemasıyla neredeyse birkaç yıl sonra aynı üretim düzeyine ulaşacakmış gibi görünüyor.

Tabloyu bir de ticari değere göre değerlendirme yaptığımızda karşımıza daha farklı bir sıralama çıkıyor. 2024 yılında dünya genelinde 30 milyar dolarlık film hasılatı elde edilmiştir. Tablo 5'de 7 ülkenin 2024 yılı hasılatları alınmıştır

Tablo 5: 2024 Yılı Gişe Verileri[32] (Para değerleri 2004 yılının kurları üzerinden hesaplanmıştır.)

Amerik	Çin	Hindistan	Fransa	Brezilya	Türkiye	İran
8.75 Milyar Dolar	5.8 Milyar Dolar	1.37 Milyar Dolar	1.36 Milyar Dolar	490 Milyon Dolar	165 Milyon Dolar	21 Milyon Dolar

Beşinci tabloda Amerika 8.75 milyar dolar gişe hasılatıyla öne geçmektedir. Amerikan dolarının alım gücü bu kez Hindistan'ın kat ve kat üzerine çıkmaktadır. Gelişmekte olan Hindistan dünyanın güçlü ülkelerinden Fransa'yla sinema sektöründe aynı ekonomik verilere sahiptir. Tek fark Hindistan 2024 yılında 1500 - 2000 arası film üretirken, Fransa 309 filmle aynı ekonomik güce ulaşmaktadır. Burada ki değişkenlik euronun Hindistan rupisinden daha değerli olması ve Hindistan'daki ucuz iş

[32] https://boxofficeturkiye.com/haber/box-office-abd-2024-yilinda-en-cok-hasilata-ulasan-15-film--6562
https://www.aa.com.tr/tr/kultur/cinde-2024te-sinema-gise-hasilati-5-82-milyar-dolar-oldu/
https://variety.com/2025/film/box-office/pushpa-2-kalki-2898-ad-indian-box-office-2024-1236272472/
https://variety.com/2024/film/box-office/france-box-office-2024-europe-healthiest-market-123626270/
https://www.reddit.com/r/boxoffice/comments/190c22v/brazils_2023_box_office_reached_r23_billion
https://www.aa.com.tr/tr/kultur/turkiyede-sinema-seyirci-sayisi-gecen-yil-32-5-milyon-kişi-oldu Erişim Tarihi: Mart, 2026.

gücüdür. Türkiye bu yeni tabloda yine 6. Sırada kalıyor. Hem liranın dolar karşısında ki düşük değeri hem 32 milyon seyirci ile diğer ülkelerden daha az seyirci sayısına ulaşıyor olmamız hem de pandemi sonrası daralmış sinema sektörü 165 milyon dolarlık gişe hasılatı üretmektedir. Amerika'da neredeyse yüksek maliyetli bir filmin bütçesine eş değer para Türkiye'nin 2024 yılı toplam gişe hasılatına eş değerdir. Bu durum açıkça dengesiz ekonominin, kalifiyeli insan kıtlığının, sektörel ekonomik dalgalanmaların ve düşük seyirci kapasitesinin bir sonucudur.

Tam da bu noktada örnek 7 ülkenin 2024 yılı seyirci sayılarını değerlendirmek gerekmektedir.

Tablo 6: 7 ülkenin sinemada satılan bilet sayılarını göstermektedir.

Çin	Hindistan	Amerika	Fransa	Brezilya	İran	Türkiye
1 milyar	883 milyon	750 - 820 milyon	181 milyon	115 milyon	34 milyon	32 milyon

Tablo 6'da görüleceği üzere Çin 1 milyar 400 milyon olan nüfusundan 1 milyar biletli seyirci üretmektedir. Hindistan 1 milyar 400 milyon nüfusunun neredeyse yarısından fazlası biletli sinemaya gitmekte, Amerika 350 milyona yakın nüfusunun 3 katı fazlası sinemaya gitmektedir. Ülkemizde ise 85 milyon nüfusun neredeyse 3'te 1 oranı sinemaya gitmektedir. Bu durum tiyatro da olduğu gibi kültür sanat dünyasına gösterilen ilginin göstergesidir. Kültürel aktiviteler gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerin standartlarında olduğu gibi 1.5 ve 2 kat oranını yakalayamamakta 3'te 1 oranında hatta tiyatro da 10'da 1 oranında katılım sağlanmaktadır.

Bu durum tiyatroda olduğu gibi gerçekleri görme, resmetme, sahneye ve sinemaya uyarlama konusunda ki eksikliğimizin bir göstergesidir. O halde sinemamızı tiyatro örneğinde olduğu gibi analiz etmek gerekiyor. 2024 yılı seyirci verilerine baktığımızda Türk sinema izleyicisinin değer verdiği filmlerin analizini yapmakta fayda var.

2024 yılında yerli yabancı toplam 571 film arasından sadece 6 film, 1 milyon üstü seyirci barajını geçmekte, 14 film ise 100 milyon üstü hasılat

elde etmektedir. Bu 14 filmin 7'si yerli, 7'si yabancı filmdir. Toplam 14 film arasından tematik değerlendirme yaptığımızda 6 yerli, yabancı animasyon filmi, 3 bilimkurgu-macera, 3 komedi, 1 korku ve 1 dramadır. Görüldüğü üzere konvansiyonel sinema ya çocuklar için animasyon filmler üretmekte ya da bilimkurgu, aksiyon gibi gişede seyirci çeken yüksek bütçeli filmler yapmaktadır. Peki bu durumda bir ülkenin sinemasını dünya festivallerinde kalitesini arttıran, adından söz ettiren sanat filmlerinin seyirci verileri ne kadardır?

2024 yılı Antalya film festivalinde en iyi film ödülünü alan Mukadderat filminin toplam gişe hasılatı 19 milyona TL'ye ulaşıyor. Yine Antalya film festivalinde en iyi film, en iyi erkek oyuncu ödüllerini alan Evcilik filmi ise gişe de 4 milyona TL hasılata ulaşmış durumda. Bu sonuçlar açıkça gösteriyor ki sinema sektöründe önemli bir canlılık yaratan dijital platformalar olmasa bu tür sanat filmlerinin konvansiyonel sinema karşısında ayakta kalma şansı oldukça zor. Dijital platformların yarattığı taze kan bir süre daha sanat filmlerinin üretilmesi, pazarlanması, izlenmesi ve globalleşmesi konusunda film yapımcılarına şans tanımakta.

Ama yine de sektörümüzün ne kadar da dünya standartlarının altında kaldığını görüyoruz. Bizler yaptığımız işlerle övünürken istatistikler standartların altında kaldığımızı gösteriyor. Bu farkı daha iyi anlamak için dünyanın en saygın festivalleri olan Oscar ve Cannes film festivallerinde en iyi film ödülünü alan filmlerin gişe hasılatına bakmakta fayda var. Yine aynı yıl üzerinden değerlendirme yaptığımızda 2024 yılında en iyi film ödülü alan Oppenheimer filminin toplam gişe hasılatı dünya çapında 975 milyon dolar. 2024 yılında Cannes'da Altın Palmiye ödülünü alan Anora filmi ise 41 - 59 milyon dolar arası gişe hasılatı elde etmiş durumda.

SONUÇ

Çağımız sinema sanatında da dönüşüm yarattı. Dünyada sektörel öncülük yapan Amerikan sineması konvansiyonel sinema ile entelektüel sinemayı dramturjik çalışmalar ve teknolojiyle birbiriyle harmanlamayı başardı. 2000'lerde İnception filmiyle rüyalardan aksiyon sineması üretti, Barbie filmiyle güzelliği sorguladı, Joker filmiyle antigonist karakterin

sosyolojik tahlilini üretti, Oppenheimer'le konvasiyonel seyirci için sıkıcı olması muhtemel bilimadamı, nükleer bomba sürecini beyaz perdeye taşıdı. Tesla, Edison güç mücadelesinin gizli yanlarını sinemayla anlattı. 1990'lı yıllarda JFK, Nixon iktidarlarının saklı gerçeklerini dile getirdi. 1980'li yıllarda CİA'nin dış ülkelere müdahalelerini konu alan konturgerilla hareketlerini, teknolojinin gelişmesiyle televizyon eleştirilerini yeni anlatım biçimleriyle sinemaya yansıttı. 1970'lerde Vietnam Sendromunu, ırkçılığı, protestoyu sinemada kullandı. Bu durum bize dünyanın en gelişmiş sineması olan Amerikan sinemasının dünya, toplum ve teknolojiyle ne kadar da yakın ilişki bağları kurduğunu gösteriyor. Aynı yaklaşımları zamansal kronolojiyle Rus, Fransız, Alman, İran, İngiliz sineması ile de söylemek mümkün. Elbette Türk sinemasının da 100 yıllık serüveninde dünyanın en prestijli ödüllerini farklı zamanlarda almayı başarmıştır. Son yıllarda birkaç yönetmenizle birçok ödül de almış durumdayız. Ama sinemamız bu süreçte aynı ağacın gövdesinde iki farklı yola girmiş oldu. Birincisi televizyon yüzü olan insanlarla çekilen popüler komedi filmleri ve toplumla arasında uçurumları olan insan profilleri. Ya çok popüler anlatımlara gidilmekte ya da çok sert hikayeler ortaya konmakta. Bu elbette son 25 yılın genelleştirilmiş bir tespitidir.

Türk sineması farklı zamanlarda Yeşilçam'la beraber melodramatik dramalar üretmiş daha sonra da toplumsal gerçekçi filmler yapmıştır. 1980 darbesi sonrası kadın temalı filmler, enflasyonist ekonomiyle beraber hızlı zenginleşme ve fakirleşmeyi konu alan filmler üretmiştir. 1990'larla birlikte özel televizyonculuğun devreye girmesiyle televizyon dizilerinde patlama yaşanmış sinema sektörünün 10 yılında ilk yarısında durgunluk ikinci yarısında canlanma yaşanmıştır. İlk kez bu dönemde 1970'li yılların komedyen ağırlık sinemasında olduğu gibi bir dizi komedyen sinemayı canlandırmıştır.

Günümüzde eksik olan yeni eleştiriciliktir. Türk sineması siyasal yaşamı eleştirmediği bir sanat üreticisi konumundadır. Elbette amaç iktidarı, hükümeti eleştirmek değildir sadece. 1990'lı yıllarda ki faili meçhul kalmış kimi gazeteci ve devlet görevlisinin de sinemasını üretemedik henüz.

Üzerinden 13 yıl geçmiş gezi parkının da sineması henüz yapılamamıştır. Ya da 15 Temmuz darbe girişiminin belgeseli yapılmış sinema filmi çekilmemiştir. Henüz mahkemeleri bile sonlanmamıştır. Türkiye eleştirel sinema ile tanışmalıdır. Gerçekçiliğin katı çizgilerinin dışında yeni eleştirel sinema üretmelidir. Bir toplum ki magazin dünyasından, medya dünyasına kadar her yıl skandallara şahit olmaktadır. İslam dininin kaderci anlayışı ve hak arama konusunda ki iradesizliğimiz yaşam algımızı değiştirmiştir. Olaylara müdahale edememe, yaşananlara kayıtsız kalma, politik çizgi sahibi olamama, tüm toplumsal enerjimizi sessiz kalarak yaşama, insanımızın ve sinemamızın gerçekliğine dönüşmüştür. Eleştiri mekanizmasını negatif boyutlu algıladıkça yaşadığımız hayatı eleştirmemeyle, sessiz kalmayla bir nevi mutsuzluklarımızı onaylayan bir Türkiye'ye de yaşar duruma gelmişizdir.

Bugün teknolojik alt yapımız vardır. Ama yaratıcılığımız azdır. Harika kamera lenslerimiz vardır ama sinematografik gözümüz eksiktir. Üniversitelerde drama bölümlerimiz vardır ama yazarlarımız, oyuncu dünyası kadar onaylanmıyordur. Tüm dünya edebiyatına ve bilim kitaplarına ulaşmaktayızdır ama sinemamızda felsefe, bilim yoktur.

Herkes Mustafa Akad'ın Çağrı filmini, Bertoluci'nin Conformisti'ni, Szabo'nun Mephisto'sunu, Klimov'un Gel ve Gör'ünü, Gavras'ın Missing'ni, Salvatores'in Mediternea filimi bilir. İzlenmiştir. Sahne sahne üzerine yazılar üretilmiştir ama aynı kalitede üretmek zordur. Çünkü hikaye azdır, söyleyecek söz azdır, filmin içini dolduracak anlam azdır. Türk coğrafyası Karadeniz'den, Doğu Anadolu'ya, Akdeniz'den, Ege sahillerine kadar İç Anadolu'dan, Trakya'ya kadar hikaye üreten bir coğrafyadır.

Sinemamızı kısır ilişkiler yumağından söküp yeni perspektifler sunmamız gerekir. Birkaç yönetmenin sırtına Türk sinemasını yüklemek sinemamıza ihanettir. Bilimi, yeni eleştiriciliği, coğrafyayı ve sanatsal ifade biçimlerini sinemayla birleştirmemiz gerekmektedir. Tırmanışa geçeceğimiz yol felsefedir.

KAYNAKÇA

https://veriportali.tuik.gov.tr/tr/press/53955, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://sansad.in/getFile/annex/266/AU2175_OToeWF.pdf?source=pqars#:~:text=(a)%20to%20(e):,till%20date%20are%20at%20Annexure, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.boxofficemojo.com/year/2024/?grossesOption=calendarGrosses&sort=rank&ref_=bo_yld__resort#table, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.screendaily.com/news/china-box-office-falls-23-to-58bn-in-2024/5200502.article?referrer=RSS, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.cnc.fr/professionnels/actualites/observatoire-de-la-production-cinematographique-2024--une-production-de-films-a-la-fois-stable-et-mieux-financee_2371663#:~:text=Le%20nombre%20total%20des%20films,%25%20par%20rapport%20%C3%A0%202023, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/informe-mercado-cinematografico-2024.pdf#:~:text=Foram%20lan%C3%A7ados%20456%20filmes%20em%202024%2C%20um,aos%20259%20filmes%20estrangeiros%20(2%25%20de%20crescimento), Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://boxofficeturkiye.com/yerli-filmler/2024/tum-filmler,sayfa-3, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.acfm.kr/eng/html/areport/reportRead.asp?page_num=6, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.aa.com.tr/tr/kultur/cinde-2024te-sinema-gise-hasilati-5-82-milyar-dolar-oldu/3439687#:~:text=%C3%87in'de%20sinemalardaki%20gi%C5%9Fe%20has%C4%B1lat%C4%B1n%C4%B1n,82%20milyar%20dolar)%20oldu%C4%9Fu%20, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://variety.com/2024/film/box-office/france-box-office-2024-europe-healthiest-market-1236262703/, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.reddit.com/r/boxoffice/comments/190c22v/brazils_2023_box_office_reached_r23_billions_an/?tl=tr, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.aa.com.tr/tr/kultur/turkiyede-sinema-seyirci-sayisi-gecen-yil-32-5-milyon-kisi-oldu/3586377#:~:text=274%20olarak%20belirlendi.-,Sinema%20seyircisi%20say%C4%B1s%C4%B1%2C%20ge%C3%A7en%20y%C4%B1l%20bir%20%C3%B6nceki%20y%C4%B1la%20g%C3%B6re%20y%C3%BCzde,289%20ki%C5%9Fi%20olarak%20kay%C4%B1tlara%20ge%C3%A7ti Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://veriportali.tuik.gov.tr/tr/press/53955, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://www.buehnenverein.de/de/theaterstatistik, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://en.ilsole24ore.com/art/siae-shows-still-growth-over-4-billion-AHwMQOiB, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://www.artcena.fr/fil-vie-pro/65-millions-de-spectateurs-et-24-mdeu-de-recettes-de-billetterie-en-2024, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://uktheatre.org/british-theatre-a-global-success-story-under-threat/,Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://www.broadwayleague.com/press/press-releases/broadways-2023-2024, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.getyourguide.com/tr-tr/kabuki-za-l88519/, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/Anasayfa, Erişim Tarihi: Mart 2026.

https://www.sofi.org.tr/_files/ugd/d3d877_60a2a63b9d7e48f88c66f58fcc4ce642.pdf, Erişim Tarihi: Mart, 2026.

TÜRKİYE'DE, GÜNÜMÜZ OYUN YAZARLIĞINDA TOPLUMSAL ELEŞTİRİ

Banu ÇAKMAK DUMAN

ÖZET

Bu çalışma, 2000'den günümüze çağdaş Türkiye tiyatrosunda kaleme alınan oyunlardaki toplumsal eleştiri odaklarını ve bu eleştirilerin sunum biçimlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Yiğit Sertdemir, Berkun Oya, Firuze Engin, Murat Mahmutyazıcıoğlu, Ebru Nihan Celkan, Şamil Yılmaz ve Zeynep Kaçar gibi çağdaş yazarların eserleri üzerinden yürütülen araştırma, kimlik bunalımı, ötekileştirme, yükselen muhafazakârlık, kapitalist yaşam ve kadın sorunları gibi temaların güncel metinlerdeki yansımalarını incelemektedir. Çalışmada ele alınan metinlere yönelik karşılaştırmalı ve eleştirel bir yaklaşım sergilenmiştir. İncelenen metinlerde; kapitalist düzenin getirdiği toplumsal deformasyon, ideolojik kutuplaşmalar ve homofobi gibi çok katmanlı sorunların, bireysel yaşam öyküleri üzerinden işlendiği saptanmıştır. Bu oyunların biçimsel olarak parçalılık, eş zamanlılık ve anlatıya dayalı bir yapı sergilediği, bu yönüyle klasik dramatik yapıdan uzaklaşıldığı gözlemlenmiştir. Çalışmanın sonucunda oyunlarda toplumsal sorunların geniş bir yelpazede ele alınmasına rağmen, bu eleştirilerin yapısal bir derinliğe ulaşmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Metinlerin, sorunların kökenine veya çözüm önerilerine dair bir tartışma zemini sunmaktan ziyade, durumu sergilemekle yetindiği tespit edilmiştir. Çalışma, günümüz Türkiye'sinde oyun yazarlığındaki bu durumu toplumcu gerçekçi ekolün zayıflaması ve postmodernizmin yükselişi ile ilişkilendirmektedir. Literatürde güncel oyunlara dair bilimsel kaynak azlığı bir sınırlılık teşkil etse de, bu araştırma günümüz Türkiye tiyatrosu ve oyun yazarlığını anlamak adına özgün bir katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: toplumsal eleştiri, çağdaş oyun yazarlığı, Türkiye'de oyun yazarlığı, postmodernizm

Doç. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, Bursa / TÜRKİYE, bcakmak@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9634-530X

2000'DEN SONRA TÜRKİYE'DE OYUN YAZARLIĞINA GENEL BAKIŞ

Türkiye'de günümüz oyun yazarlığı üzerine bir araştırma yürütmek için, 2000'li yıllardan bugüne uzanan tiyatro ortamına genel olarak bakmak gerekir. Çünkü bu çalışmanın konusunu oluşturan oyun yazarları bu yılların tiyatro iklimi içinde yetişmiş isimlerdir. Bu isimlerin en önemli ortak özelliği, İstanbul çevresindeki alternatif tiyatro oluşumundan gelmeleridir. Bu bakımdan 2000'li yıllardan itibaren tiyatromuzu ve oyun yazarlığını etkileyen önemli bir girişim olarak alternatif tiyatro hareketlerinden biraz söz etmek faydalı olur.

Alternatif tiyatro, İstanbul'da 2000'li yıllardan bu yana, yerleşik tiyatro binalarından farklı, apartman dairesi, depo gibi mekânlarda yürütülen tiyatro faaliyetlerine ve bu faaliyetleri gerçekleştiren küçük ekiplere yönelik bir adlandırmadır. Burada vurgulanan alternatif kavramı, ana akımdan ayrılma işlevi gören bir kategori olarak kullanılmaktadır (Karagül, 2015, s. 165). Yani alternatif tiyatro kimliğinde belirleyici olan şey, kurumsal, ödenekli, popüler ya da yerleşik tiyatro anlayışından farklı bir çizgiyi benimsemektir. Özetle alternatif, 2000'li yıllarda, İstanbul'un tiyatro alanında farklı konumlarda bulunan sanatçıların kendilerini alanın diğer kutbunda bulunan burjuva tiyatrolar ve ticari tiyatrolardan farklılaştırmak için başvurdukları bir kavramdır (Karagül, 2015, s. 168).

Alternatif tiyatro hareketini karakterize eden farklılık olgusu, mevcut olandan ayrışmayı ve yeni bir arayışı beraberinde getirir. Klasik temsil alanlarından uzak mekânlarda sahnelenen oyunlarda, var olandan farklı, yeni bir sahneleme, oyunculuk ve dil arayışı söz konusudur. Bu durum ister istemez metin anlayışını da etkiler. Klasik, ödenekli ve ticari tiyatroların tercihinden çok daha farklı bir repertuar politikası yürütülür. Alternatif tiyatroların sanatsal anlayışlarını belirleyen eğilim, çeviri metin ve uyarlamaların ötesine geçerek özgün ve çağdaş metin yazımına ağırlık vermek ve kendi metinlerini yazmaktır (Karagül, 2015, 150). Dolayısıyla günümüz oyun yazarlığında alternatif tiyatroların ve bu tiyatrolardan çıkan yazarların belirleyici rol oynadığını söylemek yanlış olmaz. Çünkü günümüz

oyun yazarlarının önemli bir çoğunluğu, alternatif tiyatro ekipleri içinde yer almakta, oyunlarını doğrudan sahnelenmesi için yazmaktadır. Böylece oyun yazarlarının aktif olarak katıldığı bir tiyatro pratiği ortaya çıkmaktadır (Karaca, 2022, s. 2). Bugünün oyun yazarlarının çoğu, kendi ekipleri için yazarken oyuncu ya da yönetmen olarak sahnelemede de etkin bir şekilde yer almaktadır.

Alternatif tiyatro hareketinin temel dinamikleri, bu hareketin içinden çıkan oyun yazarlarının oyunlarındaki biçimsel ve içeriksel eğilimlere yön vermiştir. Alternatif tiyatroların herhangi bir kurumdan ödenek almaması, ekonomik açıdan deyimi yerindeyse kendi yağında kavrulmasını gerektirmiş, kendi küçük mekânlarında, az sayıda kişiyle kotarılabilecek oyunlar tercih etmelerine yol açmıştır. Bu bakımdan oyunlarda görülen biçimsel ortaklık, az kişilik hatta daha ileri giderek tek kişilik oyunların tercih edilmesidir. 2000 sonrası tiyatro ortamına karakteristiğini veren en önemli biçimsel gelişme, büyük anlatıların, yerini, kişisel öykülere bırakmasıdır. Biçim ve öz olarak 2000 sonrasında yeniliği getiren, alternatif olan, monodramlardır (Alpan, 2021, s. 14). Tek kişilik oyunların sayısı ciddi oranda artmıştır ancak şunu belirtmek gerekir ki birden fazla oyun kişisi olan oyunlar da monodram formunda biçimlendirilir. Yani oyun kişileri anlatıcı gibi konumlanırlar, kimi zaman olayları canlandırır, kimi zaman da anlatırlar. Karakterler dramatik yapının içinde birer oyuncu olmakla beraber aynı zamanda kendi hikâyesinin anlatıcılarıdır. Dramatik akışı bozup seyirciye doğrudan seslenen oyuncu aynı zamanda hem bir canlandırma hem de bir anlatı içindedir (Gümüş, 2018, s. 244). Dolayısıyla günümüzde yazılan oyunların çoğunda ilk bakışta göze çarpan biçimsel özellik az kişili ve anlatısal olmalarıdır. Anlatıya dayalı monodramların yazılmasında alternatif tiyatro koşulları kadar postmodern çağda sanatta ve tiyatroda yaşanan gelişmelerin de etkili olduğunu söylemek gerekir.

Çağımız tiyatrosunda dramatik metin erozyona uğramış, hem mimetik gösterme kipini hem de mimesise dayalı temsil anlayışını bozguna uğratmıştır: 20. yüzyıl tiyatrosunda diegetik anlatma yoluyla mimetik

canlandırmanın altı oyulmakta, diegesisin 'artan kullanımıyla' mimesis yerinden edilmektedir (Akım, 2023, s. 417).

