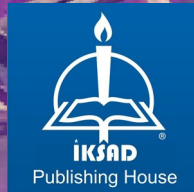


Çağdaş Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar I:

EDİTÖR
Doç. Döndü Tülay ÖZKUL



Çağdaş Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar I:

Estetik, Mekân, Beden ve Teknoloji

EDİTÖR

Doç. Döndü Tülay ÖZKUL

YAZARLAR

Prof. Dr. Bülent SALDERAY

Doç. Dr. Kübra ŞAHİN ÇEKEN

Dr. Öğr. Üyesi Arif Esen BAYKURT

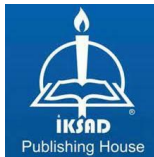
Dr. Öğr. Üyesi Atakan ASLAN

Öğr. Gör. Feyza TÜREMEZ

Arş. Gör. Sündüz ADILAK

YL. Öğrencisi İnci ÇORBACI

Mahsa TANGESTANİ



Copyright © 2025 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or
transmitted in any form or by
any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical
methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of
brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses
permitted by copyright law. Institution of Economic Development and Social
Researches Publications®

(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)

TÜRKİYE TR: +90 342 606 06 75

USA: +1 631 685 0 853

E mail: iksadyayinevi@gmail.com

www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

Iksad Publications – 2025©

ISBN: 978-625-378-536-9

Cover Design: İbrahim KAYA

December / 2025

Ankara / Türkiye

Size: 16x24

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....1

BÖLÜM 1

ÇOCUK KİTAPLARINDA GÖRSEL ANLATIM OLARAK TİPOGRAFI: A CHILD OF BOOKS ÜZERİNE BİR İNCELEME

Mahsa TANGESTANİ

Doç. Dr. Kübra ŞAHİN ÇEKEN.....5

BÖLÜM 2

MODERN SANAT ESTETİĞİNE GİRİŞ- KIRILMA NOKTALARI (1880-1960)

Dr. Öğr. Üyesi Arif Esen BAYKURT.....27

BÖLÜM 3

HEYKEL VE MİMARİ PERSPEKTİFİNDEN İRİS VAN HERPEN ANALİZİ

Öğr. Gör. Feyza TÜREMEZ.....61

BÖLÜM 4

METİNDEN SAHNEYE: OYUN METİNLERİNİN MODERN YORUM VE SAHNELEME YÖNTEMLERİNE BİR BAKIŞ

Dr. Öğr. Üyesi Atakan ASLAN.....81

BÖLÜM 5

TİYATRO VE PERFORMANS SANATINDA KATILIMCI DÖNÜŞÜM

Arş. Gör. Sündüz ADİLAK.....101

BÖLÜM 6

BİLİMSEL TEKNOLOJİ, İZLEYİCİ VE SANAT ESERİ BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SANAT YAPISININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Prof. Dr. Bülent SALDERAY

YL. Öğrencisi İnci ÇORBACI.....125

BÖLÜM 7

ÇAĞDAŞ REALİST TİYATRODA GERÇEKLİĞİN STİLİZE EDİLMESİ OLGUSU

Dr. Öğr. Üyesi Atakan ASLAN.....149

Önsöz

Sanat, insanın kendini ve dünyayı anlama, ifade etme ve dönüştürme çabasının en kadim ve en etkili biçimlerinden biridir. Tarih boyunca farklı kültürlerde, dönemlerde ve bağlamlarda farklı biçimler alan sanat, her zaman içinde doğduğu toplumun değerleri, inançları, bilgisi ve teknolojiyle yakın bir ilişki içinde olmuştur. Ancak 20. yüzyılın başlarından itibaren yaşanan hızlı toplumsal, siyasal, ekonomik ve teknolojik dönüşümler, sanatın da sınırlarını, işlevlerini, dilini ve izleyiciyle olan ilişkisini kökten bir biçimde yeniden tanımlamıştır. Modernizmle birlikte sanat, geleneksel temsil ve estetik normlardan kopuşun, biçim ve malzemenin özerkleşmesinin, sanatçının öznel ifadesinin merkeze yerleştiği bir sürece evrilmiş; postmodernizm ve çağdaş sanat pratikleriyle birlikte ise bu süreç, disiplinlerarasılık, teknolojiyle bütünleşme, izleyici katılımı ve kavramsal derinlikle daha da karmaşık ve çok katmanlı bir hâl almıştır.

Bu kitap, *Çağdaş Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar I: Estetik, Mekân, Beden ve Teknoloji* başlığı altında, tam da bu dönüşümlerin farklı veçhelerini ele alan yedi ayrı ama birbiriyle derinden bağlantılı çalışmayı bir araya getirmektedir. Her biri kendi alanında özgün bir perspektif sunan bu bölümler, sanatın günümüzdeki çok boyutlu doğasını anlamak için birbirini tamamlayan pencereler açmaktadır.

İlk bölüm, "**Çocuk Kitaplarında Görsel Anlatım Olarak Tipografi: *A Child of Books* Üzerine Bir İnceleme**" başlığıyla, tipografinin yalnızca okunabilir bir metin aracı olmanın ötesinde, görsel bir anlatım ögesi olarak nasıl işlev görebileceğini inceliyor. Mahsa Tangestani ve Doç. Dr. Kübra Şahin Çeken'in kaleme aldığı bu çalışma, özellikle çocuk kitapları bağlamında harf biçimlerinin, yerleşimlerinin ve kompozisyonunun hikâye anlatımına, atmosfer yaratımına ve çocuğun çok duyulu deneyimine nasıl katkıda bulunduğunu gösteriyor. Oliver Jeffers ve Sam Winston'ın *A Child of Books* eseri üzerinden yapılan analiz, metin ile imgenin, dil ile görselliğin sınırlarının nasıl flu hâle geldiğini ve tipografinin adeta bir "karakter" veya "mekân" gibi işlev gördüğünü ortaya koyuyor. Bu bölüm, sanatın en temel iletişim araçlarından biri olan yazının, görsel sanatlarla nasıl iç içe geçebileceğinin ve disiplinlerarası bir anlatım gücü kazanabileceğinin çarpıcı bir örneğini sunuyor.

İkinci bölüm, Dr. Öğretim Üyesi **Arif Esen Baykurt**'un "**Modern Sanat Estetiğine Giriş -- Kırılma Noktaları (1880-1960)**" başlıklı kapsamlı incelemesi. Bu bölüm, modern sanatın kökenlerini, 19. yüzyıl sonundan 20. yüzyıl ortalarına uzanan radikal dönüşümlerini ve bu dönüşümlerin altında yatan tarihsel, toplumsal, felsefi ve teknolojik dinamikleri sistematik bir şekilde ele alıyor. İzlenimcilik'ten Soyut Dışavurumculuğa, Kübizm'den Sürrealizm'e uzanan geniş bir yelpazede, sanatın nasıl nesneden, temsilden ve geleneksel estetikten uzaklaşarak biçim, renk, doku ve kavram odaklı özerk bir dil inşa ettiğini gösteriyor. Baykurt'un çalışması, modern sanatın yalnızca bir üsluplar tarihi olmadığını, aynı zamanda bir "görme biçimleri" ve "düşünme biçimleri" tarihi olduğunu vurgulayarak, günümüz sanatının da içine doğduğu estetik ve düşünsel zemini anlamamıza olanak tanıyor.

Üçüncü bölüm, Öğr. Gör. **Feyza Türemez**'in "**Heykel ve Mimari Perspektifinden İris van Herpen Analizi**" başlıklı çalışmasıdır. Bu bölüm, moda tasarımının heykel ve mimari ile olan disiplinlerarası ilişkisini, İris van Herpen'in yenilikçi tasarımları üzerinden inceliyor. Van Herpen'in 3D baskı, lazer kesim ve parametrik modelleme gibi ileri teknolojilerle ürettiği, beden üzerinde mikro-mimari yapılar oluşturan tasarımları, kütle, form ve mekân kavramlarının moda aracılığıyla nasıl yeniden tanımlandığını gösteriyor. Çalışma, sanatın geleneksel sınırlarının nasıl aşılabileceğine ve farklı disiplinlerin bir araya gelerek yeni estetik ifade alanları yaratabileceğine dair önemli bir örnek sunuyor.

Dördüncü bölüm, Arş. Gör. **Sündüz Adilak**'ın "**Tiyatro ve Performans Sanatında Katılımcı Dönüşüm**" adlı çalışmasıdır. Bu bölüm, performans sanatının doğuşu, gelişimi ve klasik oyunculuk pratikleriyle olan ilişkisini ele alıyor. Marina Abramović gibi sanatçıların eserleri üzerinden, bedenin temsil aracı olmaktan çıkıp nasıl doğrudan bir sanat mekânına dönüştüğünü inceliyor. Katılımcı sanat, postdramatik tiyatro ve dijital performans gibi çağdaş eğilimlerin, izleyici-sanatçı ilişkisini nasıl kökten değiştirdiğini ortaya koyuyor. Bu çalışma, sanatın etkileşimsel ve dönüştürücü gücünü vurgulayarak, çağdaş sanat pratiklerindeki demokratikleşme eğilimine ışık tutuyor.

Beşinci bölüm, Dr. Öğr. Üyesi **Atakan Aslan**'ın "**Metinden Sahneye: Oyun Metinlerinin Modern Yorum ve Sahneleme Yöntemlerine Bir Bakış**" başlıklı incelemesidir. Bu bölüm, tiyatrodaki metin-yönetmen-yazar

üçgenindeki gerilimleri ve dönüşümleri ele alıyor. Stanislavski, Meyerhold, Grotowski, Artaud gibi kuramcılarının ve Wooster Group gibi çağdaş toplulukların metne yaklaşımlarını karşılaştırarak, sahnelemenin metni nasıl dönüştürdüğünü ve yeniden yarattığını gösteriyor. Çalışma, tiyatronun sürekli bir yeniden yorumlama ve yeniden canlandırma süreci olduğunu vurgulayarak, sanatın canlı ve değişken doğasını ortaya koyuyor.

Altıncı bölüm, Prof. Dr. **Bülent Salderay** ve YL. **İnci Çorbacı** tarafından kaleme alınan "**Bilimsel Teknoloji, İzleyici ve Sanat Eseri Bağlamında Çağdaş Sanat Yapısının Değerlendirilmesi**" başlıklı çalışma. Bu bölüm, 21. yüzyıl çağdaş sanatının en belirgin özelliklerinden olan teknolojiyle bütünleşme, disiplinlerarası işbirliği ve izleyici katılımı odaklarını merkeze alıyor. Dijital sanat, biyo-sanat, sanal gerçeklik, etkileşimli enstalasyonlar gibi güncel pratikler üzerinden, sanatın bilim ve teknolojiyle kurduğu simbiyotik ilişkiyi ve bu ilişkinin sanat eserinin üretim, sergileme ve alımlanma süreçlerini nasıl dönüştürdüğünü irdeliyor. Çalışma, izleyicinin artık pasif bir alıcı değil, aktif bir katılımcı, hatta eserin ortak yaratıcısı hâline geldiği bu yeni sanat ekosistemini anlamamıza yardımcı oluyor.

Yedinci ve son bölümde ise, Dr. Öğr. Üyesi **Atakan Aslan**'ın "**Çağdaş Realist Tiyatroda Gerçekliğin Stilize Edilmesi Olgusu**" başlıklı incelemesidir. Çağdaş realist tiyatrodaki "gerçeklik" kavramının nasıl stilize edildiğini ve sahne üzerinde yeniden yorumlandığını ele almaktadır. Realist tiyatronun, gerçekliği olduğu gibi yansıtmaktan ziyade onu belirli sanatsal süzgeçlerden geçirerek dönüştürdüğü savından hareketle, "üsluplaştırılmış gerçeklik" olgusu üzerine odaklanılmaktadır. Çalışmada, geleneksel realist tiyatro ile çağdaş üsluplaştırılmış realist tiyatro arasındaki temel farklar karşılaştırmalı bir tablo ile ortaya konmakta; sahneleme, oyunculuk, dekor, müzik ve izleyici ilişkisi gibi unsurlar bağlamında gerçekliğin nasıl yeniden kurgulandığı analiz edilmektedir. Ayrıca, Stanislavski, Brecht, Grotowski ve Peter Brook gibi tiyatro kuramcılarının gerçeklik yaklaşımlarına da değinilerek, çağdaş realist tiyatronun nasıl daha esnek, katılımcı ve dönüştürücü bir yapıya evrildiği gösterilmektedir. Bu bölüm, tiyatronun yalnızca bir temsil değil, aynı zamanda gerçekliğin yeniden inşası ve anlamlandırılması süreci olduğunu vurgulayarak, sanatın toplumsal ve bireysel farkındalık yaratmadaki rolüne ışık tutmaktadır.

Bu yedi çalışma, bir arada okunduğunda, sanatın modernizmden günümüze uzanan yolculuğunda yaşadığı temel paradigma kaymalarını bütüncül bir şekilde gözler önüne seriyor: **Görsel dilin genişlemesi** (tipografi ve imgenin kaynaşması), **estetik normların radikal dönüşümü** (soyutlama, kavramsallaşma), **disiplinlerarası etkileşimin derinleşmesi** (moda, heykel ve mimari buluşması), **bedenin yeni bir ifade alanına dönüşmesi** (performans sanatı), **metnin yeniden yorumlanması** (tiyatroda sahneleme pratikleri) ve **sanat pratiğinin demokratikleşmesi** (teknoloji, disiplinlerarasılık ve izleyici katılımı). Her bölüm, farklı bir başlangıç noktasından yola çıksa da, hepsi sanatın canlı, dönüşen ve sınır tanımayan doğasına işaret ediyor.

Bu kitabın, sanat tarihi, görsel iletişim, grafik tasarım, moda tasarımı, performans sanatları, tiyatro, çağdaş sanat teorisi ve dijital kültür alanlarında çalışan akademisyenler, öğrenciler ve sanatseverler için değerli bir kaynak olacağına inanıyoruz. Disiplinlerarası diyalogun giderek daha kritik hâle geldiği günümüzde, bu çalışmaların, sanatın karmaşık ve zengin dokusunu anlamak isteyen herkese yeni ufuklar açmasını umuyoruz.

Çağdaş Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar serisinin bu ilk kitabının, sanatın birleştirici ve dönüştürücü gücüne dair derinlikli bir tartışma zemini yaratmasını dileriz. Eserin basılmasında emeği geçen İKSAD Genel Başkanı Sayın Dr. Mustafa Latif EMEK'e, Başkanışman ve Yayın Grubu Başkanı Sayın Sefa Salih BİLDİRİCİ'ye, Yayın Grubu Tasarımcısı Sayın İbrahim KAYA'ya bu eseri bilimsel literatüre kazandırdıkları için teşekkür ederiz.

EDİTÖR

Doç. Döndü Tülay ÖZKUL

BÖLÜM 1

ÇOCUK KİTAPLARINDA GÖRSEL ANLATIM OLARAK TIPOGRAFI: A CHILD OF BOOKS ÜZERİNE BİR İNCELEME

Mahsa TANGESTANİ¹

Doç. Dr. Kübra ŞAHİN ÇEKEN²

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135691>

1. Giriş

Çocuk resimli kitapları dünyasında dil ve görsel imgeler uzun zamandır birbiriyle etkileşim hâlinde işlev görmektedir. Ancak son yıllarda, bu türdeki metin ve görsel arasındaki geleneksel sınırlar zayıflamış; grafik tasarımın, özellikle tipografinin, görsel anlatının aktif bir parçası hâline geldiği yeni bir alan ortaya çıkmıştır. Bu çok disiplinli çerçevede resimli kitap, artık yalnızca kelimeler ve çizimlerle hikâye anlatımının bir aracı değil; aynı zamanda çok katmanlı bir okuma deneyimi sunan bir zemin hâline gelmiştir. Harf biçimleri, metnin yerleşimi, görsel hareketleri ve hatta tipografik sessizlikler, renk ve görüntü kadar anlam üretimi ve atmosfer yaratımında etkili olmaktadır.

Tipografi, geleneksel grafik bağlamında genellikle okunabilirlik, düzen ve doğrudan anlam aktarımı işlevleriyle tanımlanırken, çocuk resimli kitaplarında daha akışkan, katmanlı ve zaman zaman şiirsel bir yapıya bürünmektedir. Bu yapı içerisinde metin bir karakter gibi davranabilir, mekân kurulumuna katılabilir veya görsel ve duygusal bir ritimle anlatıdaki gerilimleri güçlendirebilir. Kelimelerin sunum biçimi, yazı tipi, punto, ağırlık, boşluklar ve harflerin hareket yönü; yüzeydeki dilsel anlamın ötesinde farklı anlamlar aktarabilir. Başka bir deyişle, metin yalnızca ne söylediğiyle değil, nasıl görüldüğüyle de anlam taşımaktadır.

Çocuk edebiyatı ve grafik tasarım alanlarında yapılan güncel araştırmalar, çocukların yalnızca sözel içeriğe değil, aynı zamanda tipografik farklılıklara da duyarlı olduğunu ve bunlardan etkilendiğini ortaya koymuştur. Tipografinin anlatımsal bir unsur olarak kullanımı, yalnızca kitabın görsel çekiciliğini artırmakla kalmaz; aynı zamanda kavramların iletilmesinde, duysal atmosferlerin oluşturulmasında ve etkileşimli bir okuma deneyiminin sunulmasında da önemli rol oynamaktadır. Bu yenilikçi yaklaşım, metin ile görsel arasındaki sınırların bilinçli olarak silik hâle getirildiği *A Child of Books* (Oliver Jeffers & Sam Winston) gibi eserlerde, tipografinin bir sahne unsuru gibi işlev gördüğünü ve çocuğu eşzamanlı olarak okuma, görme ve hissetme süreçlerine dâhil ettiğini göstermektedir.

Tipografinin reklamcılık, çizgi roman ve dijital medya gibi diğer görsel alanlarda anlam üretici potansiyeliyle akademik ilgiyi üzerine çekmesine rağmen, çocuk resimli kitaplarında tipografinin görsel anlatı unsuru olarak ele alındığı çalışmalar oldukça sınırlıdır. Özellikle metin, görsel ve tipografinin eşzamanlı olarak çok katmanlı bir anlatı oluşturduğu durumlarda, tipografinin

işlevinin yeniden değerlendirilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda bu makale, tipografinin yalnızca tamamlayıcı bir unsur değil, aynı zamanda görsel ve anlatımsal sürecin aktif bir bileşeni olarak ele alınabileceğini savunmaktadır. Amaç, çocuk resimli kitaplarında yazı tasarımının nasıl özgün bir hikâye evreni kurabileceğini ve çok boyutlu bir okuma deneyimi yaratabileceğini incelemektir.

TIPOGRAFİDE DÖNÜŞÜM

Tipografi, köklü bir geçmişe sahip olup görsel iletişim alanında her zaman temel bir unsur olarak varlığını sürdürmüştür. Hareketli harflerin icadından günümüzün geniş yazı tipi çeşitliliğine uzanan süreçte tipografi, yalnızca anlam ileten bir araç olmaktan çıkmış; tasarımın estetik boyutunun biçimlenmesinde de belirleyici bir rol üstlenmiştir (Michelle, 2023). Bu tarihsel dönüşüm, özellikle çocuk kitapları bağlamında yeni bir anlam kazanmıştır. Tipografi bu alanda artık salt yazınsal bir unsur olarak değil, anlatının kurulmasında, görsel ritmin oluşturulmasında ve metin ile görsel arasındaki etkileşimin şekillenmesinde etkin bir görsel ve ifade edici öge olarak işlev görmektedir. Yazı tipinin seçimi, punto, renk, metnin sayfa üzerindeki konumu ve görsellerle bütünleşme biçimi gibi unsurlar, hikâye karakterlerinin canlandırılmasına ve anlatının duygusal tonunun çocuğa aktarılmasına hizmet eden bütüncül bir atmosferin oluşmasını sağlamaktadır.

18. yüzyıldan günümüze çocuk edebiyatının genişlemesiyle birlikte tipografi de dikkat çekici bir dönüşüm geçirmiştir; klasik ve geleneksel biçimlerden, görsellerle uyum içinde çalışan etkileşimsel ve anlatısal bir araca evrilmiştir. Güncel tasarım anlayışında metnin yalnızca okunabilir olması yeterli değildir; çocuğun işitsel, algısal ve görsel deneyimiyle bütünleşerek anlatının daha kapsamlı bir şekilde kavranmasına katkı sağlaması gerekmektedir. Bu doğrultuda tipografi, çocuk kitabının görsel dilinin ve grafik kimliğinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir.

1950'li yıllardan itibaren çok sayıda grafik tasarımcı resimli kitap üretimine yönelmiştir; bu dönem, sanat okullarında grafik tasarım, illüstrasyon ve resim arasındaki ilişkinin son derece yakın olduğu bir zaman dilimini temsil etmektedir. Bu tasarımcıların birçoğu aynı zamanda yazarlık yapmış ve tipografi ile yazı tasarımı alanlarında uzmanlık eğitimi almışlardır. Bu sürecin sonucunda, kavram, görsel ve tipografiyi bütüncül bir yaklaşımla ele alan

resimli kitaplar ortaya çıkmıştır. Nitekim resimli kitabın özgün bir medya türü olarak kimliğinin gerçekten bu dönemde pekiştiği söylenebilir (Salisbury & Styles, 2012, s. 27).

İllüstrasyon, çocukların dikkatini çekmede temel araç olarak görülmele birlikte, amaçlı ve bilinçli kullanılan tipografi de çocuk kitaplarında okuma deneyimini zenginleştiren ve anlamlandırmayı güçlendiren belirleyici bir role sahiptir (Karhadkar, 2022, s. 2).

Metnin okunabilirliği, tipografinin temel işlevi olup, görsel iletişimin en etkili ve ayrılmaz bileşenlerinden birini oluşturmaktadır. Tipografi tasarımında öncelik, iletilmek istenen mesajın yazı tipi, biçimlendirme, renk ve boşluk gibi unsurlar aracılığıyla doğru, hızlı ve etkili bir biçimde alıcıya aktarılmasını sağlamaktır. Becer'in (1999, s. 185) belirttiği üzere, "Tipografi, pek çok sanat dalından daha evrensel özelliklere sahiptir ve işlevi, belirli bir amaç doğrultusunda bilgiyi okuyucuya aktarmaktır."

Bir iletişim aracı olarak tipografi, temel işlevi olan okunabilirliği yerine getirmenin ötesine geçmeli; izleyicide haz, ilgi ve etki uyandırabilmelidir. Ancak bu durumda tipografi, salt yazı olmaktan ayrılarak hem okunabilirlik hem de biçimsel açıdan görsel iletişim kanalı olarak işlev gösterebilir. Tipografik düzen içinde algılanan bir mesaj ya sözlü olarak ifade edilir ya da zihinde görsel bir imgeye dönüşür.

İletişim çalışmalarında da metnin ve görsel düzenlemenin alıcı üzerindeki yönlendirici etkisi vurgulanmakta; özellikle dijital ve kamusal iletişim örneklerinde iletinin biçimsel yapısının algı ve tutum oluşumunda belirleyici olduğu belirtilmektedir (Arğın, 2019; Arğın, 2020).

Grafik tasarım tarihinde birçok tasarımcı, deneysel yaklaşımlarla geleneksel tipografi ilkelerini sorgulamaya çalışmıştır. Farklı punto kullanımları, karmaşık dizilimler, çeşitli renkler, değişken kalınlıklar ve alışılmadık yönlenmeler aracılığıyla dilsel yapıyı dönüştürmüş; böylece yeni bir görsel ve duyuşsal ifade biçimi oluşturmuşlardır. "Serbest tipografi" olarak adlandırılan bu yaklaşım, sözcükleri salt yazınsal kurallardan özgürleştirerek onları anlam aktarımında etkin birer görsel unsur hâline getirmiştir (Turgut, 2017, ss. 166–167).

Bu bağlamda, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve sanatı endüstriyel değişim, hız, teknoloji ve dinamizm ile uyumlu hâle getirmeyi amaçlayan Fütürizm akımı, tipografinin dönüşümünde önemli bir rol oynamıştır.

Fütüristler, klasik yazılı dilin modern deneyimi ifade etmekte yetersiz kaldığını savunmuş; bu nedenle tipografîyi ses, hareket, ritim ve enerji aktaran bir medya aracına dönüştürmüşlerdir. Yazım kurallarını terk ederek harf yerleşimlerini özgürleştirmiş ve tipografik formu duygusal, işitsel ve dinamik ifadeye hizmet eden bir araç olarak kullanmışlardır (Luchetta, 2019).

Bu dönüşüm sürecinde Filippo Tommaso Marinetti ve Robert Massin'in çalışmaları, tipografinin ifade gücünün gelişiminde dönüm noktaları olarak değerlendirilmektedir; zira her iki tasarımcı da harfleri görsel öğelere dönüştürerek tipografîyi "okuma aracı" olmanın ötesine taşıyıp "görsel bir medya"ya dönüştürmüştür. Marinetti, *Zang Tumb Tumb* (1914) adlı eserinde patlayıcı yerleşimler, kırıklı ritimler ve görsel onomatopoetik düzenlemeler kullanarak savaşın seslerini, gerilimini ve düzensiz ritimlerini tamamen tipografik yollarla temsil etmiştir. Bu eserde harfler, dilsel göstergeler olmaktan ziyade işitsel-görsel birimlere dönüşmekte; böylece çalışma, "anlatısal tipografiye" yönelik ilk örneklerden biri olarak kabul edilmektedir.