Postmodern çağın tiyatro anlayışını karakterize eden diegetik eğilimin metinlere sızması alternatif tiyatrolardan çıkan oyun yazarlarının kalemini etkilemiştir. Anlatıya dayanan, tek kişili ya da az kişili oyunların, monodramların tercihi, oyun yazarlarının içerikteki yönelişinde belirleyici rol oynamıştır. Oyuncunun, kimi zaman rolün içinde bir oyun kişisi olarak kimi zaman doğrudan kendi kimliğiyle seyirciye seslendiği bu oyunlarda seyirciyle paylaşılan deneyim üzerinden toplumsal bir mesaj verme, politik ve sosyal meseleleri tartışmaya açma gayreti hissedilir. Bu gayret, çağımız oyun yazarlığının genel estetik eğilimini belirlemiştir. Bu oyunlarda yazarlar iletmek istedikleri mesajları seyirciyle dolaysız bir ilişki kurarak vermek istemektedirler. Oyun kişileri birer hikâye anlatıcısına dönüşerek seyirciyle doğrudan iletişime geçmeyi amaçlamaktadırlar (Gümüş, 2018, s. 244).

Bu noktada bu çalışmanın hareket noktasını oluşturan bir dizi soru gündeme gelmektedir. Monodram formunda biçimlendirilen ve toplumsal meseleler üzerine tartışma açan bu oyunlarda hangi toplumsal sorunlar ele alınmakta, ne gibi iletiler verilmeye çalışılmaktadır? Toplumsal eleştiri hangi konular üzerine yoğunlaşmakta, çözüm olanakları bakımından neler sunulmaktadır? Bu sorulara cevap olarak denilebilir ki oyun yazarları öncelikle kendisi için sorun olanı yazmaktadır. Oyunlar, bugünün oyun yazarının kendisinin de yaşamakta olduğu sorunların bulunduğu bir evreni işaret eder. Temaları, oyun kişileri ve mesajları bu sorunların etrafında şekillenir (Karaca, 2022, s. 71). Buna bağlı olarak çağımız oyun yazarlığında içeriği kuşatan en temel konunun güncel sorunlar olduğu söylenebilir.

Oyunlarda ele alınan toplumsal, güncel konulara daha yakından bakıldığında, müthiş bir çeşitlilik olduğu göze çarpar. Bu durum, sorunların, gündelik yaşamda oyun yazarının da deneyimlediği şeyler olmasına bağlıdır. Selen Korad (2009, s. 55) 2000'li yıllarda yazılan oyunlarda işlenen konuları yabancılaşmış bireyin kendini sorgulaması, aile kurumu, özellikle kadın-erkek ilişkileri, kadın sorunu, daha sınırlı ele alınmakla birlikte sınıf

çatışması, fantastik oyunlar olarak sıralamıştır. Bununla beraber son zamanlarda cinsiyete, cinsel tercihe, etnik köken, mensup olunan din ya da ait olunan sınıfa yönelik ayrımcılık, ötekileştirme meselesi oyunların asal tematik yönelişini oluşturmaktadır.

Dünyada ve ülkemizde ayrımcılık ve dışlama pratiklerinin 2000'li yıllarda başlayarak daha fazla görünür olmasıyla bu konu güçlü biçimde gündeme gelmiş, oyun yazarlarının önde gelen temalarından birisi olmuştur. Siyasi, etnik, bedensel, ideolojik, ekonomik, cinsiyet temelli pek çok ayrımcılık ve dışlama pratiği ile yol açtıkları sonuçlar tiyatroda gittikçe daha çok ele alınmıştır (Uzundemir & Belkıs, 2022, s. 219).

Ülkemizde günümüz oyun yazarlığına yöneltilen bu genel bakışın ardından çalışmanın asal konusuna geçilecek, çağımızda yazılan oyunlar toplumsal eleştiri bağlamında tek tek mercek altına alınacaktır. Bu noktada hangi konuların, nasıl işlendiğine bakılacak, oyunlarda eleştirilen toplumsal sorunların nedenleri ve çözümlerine yönelik yaklaşımlar incelenecek ve bir değerlendirmeye ulaşılmaya çalışılacaktır.

1. ÇAĞIMIZDA OYUN YAZARLIĞIMIZDA ELEŞTİRİLEN TOPLUMSAL SORUNLAR

1.1. Kimlik Bunalımı

Çağımızda yazılan oyunlarda en yaygın işlenen sorun, insanların çeşitli sebeplerle birbirini ötekileştirmesi, norm olarak belletilen kalıplarla yargılaması, bu normlara uygun olmayan bireylerin dışlanmasıdır. Etnik köken, dini inanç, ideolojik yöneliş, ahlaki tutum ve cinsiyet, cinsel tercih gibi konularda belli kimliklerin meşru görülüp dayatılması, bunun dışında kalanların ise marjinal görülüp onaylanmaması günümüz Türkiye'sinde yaşanan toplumsal bir sorun olarak oyunlarda gündeme alınmıştır. Bu durum, oyun kişilerini yalnızlık, kendine ve topluma yabancılaşma, bunalım ve şiddete iten bir mesele olarak tartışılmaktadır.

Oyunlarda kimlik sorunu en çok cinsel tercih ve cinsiyet odağında işlenmiştir. 2000'li yıllardan sonra ülkemizde LGBTIQ+ bireylerin bir nebze de olsa sesini duyurması, kendini ifade etmesi, belli kesimlerle sınırlı

kalmakla beraber bu konuya hassasiyetle yaklaşılması bunda etkili olmuştur. Cinsel tercihi nedeniyle sorun yaşayan oyun kişileri genelde eşcinsel nadiren de transeksüel olarak biçimlendirilmiştir.

Oyun metinlerinde LGBTIQ+ bireyler toplumun yerleşik değerleri nedeniyle içselleştirilmiş bir homofobiye sahip, kimi zaman bunu aşmaya çalışan, hem inanç hem de kimlik bakımından bir krize sürüklenen veya topluma açılma meselesi bakımından içsel çatışma yaşayan bireyler olarak çizilmişlerdir (Uzundemir & Belkıs, 2022, s. 227).

LGBTIQ+ bağlamındaki kimlik sorununu odağa alan en önemli oyunlardan biri Ebru Nihan Celkan'ın yazdığı, *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* oyunudur. Yazarın bütün oyunlarında görülen ve yaşamda çeşitli nedenlerle tutunamayanları simgeleyen Umut karakteri, bu oyunda bir travesti olarak karşımıza çıkar ve seyirciye öyküsünü anlatır. Umut'un eşcinsel olduğunu anladığında önce babası onu dövmüş ve ona tecavüz etmiştir. Eşcinsellere yönelen eril şiddetin tartışmaya açıldığı oyunda, onları ötekileştiren eril söylemin ikiyüzlülüğünün de altı çizilir. Çünkü en beklemediğimiz erkeklerin bile mutlaka eşcinsel ilişki yaşadığı ve onları ötekileştirirken bu gerçeği maskelediği vurgulanır. Her gün mutlaka bir eşcinsel ölmekte, erkek şiddetine maruz kalmaktadır. Ama o gün, hiç eşcinsel ölmemiştir, onların dünyalarında şiddete bulanmamış, ayrıksı bir gündür. Ancak anlaşılır ki bunu kutlayacakları gün de oyunun ana kişisi Umut, boğazı kesilerek öldürülmüştür. Cinsel tercihleri nedeniyle bedenini pazarlamaktan başka bir geçim yolu bulamayan, kendilerini talep eden erkeklerin şiddet ve cinayetine maruz kalan, toplumun en öteki kesiminin acısı gösterilmeye çalışılır. Oyunda, transseksüellik odağında tartışılan kimlik sorunu, ataerkil sistemin kalıp yargıları ve eril şiddet tarafından kuşatılmıştır.

Şamil Yılmaz'ın *Arık Hiç Bi Şi Eskisi Gibi Olamayacak* adlı oyunu da, bir eşcinselin, öyküsünü anlattığı tek kişilik bir oyundur. Bu oyunda Gezi Olayları sırasında, yani 2013'te Ankara sokaklarında dolaşan Mustafa'nın kimlik bunalımı, bu sırada Avzer ismini sahiplenmesi üzerinden

somutlaştırılır. Yaşadığı kimlik bunalımıyla cinsiyetini, adını ve yaşamını değiştirmesinin sancısı gözler önüne serilir.

Zeynep Kaçar'ın yazdığı *Bu Anlamlı Günde* adlı oyunda, eşcinsellikten kaynaklanan kimlik sorunu daha farklı bir şekilde işlenir. Oyun hem oldukça kalabalıktır hem de sorun, mizahi ve ironik bir üslupla ele alınmaktadır. Aslında yakın arkadaş olan eşcinsel bir erkekle eşcinsel bir kadının, gerçek birlikteliklerini ailelerinden saklamak ve toplum önünde meşru bir düzlemde var olmak adına yaptıkları düzmece bir evlilik ve bunun düğün gecesi ortaya çıkıp haberlere konu olması oyunun içeriğini oluşturur. Heteroseksüel bir kimlik dayatmasının ve farklı cinsel kimliklere yönelik ötekileştirmenin insanları ittiği trajikomik durum gözler önüne serilirken, hem toplumun hem de medyanın eşcinsellere bakışı eleştirilir.

Yazar medyanın ürettiği homofobiyi ele almış ve eleştirmiştir. Aile, ötekiler ve diğer gruplar, medya kanalları, istihdam gibi aynı zamanda toplumun parçası olan ve toplumsal yaşamı sürdüren alanlar, yine toplumun bir parçası olan LGBTIQ+ bireyler üzerinde homofobiyi hem üreten hem de yayan kurumlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Uzundemir & Belkıs, 2022, s. 228).

Son dönemlerde yazılan oyunlarda eşcinsellik odağındaki kimlik sorunu, başka toplumsal meselelerle beraber işlenmektedir. Daha açık bir ifadeyle, oyunlarda hangi toplumsal konu merkeze alınırsa alınsın mutlaka cinsel yönelişe bağlı bir kimlik bunalımına da yer verilmektedir. Örneğin Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun, farklı apartman dairelerinde yaşayan bireylerin yaşadığı sorunları, çektiği acıları görünürlüğe getirdiği *Istırap Korosu* oyununda, bu dairelerden birinde eşcinsel bir müzik öğretmeni yaşamaktadır ve güçlü bir kimlik problemi içindedir. Eşcinsel olduğunu, ilişkisini herkesten saklarken tam da bu davranışı yüzünden sevgilisi tarafından terk edilip bunalıma girer. Toplumsal normların yarattığı kimlik dayatması normun dışında kalan bireyleri yaşayamaz hâle getirmektedir.

Benzer şekilde, Firuze Engin'in *Bir Terennüm* oyununda, eşcinselliğe bağlı kimlik bunalımı yine başka konularla birlikte işlenmiştir. Bir torunun alzaymır hastası olan dedesine bakması sırasında, bir ailenin dört kuşağının

öyküsü anlatılır. Odakta yaşlılık, var oluş sorunu, ülke gündemi yer alır ancak oyunun sonlarına doğru dedenin en büyük yarası açığa çıkar. En yakın arkadaşı olan Seyhan adlı bir erkeğe âşık olmuş ve bu aşk onun içinde kalmıştır. Böylece bastırılmış cinsel kimlik, temel bir sorun olarak finale doğru oyunda anlatılan tüm sorunların üstüne çıkar.

Kimlik bunalımı başlığı altında ele alınabilecek bir diğer konu, toplumsal cinsiyet kimliğinden kaynaklanan sorunlardır. Yani bireylerin cinsel tercihlerinin yanı sıra cinsiyet rolleri dolayısıyla yaşadıkları sorunlar da oyunlara konu olmaktadır. Bu bağlamda ağırlıklı olarak kadın sorununun işlendiği görülür. Ataerkil toplumun norm olarak dayattığı kadın kimliği altında ezilen kadın oyun kişilerinin yaşadığı sorunlar birçok oyunda önemli bir meseledir.

Feminist bir oyun yazarı olan Zeynep Kaçar, metinlerinde uzun yıllardır, kırsal kesimde ya da kentte yaşayan, çalışan ya da ev hanımı olan çeşit çeşit kadının cinsiyet rolü altında yaşadığı baskı ve şiddeti konu eden yirmiye yakın oyun yazmıştır. Son zamanlarda popüler olan birçok oyun metninde başka sorunlarla beraber kadın sorununun da önemli bir noktada yer aldığı görülmektedir.

Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun oyunu, *Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin'de*, İstanbul'da yaşayan anneanne, anne ve kız çocuk İstanbul fonunda seyirciye öykülerini anlatır. Aralarında kuşak farkı ve buna bağlı çatışmalar olsa bile, üç kadın da benzer sorunlar yaşamakta ve giderek birbirine benzemektedir. Çünkü her üçü de ataerkil sistemde yaşayan kadınlar olarak cinsiyet kimliklerinin baskısı altında sıkışmışlardır. Oyun, daha çok trajikomik bir yaşam anlatısı formunda ilerlese de arka planda kimlik bunalımı üzerinden toplumsal cinsiyet sorunu işlenmektedir.

Oyun kişileri büyüdükçe yalnızlaşan kadınlardır, içten içe sıkıntıları için birbirlerini suçlarlar. Yalnızlıklarının ve mutsuzluklarının temelini, erkek egemen toplumun çarpık ahlak anlayışının ve ötekileştirici değer yargılarının oluşturduğunu göremezler. Farklı olmaları ve çemberin dışına çıkmaları istenmediği için çocukluklarından beri kafalarına kazınmış olan yaşam biçimini nefes alır gibi tekrar etmeye mecbur bırakılmışlardır.

Zaman içinde birbirlerini anlamaya ve dahası birbirlerine dönüşmeye de mecbur kalmaktadırlar (Zeren, 2019, s. 305).

Şamil Yılmaz'ın *Dansöz* ve *Seher ile Ali* adlı oyunları kadın kimliği üzerinden erkek egemen düzenin beden sömürüsünü odağa alır. Her ikisinde de pavyonda çalışan, bedeniyle erkek patronlarına para kazandıran, bu duruma itiraz edip kurtulmaya çalıştığında en yakınındaki erkekler tarafından şiddete maruz bırakılan, bunun intikamını da o erkekleri öldürerek alan kadın oyun kişileri konu edilmektedir. Ataerkil söylemin kadın bedeni üzerinde kurduğu eril tahakküm ve şiddetin kadında yarattığı baskı gösterilirken bunun yol açtığı karşı şiddet açığa çıkarılmaktadır.

Eşcinsellik ve kadın sorunu kadar yaygın olmamakla birlikte erkeğin, toplumsal cinsiyet rolünün yarattığı baskı nedeniyle yaşadığı kimlik sorunu da günümüz oyunlarında işlenen bir konudur. Zeynep Kaçar, ataerkil sistemin toplumsal cinsiyet normlarının yalnız kadında değil erkekte de ciddi bir kimlik problemine ve iç çatışmaya yol açtığını göstermek amacıyla *İd, Ego ve Süperkahraman* adında bir oyun yazmış ve bir erkek oyun kişisinin sorunlarını dile getirmesini sağlamıştır. Oyunda, para kazanma gerekliliği ve heteroseksüellik başta olmak üzere ideal erkekten beklenen nitelikler, oyun kişisini cendereye almaktadır.

Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun benzer bir amaçla kaleme aldığı *Kader Can* adlı tek kişilik oyununda, bir erkek oyun kişisi izleyiciye askerliğini anlatır. Ataerkil sistemin, milliyetçi söylemle işbirliği açığa çıkarılır, ülkemizde ideal erkekten beklenen bir gereklilik olarak askerlik kimliği sorunsallaştırılır ve ana kişinin kimlik bunalımının nedeni olarak sunulur.

Özetle günümüz Türk tiyatrosu özellikle cinsiyet ve cinsel kimlik konusunda toplumsal dayatmaların dışında kalan bireylerin ötekileştirilmesini temel bir sorun olarak almaktadır. LGBTIQ+ bireylerin ve kadınların yaşadığı içsel çatışmalar ve maruz kaldıkları eril şiddet, uyguladıkları karşı şiddet sahnede geniş yer bulur. Ataerkil sistemin erkeklik rollerine yönelik yarattığı kimlik bunalımları da göz ardı edilmez. Denilebilir ki, günümüz oyunları, toplumsal kalıpların bireyleri sürüklediği durumları göstererek yerleşik yargıları sert bir dille eleştirir.

1.2. İdeolojik Kutuplaşmalar

Oyunlarda kimlik bunalımıyla sıkı ilişki içinde işlenen bir başka sorun, ideolojik tutumdan kaynaklanan çatışmalardır. Bir başka deyişle, ideolojik kimlikler nedeniyle yaşanan kutuplaşmalar kimlik sorununun bir diğer yüzüdür. Bu bakımdan yukarıda bahsi geçen *Bu Anlamlı Günde* ve *Istırap Korosu* adlı oyunlarda cinsel tercihe bağlı kimlik bunalımıyla beraber, ideolojik ayrışmaların neden olduğu sorunlar da konu edilmiştir.

Bu Anlamlı Günde adlı oyunda, eşcinsel çiftin düzmece düğününe gelen misafirler, sahip oldukları ideolojik kimlikler bakımından toplumsal bir panorama sunar. Düğün sahibi aileler politik yönelişleri bakımından birbirine tamamen zıttır. Bir taraf dindar ve milliyetçi, diğer taraf ise Kemalist'tir. Kemalist ve emekli asker olan baba, kızını ve sosyalist damadını reddetmiştir. Kapıcı yalnızca Kürt olduğu için düğün sahipleri onu terörist olmakla suçlar. Bütün farklı ideolojiler düğün ortamında bir araya gelir ve kişiler kavgaya tutuşup birbirini yaralar. Biri diğerini komünist, diğeri berikini PKK'lı, şeriatçı, darbeci olarak algıladığında silahlar çekilir (Karaca, 2022, s. 49). Toplumumuzda yaşanan kimlik çatışmaları ve farklı kimliklerdeki bireylerin birbirini anlamaması, birbirine tahammül edememesi durumu sorun olarak alınır. Öyle ki, bu kişilerin tek ortak noktası homofobik tavırda olmalarıdır. Yazar, oyunda, tüm toplumun kadına, eşcinsele yönelik baskısını aktarırken, toplumun farklı kesimlerinin birbirini anlamamak ya da yanlış anlamak konusunda gösterdiği ısrarı da vurgular (Karaca, 2022, s. 49).

Bir apartman yaşamı üzerinden toplum fotoğrafı sunan *Istırap Korosu* oyununda, orta sınıfa mensup farklı kimlerdeki oyun kişilerinin sorunları gösterilir. Bunlardan biri de aşırı dindar hatta bir tarikata mensup olan, bu nedenle eşini, çocuklarını ihmal eden bir adamdır. O kadar kendiyle ve inanç dünyasıyla meşguldür ki şımarık ve kötü çocuklar yetiştirdiğini, karısının başka erkeklerden hoşlandığını bile göremez. Bu öykü üzerinden günümüzde, ülkemizde yaygın olarak görülen bir ideolojik kimlik sorunsallaştırılır.

Toplumumuzdaki ideolojik ayrımların, farklı kimliklerin birbirine yönelik dışlayıcı yaklaşımının, toplumsal kesimlerin birbirini anlamamasının keskin bir biçimde eleştirildiği en belirgin örnek, Berkun Oya'nın kaleme aldığı *Güzel Şeyler Bizim Tarafta* adlı oyunudur. Oyunda, sevgilisiyle kaçmaya çalışan Anadolulu, eğitimsiz, muhafazakâr, başörtülü bir genç kız, çağdaş, bohem, eğitimli, kentli bir adamla karşı karşıya getirilir, modern ile geleneksel çatıştırılır. Kızın sevgilisi kırsal kesimdeki acımasız namus normları nedeniyle öldürülmüştür. Kentli modern adam ise sevgilisi tarafından kendisini hiç anlamadığı gerekçesiyle terk edilmiştir. Birbirine tamamen karşıt kimliklerin birbirini anlamaya çalışmaması, birbirini ötekileştirmesi gösterilirken her iki tarafın da açmazları eşit bir mesafeden görünür kılınır, seyircinin zıt kimliklere yerleşik yargılardan uzak, farklı bir gözle bakması sağlanır. Başlıktan içeriğe sızan tartışma, bir ideolojiden, yaşam biçimi ve görüşten taraf olmak, her şeye yalnızca o taraftan bakmak üzerine yoğunlaşır. Toplumsal hayatta yaşanan bu taraf olma sorunu iki farklı dünya görüşüne ait oyun kişisinin çatışması bağlamında masaya yatırılır.

Toplumsal düzlemde bütün ülkenin giderek artan biçimde içine sürüklendiği kutuplaşma, insanların birbirini sadece dış görünüşleri ve yaşam biçimlerine göre yargıladığı bir ortam yaratmaktadır. Herkes kendisine dayatılan role uygun davranmaya zorlanır; rolüne uygun davranmayanlar ise dışlanmaya ve yaftalanmaya mecbur bırakılır. Mahalle baskısıyla perçinlenen bu yaftalama zihniyeti, tarafların birbirini değişmez kalıplar içinde değerlendirmesine ve bu yolla kurulan çatışma üzerinden mevcut düzenin devamını sağlar (Zeren, 2019, s. 255).

Görüldüğü gibi, oyunlarda işlenen kimlik bunalımı, ideolojik farklılıklardan doğan keskin kutuplaşmalarla sıkı bir ilişki içindedir. Farklı siyasi, dini veya kültürel dünyalara ait bireylerin birbirini ötekileştirmesi ve anlamaması, toplumsal yaşamda karşılaştığımız bir sorun olarak günümüz oyunlarına da yansımıştır. Oyunlarda taraflar birbirini belirli kalıplar üzerinden suçlarken, aslında her kesimin benzer açmazlar yaşadığı görülür.

Bu taraf olma zorunluluğunun gündelik yaşamda bireyleri içine ittiği çıkmaz gösterilmeye çalışılır.

1.3. Güncel Konular

Günümüz Türkiye'sinde oyun yazarlarının en çok kendi deneyimlerini, bizzat yaşadıkları sorunları dile getirme endişesi, güncel konuların da oyunlarda sıkça ele alınmasına sebep olmuştur. Gündeme oturan olaylar, yaşadığı çevreye hassasiyetle yaklaşan oyun yazarları için verimli bir malzemedir. Yukarıda sözü edilen oyunlardan *Bir Terennüm* ve *Artık Hiç Bi Şi Eskisi Gibi Olmayacak,* bu duruma örnek verilebilir.

Firuze Engin'in *Bir Terennüm* oyunundaki dede torun ilişkisi şimdiki zamanda, 2021 yılı Türkiye'sinde, pandemi sırasında, sokağa çıkma yasağının olduğu bir zaman diliminde geçmektedir. Kuşaklar öncesindeki olaylar ise 1971 yılında, İsrail başkonsolosunun kaçırılması nedeniyle ilan edilen sokağa çıkma yasağı gününde yaşanır. Sokağa çıkma yasağının ortak bir fon oluşturduğu zaman sıçramalarında bambaşka yıllarda aynı ülkede gündeme oturan güncel sorunlar odakta yer alır.

Şamil Yılmaz'ın *Artık Hiç Bi Şi Eskisi Gibi Olmayacak* oyunu, yukarıda da değinildiği gibi 2013 yılı Türkiye'sinde, Gezi Olayları sırasında geçer. Birçok muhalif grubun bir araya geldiği bu olaylar, aynı yıllarda yazılan bu oyun için çok önemli bir güncel malzeme olmuştur. Yazar gerek başlıktaki vurgu, gerek içerikte Mustafa'nın adını ve cinsiyetini değiştirmesi üzerinden bu politik olaylardan sonra ülkede artık bir şeylerin değişeceğini, hiçbir şeyin eskisi gibi kalmayacağını anlatmak ister.

Günümüz oyun yazarlarından Ebru Nihan Celkan, hemen her oyununu güncel sorunlardan hareketle kaleme almıştır. Yazarın *Babil Kuleleri* adlı oyunu bunun somut örneklerinden biridir. Oyunda bir site inşaatında, can güvenliği hiçe sayılarak, usulsüzce çalıştırılan bir işçinin ölümü odağında parasızlık, yolsuzluk, sömürü, çarpık kentleşme, yükselen muhafazakârlık gibi ülkemizde yaşanan birçok güncel soruna temas edilir. Ancak her şeyden önce, oyun, konusunu doğrudan o günün gündeminden almıştır. Gerçekten de Mecidiyeköy'de bir gökdelen inşaatı sırasında, can güvenliği önemsenmeyen bir grup işçinin ölümü gündemde yer etmiş bir

mesele olarak oyunun kaynağını oluşturur. Güncel bir soruna yönelik toplumsal eleştiri bu oyunun asal konusudur.