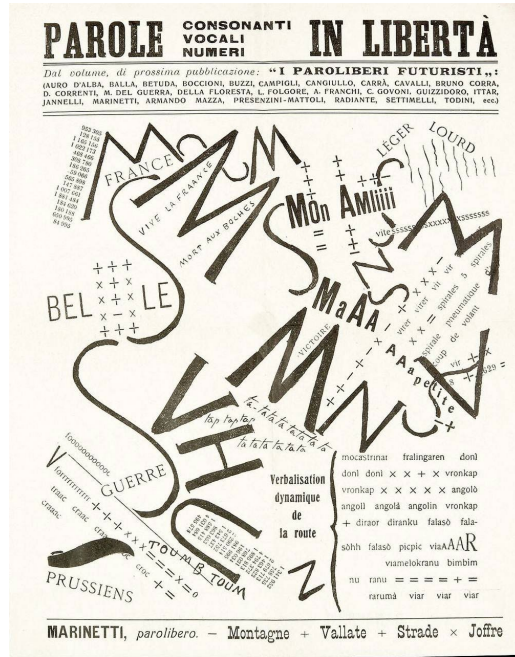
Görsel 1. Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb* (1914) kitap kapağı.

<https://www.pixartprinting.co.uk/blog/futurism-book-objects/> (Erişim tarihi:

14.12.2025)

Marinetti'nin kitap kapağı tasarımlarından biri olup, savaş alanının ritmini, patlamalarını ve gürültüsünü yansıtmak amacıyla serbest kompozisyonlar, çeşitli yazı tipleri ve işitsel-görsel yerleşimler kullanmaktadır. Bu tasarım, onun “sözcüklerin özgürlüğü” anlayışındaki geleceğe dönük yaklaşımını açık bir biçimde ortaya koymaktadır.

Sonraki onyıllarda Robert Massin, Bald Soprano adlı oyun metninin kitap tasarımıyla tipografinin dramatik ve duygusal yapıyı nasıl yansıtabileceğini ortaya koymuştur. Massin, farklı karakterler için farklı yazı tipleri seçerek; gerilim veya bağırma anlarında harflerin boyutunu ve yönünü değiştirerek; siyah ve beyaz sayfalar arasındaki güçlü karşıtlığı kullanarak oyunun ritmini ve diyalogların dinamizmini görsel bir dile dönüştürmüştür. Bu tasarımda tipografi, sahnedeki oyuncular gibi davranmakta ve metnin duygusal ifadesini üstlenmektedir (Luchetta, 2019).



Görsel 2.Filippo Tommaso Marinetti, Montagne + Vallate + Strade x Joffre (1915) poster. <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/futurism-book-objects/>Erişim tarihi: 14 Aralık 2025

Bu deneysel posterde Marinetti, dilin sözdizimsel ve dilbilgisel kurallarını ortadan kaldırarak tipografii hareketi, sesi ve duyguyu görsel bir

düzen içinde yansıtan dinamik ve katmanlı bir ifade aracına dönüştürmektedir. Yazı tipleri, grafik çizgiler gibi işlev görerek sahneyi ve karakterleri biçimlendirmektedir.

Marinetti'nin "Sözcüklerin Özgürlüğü" anlayışından Massin'in dramatik kompozisyonlarına uzanan bu deneyimler dizisi, tipografinin eş-zamanlı olarak ses, hareket, ritim ve mekânı yansıtabildiğini ve salt metin aktarımının ötesine geçebildiğini göstermektedir. Bu yetkinlik, günümüzde çocuk resimli kitaplarında anlatının görsel dilinin bir parçası olarak giderek daha fazla önem kazanmaktadır; zira tipografi artık yalnızca yazılı bilgiyi iletmekle kalmamakta, aynı zamanda karakter oluşturma, atmosfer kurma ve hikâyenin ritmini destekleme işlevleriyle bir tür görsel anlatı unsuru olarak da görev yapmaktadır.

Güncel tasarım yaklaşımlarından biri olan "ifadeli tipografi" (Expressive Typography), yazı ile görsel arasındaki sınırı sorgulayan bir perspektif sunmaktadır. Bu yenilikçi anlayışta tipografi, bilgiyi aktaran nötr bir araç olmaktan çıkıp; duygu, ritim, mekân ve anlamı görsel biçimde yansıtan estetik ve ifade edici bir unsur hâline gelmektedir. İfadeli tipografide harf biçimleri ve metin düzeni, iletinin yalnızca sözcük anlamıyla değil, görünüşü, hareketi ve görsel kompozisyonu aracılığıyla da aktarılacak biçimde tasarlanmaktadır. Bu ifade gücü, tipografinin yalnızca edebi metinlerde değil, sinema gibi diğer görsel anlatım alanlarında da duygusal ve toplumsal gerçeklikleri (örneğin şiddet, çatışma, aidiyet) temsil etmede kullanılabileceğini göstermektedir (Şener, 2021). Böylece tipografi, okuyucuyu yalnızca okumaya değil, aynı zamanda metni görsel ve duygusal olarak deneyimlemeye davet eden; anlatı yapısında illüstrasyona benzer biçimde işlev gören bir ifade aracına dönüşmektedir.

Turgut'un (2017, s. 167) belirttiği gibi, tipografi bu anlayışta karakteri, mekânı ve metnin duygusal niteliğini yansıtabilecek bağımsız bir görsel dile sahiptir. Bu nedenle yazı tipi, biçim, renk ve metnin yerleşimi gibi bileşenlerin seçimi ve bir araya getirilişi, iletinin anlam katmanlarını etkili biçimde aktaracak şekilde bilinçli bir tasarım süreci gerektirmektedir. Bu yaklaşımın çocuk kitapları bağlamındaki önemi daha da belirgindir; çünkü bu tür kitaplarda tipografi yalnızca okunabilir olmakla kalmamakta, aynı zamanda illüstrasyon ve çocuğun zihinsel dünyasıyla uyum içinde çok duyulu ve keyifli bir okuma deneyimi sunmalıdır. Çocukların bilgiyi büyük ölçüde görsel ve duygusal

yollarla algıladığı göz önünde bulundurulduğunda, tipografinin ritim, atmosfer ve duygu oluşturmadaki rolü son derece etkili olabilmektedir.

Tipografinin geleneksel rolünü aştığı kitaplarda örneğin hareketi, sesi veya konuşma tonunu taklit eden düzenlemelerde bu unsur, çocuk anlatısının sahnesinde etkin bir oyuncuya dönüşmektedir. Bu açıdan bakıldığında, çocuk kitabı tasarımcılarının tipografiyi yalnızca dekoratif bir unsur olarak değil, illüstrasyonla birlikte işleyen görsel bir anlatı dili olarak ele almaları gerekmektedir; öyle ki çocuk bu dille duygu, hayal ve anlamı deneyimleyebilsin.

Çocuk tipografisi alanında daha az incelenen boyutlardan biri, çocukların yazı tipi türü ve metnin görsel yapısına yönelik algı ve tepkileridir. Reading Üniversitesi'nde yürütülen deneysel bir projede araştırmacılar, çocukların farklı yazı tipi özelliklerine karşı duyarlılık gösterip göstermediklerini ve bu farklılıkların onların anlamlandırma veya tercihleri üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu ortaya koymayı amaçlamışlardır. Araştırma kapsamında, içerikleri aynı ancak yazı tipleri farklı olan (serif, sans-serif, script ve informal gibi) ve harf, sözcük ve satır aralıkları değişkenlik gösteren kitaplar çocuklara sunulmuştur. Bulgular, çocukların yalnızca farklı harf biçimlerini okuyabilme konusunda başarılı olduklarını değil, aynı zamanda yazı tiplerini “neşeli”, “çocuksu”, “yetişkinsi”, “komik” veya “alışılmadık” gibi niteliklerle tanımladıklarını göstermektedir. Okunabilirlik açısından anlamlı bir fark görülmemekle birlikte, yazı tipi seçiminin çocukların okuma motivasyonu üzerinde belirgin bir etkisi olduğu anlaşılmıştır. Nitekim bazı çocuklar, görsel açıdan çekici buldukları bir yazı tipini okuma amacı için uygun bulmadıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca harflerin büyüklüğü veya küçüklüğü, kalınlığı veya inceliği, sıkışıklığı veya açıklığı gibi özelliklere ilişkin çocuk algıları, düzenlemenin ve biçimin onların görsel deneyimi üzerindeki etkisini göstermektedir. Bu bulgular, tipografinin çocuk kitaplarında yalnızca okunabilirlikten ibaret olmayıp duygu ve görsel etkileşim oluşturan bir araç olarak önemini vurgulamaktadır (Walker, n.d.).

Bu doğrultuda, yayıncılık alanındaki bazı profesyonel kaynaklar tipografinin yalnızca estetik bir unsur olmadığını, kitabın görsel kimliğini şekillendirdiğini ve okuyucunun algısal deneyimini derinden etkilediğini belirtmektedir. Nitekim tipografi, doğru tasarlandığı takdirde fark edilmeyen bir dil gibi işleyen; okuyucuyu bilinçli bir dikkat gerektirmeden okuma sürecine

eşlik eden gizli bir mimari olarak değerlendirilmektedir. Ancak bu mimari doğru yapılandırılmadığında, en güçlü hikâye ve en başarılı illüstrasyonlar dahi etkisini yitirebilmektedir. Bu bakımdan, yazı tasarımı ve metnin görsel düzeni; eserin tonu, içeriği ve hedef kitlesiyle uyumlu olacak şekilde tasarlanmalıdır ki katmanlı ve anlamlı bir iletişim kurulabilsin. Özellikle çocuk kitaplarında okuma deneyimi yalnızca edebi değil, aynı zamanda yoğun biçimde görsel ve duygusal olduğundan tipografinin rolü çok daha kritik hâle gelmektedir (Rapido Books, n.d.).

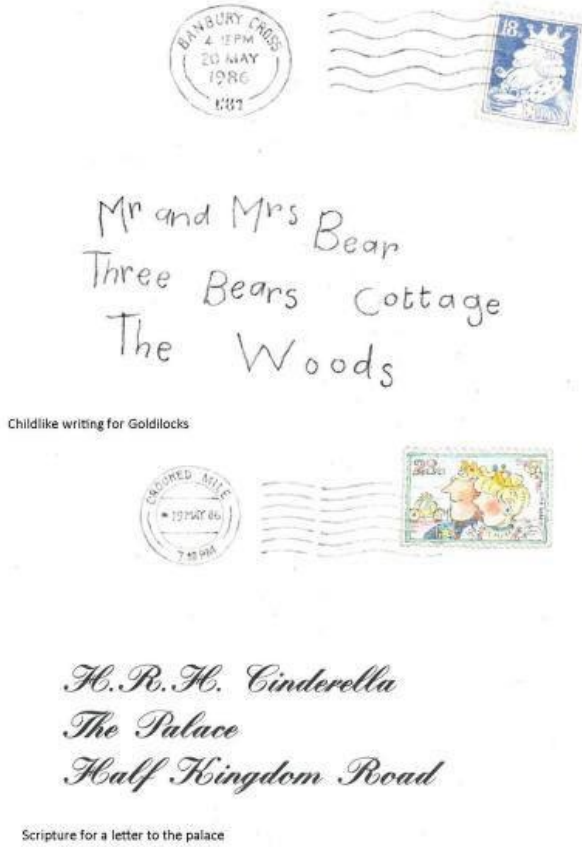
Çocuk resimli kitaplarında tipografinin uygulanışını daha derinlemesine anlayabilmek için yayımlanmış eserlerin örnekler üzerinden incelenmesi, harf biçimlerinin görsel anlatıyla nasıl bütünleştiğine dair açıklayıcı bir çerçeve sunmaktadır.

ÇOK KATMANLI TIPOGRAFIK UYGULAMALAR

Grafik tasarım kaynaklarının büyük bir bölümünde, bir tasarım projesinde sınırlı sayıda yazı tipi kullanılmasına yönelik bir öneri bulunmaktadır. Uygun bir ya da en fazla iki yazı tipinin seçilmesi, görsel bütünlük, iletişimsel netlik ve daha yüksek okunabilirlik sağlamaktadır. Grinning Graphics web sitesinde yayımlanan makalenin yazarı, yazı tiplerinin aşırı çeşitlilik göstermemesi gerektiğini, aksi hâlde izleyicinin dikkatinin dağılabileceğini veya ana iletinin zayıflayabileceğini belirtmektedir. Geleneksel grafik tasarım uygulamalarından poster, broşür ve markalaşma gibi alanlarda yaygın olan bu yaklaşım, tipografik istikrarın tasarımın profesyonelliği için temel bir unsur olduğunu vurgulamaktadır (Grinning Graphics, n.d.).

Ancak çocuk resimli kitapları alanında, özellikle çok katmanlı ve karakter odaklı anlatılarla kurgulanan eserlerde bu ilke sınırlayıcı olabilmektedir. Bu tür eserlerde tipografi yalnızca metni aktaran bir araç değil, görsel anlatının, karakter inşasının ve hikâyenin tonunun ayrılmaz bir bileşeni hâline gelmektedir. Birden fazla yazı tipinin yaratıcı biçimde kullanılması; farklı anlatıcı seslerinin ayrıştırılmasına, çeşitli duyguların aktarılmasına ve hikâye atmosferinin güçlendirilmesine katkı sağlayabilmektedir. Geleneksel yaklaşımların aksine, çocuk kitaplarında yazı tipi çeşitliliği çoğu zaman karmaşa yaratmamakta; aksine çocuğun farklı sesleri ayırt edebilmesine ve çok duyulu, çok katmanlı bir okuma deneyimi yaşamasına yardımcı olmaktadır.

Örneğin Janet ve Allan Ahlberg’in “The Jolly Postman” adlı kitabında, postacı klasik masal dünyasındaki farklı karakterlere mektuplar taşımakta ve her mektup farklı bir yazı tipiyle tasarlanmaktadır. Bu tercih yalnızca estetik bir unsur değildir; aynı zamanda her yazı tipi, mektubun göndereninin kişiliğini ve tonunu yansıtmaktadır. Böylelikle çocuk, içeriği okumadan önce bile gönderenin duygusal hâlini ve üslubunu sezebilmekte ve bu durum, anlatıyla bilinçdışı bir bağ kurulmasını sağlamaktadır (Meiklejohn, 2012).

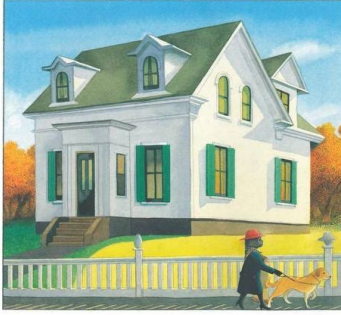


The Jolly Postman: Or Other People's Letters by Janet and Allan Ahlberg

Görsel 3. Janet & Allan Ahlberg'in The Jolly Postman: Or Other People's Letters adlı kitabından alınan bir görsel. Erişim tarihi: 14 Aralık 2025 <https://hannahmeiklejohn.wordpress.com>

Bir diğer örnekte, Anthony Browne'un *Voices in the Park* adlı eserinde, hikâyeyi anlatan her karakter için farklı bir yazı tipi kullanılmıştır. Resmîyet ve katılık taşıyan anne, ağır ve yapılandırılmış bir yazı tipiyle; neşeli kız çocuğu hafif ve kavisli bir yazı tipiyle; depresif baba ise koyu ve sıkışık bir yazı tipiyle temsil edilmiştir. Bu yazı tipi seçimleri, her bölümün kendine özgü illüstrasyonlarıyla bir araya gelerek çok sesli bir anlatı oluşturmakta ve her karakterin duygusal durumunun aktarılmasına katkıda bulunmaktadır. Böylelikle çocuk için daha derin bir görsel ve duygusal deneyim sağlanmaktadır (Meiklejohn, 2012).

FIRST VOICE



It was time to take Victoria, our pedigree Labrador, and Charles, our son, for a walk.

THIRD VOICE



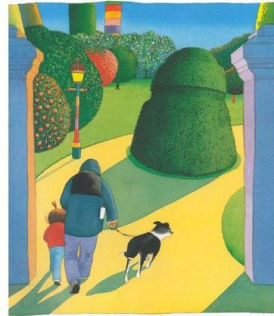
I was at home on my own again. It's so boring. Then Mummy said that it was time for our walk.

SECOND VOICE



I needed to get out of the house, so me and Smudge took the dog to the park.

FOURTH VOICE



Dad had been really fed up, so I was pleased when he said we could take Albert to the park.

Görsel 4. Anthony Browne'un *Voices in the Park* adlı resimli kitabından bir sahne. Erişim tarihi: 14 Aralık 2025: <https://hannahmeiklejohn.wordpress.com>

Her iki örnekte de tipografi, metnin okunmasını sağlayan bir unsur olmanın ötesine geçerek doğrudan hikâyeye anlatımına, karakter inşasına ve duygusal etki yaratmaya hizmet etmektedir. Dolayısıyla grafik tasarımda yaygın olan yazı tipi çeşitliliğini sınırlama önerisinin aksine, çocuk kitaplarında bu çeşitlilik hedefe yönelik ve bilinçli bir biçimde kullanıldığında, anlatıyı güçlendiren etkili bir araç hâline gelebilmektedir.

Resimli kitaplarda kimi zaman sözcük ile görüntü arasındaki sınır öylesine iç içe geçmektedir ki metin, yalnızca anlam taşıyan bir unsur olmanın ötesine geçerek başlı başına görsel ve ifade edici bir öğeye dönüşmektedir. Bu tür bir tasarım anlayışı, yalnızca modern kitaplarda değil, klasik örneklerde de görülmekte olup “metinsel imge” (Pictorial Text) ya da “somut şiir” gibi kavramların bir yansımasıdır.

Bu bağlamdaki dikkate değer örneklerden biri, Alice Harikalar Diyarında kitabındaki “fare şiiri”dir. Şiirin sayfada bir farenin kuyruğunu andıracak biçimde tasarlanması ve İngilizcede tale/tail (hikâye/kuyruk) sözcük oyununu görsel formda yansıtması, metnin görsel bir anlatı unsuruna dönüştüğünü göstermektedir. Eric Carle’ın bu şiiri yeniden yorumladığı resimli versiyonda da yalnızca farenin betimlemesi değil, sözcüklerin yerleşim düzeni de anlatının görsel yapısının bir parçası hâline gelmiştir. Bu örnekte metin, içerikle bütünleşmiş ve okuyucuyu “okumadan önce görmeye” yönlendiren bir yapı ortaya çıkmıştır (Salisbury & Styles, 2020, s. 94).



Görsel 6. The Crows / Kargalar (Written by Ebrahim Ebrahimi, illustrated by Bahman Zarrinkelk, 2019)

Her iki örnekte de metin, yalnızca anlam aktaran bir katman olmaktan çıkmakta; görsel yerleşim ve biçimsel varlığıyla eserin estetik deneyiminin ayrılmaz bir bileşenine dönüşmektedir. Bu tür bir dil kullanımı, hem çocuk hem de yetişkin okuyucuyu eşzamanlı bir görsel, duygusal ve okuma deneyimine davet etmektedir.

Resimli kitaplarda sözcük ve görüntü çoğu zaman öylesine bütünleşmiş bir yapı oluşturur ki yalnızca birbirini tamamlamakla kalmaz, aynı zamanda bu iç içelik metin ile görsel arasındaki geleneksel sınırları belirsizleştirir. Bu çok katmanlı etkileşimde sözcükler, yalnızca dilsel anlam taşıyan birimler değil, aynı zamanda görsel özellikleriyle kitabın görsel dilini biçimlendiren öğelerdir.

Bruno Munari, *The Shape of Words* adlı eserinde sözcüklerin görsel niteliğine dikkat çekerek her sözcüğün sese ek olarak bir “şekle” sahip olduğunu ve bu şeklin okuyucunun deneyimini etkileyebileceğini belirtmektedir. Örneğin “MAMMA” sözcüğü, okurun zihninde yumuşak ve yuvarlak bir form çağrıştırmakta ve bu durum sözcüğün duygusal içeriğiyle uyum göstermektedir (Munari, 2005, akt. Salisbury, 2020, s. 97).

Çağdaş resimli kitaplarda bu yaklaşım, el yazısı tipografisi (hand-lettering) kullanımının yaygınlaşmasına yol açmıştır. Bu tür uygulamalarda tasarımcılar, sayfanın tüm yüzeyini ifade edici bir unsur olarak kullanmakta; metin ile görsel arasında güçlü bir bütünlük oluşturmaktadır. Bu bütünsel yaklaşım, anlatıya

Bu kitapta sözcük ile imge arasındaki sınır anlamlı biçimde ortadan kalkmaktadır. Pek çok benzer eserden farklı olarak, anlatı yalnızca yazı aracılığıyla değil, bizzat metnin kendisinin görselleştirilmesi yoluyla kurulmaktadır. Winston, dekoratif ya da yalnızca arka plan niteliğinde görüntüler yaratmak yerine, klasik metinleri ve çocuk edebiyatı parçalarını kullanarak dalgalar, dağlar ve hayalî patikalar oluşturmaktadır. Bu öğeler hem anlam hem de biçim taşımakta ve böylece sözcükler görsel kompozisyonun kurucu bir parçası hâline gelmektedir (The Guardian, 2016).

Jeffers'a göre projenin temel amaçlarından biri, çocukları dilin dünyasına davet etmektir; ancak bu davet, yalnızca okumaya yönelik değildir. Çocuk, sözcükleri bir görüntü malzemesi olarak deneyimlemektedir. Jeffers ve Winston, bu işbirliğinde yazar-çizer ayrımını ortadan kaldırmış ve ortaya çıkan bütünlük, eserin hangi bölümünün hangi sanatçıya ait olduğunu ayırt etmeyi zorlaştıracak kadar güçlüdür (Jeffers & Winston, 2016). Bu bütünlüşme, tipografinin yalnızca anlamı ileten bir araç değil, aynı zamanda okuyucunun görsel deneyimini kuran bir öğe olarak işlev gördüğü bir anlatı yapısı yaratmaktadır



Görsel 8. Jeffers, O. & Winston, S. (2016). A Child of Books. Walker Books



Görsel 9. Jeffers, O. & Winston, S. (2016). A Child of Books. Walker Books

Eserdeki tipografi, küçük yaştaki okuyucuyu araştırmaya yönlendirecek biçimde tasarlanmıştır: sözcükler, bir dağın ya da bir dalganın formuna bürünerek yalnızca okunmaz; görülür, hissedilir ve deneyimlenir. Çocuk bu metinsel dokular arasında yol alırken yalnızca hikâyeyi takip etmekle kalmaz, aynı zamanda ona katılır. Bu yönüyle A Child of Books, çocuk kitabında tipografinin anlatısal, duyuşsal ve eğitsel bir işlev üstlenebileceğinin açık bir örneğidir.

Hikâyede “kitaplardan yapılmış bir çocuk” olduğunu söyleyen bir kız çocuğu, sözcüklerden oluşan bir kayıkla denizlerde yolculuk yapmakta ve bir oğlan çocuğunu bu hayalî serüvene davet etmektedir. Hikâye, masallar ormanından geçerek hayal dağlarına, şarkı bulutlarına uzanan bir güzergâh izlemektedir. Sam Winston’ın tasarladığı bu manzaralar, klasik metinler ile ninnilerden oluşmaktadır: denizin dalgaları, bulutlar, dağlar ve hatta canavarlar bile sözcüklerin ve cümlelerin ustaca düzenlenmesiyle biçim kazanmıştır. Bu yönüyle sözcükler yalnızca anlatının bir parçası değil, aynı zamanda görsel atmosferin temel öğeleridir (FAB Book Reviews, 2016).

Bu görsel-anlatısal yaklaşım, küçük yaştaki okuyucuyu çok duyulu bir deneyime davet etmektedir; sözcükler yalnızca okunmaz, aynı zamanda görülür, hissedilir ve yaşanır (Biedenbarn, 2016).

Walker/Candlewick tarafından 2016 yılında yayımlanan bu işbirliği, metnin sayfa boyunca bir görsel unsur olarak kullanılmasındaki yenilikçi yaklaşımıyla dikkat çekmiştir. Jeffers’ın el yazısı metinleri ile Winston’ın

tipografik manzaraları birleşerek, kimi zaman karakterlerin ve mekânların çocuk edebiyatı metnlerinin içinden çıkarıldığı, kimi zamansa klasik anlatıların (örneğin Rapunzel) şiirsel yansımalarının görüntüye işlendiği bir alan yaratmıştır.



Görsel 10. Jeffers, O. & Winston, S. (2016). A Child of Books. Walker Books

Bu kitap, metin ile görüntü arasındaki sınırları kaldırarak John Scieszka, Lane Smith ve Molly Leach'in *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (1992) gibi eserlerinde görülen yaratıcı geleneğe bir saygı duruşu niteliği taşımaktadır (Salisbury & Styles, 2012, ss. 98–99).

Sam Winston'ın yaklaşımı temelde dile dayanmaktadır; onun eserleri, sözcükleri hem anlamın hem de biçimin taşıyıcısı olarak öne çıkarır.

Kaynakça

- Arğın, E. (2019). Siyasi Partilerin 2019 Yerel Seçimlerinde Web Sitesi Kullanımı ve Karşılaştırmalı Analizi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi, 22(2), 397-404. <https://doi.org/10.29249/selcuksbmyd.536937A>
- Arğın, E. (2020). Yasal Düzenlemelerin ve Kamu Spotlarının Sigara Bağımlıları Üzerindeki Etkisi. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 9(2), 1289-1314. <https://doi.org/10.15869/itobiad.681989>
- Becer, E. (1999). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara, Turkey: Dost Kitabevi.
- Biedenharn, I. (2016, March 30). Oliver Jeffers and Sam Winston on creating A Child of Books out of beloved literature. Entertainment Weekly. <https://ew.com/article/2016/03/30/oliver-jeffers-sam-winston-creating-child-books-out-beloved-literature/>
- Ebrahimi, N. (2019). Kalagh-ha [The crows] (N. Zarrinkelk, Illus.). Kanoon Parvaresh Fekri.
- FAB Book Reviews. (2016, October 6). Picture-book review: A Child of Books by Oliver Jeffers & Sam Winston. <https://fabbookreviews.com/2016/10/06/picture-book-review-a-child-of-books-by-oliver-jeffers-sam-winston/>
- Grinning Graphics. (n.d.). The importance of typography in design. <https://grinninggraphics.co.uk/the-importance-of-typography-in-design/>
- Karhadkar, J. (2022). Discussing the role of typography in children's educational books and its impact on learning. Typography Day 2022. <http://www.typoday.in>
- Luchetta, E. (2019, 18 Kasım). Fütürizm ve grafik tasarım: tipografik devrim ve inanılmaz kitap-nesneler. Pixartprinting. Erişim tarihi: 3 Aralık 2025, <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/futurism-book-objects/>
- Meiklejohn, H. (2012, December 20). Creative use of typeface in picture books. <https://hannahmeiklejohn.wordpress.com/2012/12/20/creative-use-of-typeface-in-picture-books/>
- Michelle, R. (2023, 17 Mayıs). The origins of typography and the role it plays in design. Medium. <https://medium.com/design-bootcamp/the-origins-of-typography-and-the-role-it-plays-in-design-ef5a673d1f29>
- Munari, B. (2005). The shape of words. Corraini Editions.

- Popova, M. (2016, September 6). A child of books: Oliver Jeffers and Sam Winston. The Marginalian. <https://www.themarginalian.org/2016/09/06/a-child-of-books-oliver-jeffers-sam-winston/>
- Rapido Books. (n.d.). Typography and its importance in book publishing. <https://rapido-books.com/typography-and-its-importance-in-book-publishing/>
- Salisbury, M. (2020). Illustration: Making books. Bloomsbury Visual Arts.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). Children's picturebooks: The art of visual storytelling. Laurence King Publishing.
- Sheridan, K. (2013, Şubat). The Role of Type in Children's Books. <http://keelysheridanbookdesign.blogspot.com/2013/02/the-role-of-type-in-childrens-books.html>
- Şener, Y. (2021). Müslüm Filmi Özelinde 2000 Sonrası Popüler Türk Sinemasında Aile içi Şiddet Olgusu. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi(35), 423-443.
- The Guardian. Oliver Jeffers's A Child of Books – cover reveal and interview. <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/mar/30/oliver-jeffers-a-child-of-books-cover-reveal-and-interview>
- Turgut, Ö. P. (2017). Expressive typography as a visualisation of ideas. New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences, 4(11), 164–170. <https://www.prosoc.eu>
- Walker, S. (n.d.). Typography in children's books. Books for Keeps <https://booksforkeeps.co.uk/article/typography-in-childrens-books/>
- Winston, S., & Jeffers, O. (2016). A child of books. Walker Books

BÖLÜM 2

MODERN SANAT ESTETİĞİNE GİRİŞ- KIRILMA NOKTALARI (1880-1960)

Dr. Öğretim Üyesi Arif Esen BAYKURT¹

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135698>

¹ Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Malatya/TÜRKİYE, a.e.baykurt@gmail.com,0000-0002-1438-1276

1. GİRİŞ

Mağara döneminden Romantizme uzanan süreci çok kısaca özetlemek gerekirse; Eski Taş Çağı'ndan itibaren insanlar, mağara duvarlarına çoğu zaman bilinçli bir kompozisyon gözetmeksizin resimler yapmışlardır. Sembol, figür ve soyut geometrik formlarla bezenen bu erken üslubu izleyen süreçte sanat, monarşiyle yönetilen toplumlarda din adamlarına ve krallara hizmet eden bir araç hâline gelmiştir. Mısır sanatında stilizasyon ve idealize edilen gerçeklik öne çıkarken, Antik Yunan sanatında konulu figürlü resim ve heykeller üzerinden gelişen kompozisyon anlayışı, stilizasyon ve idealizasyonla kendini yenilemiştir. Yunan sanatı idealizmle, Roma sanatı ise verizmle iç içe bir realizmi işlerken, Orta Çağ sanatı büyük ölçüde dinin belirleyiciliği altında kalmıştır. Rönesans'la birlikte gerçekçilik doruk noktasına ulaşmış; Giotto ile üç boyutlu ve natüralist çalışmalar ortaya konulmuş, Yüksek Rönesans'ta ise kusursuz klasik insan figürü realizmi geliştirilmiştir. Maniyerizm'de uzatılmış, çarpıtılmış ve deforme edilmiş insan figürleri, sanatçıların kişisel ifade arayışlarının sanat tarihi diyalektiğine girdiği bir dönemi temsil etmiştir. Barok ile dengeli Rönesans üslubu kırılmış; teatral, atektonik ve diyagonal kompozisyonlarda hareketli, dağınık figürler, abartılı ışık-gölge oyunları ve yoğun duygusal ifadelerle kompozisyonlar sıra dışı bir bağlamda alımlayıcıyı şaşırtacak biçimde doldurulmuştur. Rokoko, aristokrat-burjuva kır eğlencelerini aşk ve doğa temalarıyla işlemiştir. İtalya'da Herculaneum ve Pompei'deki yanardağ patlamalarının ardından yapılan kazılar, klasik sanatı Neo-klasik üslupla yeniden sanat dünyasına taşımış; sade, orantılı ve idealizasyona dayalı bu yaklaşım, desen çalışmalarında mükemmellik arayışını öne çıkarmıştır. Demokratik parlamenter düzenin yerleşmesiyle birlikte, Maniyerizm sonrasında ikinci bir ekspresif anlatım evresi olarak Romantizm ortaya çıkmış; sanatçılar, içsel duygularını merkeze alan resimleriyle yeni bir kırılmanın eşiğinde sanat tarihinde farklı bir sayfa açmışlardır (Turani, 2014; Hodge, 2020; Dempsey, 2019; Eroğlu, 20215).

Buraya kadar geline aşamada, Maniyerizm ve Romantizm'de ortaya konan ekspresyonist içgüdüyle beslenen eserler, yaklaşık 500 yıllık akademik disiplinin ve yerleşik estetik anlayışın sınırlarını zorlamış; böylece sanat, bu geleneği delip aşmanın eşiğine gelmiştir. Modern sanat ise bu eşiğin ötesine, adeta sırt çantasındaki nesneleri birer birer atarak ilerlemiştir. Nesnesizleşmeye doğru giden bu süreçte bütün “suç” her ne kadar sanatçıların radikal tercihlerine

yüklenmiş olsa da perde arkasındaki sosyolojik, teknolojik, ekonomik ve politik etkenlerin dile getirilmesi, modern sanat estetiğinin daha iyi kavranmasında önemli bir rol oynamaktadır.

2. MODERN SANATIN SOYUTLAŞMASI: SANAYİ, KAYGI VE MALZEME

20. yüzyıl Modern Sanat'ını, yüzyıllar boyunca yerleşmiş görme ve beğeni alışkanlıklarını sarsan köklü bir kırılma olarak görmek gerekir. Geleneksel güzellik ölçütleriyle uyuşmayan bu yeni estetik dil, özellikle 1900'lerden itibaren hem yoğun eleştiriler hem de zamanla "klasik"leşen kabuller üretmiştir. Modern sanat, Nazi Almanyası, Sovyet Rusya ve Doğu Bloku gibi totaliter rejimlerde "yozlaşmış" ilan edilerek yasaklanmış; sanatçılar görevlerinden uzaklaştırılmış, sanat devlet propagandasının bir aracı hâline getirilmiştir. Sanayi devrimi, bilimsel buluşlar ve savaşların yarattığı kriz ortamı, nesnenin parçalanmasına dayalı yeni biçim arayışlarını güçlendirmiş; Kübizm ve Dışavurumculuk gibi akımlar bu bağlamda maddesel dünyanın görünüşünü parçalayarak yeni ifade imkânları geliştirmiştir. Endüstriyel düzenin insanı otomatikleştiren ve kişiliक्सizleştiren yapısına karşı sanatçı, kaba, dokulu, bazen üç boyutlu prototip enstalasyonlara kadar uzanan ve insan elinin izini taşıyan yapıtlarla tepki vermiş; modern sanat böylece hem kaygı ve huzursuzluğun dışavurumu hem de endüstriyel yaşama karşı bir direnç alanı hâline gelen estetik yorumlamalarla kendi dönemini kapatmıştır. Soyut sanatın gelişiminde boya, doku ve strüktür başlı başına anlam taşıyan unsurlara dönüşmüş; biçim ve renk doğadan koparak özerk bir estetik alan kurmuştur. Turani'ye göre bu süreç, sanatçının dünya dengeleri karşısındaki yalnızlığını içe çeviren, sezgi ve bilinçaltı ile beslenen uzun soluklu bir deneysel-düşünsel hattın ürünü olup, modern sanatın saf soyuta tesadüfen değil, tarihsel ve ruhsal bir zorunlulukla ulaştığını gösterir (Turani, 2014: 554-561). Bu dönem, Amerikan Ekspresyonizmi ve Pop Art'tan kavramsal sanata, video sanata, enstalasyon ve kamusal sanatlara uzanan; mesajın mekân içindeki izdüşümlerine yönelen bir evrime zemin hazırlamıştır. Dolayısıyla estetik bağlam, tekil bir üslup anlayışından, kısa zaman aralıklarında ortaya çıkan düzinelerce farklı estetik yorumu üst üste yığan çoğul bir yapıya dönüşmüştür.

3. SAVAŞ SONRASI ÇOK MERKEZLİLİK VE ELEŞTİREL HEYKELCİ ÇERÇEVE

II. Dünya Savaşı sonrasında çok sayıda sanatçı ve düşünürün Amerika'ya göç etmesiyle New York'un yeni bir kültür-sanat merkezi hâline gelmesi, sanatsal üretimin hem coğrafî hem de estetik düzlemde köklü bir dönüşüm geçirmesine yol açmış; bu süreçte sanat, Tokyo, İstanbul, Buenos Aires ve Sidney gibi merkezlerin katılımıyla çok merkezli ve küresel bir ağ şeklinde örgütlenmiş, ancak aynı zamanda üniversiteler, akademiler ve kitle iletişim araçlarının belirleyici hâle gelmesi, sanatçı–izleyici ilişkisinde daha fazla uzaklaşmaya neden olmuştur (Akaş, 1995: 3-6). Bu tarihsel bağlamda Turani'nin sanayileşme, makineleşme ve soyutlaşma ekseninde çizdiği tablo ile Eroğlu'nun güncel sanat ortamını Hegelci bir bakışla² eleştiren yaklaşımı kesişmekte; bir yanda endüstriyel modernleşmenin ürettiği kaygı, parçalanma ve soyutlanma, diğer yanda sanat yapıtının “kapital” mantığına eklenerek piyasa ilişkileri içinde dolaşıma sokulması, modern sanat estetiğinde çift yönlü bir kriz alanı olarak ortaya konmaktadır (Turani, 2014: 555–560; Eroğlu, 2015: 19–25). Eroğlu'nun müze–müzayede–galeri üçgeninde işleyen fiyat şişirme, prestij odaklı alım–satım ve “mekaniklik” eleştirisi, Hegel sonrası dönemde tinsellikten, tarihsel süreklilikten ve kamusal işlevden kopan bir estetik çözülmeye işaret ederken; Turani'nin soyutlamayı içsel bir zorunluluk ve uzun soluklu deneysel bir süreç olarak kavrayan çözümlemeleriyle birlikte okunduğunda, modern–postmodern sanat alanının yalnızca biçimsel yeniliklerden ibaret olmayan, ideolojik, ekonomik ve felsefi düzlemlerin kesiştiği çok katmanlı bir düşünme alanı hâline geldiği sonucuna ulaşmaktadır (Turani, 2014: 557–561; Eroğlu, 2015: 19–29).

4. MODERN ESTETİĞİN AYAK İZLERİ

19. yüzyılda sanatçıların kilise ve zengin burjuvazinin baskısından kurtularak özgürleşmeleri ve El Greco, Turner, Delacroix ile Monet'nin denemeleri, soyut sanata giden süreci hızlandıran temel bir kırılma olmuştur (Resim 1) (Grzymkowski, 2013: 196). Dolayısıyla sanat, daha önceleri kutsalı

² Bu Hegelci bakış, modern/güncel sanatı yalnızca biçim ve tarz üzerinden değil, tarihsel tin, diyalektik çelişkiler ve ‘sanatın tarihsel görevi’ açısından sorgulayan; özellikle de sanatın tinsel içeriği ile kapitalist piyasa mantığı arasındaki gerilimi açığa çıkaran eleştirel bir çerçeve anlamına geliyor.

ve saraydaki kraliyeti öven iki ana kola ayrılmıştı. Daha sonraları Turner–Monet dönemi sonrasında artık yalnızca geleneksel, yani akademik sanatın yanında farklı bir yol izlenmeye başlamıştır. Bu yol, modern sanatın getirdiği, birbirinden farklı ve ardışık biçimde gelişen dünyaya yeni bir bakış açısı; daha doğrusu formları parçalayarak dönüştüren, onları geometrik bileşenlere ayıran ya da kimi zaman bütünüyle nesneden arındıran yeni estetik anlayışından başkası olmamıştır.



Görsel 1. Eugène Delacroix, A Moroccan mounting his Horse, Oil on canvas, 56 × 46 cm, 1854, The National Gallery, London.



Görsel 2. El Greco, Laokon ve Oğulları, Oil, 142 cmx, 193 cm, 1610–1614, National Gallery of Art, Washington, D.C.

El Greco’nun uzatılmış, sağlıklı bir cilt görünümünden uzak figürleri de önceki figüratif geleneğe meydan okuyan, bambaşka bir dünyanın insanlarını andıran modern bir estetik yönelimin haberini vermiştir (Resim 2). Turner’in sisli “Gün Batışı” kompozisyonu, algıda Monet’nin Nilüferler dizisine eşlik eden erken deniz manzaralarının öncüsüyümüş gibi görünen bir benzerlik taşımaktadır (Resim 3).



Görsel 3. J.M.W. Turner, Gün Batışı, 1840 © Tate, London 2011.

Modernizm, kendisinden önceki dönemlerin cehalet ve hurafelerine karşı konumlanmış; aklın, bilimin ve demokratik ideallerin üstünlüğünü ileri sürmüştür (Barrett, 2011: 203). Diğer bir deyişle, modern sanat genel olarak geleneğe karşı radikal bir kopuş iradesiyle tanımlanmıştır. Sanatçı, ait olduğu kültürün sürekliliğini temsil eden değerlerden uzaklaşarak, kısa süreli fakat etkisi yüksek akımlar içinde konumlanmıştır. Plastik sanatlar bağlamında Édouard Manet’nin 1863 tarihli “Kırda Öğle Yemeği” tablosu estetik düzlemde bu kırılmanın simgesel başlangıcı sayılmış (Resim 4), sanatın toplumsal tarihi açısından ise Gustave Courbet’nin 1850’lerde kendisini toplum içinde bağımsız bir sanatçı figürü olarak konumlandırma çabası modernizmin çıkış evresi olarak okunmuştur (Resim 5) (Erden, 2012: 7–8).



Görsel 4. Édouard Manet, “Kırda Öğle Yemeği”, 208x265 cm., TÜYB, 1863, Musée d'Orsay, Paris.



Görsel 5. Gustave Courbet, “Merhaba Bay Courbet”, 129x150 cm., TÜYB, 1854, Musée Fabre, Montpellier, France.

Modern sanat akımlarının son aşaması ise II. Dünya Savaşı sonrasında ABD’de Pollock ve de Kooning’in Soyut Dışavurumculuğu ile belirginleşmiş, 1950’lerde İngiltere’de ve ardından ABD’de ortaya çıkan Pop Art hareketi bu modernist çizgiyi kırarak yeni bir sanat döneminin başlangıcını haber vermiştir (Erden, 2012: 7–8).

5. MODERN ESTETİĞE GİRİŞ

Romantizm ve ardı sıra gelen Realizm’den sonra Modern sanat, yaşamdan uzaklaşmaya başlamıştır. Bu uzaklaşma sürecinde beliren modern

sanat estetiklerini kısaca sıralarsak en çok dikkat çeken sanatçılar Monet, Cézanne, Van Gogh, Picasso, Matisse, Salvador Dalí, Jackson Pollock ve Modernizm’in bittiğinin ilanı olarak yorumlanan Pop Art, yani Andy Warhol karşımıza çıkmaktadır. Sanattaki bu sıçramayı ilk başlatan olgunun fotoğrafın icadı olduğu söylenebilir. Fotoğrafın icadından 35 yıl sonra ilk renkli fotoğraf çekilmiş, on yıl sonra ise Monet “Güneşin Doğuşu” adlı eserini yapmıştır.



Görsel 6. Claude Monet, Saman Yığınları, 60 cm × 100 cm, 1890-91, Chicago Sanat Enstitüsü.

Fotoğrafın icadı, gerçekliği “doğru” ve hızlı kaydetme işini üstlenerek resmin yüzyıllardır sürdürdüğü ayrıntılı taklit işlevini zayıflatmış, böylece ressamların ışık, renk ve hareketi daha öznel ve deneysel biçimde yorumlamalarının önünü açmıştır. İzlenimciler, fotoğrafın anlık görüntü, beklenmedik kadraj (cropping) ve bulanık hareket etkilerinden esinlenerek gündelik hayat sahnelerini âdeta “anlık bir kare” gibi kurgulamış, fakat bunu fotoğrafın yapamadığı ölçüde atmosfer, ışık titreşimi ve duyuusal etkiyle zenginleştirmiştir. Bu sayede resim, yalnızca gerçeği kaydeden değil, görüleni algı ve duyguyla birlikte yeniden kuran özerk bir estetik alan hâline gelmiştir (Schneider, 1968). Demirkol, Romantizm öncesi sanatçıların “eski”,

sonrasındakilerin ise “modern” olarak adlandırıldığını; modernizme asıl geçişin Seurat, Cézanne, Van Gogh ve Gauguin’in katkılarıyla 1905’ler civarında olgunlaştığını, İzlenimciliğin de hem pozitivist düşünceyle koşut ilerleyen hem de Manet ve diğer empresyonistlerin renk ve “bitmiş resim” anlayışını sorgulayan tavrıyla taklide dayalı akademik resmi temelden sarstığını vurgulamıştır (Resim 6) (Demirkol, 2008: 21; Vallier, 1970: 21).

Romantizmle başlayan modern adımlar, Empresyonizmin estetiği (1885–1910) içinde Monet’nin *Gün Doğuşu* tablosuyla yalnızca ışığın resmedildiği yeni bir üslubu ortaya koymuş; fotoğrafik nesneler terk edilerek Pointillizm ve Neo-Empresyonizm’e geçilmiş, renk ve “nesne dokusunun renge tepkisi”ne dair analizlerle (Dempsey, 2019: 10) modern sanat estetiğinin sanayi devrimi ve toplumsal dönüşümlerle bağlantılı çok katmanlı bir süreç olduğu belirginleşmiştir (Erden, 2012: 7–8; Turani, 2014: 554–561; Eroğlu, 2015: 19–25). Böylece formlara duyulan rağbet geri plana itilmiş, doğadaki güzeli yakalama hevesi de giderek zayıflamıştır. Akabinde gelen araştırmalar ise deneysel sanatı başlatmıştır. Arthur Danto’ya göre modern sanatla birlikte deneysel ufuk genişlemiş; artık bir yapıtın güzel olma zorunluluğu, doğanın birebir taklidi ya da formların belirli bir mekân içinde geleneksel biçimde işlenmesi gibi gereklilikler ortadan kalkmıştır (Barrett, 1990: 35).

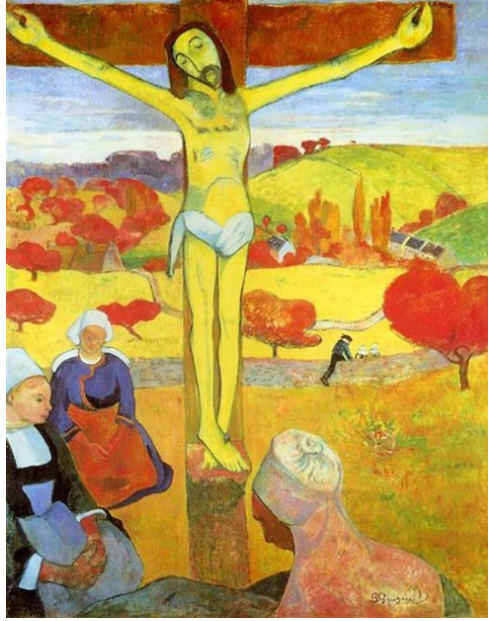
Neo-Empresyonistler, Cézanne, Signac ve Seurat aracılığıyla noktayı, rengi ve hareketi çözümleyerek modernizme yapısalcı bir yön kazandırmış; “her çizgi simgeseldir” anlayışıyla çizgiyi hem yapısal hem de psikolojik bir öge hâline getirerek Konstrüktivizm’in zeminini hazırlamıştır (Eroğlu, 2015: 67). Picasso’nun “modernist ressamların babası” diye andığı Cézanne, resimde doğanın küre, silindir ve koni üzerinden kavranılması gerektiğini savunmuştur. Kuramsal düşünceyi dikkatli gözlemle birleştirerek resimde hem gözü hem zihni etkin kılmak istemiş, Monet’nin “Nilüferler” dizisine benzer biçimde “Sainte-Victoire Dağı” ve “Château Noir” serilerinde konuyu, geometrik denemelerini taşıyan bir araç olarak kullanmıştır (Resim 7) (Erden, 2012: 27–28). Ayrıca bu dönemin önemli eserlerinden *La Grande Jatte Adası*, Pointillizm estetiğine güzel bir örnektir ve yüzey neşeli renkler, sıcak tonlarla ifade edilmiştir (Resim 8).



Görsel 7. Paul Cézanne, Mont Sainte-Victoire, TüYB, 7.2 x 97.2 cm 1902-1906.



Görsel 8. Georges Seurat, La Grande Jatte Adasında Bir Pazar Öğleden Sonrası, TüYB, 207,6 × 308 cm, 1884–1886, Art Institute of Chicago, Chicago.



Görsel 9. Paul Gauguin, Sarı İsa, 91.1 cmx73.4 cm, TÜYB, 1889, Buffalo AKG Museum, NY.



Görsel 10. Paul Gauguin, Vaaz Sonrası Vizyon (Yakup'un Melekle Güreşi),

TÜYB, 72.2 cmx 91 cm, 1888, Scottish National Gallery, Edinburgh.

Gauguin (1848–1903), Pissarro’nun etkisiyle başladığı izlenimci resimden, 1888’de Émile Bernard’ın “Cloisonnism” tekniği aracılığıyla uzaklaşarak, yüzeyi vitrayı andıran düz renk alanları hâlinde kurgulayan Sentezist ve Sembolizme yakın bir dile yönelmiştir (Resim 9). Bu süreçte, sembolizmin kullanıldığı “Vaazdan Sonra: Yakup Melekle Güreşiyor” gibi eserlerinin yanı sıra (Resim 10), Japon ve Kiklad adaları primitif sanatından da yoğun biçimde yararlanmıştı. Cézanne, 1863’te “Reddedilenler Sergisi”nde eserlerini sergilemiş; empresyonist–pointilist etkilerle yorumlanmış perspektifi birleştiren resimleri, daha sonra Kübistlere önemli bir esin kaynağı olmuştur (Erden, 2012: 28–36). Dolayısıyla Post-Empresyonizm ile sanatçılar fotoğrafi gerçeklikten uzaklaşarak nesneleri stilize etmeye yönelmiş ve simgeci yorumlara dayalı bir dille aktarmışlardır. Neo-Empresyonizm ise doğayı tuvalde karıştırılmamış, saf ve çoğu kez zıt renk noktalarıyla betimleyip ardıl bir izlenim oluşturan bir üslup geliştirmiş; bu yaklaşım, görsel kortekste haz uyandıran noktaları birleştirme işlemiyle son bulmuştur.

Fovizm (1904–1908), Neo-Empresyonizm sonrasında doğalcı renk anlayışını kökten reddeden bir eşik olarak ortaya çıkmıştır. Nesneler perspektiften arındırılmış, sadeleştirilmiş biçimler ve düz yüzeyler üzerinde, sanatçının iç dünyasını görünür kılan çığ, impastolu boya katmanları ve yoğun çizgilerle ifade edilmiştir. Böylece akım, Van Gogh ve Cézanne’ın mirası ile Neo-Empresyonizm ve Sentezizm’in deneysel renk anlayışını devralarak soyutlamaya giden sürecin önemli bir halkasını oluşturmuştur. Fovistler, Post-Empresyonistlere benzer biçimde, “gerçekçi” tonlar yerine bilinçli olarak doğaya uymayan yapay renkleri ve bireysel algıyı kompozisyonun merkezine yerleştirmiştir. Matisse ve çağdaşlarında doğa, çizgi ve renkten oluşan yalın, dekoratif motiflere dönüşür ve bu radikal renk dili, soyut sanatın öncülerinden Kandinsky dâhil pek çok sanatçıyı derinden etkilemiştir (Grzymkowski, 2013: 197; İpşiroğlu, N. ve M. İpşiroğlu, 2012: 164; Dabhade, 2023). Böylece Fovizm yarı soyut nesneler icra ederken daha sonraları soyut sanatı da etkilemiştir. Ayrıca Fovist sanat eserleri arşivine Maurice de Vlaminck’ta güzel eserler kazandırmıştır (Resim 11).