Bu oyunda çarpık şekilde işleyen sektörün farklı meslek gruplarına olan etkilerini aktarmak amacı güdülmektedir. Atmosfer olarak bolca reklamı yapılan bir gökdelen inşaatının belirlendiği oyun, kaçak yollarla sürdürülen, bir anda bitiveren inşaatların, bir anda zenginleşen oyun kişileri aracılığıyla düzene dair bir eleştiriyi merkezine almaktadır (Karaca, 2022, s. 60).

Denilebilir ki, günümüz Türk oyun yazarları, eserlerini kurgularken kendi deneyimlerinden ve ülke gündeminden beslenmişlerdir. Yazarlar, toplumsal olaylara hassasiyetle yaklaşarak salgından siyasi olaylara, çarpık kentleşmeden iş kazalarına gündemi meşgul eden meseleleri oyunları için verimli birer malzeme olarak kullanmaktadırlar. Böylece oyunlar yazıldığı dönemin ruhunu yansıtırken ülkede yaşanan değişimlere de ayna tutmaktadır.

1.4. Kapitalizm Eleştirisi

Buraya dek örneklendirilen oyunlara kuş bakışı bakıldığında bile, günümüz Türk oyun yazarlığında kapitalist sistem eleştirisine bağlı olarak sınıf çatışması, paranın her şeyden değerli olması, kolay yoldan para kazanma endişesi, insanların birbirini sömürmesi gibi temaların yaygın biçimde işlendiği kolayca anlaşılmaktadır. Bu bakımdan, ülkemizin sosyal ve ekonomik yaşamını doğrudan şekillendiren bir olgu olarak yükselen kapitalizmin toplum hayatı ve insan ilişkilerinde belirleyici rol oynaması ve bunun sonuçları hemen her oyunda karşımıza çıkan bir sorundur. Daha önce farklı konular ekseninde incelenen *Babil Kuleleri, Dansöz, Seher ile Ali ve Istırap Korosu* oyunları, kapitalist sistem eleştirisinin önemli bir tema olarak işlendiği oyunlara da örnek olarak verilebilir.

Babil Kuleleri'nde sermaye sahiplerinin kolay yoldan çok para kazanmak uğruna insanların hayatını yok sayması, onları sömürmesi temel meseledir. Büyük paralar karşılığı zenginlere lüks bir yaşam sağlamak uğruna canı bahasına çalışan işçilere yönelik emek sömürüsü çok acımasız bir düzeni görünür kılar. Önce inşaat yapımında boğaz tokluğuna kaçak çalışanların, ardından hamile olduğu hâlde temizliğe giden kadınların, üç

kuruş paraya kolunu makineye kaptıran hatta canından olan işçilerin acınası durumu gözler önüne serilir. Herkesin birbirinin üzerine basarak tırmandığı bu piramit, Türkiye'nin toplumsal yapısının bir yansımasıdır. Oyunda, özellikle 2000 sonrası dönemde işçi cinayetlerini ya da emekçinin hakkının açıkça sömürülmesini normalleştiren çarpık düzene işaret edilir (Zeren, 2019, s. 260). Kazanç uğruna yolsuzluk ve rüşvetin alıp yürüdüğü kapitalist düzenin sürmesinde, sömürüldüğü hâlde küçük beklentilerini hayata geçirmek için cinayet karşısında bile sessizliğe gömülen, hakkını aramayan alt sınıfın da payı olduğu gösterilir. Ölen işçinin çıkmayan bir lekeye dönüşen kanı, yok edilemeyen bozuk düzeni simgeler. Ancak başlık aracılığıyla yazar, tıpkı efsanevi dünya harikası Babil'in Asma Bahçeleri gibi, bu işleyişin eseri olan lekeli yapıların da bir gün mutlaka yok olup gideceğini ima eder.

Şamil Yılmaz'ın yazdığı, pavyonda çalışan kadınların yaşadığı sorunları, uğradığı şiddeti odağa aldığı *Dansöz* ve *Seher ile Ali,* yine sınıf çatışması ve sömürü bağlamında, paranın her şeyin belirleyicisi olduğu kapitalist sistemi eleştirir. Toplumun en alt kesimlerinden olan pavyon çalışanı kadınlar, sermaye sahibi pavyon patronu tarafından boğaz tokluğuna çalıştırılmakta, istediklerini alamadıklarında şiddete başvurmaktadır.

Kapitalist sistemin ezici yapısı kimi oyunlarda da sınıf atlama çabası üzerinden tartışılır. Para kazanmak ve sınıf atlamak bu düzende her şeyden önemli olduğundan herkes birer yarış atına dönmekte, ahlak askıya alınarak zengin olmak uğruna her şey mubah kılınmaktadır. Bu durum, *Istırap Korosu* oyununda, apartman dairelerinden birinde yaşayan beyaz yakalı bir gencin bunalımı çerçevesinde gösterilir. İş yerinde kıdem almaktan başka bir derdi olmayan bu genç, söz konusu mevkii başka birine kaptırıp para yüzünden sevgilisi tarafından terk edilince girdiği bunalımı atlatmak için aşırı dozda uyuşturucu alır. Ülkemizde İstanbul gibi bir metropolde yaşayan, kapitalist yaşamda tutunup başarı, para ve güç sahibi olmaya çalışan orta sınıf bir adamın bu yaşam öyküsü seyirci için çok tanıdıktır.

Kapitalist bir ülkede, kentte yaşayan beyaz yakalıların hırsı ve yükselme çabası günümüzde oyun yazarlığımızda çok sık rastlanan bir konudur. Yiğit Sertdemir'in *Bekleme Salonu* adlı oyunu, bu konunun işlendiği çağdaş oyunlar arasında öne çıkar. Oyunda bir karı koca, işe alım sürecinin son aşaması olan mülakattadırlar. Birbirine rakip rolü yapan çiftten biri mutlaka işe alınacak, her iki durumda da aile kazançlı çıkacaktır. Onlara rakipmiş gibi davranan kişi ise aslında patrondur ve türlü stratejilerle onları sınamaktadır. Kapitalist sistem öyle ezicidir ki, gerektiğinde kazanç için bir karı koca bile rakip hâline gelebilir, bu izlek üzerinden toplumsal düzen eleştirisi yapılır.

Burada ideal toplumsal düzenin, nasıl olmaması gerektiği gösterilir. Buna göre ideal toplumda insanların iş, barınma, güvenlik gibi temel gereksinimleri birer tehdit ögesi olarak kullanılmamalıdır. İktidarı elinde bulunduranlar, bunları kullanarak insanları nesneleştirmekte, etik ihlalde bulunmaktadır (Alpan, 2021, s. 16).

Kapitalist düzenin yarattığı kolay yoldan çok kazanç elde etme dürtüsü günlük yaşamda birçok manevi değerin çiğnenmesini beraberinde getirmiştir. Firuze Engin birçok oyununda yaşlı kuşak üzerinden değişen dünya düzeni karşısında çöken geleneksel değerlere dikkat çeker. Özellikle *Cambazın Cenazesi* oyununda bu konuyu site yapımı için toprakların satılması gereği üzerinden işler. Ölen Cambaz Rasim, topraklarını hiçbir zaman müteahhide vermek istememiş, ölünce de evinin bahçesine gömülmeyi vasiyet etmiştir. Ne var ki lüks bir site yapımı sonucu bolca para kazanmak için bu vasiyeti çiğnemek gerekmektedir. Bir yanda dedenin vasiyeti diğer yanda para çatışır ancak kapitalist toplum düzeninde para daima galip gelir.

Son tahlilde günümüzde Türk tiyatrosu, kapitalist sistemin toplumsal yapı ve insan ilişkileri üzerindeki yıkıcı etkilerini de eleştiri odaklarından biri hâline getirmiştir. Eserlerde, para hırsının insani değerlerin önüne geçmesi, sınıf çatışmaları, beden ve emek sömürüsü, işçi sınıfının ağır yaşam koşulları, orta sınıfın statü atlama çabasıyla içine düştüğü yozlaşma,

bu sistemden kaynaklanan temel sorunlar olarak işlenmiştir. Çağımızda, ülkemizde yazılan oyunların birçoğu, paranın en önemli değer olduğu bir düzendeki toplumsal işleyişi sorgulamaktadır.

1.5. İnanç Sömürüsü

Son dönemde yükselen muhafazakârlık ve dine yönelişin yarattığı sorunlar, toplumsal yaşamın bir başka gerçekliği olarak çağımız oyunlarına yansımıştır. Birçok değerin erozyona uğraması ve insanların mutlak bir gerçekliğe sığınma arzusuyla dini inanca sarılması gündelik hayatta birçok olumsuz sonuç doğurmuştur. Buna koşut olarak bağnazlık, inanç sömürüsü, dini inancın çıkarlara alet edilmesi, dini kimliğe bağlı ötekileştirme gibi konular, bugünün oyunlarında tartışmaya açılan diğer toplumsal sorunlardır.

Yukarıda başka odaklarda ele alınan oyunların birçoğunda dini inanç da sorunsallaştırılmıştır. Örneğin *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* adlı oyunda, transseksüellere, eşcinsellere yönelik ötekileştirmenin dini inançla bağlantısı ana kişinin söylemleriyle tartışılır. Oyunda din kurumunun, ahlaki değerleri belirleyen bir yapı olarak heteroseksüelliği norm kılması ve diğer cinsel yönelişleri dışlaması üzerinde durulur. Yazar oyunda, heteronormatif toplumu yayan bir kurum olarak din kurumunu da işlemiş ve Umut karakterinin cinsiyet kimliği nedeniyle yaşadığı iç çatışmalar üzerinden dini inancı tartışmıştır (Uzundemir & Belkıs, 2022, s. 226). Dini inancın ahlaki normlarının karakterin dışlanmasında ve acı çekmesinde etkili olması onun inancına da olumsuz etki eder. Bu dışlama, hem bunu uygulayan bireylerde hem buna maruz kalan kişilerde manevi inancı sarsarak maneviyata zarar vermektedir (Uzundemir & Belkıs, 2022, s. 226).

Aynı yazarın *Babil Kuleleri* oyununda da dini inanca sahip müteahhidin eleştirilmesi aracılığıyla inanç sorgulanır. Çünkü siteye cami yaptıran, iftar çadırı kurduran bu adam, aynı zamanda yolsuzluk yapan, kaçak işçi çalıştıran, işçilerin can güvenliğini önemsemeyen daha da ileri giderek bir işçinin ölümüne göz yuman ardından bunu ört bas eden kişidir. Bütün bu kötülüklerin maneviyatla hiçbir şekilde bağdaşmıyor olması üzerinden inanç olgusuna ya da aşırı dindarlığa yönelik ironik bir tutum

sergilenir. Kazancı insan hayatından daha önemli sayan bu kapitalist müteahhidin taktığı dindarlık maskesinin ardında din kurumu ile kapitalizm arasındaki güçlü işbirliği gizlenmektedir. Yazar bu maskeyi düşürerek söz konusu ilişkiyi açığa çıkarmaya çalışır.

Tıpkı *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* oyununda olduğu gibi, Zeynep Kaçar'ın yazdığı *Bu Anlamlı Günde* adlı oyunda da dini inancı güçlü bir ailenin hem eşcinsellere hem de diğer ideolojik kimliklere karşı dışlayıcı, yıkıcı bir tavır içinde olduğu gösterilmiştir. Dini inancın gerektirdiği farklı insanları kuşatıcı bakış açısıyla hiç bağdaşmayan bu tavır, gündelik hayatta insanları mağdur eden toplumsal bir sorun olarak oyunda alaylı bir üslupla eleştirilmiştir.

Istırap Korosu oyununda ise, daha önce de değinildiği gibi, apartman dairelerinden birinde aşırı dindar, tarikat mensubu bir adam oturur. O kadar bağnazdır ki, kendi ailesinin bile farkında değildir. Öyle ki adamın ilgisine muhtaç olan karısının gönlü başka bir komşuya kaymıştır. Karakterin çizdiği bu profil, günümüz Türkiye'sinde oldukça yaygındır.

Özetle, bugünkü oyun yazarlığımızda, yükselen muhafazakârlıkla beraber ortaya çıkan inanç sömürüsü ve bağnazlık problem olarak alınan bir diğer konudur. Oyunlarda dini değerlerin kişisel çıkarlara alet edilmesi ve bu değerlerin ahlaki normlar oluşturup farklı kimlikleri ötekileştirmek için bir araç olarak kullanılması eleştirilir. Öte yandan dini inanç maskesi altına gizlenen kapitalist hırslar görünür hâle getirilir. Seyirciye, manevi inançtan uzaklaşılarak dinin toplumsal bir dışlama mekanizmasına dönüştürüldüğü, para için araç edildiği, çarpık bir inanç sisteminin güçlendiği gösterilir.

2. TOPLUMSAL SORUNLARIN İŞLENİŞİ VE ELEŞTİREL TUTUM

Görülüyor ki, ülkemizde, çağımız oyun yazarları toplumsal sorunlara duyarlılıkla yaklaşmakta, gördüğü ve etkilendiği problemleri oyunlarına konu edip genelde anlatısal bir formda tartışmaktadır. Beslendikleri en önemli kaynak, kendilerinin de içinde bulunduğu gündelik yaşamdaki sosyal koşullar ve insan ilişkileridir. Bu bağlamda oyunlarda ele alınan

toplumsal sorunlar çok geniş bir panorama sunsa da, bu çalışmada sınırlandırılarak birkaç başlık altında toplanmaya çalışılmıştır.

Oyunlarda tek bir soruna odaklanmak yerine birkaç sorunun bir arada işlendiği göze çarpar. Örnek verilen oyunların hemen hepsinde aynı anda iki ya da çok daha fazla toplumsal sorun tartışılmıştır. Bu durum toplumsal eleştiri bakımından bir çeşitlilik yaratmakta, pek çok problemin aynı anda, bir arada görülmesini sağlamaktadır. Oyun yazarları genelde alternatif tiyatrolar için yazmakta ve oyunlar bu mekânlarda sahnelenmektedir. Bu bakımdan oyunlarda politik kaygılar gütmek alternatif tiyatrolarca benimsenen zorunlu bir tutumdur. Ama oyunlarda politik meselelere değinilse bile politik kaygıların sahne estetiğinin önüne geçmemesi konusunda hassasiyet gösterilmektedir (Karagül, 2015, s. 153). Bu durum, oyunlarda toplumsal sorunlara yüzeysel yaklaşılmasına neden olmakta, onların tek tek, derinlemesine ele alınmasını zorlaştırmaktadır. Oyunlarda politik bir yaklaşımla toplumsal sorunlarla bütüncül bir şekilde hesaplaşıldığı yadsınamaz, ancak sadece bu sorunların bireyde ve ilişkilerde yarattığı sonuçlar gösterilmekle yetinilir, konular tek tek derinlikli bir biçimde işlenmez, onları kuşatan belirgin bir ideolojiye de bağlanmaz.

Oyun yazarları gerçekleri dile getirmek konusunda kendilerini sorumlu hissetmektedir, yazarların büyük bir çoğunluğu politik bir tavır sergiler. Toplumsal sorunlar, birbirleriyle olan yakın ilişkisi nedeniyle oyunlara tekil olgulardan ziyade, bütüncül tespitler olarak yansır. Söz konusu sorunları spesifik odaklar üzerinden ele alan oyunların sayıca az olması, söz konusu politik tavrın büyük ölçüde yumuşamasına yol açar. Yine de, günümüz oyun yazarlığının odak belirleme eksikliğine karşın, yeniden toplumsallaşmaya ve somut gerçekliği temsil etmeye yöneldiğini söylemek mümkündür (Zeren, 2019, s. 373).

Biraz daha açmak gerekirse, ortaya koyulan toplumsal sorunun nedenleri, kaynağı olan ideolojinin ne olduğu, nasıl işlediği ifade edilmez. Sorunu göstermek, farkındalık yaratmak, durumu eleştirmekle yetinilir. Bunun yanında sorunun çözüm olasılıkları üzerinde de durulmaz. Söz konusu sorunun nedeni ortaya koyulmadığı gibi nasıl çözüleceği konusunda

da net bir tutum sergilenmemesi kuşkusuz seyirci açısından çıkışsız bir durum yaratır.

Oyunlarda toplumsal sorunlara yönelik bu tutumun nedeni, yazarların Marksist ideolojiye olan uzaklığı bağlamında yorumlanabilir. Önceki yıllarda toplumsal sorunların nedenlerini kapitalist sisteme, çözüm olasılıklarını da Marksist ideolojiye bağlayan toplumcu gerçekçi anlayış, oyun yazarlığında büyük ölçüde terk edilmiştir. Bu durum, Marksist düşünceye mesafeli yaklaşan, her türlü ideolojinin sorunlara çözüm olabileceğine kuşkuyla bakan postmodernizmin yükselişiyle ilişkilendirilebilir.

Bu dönem dünyada postmodernizmin şiddetle yaşandığı yıllara tekabül etmektedir. Ülkemizde ve tüm dünyada politik bakış açısının ve onunla bağlantılı bir sanat formu olan toplumcu gerçekçiliğin ciddi bir düşüşe geçtiği gözlenmektedir. Artık birey toplumsal ideallerin değil yakın çevresindeki gündelik sorunların üzerine daha çok eğilmektedir (Korad Birkiye, 2008, s. 56).

Postmodernizmin yükselişi, Marksist ideoloji ve toplumcu gerçekçi sanat anlayışının terk edilmesi gibi nedenlerle oyun yazarları aynı anda birçok sorunu gösterme, durumu tespit etme, eleştirme yoluna gitmiş; herhangi bir çözüm önerisi sunmayı, toplumsal dönüşüm çağrısı yapmayı tercih etmemişlerdir. Olan durum sergilenmiş, ancak olması gereken çoğunlukla verilmemiş, yorum/çıkarım seyirciye bırakılmıştır (Alpan, 2021, s. 20). Olması gerekene yönelik fikir, olmaması gereken, olumsuz durum üzerinden işaret edilmiştir. Negatif birey, aile, toplum portresi çizilirken ideal olanın bunun dışında bir şey olduğu ima edilmiştir.

Bu noktada, eleştirilen toplumsal sorunların nedenleri ve çözümleri konusunda neler söylenebileceği üzerine fikir yürütülebilir. Özellikle kimlik sorunu ve ötekileştirmenin tematik olarak ağırlıkta olduğu düşünülürse, buna sınıf çatışması, ideolojik kutuplaşma gibi problemler de eklendiğinde sorunların, toplumun birbirini anlamaya çalışmamasından kaynaklandığı yorumuna varılabilir. Buna bağlı olarak sorunların çözümünün sağlıklı iletişim, birbirini anlama, beraberlik ve önyargılardan uzaklaşma gibi

olgularda yattığı düşünülebilir. Son tahlilde sorunların nedenleri de çözümleri de ideolojilere bağlanmamış, sorumluluk toplumu oluşturan bireylere yüklenmiştir.

Oyunların kimliklere yaklaşımı yargılayıcı olmaktan uzaktır. Tanıtmak, temsil etmek hedefi güdülmektedir. Birbiriyle çatışma olasılığını potansiyel olarak barındıran kimlikler, çözümü birbirlerine üstün gelmelerinde değil sistemdeki aksaklığa karşı birlik olmalarında olabilecektir. Kutuplaşmanın çok kısa sürede ve sert şekilde gerçekleştiği bugün, oyun yazarlarımız, kutuplaşmanın önüne geçecek mesajları taşırlar. Farklı kimliklerin birbiriyle tanışmasına zemin hazırlayan oyunlara tanışma oyunları denebilir. Farklı sınıf, ekonomik düzey ve kültürden insanlara birbirini tanıma fırsatı verirken, seyirciye de bu kimlikleri çıplaklıkla gösterirler. Eskisinin aksine bir kimlik oluşturmaya çalışılmaz, kimlikler ortaya serilir (Karaca, 2022, s. 72-73).

SONUÇ

Bu çalışma, 2000 sonrası Türkiye'de oyun yazarlığının, alternatif tiyatro hareketinin dinamikleriyle şekillenen yeni bir toplumsal eleştiri dili oluşturduğunu ortaya koymuştur. Biçimde anlatı formunun ağırlık kazandığı oyunlarda monodram ve diegetik anlatımın tercih edildiği görülmüştür. İçerikte ise toplumsal sorunları tartışmaya açan oyunlar, günümüz oyun yazarlarının sadece gözlemci değil, aynı zamanda bizzat deneyimlediği güncel sorunları sahneye taşıyan, tartışan aktif bir figür olduğunu göstermektedir.

Çağımızda, oyun yazarlığımızda toplumsal eleştirinin, kimlik bunalımı ve ötekileştirme, ideolojik kutuplaşmalar, güncel sorunlar, kapitalist sistem ve inanç sömürüsü konularında yoğunlaştığı bulgulanmıştır. Etnik köken, dini inanç, cinsiyet ve cinsel tercihe, sınıfsal ayrımlara bağlı ötekileştirmenin eleştirildiği oyunlarda, toplumsal normların dışında kalan bireylerin kendine ve çevresine yabancılaştığı, eril şiddetin kol gezdiği görünürlüğe getirilmiştir. Kapitalist düzenin yarattığı emek sömürüsü, sınıf atlama hırsı, dini değerlerin maddi çıkarlara alet edilmesi ve inanç sömürüsü günümüz metinlerinde birbirini besleyen

yapısal sorunlar olarak işlenmiştir. Kutuplaşma ve dışlama pratiği bağlamında tarafların birbirini anlamama konusundaki ısrarı sorunsallaştırılmıştır.

Günümüz oyunlarında eleştirel yaklaşımın, toplumsal sorunları tarafsız bir şekilde sergilemek ve eleştirmek odağında şekillendiği tespit edilmiştir. Oyunlarda aynı anda birbirine bağlı birçok sorunun işlendiği, toplumsal sorunların yalnızca sonuçlarının gösterildiği, nedenleri ve çözümleri üzerine tartışma açılmadığı saptanmıştır. Bu durum oyunlarda toplumsal eleştirinin yüzeysel kalmasına neden olmuş, sorunların derinlemesine işlenmesine ve bir çözüm arayışı sunulmasına engel oluşturmuştur. Bu yaklaşımda önceki dönemlerin toplumcu gerçekçi ve Marksist ideolojiye dayalı dönüşüm odaklı tutumunun terk edilmesi ve postmodernizmin yükselişinin etkili olduğu fikrine ulaşılmıştır.

Sonuç olarak, 2000 sonrası oyun yazarlığında toplumsal eleştiri yoğundur ancak kendine özgü bir karakter oluşturmuştur. Yazarlar daha çok eleştiriye, durum tespitine ve farkındalık yaratmaya odaklanmaktadır. Bireylerin birbirini tanımasını ve anlamasını önermektedirler. Toplumsal dönüşüm için hazır reçeteler sunmak, seyirciyi politik bir harekete çağırmak yerine, sorunların nedenlerini ve olası çözümlerini seyircinin yorumuna bırakmaktadırlar. Bu tutum, bir yandan politik tavrın yumuşamasına neden olsa da, diğer yandan farklı kimliklerin bir arada var olabilme ve birbirini anlama ihtimaline zemin hazırlaması bakımından önemlidir. Bu çok boyutlu toplumsal eleştirinin yön verdiği, birbirimizi tanımayı, anlamayı öneren çağdaş oyunlar, gelecekteki oyun yazarlığımızı şekillendirecek önemli bir dinamiktir.

KAYNAKÇA

Akım, M. S. (2023). Diegetik istila: 20. yüzyıl tiyatrosunda mimetik temsilin deformasyonu. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 13*(2), 403-418.

Alpan, E. D. (2021). Çağdaş Türk oyun yazarlığında idealizasyon. *Journal of Arts, 1*(4), 13-24.

Celkan, E. N. (2013). *Toplu oyunları 1*. Mitos Boyut Yayınları.

Celkan, E. N. (2016). *Toplu oyunları 3*. Mitos Boyut Yayınları.