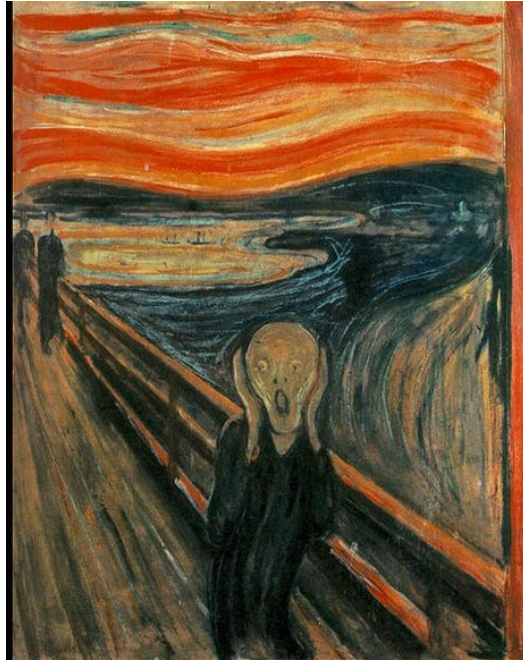


Görsel 11. Maurice de Vlaminck, Seine Chatou'da, 1906, TüYB, Tate Modern, Londra.

Empresyonizmin ardından Alman Dışavurumculuğu, Fovizm, Picasso'nun Kübizmi ve Fütürizm ortaya çıkmış; Empresyonistler illüzyonla gerçeklik kurmaya çalışırken, dışavurumcular bu tavrı küçümseyip dünyanın görmek istediği değil, kendi görmek istedikleri imgeleri resmetmiş ve bu yüzden tepki çekmişlerdir (Eroğlu, 2014: 497). Eroğlu'na göre dışavurumculuk, sanatçıların ifade özgürlüğünü bastıran baskıcı engelleri aşmalarını sağlayan kırılma noktasını temsil etmiştir (Eroğlu, 2014: 498). Modernizm estetiğiyle artık dinî konuların dışına çıkılmış ve 1900'lere varan tarihte yaklaşık 400–500 yıllık bir mitin gerçekliği parçalanmıştır. Ekspresyonizmin manevi havasıyla figürler abartılı ve çarpıtılarak işlenmiş ve sanatçı, dilediğince tasarladığı kompozisyonlarında renkleri hoyratça kullanmıştır. Hatta gece gökyüzü kırmızı ya da yeşil bile olmuştur. Fovizm'le aynı dönemde hüküm süren bu akım, doğa öğeleriyle de sembolizmi kullanmıştır. Fırça darbeleri ise et kalınlığına ulaşarak algıya haz veren uyarınları yakalamayı da ihmal etmemiştir.

Ekspresyonist sanat (1905–1920), temel olarak sanatçının bireysel ikonografisini ve öznel iç dünyasını görünür kılan bir ifade alanı olarak tanımlanabilir. 1900'lü yılların başında, I. Dünya Savaşı'ndan önce özellikle Alman ve Avusturyalı ressam, kişisel duygu ve düşüncelerini doğrudan

resim yüzeyine aktarmayı merkeze alan bir yönelim geliştirmiştir. Bu çerçevede Ekspresyonizm, doğayı olduğu gibi betimlemek yerine, onu sanatçının içsel deneyimine göre yeniden kuran bir tavırla öne çıkmış; parlak, yapay ve doğal görünümüne aykırı renk tercihleri de bu öznel ve yoğun duygulanımı destekleyen başlıca araçlardan biri hâline gelmiştir (Dabhade, 2023). Ekspresyonizm, doğayı bilinçli bir biçimde bozuma uğratan ve ona tinsel/ruhsal bir içerik atfeden bir anlatım stratejisi olarak belirginleşmektedir. Agresif ve gerilim yüklü ruh hâli, rastlantısal izlenimi uyandıran renk seçimleri ile sert, kırık ve düzensiz fırça darbeleri aracılığıyla resim yüzeyine taşınır. Temsiliyet (mimesis) ilkesinin geri plana itildiği bu yaklaşımda, sembolik renk kullanımı, abartılı imgelem, güçlü düşgücü, yer yer politik ve ütöpik göndermeler ile deneysel biçim arayışları, akımın karakteristik estetik niteliklerini oluşturmaktadır. Bu esarlere Munch'un *Çılgılık* adlı eseri güzel bir örnektir (Resim 12) (Dempsey, 2019: 32–35).



Görsel 12. Edvard Munch, *Çılgılık*, Karton üzerine yağlı boya, tempera, pastel ve mum boya, 91 cm × 73,5 cm, 1893, Oslo Ulusal Müzesi ve Munch Müzesi.

Kübizmden önce Edvard Munch'un Çılgılık çalışmasıyla ekspresif anlatılar devreye girmiştir. Halbuki ilk ekspresif anlatılar mağara döneminde başlamıştı; ancak bilinçli olarak yapılan ilk dışavurumlar bu dönemde ortaya çıkmıştır. Hodge'a göre Munch bu eserde "şekli bozarak çizgi ve renklerle esrarengiz temalarla resimler yapmıştır" (Resim 12) (Hodge, 2020: 35). Bu eser, çağdaş eleştirmenlerce büyük tepki ve eleştiriler almıştır. Bu çalışmanın ardından ekspresyonizm tarzı estetik çalışmalar nöbeti devralmıştır. Dolayısıyla daha derin anlamların daha anlaşılır olması için yüzeyler, soyutlamanın da ötesine doğru geçmeye başlamıştır. Bu adımlardan birisi Kübizm'dir.

Kübizm (1908–1914), soyutlamaya doğru bir kayma sağlayan, parçalanmış ve kırılmış formlarla ifade edilen bir sanat akımıdır. Diğer modern sanat akımları gibi Kübizm de yaratıcı sürece son derece öznel bir yaklaşım getirir. Çok boyutlu heykeller, ileri düzey kolajlar ve iç içe geçmiş düzensiz resimler, Picasso'nun eserlerinde olduğu gibi bu akımın karakteristik özellikleridir (Resim 13) (Dabhade, 2023). Aynı dönemde gelişen Ekspresyonizm ise, bireysel ikonografiyi yansıtarak özellikle 1900'lerin başlarında, Birinci Dünya Savaşı öncesinde Alman ve Avusturyalı ressamlar tarafından hayata geçirilmiştir. Ekspresyonist sanat, parlak yapay renklerle doğanın bilinçli bir biçimde bozulmasını ve içsel, ruhsal tavırları vurgular. Saldırgan ruh hâli, rastlantısal renk tercihleri ve sert, kırık fırça darbeleriyle estetik bir ifade bulur. Mimesisi reddeden bu yaklaşımda sembolik renk kullanımı, abartılı hayal gücü, yoğun düşgücü, yer yer politik ve ütöpik göndermeler ile deneysel bir arayış, akımın karakteristik estetik niteliklerini oluşturmaktadır (Dempsey, 2019: 36–38). Bu bağlamda incelediğimiz akımlardan Fovizm ve Kübizm, soyut sanata giden iki ayrı köprü olarak değerlendirilebilir.



Görsel 13. P. Picasso, Mandolinli Kız, 100.3 × 73.6 cm, TüYB, 1910, MOMA.

Fütürizm (1909–1930), gerçekliğin başlangıç, oluşum ve sona erme anlarını tek bir kompozisyon içinde üst üste bindirerek temsil etmiş; bu yolla modern dönemin teknoloji, hız ve dinamizmine özgü ruhunu görünür kılmıştır. Marcel Duchamp'ın *Merdivenden İnen Çıplak* adlı eseri, bu tarz estetikten bahsedildiğinde en çok akla gelen örneklerden biridir (Resim 14) (Grzymkowski, 2013: 197–199). Fütürizm sonrası patlak veren I. Dünya Savaşı ile metalaşma hırslarının nispeten dindiği, mal ve paranın savaş sonrasında önemini büyük ölçüde yitirdiği bir dönemin kapısı aralanmıştır denebilir. Bu kapıdan giren Mondrian ve Maleviç, eserlerinden nesneleri tamamen çıkarmışlardır.

Mondrian ve Maleviç, Fütürizm sonrası görülen soyut sanat eğiliminde en belirgin iki isim olmuştur. Bu iki ustanın geometrik soyutlamaları, doğadaki

varlıklardan, yani nesnelerin tuvalden atılması sonucunda varılan bir üslup çatışması hâline gelmiştir. Bu soyut sanat üslupları; Rus Suprematizmi (1913–1920) ve Konstrüktivizm (1913–1930) olarak belirmiştir.

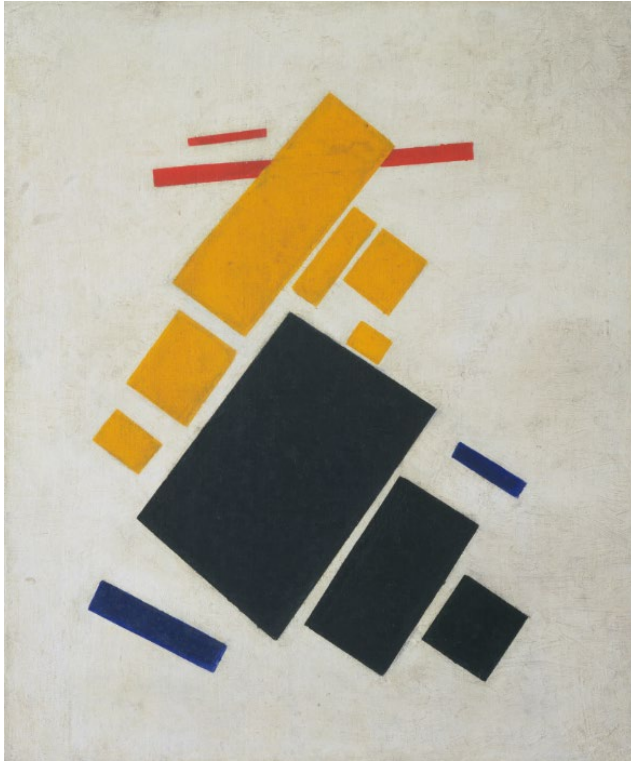


Görsel 14. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak No 2, TÜYB, 146x89cm, 1912, Philadelphia Sanat Müzesi, Philadelphia/ABD.

1920–1930 yıllarında ise geometrik soyutun mimarlık, mobilya ve grafik gibi alanlara taşınmasıyla bu görsel estetik, pratik ve tasarımsal bir karakter kazanmıştır (Vallier, 1970: 18). 1930’lar sonrasında ABD’de güçlenen soyut sanat, 1950’lerde uluslararası ölçekte baskın konuma ulaşarak doğaçlama hareketlerle üretilen “lirik/informel” ve “geometrik soyut” yönelimleriyle belirginleşmiş; 1945 sonrasında ise sanatçının iç dünyasını doğaçlama jestlerle öne çıkaran “lirik/informel” aşama belirginleşmiş ve otomatizm çalışma

teknikleri ile yeni estetik çalışmalar ortaya çıkmıştır. Bu geometrik soyut estetikler içinde ilk sırayı Süprematizm almıştır.

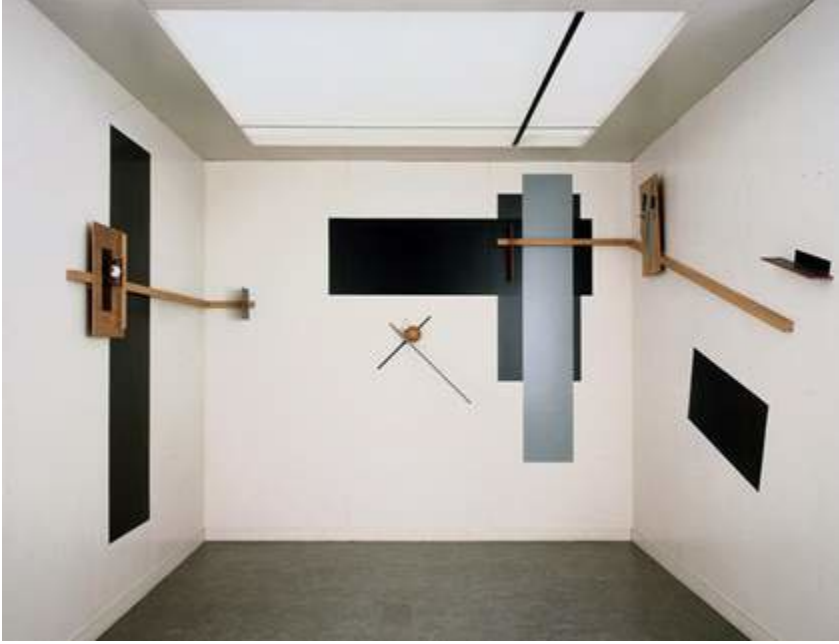
Süprematizm estetiği (1913–1920), salt geometrik soyutlamayla ürünlerini sunmuştur. Kazimir Maleviç’in 1913–1915 yılları arasında geliştirdiği bu anlayış, resim sanatını her türlü politik ve toplumsal işlevden ayırarak bağımsız bir tinsel etkinlik olarak tanımlayan ve bu nedenle saf form ile rengi temel alan geometrik soyutlama anlayışıdır. Maleviç, “biçimin sıfır noktası” olarak yorumladığı ünlü Siyah Kare’yi (1915) içeren St. Petersburg sergisiyle kamusal alanda görünürlük kazanmış; beyaz zemini bu duygu durumunun ötesindeki “boşluk” olarak nitelendirirken, siyah, beyaz, kırmızı, yeşil ve mavi geometrik biçimlerden giderek daha karmaşık şekil ve renk kombinasyonlarına yönelerek tuval yüzeyinde mekân ve hareket izlenimi veren yeni bir soyut uzam tasarlamıştır (Resim 15). Salt geometrik öğeler içeren soyut sanatta ilk başlarda birlikte çalışan sanatçılardan Tatlin ile Maleviç arasındaki kopuş, bir yanda Tatlin’in savunduğu, sanatı toplumsal fayda ve üretim süreçlerine eklemlenen araçsal bir pratik olarak gören yaklaşım ile diğer yanda Maleviç’in prensiplerini kavrayan ve her türlü faydacı beklentiden arındırılmış özerk bir tinsel alan olarak konumlandıran iki farklı estetik tavrın çatışmasıdır (Dempsey, 2019: 48; Şenyapılı, 2004: 45–47). Bu gerilim, kabaca Kantçı “çıkar gözetmeyen estetik haz” anlayışı ile Platoncu/araçsalcı sanat tasavvurunu çağrıştıran bir karşıtlık biçiminde de yorumlanabilir. Bu görüş ayrılığı yüzünden ayrılan yapısalcı ressamalar daha sonra Avrupa’ya giderek De Stijl üslubunu geliştirmiştir.



Görsel 15. Kazimir Malevich, Süprematist Kompozisyon: Uçan Uçak, 1915, MOMA-NY

Konstrüktivizm (1913–1930), Rusçada “inşa etmek” anlamına gelen “konstruir” kelimesinden türetilmiştir. Bu kelime Türkçeye “inşacılık, yapısalcılık” olarak çevrilmektedir. Konstrüktivizm, 1915’te St. Petersburg’da Maleviç’in Süprematizm sergisine endüstriyel malzemelerle ürettiği soyut geometrik rölyeplerle katılan Vladimir Tatlin etrafında şekillenen, geometrik biçimlere dayalı bir Rus avangard akımıdır. Bu estetiğin ilk örneklerinden birini El Lissitzky, “Prounenraum 1923” adlı çalışmasıyla vermiştir. Maleviç sanatı toplumsal-siyasal yükümlülüklerden bağımsız, salt tinsel bir uğraş olarak konumlandırırken, Tatlin sanatsal üretimin yeni toplumun inşasında etkin bir rol üstlenmesi gerektiğini savunmuş; 1917 Devrimi sonrasında pek çok sanatçı bu toplumsal tasarım projesine dâhil olmuştur (Resim 16). 1920’lerin başında Süprematizmin yerini alarak Sovyet Rusya’nın baskın üslubu hâline gelen Konstrüktivizm, mobilyadan tipografiye, seramikten kostüm ve mimariye kadar geniş bir yelpazede işlevsel tasarım ilkeleri geliştirmiş; ancak on yılın

sonunda sosyalist gerçekçiliğin resmî estetik olarak ilan edilmesiyle ülke içindeki etkisini yitirmiş, buna karşın sürgündeki sanatçılar aracılığıyla ilkeleri uluslararası ölçekte yaygınlık kazanmıştır (Dempsey, 2019: 50; Şenyapılı, 2004: 45).



Görsel 16. El Lissitzky, “Prounenraum 1923, yeniden yapılanma 1971”, Netherland, Berlin Sanat Sergisi İçin Tasarlanmış Proun Mekânı, Boyalı Ahşap, 320 x 364 x 364 cm, 1923, Van Abbemuseum Müzesi, Eindhoven, Hollanda.

Dada estetiğine (1916–1922) gelince; 1913’te Marcel Duchamp, daha önce bambaşka bir işlev için üretilmiş sıradan bir pisuvarı seçip yalnızca imzasını atarak “Çeşme” adıyla sergileyerek ilk “hazır nesne”yi ortaya koymuştur (Resim 17). Duchamp, özellikle Dada çevresiyle ilişkilendiği dönemde, seri üretim gündelik objeleri seçip kimi zaman çok az değiştirerek sanat yapıtı olarak sunmuş ve bunlar için “hazır nesne” terimini kullanmıştır. Bu nesneler, sanat yapıtının değerini el emeğinden çok zihinsel seçim ve kavramsal buluşa dayandırmış ve “sanat eseri nedir?” sorusunu radikal biçimde gündeme taşımıştır. Duchamp’ın hazır nesneleri, daha sonraki kuşaklarda Warhol ve kavramsal sanatçılar tarafından geliştirilerek 20. yüzyıl boyunca

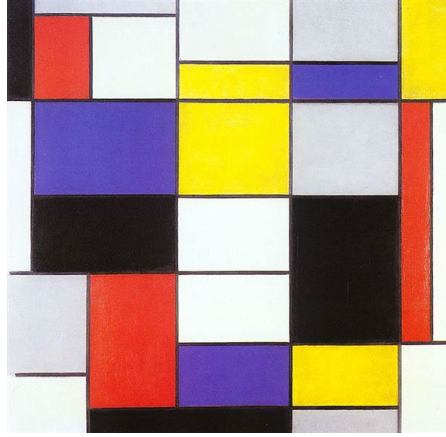
sanatın özgünlük, yaratıcılık ve sanatçı otoritesiyle ilgili tartışmalarının merkezinde yer alan, etkisi süren bir kavram hâline gelmiştir (Hodge, 2020: 214). Aslında Duchamp, R. Mutt imzasını taşıyan Çeşme adlı hazır nesnesiyle, sanat yapıtının temelinde el becerisine dayalı temsil ya da taklitten çok, sanatçının kavramsal/düşünsel üretiminin belirleyici olduğunu vurgulamıştır.



Görsel 17. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917

De Stijl, 1917’de Theo Van Doesburg’un çevresinde bir araya gelen sanatçı, mimar ve tasarımcıların, savaş sonrası dünyaya “barış ve uyum” temelli yeni bir görsel dil önerme girişimi olarak ortaya çıkmıştır. Hareket, sanatın özünü biçim, renk ve çizgiye indirerek arı bir estetik oluşturarak bu yalınlığın aynı zamanda toplumsal yenilenmeye katkı sağlayacağını savunmuştur. Bu bağlamda De Stijl resimleri, yalnızca yatay ve dikey çizgilerle belirlenen dikdörtgen alanlardan oluşarak kırmızı, sarı, mavi gibi ana renkler siyah, beyaz ve gri nötr tonlarla birlikte kullanılmıştır. Aynı ilke mimaride de üç boyutlu, sade geometrik kütleler ve temiz yüzeyler hâlinde somutlaşmıştır. Gerrit Rietveld’in *Schröder Evi* bu anlayışın simge yapılarından. Hollandalı Piet Mondrian, bu hareket içinde kendi yaklaşımını “yeni-plastisizm” olarak adlandırmış ve sanatçının sezgisel yönelişini izleyerek resmi gündelik nesnelerden arındırılmış, temel renk ve biçimlerin dengeli ilişkisine dayalı bir düzene dönüştürmeyi hedeflemiştir. Kübizm, Süprematizm, Konstrüktivizm ile Van Doesburg ve Bart Van Der Leek’in düşüncelerinden beslenen Mondrian, simetriden kaçınsa da kompozisyonlarında sıkı bir denge, ritim ve uyum

ararak II. Dünya Savaşı yıllarında dahi bu ilkelerden taviz vermeden üretmeyi sürdürmüştür. Böylece De Stijl (Neo-plastisizm), modern resim, mimarlık ve tasarımın soyut, yapısal estetik anlayışına yön veren temel akımlardan biri hâline gelmiştir (Resim 18) (Dempsey, 2019: 69; Hodge, 2020: 39).



Görsel 18. Piet Mondrian, Composition A, 92.5 × 71.5 cm, TÜYB, 1920, Nazionale d'Arte Moderna Galerisi, Roma

Sürrealizme (1924-1959) gelince, bu üslupla yapılan eserlere bakan izleyici, adeta rüyadan bir enstantaneye bakıyormuş hissine kapılır. Bu rüyadaki imgeler bazen çok güzel, bazen ise tiksindirici olabilir. Aslında bakılan yüzeylerdeki doğa dışı nesne ya da figürler, sanatçının zihninin perde arkası, yani bilinçdışının odaklandığı otomatizm tekniğinin gizemli alanı olarak okunur. Dolayısıyla bu estetikte seyircinin bırakılmak istendiği alanın, gerçek hayatla rüya âlemi arasındaki bir hayal hâli olduğu da söylenebilir.

Sürrealist sanat, 20. yüzyılda bilinçdışını görünür kılarak etik ve estetik normları sarsan bir kırılma olarak konumlanmış; Max Ernst, De Chirico, Dalí (Resim 19) ve Tanguy'nin donuk mekânlar, hurda yığınları ve kâbus atmosferleriyle kurdukları imgeler, endüstri çağının bastırılmış korkularının dışavurumu şeklinde yorumlanmıştır. Bosch, Arcimboldo ve Blake'in mirası ile Freud'cu psikanalizden beslenen bu hareket, André Breton'un manifestoları doğrultusunda burjuva toplumunun katı ahlaki kalıplarını yıkmayı ve bastırılmış içgüdüleri özgürleştirerek sanatı sarsıcı bir güce dönüştürmeyi

hedeflemiştir. Ancak zamanla “otomatik” bilinçdışının tek başına yaratım için yeterli olup olmadığı tartışılmış; rüya anlatımına dayalı imgelerin yanı sıra bilinçli kurgunun ve psikanalitik yorumun da belirleyici olduğu savunulmuştur. Ernst’in frottaj gibi deneysel tekniklere dayanan zengin buluşları ile Miró, Arp, Masson, Picasso, Braque ve Klee’nin katkıları, sürrealist üretimin bütünüyle otomatiklik ilkesiyle açıklanamayacağını göstermiştir. Politik düzlemde kapitalist düzene karşı çıkan, zaman zaman komünist çevrelerle kesişen sürrealizm, özünde bireysel özgürlüğü merkeze alan radikal bir bireycilik taşımış; buna karşın Magritte, Dalí ve De Chirico gibi sanatçılar, yeni akımlara mesafeli ve yer yer tutucu tavırlarıyla dikkat çekmiş, tüm mantık dışı çağrışımlara rağmen Rönesans’ı anımsatan yüksek teknik ustalık sergilemişlerdir (İpşiroğlu, N. ve M. İpşiroğlu, 2012: 186–189).



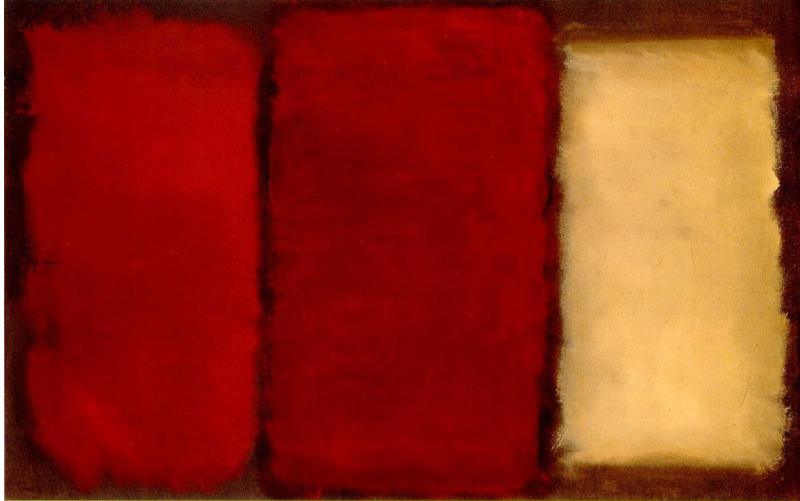
Görsel 19. Salvador Dalí, Belleğin Azmi , Tüyb, 1931, MoMA, NY.

Modernizm’de son olarak yer alan estetik, disiplinli çalışmayı, görünen dünyayı ve geleneksel üslubu reddeden Amerikan Ekspresyonizm’idir (1940-1960). Bu estetik iki farklı yolda ilerlemiştir: jestsel olan Pollock’un üslubu (Resim 20) ve renk alanlarını geometriyle sentezleyen Mark Rothko’nun yolu (Resim 21). Bireysellik ve Amerikan ruhunun sembolleştiği bu estetik tarzın karşısında, onunla yarışan Avrupa’daki Lirik Soyut, Taşız, Cobra Grubu

çalışmaları ve türevleri söz konusu olmuştur. “Dışavurumcu sanatçılar, resmin gerçek öznesinin dış gerçeklik değil, bireyin içsel ya da tinsel deneyimi olduğunu savunarak, renk, jest, doku ve biçim gibi temel öğelerin simgesel ve potansiyel anlam katmanlarını görünür kılmaya yönelmişlerdir” (Dempsey, 2019: 105).



Görsel 20. Jackson Pollock , Autumn Rhythm (Number 30), 266.7 × 525.8 cm, Tüvale enamel tekniği, 1950, Met Müzesi, NY.



Görsel 21. Mark Rothko - No 3, TÜYB. 70x112 cm, 1964

Soyut Dışavurumculuk, II. Dünya Savaşı sonrasında sanat merkezini Avrupa'dan New York'a kaydıran ve özgün Amerikan modern sanatı olarak kabul edilen bir akım olup, gerçeküstücülüğün bilinçdışı vurgusunu bireysel özgürlük ve yoğun duygu ifadesiyle birleştirmiştir. Jackson Pollock'un tüm beden hareketini içeren damlatma ve sıçratma uygulamalarına dayalı "eylem resmi" anlayışı, figüratif temsili dışlayarak resmi, sanatçının psikolojik geriliminin ve içsel dinamizminin doğrudan kaydı hâline getirmiştir. 1940'ların sonlarında Soyut Dışavurumculuktan ayrıran renk alanı resmi ise, tuvali kaplayan, sınırları yumuşak geçişlerle belirsizleşen geniş renk kütleleri aracılığıyla dış gerçeklikten çok derin düşünme, meditasyon ve manevi yoğunluk hissi üretmeyi amaçlamış; Mark Rothko, Barnett Newman ve Clyfford Still'in yapıtları bu doğrultuda Clement Greenberg tarafından, yenilikçi ve geleneksel kısıtlamalardan bağımsız bir modern sanat yönelimi olarak değerlendirilmiştir (Hodge, 2020: 42–43). Pollock ve Rothko'nun sanat tarihi diyaloguna sunduğu bu eserlere bakan alımlayıcılar, muhakkak şu soruyu sorarlar: "Peki burada ne anlatılıyor?" Aslında cevap, resimde ne anlatıldığı değil; sizin, yani izleyicinin, baktığı yüzeyle karşılaştıktan sonra ne hissettiğidir. Özellikle Rothko'nun yüzeylerine ulaşmak istediği ruhsal atmosferi verebilmek için, otuzu hatta kırkı aşkın saydam ya da katı boya katmanı sürdüğü söylenir.

5.1 Modern Sanat Estetiğinin Üç Ana Eksen

Gelenen bu noktada farklı bir bakış açısıyla Modern Sanat estetiğinin alanını ve bağlamını irdelersek üç ana eksene rast geliriz:

Eksen	Odak Noktası	Temel Sorular	Örnek Dönem/Akım
Tarihsel eksen	Temsil geleneğinin çözülmesi; ekspresif kırılmalar	"Görsel temsil tarihsel olarak nasıl çatladı?"	Mağara – Mısır – Yunan – Rönesans – Maniyerizm – Romantizm
Biçimsel–malzeme eksen	Biçim, renk, doku ve strüktürün özerk estetik öğeye dönüşmesi	"Biçim ve malzeme ne zaman başlı başına anlam taşıdı?"	Fotoğraf, İzlenimcilik, Fovizm, Kübizm, Suprematizm, Konstrüktivizm
Düşünsel–ideolojik eksen	Tinsellik, öznel deneyim, piyasa ve iktidar ilişkileri	"Sanat kime, neye ve hangi iktidar yapılarına karşı konuşur?"	Soyut Dışavurumculuk, Dada, Sürrealizm, müze–galeri–müzayede sistemi

6. SONUÇ: MODERN SANAT ESTETİĞİNİ SENTEZLEMEK

Bu bölümde izlenen tarihsel hat, mağara duvarlarındaki ilk izlerden başlayarak Romantizm'e, oradan da modern ve çağdaş sanatın çok merkezli yapısına uzanan sürecin, kesintisiz bir ilerleme değil, ardışık kırılmalar ve yeniden kurulan estetik diller bütünü olduğunu göstermektedir. Eski Taş Çağı'ndaki sezgisel çizgilerden Mısır'ın stilize idealizmine, Antik Yunan'ın oran ve ideal figür anlayışından Roma verizmine, Orta Çağ'ın din merkezli ikonografisinden Rönesans'ın kusursuz natüralizmine uzanan çizgi, ilk kez Maniyerizm ve Romantizm ile birlikte içselleşmiş, çarpıtılmış, dramatize edilmiş figür ve kompozisyonlarla çatlamış; böylece sanat tarihinin diline “ekspresif içgüdü” yerleşmiştir.

19. yüzyılda sanatçının kilise ve saray/burjuvazi eksenli sipariş sisteminden görece bağımsızlaşması, Courbet ve Manet örneğinde olduğu gibi “bağımsız sanatçı” figürünü görünür kılmış; bu durum hem temsilde hem estetik ölçütlerde köklü bir kopuşun habercisi olmuştur. Fotoğrafın icadıyla birlikte resmin yüzyıllardır üstlendiği “gerçeği doğru ve ayrıntılı kaydetme” işlevi aşınmış, Monet ve İzlenimciler, gözlemle duyumu, ışıkla zamanı, renk titreşimiyle atmosferi öne çıkaran yeni bir duyumsal alan yaratmıştır. Böylece modern estetiğin ilk kırılma noktası, gerçeğin “ne olduğundan” çok “nasıl algılandığı” sorusuna kayışta belirginleşmiştir.

Neo-empresyonistler, Cézanne, Seurat, Signac ve Post-Empresyonistler, rengi, noktayı ve hareketi çözümleyerek modernizme yapısalcı bir boyut eklemiş; doğayı küre, koni, silindir gibi temel hacimlere indirgeyen ve her çizgiyi simgesel bir unsur olarak okuyan yaklaşımlar, hem Kübizm'in hem de Konstrüktivizm'in teorik zeminini hazırlamıştır. Gauguin'in Sentezist ve simgeci yüzeyleri, Japon ve primitif sanat etkileriyle birleşerek resimsel alanı düz, vitrayı andıran renk bloklarına dönüştürmüştü; Fovizm'de ise doğalcı renk anlayışı bütünüyle reddedilerek, yapay, çiğ, impastolu renk katmanları sanatçının iç dünyasının doğrudan taşıyıcısına dönüşmüştür. Ekspresyonizm bu süreci daha da radikalleştirerek, temsilin doğruluğunu değil, içsel gerilimin yoğunluğunu öncelemiş; Munch'un *Çılgılık*'ında olduğu gibi, bozulmuş form, çarpıtılmış mekân ve agresif renk, insanın tinsel yarılmasını görünür kılan temel estetik stratejiye dönüşmüştür.

20. yüzyıl başında Futürizm, parçalanmış hareket ve hız estetiğiyle modern teknolojik zamanın dinamiğini tek bir yüzeye yığarken; Mondrian ve

Maleviç, nesneyi tümüyle tuvalden uzaklaştırarak geometrik soyutlamayı, saf form ve renge dayalı bir tinsel alan olarak kurmuştur. Suprematizm ile Konstrüktivizm arasındaki gerilim, bir yanda “çıkar gözetmeyen estetik hazza” dayalı özerk sanat (Maleviç), diğer yanda sanatı toplumsal inşa ve üretim süreçlerine eklemleyen araçsal yaklaşım (Tatlin) arasında, modern sanatın temel felsefi çatışmalarından birini görünür kılar. De Stijl(Neo-plastisizm), bu soyut mirası mimarlık, mobilya ve grafik tasarıma taşıyarak, modern estetiği gündelik yaşamın mekânı ve nesneleriyle kaynaştıran yapısal bir dil hâline getirmiş ve bunu Bauhaus okununda ders müfredatına da aktarmıştır.

Dada ve Sürrealizm, bu yapısal yönelime radikal, kavramsal temelli ve psişik bir kırılma eklemiştir. Duchamp’ın hazır-nesneleriyle “sanat eseri nedir?” sorusunu kökten sorgulaması, değeri el emeğinden çok zihinsel seçime ve bağlama dayandırması, 20. yüzyılın kavramsal sanat tartışmalarının temel zeminini oluşturmuştur. Sürrealizm ise bilinçdışını, rüya ile uyanıklık arasındaki bilinç hâlini estetik bir sahneye dönüştürerek; rasyonel kompozisyonu bozmuş, psikanalitik çağrışımlar ve otomatik yazı/çizim teknikleriyle hem etik hem estetik normları yerinden etmiştir. Böylece modern sanatın ikinci büyük kırılma hattı, temsil edilen dünyanın gerçekliğinden çok, zihnin ve dilin kendi gerçekliği etrafında şekillenmiştir.

II. Dünya Savaşı sonrasında Amerikan ekspresyonizm’i, oluşturulan bu birikimi New York merkezli yeni bir estetik rejimde yoğunlaştırmış; Pollock’un jestsel, eylem odaklı yüzeyleri ile Rothko’nun derin renk alanları, resmin öznesini dış dünyadan içsel/tinsel deneyime kaydırmıştır. Bu noktada boya, doku ve strüktür, Turani’nin vurguladığı üzere, doğayı temsil eden araç olmaktan çıkıp başlı başına anlam taşıyan özerk öğeler hâline gelmiştir. Katman katman inşa edilen yüzey, özellikle Rothko örneğinde, izleyiciyi “ne anlatıldığı” sorusundan uzaklaştırarak, “bu renk alanlarının karşısında ne hissediyorum?” sorusuna odaklayan yoğun, meditatif bir deneyim alanı üretir. Aynı dönemde Pop Art, kavramsal sanat, enstalasyon, video ve kamusal sanat pratikleri, bu soyut estetiği gündelik imgeler, tüketim kültürü ve mekân politikaları üzerinden sorgulayarak modernizmin kapalı evrenini kırmış; estetik bağlam, tekil bir üslup bütünlüğünden çoğul, parçalı ve çoğu kez çelişkili anlam katmanlarına sahip bir alana evrilmiştir.

Tüm bu tarihsel örüntü, Turani’nin sanayileşme ve soyutlaşma eksenli çözümlemeleri ile Eroğlu’nun Hegelci eleştirel çerçevesi birlikte okunduğunda,

modern ve etkileyeceği post modern sanatın yalnızca biçimsel yenilikler dizisi değil, aynı zamanda derin bir estetik ve ideolojik kriz mekânı olduğunu ortaya koymaktadır. Bir yanda kapitalist piyasanın müze–müzayede–galeri üçgeninde metalaştırdığı, fiyatı şişirilmiş sanat nesnesi; diğer yanda soyut, yapısal, kavramsal ve psişik deneylerle “özgürleşmeye” çalışan bir estetik dil söz konusudur. Mağara resimlerinden itibaren süren “görünür dünyayı temsil etme” arzusu, modernizmle birlikte yerini giderek “görünmeyeni – duyguyu, yapıyı, düşünceyi, bilinçdışını – görünür kılma” çabasına bırakmıştır.

Sonuç olarak, modern sanatın soyutlaşmaya yol alan estetik serüveni, kendiliğinden ve tesadüfî bir kopuşlar dizisi değil; teknolojik, toplumsal, siyasal ve düşünsel dönüşümlerin iç içe geçtiği, çok katmanlı bir tarihsel zorunluluğun ürünüdür. Bu tarihsel zemin üzerinde her kırılma noktası – Romantizm’in içselleştirilmiş duygulanımı, İzlenimciliğin ışıkla zamanı çözmesi, Ekspresyonizm’in tinsel gerilimi, Kübizm’in yapısal çözümlmeleri, avangardların radikal jestleri ve soyut dışavurumculuğun içsel alanı– estetik deneyimin sınırlarını yeniden çizmiş; sanatçının ve izleyicinin dünyaya bakışını kalıcı biçimde dönüştürmüştür. Bugün modern estetiğin mirasına yeniden bakmak, yalnızca geçmişin üsluplarını sıralamak değil, bu kırılmaların hâlâ sürmekte olan etkilerini, çağdaş sanatın çoğul ve eleştirel dilinde yeniden okumak anlamına gelmektedir.

Sonuç olarak, modern sanat estetiği üç ana eksende kavranabilir:

- a- Tarihsel eksen, mağara resimlerinden Romantizm’e kadar uzanan temsil geleneğinin, Maniyerizm ve Romantizm’de belirginleşen ekspresif kırılmalar aracılığıyla çözülmesini;
- b- Biçimsel–malzeme ekseni, fotoğraf, sanayi devrimi ve bilimsel buluşların etkisiyle renk, çizgi, doku ve strüktürün başlı başına anlam taşıyan özerk öğelere dönüşmesini;
- c- Düşünsel–ideolojik eksen ise, modern sanatın bir yandan tinsel özgürleşme ve öznel deneyimin görünür kılınması, diğer yandan kapitalist piyasa, totaliter rejimler ve kurumsal alan tarafından kuşatılan bir kriz estetiği olarak ortaya çıkmasını ortaya koymaktadır.

Modern sanat, bu çok katmanlı bağlamda, yalnızca yeni üslupların tarihsel sıralanışı değil; görmenin, hissetmenin ve düşünmenin imkânlarını baştan kuran bir estetik eşiğin adıdır. Soyutlamaya yönelen her adım, figürden vazgeçmenin ötesinde, sanatın neye hizmet ettiği, kime konuştuğu ve nasıl

algılandığına dair köklü bir sorgulamayı da beraberinde getirmiştir. Bu nedenle modern sanat estetiği, sonuçta, tarihsel sürekliliği koparan değil, onu gerilimli bir şekilde yeniden yazan; imgelerin, malzemenin ve düşüncenin iç içe geçtiği açık uçlu bir deney alanı olarak okunmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akaş, C. vd. (1995). Sanat Dünyamız – Avant Garde 1945–1995. *Sanat Dünyamız*, 59(Bahar).
- Barrett, T. (1990). *In criticizing art: Understanding the contemporary* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Barrett, T. (2011). *Making art*. McGraw-Hill.
- Dabhade, A. (2023, August 17). Understanding modern art: A simple explanation. *Eat My News*.
<https://www.eatmy.news/2023/08/understanding-modern-art-simple.html>
- Demirkol, C. V. (2008). *Batı sanatında modernizm ve postmodernizm* (1. baskı). Evrensel Basım Yayın.
- Dempsey, A. (2019). *Modern sanat* (1. baskı). Hep Kitap.
- Erden, O. (2012). *Modern sanat hakkında bilmeniz gereken her şey* (1. baskı). Tempo Yayıncılık.
- Eroğlu, Ö. (2015). *Modern sanat*. Tekhne.
- Grzymkowski, E. (2013). *Art 101: Key people, ideas, and moments in the history of art* (Amazon Kindle ed.). Adams Media.
- Hodge, S. (2020). *Sanatın kısa öyküsü*. Hep Kitap.
- İpşiroğlu, N., & İpşiroğlu, M. (2012). *Oluşum süreci içinde sanatın tarihi* (4. baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Schneider, P. (1968). *The world of Manet, 1832–1883*. Time-Life Books. Retrieved from <https://kiamaartgallery.wordpress.com/tag/influence-of-photography-on-modern-art/>
- Şenyapılı, Ö. (2004). *Yirminci yüzyıl*. Boyut Yayın Grubu.
- Turani, A. (2014). *Dünya sanat tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Vallier, D. (1970). *Abstract art* (1st ed.). Orion Press.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Delacroix, E. (1854). *A Moroccan Mounting His Horse*. Artsy. (25 Kasım 2025). Erişim adresi: <https://www.artsy.net/artwork/eugene-delacroix-a-moroccan-mounting-his-horse>
- El Greco. (1610–1614). *Laokoön ve Oğulları*. Wikipedia. (27 Kasım 2025). Erişim adresi: [https://en.wikipedia.org/wiki/Laocoön_\(El_Greco\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Laocoön_(El_Greco))

- Turner, J. M. W. (1840). *Gün Batışı*. Moderna Museet. (28 Kasım 2025).Erişim adresi: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/turner-monet-twombly/read-more/>
- Manet, É. (1863). *Kırda Öğle Yemeği (Le Déjeuner sur l'herbe)*. Manet.org. (30 Kasım 2025).Erişim adresi:<https://www.manet.org/luncheon-on-the-grass.jsp>
- Courbet, G. (1854). *Merhaba Bay Courbet*. GustaveCourbet.org. (1 Aralık 2025).Erişim adresi: <https://www.gustavecourbet.org/Bonjour-Monsieur-Courbet.html>
- Monet, C. (1890–1891). *Saman Yığınları (Haystacks) Serisi*. Wikipedia. (1 Aralık 2025). Erişim adresi: [https://en.wikipedia.org/wiki/Haystacks_\(Monet_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Haystacks_(Monet_series))
- Monet, C. (1914–1926). *Water Lilies*. The Metropolitan Museum of Art. (1 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435878>
- Seurat, G. (1884–1886). *La Grande Jatte Adasında Bir Pazar Öğleden Sonrası*. Wikipedia. (1 Kasım 2025). Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Sunday_Afternoon_on_the_Island_of_La_Grande_Jatte
- Gauguin, P. (1889). *Sarı İsa (The Yellow Christ)*. Wikipedia. (2 Aralık 2025). Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Christ
- Gauguin, P. (1888). *Vaaz Sonrası Vizyon (Yakup'un Meleklerle Güreşi)*. Wikipedia. (3 Aralık 2025). Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Vision_After_the_Sermon
- Vlaminck, M. de. (1906). *Seine Chatou'da*. The Metropolitan Museum of Art. (3 Aralık 2025).Erişimadresi:<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490034>
- Munch, E. (1893). *Çılgılık*. Linda Hall Library. (8 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.lindahall.org/about/news/scientist-of-the-day/edvard-munch/>
- Picasso, P. (1910). *Mandolinli Kız*. Artists Network. (4 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.artistsnetwork.com/art-history/9-things-to-remember-about-pablo-picasso/>

- Evvel.org. (t.y.). *Görsel ve Kültürel İçerik*. (4 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://upas.evvel.org/?p=1199>
- Picasso, P. (1910). *Girl with a Mandolin*. Museum of Modern Art. (3 Aralık 2025).Erişim adresi: <https://www.moma.org/collection/works/79269>
- Tate. (2008). *20. Yüzyıl Sanatında Replikalar ve Yeniden İnşalar*. Tate Papers. (9 Aralık 2025). Erişim adresi:<https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/08/replicas-and-reconstructions-in-twentieth-century-art>
- Duchamp, M. (1917). *Çeşme (Fountain)*. Artsy. (9 Aralık 2025).Erişim adresi: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever>
- Mondrian, P. (1923). *Composition A*. WikiArt. (11 Aralık 2025).Erişim adresi: <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian/composition-a-1923>
- Mondrian, P. (1930). *Composition II in Red, Blue, and Yellow*. Museum of Modern Art. (11 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.moma.org/collection/works/79018>
- Dalí, S. (1931). *Belleğin Azmi*. The Metropolitan Museum of Art. (15 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/488978>
- Rothko, M. (1964). *No. 3*. Amazon. (16 Aralık 2025). Erişim adresi: <https://www.amazon.co.uk/XGMDZRTMark-Rothko-Wall-Painting/dp/B0CBK5FPSS>

BÖLÜM 3

HEYKEL VE MİMARİ PERSPEKTİFİNDEN İRİS VAN HERPEN ANALİZİ

Öğr.Gör. Feyza TÜREMEZ¹

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135750>

¹ Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Yeşilyurt Meslek Yüksekokulu , Tasarım Bölümü, Moda Tasarımı Programı, Malatya, Türkiye. feyza.turemez@ozal.edu.tr, orcid id: 0000-0003-3663-3363

1.GİRİŞ

Sanat tarihi boyunca kütle, özellikle heykel ve mimarinin en temel bileşenlerinden biri olarak hem estetik hem de yapısal bir unsur şeklinde değerlendirilmiştir. Heykelde kütle, eserin fiziksel varlığını, hacmini ve mekânda kapladığı alanı tanımlarken; mimaride ise kütle, yapının biçimsel bütünlüğünü, mekân organizasyonunu ve strüktürel dengesini belirleyen ana faktördür (Ching, 2015). Kütle, yalnızca fiziksel bir yoğunluk ya da hacim değil, aynı zamanda biçim, boşluk, ışık-gölge ilişkileri ve izleyiciyle kurulan mekânsal diyalog açısından da sanat eserinin anlamını pekiştirir (Özkul, 2019).

Heykel sanatında, kütle kavramı, Rodin'in hacimsel drammatizmi, Henry Moore'un boşluk ile kütle arasındaki dengesi ve Anish Kapoor'un mekânla bütünleşen formları gibi örneklerde, izleyicide hem görsel hem de dokunsal bir algı yaratır (Read, 1982). Mimaride ise kütle, Le Corbusier'nin "ışıkla şekillenen kütle" anlayışından Zaha Hadid'in akışkan formlarına kadar uzanan bir estetik çeşitlilik içinde, yapının kimliğini belirleyen ana unsur olarak öne çıkar (Curtis, 1996).

Bu bağlamda, moda tasarımında kütle kullanımı, geleneksel iki boyutlu giyim anlayışını aşarak heykel ve mimarinin üç boyutlu yaklaşımını bedene taşır. Özellikle İris van Herpen'in tasarımları, kütlenin yalnızca fiziksel değil, kavramsal ve deneyimsel bir unsur olarak da ele alınabileceğini göstermektedir. Van Herpen, heykelsi formları ve mimari kütle estetiğini, ileri üretim teknikleri ve yenilikçi malzemelerle birleştirerek beden üzerinde adeta mikro-ölçekli yapılar inşa etmektedir (Bolton, 2016).

Yerli literatürde, Tülay Özkul'un (2020) çalışmaları, kütlenin çağdaş heykel sanatında yüzey, boşluk ve form ilişkisiyle nasıl dönüştüğünü detaylı bir şekilde ele alır. Özkul'un analizleri, kütlenin salt fiziksel bir öge değil, izleyici ile eser arasındaki algısal bağın kurucu unsuru olduğunu ortaya koyar. Benzer şekilde yabancı kaynaklarda da kütlenin disiplinler arası aktarımı, moda tasarımının heykel ve mimari ile kurduğu yapısal bağ açısından önemli bir araştırma alanı olarak görülmektedir (Quinn, 2010).

Bu çalışmanın amacı, İris van Herpen'in tasarımlarında kütlenin, heykel ve mimari sanatlarıyla nasıl ilişkilenerken yeni bir estetik ifade alanı yarattığını ortaya koymaktır. Bu bağlamda hem yerli hem yabancı literatürden yararlanılarak, kütle kavramının moda tasarımındaki yeri, heykel ve mimariyle kurduğu estetik, yapısal ve kavramsal bağlar üzerinden değerlendirilecektir.

2.KÜTLE KAVRAMI VE HEYKEL–MİMARİ İLİŞKİSİ

Sanatın üç boyutlu ifade biçimlerinde kütle kavramı, yalnızca fiziksel hacimsel varlığı değil, aynı zamanda biçim, yüzey, boşluk ve ışık-gölge ilişkilerini içeren çok boyutlu bir anlam alanını ifade eder. Kütle, heykel ve mimari gibi disiplinlerde, mekân içinde var olan bir yapı taşı olarak hem görsel hem de algısal düzlemde tanımlanır (Ching, 2015). Bu anlamda kütle, yalnızca maddi bir yoğunluk değil; izleyiciyle veya kullanıcıyla kurulan etkileşimin de temel aracıdır.

Heykel sanatında, kütlelin algılanışı, tarihsel süreçte önemli değişimler göstermiştir. Antik dönemde, örneğin Mısır heykellerinde kütle, tek blokta durağanlık ve anıtsallık duygusunu taşıırken; Rönesans'ta Michelangelo'nun David heykelinde kütle, insan bedeninin anatomik gerçekliğiyle bütünleşerek hem doğal hem de idealize edilmiş bir form yaratmıştır (Honour & Fleming, 2005). Modernizmle birlikte Brancusi, Moore ve Hepworth gibi sanatçılar, kütleli boşlukla diyalog kuran organik formlar hâlinde yeniden tanımlamış; böylece heykel, yalnızca katı bir hacim değil, çevresiyle ve içindeki boşluklarla birlikte anlam kazanan bir mekânsal yapı hâline gelmiştir (Read, 1982; Giedion-Welcker, 1955).

Tülay Özkul (2019), çağdaş heykel sanatında kütlelin işlevini yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, algısal ve kavramsal bir bağ kurma aracı olarak yorumlar. Ona göre, modernizm sonrası süreçte heykel, yüzey ve kütle arasındaki klasik sınırları aşarak, mimarlık ve tasarım gibi disiplinlerle daha yoğun ilişkiler geliştirmiştir. Bu noktada kütle, yalnızca bir formun sınırlarını değil, aynı zamanda izleyici deneyimini ve mekân algısını da biçimlendiren dinamik bir unsur hâline gelmiştir.

Mimari bağlamda, kütle, yapıların strüktürel bütünlüğünü, mekân organizasyonunu ve estetik kimliğini belirleyen temel öğedir. Le Corbusier (1923) mimarlığı “ışığın altında kütlelerin ustaca ve büyüleyici şekilde düzenlenmesi” olarak tanımlar; bu tanım, kütlelin mekânsal ve estetik değerini vurgular. Mimari kütle, bazen monolitik (örneğin Mies van der Rohe'nin sade hacim blokları) bazen de dinamik (örneğin Zaha Hadid'in akışkan formları veya Santiago Calatrava'nın biyomorfik strüktürleri) bir yaklaşım ile yorumlanır (Curtis, 1996).