Engin, F. (2015). *Cambazın cenazesi.* Nota Bene Yayınları.

Engin, F. *Bir terennüm.* Yayımlanmamış Oyun Metni.

Gümüş, Y. E. (2018). 2000 sonrası çağdaş Türk tiyatrosunda yeni bir estetik: Performatif anlatı. *IJIIA, 6*(3), 237-248.

Kaçar, Z. (2014). *Toplu oyunları 4.* Mitos Boyut Yayınları.

Karaca, S. (2022). *Bir iletişim aracı olarak tiyatro: 2000'li yıllardan günümüze tiyatromuzda kimlik temsilleri.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Karagül, C. (2015). *Alternatif tiyatrolar*. Habitus Yayınları.

Korad Birkiye, S. (2009). İkibinli yıllarda Türk oyun yazarlığı. *Yaratıcı Drama Dergisi, 6*(3), 45-61.

Mahmutyazıcıoğlu, M. (2017). Sen *İstanbul'dan daha güzelsin – Fü.* Habitus Yayınları.

Mahmutyazıcıoğlu, M. (2019). *Kader Can – Sevmekten öldü desinler.* Habitus Yayınları.

Mahmutyazıcıoğlu, M. (2022). *Toz- Istırap korosu*. Habitus Yayınları.

Oya, B. (2017). *Esneyen boşluk*. Everest Yayınları.

Sertdemir, Y. (2005). *Toplu oyunları 1*. Mitos Boyut Yayınları.

Uzundemir, E. & Belkıs, Ö. (2022). Çağdaş Türk oyun yazarlığında bir dışlama pratiği olarak homofobi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 12*(1), 217-236.

Yılmaz, Ş. *Artık hiç bi şi olmıcak.* Yayımlanmamış Oyun Metni.

Yılmaz, Ş. *Dansöz.* Yayımlanmamış Oyun Metni.

Yılmaz, Ş. *Seher ile Ali.* Yayımlanmamış Oyun Metni.

Zeren, V. Ö. (2019). *Günümüz Türk tiyatrosunda gerçekliğin temsili sorunsalı ve 2000 sonrası oyun metinlerinde yansıması*. (Yayımlanmamış doktora tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

VERİDEN İMGEYE: REFİK ANADOL'UN ÜRETİMLERİNDE GÖRÜNTÜNÜN ONTOLOJİK VE GÖSTERGEBİLİMSEL DÖNÜŞÜMÜ

Gülce DÖLKELEŞ

ÖZET

Bu çalışma, dijital ve yapay zekâ destekli sanat pratiklerinde görüntünün üretim mantığının köklü biçimde değiştiğini ve bu değişimin imgenin ontolojik ve göstergebilimsel statüsünde önemli bir dönüşüme yol açtığını ileri sürmektedir. Analog dönemde görüntü, fiziksel gerçeklikle kurduğu nedensel bağ üzerinden anlam kazanırken; dijital çağda görüntünün ham maddesi veri hâline gelmiş, imge temsilin ötesinde süreçsel bir yapıya bürünmüştür. Bu dönüşüm, klasik göstergebilim kuramlarının dayandığı gösteren-gösterilen-gerçeklik ilişkisinin yeniden düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Çalışma, bu kuramsal problemi Refik Anadol'un yapay zekâ ve veri temelli sanat üretimleri üzerinden ele almaktadır. Refik Anadol'un Machine Hallucinations serisi adlı eseri, verinin algoritmik süreçler aracılığıyla imgeye dönüştüğü, fiziksel dünyada doğrudan bir karşılığı bulunmayan görsel deneyimler sunmaktadır. Bu bağlamda araştırma, Saussure ve Barthes'ın göstergebilim yaklaşımlarını ele alarak, Anadol'un üretimlerinde görüntünün nasıl bir ontolojik yapı kazandığını tartışmaktadır. Refik Anadol'un imgelerinin klasik anlamda temsil işlevi gören göstergeler olmaktan uzaklaştığı; anlamın veri, algoritma ve izleyici etkileşimi üzerinden kurulan dinamik bir süreç hâline geldiği ortaya konmaktadır. İzleyici, bu tür üretimlerde sabit bir anlamı çözen pasif bir alımlayıcı olmaktan çıkarak, deneyim yoluyla anlamın oluşumuna katılan etkin bir özneye dönüşmektedir. Bu durum, dijital sanat pratiklerinde anlamın bağlamsal, zamansal ve çoğul bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Çalışma, bu doğrultuda, dijital çağda görüntünün hem ontolojik hem de göstergebilimsel olarak yeniden tanımlanması gerektiğini savunmakta ve yapay zekâ temelli sanat pratikleri için yeni bir kuramsal okuma önerisi sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital sanat, yapay zekâ, göstergebilim, estetik

Dr. Öğr. Üyesi, Mudanya Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı, Bursa / TÜRKİYE, gulce.dolkeles@mudanya.edu.tr ORCID: 0000-0002-2747-7648

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin ve yapay zekâ sistemlerinin sanat üretim süreçlerine dâhil olması, görüntünün ontolojik statüsünü ve anlam üretme biçimlerini köklü biçimde dönüştürmüştür. Analog dönemde fotoğraf ve hareketli görüntü, fiziksel gerçeklikle kurduğu nedensel bağ sayesinde güvenilir bir temsil aracı olarak değerlendirilmiştir. Roland Barthes (2014), fotoğrafın özünü, onun "orada olmuş olma" durumuna bağlayarak, görüntünün gerçekliğe indeksik bir şekilde bağlı olduğunu savunur (s. 76). Bu yaklaşım, fotoğrafın varlık gerekçesini fiziksel dünyaya temasında bulur. Ancak dijitalleşmeyle birlikte görüntünün maddi temeli değişmiş; ışığın izinden çok verinin hesaplanabilir yapısına dayalı bir üretim süreci ortaya çıkmıştır.

Ferdinand de Saussure'ün gösterge kuramında gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin uzlaşımsal niteliği vurgulanır (Saussure, 2011, s. 67). Bu çerçevede anlam, göstergenin yapısal konumundan doğar. Ancak dijital ve özellikle yapay zekâ destekli görüntülerde, gösterenin referans verdiği sabit bir gösterilenin varlığı tartışmalı hâle gelmektedir. Görüntü, artık fiziksel bir nesnenin temsili olmaktan ziyade, veri setlerinin ve algoritmik işlemlerin görselleştirilmiş çıktısıdır. Bu durum, gösterge kavramının klasik anlamda istikrarını sarsmakta ve anlamın üretim sürecini yeniden düşünmeyi gerekli kılmaktadır.

Jean Baudrillard (2003), modern toplumda imgelerin artık gerçekliğin temsilleri değil, simülasyonları hâline geldiğini ileri sürer (s. 11-13). Simülakr, gerçekliğin yerini alan ve kendi başına işleyen bir göstergedir. Dijital çağda yapay zekâ ile üretilen imgeler, fiziksel dünyada hiçbir karşılığı bulunmayan görsel formlar yaratarak, bu simülasyon mantığını görünür kılmaktadır. Görüntü, temsil ettiği varsayılan nesneden koparak, kendi dolaşım ağında varlık kazanmaktadır.

Lev Manovich (2023) ise yeni medyanın sayısallaştırma, modülerlik ve değişkenlik ilkeleri üzerine kurulu olduğunu belirtir (s. 27). Bu bağlamda dijital görüntü, sabit ve tekil bir yapı değil; sürekli güncellenebilen, yeniden hesaplanabilen ve çoğaltılabilen bir süreçtir. Yapay zekâ temelli sanat

üretimlerinde bu özellik daha da belirginleşir: görüntü, tamamlanmış bir nesne olmaktan çıkar ve akışkan bir veri estetiğine dönüşür.

Bu dönüşümün çağdaş sanattaki en çarpıcı örneklerinden biri, Refik Anadol'un yapay zekâ ve veri temelli üretimleridir. Anadol'un özellikle Machine Hallucinations serisinde, büyük ölçekli veri setleri makine öğrenmesi algoritmaları aracılığıyla işlenerek fiziksel dünyada doğrudan bir karşılığı olmayan imgeler üretilmektedir. Bu imgeler, temsil ettikleri belirli bir nesneye işaret etmekten çok, verinin olasılık uzayının görsel tezahürleri olarak ortaya çıkar. Böylece görüntü, ontolojik olarak referans temelli bir varlık olmaktan uzaklaşarak, veri temelli bir süreç hâline gelir.

Bu çalışma, dijital çağda görüntünün bu dönüşümünü ontolojik ve göstergebilimsel bir perspektiften tartışmayı amaçlamaktadır. Temel soru şudur: Veriden üretilen bir imge, klasik anlamda bir gösterge olarak okunabilir mi, yoksa yeni bir varlık ve anlam kategorisi mi önermektedir? Refik Anadol'un üretimleri üzerinden yürütülen bu tartışma, dijital sanat pratiklerinin yalnızca estetik değil, aynı zamanda kuramsal bir kırılma alanı olduğunu göstermeyi hedeflemektedir.

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Göstergebilim ve Görüntü

Göstergebilim, anlamın nasıl üretildiğini ve iletildiğini inceleyen bir disiplin olarak, görüntü analizlerinde temel bir kuramsal zemin sunar. Saussure, göstergeyi gösteren ve gösterilen arasındaki uzlaşımsal ilişki üzerinden tanımlarken, Barthes fotoğrafı fiziksel gerçekliğin doğrudan bir izi olarak ele almıştır. Ancak dijital görüntü, bu indeksik ilişkiyi zayıflatarak anlamın bağlamsal ve yorumlayıcı bir yapıya evrilmesine neden olmaktadır.

Görüntü, modern düşünce tarihinde yalnızca bir temsil aracı olarak değil, anlamın kurulduğu ve dolaşıma girdiği bir yapı olarak ele alınmıştır. Göstergebilim bu noktada, görüntünün nasıl anlam ürettiğini çözümleyen temel kuramsal alanlardan biridir. Ferdinand de Saussure'ün dil temelli gösterge modelinden hareketle gelişen bu yaklaşım, Charles Sanders Peirce'in üçlü gösterge sınıflandırmasıyla daha geniş bir semiyotik zemine

kavuşmuştur. Peirce'e göre gösterge; gösteren, nesne ve yorumlayandan oluşan üçlü bir ilişkiler sistemidir ve anlam sabit değil, yorum sürecinde sürekli yeniden üretilir (Peirce, 1931-1958, s. 135). Bu yaklaşım, görüntüyü durağan bir temsil değil, dinamik bir anlam üretim süreci olarak düşünmemize olanak tanır.

Roland Barthes ise görsel göstergenin ideolojik katmanlarını açığa çıkararak görüntünün yalnızca "gösteren" bir yüzeye indirgenemeyeceğini vurgular. Ona göre her görüntü, düz anlamın ötesinde kültürel kodlarla örülmüş yan anlamlar üretir (Barthes, 2014, s. 38). Özellikle fotoğraf bağlamında görüntü, doğal ve tarafsız bir gerçeklik izlenimi yaratırken aslında kültürel olarak inşa edilmiş bir söylem taşır. Bu durum, görsel olanın masumiyetini sorgulamayı gerekli kılar.

Vilém Flusser (2009) fotoğrafı teknik aygıtların ürettiği programlanmış bir yüzey olarak tanımlar (s. 27). Ona göre fotoğrafçı özgür bir özne olmaktan ziyade aygıtın programı içinde hareket eder. Bu perspektif, görüntünün üretim koşullarının anlam üzerindeki belirleyici rolünü görünür kılar. Görüntü artık yalnızca görünen şey değil, teknik bir sistemin çıktısıdır.

Dijitalleşmeyle birlikte bu tartışma daha da karmaşık bir hâl alır. Lev Manovich (2023), yeni medyanın temel özelliğinin sayısal kodlanabilirlik ve modülerlik olduğunu belirtir (s. 52). Bu bağlamda görüntü, fiziksel gerçekliğin izini taşıyan bir kayıt olmaktan çıkar; veriye dayalı hesaplamalı bir yapıya dönüşür. Jean Baudrillard (2003) ise simülasyon kavramıyla, çağdaş görüntülerin artık bir gerçekliğe referans vermediğini, kendi gerçekliğini ürettiğini ileri sürer (s. 12). Böylece imge, temsil ettiği şeyden bağımsız bir dolaşım alanı kazanır.

W. J. T. Mitchell (2005), görüntüyü edilgen bir nesne değil, toplumsal ilişkiler içinde etkin bir özne gibi düşünür (s. 7). Ona göre imgeler "ne ister?" sorusunu sorduracak kadar canlıdır Bu yaklaşım, görüntüyü sabit bir gösterge olmaktan çıkarıp kültürel etkileşim içinde yaşayan bir varlık olarak ele alır.

Tüm bu kuramsal yaklaşımlar birlikte düşünüldüğünde, görüntü artık yalnızca gerçekliğin temsili değil; teknik, kültürel ve ideolojik süreçlerin kesişiminde üretilen çok katmanlı bir yapı olarak karşımıza çıkar. Özellikle dijital ve yapay zekâ temelli üretimlerde görüntünün ontolojik statüsü daha da belirsizleşir. Göstergebilimsel çözümleme, bu dönüşümü anlamak için hâlâ güçlü bir araç sunmakla birlikte, klasik temsil modellerinin ötesine geçen yeni okuma biçimlerine de ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.

1.2. Simülasyon ve Dijital Gerçeklik

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital ve yapay zekâ temelli görüntüleri anlamlandırmak için önemli bir teorik araç sunar. Simülakr, artık bir gerçeğin temsili değil, kendi başına bir gerçeklik üretmektedir. Refik Anadol'un eserlerinde ortaya çıkan imgeler, bu bağlamda fiziksel dünyaya referans vermekten çok, verinin ve algoritmanın görselleştirilmiş hâli olarak değerlendirilebilir.

Dijital çağda görüntüye ilişkin en radikal kırılmalardan biri, temsil fikrinin yerini giderek simülasyonun almasıdır. Modern düşüncede görüntü uzun süre gerçekliğin bir izdüşümü, bir kaydı ya da en azından ona referans veren bir yapı olarak kabul edilmiştir. Ancak dijital üretim süreçleri, bu nedensel bağı zayıflatmış; görüntünün artık bir "gerçekliğe ait iz" olmaktan çok, algoritmik süreçlerin çıktısı hâline gelmesine yolaçmıştır. Bu dönüşümü anlamak için Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı önemli bir kavramsal çerçeve sunar.

Baudrillard'a göre (2003), çağdaş toplumda simülakr, artık bir gerçekliğin temsili değildir; kendi başına işleyen, referansını yitirmiş bir göstergedir (s. 12). Simülasyon, gerçeğin yerini almakla kalmaz, onu görünmez kılar. Bu bağlamda dijital görüntü, temsil ettiği varsayılan nesneye bağlı olmaksızın dolaşıma girer. Özellikle veri temelli üretimlerde imge, dış dünyadaki bir nesnenin izi olmaktan çıkar; hesaplamalı süreçlerin ürünü olan özerk bir görsel olguya dönüşür. Böylece "gerçek" ile "görüntü" arasındaki klasik ontolojik hiyerarşi çözülebilir hâle gelir.

Lev Manovich'in yeni medya kuramı, bu dönüşümün teknik zeminini açıklar. Manovich'e göre (2005), yeni medyanın temel özelliklerinden biri sayısal temsil ve algoritmik işlenebilirliktir (s. 52). Dijital görüntü, artık kimyasal ya da optik bir kaydın sonucu değildir; koddan oluşur ve kod olarak işlenir. Bu durum, görüntünün ontolojisini maddi bir yüzeyden soyut bir veri yapısına taşır. Görüntü, bir "şey" olmaktan çok bir "işlem" hâline gelir.

Vilém Flusser'in teknik imge kavramı da bu noktada yeniden düşünülmelidir. Flusser (2009), teknik imgelerin aygıt programları tarafından üretildiğini ve bu programların görünmez bir yapı olarak anlamı belirlediğini söyler (s. 27). Dijital ortamda bu program, artık yalnızca fotoğraf makinesinin mekanik yapısı değil; karmaşık yazılım sistemleri ve yapay zekâ algoritmalarıdır. Dolayısıyla görüntünün gerçekliği, fiziksel dünya ile kurduğu bağdan çok, algoritmik sistemle kurduğu ilişki üzerinden şekillenir.

W. J. T. Mitchell (2005) ise imgelerin yalnızca temsil eden yapılar olmadığını, kültürel alan içinde etkin aktörler gibi davrandıklarını ileri sürer (s. 7). Dijital gerçeklik bağlamında bu düşünce daha da anlam kazanır: Simülasyon ortamında üretilen görüntüler yalnızca dünyayı göstermeye çalışmaz; izleyicinin gerçeklik algısını yeniden kurar. İmge artık pasif bir yüzey değil, deneyimi yönlendiren aktif bir ara yüzdür.

Bu bağlamda dijital gerçeklik, fiziksel dünyanın yerine geçen bir alternatif evren değil; gerçeklik kavramının kendisini yeniden tanımlayan bir süreçtir. Simülasyon, gerçeğin yokluğu değil, çoğulluğudur. Özellikle yapay zekâ temelli sanat üretimlerinde görüldüğü üzere, veri ile imge arasındaki mesafe kapandıkça görüntü, ontolojik olarak "olanı temsil eden" değil, "olanı üreten" bir yapıya dönüşür. Bu durum, göstergebilimsel çözümlemenin de sınırlarını zorlar; çünkü artık göstergenin referansı dış dünyada değil, sistemin kendi içinde aranmalıdır.

Sonuç olarak simülasyon ve dijital gerçeklik tartışması, görüntünün ontolojik statüsünde köklü bir kaymaya işaret eder. Dijital imge, gerçeğin yansıması olmaktan çok, gerçekliğin inşa edildiği bir alan hâline gelmiştir.

Bu yeni durum, sanat kuramı açısından yalnızca teknik bir değişim değil; anlamın, temsilin ve deneyimin yeniden düşünülmesini gerektiren derin bir epistemolojik dönüşümdür.

1.3. Yeni Medya ve Algoritmik Estetik

Lev Manovich'in yeni medya kuramı, dijital sanat pratiklerinin değişkenlik, modülerlik ve otomasyon ilkeleri üzerine kurulduğunu vurgular. Anadol'un üretimleri, bu ilkeleri estetik bir deneyime dönüştürerek, görüntünün sabit bir nesne olmaktan çıkıp sürekli akan bir süreç hâline gelmesini sağlamaktadır.

2. PROBLEM VE ARAŞTIRMA SORULARI

Bu çalışmanın temel problemi, Refik Anadol'un yapay zekâ temelli üretimlerinde ortaya çıkan imgelerin, klasik göstergebilimsel anlamda birer gösterge olarak okunup okunamayacağı ve bu imgelerin ontolojik olarak nasıl bir varlık statüsü önerdiğidir. Bu doğrultuda çalışma şu sorulara yanıt aramaktadır: Refik Anadol'un eserlerinde görüntü nasıl üretilmektedir? Bu görüntüler, gösteren-gösterilen ilişkisi kurabilir mi? Algoritmik süreçler anlamın öznesi hâline gelmekte midir? İzleyici bu eserlerde anlamın neresinde konumlanmaktadır? Bu üretimler dijital çağ için yeni bir göstergebilimsel yaklaşım gerektirir mi?

2.1. Refik Anadol'un Eserlerinde Görüntü Nasıl Üretilmektedir?

Refik Anadol'un yapay zekâ temelli üretimlerinde görüntü, klasik anlamda bir temsil sürecinin sonucu olarak ortaya çıkmaz. Burada fotoğraf makinesinin optik kaydı ya da ressamın el emeği yoktur; onun yerine büyük veri kümeleri, makine öğrenmesi algoritmaları ve hesaplamalı estetik süreçler vardır. Bu bağlamda imge, fiziksel gerçekliğin bir izdüşümü değil, verinin algoritmik olarak işlenmesiyle oluşan bir görsel olaydır.

Lev Manovich'in (2023) belirttiği gibi yeni medya nesneleri sayısal temsile ve algoritmik işlenebilirliğe dayanır (s. 52). Anadol'un üretimleri de tam olarak bu mantıkla işler: Görüntü bir yüzey değil, bir işlemdir. Bu nedenle ortaya çıkan imge, "olanı gösteren" değil, "işleyen bir sistemin çıktısı"dır. Bu durum, görüntünün üretim mantığını temelden dönüştürür.

2.2. Bu Görüntüler, Gösteren-Gösterilen İlişkisi Kurabilir Mi?

Klasik göstergebilim, özellikle Saussure ve Barthes çizgisinde, göstergenin gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiye dayandığını kabul eder. Barthes'a göre (2014), görsel gösterge, düz anlam ve yan anlam katmanları üzerinden kültürel kodlarla çalışır (s. 38). Ancak Anadol'un üretimlerinde ortada belirli bir "gösterilen" nesne yoktur.

Machine Hallucinations gibi çalışmalarda ortaya çıkan görsel formlar, belirli bir nesneye doğrudan referans vermez. Onlar bir veri kümesinin olasılık uzayında dolaşan görsel varyasyonlarıdır. Bu nedenle gösteren-gösterilen ilişkisi sabit ve belirlenmiş değildir; daha çok akışkan ve yoruma açık bir yapıdadır. Gösterge artık bir nesneyi işaret etmekten çok, bir süreci görünür kılar.

Bu durum Baudrillard'ın simülasyon kavramını hatırlatır. Baudrillard'a göre (2003), simülakr, artık bir gerçekliğe referans vermez; kendi başına işleyen bir göstergedir (s. 12). Anadol'un imgeleri de bu anlamda temsil değil, simülasyon alanında var olur.

2.3. Algoritmik Süreçler Anlamın Öznesi Hâline Gelmekte Midir?

Bu soru belki de çalışmanın en kritik noktasını oluşturur. Geleneksel estetikte anlamın öznesi ya sanatçı ya da izleyici olarak düşünülmüştür. Ancak yapay zekâ temelli üretimlerde araya üçüncü bir aktör girer: algoritma.

Vilém Flusser (2009), teknik imgelerin aygıt programları tarafından üretildiğini ve fotoğrafçının aslında programın sınırları içinde hareket ettiğini söyler (s. 27). Bu düşünce dijital çağda daha da genişler. Artık yalnızca bir aygıt değil, karmaşık öğrenme sistemleri anlam üretim sürecine katılmaktadır.

Anadol'un üretimlerinde sanatçı veri setini ve sistemi kurar; ancak görsel varyasyonların ortaya çıkışı algoritmik hesaplamalarla gerçekleşir. Bu durumda algoritma, anlamın taşıyıcısı değilse bile anlamın oluşumunda etkin bir özneye benzer bir rol üstlenir. Yine de burada tam anlamıyla özerk

bir bilinçten söz etmek mümkün değildir; söz konusu olan, dağıtık bir özneliktir. Anlam, sanatçı-algoritma-veri üçgeninde üretilir.

2.4. İzleyici Bu Eserlerde Anlamın Neresinde Konumlanmaktadır?

W. J. T. Mitchell'in sorusu burada yeniden anlam kazanır: "Görseller ne ister?" (Mitchell, 2005, s. 7). Mitchell'e göre imgeler pasif nesneler değildir; kültürel ilişkiler içinde etkin rol oynarlar. Anadol'un üretimlerinde izleyici yalnızca bakan kişi değildir; mekânsal deneyimin bir parçasıdır.

Özellikle etrafı sarmalayıcı yerleştirmelerde izleyici, veri akışının ortasında konumlanır. Anlam, izleyicinin bedensel deneyimiyle birlikte oluşur. Gösterge burada tek yönlü bir iletim aracı değildir; deneyimsel bir ortamdır. İzleyici, anlamın son halkası değil, eş-üreticisidir.

2.5. Bu Üretimler Dijital Çağ İçin Yeni Bir Göstergebilimsel Yaklaşım Gerektirir Mi?

Peirce'in gösterge modeli, anlamın yorumlayıcı aracılığıyla sürekli yeniden üretildiğini vurgular (Peirce, 1931-1958, s. 135). Bu yönüyle Peirce'in yaklaşımı dijital çağ için hâlâ esnektir. Ancak klasik göstergebilim modelleri çoğunlukla temsile dayalıdır.