Heykel ve mimarinin kütle kavramındaki ortaklık, her iki disiplinin de üç boyutlu hacim ve mekânla kurduğu ilişkide yatar. Heykel, izleyicinin

etrafında dolaştıkça sürekli değişen perspektifler sunarken; mimari, kullanıcının içinde hareket ettiği bir deneyim alanı yaratır. Her iki durumda da kütle, izleyici/kullanıcı ile yapı/form arasında mekânsal bir diyalog kurar (Özkul, 2020b). Bu bağlamda kütle, statik bir varlık değil, hareket, ışık ve perspektifle sürekli yeniden tanımlanan dinamik bir olgu olarak düşünülebilir.

Günümüzde bu yaklaşım, moda tasarımında da güçlü biçimde karşılık bulmaktadır. Özellikle üç boyutlu, heykelsi ve mimari referanslar taşıyan tasarımlar, kütleyle yalnızca bir hacim değil, aynı zamanda bedeni yeniden tanımlayan bir yapı unsuru olarak ele alır. Çağdaş moda tasarımcıları, kütleyle giysinin yüzeyinden taşıyarak bedenin çevresinde “ikinci bir mekân” yaratır; bu mekân hem bedeni saran hem de ondan bağımsız bir varlık gösteren hacimsel formlardan oluşur (Quinn, 2010). Böylece kütle, modada yalnızca silüeti biçimlendiren bir unsur olmaktan çıkıp, giysinin kavramsal ve deneyimsel boyutunun da temelini oluşturur.

İris van Herpen gibi yenilikçi tasarımcılar, kütle estetiğini ileri teknoloji ve deneysel malzemelerle birleştirerek moda tasarımına disiplinler arası bir derinlik kazandırır. Örneğin, Van Herpen’in Voltage (2013) ve Architectonic (2022) koleksiyonlarında, mimaride görülen strüktürel sistemler ile heykeldeki organik hacim anlayışı, 3D baskı ve lazer kesim teknikleriyle bedene uyarlanır. Bu tür tasarımlar, heykel ve mimariden devralınan kütle kavramını bedensel ölçekte yeniden yorumlayarak, modayı yalnızca giyim pratiği değil, mekânsal ve heykelsi bir sanat formu olarak konumlandırır (Bolton, 2016; Özkul, 2019). Böylelikle kütle, moda tasarımında estetik, yapısal ve felsefi katmanları bir araya getiren çok yönlü bir ifade aracına dönüşür.

3.İRİS VAN HERPEN’İN TASARIM FELSEFESİ

İris van Herpen, çağdaş moda tasarımında kütle, form ve mekân kavramlarını merkeze alan, yenilikçi ve disiplinler arası yaklaşımıyla tanınan öncü bir tasarımcıdır. Onun tasarım felsefesi, modayı yalnızca giyim ihtiyacını karşılayan bir alan olarak değil, beden ile çevresi arasında mekânsal ve heykelsi bir diyalog kuran bir sanat formu olarak konumlandırır (Bolton, 2016). Bu yaklaşım hem heykel sanatının hacimsel estetiği hem de mimarlığın strüktürel mantığı ile doğrudan ilişkilidir.

Van Herpen’in tasarım sürecinde kütle, yalnızca fiziksel bir hacim değil, bedeni saran, onunla etkileşime giren ve izleyicide algısal bir deneyim yaratan

çok boyutlu bir unsur olarak ele alınır. Tasarımlarında 3D baskı, lazer kesim, manyetik alanla şekillendirme, sıvı reçine dökümü gibi ileri üretim tekniklerini kullanarak, kütleyi adeta bir heykeltıraşın malzemeyi yontması gibi biçimlendirir (Quinn, 2010). Bu bağlamda Van Herpen, mimarideki strüktürel sistemleri ve heykeldeki organik hacim anlayışını bedensel ölçekte yeniden üretir.

Heykelsi form anlayışı, Van Herpen'in tasarım dilinde belirgin bir yere sahiptir. Henry Moore'un boşlukla kurduğu denge ya da Anish Kapoor'un mekânla bütünleşen yüzeyleri, Van Herpen'in koleksiyonlarında beden etrafında oluşan hacimsel yapılarda yeniden hayat bulur. Tülay Özkul'un (2019) belirttiği gibi, çağdaş heykelde kütle artık yalnızca nesnenin ağırlığını değil, onun "mekân içindeki varlığını ve algısal etkisini" temsil eder; Van Herpen de bu yaklaşımı modada uygulayarak giysiyi mekânsal bir organizmaya dönüştürür.

Mimari ilham, Van Herpen'in felsefesinin ikinci temel boyutunu oluşturur. Santiago Calatrava'nın organik strüktürleri, Zaha Hadid'in akışkan formları ve Antoni Gaudí'nin doğadan türeyen yapıları, onun tasarımlarında strüktürel ve estetik bir referans olarak yer alır. Örneğin Architectonic (2022) koleksiyonu, katmanlı yapıları ve iç içe geçmiş hacimleriyle bir bina maketini andırırken; Voltage (2013) koleksiyonu, elektromanyetik akışların mimari grid sistemlerine benzer parametrik yüzeylerle ifade edilmesini sağlar (Bolton, 2016).

Van Herpen'in moda yaklaşımı aynı zamanda posthümanist bir perspektife sahiptir. İnsan bedenini teknoloji aracılığıyla dönüştürme ve sınırlarını yeniden tanımlama fikri, onun tasarımlarında sıkça görülür (Evans, 2013). Bu anlayış, kütlenin yalnızca estetik bir biçim değil, aynı zamanda insan-makine-doğa ilişkisini sorgulayan felsefi bir araç olarak işlev görmesini sağlar.

Sonuç olarak, İris van Herpen'in tasarım felsefesi, heykel ve mimariden devrıldığı kütle anlayışını beden ölçeğinde yeniden yorumlayarak, modayı disiplinler arası bir yaratıcı alan hâline getirir. Bu yaklaşım, kütlenin moda tasarımındaki yerini yalnızca biçimsel bir unsur olmaktan çıkarıp, estetik, yapısal ve kavramsal boyutları bir arada barındıran bir ifade aracına dönüştürmektedir.

4.VAN HERPEN'İN POSTHUMANİST TEORİSİ

Iris van Herpen, koleksiyonları için “Syntopia”, “Aeriform” veya “Wilderness Embodied” gibi yeni kelimeler ve ikilikleri aşan başlıklar icat etmektedir. Bu başlıklar, organik ile inorganik, insan ile insan-olmayan gibi karşıtların iç içe geçtiğini ima etmektedir. Bu yaklaşım, insan bedenlerinin teknolojiler ve materyallerle ayrılmaz şekilde örüldüğü dinamik bir yaşam anlayışını savunan posthümanizmin karakteristiğidir. Braidotti ve Hlavajova'ya göre bu tür yeni kelime üretimi, hızla değişen dünyamızın koşullarını temsil etmek için deneysel bir yaklaşım ortaya koymaktadır (Braidotti ve Hlavajova, 2018). Van Herpen böylece tasarımları için yeni bir dil yaratırken, fraktal kıvrımlar gibi estetik unsurlarla da yeni bir görsel ve materyal dil oluşturmaktadır.

Örneğin, drag sanatçısı Miss Fame'in “Shift Souls” defilesinde giydiği “frozen fall” elbisesi posthüman bir örnektir (Şekil 1). Tasarım, insan vücudunun klasik oranlarını ve yüzü engelleyerek kişisel kimlik göstergelerini bozmaktadır. Dövmeli çıplak omuzların ifade ettiği cinsiyet normlarını ihlal etmektedir. Geleneksel insan figürünü bozan başka tasarımcılar olsa da van Herpen bu amaçla yeni teknolojileri tutarlı biçimde kullanan nadir isimlerdendir. Modada 3D baskıyı erken deneyenlerdendir (Quinn, 2010; Bolton, 2016). İlk sert malzemeli “fraktal kıvrım” tasarımlarından (örneğin “Capriole” 2011) teknoloji ilerledikçe, “Voltage” (S/S 2013) ve “Wilderness Embodied” (S/S 2014) ile esnek, tüy gibi görünen 3D baskılara ve son yıllarda geleneksel piliden lazer kesime, silikona dökülen kristallere kadar karma tekniklerle üretilen akan organza elbiselere evrilmiştir (Smelik, 2022).



Şekil 1: Miss Fame, “Shift Souls” defilesinden önce Iris van Herpen’in “Syntopia” koleksiyon elbisesi (van Herpen, 2019).

Van Herpen'in tasarımlarını posthümanist olarak okumak faydalıdır, çünkü posthümanizm insan olmanın anlamını, özellikle de “Antroposen” çağında sorgulamaktadır. Crutzen ve Stoermer (2000)'e göre bu çağda, insanın gezegen üzerindeki kalıcı olumsuz etkisi, onun diğer varlıklardan üstün olduğu fikrini geçersiz kılmaktadır. Posthümanist perspektif, insanı merkezsizleştirmeyi içerir (Vänskä, 2018).

Posthümanizm, insanın “insandan önce veya sonra” ne hale geldiğini düşünen melez bir yapıdadır (Clarke ve Rossini, 2017). Cary Wolfe (2010), terimin teknolojik dünyada yaşayan insana atıfta bulunduğunu, posthümanizmin ise insanın merkezsizleştiği tarihsel zamanda karşılığının olduğunu ifade etmektedir. Rosi Braidotti (2019) için posthümanizm, teknolojik gelişme ve ekolojik kriz çağında “ne tür öznel haline geldiğimiz” sorusuna dair devam eden bir çalışmadır ve dinamik bir “var oluş” fikrini merkeze almaktadır.

Bu bakış, modanın da insan ve insandışı parçalardan oluşan bir bütünlükte üretildiğini anlamamızı sağlamaktadır (Braidotti ve Hlavajova, 2018). Posthümanizm bu nedenle, beşerî bilimlerdeki “maddeye dönüş”le veya yeni materyalizmle yakından ilişkilidir (Fox ve Alldred, 2019). Yeni materyalizm, maddenin pasif değil, aktif ve anlamlı bir aktör olduğunu savunmaktadır (Barrett ve Bolt, 2013). Posthümanizm ise doğa-kültür, insan-insan olmayan gibi ikilikleri reddeder ve bunların her zaman karşılıklı olarak iç içe geçmiş bir süreklilik üzerinde olduğunu öne sürer (Haraway, 2016). İnsan olmayan artık sadece organik değil, aynı zamanda 3D baskılı malzemeler gibi teknolojik unsurları da kapsamaktadır. Her iki yaklaşım da ikilikleri sorgulama ve aşma çabasını paylaşmaktadır (Coole ve Frost, 2010). Van Herpen'in çalışması, bu teorik çerçevenin atölye pratiği, bilgisayar kodları ve kumaşların maddesel yapısı ile nasıl buluştuğunun somut bir örneğidir.

5. İRİS VAN HERPEN'DE KÜTLE ESTETİĞİ: HEYKEL VE MİMARİ BAĞLANTILAR

İris van Herpen'in tasarımlarında kütle estetiği, yalnızca giysinin fiziksel hacmini belirleyen bir unsur değil; aynı zamanda heykel ve mimari disiplinleriyle kurulan çok katmanlı bir estetik, yapısal ve kavramsal ilişkinin sonucu olarak ortaya çıkar. Kütle, Van Herpen'in tasarım pratiğinde, bedenin etrafında oluşan bir “mikro-ölçekli mekân” gibi işlev görerek, izleyici ile giyen

kişi arasında mekânsal bir diyalog kurar (Özkul, 2019). Bu bağlamda kütle, modada yalnızca silüetin sınırlarını belirleyen değil, aynı zamanda deneyimsel ve algısal boyutları zenginleştiren dinamik bir ifade aracına dönüşür.

Heykel sanatında kütle, tarihsel olarak hem maddi bir varlık hem de estetik bir anlatım unsuru olarak değerlendirilmiştir (Read, 1982). Van Herpen, bu anlayışı çağdaş moda bağlamına taşıyarak, kütleyi biçim, boşluk ve yüzey ilişkisi içinde yeniden tanımlar. Henry Moore’un organik kütle-boşluk dengesi veya Anish Kapoor’un mekânla bütünleşen yüzey anlayışı, Van Herpen’in tasarımlarında beden ölçeğinde karşılık bulur (Giedion-Welcker, 1955). Örneğin, Voltage (2013) koleksiyonundaki parametrik 3D baskı formlar, heykeldeki boşluk-kütle gerilimini giysi üzerinden deneyimlenebilir hale getirir.

Mimarlık açısından bakıldığında, Van Herpen’in kütle yaklaşımı, yapı ölçeğinde görülen strüktürel ve estetik ilkelerin beden ölçeğine uyarlanmasıdır. Le Corbusier’in “ışığın altında kütlelerin ustaca düzenlenmesi” (Le Corbusier, 1923/1986) tanımı, Van Herpen’in şeffaf katmanlama teknikleri ve geçirgen yüzey kullanımıyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Zaha Hadid’in akışkan geometrileri, Santiago Calatrava’nın biyomorfik strüktürleri ve Antoni Gaudí’nin doğadan türeyen form anlayışı, Van Herpen’in Architectonic (2022) koleksiyonunda katmanlı ve iç içe geçmiş hacimlerin estetik referansları olarak ortaya çıkar (Curtis, 1996; Bolton, 2016).

Van Herpen’in kütle estetiği, geleneksel kumaş tekniklerinin ötesine geçen teknolojik üretim yöntemleriyle güçlendirilir. 3D baskı, lazer kesim, silikon kaplama ve sıvı reçine dökümü gibi teknikler, kütlenin biçimsel esnekliğini artırırken, aynı zamanda yapısal bütünlüğünü de korumasını sağlar (Quinn, 2010). Bu sayede tasarımlar hem heykelsi bir varlık hem de mimari bir strüktür olarak bedenle bütünleşir. Magnetic Motion (2015) koleksiyonundaki ağsal geometriler, mimar Philip Beesley’nin interaktif enstalasyonlarının moda ölçeğinde yeniden yorumlanmış hâlidir ve kütlenin izleyiciye tepki veren bir “yaşayan yüzey” olarak algılanmasını sağlar.

Bununla birlikte, Van Herpen’in kütle anlayışı yalnızca formel ve teknik bir mesele değildir; aynı zamanda felsefi bir boyut taşır. Posthümanist tasarım yaklaşımı çerçevesinde, kütle, insan bedeninin sınırlarını yeniden tanımlayan bir araç hâline gelir (Evans, 2013). Bu perspektifte, giysi yalnızca bedeni örten

bir yüzey değil, bedenin çevresinde yeni bir mekânsal kimlik oluşturan, organik ve inorganik unsurlar arasında köprü kuran bir yapıdır.

Sonuç olarak, İris van Herpen'in kütle estetiği, heykel ve mimariden devralınan hacimsel, strüktürel ve mekânsal ilkelerin, beden ölçeğinde ileri teknolojiyle yeniden üretilmesiyle ortaya çıkar. Bu estetik yaklaşım, modayı yalnızca giyim pratiği olarak değil, çok boyutlu bir mekânsal sanat formu olarak konumlandırır. Van Herpen'in çalışmaları, kütlenin moda tasarımında hem estetik hem de kavramsal bir merkez olarak nasıl işlev görebileceğini göstermesi bakımından, çağdaş moda tarihinin en dikkat çekici örnekleri arasında yer almaktadır.

5.1. Voltage (2013) Koleksiyonu

"Voltage" koleksiyonu, elektriksel enerji ve elektromanyetik akışların görselleştirilmesi üzerine kurgulanmıştır. Koleksiyonun en ikonik parçalarından biri, Neri Oxman ve 3D Systems iş birliğiyle üretilen 3D baskılı elbisedir. Bu tasarım, parametrik modelleme teknikleri ile elde edilen, mimaride kullanılan grid ve strüktürel sistemleri andıran yüzeylere sahiptir (Bolton, 2016).

Heykel bağlamında, bu koleksiyonun formları Henry Moore'un boşluk-kütle dengesi ile Anish Kapoor'un enerji ve mekân algısını manipüle eden yüzeyleri arasında bir yerde konumlanır. Elektriksel akışların beden üzerinde kristalimsi yapılara dönüştürülmesi, heykelde görülen dinamik form ile durağan hacim arasındaki gerilimi çağrıştırır (Özkul, 2019).

Mimari perspektifte ise, bu tasarımlar Santiago Calatrava'nın organik strüktürleri ve Zaha Hadid'in akışkan geometrileriyle benzerlik taşır. Van Herpen'in yüzeyler üzerinde yarattığı geçirgenlik ve yarı saydamlık, modern mimarideki hafif strüktürler kavramına yakın durur.



Şekil 2: Voltage koleksiyonundan 3D baskılı elbise (van Herpen, 2013).

Voltage koleksiyonu, İris van Herpen’in modaya sadece estetik bir zemin olarak değil; aynı zamanda yapısal, teknolojik ve felsefi bir alan olarak yaklaştığını gösteren önemli örneklerden biridir.

5.2. Magnetic Motion (2015) Koleksiyonu

“Magnetic Motion” koleksiyonu, Van Herpen’in mimar Philip Beesley ile iş birliği ve CERN’deki araştırmalardan aldığı ilhamla geliştirilmiştir. Koleksiyon, görünmez manyetik alanların bedensel bir forma dönüşmesini amaçlar. Tasarımlarda 3D baskı, silikon kaplama ve lazer kesim teknikleriyle elde edilen ağsal geometriler dikkat çeker (Quinn, 2010).

Heykel açısından, bu koleksiyonun parçaları, Alexander Calder’in kinetik heykellerinin hareket hissi ile Barbara Hepworth’un organik oyukları arasında bir form diline sahiptir. Van Herpen, kütleyi sabit bir hacim olmaktan çıkararak, “alanı saran ve ona tepki veren” bir yapı olarak yorumlar (Özkul, 2020).

Mimari bağlamda ise, koleksiyon Philip Beesley'nin "Hylozoic Ground" enstalasyon serisinin mikro ölçekli bir moda versiyonu gibidir. Burada beden, tıpkı bir bina içindeki kullanıcı gibi, tasarımın strüktürel elemanlarıyla doğrudan etkileşime girer.



Şekil 3: Magnetic Motion Koleksiyonu'ndan Kristalimsi 3D Baskılı Elbise (van Herpen, 2015).

Bu elbise, Iris van Herpen'in Magnetic Motion koleksiyonundaki teknolojik ve mimari ilhamların somut bir yansımasıdır. Metalik görünümlü, üç boyutlu yapısı, manyetik alanların dinamik hareketlerini andıran, birbirine bağlı küçük modüllerden oluşur. 3D baskı teknikleri ve ileri üretim teknolojileri kullanılarak tasarlanmıştır; bu sayede klasik kumaşların sınırları aşılmıştır.

Modelin üzerindeki geometrik desenler, parametrik tasarım prensiplerine uygun şekilde tekrarlayan, organik ve akışkan formasyonlar

yaratır. Bu yapı hem sağlam hem esnek bir yüzey sağlar ve giysinin bir mimari yapı gibi bedenle uyum içinde hareket etmesine olanak tanır. Elbisenin saydamlık ve ışık yansımaları, materyalin üç boyutlu derinliğini artırarak teknolojik estetiği vurgular.

Van Herpen'in mimari ve biyomimikriye dayalı yaklaşımı burada net bir şekilde görülür: tasarım, insan bedenini çevreleyen bir mikro-mimari ekosistem gibi çalışmakta, bilimsel verilerle desteklenen form ve işlevi birleştirmektedir. Bu elbise, moda tasarımında dijital teknolojilerin ve mimari formların nasıl bütünleşebileceğine dair önemli bir örnek teşkil eder.

5.3. Architectonic (2022) Koleksiyonu

"Architectonic" koleksiyonu, adından da anlaşılacağı üzere doğrudan mimari strüktürlerden esinlenmiştir. Koleksiyonda katmanlı hacimler, iç içe geçmiş form geçişleri ve modüler yüzeyler öne çıkar. 3D baskı ve katmanlı kumaş teknolojileri, bu hacimlerin bedene uyarlanması sağlar (Bolton, 2016).

Heykel perspektifinden bakıldığında, bu koleksiyon Louise Nevelson'un monokrom hacimsel kompozisyonları ile çağdaş parametrik heykeller arasında bir yerde durur. Kütle, burada hem estetik bir yüzey hem de yapısal bir organizma olarak işlev görür.

Mimari açıdan ise, koleksiyonun biçim dili Zaha Hadid'in akışkan geometrisi ve Frank Gehry'nin parçalı yüzey kompozisyonları ile paralellik taşır. Yapı ölçeğinde gördüğümüz karmaşık strüktürler, burada insan ölçeğine indirilerek bedende "mikro-mimarlık" etkisi yaratır.

Bu elbise, İris van Herpen'in mimari formları beden ölçeğinde yeniden yorumladığı Architectonic koleksiyonuna ait bir örnektir. Giysi, üst üste binen şeffaf katmanlardan ve keskin geometrik çizgilerden oluşan katmanlı yapısıyla; mimarideki katmanlama, iç-dış hacim ilişkisi ve negatif boşluk kullanımı gibi kavramları giysi diline çevirir. Kumaşın pliseli hareketi, spiral yüzey kurguları ve esnek strüktürel detaylar; aynı zamanda mimaride sıklıkla rastlanan dinamik form akışlarını andırır. Elbisenin yapısal organizasyonu, parametrik tasarım yaklaşımıyla modellemiş bir mimari cephe izlenimi yaratırken; materyalin ışıkla etkileşimi ve dokusundaki yansıtıcılık, couture üretim teknolojisinin teknolojik estetiğini vurgular.



Şekil 4: Architectonic Koleksiyonu’ndan elbise (Iris van Herpen, 2022). Akışkan pliseli yüzeyleri ve keskin geometrik hatlarıyla mimari katmanlama estetiğini beden ölçeğinde yansıtmaktadır.

5.4. Morphogenesis (2023) Koleksiyonu

“Morphogenesis” koleksiyonu, doğada gözlemlenen büyüme ve form dönüşüm süreçlerini temel alır. Koleksiyon, biyomimikri ilkelerini kullanarak, organik formasyonları kütle ve hacim üzerinden yeniden yorumlar (Evans, 2013).

Heykel bağlamında, bu koleksiyon Richard Serra’nın malzemenin ağırlığını ve kütsel etkisini öne çıkaran çalışmaları ile doğadaki organizmalardan esinlenen çağdaş biyoskulptürler arasında yer alır. Kütle hem formun taşıyıcısı hem de görsel anlatının merkezi olarak kullanılır.

Mimari bakış açısından ise, koleksiyonun akışkan ve organik yapıları, Frei Otto’nun membran strüktürleri ve biomorfik tasarım ilkeleriyle benzerlik

gösterir. Tasarımlar, tıpkı canlı bir organizmanın büyüme sürecini takip eder gibi, bedenin farklı bölgelerinde farklı yoğunlukta kütleler oluşturur.



Şekil 5: Morphogenesis Koleksiyonu'ndan elbise (Iris van Herpen, 2020)

6.SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, İris van Herpen'in moda tasarımında kütle estetiğini heykel ve mimari disiplinlerle kurduğu ilişkiler üzerinden incelemiştir. Bulgular, Van Herpen'in tasarım yaklaşımının yalnızca giysi üretimi ile sınırlı olmadığını; bunun ötesinde, bedeni çevreleyen ve mekânsal bir varlık hâline getiren, üç boyutlu, çok katmanlı ve teknolojik olarak yenilikçi kütle formları yarattığını ortaya koymaktadır.

Van Herpen'in çalışmalarında kütle, geleneksel moda tasarımında olduğu gibi yalnızca silüeti belirleyen bir unsur değil; heykel sanatındaki hacim-boşluk dengesi ve mimarideki strüktürel bütünlük ile doğrudan bağlantı kuran, disiplinler arası bir tasarım ögesi olarak işlev görmektedir. Voltage (2013) koleksiyonundaki parametrik 3D baskı formlar, Magnetic Motion (2015) koleksiyonundaki organik ağsal strüktürler, Architectonic (2022) koleksiyonundaki katmanlı hacimler ve Morphogenesis (2023) koleksiyonundaki biyomorfik formlar, bu estetik anlayışın somut yansımalarıdır.

Teknolojik üretim yöntemleri (3D baskı, lazer kesim, silikon kaplama, sıvı reçine dökümü) Van Herpen'in kütle kullanımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknikler, kütlenin biçimsel esnekliğini artırırken, aynı zamanda heykel ve mimaride görülen yapısal bütünlüğün giysi ölçeğinde korunmasına imkân tanır. Böylece Van Herpen, modayı yalnızca giyim pratiklerinden ibaret olmayan, mekânsal, heykelsi ve felsefi bir sanat formu olarak konumlandırmaktadır.

Öneriler

1. Disiplinler Arası Araştırmaların Artırılması: Moda tasarımı, heykel ve mimari arasındaki ortak tasarım ilkelerini inceleyen akademik çalışmaların sayısı artırılmalıdır. Bu tür araştırmalar, kütle estetiğinin farklı disiplinlerdeki işlevini daha derinlikli şekilde ortaya koyacaktır.
2. Teknolojik Üretim Tekniklerinin Yaygınlaştırılması: Moda eğitimi ve endüstrisinde, Van Herpen'in kullandığı gibi ileri üretim tekniklerinin (3D baskı, parametrik modelleme, lazer kesim) daha fazla öğretilmesi, genç tasarımcıların kütle estetiğini yeni biçimlerde yorumlamasına olanak sağlayacaktır.

3. Sürdürülebilir Malzeme Kullanımı: Van Herpen'in teknik yenilikleri, sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir malzemelerle birleştirilerek hem estetik hem de çevresel açıdan etkili sonuçlar elde edilebilir.
4. Kavramsal Tasarım Atölyeleri: Moda tasarımında kütle estetiğini ve mekânsal yaklaşımı deneyimlemek amacıyla heykel, mimari ve moda öğrencilerinin ortak çalışabileceği atölye programları düzenlenmelidir.
5. Sergileme ve Müzecilik Uygulamaları: Van Herpen'in eserleri gibi disiplinler arası tasarım örnekleri, moda ve sanat müzelerinde etkileşimli sergiler aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaştırılmalıdır.

Sonuç olarak, İris van Herpen'in tasarım felsefesi ve kütle estetiği yaklaşımı, moda tasarımında geleceğin olası yönelimleri açısından güçlü bir referans noktası sunmaktadır. Heykel ve mimariden ilham alan bu anlayış, teknolojik yenilikler ve kavramsal derinlikle birleşerek, modanın sınırlarını yeniden tanımlayan özgün bir vizyon ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- Barrett, E., and B. Bolt, eds. 2013. *Carnal Knowledge: Towards a 'New Materialism' through the Arts*. London: I. B. Tauris.
- Bolton, A. (2016). *Manus x machina: Fashion in an age of technology*. The Metropolitan Museum of Art.
- Bolton, A. 2016. *Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Braidotti, R. 2019. *Posthuman Knowledge*. Cambridge: Polity Press.
- Braidotti, R., and M. Hlavajova, eds. 2018. *The Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury.
- Ching, F. D. K. (2015). *Architecture: Form, space, and order* (4. baskı). Wiley.
- Coole, D., and S. Frost, eds. 2010. *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham: Duke University Press.
- Crutzen, P., and E. Stoermer. 2000. "The 'Anthropocene'." *Global Change Newsletter* 41: 17–18.
- Curtis, W. J. R. (1996). *Modern architecture since 1900* (3. baskı). Phaidon Press.
- Evans, C. (2013). *The mechanical smile: Modernism and the first fashion shows in France and America, 1900–1929*. Yale University Press.
- Fox, N. J., and P. Alldred. 2019. "New Materialism." In *The SAGE Encyclopedia of Research Methods*, edited by P. Atkinson, S. Delamont, A. Cernat, J. W. Sakshaug, and R. A. Williams. London: Sage.
- Giedion-Welcker, C. (1955). *Modern plastic art: Elements of reality, volume and disintegration*. Oxford University Press.
- Haraway, D. 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Honour, H. ve Fleming, J. (2005). *A world history of art* (7. baskı). Laurence King Publishing.
- Le Corbusier. (1986). *Towards a new architecture* (F. Etchells, Çev.). Dover Publications. (Orijinal çalışma 1923'te yayımlandı)
- Özkul, T. (2019). *Çağdaş sanatta kütle ve yüzey ilişkisi* (Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı. YÖK Tez No. 549029.

- Özkul, T. (2020). Heykel sanatı disiplinlerarası bir yaklaşımla ele alındığında: Çağdaş sanatta kütle ve yüzey ilişkisi temelinde bir inceleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 24(4), 1905–1919.
- Quinn, B. (2010). *Textile futures: Fashion, design and technology*. Berg Publishers.
- Quinn, B. 2010. *Textile Futures. Fashion, Design and Technology*. Oxford: Berg.
- Read, H. (1982). *The meaning of art*. Faber & Faber.
- Smelik, A. (2022). Fractal Folds: The Posthuman Fashion of Iris van Herpen. *Fashion Theory*, 26(1), 5–26.
- van Herpen, I. (2013). *Voltage collection*. Erişim adresi: <https://www.irisvanherpen.com/collections/voltage>
- van Herpen, I. (2015). *Magnetic motion collection – Crystalline 3D printed dress* [Fotoğraf: Bart Oomes / No 6 Studios]. High Museum of Art. Erişim adresi: <https://high.org/collections/magnetic-motion-dress>
- van Herpen, I. (2019). *Iris van Herpen'in "Syntopia" koleksiyonundan (İlkbahar/Yaz 2019) 12 numaralı donmuş sonbahar elbisesi*. Erişim adresi: https://www.reddit.com/r/whatthefrockk/comments/1kf9py3/m_iss_fame_in_iris_van_herpens_fall_2018_syntopia/
- van Herpen, I. (2020). *Morphogenesis dress – Sensory Seas collection*. Erişim adresi: <https://livingarchitecturesystems.com/project/sensory-seas>
- van Herpen, I. (2022). *Architectonic collection – Layered geometric dress*. Erişim adresi: <https://www.irisvanherpen.com/collections/architectonic>
- Vänskä, A. 2018. “How to Do Humans with Fashion: Towards a Posthuman Critique of Fashion.” *International Journal of Fashion Studies* 5 (1): 15–31.
- Wolfe, C. 2010. *What Is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.

BÖLÜM 4

METİNDEN SAHNEYE: OYUN METİNLERİNİN MODERN YORUM VE SAHNELEME YÖNTEMLERİNE BİR BAKIŞ

Dr. Öğr. Üyesi Atakan ASLAN¹

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135770>

¹ Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Sahne Sanatlar Bölümü, Malatya, Türkiye, Atakan.aslan@ozal.edu.tr , Orcid id: 0000-0003-0297-192X

1. Giriş

Bu çalışma, bazı yönetmen ve yazarların metne bağıllık dereceleri ile metnin yapıbozumuna uğratılması, tersyüz edilmesi ya da metnin icracıların sanatsal kaygılarını ortaya koymak için bir ön-metin olarak kullanılması konusundaki görüş ve uygulamalarını incelemektedir. Tiyatronun metne ve yazara olan bağımlılık düzeyi şu soruyu gündeme getirmiştir: Yönetmeni eserin yaratıcısı mı, yoksa yalnızca gerçekleştiricisi mi saymalıyız? Bu çalışma, modern tiyatro kuramcılarının yazılı metin ile sahnelenmiş tiyatro eseri arasındaki ilişkiyi farklı şekillerde yorumladıklarını göstermektedir. Bazı yönetmenler yaptıkları işi yazarlara hizmet olarak görmüş ve yazarın memnuniyetini öncelikli saymışlardır; buna karşılık bazıları kendilerini eserin gerçek yaratıcısı olarak görmüş ve metni tiyatronun gerekirse ortadan kaldırılabilir unsurlarından yalnızca biri olarak kabul etmişlerdir. Konstantin Stanislavski, Jerzy Grotowski, Vsevolod Meyerhold, Elia Kazan ve Wooster Group, görüşleri bu çalışmada kısaca incelenen önemli isimler arasındadır. Bu incelemede ortaya çıkacak olan şey, yazarın eserin tek yaratıcısı olarak rolünün giderek zayıflaması ve tiyatronun yeniliklere, biçimsel çeşitliliğe ve kolektif çalışmaya doğru ilerlemesidir. Makalenin sonunda, metnin sahnelenişindeki yenilik, yazarın ölümü anlamına değil; metni sürdürmenin ve onun çeşitli boyutlarına yeniden hayat vermenin bir yolu olarak değerlendirilir.

19. yüzyılın sonlarından itibaren tiyatro sanatının modernleşmesiyle birlikte, sahne sanatının özünde bulunan "dönüştürme" (metamorfoz) niteliği birçok tartışmayı beraberinde getirmiştir. Tiyatronun bileşik bir sanat olarak görülmesi, sahne sanatının gerçekleşmesini bir edebi formun sahne formuna dönüştürülmesi olarak kabul eder. Bu anlayışa göre, bir kişi —yani yönetmen— başka birinin sanatsal eserini, çeşitli sanatçıların yardımıyla bir formdan başka bir forma dönüştürür. Ancak şu soru ortaya çıkar: Bu dönüşümün nasıl olması gerektiğine kim karar verir? Yazar mı, yoksa yönetmen mi? Ve bu dönüşümün sonucu, özgün eserle ne ölçüde uyumlu olmalıdır? Bu konu özellikle bir klasik ya da Beckett, Miller veya O'Neill gibi modern klasikleri sahnelerdiğinde daha da önem kazanır; çünkü sahnelenen yorum ile izleyicilerin önceden okuduğu metin arasında bir farklılık olduğunda, yönetmenin yetkileri ve yazarın hakları üzerine tartışma yeniden alevlenir.

19. yüzyılın sonlarına kadar yönetmenler, üretim sürecinde sınırlı yetkilere sahipti. "Sahne yöneticisi"² olarak adlandırılan yönetmenin, oyuncuların kostümlerine ya da sahne tasarımına dair belirleyiciliği oldukça zayıftı. Buna karşılık yazarlar, çoğu zaman çeşitli şekillerde —örneğin oyunculuk yaparak— doğrudan sahnelemenin içinde yer alıyorlardı. Bu nedenle, oyun sırasında metinde yapılacak değişiklikler genellikle bizzat yazar tarafından ve onun onayıyla gerçekleşirdi. Ancak sahnede daha fazla imkân yaratan teknolojilerin, örneğin ışıklandırmanın ortaya çıkması ve Wagnerci "bütüncül sanat eseri" düşüncesinin etkisiyle, eserin bütünlüğünü sağlamak için güçlü bir figür olarak yönetmenin —ya da "rejisörün"— gerekli görülmesi, yönetmenlerin zamanla daha geniş yetkiler kazanmasına yol açtı (Brockett , Findlay, 21-31).

Wagnerci rejisör kavramı, Meiningen³ oyuncuları tarafından, II. Dük Georg önderliğinde hayata geçirildi. 1870'ten 1895'e kadar oyuncuları yöneten II. Georg, sahnede "mutlak yanılısma" yaratmayı amaçlıyordu. Zaman, mekân ve kostüm ayrıntılarına sınırsız dikkat gösteren George II, prova için son derece hassas ve zaman alan bir yöntemi izleyerek sahnenin tüm ayrıntılarını denetliyordu. Sahne ve kostüm tasarımından önce, oyunun geçtiği tarihsel dönem ve onun kendine özgü özellikleri üzerine kapsamlı araştırmalar yapılmasının gerekliliğini vurguluyordu. Bu türden bir denetim ve titizlik, II. Georg'un ilk yönetmen ve modern tiyatronun kurucularından biri olarak tanınmasına yol açmıştır; ancak tiyatronun büyük ustalarının gözünde "yönetmenlik" aynı ve sabit bir anlam taşımamıştır.

Yönetmenin rolü konusunda farklı görüşler vardır: Onu eserin yaratıcısı olarak mı görmek gerekir, yoksa yalnızca metin ile sahne arasında bir aracı olarak mı? Her hâlükârda, tiyatro yönetmenliği zorunlu olarak bir metne ya da başka birinin sanatına bağımlı olmak anlamına gelmez. Fütürizm gibi avangard akımlar edebî metinlerden uzaklaşmışlardır ve Bertolt Brecht ile Robert Wilson gibi sanatçılar kendi oyunlarını bizzat kendileri yönetmişlerdir. Ancak Arthur Miller gibi birçok büyük oyun yazarı, eserlerini yönetmenlere teslim etme konusunda oldukça temkinli davranmış; Henrik Ibsen ve Eugene O'Neill gibi oyun yazarları ise kendi bakış açılarını, çoğu zaman uzun ve ayrıntılı sahne

² Stage manager

³ George II, Duke of Saxe-Meiningen

yönergeleriyle yönetmenlere dikte etmişlerdir. Bu yazarların bakış açısına göre yönetmen, yalnızca oyun yazarının eserini gerçekleştiren ve onun eseri için öngördüğü biçimi sahnede uygulayan kişidir. Bu görüşte, metin belirli ve değişmez bir çerçeve olarak kabul edilir ve mümkün olduğunca müdahale edilmemesi gerektiği düşünülür. Bunun tam karşısında ise metnin, yönetmenin ellerinde hayat bulduğunu savunan sanatçıların yaklaşımı yer alır. Bu bakış açısına göre metin, üretken ve çoğalan bir öğedir; onu yorumlamak ve sahnede yeniden biçimlendirmek ise özellikle yönetmen başta olmak üzere diğer sahne unsurlarının sorumluluğudur. Örneğin çağdaş dönemin en büyük yönetmenlerinden biri olan Peter Brook, yönetmenlerin her zaman etkin bir biçimde hareket ettiğine inanır. Brook, oyun metnini bir parça kumaşa benzetir. Bu kumaş bize, yazarlığın çoğu zaman sunduğu bir dizi mesaj olarak değil, birçok yorumu ortaya çıkarabilen bir dizi uyarıcı olarak ulaşır. Dolayısıyla yönetmen, kumaşın yaratıcısının iletmek istediği tek bir anlamı bulmakla sınırlı değildir; aksine, birçok olası yorum arasından bireysel bir seçim yapmakta özgürdür (Luere, Jeane, 1994, 82). Bu şekilde, Brook'un düşüncesine göre oyun metni, farklı yorumlara açık bir eserdir; tiyatronun uzmanlığı ise bu yorumları günümüze aktarmak ve sunmaktır. Brook'a göre tiyatrodaki "gerçek her zaman hareket halindedir" ve bu kaçak gerçeğe ulaşmak için tiyatro sürekli bir "devrim" durumuna ihtiyaç duyar (Luere, Jeane, 1994, 96). Bu nedenle, oyunun tüm unsurları ve bölümleri için sürekli bir keşif süreci gereklidir; çünkü bu sürekli devrim ve deneme ortamında durağanlık yalnızca ölüm anlamına gelir. Bu çalışmanın devamında göreceğimiz gibi, birçok modern tiyatro uzmanına göre de yazarın sahne yönergelerine ve talep ettiği unsurlara mutlak bağlılık, oyunun durağanlaşması ve adeta ölmesi anlamına gelebilir; çünkü bu durumda oyun tek bir form veya yorumla sınırlanmış olur ve diğer potansiyellerini yitirir. Öte yandan, metni farklı yorumlara ve düzenlemelere açık bir eser olarak ele almak ve yönetmene oyunun merkez noktasını seçme özgürlüğü tanımak, sıklıkla yazarın memnuniyetsizliğine yol açmış ve ünlü "yazarın ölümü" tartışmasını gündeme getirmiştir.

Aşağıda, bazı büyük yönetmen ve yazarların metne ve yazarın rolüne dair yaklaşımlarına bir bakış sunulacaktır. Çalışmanın sonunda, Wooster Group'un metni grup hâlinde yaratma ve biçimlendirme yaklaşımı, modern bir sahneleme yöntemi olarak ortaya konacaktır. Bu yöntem, oyunun üretiminde yazarın rolünü sorgulasa da, asla yazarın ölümünü göstermemektedir.

2. Metin mi, Sahneleme mi, Yazar mı Yönetmen mi

2.1 Stanislavski ve Onun Eleştirmenleri

Belki de yazar ile yönetmen arasındaki en ünlü anlaşmazlık örneği, Konstantin Stanislavski ile Anton Çehov arasındadır. Stanislavski'nin oyunu yaratmadaki ilk yöntemi, sahne düzeni (mizens) üzerinde çalışmaktı. David Jones'a göre, 1898 yılında Çehov'un Martı oyununu sahnelemek için Stanislavski, sahne düzeni üzerinde çalışmak amacıyla bir buçuk ay boyunca bir kuleye kapandı. Bu süre zarfında, Stanislavski tüm karakterlerin hareketlerini ve özelliklerini tasarlamıştı ve bu yöntem—yani oyunla ilgili görsel ve işitsel kararları yalnız başına alarak sahnelemek—onu otoriter bir yönetmen hâline getirmişti. Ancak 1905 Rus Devrimi'nden sonra Stanislavski'nin yönetim tarzını değiştirdiği ve her şeyi oyuncuya sunan, ama yalnızca oyuncunun neye ihtiyaç duyduğundan ve en çok neye ilgi gösterdiğinden tam olarak emin olduktan sonra bir yönetmen haline geldiği söylenmektedir (Jones, 1987, 43). Bu yöntemde, sahne düzeni (mizens) prova sırasında ve oyuncularla işbirliği içinde şekillendiriliyordu. Bu metod değişikliği, onun yüzünü dikte eden bir yönetmenden, adeta bir 'ebe' gibi hareket eden bir yönetmene dönüştürdü; yani oyunculara daha fazla alan tanıyor ve provaları bir tür laboratuvar ortamına çeviriyordu.

David Jones'a göre, Çehov'un Martı oyununu sahnelemede Stanislavski sahnelere az sayıda detay eklemiş ve karakterleri sahnede sigara içmek ya da sahneye girip çıkmak gibi eylemler yapmaya zorlamıştır. Ona göre bu etkinlikler, karakterleri göstermek ve oyunun temel noktalarını açıklığa kavuşturmak açısından faydalıdır. Ayrıca, metni 'yeniden ifade ederek' oyunun ritmini değiştirir; bu, sahne formunu bozmak, uzun duraklamalar yaratmak veya karakterlerin sahneye giriş sırasını değiştirmek suretiyle, Stanislavski'nin Çehov'un oyununa farklı bir ritim kazandırması anlamına gelir (Jones, 1987, 23). Oyunun duygu merkezli bir yöne doğru ilerlemesiyle birlikte, Stanislavski 'fiziksel etkinlikleri' azaltmış ve oyunu karakterler arasındaki ilişkilere odaklamıştır. Ayrıca, birinci ve son perdede kuş ve köpek sesleri gibi aşırı ses efektleri de Stanislavski'nin yaptığı diğer değişiklikler arasındadır.

1898'de sahnelenen Martı oyunu, izleyiciler tarafından ilgiyle karşılanmış ve Stanislavski ile Moskova Sanat Tiyatrosu için bir başarı olarak görülmüş olmasına rağmen, Çehov'un Stanislavski'nin uyarlamasından memnuniyetsizliğine dair kendi gerekçeleri vardı. Belki de Çehov'un en önemli

şikayeti, oyunlarının komedi olduğu iddiası ve Stanislavski'nin onları trajediye dönüştürmesiydi. Stanislavski, karakterlerimi ağlayan çocuklara dönüştürdü. Bu, Çehov'un istediğim bir şey değildi. Aşırı gerçekçilik, gerçeklik yanılsaması ve saat ile hayvan sesleri gibi araçlar, Çehov'u rahatsız eden diğer faktörlerdi; ancak Stanislavski'nin aşırı gerçekçiliğinden şikâyetçi olan tek kişi Çehov değildi. Stanislavski'nin öğrencisi Vsevolod Meyerhold da, Martı oyununda Treplev rolünü oynamış olan, Stanislavski'nin yönteminden memnun değildi. Meyerhold'a göre, Çehov'un oyunlarının gizli ruhu ve atmosferi, cırcır böceklerinin cıvıltısında, köpek havlamasında ya da gerçek kapıların kullanımında değil, dilinin ritminde yatıyordu (Meyerhold, 2016, 32). Bu öğelerin, her ne kadar küçük olsalar da, oyuna eklenmesi, dilin ritmini değiştirmiş ve Çehov'un amaçladığı etkiyi ortadan kaldırmıştı.

Tiyatro yönetmeni ve teorisyeni Gordon Craig de Stanislavski'nin yöntemine karşıydı. Craig, Stanislavski'nin yöntemini 'fil ve fok eğitimcilerinin yöntemi'ne benzetmiş ve Hazır Oyuncu kitabını 'ün kazanmak isteyen üstün aptallar için bir kitap' olarak nitelendirmiştir. Craig'e göre, Stanislavski'nin yaptığı hata, doğal bir etki yaratmaya çalışmasıdır; oysa oyun, en iyi biçimde, doğaüstü ve ruhani bir formdadır (Craig , 1983 : 89). Craig'e göre, oyunu doğru ve adil bir şekilde yorumlamak, modern tiyatrodan en önemli özelliğidir (Craig , 1983 : 65). Ancak bu görüş, oyun üretimini veya yönetmenin sahnedeki hareket alanını sınırlamaz. Aslında Craig'in sisteminde sahne yönetmeni ana sanatçıdır ve sahne tasarımı, ışık tasarımı, kostüm ve oyuncuların hareketleri gibi oyunun çoğu detayını kendisi belirler. Bu, yönetmenin oyun yazarının metnindeki duyguyu sahneye aktarabildiğinde, artık kendini yazarın sahne yönergeleriyle sınırlamasına gerek olmadığı anlamına gelir. Bu nedenle Craig, sahne yönergelerini yönetmene yönelik bir tür hakaret olarak görüyordu. Benzer şekilde, sahne tasarımcısı da yazarın taleplerini doğrudan takip etmez; metnin kendi yorumuna sadık kalacağına inandığı renkleri ve nesneleri seçer ve yalnızca bu seçimlerden sonra yazarın istediği diğer öğeleri sahneye ekler. Böylece, bu iki tasarımın birleşimi uyum yaratır. Oyuncu da bu tasarımın bir parçası olarak onunla uyum içinde olur veya başka bir deyişle kontrol edilir. Bu yöntem, Craig'in düşüncesine göre sahnedeki her şeyin—her hareketin veya sesin—'anlatım gücüne' sahip olması gerektiği ve bir şeyi ifade etmiyorsa sahneden çıkarılması gerektiği anlayışından kaynaklanıyordu. Craig, geleceğin tiyatrosunu metinden

bağımsız, oyun yazarının eserine bağlı olmayan, yalnızca hareket, ses ve sahneye dayanan bir tiyatro olarak görüyordu. Bu bakış açısıyla, Craig, yönetmenin yazılı metin ve yazardan bağımsızlığını vurgulayan öncülerden biri olarak kabul edilebilir.

2.2 Meyerhold, Artaud ve Tiyatro Dili

Vsevolod Meyerhold, yazar ve yönetmen ikiliğine farklı bir boyut ekler: oyunculara ve izleyicilere, tiyatro ilişkilerini belirleyen diğer unsurlar olarak dikkat çekmek. Meyerhold, Tiyatro Üzerine adlı kitabında, yönetmen ve oyuncu arasındaki iletişimi kurmanın iki yolunu tanıtır ve bu, onun yönetmenin rolüne dair görüşünü ortaya koyar. Birinci yöntemde, ki buna "Tiyatro Üçgeni" adını verir, yönetmeni bir üçgenin tepesine, diğer iki köşesine ise oyuncu ve yazarı yerleştirir: 'Bu yöntemde izleyici, yönetmenin eseri aracılığıyla oyuncu ve yazarın yaratımlarını algılar. İkinci yöntemde, Doğrusal Tiyatro'da, yönetmen yazarın eserini kendi içinde bütünleştirir ve oyuncu da kendi sırasıyla yönetmenin yaratımını içselleştirerek ruhunu özgürce izleyicilerine açığa çıkarır (Meyerhold, 2016, 50). Böylece, yönetmen yalnızca bir "köprü" işlevi görür; oyuncunun ruhunu yazarın ruhuna bağlar ve yazarın eserini kendi içinde bütünleştirdikten sonra, oyuncu izleyicinin karşısında yalnız bırakılır. Bu iki saf unsurun—yazarın yaratıcılığı ve izleyicinin hayal gücü—etkileşiminden saf bir alev doğar (Meyerhold, 2016, 62).

İzleyicinin katılımı her zaman Meyerhold'un en önemli kaygılarından biri olmuştur. Ona göre, sahnedeki oyun hâlâ tamamlanmamıştır ve yalnızca izleyici tarafından yeniden şekillendirilebilir (Meyerhold, 2016, 265). Onun yönteminde, oyuncunun katılımına ulaşmak, yazar ve yönetmenin ortak çalışmasıdır. Bu şekilde Meyerhold, üretim döngüsünün algılanma merkezini yazar ve yönetmen (ya da metin ve sahneleme) ilişkisinden oyuncu ve izleyici ilişkisine taşır ve önceki merkezi, yeni ilişkinin gerçekleşmesini sağlayacak bir tür katılım, bir tür "biz" haline dönüştürür. Yazar ve yönetmen, üretimde yaptıkları her şeyi, tiyatronun iki temel gücü olan oyuncu ve izleyicinin her gün sahnede üzerinde çalışacağı bir zemin hazırlamak olarak görürler. Yazar ve yönetmen çerçeveden öte bir şey sunmaz ve bu, oyuncu ve izleyiciyi sınırlamamalı veya engellememeli; aksine onların birlikte uyum içinde çalışmalarını teşvik etmelidir. Biz yönetmenler ve yazarlar, provalar sırasında verdiğimiz yönlendirmelerin yalnızca yaklaşık doğru olduğunu biliriz: nihai

gerçekleşme ve üretimin bütünlüğü, izleyici ve oyuncunun iş birliğiyle sağlanır (Meyerhold, 2016, 267).

Meyerhold, yönetmenin oyuncuya ve izleyiciye yazarın bakış açısının derinliğini anlamalarına olanak tanıyabilmesi için hareketler, jestler ve plastik figürler kullanmayı önerir. Ona göre kelimeler, ifade için yeterli bir araç değildir. Plastik hareketler ise "içsel duyguları", kelimelerle birebir eşleşmek zorunda kalmadan ifade edebilir. Meyerhold'a göre, biçimlenebilirlik (plastik hareketler), diyalogun işitsel doğasına görsel bir boyut ekler ve hareketlerin mutlaka diyalogla örtüşmek zorunda olmaması, modern plastik hareket kullanımının karakteristik özelliğidir (Meyerhold, 2016, 56). Aslında Meyerhold, sahneye diyalogsuz, masksız ve işaretler ile hareketler içermeyen bir oyun getirmeyi amaçlıyordu. Ona göre, bu unsurlar tiyatroyu farklı kılar ve oyuncuyu kendisi bir sanat eserine dönüştürür. Böylece Meyerhold tiyatrosunda ana vurgu, oyuncu ile izleyici arasındaki iletişim üzerindedir ve sözlü dilin rolü azaltılır. Yazarın bakış açısı da önemini korur, ancak Meyerhold bunu oyuncunun çalışması ve sahnede gerçekleşenler için bir 'ön metin' olarak kullanır.