Oysa Anadol'un üretimlerinde temsil geri plana çekilir; yerine süreç, veri ve simülasyon geçer. Bu nedenle dijital imgeyi yalnızca gösteren-gösterilen ilişkisi üzerinden okumak yeterli değildir. Gösterge artık sabit bir referans yapısı değil; algoritmik bir dolaşım alanıdır.

Bu noktada dijital çağ için genişletilmiş, süreç temelli ve hesaplamalı üretimi dikkate alan bir "post-göstergebilimsel" yaklaşım gereklidir. Böyle bir yaklaşım, imgeyi hem ontolojik hem de göstergebilimsel olarak yeniden konumlandırabilir. Görüntü artık yalnızca dünyayı temsil eden değil; veriden dünyalar kuran bir yapıdır.

3. YÖNTEM

Göstergebilimsel çözümleme ve eleştirel yorumlama yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Örneklem olarak Refik Anadol'un Machine

Hallucinations serisi isimli eseri seçilmiştir. Eser, temsil, simülasyon, algoritmik üretim ve izleyici deneyimi bağlamında analiz edilmiştir.

3.1. Örneklem Analizi: Refik Anadol'un Eserlerinde Algoritmik Görüntü

Refik Anadol'un Machine Hallucinations serisi, büyük ölçekli veri setlerinin yapay zekâ algoritmaları aracılığıyla görselleştirilmesine dayanmaktadır. Bu seride ortaya çıkan görüntüler, belirli bir nesnenin temsili olmaktan ziyade, verinin olasılık uzayının estetik bir çıktısıdır. Görüntü, sabit bir anlam sunmak yerine, sürekli değişen bir görsel akış hâlinde izleyiciye deneyim sunmaktadır. Seriye ait veriler, makine öğrenmesi algoritmalarıyla işlenerek, fiziksel dünyada karşılığı olmayan imgeler üretmektedir. Bu bağlamda eser, temsilin ötesine geçerek simülasyon temelli bir görsel dil ortaya koymaktadır. İzleyici, bu görüntüler karşısında anlamı çözümleyen değil, deneyimleyen bir özneye dönüşmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Analizler, Refik Anadol'un üretimlerinde imgenin, klasik anlamda temsil işlevi gören bir gösterge olmaktan uzaklaşarak, veri temelli ve süreçsel bir ontolojik yapı kazandığını ortaya koymaktadır. Anlam, fiziksel gerçekliğe referansla değil; veri, algoritma ve izleyici etkileşimi üzerinden kurulmaktadır. Bu durum, dijital ve yapay zekâ temelli sanat pratikleri için yeni bir göstergebilimsel yaklaşımın gerekliliğine işaret etmektedir.

Bu çalışma, Refik Anadol'un yapay zekâ temelli üretimlerini görüntünün ontolojik ve göstergebilimsel dönüşümü bağlamında ele alarak, dijital çağda imgenin statüsünün köklü biçimde değiştiğini ortaya koymuştur. Analizler göstermektedir ki Anadol'un eserlerinde görüntü, artık fiziksel gerçekliğin nedensel izini taşıyan bir temsil değildir. İmge, verinin algoritmik süreçlerden geçerek görselleşmesiyle oluşan, süreçsel ve dinamik bir yapıya sahiptir. Bu durum, klasik göstergebilim modellerinin dayandığı sabit gösteren-gösterilen ilişkisinin dijital bağlamda yeterli olmadığını göstermektedir.

Çalışma boyunca görüldüğü üzere, yapay zekâ destekli üretimlerde anlam tekil bir özne tarafından kurulmamaktadır. Sanatçı, veri seti ve algoritma arasında dağılan bir üretim süreci söz konusudur. Algoritmik sistemler yalnızca teknik araçlar değil, görsel formun ortaya çıkışında belirleyici aktörlerdir. Bununla birlikte anlamın tamamıyla makineye devredildiğini söylemek de mümkün değildir. İzleyici, özellikle dijital yerleştirmelerde, anlamın kurulmasında aktif bir rol üstlenmekte; deneyimsel katılım, imgenin semiyotik katmanlarını yeniden üretmektedir.

Bu çerçevede Refik Anadol'un üretimleri, temsile dayalı sanat anlayışından süreç temelli bir estetik anlayışa geçişi görünür kılmaktadır. Görüntü artık bir şeyi "gösteren" değil, veri aracılığıyla bir gerçeklik deneyimi "oluşturan" bir yapıya dönüşmüştür. Bu dönüşüm, yalnızca teknik bir değişim değil; estetik, ontolojik ve epistemolojik düzeyde yeni sorular doğuran bir kırılmadır.

Sonuç olarak dijital ve yapay zekâ temelli sanat pratikleri, göstergebilimin genişletilmiş bir versiyonunu gerektirmektedir. İmgeyi sabit bir gösterge olarak değil; veri, algoritma ve izleyici deneyimi arasında dolaşan çok katmanlı bir süreç olarak ele alan yeni bir kuramsal yaklaşım, çağdaş sanatın dönüşen doğasını anlamak açısından daha açıklayıcı görünmektedir.

Yapay zekâ temelli sanat üretimlerinin, temsil yerine süreç ve deneyim odaklı bir anlam rejimi oluşturduğu ortaya konmaktadır. Araştırma, dijital sanat, görsel iletişim tasarımı ve sahne/görüntü sanatları alanında yapılacak gelecekteki çalışmalar için teorik bir zemin oluşturmaktadır.

Bu çalışma, dijital ve yapay zekâ temelli sanat pratiklerinde görüntünün yalnızca estetik bir form değil, ontolojik ve göstergebilimsel bir problem alanı olduğunu ortaya koyarak üç temel düzeyde katkı sunmaktadır: kuramsal, yöntemsel ve kavramsal.

Öncelikle kuramsal düzeyde çalışma, klasik göstergebilim literatürünü dijital çağ bağlamında yeniden düşünmeye davet etmektedir. Saussure ve Barthes çizgisinde şekillenen temsil merkezli gösterge anlayışı,

fiziksel gerçekliğe referans veren görsel üretimler üzerinden temellenmiştir. Oysa yapay zekâ destekli sanat üretimlerinde görüntü, doğrudan bir nesnenin temsili olmaktan çok, verinin algoritmik işlenişinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma, söz konusu dönüşümü açık biçimde ortaya koyarak göstergebilimin yalnızca "temsil" üzerinden değil, "süreç" ve "hesaplama" üzerinden de yeniden ele alınması gerektiğini savunmaktadır. Böylece dijital imgeyi sabit bir gösterge değil, dinamik bir anlam üretim alanı olarak konumlandıran genişletilmiş bir semiyotik okuma önerilmektedir.

İkinci olarak yöntemsel katkı, sanat kuramı ile dijital kültür çalışmalarını aynı analitik zeminde buluşturmasında yatmaktadır. Refik Anadol'un üretimleri yalnızca estetik açıdan değil, veri, algoritma ve izleyici deneyimi üçgeninde çözümlenmiştir. Bu yaklaşım, yapay zekâ sanatını ne yalnızca teknik bir yenilik ne de yalnızca kavramsal bir söylem olarak ele alır; aksine bu üretimleri çok katmanlı bir anlam sistemi içinde değerlendirir. Böylece çalışma, disiplinler arası bir çözümleme modeli sunarak sahne ve görüntü sanatları alanında dijital üretimlerin incelenmesi için uygulanabilir bir çerçeve geliştirmektedir.

Üçüncü ve belki de en önemli katkı, görüntünün ontolojik statüsüne ilişkin önerisidir. Çalışma, dijital imgenin artık "gerçekliğin izi" olmadığını; veri ve algoritmik süreçler aracılığıyla gerçeklik deneyimi üreten bir yapı hâline geldiğini ileri sürmektedir. Bu öneri, imgenin pasif bir temsil aracı değil, etkin bir üretim mekanizması olduğu düşüncesini güçlendirmektedir. Böylece sanat kuramı açısından önemli bir kavramsal kayma işaret edilmektedir: İmge, temsil eden değil, kuran bir yapıdır.

Ayrıca çalışma, yapay zekâ destekli sanat üretimlerinde özne meselesini yeniden tartışmaya açmaktadır. Anlamın yalnızca sanatçıya ya da izleyiciye ait olmadığı; veri, algoritma ve insan etkileşimi arasında dağıtık biçimde üretildiği gösterilmiştir. Bu durum, estetik öznenin konumuna ilişkin güncel tartışmalara katkı sunmaktadır.

Özetle bu çalışma, dijital çağda görüntünün ne olduğuna dair soruyu yeniden formüle ederek, göstergebilim, estetik ve medya kuramı

alanlarında güncel ve tartışmaya açık bir zemin üretmektedir. Katkısı, yalnızca bir sanatçıyı analiz etmekten değil; imgenin geleceğine dair bir düşünme biçimi önermekten kaynaklanmaktadır.

KAYNAKÇA

Barthes, R. (2014). *Görüntünün retoriği, sanat ve müzik.* (Çev: A. Cengiz, Ö. Albayrak), Yapı Kredi Yayınları.

Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve simülasyon.* (Çev: O. Adanır), Doğu Batı Yayınevi.

Flusser, V. (2009). *Bir fotoğraf felsefesine doğru.* (Çev: İ. Derman), Hayalbaz Kitap.

Manovich, L. (2023). *Yeni medya dili*. (Çev: A. Emre Pilgir), AA Kitap.

Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.

Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of charles sanders peirce (Vols. 1-8).* Harvard University Press.

YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ VE GLITCH ART: MARCUSE PERSPEKTİFİNDEN BİR ANALİZ

Gizem ORÇİN

ÖZET

Gündelik hayatı tüm yönleriyle etkisi altına alan dijital teknolojiler, estetik değerleri, standartları ve normları yeniden şekillendirmektedir. Özellikle yeni medya teknolojileri görsel-işitsel kültür egemenliğinde bir sanat algısı yaratmıştır. Böylelikle, yeni, farklı, alternatif deneyimler ve sanat olanakları, gündelik hayatın içerisinde teknoloji aracılığıyla hayat bulabilmeye başlamıştır. Yeni medya alanında üretilen sanat eserleri, bilinçli şekilde bozulup, görüntüleri kaydırılıp, yapısı manipüle edilerek veya formu değiştirilerek yeniden üretilebilmektedir. Yeni formuyla estetik biçime erişen bu eserler, glitch art akımının birer temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma, dijitalleşmiş gündelik hayatın yansımalarını glitch art üzerinden ele alarak bu sanat yaklaşımındaki direnişçi öğeleri odak noktasına taşımaktadır. Dijitalleşmiş gündelik hayat temsilleri hızlı, akışkan, kusursuz ve ideal olarak resmedilmektedir. Glitch art ise gündelik hayatın estetik rejimini askıya alan ve ona müdahale eden bir sanat akımı olarak karşı-tez üretebilmektedir. Bu çalışma, glitch art'ın eleştirel ve radikal yönlerini Frankfurt Okulu teorisyeni Herbert Marcuse'nin (1898-1979) görüşleri eşliğinde ele almayı amaçlamaktadır. Çalışma, glitch art'ın Marcuse'nin sanat felsefesine temas eden noktalara sahip olduğu hipotezine dayanmaktadır. Aynı zamanda hatalar/bozulmalar içeren sanat ürünlerinin sanatın olumsuzluğunu temsil edebileceği görüşünü ileri sürmektedir. Çalışmanın sorunsalı, Marcuse'nin sanatın özgürleştirici estetik potansiyelinin glitch art içerisinde olup olmadığıdır. Bu nedenle araştırma sorusuna cevap ararken glitch art'la ilgilenen sanatçıların/tasarımcıların eserleri üzerinden bir analiz yürütülecektir. Böylece, glitch art'ın sanattaki yıkıcılığı, Marcuse'nin sanat felsefesi üzerinden ortaya konulmaya çalışılacaktır. Çalışma sonucunda dijitalleşmiş gündelik sanat rejiminin içinde özgürleştirici öğelerin var olduğuna dair bulgulara erişilmiştir. Bu

Dr., Araştırmacı, İstanbul / TÜRKİYE, gizemorcin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2740-7236

bulgular, glitch art'ın yeni medya sanatında yaratmış olduğu olanaklar çerçevesinde detaylandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Glitch art, direniş, Herbert Marcuse, yeni medya sanatı, yeni medya teknolojileri

GİRİŞ

Eleştirel teori alanında önemli çalışmalara imza atmış olan ve 20. yüzyılın en önemli ekollerinden birisi olan Frankfurt Okulu (Toplumsal Araştırmalar Enstitüsü) bugün yüzyılı aşkın bir süredir akademide hâlen varlığını sürdürmekte ve önemini korumaktadır. Theodor Adorno, Max Horkheimer ve Walter Benjamin gibi önemli düşünürlerin eserler ürettiği bu akademik çatı altında sosyal bilimlerin birçok alanına temas eden çalışmalar ortaya konulmuştur. Herbert Marcuse (1898-1979) de bu düşünce sistemine çeşitli açılardan katkı sağlamış olan bir filozof ve sosyal teorisyen olarak bu ekolün önemli bir temsilcisidir. Marcuse, yaşantısının bir kısmını Nazi Almanya'sında, diğer kısmını Amerika'da geçirmiş olan Enstitünün diğer üyeleri gibi toplumsal, siyasal ve felsefi alanda eserler üretmiş bir isimdir. Frankfurt Okulu üyeleri sanat ve estetik kuram noktasında holistik olmaktan ziyade tikel analizlerle zenginleşen bir kuram ortaya koymuştur. Bu yaklaşım, radikal/Ortodoks Marksizm'den ayrılan yönleriyle dikkat çekmektedir. "Marx'tan beri, bozuk düzen, yanlış kurulmuş ve kötü işleyen toplum olarak tanımlanan burjuva toplumuna karşı Frankfurt Okulu, yanlış bütün içerisinde sanatı bir umut ve sığınak olarak görmüştür" (Dellaloğlu, 2007, s. 57). Marcuse sanatın kurtuluş imkânı üretmesi noktasında oldukça umutlu bir teorisyendi. Bu amaçla düşünür sanat, estetik ve kültüre yönelik analizlerini düşünce sistemi içerisinde zamanla geliştirmiş ve dönüştürmüştür. Marcuse (1968) sanat ve teknik arasındaki ilişki üzerinde durmanın sanatın özgül ussallığını yansıttığını iddia etmektedir (s. 302). Bu çalışma, Marcuse'nin sanat görüşleri ışığında teknoloji ve sanat ilişkisinin başarılı bir uygulaması olan glitch art'ı konu edinmektedir. Glitch art, Marcuse'nin hem sanat hem de teknoloji fikirlerinin sentezlendiği bir alan olarak dikkat çekmektedir. Çalışma, Marcuse'nin sanat felsefesine ve glitch art'a dair kuramsal bir

çerçeve üzerinde inşa edilmektedir. Daha sonra glitch art'ın güncel üretimlerine odaklanılarak Marcuse'nin görüşleri eşliğinde değerlendirme yapılacaktır.

1. HERBERT MARCUSE VE SANAT FELSEFESİ

Herbert Marcuse, "kapitalist sistem, teknolojinin yayılımcı ve tahakkümcü özü, sanatın işlevi, estetik, kültür ve birçok farklı konuyla ilintili eserler üretmiş" (Orçin, 2026, s. 409) olan eleştirel bir teorisyendir. Filozof, erken dönemlerden itibaren sanat felsefesine katkı sağlayacak çalışmalar yapmıştır. Sanatı sınıf temsili olma durumuna indirgeyen yorumlara karşı çıkan Marcuse, sanatın burjuva toplumunda ideal bir durum olarak yansıtıldığını iddia etmektedir. Marcuse bilhassa kültürün olumlayıcı karakteri üzerinde durarak sanatın ve kültürün burjuva toplumundaki işlevine değinmektedir. Düşünürün ilk dönem çalışmalarından birisi olan "Kültürün Olumlayıcı Karakteri" (2020) başlıklı makalesi, burjuva toplumunda sanatın işlevine eleştiri getirmektedir. "Burjuva toplumu sadece sanatta kendi ideallerini hoş görerek onları genel bir talep olarak ciddiye almıştır. Olgular dünyasında ütopya, fantezi ve isyan olarak kabul edilen şeylere sanatta izin verilir" (Marcuse, 2020, s.121). Burjuva toplumunun kültürel sınırları içerisinde, gerçek hayatta uzlaşma içermeyen durumlara izin verilebilmektedir. Çünkü sanat, idealleri gerçekleştirmek içindir (Marcuse, 2020, s. 121). Böylelikle gerçeklikle temas etmeyen ancak ideal duruma gönderme yapan pratikler olumlayıcı kültürde dolaşıma girmektedir. Sanat bu dolaşıma izin veren ve güzelliğin yalnızca bu alanda serbest bırakıldığı bir alandır. Bu hâliyle sanat, mevcut düzenin ve sistemin olumlayıcı bir özüne dönüşmektedir. "Olumlayıcı kültür, gündelik hayatta gerçekliğin adaleti karşısında yenik düşen unutulmuş hakikatleri sanatta sergilemiştir" (Marcuse, 2020, s. 121). Benzer şekilde, burjuva toplum, kültürü tin ve mutlulukla özdeş hâle getirmektedir. Yani kültür, mutluluğun ve tinin yatıştırıldığı bir alandır (Marcuse, 2020, s. 99). Burjuva pratiğinin merkezindeki kültür kavramı, olumlayıcı kültürel pratik olarak sürekli bir idealleştirme, kutlama ve yüceltmeyi gerekli kılmaktadır.

Marcuse'nin ileri endüstri toplumu olarak adlandırdığı toplumun ahlaki, estetik ve politik yansımalarına yer verdiği "Özgürlük Üzerine Bir Deneme" (2013) adlı eseri 1968 sonrası yeni toplumsal hareketlerin yeşerdiği bir süreçte kaleme alınmıştır. Eser, tek boyutlu toplumdaki muhalif hareketlerin sindirilmesine değinirken, sanatı özel bir şekilde konumlandırmaktadır. Marcuse, eleştirel teorinin özgür bir toplum tasavvurunda etkili olmasını istemektedir. Bu özgürlük, teknik ve bilimin işlevsel hâle geldiği bir toplumu düşlemektedir. "Teknik, bu durumda sanat olma eğiliminde ve sanatta gerçekliği biçimlendirme eğiliminde olacaktır. İmgelem ve akıl, yüksek ve alt yetiler, şiirsel ve bilimsel düşünce arasındaki karşıtlık geçersiz hâle gelecektir" (Marcuse, 2013, s. 32). Sanat, tekniğin olanaklarından faydalanıp öznel duyarlık geliştirilmesinde bir gerçeklik olarak belirebilmektedir. Filozofa göre, estetik boyutun analizi güzel düşünce üzerine odaklanmıştır. Nietzsche'den atıf yapan Marcuse (2013), sanatçı için güzelin, karşıtların "gerilim olmadan" kontrol altına alınması ve bu şekilde şiddete gerek kalmaması anlamına geldiğini söyler (s. 34). Güzel artık yararlı, faydalı, yaşamı zenginleştiren yönüyle biyolojik değerlere sahip gibidir. Sanat yeni bir deneyim kurmada özgür toplumun önemli bir alanıdır. Sanat, deneyimin nesnelerini sözcükte, tonlamada, imgede yeniden kurarak deneyimi değiştirmektedir (Marcuse, 2013, s. 46). Filozof, tahakküm altındaki toplumun ancak sanatın yeni dili vasıtasıyla özgürleşebileceğine değinmektedir. Sanatta biçim konusuna değinen düşünüre göre, sanattaki biçim, yerleşik gerçekliğe itiraz edilmesinde oldukça etkilidir. Marcuse'ye (2013) göre, biçim olumsuzlamadır (s. 48). Düzensizliği, şiddeti, acıyı kendisi ortaya koysa bile, bunlara karşı hükmeder. Sanatın bu zaferine içeriğin tüm gerekliliklerinde özerk olan estetik düzene tabi kılınması sayesinde ulaşılabilir. Abromeit ve Cobb (2004), Marcuse'nin "Kültürün Olumlayıcı Karakteri" ve "Özgürlük Üzerine Bir Deneme" adlı eserlerinde sanatın yalnızca özgürleştirici değil, ideolojik karakterini analiz ettiğini belirtmektedir (s. 14). Bu eserlerde filozof, estetik biçim, hümanist idealler ve bozulmamış duyarlılığın korunmasından bahsetmektedir.

Marcuse, düşünsel yaşantısının son dönemlerinde estetik konusuna yeniden dönmektedir. Estetik Boyut (1997) adlı eserinde Marcuse, Ortodoks Marksist estetik algısına itiraz eder. Sanatın kendisinde sanat olarak politik bir form barındırdığını ileri sürer. Sanat, özerk olmasıyla verili toplumsal ilişkileri protesto eder ve onları aşar. Sanat bu şekilde egemen bilinci, sıradan deneyimi altüst eder (Abromeit & Cobb, 2004, s. 14). Marcuse, Marksist estetiği ideolojik karakterini değişik katmanlarda ele alarak eleştirmektedir. Marks ve Engels'in diyalektik anlayışının estetik için yıkıcı sonuçlar doğurduğuna değinen Marcuse (1997), öznellik alanının sınıf bilincine teslim edildiğini iddia eder (s. 16). Sanat, verili olgusallığı kırma noktasında özerk bir alana dönüşmelidir. Verili olanın yasası altında var olan sanat, bu yasayı çiğnemekten geri durmaz. Marcuse'ye (1997, s. 21) göre sanat, özsel olarak özerk ve olumsuzlayıcı üretici bir güçtür. Bu hâliyle, özsel olarak bağımlı, olumlu, ideolojik işleve sahip, yani var olan toplumu yücelten ve onu bağışlayan anlayışla çelişmektedir. Abromeit ve Cobb (2004, s. 14), Marcuse'nin Estetik Boyut'ta sanatın barbarlığı önleme potansiyeline daha fazla vurgu yaptığını belirtir. Bu potansiyel, estetik biçim aracılığıyla anlık gerçekliği aşma yeteneğinde yatmaktadır.

2. YENİ MEDYA SANATI OLARAK GLITCH ART

Dijitalleşme, toplumsal yapının tüm bileşenlerini etkisi altına aldığı gibi, kültürel ve sanatsal ifade biçimlerine de yeni bir soluk kazandırmıştır. Sanat ve estetik, teknoloji toplumunda farklı bir biçime, anlama ve içeriğe sahip olarak yeniden tanımlanmaya başlanmıştır. Görsel iletişim ve tasarım alanı, teknoloji odaklı sanatsal üretime imkân tanırken içinde barındırdığı hata, kusur ve eksikliklerle yeni okumaların yapılmasını sağlamaktadır. Glitch art, bu yeni okuma biçimlerinden birisidir. Glitch, Cambridge Dictionary'de (2026), "Bir şeyin başarılı bir şekilde çalışmasını engelleyen küçük bir sorun veya arıza" olarak tanımlanmaktadır. Glitch, bilgisayar ve ağ terminolojisinde yaygın olarak kullanılan bir ifadedir ve kayma, düzensizlik, arıza, hata, kırılma, bozukluk veya küçük bir elektrik hatası anlamına gelir (Moradi, 2004, s. 9; Kanat, 2018, s. 29). Glitch kelimesi ilk olarak 1962'de, Amerikan uzay programı sırasında, özellikle John Glenn'in

yazılarında, yaşadıkları sorunları tanımlamak için kullanılmıştır (Moradi, 2004, s. 9). Glitch, başlangıçta bilinçsiz bir şekilde ortaya konulmuş olan hata/tasarım kusurudur. "Bunlar, önceden rastlantısal olan görsel bozulmalara estetik değer ve sanatsal ruh katılarak yapılan görsel manipülasyonlardır. Teknik anlamda beklenmedik arıza ve aksaklığın sonucudur" (Uslu, 2016, s. 1971). Teorik, bilimsel ve sanat dışı anlamda, glitch, bir arızanın beklenmedik sonucudur (Moradi, 2004, s. 9). Bu sanattaki eserlerin, datamoshing (veri kısıtlama) ve databending (veri bükme) şeklinde hazırlanma teknikleri mevcuttur (Somer, 2013). Hatalar, kazalar ve gürültüyle ilişkilendirilen glitch, kavramsal, anlamsal ve estetik olarak hata, kaza veya gürültüyle ilgilidir (Göç & Bedir Erişti, 2019, s. 115).

Glitch, teknik olarak bir bozulma ve hatayken, dijital bireyin teknik yetileri ve becerileri sayesinde yeniden anlam kazanan bir sanat akımına dönüşmektedir. Glitch art, medyanın fizikselden sayısala doğru geçişiyle bu medyayı üreten makinelerin (bilgisayarlar, monitörler, yazıcılar vd.) hızlıca yaygınlaşmasıyla artan hata sayısına cevap olarak doğmuştur (Somer, 2013, s. 1). Hataların seste, videoda veya resimde yarattığı bozulmuş görüntü bu sanatı meydana getirmiştir. Bozulmuşluk, düzensizlik, yani kompozisyonsuzluk anlamında kullanılmaz. Yapısı bozulmuş görüntünün yarattığı rastlantısal ve yeni birçok anlamla bütünleşebilen kompozisyon sunabilmesi anlamında kullanılır (Akıl, 2014). Glitch sanatı, her zaman rastlantı ve hataya dayanmaz. Sanatçı, aksaklık sanatının görsel ifadesini yakalamada spontane aksaklıkları korumalıdır. Aksaklık ilişkisinin kurulması bu sanatın ön koşuludur. Teknik arıza ise medya pratiğinde kurtarmadır (Kanat, 2018, s.30; Uslu, 2016, s. 1972). Glitch sanatçısı, görsel-işitsel malzemelerdeki hata ve kusurlardan yeni bir biçim ve anlam içeren farklı bir eser üretmektedir. "Aksaklık sanatı, yani kusurluluk, dijital medya teknolojisinde özel, modernist ve formalist bir yaklaşımdır. Hataları, kusurları içselleştirip eser üzerinde dramatize eder ve insanlara sunar" (Uslu, 2016, s. 1972). Sanatçının tekil müdahalesi ortaya parçalanmış, net olmayan, akışkan, solmuş veya fazla renklendirilmiş görsel imajların çıkmasını sağlamaktadır. Destici (2016) glitch'in gündelik hayatın birçok alanında var olduğunu belirtmektedir. Örneğin, televizyonda yaşanan

frekans sorunları, canlı yayındaki iletişim aksaklıkları, CD takılmaları, sesli ve/veya görüntülü internet görüşmelerindeki bağlantı sorunları. Bu tür hata, kusur ve aksaklıklardan görsel malzeme toplayan sanatçı, glitch alanında sanatsal formlar üretebilmektedir.

Dijitalleşme sanatçıya olağanüstü imkânlar tanırken, sanatın geleneksel anlamını yeniden üretmektedir. Sanatçıların yeniden üretim çalışmalarında tuval yerine devreler; elle tutulabilir boya ve fırçalardan ziyade algoritmalar ve sayısal veriler üzerinde çalışması (Somer, 2013, s. 1) yaygın bir eğilim hâline gelmiştir. Glitch art, Aristoteles'ten beri mevcut olan güzel ve iyi sanat idealinden farklı bir yaratıma işaret etmektedir. "Glitch, toplumun gözüne güzel, estetik ve doğru gelen her tür yapıyı ve anlamı yeniden sorgulamaya çağırıyor. İçerdiği yıkıcı tavırla kendinden öncesini bozup, ortaya yepyeni bir yapı çıkartıyor; yani yapıtın anlamını kendisi bozup kendisi yaratıyor" (Destici, 2016). Glitch sanatı yeni medya teknolojisinin bir uzantısı olarak yeni elektronik aletler, yeni yazılımlar, yeni algoritmalar ve yeni veri kümelerinde karşılaşılan hatalardan beslenebilen ve sanatçının her defasında farklı bir eser ortaya koyabildiği bir sanat akımı (Somer, 2013, s. 7) hâline dönüşmüştür. Göç ve Bedir Erişti'ye (2019) göre, glitch'te görsel imgelerin çökertilmesi, yıkılmış hazır dijital nesnelerden yeni bir yapı ve yeni bir nesnenin kurgulanmasıyla ilişkilidir (s. 119). Bunlar olurken planlanmayan, öngörülemeyen sonuçlar almak da oldukça olasıdır. Bu nedenle, glitch'e yönelen sanatçı/tasarımcının hata, kusur veya arızaları öznel bir çerçeveden yorumlaması ve ona bu şekilde bir anlam yüklemesi söz konusudur.

3. GLITCH ART: DİRENİŞİN ESTETİĞİ

Glitch art, sinema-dizi sektörü, video oyunu ve müzik endüstrisi gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Bu çalışmada, glitch art akımının gündelik beden temsillerine yönelik görseller analiz edilmiştir. Bu eserler, Marcuse'nin sanat felsefesi çerçevesinde detaylandırılmaya çalışılmıştır. Glitch sanatına yönelik seçilmiş olan görseller, "Glitch Artists Collective"in ve sanatçıların kişisel Instagram hesaplarından elde edilmiştir. Glitch Artists Collective, 113 bin takipçisi olan ve glitch sanatına dair içerikler

paylaşan bir hesaptır. Bu hesapta yer alan görsel-işitsel glitch eserlerden örneklem olarak yakın zamanlı üretilmiş olanlar ve beden temsiliyeti içerenler seçilmiştir. Bu şekilde glitch sanatının belirli bir alanına dair analiz yapılmaya çalışılmıştır. Çalışmadaki görsel malzemeler, bu alanda profesyonelleşmiş ve popülerleşmiş isimlerden ziyade daha amatör, yenilikçi ve daha az tanınan isimlerin güncel işleridir.

Görsel 1: Yavuz S. adlı sanatçının "9-5 existence" adlı eserinden görseller



Kaynak: glitchartistcollective adlı Instagram hesabı (2026, Mart 13)

Görsel 1'e dair açıklama: "Gülümse ve başkaları da sana gülümseyecektir. Ne kadar saydam ne kadar içten olduğunu göstermek için gülümse. Söyleyecek hiçbir şeyin yoksa da gülümse. Ama en önemlisi, söyleyecek hiçbir şeyin olmadığını ve başkalarına karşı duyduğun tam kayıtsızlığı gizleme. Bu boşluğun, bu derin ilgisizliğin, gülümsemende kendiliğinden parlamasına izin ver"

Görsel 1, sanatçı/tasarımcının "9-5 mevcudiyet" adını verdiği ardışık glitch eserlerdir. Soldaki (1-a) glitch'te, iş hayatının bunaltıcı mesaisinden sıkılan bir kadının zihinsel bulanıklığı yansıtılmaktadır. Kadının bedeni ve yüzü dikey olarak parçalanarak akışkan bir forma evrilmektedir. Kurumsal hayatın despotik yapısı, direnişçi ve eleştirel bir unsura dönüşmektedir. Sağdaki (1-b) fotoğrafta ise aynı beden stabilken baş kısım artık veri akışkanlığına teslim edilmiştir. Her iki eserdeki bedenin ve yüzün farklı tekniklerle dijital veri olarak eritildiği görülmektedir.

Görsel 2: @happyredfish adlı sanatçının "which way the wind blows" isimli eserinden görseller

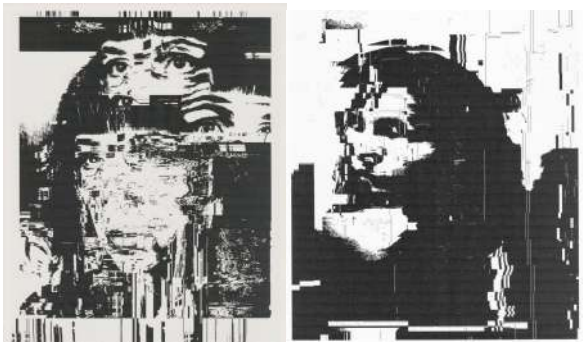


Kaynak: glitchartistcollective adlı Instagram hesabı (2026, Mart 19)

Görsel 2'ye dair açıklama: Eserde, ana görüntü nesnesinin üzerine, rüzgârla savruluyormuş gibi yatay düz çizgiler işlenmiştir; soluk bir anı gibi. Bu, ana nesneyi hem gizler hem de aynı anda sürdürür. İplikler, görüntüyü bulanıklaştırır ve onu uzak anılar gibi neredeyse tanınmaz hâle getirir.

Görsel 2'de yer alan glitch eserlerde sanatçı, gündelik hayattan görsel parçalar oluşturarak bir estetik yaratmıştır. Soldaki (2-a) görselde figür, merkezi noktada duran bir arabaya dayanmıştır. Görseldeki retro çağrışım, rüzgârla savrulan zaman algısını hatırlatmaktadır. Geçmişe olan özlem, antika bir araba ve ev üzerinden kurularak, figürün zamana direnç göstermesi beklenmektedir. Fakat beden, zamana karşı koyamamakta ve silikleşerek zamanın içinde çözülmektedir. Sağdaki (2-b) görsel de benzer bir teknikle üretilmiştir ve aynı nostaljik duygulanımı içermektedir. Figür, vintage araba ve banliyö manzarası içerisinde poz vermektedir. Figürün bedeninde yaratılan piksel bozulması arabayı da kapsar niteliktedir. Ancak doğa manzarasının ve ağaçların sabit kalması dikkat çekicidir.

Görsel 3: "cursethrower" adlı sanatçının glitch eserleri

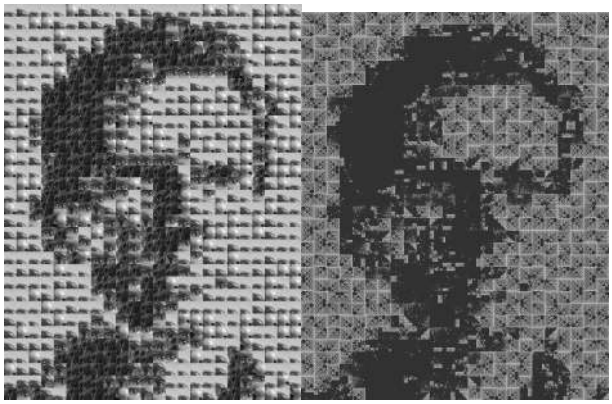


Kaynak: glitchartistcollective adlı Instagram hesabı (2026, Şubat 1)

Görsel 3'e dair açıklama: "Yorgun dünyanın göğsüne bastırılan yeni örüntüler". Görsel 3'teki soldaki (3-a) glitch, üst üste bindirilen, kaydırılarak çoğaltılan bir portredir. Glitch'in merkezi unsuru olan gözler ve dudaklar saçla beraber yüzü tamamlayan öğelerdir. Glitch'teki kadın, parçalanmış bir öznenin hüznüne sahiptir. Yorgun ve yaşlı dünyaya bakan çok sayıda göz, bu dünyayı adeta huzurlu bir ev olmaya davet etmektedir. Sağdaki (3-b) glitch ise karanlık varoluştan silikleşen bir estetik öğe ortaya çıkarmıştır. Akışkan verinin doğası içerisinde anonim olmaya müsait bir portre üretilmiştir. Bu eserde kadının ontolojik olarak varlığının çöküşte olduğu görülmektedir. Glitch tasarımcısının açıklaması, görsele dair net duyguların belirmesini sağlamaktadır.

Görsel 4'te yer alan soldaki (4-a) ve sağdaki (4-b) glitch portreler, geleneksel glitch art anlayışından uzak ancak glitch estetiğine yakın eserlerdir. Soldaki görselde, bir erkek portresinin gözlerle tasarlandığı görülmektedir. Bu görsel, bireyin sürekli izlendiği gözetim toplumuna bir imada bulunmaktadır. Portrede gözlerle oluşturulan yüz, bireyin kimlik parçalanmasını temsil etmektedir. Büyük bir hapishanede yaşayan modern birey, dijital gözetimi her an üzerinde hissetmektedir. Sağdaki eser ise mozaik unsurları vurgulamaktan ziyade daha soyut ve teknik bir dile sahiptir. Bu eser, geometrik desenlerle oluşturulan algoritmik veri odaklı bir portredir. Görselde erkek yüzü silikleşen bir izlenime sahiptir.

Görsel 4: Jose Irion Neto adlı sanatçının glitch eserleri



Kaynak: Sanatçının "irionnt" (Brezilya) adlı Instagram hesabı (2026, Şubat 15)

Bu çalışmada ele alınan glitch temsilleri, modern dünyadaki huzursuz öznenin çatışmalarını yansıtan portreler ve beden temsilleridir. Görsel 1, kurumsal meslek hayatının içerisinde varoluş sancılarını yansıtmaktadır. Meslek hayatını sürdüren bedenler adeta iş yerine hapsedilmiş robot-insanlara dönüşmektedir. Meslek hayatı, maske takmayla ve sahte gülümsemelerle sürdürülebilirliğin ve başarının inşa edildiği bir arenadır. Kurumsal yaşantının insanı baskılayıcı ve tektipleştirici bu yapısı, Marcuse'nin ileri endüstri toplumundaki insan profilini hatırlatmaktadır. Görsel 2'de sanatçının modern dünya ile doğa arasında bir dikotomi inşa ettiği gözlenmektedir. Her iki görselde de yer alan araba, hızın, akışın, geçişkenliğin ve sabit kalamamanın bir temsili olarak değerlendirilebilir. Öte yandan doğa, el değmemiş manzarasıyla kök salmanın ve huzurun bir yansımasıdır. Sanatçı, içsel olarak karmaşa yaşayan huzursuz ve köksüz bireyi, glitch manzara içerisinde adeta akışkan hâle getirmektedir. Görsel 3, dijital öznenin postmodern dünyadaki parçalanmışlığını ve silinmişliğini temsil etmektedir. Zaman içerisinde kırılma yaşayan, temsiliyeti kaybolan özneler, yeni bir estetik norm kurmaktadır. Görsel 4'teki glitch eserler, sürekli gözetlenen, huzursuz öznenin parçalanan kimliğini yansıtmaktadır. Bu glitch görseller, parçalar içerisinde kaybedilen bütünü de temsil etmektedir. Eserler, insan olma ile veri olmanın geçişkenliğini ifade etmektedir.

Analiz edilen yüz ve beden temsilleri, dijitalleşmenin yarattığı veri odaklı sanatsal üretim anlayışının bir dışavurumudur. Marcuse, burjuva

toplumunda olumlayıcı karaktere sahip olan kültür ve sanatı eleştirmektedir. Glitch, modern ve dijital dünyaya yönelik eleştirel tutumuyla Marcuse'nin karşı çıkışını, reddiyesini ve sanattaki olumsuzlamayı kucaklayan anti-burjuva sanat akımı olarak değerlendirilebilir. Glitch art'ın analiz edilen örneklerinin Marcuse'nin olumsuzlayıcı karaktere ve negatif akla yönelik direnişçi eğilime sahip oldukları görülmektedir. Bu eserler, gerçek hayatın huzursuzluğu, acımasızlığı ve çelişkilerini yansıtarak sistemin ve düzenin idealleştirdiği sanata karşı çıkmaktadır. Bu yönüyle olumlayıcı bir karaktere sahip olmaktan uzaklaşmaktadır. İncelenen glitch üretimleri, sınıf temsilinden ziyade daha evrensel ve geçerli kategorik problemlere işaret etmektedir. Bu hâliyle glitch eserler, politika yüklü semboller üretmek yerine modern insanın sıkıntılarına değinmektedir. Glitch estetiği, sanatta idealize edilen iyi, güzel, estetik algısını yıkarak hataya, kusura, arızaya dayanan bilinçli bir estetik bozulma üretmektedir. Glitch'in dijital sanatta açtığı kanalın, Marcuse'nin estetik boyutunun yeşerebileceği bir alan olduğu söylenebilir. Örneğin, 2 numaralı görsellerde, çözülme yaşayan bireyin teknoloji toplumunda mekanik bir insana dönüşmesi gösterilmektedir. İnsanın ürettiği teknoloji, her ne kadar konfor ve verim içerse bile, doğa gibi güvenilir ve huzurlu değildir. Marcuse (1968) bir araçlar dünyası olarak tekniğin insanın gücünü artırdığı kadar, güçsüzlüğünü de artırdığını belirtmektedir (s. 300). Glitch'teki yatay çizgiler, tekniğe güvenilmezliğin sembolü olarak okunabilir. Görsel 3a'daki "hata" ise yüzün dağınıklığı içerisinde tek boyutlu olmayan direnişçi bir portre üretmeye imkân tanımıştır.

SONUÇ

Yeni medya sanatına güncel bir soluk kazandıran glitch art, toplumsal ve kültürel yapı içerisinde egemen olan normları ve sanattaki kusursuzluk ve mükemmellik algısını yıkarak direnişçi bir estetik ortaya koymaktadır. Estetik olanın, güzel ve iyinin standart hâle geldiği dijital sanatlar içerisinde glitch, bu kavramları yeniden tanımlayarak dönüştürmektedir. Hata, bozulma ve kusurlarda estetik olanın

yaratılabilmesi sanatçının ve tasarımcının yaratıcı yönünü ön plana çıkarmaktadır. Kompozisyonun içine estetik ve yıkıcı bir anlatı ekleyen glitch, sistemlerdeki hatalara vurgu yaparak onları hiçbir zaman tamamlanamayacak mükemmele yaklaştırır. Çünkü insan eliyle tasarlanmış her sistemin bir hatası vardır (Destici, 2016; Somer, 2013, s. 7). Anti-estetik bir direniş yöntemi olarak glitch, sanatın tekelci yönelimini bertaraf etmektedir. Glitch, burjuva toplumun mutluluk ve hazla özdeşleştirdiği, idealize ettiği değerleri bir "hata" olarak ele almakta ve bu hatadan yeni bir dönüşüm nesnesi üretmektedir. Glitch'in yıkıcı karakteri anarşik bir eğlence olabilmesini bile (Moradi, 2004, s. 75) düşündürmektedir. Glitch, sınıf idealinden ve temsiliyetinden uzak, kitlesel duygulanım üretmeye müsait bir sanat alanı olarak dikkat çekmektedir. Marcuse (2013), sanatın deneyimin nesnelerini sözcükte, tonlamada, imgede yeniden kurarak deneyimi değiştirebildiğini belirtmektedir (s. 46). Sanatın "dili" bir hakikati, sıradan dilin ve sıradan deneyimin erişemeyeceği bir nesnelliği iletmelidir. Glitch, geleneksel sanat normlarına itiraz eden, olumsuzlayıcı ve yeni biçimlere girebilen bir dile sahiptir. Sanatçı, verili gerçekliği aşma noktasında dijitalin biçim yaratma imkânlarına başvurmaktadır. Glitch sayısallaşan toplumun tarihsel imgelerini sunması açısından önemli bir sanat alanıdır. Modern toplumun, veri akışının, nesneleşmenin ve zamanın geçiciliğinin ele alındığı glitch eserler, tek boyutluluğu aşan bir çerçeve çizmektedir. Glitch, imgelemin gücünün bastırıldığı (Marcuse, 2013) bu çağda, duyuların çoklu deneyimine ve sınırsız imgelem gücüne olanak tanıyan bir sanat alanıdır.

Glitch, görsellerdeki bozulmalar, piksel kırılmaları gibi teknik detaylarla üretilerek algoritmalar ve sayısallaşan dünya içerisinde eleştirel bir dijital hata estetiğine sahiptir. Öte yandan, glitch sanatında sanatçı/tasarımcı, teknolojik biçimciliğe sığınarak yeniden üretime olanak tanıyan kitleselleşebilen ürünler üretmektedir. Bu durum, sanatçının zamanla teknik biçimselliğe hapsolmasına ve nesneye aşırı bağımlı hâle gelmesine neden olabilir. Aynı zamanda sanatçının kitlesel tüketim bağımlılığına teslim olması sanatına yabancılaşma tehlikesi de yaratabilir.

KAYNAKÇA

Abromeit, J. & Cobb, W.M. (2004). Introduction. *Herbert Marcuse, A Critical Reader* içinde (1-39. ss.), Routledge.

Akıl, S. (2014). (2026, Mart 8). Hatanın estetiği olarak glitch sanatı. http://www.sanatatak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati

Cambridge Dictionary. (2026, Mart 13). Glitch. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/glitch

Dellaloğlu, B. F. (2007). *Frankfurt Okulu'nda sanat ve toplum*. Say Yayınları.

Destici, O. (2016). (2026, Mart 8). Bozarak yapmak: glitch. https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch

Göç, S. & Bedir Erişti, S. D. (2019). Yeni medya sanatı olarak "glitch" ileti sürecinin sorgulanması. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (22), 113-128.

Kanat, S. (2018). Glitch sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, *4*(2), 28-35.

Marcuse, H. (1968). *Tek boyutlu toplum.* (Çev: S. Çağan), May Yayınları.

Marcuse, H. (1997). *Estetik boyut, sanatın sürekliliği: Marxist estetiğin bir eleştirisine doğru.* (Çev: A. Yardımlı), İdea Yayınevi.

Marcuse, H. (2013). *Özgürlük üzerine bir deneme.* (Çev: S. Soysal), Ayrıntı Yayınları.

Marcuse, H. (2020). Kültürün olumlayıcı karakteri. (Çev: H. Turan), *Olumsuzlamalar- Eleştirel Teori Denemeleri* içinde (98-137. ss.), Ayrıntı Yayınları.

Moradi, I. (2004). Glitch aesthetics. Scholl of Design Technology Department of Architecture, The University of Huddersfield. BA Dissertation,

https://www.are.na/block/1668833

Orçin, G. (2026). Herbert Marcuse. G. Murteza, E. Yolsal Murteza (Ed.), *KLU Felsefe Ansiklopedisi* içinde (408-410. ss.) Pinhan Yayıncılık.

Somer, H. S. (2013), Sayısal medya sanatı olarak glitch sanatı ve etkileri. https://www.sayisalmimar.com/kurslar/bs503/makaleler/bs503_201314_sarp.pdf

Uslu, Y. (2016). Görsel bozulmanın adı; glitch art. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, *5*(27), 1967-1976.

YERE YAZMAK: YER TEMELLİ SANATSAL ARAŞTIRMADA DRAMATURGİ

Eylem EJDER

ÖZET

Bu bildiri, dramaturgiyi metin ve oyun yazarlığı merkezli geleneksel anlayışın ötesine genişleten çağdaş tartışmalar bağlamında, yer temelli sanatsal araştırmanın içinden yeniden düşünmeyi önermektedir. Çerçeve, yazarın yürüttüğü üç ardışık sanatsal araştırma ve uygulama üzerinden kurulur:

1- Ekolojik düşünce ve difraktif okuma yaklaşımından beslenen *do,laş,mak* (2022)

2- İstanbul Samatya'da alan araştırması üzerinden geliştirilen *Marmara Caddesi, 55* (2024)

3- İstanbul Samatya'da Studios Manastırı çevresinde sürdürülen *Açılan* (2025)

Bu üç çalışmada da yürüyüş, yazma, defter tutma, görsel üretim ve performans birlikte işleyen bir düşünme pratiği olarak ele alınır. Yıkıntı, göç ve kentsel hafıza izleri dramaturjik bir malzemeye dönüşürken, araştırmacının kişisel tarihi de bu süreçle iç içe geçer. Bildiri, dramaturgiyi araştırmacının deneyimi ile mekânın katmanlı yapısı arasında ilişki kuran, açık uçlu, melez ve konumlandırılmış bir yöntem olarak yeniden tanımlar. Bu çerçevede yer temelli dramaturgi, yere yazmanın, yerle düşünmenin ve yerden bilgi üretmenin bir biçimi olarak, heterarşik ve palimpsestik bir yapı taşıyan bir araştırma pratiği olarak önerilir.

Anahtar Kelimeler: yer temelli sanatsal araştırma, heterarşik dramaturgi, palimpsest, difraktif okuma, ekolojik düşünce, Samatya, yürüyüş temelli pratikler

GİRİŞ

Dramaturgi, en temel anlamıyla bir "yapı kurma" pratiği olarak düşünülür. Kökeni Antik Yunan'a uzanan bu kavram, başlangıçta dramatik

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Konservatuvar Sahne Sanatları Bölümü, İstanbul / TÜRKİYE, eylem.ejder@nisantasi.edu.tr ORCID: 0000-0002-5075-9854

eylemleri anlamlı bir bütün içinde düzenleme yetisine sahip oyun yazarını tanımlarken, zamanla sahne sanatlarının farklı alanlarına ve ötesine yayılan daha geniş bir düşünme ve üretme biçimine dönüşmüştür. Aristoteles'in *Poetika*'da ortaya koyduğu üzere, bir dramatik yapıtın gücü olay örgüsü, karakter, dil ve ritim gibi öğelerin tutarlı bir kompozisyon içinde örgütlenmesine dayanır (Aristoteles, 2016, s. 15-18). Bu bağlamda dramaturgi, hikâye anlatımıyla kalmaz, eylemlerin belirli bir etki doğrultusunda düzenlenmesiyle ilgilidir.

Ancak özellikle 20. yüzyılın sonlarından itibaren dramaturgi, metin ve oyun yazarlığı merkezli bu anlayışın ötesine geçerek süreç odaklı, açık uçlu ve disiplinler arası bir üretim alanı hâline gelmiştir. Tiyatro kuramcısı ve dramaturg Marianne Van Kerkhoven'in sık alıntılanan "On Dramaturgy"[Dramaturgi Üzerine] çalışmasında tanımladığı üzere, çağdaş dramaturgi artık "sabit bir anlamı ortaya çıkarmaktan çok, dağınık ve çoğu zaman kaotik görünen bir gerçeklikten geçici düzenlemeler üretme pratiği" olarak işler (Van Kerkhoven, 1994, s. 21):

Dramaturgi artık bir oyunda dünyanın anlamının yapısını ortaya çıkarmanın bir aracı değil, sanatçının kendisine kaotik görünen bir gerçeklikten topladığı öğelere dayattığı geçici veya olası bir düzenleme ya da arayıştır (Van Kerkhoven, 1994, s. 22).

Bu dönüşümle birlikte doğrusal anlatı ve hiyerarşik yapıların yerini çoklu bakış açıları, eşzamanlılıklar ve kolektif üretim biçimleri almıştır. Dramaturg Cathy Turner, dramaturgiyi süreçsel ve açık uçlu yapıları kapsamaya, tesadüfi ve kaotik olanı kabul etmeye, hem öznelerin hem de nesnelerin hiyerarşik olmayan biçimde değerlendirilmesini içermeye teşvik eden bir alan olarak tanımlar (Turner, 2010, s. 150). Peter Eckersall ise bu genişlemeyi "genişletilmiş dramaturgi" (*expanded dramaturgy*) kavramıyla karşılar ve dramaturgiyi tiyatroda post-dramatik dönüşe yanıt olarak ortaya çıkan, sergi kürasyonlarından dramaturgi çalışmalarının sergilenmesine dek uzanan kültürel olarak etkileşimli yeni biçimleri kapsayan bir alana dönüştürür (Eckersall, 2006).

Bu "genişletilmiş dramaturgi" anlayışından hareketle, bu bildiride dramaturgiyi yer temelli sanatsal pratikler bağlamında yeniden düşünmeyi önermektedir. Yer temelli sanatsal araştırma (*place-based artistic research*)[33], kentsel ya da doğal bir mekânda yürütülen ve o mekânın tarihsel, toplumsal ve maddî katmanlarıyla kurulan ilişkileri hem araştırmanın nesnesi hem de yöntemi olarak ele alan bir üretim biçimidir. Bu bildiride yer temelli pratikleri ağırlıklı olarak yürüyüş temelli sanatsal üretimler üzerinden ele alıyorum. Kendi pratiğime geçmeden önce Türkiye'den ve uluslararası alandan farklı yıllarda üretilmiş birkaç örneğe değinmek istiyorum. Konuya ilişkin örnekler arasında Rimini Protokoll'ün *Remote X* adlı katılımcı yürüyüş performansı sayılabilir. Kulaklık aracılığıyla yönlendirilen katılımcıların önceden belirlenmiş bir güzergâhta kendi deneyimlerini ve mekâna dair hikâyeyi yeniden kurduğu bu yapıda, oyuncunun bulunmadığı bir alanda katılımcılar aynı anda hem izleyici hem de performansın öznesi hâline gelirler.[34] açıkALAN tarafından tasarlanan *Voyn* (2023) adlı parkur performansında ise katılımcılar Antalya'da Kaş'ın bir köyünde belirlenen bir rota boyunca hareket eder; orman, tarla, harabe bir okul ve köy mekânlarında yerleştirilmiş performanslar ve sanatsal müdahalelerle karşılaşırlar, bazen de proje tasarımcıları tarafında önceden kurgulanmış bazı zorluları birlikte çözerler (Genedos Kooperatifi, 2023). Sanatçı Canan Budak'ın Mardin'in "eski Mardin" bölgesinin turizm ve kentsel dönüşümle beraber geçirdiği olumsuz etkilere vurgu yaptığı

[33] Bu metinde "yer" (place) terimini, soyut ve geometrik "mekân"dan (space) farklı olarak; deneyim, hafıza, beden ve ilişkilerle yüklenmiş ve sürekli yeniden oluşturulan bir kavram olarak kullanıyorum. Cografyacı Doreen Massey'in tarif ettiği üzere mekân hiçbir zaman tamamlanmış ya da kapalı değildir; sürekli kurulmakta olan, "şimdiye kadarki hikâyelerin eşzamanlılığı"dır (Massey, 2005, s. 9). Mimar, Ezgi Tuncer ise Samatya'daki saha araştırmasında yerin yalnızca fiziksel olarak gözlemlenebilir bir düzenleme olmadığını, aynı zamanda zihinde kurulan, yaşanmış deneyime ait imgeler, olaylar ve pratiklerle sürekli yeniden bir araya getirilen bilişsel bir kurgu olduğunu da vurgular (Tuncer, 2013, s. 4). Sahne sanatları literatüründe "mekâna özgü" (site-specific) terimi çoğunlukla belirli bir mekânın dinamiklerine özgülenmiş bir gösteri ya da performans olayını tarif eder. Burada "yer temelli" (place-based) tercihim ise, yeri bir gösterinin yerleştirildiği koşul olarak değil, araştırmanın ve yazının içinden geçtiği bir zemin olarak ele alan bir bakışı imler.

[34] *Remote X*, Rimini Protokol'ün 2010lu yıllarda farklı şehirlere uygulanmak üzere tasarladığı ve uygulanacak her yeni şehirdeki yerel partnerlerle yeniden tasarlanan bir şehir dramaturgisi olarak görülebilir. 2018 yılında katıldığım *Remote Denver* adlı tasarım hakkında bir yazı için bakınız: Eylem Ejder, "Remote Denver ya da Canlılığa Davet", *Unlimitedrag*. 5 Eylül 2018. https://www.unlimitedrag.com/post/remote-denver-ya-da-canliliga-davet Erişim Tarihi: 25.03.2026. Ayrıca 2021 yılında Beykoz Kundura işbirliğiyle İstanbul'un Anadolu yakasında oluşturulan bir yürüyüş rotasıyla *Remote İstanbul* gerçekleşmiştir.

katılımcı yürüyüş performansı *Sobe*'de (2024) katılımcılar, Budak'ın hazırladığı küçük nuska görünümlü üzerinde "sobe" yazan bakır malzemeleri bu dönüşüme sorgulamadan ortak alan meskenlerin üzerine bir çiviyle çakıyorlardı. Misha Myers ve Dee Heddon'ın *Walking Library* projesi ise katılımcıların doğada yürürken yanlarında getirdikleri kitaplardan bölümler okumalarını, bu edebi yol arkadaşlarının yolculuğa ne kattığını sorgulamayı ve kolektif okuma ile yazma deneyiminin yürüyüşü nasıl şekillendirdiğini araştırmayı önerir (Walking Library Project, 2014). Yine pandemi döneminde sanatçılar ve sanatçı olmayanlar evlerinin civarında doğa içinde yaptığı yürüyüş pratiklerini arşivleyen dijital platform #WalkCreateGallery (2020) de yürüyüşü odağa alan performanslara örnek verilebilir.

Yukarıda verilen örneklerde dramaturgi, yürüyüş aracılığıyla yerle kurulan ilişkiyi dikkat, özen ve eleştirel karşılaşmalar üzerinden işleyip derinleştiren bir pratik olarak çalışır. Benim bu çalışmada odağım ise, bu tür katılımcı yürüyüş performansları tasarımında dramaturginin rolünden çok, yürüyüş, atölye, defter ve yerleştirme gibi farklı uğrakları içeren bir araştırma sürecinde yazı ve görsel üretimin nasıl bir dramaturgiden hareket ettiğini ve süreç içinde nasıl bir dramaturjik bilgi biçimi ürettiğini kendi pratiğim üzerinden tartışmaktır. Katılımcı yürüyüş performansları ve atölyelerin çoğunda yer, katılımcıya sunulan bir parkur ya da güzergâh olarak kurulurken, benim odaklandığım pratiklerde yer, bu uğraklardan geçerek yazının ve görselin içinden üretildiği bir zemin olarak çalışır. Başka bir deyişle, yere yerleştirmek yerine, yere yazmak ve yerle düşünmek üzerine düşünüyorum.

Bu yazı, Türkiye tiyatrosunda yer temelli dramaturgiye dair kuramsal çerçevenin henüz yeterince açılmamış olmasından hareketle,[35] dramaturgiyi bu bağlamda yerle kurulan ilişkiler içinden türeyen, araştırma

[35] Türkiye'de yürüyüş ve yer temelli sanatsal pratikler üzerine kuramsal ve metodolojik çerçeveye yönelen akademik çalışmalar henüz sınırlıdır; bu alandaki tartışmalar büyük ölçüde uluslararası literatürden yapılan çevirilerle dolaşıma girmektedir. Pratik düzlemde ise konu tiyatrodan çok disiplinlerarası performans alanında karşılığını bulmaktadır; Şule Ateş (*Voyn*), Zinnure Türe (*Sarı Güzergâh*), Canan Budak (*Sobe*) ve Günseli Baki (*Gece Yürüyüşü*) gibi sanatçıların performatif üretimleri bu yönelimin yerel örnekleri arasında sayılabilir.

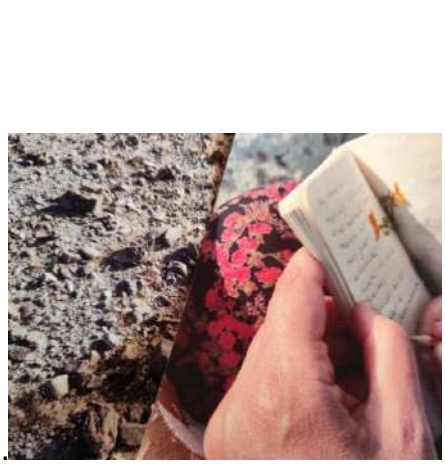
ile gözlem, varsayılan ile tesadüfi olan, kişisel ile tarihsel arasında ortaya çıkan bir bilgi üretim biçimi olarak ele almayı önermektedir. Bu doğrultuda çalışma hem kendi pratiğim hem de geliştirmeye çalıştığım kuramsal-metodolojik çerçeve üzerinden literatürdeki bu boşluğa katkı sunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, yazı boyunca sanatsal araştırmayı yer temelli dramaturgi içinde konumlandırırken, dramaturgiyi birbirini çağıran iki düzeyde kullanıyorum: hem üretilen işin (defterin, yerleştirmenin, performansın) iç organizasyon ilkesi olarak hem de araştırmacının yerle düşünme biçimini şekillendiren bir yöntem olarak.

Özetle çalışma, dramaturgiyi yere yazmanın, yerle düşünmenin ve yerden bilgi üretmenin bir biçimi olarak yeniden tanımlamayı önerir. Takip eden bölümlerde ele alınan üç sanatsal araştırma -*do,laş,mak* (2022), *Marmara Caddesi, 55* (2024) ve *Açılan* (2025)- üzerinden bu yeniden tanımın heterarşik ve palimpsestik bir yapı taşıdığını ispatlamaya çalışır.

1. *DO,LAŞ,MAK*: EKO-LİRİK BİR DOLAŞMA PRATİĞİ

do,laş,mak adını verdiğim pratiğin ortaya çıkışı, 2022 yılında tamamladığım "Geri Dönüşüm Dramaturgileri" başlıklı doktora çalışmama dayanır. Çalışmada, 2010'lu yıllarda Türkiye tiyatrosunda farklı oyunlarda tekrar eden bir dramaturjik eğilim olarak "geri dönüş" izleği üzerine odaklandım. İncelediğim pek çok oyunda, geçmişte yarım kalmış, engellenmiş ya da kaçırılmış bir ana yeniden dönme arzusu dikkat çekiyordu. Oyunlar, çoğunlukla metatiyatro, prova, oyun içinde oyun gibi araçlar aracılığıyla geçmiş anı yeniden kurmaya, yeniden denemeye ve farklı bir ihtimal olarak tahayyül etmeye yöneliyordu (Ejder, 2022a, s. 7). Tekrar eden yönelimin ne anlama geldiği sorusu, çalışmanın merkezinde yer aldı. Geri dönüşler kendi içinde kapanan bir tekrar mı üretir, yoksa dönüştürücü bir imkân mı açar? Soruyu düşünürken "geri dönüş" kavramının "geri dönüşüm" ile kurduğu ilişki belirginleşti ve bağlantı beni ekolojik düşünceyle karşılaştırdı. Geriye dönüp bakma, yapılanı yeniden ele alma ve değiştirme ihtimali, yalnızca estetik bir tercih değil; herkesin kendi ilham ve merakları doğrultusunda geliştirebileceği etik ve ekolojik bir tutum olarak görünmeye başladı.

Görsel 1 ve 2: Yürüyüşler esnasında yazı yazma anlarından. Şanlıurfa, Soğmatar Antik Köyü. 23 Nisan 2022. Fotoğraf: Yazarın kişisel arşivi.





Düşünsel zemin, önce 2021 yılında katıldığım Arter Araştırma Programı sırasında "geri dönüş kelimeleri / homecoming words" adlı, şiir, düzyazı ve fotoğrafı bir araya getiren metinsel bir çalışmayla gelişti (Ejder, 2020); sonra Kritik Kolektif'in "Beraber" Araştırma Programı kapsamında geliştirilen "do,laş,mak: ekolirik bir dolaşıklık denemesi" adlı çalışmayla farklı bir yöne evrildi (Ejder, 2022b). Dönemde tuttuğum defterler, el yazısıyla yazılmış günlükler ve farklı coğrafyalarda çektiğim fotoğraflar, doğa yürüyüşlerinde tesadüfi karşılaşmalar araştırmanın temel malzemesine dönüştü. Ekolojik düşünceyle kurduğum ilişki süreçte belirleyici oldu. Özellikle Timothy Morton'un ekolojiyi "birlikte varlık gösterme" olarak ele alışı ve "dolaşıklık" (entanglement) kavramına yaptığı vurgu, dramaturgi ile metodoloji arasındaki ilişkiyi yeniden ele almama yol açtı. Morton'a göre insan, çevresinden ayrışmış bir özne değil; farklı canlılar, maddeler ve zamanlar arasında kurulan dolaşık ilişkiler ağının (mesh) bir parçasıdır (Morton, 2010). Düşünce, yazı pratiğime doğrudan yansıdı. Metin, tek bir tür ya da ses etrafında kurulmak yerine, şiir, deneme, not ve görsel malzemenin yan yana geldiği bir yapı kazanabilir miydi?

Sorudan hareketle, kuantum fizikçi ve feminist düşünür Karen Barad'ın geliştirdiği "difraktif okuma" yaklaşımı önemli bir referans oluşturdu. Barad, ışığın davranışını (dalga mı, foton mu olduğunu) gözlemleyen çift yarık deneyinden hareketle ışığın kırınımını basit bir yansıma değil, temas eden, karşılaşan ve birbirinin içinden geçerek iz

bırakan farklılıkların oluşturduğu bir saçılma deseni olarak yorumlar (Barad, 2007, s. 71). Bu deneyin sonuçlarından esinle geliştirdiği yaklaşım, metinler ve düşünce biçimleri arasında karşıtlık kuran bir okuma yerine, diyalojik ve kırılgan bir ilişki kurmayı önerir. Bu yaklaşımı uygulamak dramaturgiyi de karşılaşmalar içinden gelişen bir ilişki kurma pratiği olarak düşünmeyi mümkün kılar. Ben de bundan esinle şiir ile kuramsal metin, kişisel not ile araştırma verisi arasında bir öncelik sıralaması kurmak yerine, bunları birbirini çağıran ve dönüştüren unsurlar olarak ele almayı denedim. *do,laş,mak* önce metinsel bir çalışma olarak bu bağlamda ortaya çıktı (Ejder, 2022b).

Görsel 3(solda): *do,laş,mak* sunum performansında katılımcılar masaya geliyor ve araştırmacının defterleri ve arşivi arasında gelişigüzel dolaşıyor. Salt Galata, İstanbul. 4 Şubat 2023. Fotoğraf: Yazarın kişisel arşivi.

Görsel 4 (sağda): *do,laş,mak* sunum performansından, katılımcılar defterleri okurken. Gaziantep Aziz Bedros Kilisesi. Ekim 2022. Fotoğraf: Yazarın kişisel arşivi.





Türkçede *dolaşmak* sözcüğü, hareket etmekten öte, yönü önceden belirlenmemiş bir yürüyüşü, karşılaşmalara açıklığı ve düşüncenin yolda şekillenmesini, bazen de karmaşıklığı ifade eder. Amaç ve sonuç odaklı ilerleyen basitleştirilmiş yapıdan farklı olarak, gelişigüzellik ve beklenmedik karşılaşmalar üzerinden ilerleyen bir sürece işaret eder. Başlangıçta dağınık görünen yapı, süreç içerisinde tekrar eden motifler, yoğunlaşan imgeler ve belirli sorular etrafında kendi iç bağlantılarını kurar. Bu anlayış, Tim Ingold'un yolculuk **wayfaring** kavramıyla da kesişir. Ingold, yürüyüşü A'dan B'ye giden doğrusal bir hareket olarak değil, çevre ile süregelen bir ilişki içinde bilgi üreten, yolda düşünen ve yolda şekillenen bir pratik olarak tanımlar (Ingold, 2007).

Görsel 5: *do,laş,mak* çalışmasının metinsel arşivi, yürüyüşler esnasında toplanmış taş, çiçek vb buluntu nesneler, çekilen fotoğrafların baskısı ve kartpostalları, not defterleri,a araştırmanın yayınladığı kitaplardan sayfalar. Performans öncesi masada yer alacak çalışmaların düzenine dair yerleştirme provasından. Mayıs 2022, Fotoğraf: Eylem Ejder.



*do,laş,mak'*ın metinsel çalışmasından, daha sonra performansa da taşınacak olan ekolirik sesinin bir örneği aşağıdaki pasajdır. Bir tohum takası buluşmasından izlenimleri, farklı kişilerin sözlerini ve yürüyüş sırasında oluşan iç sesi yan yana getiren bu yazı, çalışmanın yöntemini -difraktif bir yan yana getirmeyi, kişisel ile kolektif olanın iç içe geçişini, bedensel ile düşünsel olanın aynı yüzeyde dolaşmasını- icra eder:

bir kez daha
bir kez daha anlıyor insan
kır çiçekleri ve zeytinlerin büyüyüşü arasından
tohumların çoğalışı ve kırlangıçların sevinciyle
anlıyor insan
kapladığı yeri bu dünyada
ve her sabah, her akşam karışıp gidiyor
kuşların, otların, böceklerin senfonisine.
"yaşam candır, inattır" diyor
kabak çiçeklerinden söz eden biri
onun bekası ile benim bekam yan yana.
"bu bahar" diyor bir başkası
"kırılan yerlerimizden güçleneceğiz.
yaşamı geri kazanacağız".
yaşlı bir adam,
ufak bir bahçesi varmış
şeftali, elma, kiraz ve ceviz yetiştiriyormuş
"domatesin tadını bilen son nesil biz olmayalım" diyor
tohumlarını savurarak
"biz kadınlar" diyor samanlık amfiden yükselen bir ses
"biz kadınlar hiç vazgeçmeyeceğiz,
inadına devam edeceğiz
saksılarımızda maydanoz, fesleğen ve nane yetiştirmeye".
burada takas tohum değil sadece

yaşam ve inat,
hakkaniyet ve canlılıktı (Ejder, 2022b, s. 108).

Daha sonra sunum-performansa dönüşen ve İstanbul ve dışında düzenlenen tiyatro günleri ve festivallerde icra edilen *do,laş,mak*'ın yayımlanan yazınsal versiyonunda biçim, içerikle birlikte çalışır. Tüm harfler, kırlarda çekilen bir bahar fotoğrafının yeşiline boyanmıştır; pasajlar sayfanın üzerinde sabit bir hizada değil, kır yürüyüşlerinin gelişigüzel izlerini taşıyan girintili-çıkıntılı, kırınımlı bir yerleşimle dolaşır. Dolaşmak böylece yalnızca metnin konusu değil, sayfa yüzeyinde sapmalar, dönüşler ve patikalı izlerle gerçekleşen bir eylem hâline gelir. *do,laşmak*'ın performatif sunumunda da benzer bir yapı korunur. Yazı defterleri, araştırma notları ve fotoğraflar bir masa üzerinde birlikte yer alır; izleyici malzemeyle doğrudan temas kurmaya davet edilir. Okuma, anlatı ve görsel paylaşım, sabit bir sıralama yerine o an kurulan ilişkilere göre şekillenir.

2. *MARMARA CADDESİ, 55*: YIKINTILAR ARASINDA BİR DRAMATURGİ

Pratiğin yönü, içinde yer aldığım kolektif sanatsal araştırma ve karma sergi projeleriyle birlikte değişmeye başladı. CultureCIVIC Kültür Sanat desteğiyle gerçekleştirilen "Yıkıntılar Arasında" projesi, bu açıdan belirleyici bir eşikti. Proje, İstanbul'un Samatya, Balat, Kurtuluş ve Tarlabaşı gibi semtlerinde yıkıntıyı yalnızca fiziksel bir çöküş olarak değil; kaybolan, yerinden edilen ve izleri silinen yaşamların ardından kalan boşluklar üzerinden düşünmeyi öneriyor ve şunu soruyordu: "Yıkıma rağmen yıkıntıya bakmak mümkün mü?" (Yıkıntılar Arasında, 2024). Çerçeve, *do,laş,mak*'ta geliştirilen yöntemi, bu kez araştırma soruları önceden tanımlanmış bir alan içinde yeniden denemeyi gerektirdi.

Samatya, İstanbul'un Fatih ilçesine bağlı, Marmara Denizi kıyısında Yedikule ile Yenikapı arasında yer alan, Bizans'tan günümüze çok dilli, çok inançlı ve çok kültürlü bir sahil mahallesidir. Rumca adı Psomatia (kumluk), semtin coğrafi ve tarihsel katmanlarına işaret eder (Türker, 2023; Tuncer, 2011, s. 2). Yüzyıllar boyunca farklı göç dalgalarıyla şekillenen semt, tehcir, pogrom, mülksüzleştirme ve zorla yerinden edilme gibi tarihsel şiddet biçimlerinin izlerini taşırken, bugün kentsel dönüşüm ve soylulaştırma

baskısıyla, Ortadoğu ve Afrika'dan gelen göç dalgalarının etkisiyle yeniden biçimlenmektedir (Tuncer, 2013; Dikçınar Sel ve Yazgan, 2021).

Mimar ve kentsel araştırmacı Ezgi Tuncer, Samatya'da yürüttüğü derinlemesine görüşmelere dayanan alan araştırmasında, her sakininin mekânı farklı bir biçimde deneyimlediğini ve zihninde başka bir Samatya kurduğunu ortaya koyar. Tuncer'e göre yer-kurma pratiği (place-making), yalnızca fiziksel bir yerleşme değil; bellek, duygulanım ve bedensel deneyim aracılığıyla sürekli yeniden üretilen bir süreçtir (Tuncer, 2013, s. 170). Samatya'daki araştırma süreci, bu kavramı somut biçimde yaşamamı sağladı. Yürüyüşler ilerledikçe, mahalle sakinleriyle sohbetler derinleştikçe ve şiirsel izler belirginleştikçe, yerle kurulan ilişki değişti. Araştırmacı olarak benim Samatya'm da bu süreçte yeniden kuruldu.

Görsel 6-7-8: *Marmara Caddesi, 55* Okuma performansı için hazırlanan posterler. "Yıkıntılar Arasında" Sergisi, Barın Han, Istanbul, Eylül 2024. Poster tasarım: Kerem Sayın. Posterlerde yer alan Samatya ve defter fotoğrafları: Eylem Ejder



2024 Temmuz ayında Samatya'da geçirdiğim süre boyunca, alışık olduğum yürüyüş, yazı ve kayıt pratiklerini sürdürdüm. Ancak yönü belirleyen yalnızca karşılaşmalar değildi; "yıkıntıya bakmak" ve "yerinden edilme" olgularının açtığı sorular da sürece eşlik ediyordu. İlk günlerde ortaya çıkan malzeme, mahalle sakinleriyle sohbetler ve kısa yazılardan oluşuyordu. Malzemenin nasıl bir yapıya dönüşeceği belirsizdi. Sorunun yön değiştirdiği an, Garbis Cancıkyan'ın şiirleriyle karşılaşmam oldu. Şairin 1920-1946 arasında Samatya'da yaşamış olduğunu ve "Seyahat" adlı şiirinde Marmara Caddesi'ndeki artık var olmayan 55 numaralı bir eve işaret ettiğini fark ettiğimde, yürüyüşlerim bu iz üzerine yoğunlaştı. "Seyahat" adlı şiiri şöyle:

babam annem
arapkir tekirdağ
istanbul hayrabol
şam
kudüs
istanbul
samatya
marmara caddesi no.55
20 sene
Bu evin kiracısı" (Cancikyan, 2016, s. 117)

Cancikyan'ın 1946'da ölümüne dek yaşadığı, şiirde adı geçen ama artık olmayan evinin izini yıkıntıların arasında sürmek, benim 1996 yılına dek yaşadığım ve kentsel dönüşüm sürecinde yıkılan çocukluk evimi de hatırlattı. Marmara Caddesi 55 numaranın izini sürmek kentsel dönüşümle yıkılmış çocukluk evim dahil olmak üzere, Samatya'daki "yer-kurma pratiğimde" bugün artık olmayan tüm meskenlerin, deneyimlerin, yerinde edilenlerin izini sürmekle kesişti. Başka bir ifadeyle, Marmara Caddesi 55 numaralı adres hem somut bir yeri hem de tüm yerinden edilmelerin, izi silinmiş olmasına rağmen izi okunmaya çalışılan kayıpların işaretçisi oldu.

Yer temelli sanatsal araştırmada araştırmacının kendi tarihi, geçmişi ve bedensel deneyimi yöntemin kurucu bileşenlerinden biridir. Donna Haraway'in "konumlandırılmış bilgi" (situated knowledge) kavramını hatırlatır biçimde, bilgi her zaman bir yerden ve bir bedenden üretilir (Haraway, 1988). Dolayısıyla bu çalışmada araştırma ile kişisel olan iç içe geçer.

Ortaya çıkan *Marmara Caddesi, 55* başlıklı metin ve sanatçı defteri, yokluğun etrafında kurulan "yıkıntılar arasında yeşeren bir dramaturgi modeli" olarak sunulan bir anlatı hâline geldi (Ejder, 2024). Süreci yazdığım bir başka çalışmada defterin oluşum sürecini ve sergi için hazırlanan yerleştirme ve katılımcı performansa dair şu notları paylaşmak isterim:

Samatya'da çektiğim fotoğraflardan yaptığım bir seçki defterin kapak ve sırt tasarımını oluşturuyor. Orada geçirdiğim ve kaydını tuttuğum on iki günün işaretçisi olarak tasarlanan kapağın sağ kısmı bir akordeon gibi açılıyor ve on iki kitap ayracı ortaya çıkıyor. Her biri ayraç olarak koparılıp alınmak üzere kesiklerden oluşuyor. Ayraçların her birinin üzerinde Samatya'da

çekilen fotoğraflardan alınmış bir kesit yer alıyor: Yokuş aşağı bir yolda yürüyen bir anne ve kız çocuğu. Her sokak başından kendini gösteren kilise başları, haçlar, çanlar. Yazın inatla gövdelenen, yaz sonu kendini bırakıp toprak olacak, ama bıraktığı tohumlarla her yaz yeniden gelen akşamsefaları. Samatya tren istasyonuna bakan dar sokakta göçmen bir ailenin ev duvarına dayanmış tahta bir merdiven. Tüm cadde ayaktayken yıkılmakta olan eski bir ev. Fotoğraflardan oluşan sırt tasarımının beyaz iç yüzüne bir kopyası olmayan bir yazı yazmaya karar verdim: günlerce yürüdüğüm Marmara Caddesi'ni şimdi kâğıt üzerinde dolaşmak gibi bir deneyim. Her ayracın arkasında el yazısıyla yazılmış bir yazı ortaya çıkıyor. Ancak yazı anlamlı bir bütün oluşturamıyor; çünkü performansın son kısmında katılımcılara bir ayraç alıp almayacakları sorulduğunda, yazı da bütününden kopmuş oluyor. Geriye yerinden edilmiş, önünü ve ardını kaybetmiş, sadece bir ortadan ibaret kalan kelimeler öbeği ve iki kanatlı bir defter kapağı kalıyor (Ejder, 2024, s. 155-156).

Görsel 9: Performansın son kısmında katılımcılar ayraçları koparıyor.

Görsel 10: Katılımcılar defterden okuma yapıyor, fotoğraf ayraçlara bakıyor. 10 Eylül 2024. Fotoğraf: Eylem Ejder



Sergi bağlamında gerçekleştirilen okuma performansında yapı, izleyicinin müdahalesine açıldı. Katılımcılar yürüyüş günlerini temsil eden görsel parçaları birer ayraç gibi kopardıkça, metnin fiziksel bütünlüğü

bozuldu; yazı parçalandı, anlatı dağıldı. Geriye yalnızca ön ve arka kapağı ayakta kalmış bir yapı ile bağlamından kopmuş kelime parçaları kaldı. Jest, yürüyüşler sırasında gözlemlediğim yerinden edilme ve parçalanma meselesini, metnin ve nesnenin kendi üzerinde icra ettiği dramaturgik bir eyleme dönüştürdü. Defter, yalnızca bir kayıt yüzeyi olarak değil; yürüyüşün hareketini, sokakların mimarisini ve o mekânda karşılaşılan kayıp ve yerinden edilme hâllerini kendi yapısında yeniden üreten bir form olarak işledi.

3. *AÇILAN:* PALİMPSESTİK BİR EŞİK

"Yıkıntılar Arasında" araştırma projesi sırasında Samatya'da karşılaştığım Studios Manastırı, geçirdiği dönüşümler ve üst üste biriken yıkım ve onarım izleriyle belleğimde güçlü bir yer edinmişti. İspanya ve Türkiye üniversite ortaklı "Palimpsest Uluslararası Sanatsal Araştırma ve Sergi" projesine dahil olduğumda Samatya'yı palimpsestik bir mekân olarak ele almamda bu deneyim etkili oldu. Proje kapsamında geliştirdiğim *Açılan* (2025) adlı defter ve yerleştirme çalışması, Samatya'da yürüttüğüm önceki araştırmaların devamı olarak şekillendi ancak karşıma çıkan mekânsal koşullar, izlediğim yöntemi de dönüştürdü. Çalışmanın odağında, Bizans dönemine uzanan tarihiyle bilinen ve uzun süre kapalı kaldıktan sonra restorasyon sürecine giren Studios Manastırı, bugünkü adıyla İmrahor İlyas Bey Camii yer alır. Yapının erişime büyük ölçüde kapalı oluşu, araştırmanın başlangıç noktasını belirleyen temel etkendir.

Görsel 11-12: Restorasyon sürecinde olan Studios Manastırı giriş kapısından bir görünüm ve bu cephenin baktığı bir manzara olarak ağaçlar. Samatya, Ağustos 2025. Fotoğraf: Eylem Ejder



Yazıda anılan diğer çalışmalarda yürüyüş, mekânla doğrudan temas kurmanın yoluyken, burada temas çoğunlukla dolaylıdır. Başka bir ifadeyle, manastırın içine girmek mümkün olmadığından ilişki, mekânın etrafında dolaşmak, duvarlarına yaklaşmak ve çevresindeki gündelik hayatı gözlemlemek üzerinden kurulur. Araştırmanın yönünü belirleyen temel soru da bu kısıtlılıktan doğar: İçine girilemeyen bir mekânla nasıl ilişki kurulur ve mesafe bir eksiklik olarak mı kalır, yoksa üretici bir imkâna dönüşebilir mi?

Yürüyüşlerim manastırın etrafında tekrar eden bir dolaşma pratiğine dönüştü: Aynı duvarın önünden farklı zamanlarda geçmek, civarındaki bir çay bahçesinde oturup mekânı izlemek ve yazmak, çevredeki sesleri (çocukların oyunlarını, mahallelinin konuşmalarını, yakındaki ibadet mekânlarından yükselen sesleri, sokağın ve semtin farklı göç katmanlarıyla şekillenmiş demografisini gözlemlemek, farklı dillerden seslere kulak vermek) yapıyla birlikte düşünmek. Mekân böylece, tekil ve kapalı bir nesne olmaktan çok, etrafındaki yaşamla birlikte anlam kazanan ve ne kadar silinse de geçmiş izlerin yüzeye çıktığı katmanlı ya da palimpsest bir yapıya

dönüşür. Georges Didi-Huberman'ın malzeme yüzeylerinin tanıklık ettiğine dair düşüncesi de burada işlevsel bir çerçeve sunar. Duvarlar, eşikler ve çatlaklar yalnızca fiziksel yüzeyler değil, geçmişin izlerini tutan ve geri bakan mekânsal hafıza katmanları olarak okunabilir (Didi-Huberman, 2023).

Palimpsest terimi, parşömen üzerine yazılan bir metnin kazınıp yerine yenisinin yazılmasıyla oluşan çok katmanlı izleri tanımlar. Sarah Dillon'ın belirttiği gibi, eski yazı silinmiş görünse de çoğu zaman tam olarak silinemez, geçmiş katmanlar "kadim olanı silmekten ziyade, paradoksal olarak gelecek kuşaklar için muhafaza" eder (Dillon, 2017, s. 27). Günümüzde kavram yalnızca yazılı metinlerle sınırlı kalmamakta, şehir dokularında, mimari formlarda ve kentsel bellekte de karşılık bulmaktadır. Studios Manastırı, dönüşümler ve onarım izleriyle bu anlamda bir kentsel palimpsest olarak okunabilir. Samatya'da yürümek de böylesi bir hafızanın içinde dolaşmak anlamına gelir. Her yürüyüş önceki izlerin üzerine eklenir, görülen, duyulan ve kaydedilen her şey zamanla üst üste binen bir deneyim yüzeyi oluşturur.

Studios Manastırı'na yönelik araştırmada dramaturgiyi de belirleyecek önemli bir açılma anı, "Dolaşarak Anlatmak: Melez Metin Atölyesi" sırasında gerçekleşti. Çalışmaya adını veren "açılan" olgusu da bu deneyim sayesinde ortaya çıktı. İspanya'da yayınlanan sergi kitabı için hazırlanan yazıda süreci şöyle aktarıyorum:

2025 yılının mayıs ayında Samatya'da katılımcılarla birlikte, önceden belirlediğimiz bir rota üzerinde yürüyerek semti yerinde gözlemledik, fotoğraflar çekip yazılar kaleme aldık, belirli noktalarda durarak şiirler ve metinler okuduk. Studios'a ulaştığımızda kapalı kapıların ardından içeriye bakarken, bizi fark eden bekçinin fotoğraf çekmemek şartıyla içeriye davet etmesiyle süreç bir anda değişti. Uzun süredir kilitli olan kapılar açıldı. Bahçeyi geçip manastırın eşiğine ulaştığımız o an, yalnızca fiziksel bir mekâna değil, o mekânla kurduğum kişisel anlatıya da yeni bir kapı aralanmış oldu. İçeriye girmeye izin verilmiyordu. Yapı, iskeleleriyle birlikte en küçük bir adımda bile zarar görebilecek kadar kırılgandı. Oradan

ayrılmadan önce yanımızdaki kitaplardan şiirler ve yazılar okuyarak küçük bir performans gerçekleştirdik ve anın hatırası olarak bahçedeki defne ağacından birer yaprak aldık (Ejder, 2025, s. 277).

Bahçede okuduğum Garbis Cancikyan'ın "Seyahat" şiiri, anı işaretleyen somut eylem hâline geldi. Mekândan ayrılırken koparılan bir defne yaprağı ise deneyimin fiziksel izi olarak kaldı. Karşılaşma, çalışmanın dramaturjik yönünü belirgin biçimde etkiledi. *Açılan* adlı defterin oluşum sürecine dair ise aynı yazıya şu notları düşüyorum:

Yapıya ilk kez adım attığım gün gerçekleşen şeye yalnızca fiziksel bir içeri giriş değil, anlatının açıldığı bir an olarak yaklaşıyorum. Ona "Açılan" diyorum. Kavram, hem dramaturjik süreci yönlendiren mekânsal bir metafor hem de mekânla bedensel, duygusal ve tarihsel olarak yeniden ilişki kurmanın bir yolu. "Açılan", sadece bir eylem değil; bizi içine alan, ama aynı zamanda kendini dışarıya açan bir eşik. Performans teorisyeni Jill Dolan'ın "dönüştürücü bir performansın yaptığı şeyin katılımcıları umulmadık bir yerle karşılaştırması" olduğu sözünden esinle, başka türlü olasılıkları hayal ettiren "kısa ama derin bir an"ın açılması olarak okumaya çalışıyorum (Dolan, 2005, s. 128). Öte yandan, açılmak her zaman kolay değil; kimi zaman sancılı, kırılgan, yara açan bir süreç. "Açılan", hem bir daveti ve riski hem de umudu ve kırılganlığı taşıyor (Ejder, 2025, s. 278)

Bu gerilimi, *Açılan* adlı defterin tasarımında da icra etmeye çalıştım. Defter, yeni baştan üretilmiş bir nesne olmaktan çok, *Marmara Caddesi, 55* çalışmasının ilk taslak defterinin dönüştürülmüş hâliydi. Mevcut defter söküldü, sayfaları ayrıldı ve yeniden bir araya getirildi. Bu, yalnızca biçimsel bir tercihten kaynaklanmıyordu. Önceki çalışmanın izlerini yeni çalışmanın içine dahil eden bir dramaturjik uygulamaydı. Samatya'da bir yıl önceki dolaşma deneyiminde doldurulmuş defterin sayfalarının sökülüp yeni yazılar ve baskı fotoğraflarla yeniden dikilmesinde, dikme eyleminin ayrı bir önemi var. Manastırın restorasyon sürecinde gözlemlediğim mekânın kırılganlığı ve onarılmaya çalışan bir yapının onarılabilirliği, onarılamazlığı üzerine açık uçlu bir düşünceyi icra ediyor dikiş. Dikme eylemi burada hem bir onarmayı hem de yarayı, kesiği açık etmeyi ima eder.

Defterin sayfalarına yerleştirilen görseller ise parçalı bir görme deneyimi sunar. Studios Manastırı'nın duvarlarından ve yakınındaki gündelik hayattan alınan fotoğraflar bütün hâlinde değil, kesitler hâlinde kullanıldı. Aydınger kâğıtlara basılan görseller sayfaların arasına yerleştirildi. Böylece sayfalar çevrildikçe metin ve görsel üst üste biner, birinin sınırları diğerinin içine sızar. Okur, tekil bir görüntü ya da sabit bir anlatı yerine katmanlar arasında hareket eder. Restorasyon sürecindeki bir yapıyı "onarılmış" ya da "tamamlanmış" olarak görmek yerine, farklı zamanların ve müdahalelerin bir aradalığı olarak düşünmek, burada belirleyici yaklaşımdır. "Onarım" bu nedenle eksik olanı tamamlamak ya da bozulanı düzeltmek anlamına gelmez. Bazen izleri açık bırakmak, eksikliği görünür kılmak daha anlamlı bir tutum olabilir.

Görsel 13: Palimpsest Uluslararası sergisinden, "Açılan". Ocak 2026. Fişekhane Sergi alanı. Fotoğraf: Yazarın kişisel arşivi.



4. BİTİRİRKEN: HETERARŞİK VE PALİMPSESTİK BİR DRAMATURGİ ÖNERİSİ

Açılan, mekâna doğrudan erişimin mümkün olmadığı bir durumda, erişimsizliği bir eksiklik olarak görmekten çok, yöntemin kurucu ilkesi olarak ele alır. İçeri girememe hâli, mekânı yüzey, iz ve tekrar üzerinden okuyan bir dramaturjik yaklaşımı gerektirir. Bir pratik olarak yürüyüş, bakışın yönünü belirler; yazı, yönelimi kaydeder; görsel üretim ise izleri çoğaltır. Bunlar ayrı ayrı araçlar olarak değil, birlikte işleyen bir düşünme pratiği olarak çalışır. Ortaya çıkan iş, tamamlanmış bir anlatı sunmak yerine, mekânın farklı zamanlarda birikmiş izlerini, kesintilerini ve sürekliliklerini yan yana getiren bir düzenleme önerir.

Önceki aşamalarından izler taşısa da Samatya'daki süreçte dramaturgide belirgin bir perspektif genişlemesinden söz edilebilir. Yürüyüş temelli önceki pratiklerde doğayla kurulan ilişki ön plandayken, Samatya'da dikkat kentsel dönüşümün yarattığı yıkım, yerinden edilme, göç ve tarihsel şiddet katmanlarına yönelir. Göç ve yerinden edilme, araştırma alanına dair bir arka plan olmaktan çıkarak doğrudan gözlemlenen, yazıya dahil edilen ve dramaturgiyi biçimlendiren unsurlar hâline gelir. Dolaşarak yürümek, yeri melez özellikleri ve palimpsestik katmanlarıyla birlikte gören bir gözle, kentsel yaşamın ve değişimin izlerini takip etmenin yolu olur.

Üç çalışma bir arada ele alındığında ortaya çıkan dolaşık ve melez dramaturjik yaklaşım, Katalin Trencsényi'nin *heterarşik dramaturgi* olarak adlandırdığı yapıyla örtüşür. Trencsényi, heterarşik dramaturgiyi Aristoteles'in *Poetika*'sına dayanan doğrusal ve tek merkezli yapıdan farklı olarak çok merkezli, ilişkisel, süreç odaklı, çatışmadan çok gerginliklerin belirlediği melez bir kompozisyon biçimi olarak tanımlar (Trencsényi, 2021). *do,laş,mak'*tan *Marmara Caddesi, 55*'e, oradan *Açılan*'a uzanan sürecin dramaturgi ve metodolojisi de tek ve aynı anlatı çizgisini izlemez. Her çalışma bir öncekinin izlerini taşırken kendi iç bağlantılarını yeniden kurar. Yürüyüş, yazı, fotoğraf ve performans birbirini çağıran ve dönüştüren unsurlar olarak bir araya gelir.

Bu yaklaşım, Van Kerkhoven'in dramaturgiyi "kaotik görünen bir gerçeklikten geçici düzenlemeler üretme pratiği" olarak tarif eden tanımının somut bir uğrağı olarak da okunabilir. Yer temelli dramaturgi, tamamlanmış bir kompozisyon değil, mekânın, bedenin ve kişisel tarihin kesişiminde her seferinde yeniden kurulan geçici bir düzenlemedir. Eserin iç organizasyonu kadar, araştırmacının yerle düşünme biçimi de bu geçicilikten beslenir.

Bu çerçevede önerilen yer temelli dramaturgi, bir tiyatro oyunu ya da sahneye ait bir düzenleme pratiğinden fazlasıdır. Yere yazmak yerin yüzeyini, tarihini ve kırılganlığını yazının ve görselin malzemesi hâline getirmek; yerle düşünmek, kavramı yerin direnciyle yan yana çalıştırmak; yerden bilgi üretmek ise araştırmacının kişisel tarihinin de katıldığı,

konumlandırılmış ve heterarşik bir epistemolojiyi kabul etmektir. Üç çalışma boyunca izi sürülen şey, dramaturginin bu üç hareket arasında kurulan dolaşık ve açık uçlu ilişkiden doğan palimpsestik yapısıdır.

KAYNAKÇA

Aristoteles (2016). *Poetika*. (Çev: A. Çokana, Ö. Aygün), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.

Cancikyan, G. (2016). *Şu ömrümün Şubat'ı*. O. Şaşkal (Haz), Aras Yayıncılık.

Didi-Huberman, G. (2023). *Kabuklar.* (Çev: E. Karakaya), Lemis Yayınları.

Dikçınar Sel, B. & Y., Ayfer (2021). Tarihsel süreç içinde tarihi yarımada göçleri ve etkileri. *Mimar-ist 2021*, (1).

Dillon, S. (2017). *Palimpsest: Edebiyat, eleştiri, kuram*. (Çev: F. B. Aydar), Koç Üniversitesi Yayınları.

Dolan, J. (2005). *Utopia in performance*. Finding Hope at Theater. University of Michigan Press.

Eckersall, P. (2006). Towards an expanded dramaturgical practice: A report on 'The dramaturgy and cultural ıntervention project'. *Theatre Research International*, *31*(3), 283-297.

Ejder, E. (2018, Eylül 5). Remote Denver ya da canlılığa davet. *Unlimitedrag*. https://www.unlimitedrag.com/post/remote-denver-ya-da-canliliga-davet

Ejder, E. (2022a). *Geri dönüşüm dramaturgileri: 2010'lu yıllar Türkiye tiyatrosunda nostalji, metatiyatro, ütopya*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ejder, E. (2022b). Do,laş,mak: ekolirik bir dolaşıklık anlatısı denemesi. E. Ejder, H. Salta (Ed.). *Hevesle Beraberlik Arasında: Bir Kritik Kolektif Kitabı* içinde (101-121 ss.), Mitos Boyut Yayınları.

Ejder, E. (2024). Yıkıntılar arasında yeşeren bir dramaturgi modeli: "Marmara Caddesi, 55" performansı üzerine notlar. M. Artu Mutlugün, İ.

Karahancı (Ed.). *I. Sahne ve Görüntü Sanatları Sempozyumu Bildiriler Kitabı* içinde (146-156. ss.), Cinius Yayınları.

Ejder, E. (2025). Palimpsests of destruction and repair: The reproduction of studios monastery through storytelling. R. A. Rodrigo, J. B. P. Pérez, L. Edicions (Ed.), *PALIMPSEST IBERIA–ANATOLIA: Interdisciplinary Creation and Research on Hybridisation and Cultural Memory (2025–2026)* içinde (274-281. ss.), University of Zaragoza,.

Genedos Kooperatifi. "açıkALAN KAŞ-'VOYN' Parkur Performans". *Youtube*. 7 Ekim 2023. https://www.youtube.com/watch?v=p0NLC2RlzWY&t=3s Son Erişim Tarihi: 25.03.2026.

Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, *14*(3), 575-599.

Ingold, T. (2007). *Lines: A brief history*. Routledge.

Köse, F. (2012). İmrahor İlyas Bey Camii ve Osmanlı Döneminde geçirdiği tamirler. *Vakıf Restorasyon Yıllığı Dergisi*, (4), 32-39.

Massey, D. (2005). *For space*. Sage Publications.

Morton, T. (2010). *Ecological thought.* Harvard University Press.

Trencsényi, K. (2026, Mart 25). Heterarchical dramaturgies. *Critical Stages/Scènes critiques*, (24). https://www.critical-stages.org/24/heterarchical-dramaturgies/

Tuncer, E. (2013). Kentte barınma hakkı: Kim için? Samatya'da "zorunlu" göçmenlerin "yer-kurma" pratikleri. *Kentsel Dönüşüm ve İnsan Hakları* içinde (165-190. ss.), İstanbul Bilgi University Press.

Tuncer, E. (2011). Bellekteki yer neresidir? Samatya'da zihinsel ve toplumsal pratikler. *Mekan ve Kültür*. E. Onaran İncioğlu, B. Kılıçbay (Ed.) Tetragon, TUBITAK, Cultural Studies Association, 39-48.

Turner, C. (2010). Mis-Guidance and spatial planning: Dramaturgies of public space. *Contemporary Theatre Review*, *20*(2), 149-161.

Türker, O. (2023). *Psomatia'dan Samatya'ya*. *Bir Bizans semtinin hikayesi*. Ses Yayınları.

Walk Create Gallery (2026, Mart 25). #WalkCreate Gallery. https://walkcreate.gla.ac.uk/

Walking Library Project (2026, Mart 25). *About The Walking Library*. Wordpress. https://walkinglibraryproject.wordpress.com/

Yıkıntılar Arasında. (2026, Mart 25). Websitesi: https://yikintilararasinda.org/