Fransız oyun yazarı ve teorisyen Antoine Artaud da Meyerhold gibi, tiyatronun yeni bir şekilde, özellikle tiyatral bir formda sunulması gerektiğine inanıyordu. O şöyle diyordu: "*Kutsal ve nihai metinlere dayanmaya devam etmek yerine, tiyatronun metin tarafından boyun eğdirilmesine son vermek ve işaretler ile düşünce arasında benzersiz bir dil kavramını yeniden kazanmak gerekir*" (Artaud, 1994, 89).

Artaud'a göre, edebi metne bağlılık tiyatrodan bir durgunluk yaratmakta ve izleyicileri söyleyecek yeni bir şeyi olmayan bir tiyatrodan uzak tutmaktadır. Tiyatro ve Onun İkizi adlı kitabında Artaud, Batı ve Doğu tiyatrosunu ayırır ve Doğu tiyatrosu, özellikle Balinese tiyatrosu, kelimelere bağlı olmadığını, çünkü her şeyi işaretler, ses, pantomim ve dans aracılığıyla somutlaştırdığını ve sahnede görüldüğü gibi anlam kazandığını açıklar. Bu yazılı metinden bağımsızlık: "*Yönetmenin tam hakimiyetini sahneye bırakır ve yaratıcılığının gücü kelimeleri ortadan kaldırır*" (Artaud, 1994, 53). Öte yandan, Batı tiyatrosu tamamen yazılı metne bağımlıydı ve metin dışındaki her şeyi, sahneleme ve alt metnin bir parçası olarak görüyordu. Bu şekilde tiyatro, sahnede metnin sunulmasına dönüşmüştür. Artaud'a göre, tiyatronun bağımsız bir sanat olarak tanınabilmesi için kendi özel dilini bulması gerekir ve onun görüşüne göre bu

dil sahnelemedir. Artaud sahnelemeyi şöyle tanımlar: "*Söze dışsal, görsel ve plastik bir biçim vermek*" ve "*Sahnede sözden bağımsız olarak ifade edilebilecek ve anlam kazandırılabilen her şeyin dili; mekânda ifade edilen veya onun etkisi altında kalan veya onun aracılığıyla çözümlenen her şey*" (Artaud, 1994, 69). Böylece, sahnelemeyi "saf tiyatronun" uygun dili olarak ele alarak, Artaud tiyatronun plastik ve fiziksel niteliğini geri kazandırır; bu özellik Doğu tiyatrosunda vardır. Peki Artaud'un bu yaklaşımının yazar ve yönetmen ilişkisine etkisi nedir? Batı tiyatrosu yazarları için tiyatronun bu plastik ve fiziksel niteliği, yalnızca güçlerinin azalması anlamına gelir. Çünkü bu durumda "sözün rolü" değişir ve bu değişim yönetmene daha geniş bir alan sağlar. Artaud şöyle diyor: "*Tiyatroda sözün rolünü değiştirmek, onu elle tutulur, mekânsal bir biçimde kullanmak ve tiyatrodaki mekânî özellik taşıyan her şeyle, soyut olmayan alanlarda önemli olan her şeyle harmanlamaktır*" (Artaud, 1994, 94).

Böylece, bu yalnızca sahnede mümkün olduğundan, yazar yerini bir uzmana bırakmalıdır. Bu şekilde Artaud, yazar ve yönetmen ikiliğini, sorumluluğu hem oyun hem de kurgunun üstüne verilecek bir yaratıcı'yı tanıtarak çözer. Artaud, dünya tiyatrosunun başyapıtlarını sahneye koyarken metne öncelik tanımaz. "Bir Başka Başyapıt Yok"⁴ adlı makalesinde Artaud, sabit başyapıtların tapınmasını kınar ve şöyle der: "*Geçmişin başyapıtları geçmiş için iyidir; bizim için faydalı değildir. Biz, söylenmiş olanı ve hatta söylenmemiş olanı, bize ait bir biçimde, dolaysız ve doğrudan, mevcut duygusal hâllere uygun ve herkes için anlaşılır bir şekilde ifade etmeye yetkiliyiz*" (Artaud, 1994, 74). Artaud, insanların bir eseri yalnızca gösterim zamanı ve dil açısından tanıdık olduğunda anlayacağını savunur. Ona göre: "*...bir ifade iki kez değer taşımaz; iki yaşamı yaşamaz; kelimeler yalnızca söylendikleri anda etkilidir ve söylendikten sonra ölür; bir form kullanıldıktan sonra tekrar kullanılamaz ve başka bir formla yer değiştirmek ister; tiyatro ise dünyada yalnızca, yapılan hareketlerin aynı şekilde bir daha tekrarlanamayacağı yerdir*" (Artaud, 1994, 75).

Bu şekilde Artaud, değişken sunumu tiyatronun özünün bir parçası olarak görür ve onu sabit ve tanımlı bir çerçevede göremez. Bu tanıma göre, yazarın isteğine bağlı kalmak yalnızca farklı zamanlarda mümkün değildir;

⁴ No More Masterpieces

aynı zamanda farklı sahnelemelerde tek bir yorum da tamamen gerçekleştirilemez.

2.3 Jerzy Grotowski

Metin ile tiyatro, yazar ve yönetmen arasındaki ilişki, Jerzy Grotowski tarafından da incelenmiştir. Grotowski, tiyatroyu oyuncu ile seyirci arasında gerçekleşen bir olay olarak görür. Onun çabası, kendisinin "zengin tiyatro" (yani edebiyat, mimari, tasarım, oyunculuk, ışıklandırma vb. unsurların birleşimi) olarak tanımladığı öğeleri azaltarak yoksul tiyatroya dönüştürmeye yöneliktir. Grotowski'nin yoksul tiyatro kavramı, yalnızca gereksiz unsurların kademeli olarak çıkarılmasıyla gerçekleştirilebilir: *"...Tiyatro, makyajsız, kostümsüz, sahne tasarımı olmadan, ayrı bir sahne mekânı olmadan, ışık ve ses efektleri olmadan da mümkündür"*. Bu unsurların yerine, Grotowski'ye göre tiyatroyu belirleyen şey, *"oyuncu ile izleyici arasındaki sürekli, doğrudan ve canlı etkileşim ilişkisidir"* (Grotowski, 1996, 19).

Bu nedenle Grotowski'ye göre, bir yandan metin tiyatronun yalnızca unsurlarından biri olup gerektiğinde kaldırılabilir; öte yandan metin, tiyatro için şairin mitine benzer. Yani metin, üretken bir unsur olarak kullanılabilir. Ona göre tiyatro yaratımı, yönetmenin metinle kurduğu aktif ve yaratıcı bir "karşılaşma" sonucudur; bu karşılaşma, sanat eserinin potansiyelini yok etmez. Grotowski, aynı karşılaşmanın oyuncu ile metin arasında da gerçekleşmesi gerektiğini savunur; oyuncu bu süreçte metnin gizli ritmini keşfetmeli ve bunu kendi bedeni aracılığıyla sahneye taşımalıdır.

Grotowski'nin metne bakış açısının en iyi örneği, 1962 yılında yönetmenliğini yaptığı Stanisław Wispiński'nin "Akropolis" adlı oyunu olarak gösterilebilir. Bu oyunun yönetiminde Grotowski, metnin tamamen değiştirilmiş bir versiyonunu kullanır. Wispiński'nin metninde heykeller ve kilise resimleri Paskalya'da canlanmakta ve Eski Ahit'in sahneleri yeniden canlandırılarak anlatılmaktadır; oysa Grotowski yorumunda Holokost ve toplama kamplarını merkeze alır. Onun oyunu Diriliş Gecesi'nde geçer ve performans, izleyicilerin arasında, kutu biçimli yapılar çevresinde gerçekleştirilir. Oyun boyunca karakterler, oyunun sonunda herkesin içine gireceği bir fırın (kutu benzeri yapı) inşa ederler. Bu sırada ölüleri gömerler; destansı veya İncil'den hikâyeler anlatırlar; rol yaparlar; ve yas tutarak birlikte şarkı söylerler. Bazen de askerler tarafından durdurulup sorguya çekilir veya

tekrar işe gönderilirler. Genel olarak karakterlerin durumlarında hiçbir umut yoktur ve kurtarıcıyı bulduklarında başsız bir bedenle karşılaşılır. Bu durum, onların sinirli kahkahalar atmasına neden olur. Böylece, Gruszowski'nin oyunu orijinal metinden oldukça farklıdır; ancak konu ve anlatıyı değiştirerek, klasik bir oyunu çağdaş bir gösterime dönüştürmüştür. Onun bu oyundaki yönetmenlik performansı tamamen etkin ve yaratıcıdır; Vispianski'nin metni ise yalnızca ilham kaynağı veya Grotowski için bir "ön metin" olarak işlev görür.

2.4 Kazan ve Yazara Hizmet

Modern Amerikan tiyatrosunun en ünlü ve en etkili yönetmenlerinden biri olan Elia Kazan, yazar-yönetmen ilişkisine dair görüşleriyle de özel bir öneme sahiptir. Kazan da tıpkı Craig gibi, yazarın sahne yönergelerini kullanma taraftarı değildi. Kendisine sahne yönergeleri hakkında soru sorulduğunda şöyle diyor: "*Şu tavuk pislikleri mi? Asla okumam. Sanıyor musun burada benim işim ne? Ben yönetmenim...*" (Jones, 1987, 183). Ancak yönetmenlik kariyeri boyunca Kazan, "oyuncu yönetmeni" ve "yönetmen-yönetmen" olarak anılıyordu; çünkü onun için oyun yazarının memnuniyeti özel bir önem taşıyordu. O, yönetmenin hem esere hem de oyun yazarına hizmet ettiğine inanıyordu. Çağdaş oyun yazarı Robert Anderson, Kazan'ı diğer yönetmenlerden ayıran özelliğin, bir işe başlamadan önce yazarın ne istediğini, belirli replikler ve belirli anlar hakkında ne hissettiğini anlamaya yönelik çabası olduğunu açıklar. Anderson şöyle diyor: "*Çay ve Hemderlik*⁵ adlı oyunun yönetimi için Kazan hiçbir öneride bulunmadı. Soru sordu çünkü oyun yazarına hizmet etmek, yazarın oyununun gerçekleşmesine yardım etmek istiyordu" (Luere, 1994, 33). Anderson, Kazan'la çalışmaktan memnun olan tek yazar değildi. Tennessee Williams ve Arthur Miller da eserlerinin Kazan tarafından sahnelenmesinden memnundu. Bu durum elbette Kazan'ın yazarın görüşüne öncelik verme inancından kaynaklanıyordu. Tennessee Williams ile çalışırken Kazan şöyle diyor: "*Şu anda bu yazarın adına konuşuyorum... Tennessee Williams'ın bir oyununu sahneliyorum. Hayatı onun gördüğü şekilde görmeliyim*" (Luere, 1994, 71). Williams da onun işinden memnundu: "*Provalar başladığından beri bu adam tek bir yanlış değerlendirme bile*

⁵ Tea and Sympathy

yapmadı" (Luere, 1994, 73). Kazan'ın Arthur Miller ile işbirliği de yazarın memnuniyetini kazanmış ve 1947'de Bütün Oğullarım oyununun sahnelenmesiyle New York Tiyatro Eleştirmenleri Ödülü'nün, 1949'da ise Satıcının Ölümü oyununun sahnelenmesiyle Pulitzer Ödülü'nün alınmasına yol açmıştır; Ancak Kazan'ın, oyun yazarının zihnindeki dünyayı gerçekleştirmeye duyduğu ilgi, onu kendi kişisel görüşüne dayanan bir eser yaratmaktan da alıkoymuyordu. O, şöyle itiraf etmiştir: "*Tiyatro yalnızca edebi bir biçim değildir. Oyun yazarı başlıca ve en önemli unsurdur; fakat ondan sonra oyuncular, tasarımcılar, yönetmenler ve teknisyenler oyunu birlikte yazarlar*" (Luere, 1994, 105). Başka bir deyişle, Kazan kendi eylemlerini yazarın ve metnin vizyonuna göre şekillendiriyor ve ancak bundan sonra etkin bir şekilde müdahalede bulunuyordu.

Bu bağlamda, Kazan'ı yazarlar için ideal bir yönetmen olarak nitelendirmek mümkündür. Edward Albee'nin metin ve sahneleme konusundaki görüşleri de Kazan'ın görüşlerinden farklı değildir. Albee, hem yazar hem de yöneten bir sanatçı olarak, bir oyunun bir oyun yazarının "görüşünün" tezahürü olduğunu, yani yazarın bunu sahnelemeden önce tasarlayıp analiz ettiğini savunur; bu nedenle provalarda veya seyirciler için değiştirilmemelidir. Metni öncelikli gören Albee, sahne talimatları açıkça verilmişse bunlara uyulması gerektiğini, dolaylı olarak ifade edilmişse yönetmenin bunları keşfetmesi gerektiğini söyler; fakat Albee, kendi yönettiği işlerde kendi görüşlerini dayatmaz. Beckett'in eserlerini yönetirken deneyimlediği özgürlük, Albee'nin yazarın rolü ve yönetmenin yetkisi konusundaki görüşleriyle çelişir. Albee, Beckett'in Krapp'ın Son Kaseti ve Ohio Improvisations adlı eserlerini yönetmiştir. Beckett'in eserlerini yönetmeden önce Albee, bazı oyun yazarlarının yönetmene ihtiyaç duymadığını, çünkü eserlerinde her şeyin önceden tasarlandığını belirtmişti. Albee kendi çalışması hakkında şöyle diyor: "*Bir oyunun yalnızca tek bir gerçek, doğru, güçlü ve ideal temsili vardır ve o da bana aittir; yazarken onu gördüm*" (Luere, 1994, 110). Bu bakış açısı, onun eserlerinin sahnelenmesine izin verirken çok temkinli davranmasına yol açmıştır.

Ancak Beckett'in kısa eseri Ohio Improvisation'ın yönetiminde, o Beckett'in sahne talimatlarını göz ardı etmiş ve oyunun yapısını tamamen değiştirmiştir. Beckett'in metninde, birbirine tamamen benzeyen iki karakter—dinleyici ve okuyucu—bir masanın etrafında oturur; biri diğerine kitap okur ve

bazen diğzerinin masaya vurduğu darbeler doğrultusunda okuduklarını tekrar eder. Albee'nin sahnelediği versiyonda oyun, birbirine benzemeyen iki oyuncu tarafından oynanır; biri beyaz, diğzeri siyah. Metin bir kez yerine üç kez okunur; bu, Beckett'in altı dakikalık kısa oyun süresini yirmi dakikaya çıkarır. Karakterler yer ve rollerini değıştirir, dinleyici de kitabı okumaya başlar. Albee ayrıca sahneye pembe, mor ve yeşil ışıklar verir; bu, Beckett'in sade ışıklandırmasından tamamen farklıdır. Albee'nin yaptığı değışiklikler kesinlikle Beckett'in oyununu etkiler. Çünkü oyunun temel yapısı, karakter "okuyucu" tarafından okunan metni yansıtır. Daha önce belirtildiği gibi, oyun iki karaktere sahiptir, "Okuyucu", bir kitabı "dinleyici" için okur. Kitaptaki hikaye, anılarından uzaklaşmak ve eski sevgilisini unutmak için tek kişilik bir odaya taşınan bir adam hakkındadır; ancak bunu başaramadığı için sevgilisi birini gönderir ve ona teselli vermesini sağlar. Bir süre sonra bu iki karakter yavaş yavaş birbirine benzemeye başlar; ancak sonra sevgili Deljo çağrılır. Oyunun mekanı ve orada yaşananlar, "Okuyucu"nın okuduğu hikayeyi yansıtır. Beckett'in oyununun kısa olması ve romantik niteliği, oyuna şiirsel bir form kazandırır; bu özellik, Albee'nin üç kez tekrar ettiği sahnelerde ortadan kalkar. Ayrıca siyah ve beyaz oyuncuların kullanımı, kesinlikle Beckett'in niyet etmediği yorumları gündeme getirir; fakat oyunun bu şekilde kazandığı yeni boyutlar hâlâ Beckett'in metninden yapılan bir yorum olarak değıerlendirilebilir.

2.5 Wooster Grubu

Kazan gibi yönetmenlerin aksine, Wooster Grubu gibi topluluklar da vardır ki, üretimleri onları aşırı deneyselci olarak tanıtmıştır. Aslında, metnin sahnede gerçekleştirilmesi Kazan için özel bir önem taşıırken, Wooster Grubu'ndan Elizabeth LeCompte için metin, yapısı bozulup yeniden inşa edilmesi gereken bir şeydir. Bu çalışma, grubun dünyanın en tanınmış bazı tiyatro eserlerini sahnelemeye yönelik performanslarını inceleyerek sona ermektedir. Wooster Grubu, Richard Schechner'in Tiyatro Grubu'ndan doğdu. Grubun yönetmeni Elizabeth LeCompte, başlangıçta grubun asistanı olarak, daha sonra ise yönetmen olarak çalışıyordu. 1980 yılında Schechner tiyatro grubundan ayrılınca, grup Wooster adını aldı ve LeCompte'un liderliğinde faaliyet göstermeye başladı (Callens, 2004, 45). LeCompte ve grubu için metin, sınırlayıcı bir sınır değıildir ve ona uymak veya onu takip etmek

zorunluluğu yoktur. Bu, onların tiyatro yapıtlarında temel unsurun sadece yazılı metinle sınırlı olmadığı, her şeyin metin olarak kullanılabileceği ve gösterinin temel ögesi haline gelebileceği anlamına gelir. Belgesel film parçaları, klasikler, röportajlar, kayıtlı müzik, dans ve bilimsel gösteriler, grubun metin olarak kullanılabileceği öğelerden bazılarıdır. Yazılı metinden bağımsızlık, gruba daha geniş bir hareket alanı sağlamış ve hareketi çalışmalarının temeli haline getirmiştir. LeCompte metin hakkındaki görüşünü şöyle ifade ediyor:

"Ama Ronnie bunu doğaçlama olarak yaptı; ve ben o şansa dayalı olayı alıyorum ve diyorum ki bu kaçınılmazdır; bu başlangıçtır; bu metindir. O metni göz ardı edemem. Tıpkı başkalarının bir oyun yazarının yazdığı metinleri kullanması gibi, ben de o çalışmayı kendi çalışmamın başlangıç noktası olarak kullanıyorum; dolayısıyla onu basitçe silemem. O, hareketiyle o metni yaratmıştır ve bu nedenle ben de onu aynı çerçevede düzenlemeliyim; ama bu bir şans unsurudur, metin gibi düşünülmüş ve hesaplanmış değildir. Hareket—bu bir doğaçlamaya dayalı metindir ve üzerinde çalıştığımız temayla herhangi bir ilişkisi olmayabilir. Ben buna şansa dayalı çalışma diyorum, sanki bir avuç fasulyeyi havaya fırlatıyorsunuz; ve yere düştüklerinde, ben o eksen etrafında bir dans tasarlamalıyım; ve o tasarımı son ana kadar değiştiremem. Onu, mantığımı düzenlediğim bir sütun olarak kullanıyorum. Bunu değiştiremem, ta ki başka bir yapı—başka bir avuç fasulye—ilk olanla bir şekilde çelişene kadar" (Savran, 1986, 51).

Böylece, yalnızca şans unsuru gösterinin içeriğinde rol oynamakla kalmaz, aynı zamanda gösterinin formunda da şans önemli bir rol oynar. Metnin farklı biçimlerde var olabilme olasılığı ve ona biçim verme imkânı, anlam ve yorum olasılığını artırır ve seyircinin katılımına zemin hazırlar. Bu nedenle, belirli bir yorumu dayatmak yerine, gösteri bir dizi farklı yorum olanağı sunar. Bu yöntem, Arthur Miller gibi bazı oyun yazarlarının, eserlerinin yapımına Elizabeth LeCompte'un müdahalesine izin vermekte tereddüt etmesinin bir nedeni olarak görülebilir. Savran ve Luere'e göre, LeCompte, Miller'ı ikna etmek için büyük çaba gösterdi; 45 dakikalık bir versiyonunu ve Timothy Leary hakkında bir parçayı, The Crucible adlı oyununa ekleyerek L.S.D. isimli gösteride kullanmak istedi. Miller bunu kabul etmedi ve LeCompte'un grubu, çalışmasını oyunun üzerinde durdurmazsa dava açmakla tehdit etti (Luere, 1994, 145).

Wooster Grubu'nun, Eugene O'Neill'in *Long Day's Journey into Night*, *The Hairy Ape* ve *Emperor Jones* oyunlarının yanı sıra Çehov'un *Three Sisters* oyununu sahneye koyması, grubun metni yapı söküm yaklaşımıyla ele alış biçimini göstermektedir. Wooster Grubu, O'Neill'in *Long Day's Journey into Night* oyununu Point Judith adlı bir prodüksiyonda kullanmıştır. Point Judith, üç bölümden oluşmaktadır: "Sail" (Yelken), "Sto Party Parçası" ve "Deer" (Kilise). Uzun Günü Yolculuğu (*Long Day's Journey Into Night*) 13 dakikalık bir parçaya indirgenmiş ve ikinci bölümde kullanılmıştır; ancak birinci ve üçüncü bölümler de bir şekilde karakterlerin dünyasını başka bir mekânda yansıtmaktadır. Soran'a göre, birinci bölümde erkek karakterlerin kaygıları, hayalleri ve çatışmaları bir petrol platformunun güvertesine taşınırken, Mary Tyrone'un rahibe olma hayali üçüncü bölüm olan Deer (Kilise) bölümünde yansıtılmıştır. Kilise bölümünde, Sail (Yelken) bölümünde rol alan erkek oyuncular, *By the Sea* (Deniz Kenarında) adlı kısa filmde rahibeleri canlandırırlar; bu film, rahibelerin günlük yaşamını göstermektedir (Savran, 1986, 51).

Wooster Grubu'nun bu oyunu yorumlamasında iki temel nokta vardır; bu, bir anlamda O'Neill'in oyununa yönelik grubun eleştirisini, oyunun bir parçası olarak ortaya koyar. İlki, grubun oyundaki erkek egemen dünyaya ve kadın karakter Mary Tyrone'a dayatılan yalnızlığa yaptığı göndermedir. İkincisi ise Kathleen'in marjinalleştirilmiş rolüne işaret eder. *LoCumpet*'in, oyunun erkek egemen dünyasını açığa çıkarma stratejisi, rahibe rollerini erkek oyunculara vermesi ve birinci bölümdeki mekan ve cinsel dil aracılığıyla ortaya çıkar. Mary ve rahibeleri erkek oyuncular canlandırırlar, Kathleen oyundaki tek kadın karakter olarak gerçekçi bir biçimde tasvir edilmiştir. *Sto Party* (Mihenk Tahtası) bölümünde herkes sahneden çıktıktan sonra o sahneye girer ve elektrikli süpürge ile evi temizler. Oyunun üçüncü bölümünde, rahibelerle ilgili kısa film gösterilirken tekrar sahneye girer. Bu şekilde Mary'nin rolünü ön plana çıkararak, Wooster Grubu'nun üretimi O'Neill'in oyununa olan etkisini tamamen değiştirmiş olur.

1994 yılında Wooster Grubu, Çehov'un *Üç Kız Kardeş* adlı oyunundan yeni bir versiyon olan *Strong Be* (Güçlü Ol) adlı çalışmayı sahneye koydu. Bu versiyonda Wooster Grubu, oyunun ana perdelerini iç içe geçirmiş, sıkıştırmış veya genişletmiştir. Oyun, kare biçimli bir sahnede sahnelenmiştir; sahnede izleyicilerin karşısına yerleştirilmiş iki mikrofon, gösterim sırasında öne doğru

taşınan birkaç televizyon, bir tekerlekli sandalye ve dekore edilmiş bir paravan bulunmaktaydı. Sahne arkasına, Çehov'un tarif ettiği yemek odasını hatırlatan bir masa yerleştirilmişti. Karakterlerin o odada oturup konuştukları sahnelerde, görüntüleri televizyonlardan yansıtılmıştır.

Oyunun başında, grubun ana üyelerinden Kate Wallick, mikrofonun arkasından sahneyi tasvir eder ve Masha rolünü kendisinin oynayacağını açıklar. Oyun metninin orijinalinde Olga, ailenin geçmişi hakkında bilgi verirken, bu sahnede Masha aileyle ilgili sorular sormaya başlar: "Baban ne zaman öldü?" "Hava nasıldı?" En küçük kız kardeş Irina'nın rolü, oldukça yaşlı bir oyuncu tarafından canlandırılır ve kendi günlük defterinden işine duyduğu ilgiyi anlatan bir metni okumaya başlar. Vershinin sahneye girdiğinde ise, tüm sahnenin temposu yavaşlar. O, izleyicilere döner ve çok sakın bir şekilde: "Memnun oldum" der. Diğer replikleri de aynı şekilde yavaş bir tempoda söylenir ve yavaş bir müzikle eşlik edilir. Ardından bu hareketler farklı düzlemlerde uygulanır. Müzik çalarken ve karakterler konuşurken, diğer karakterler sahneye girer; bunlardan biri olan Rad, metinde geçen çiçek sepetleri yerine bambu çubukları getirir; konuklar bu çubuklarla çalar ve dans ederler. Irina, Fedotik'in ona verdiği eşarp ile oynar; ekranlarda Kızılderi görüntüleri gösterilir ve televizyondan Japon şarkıları çalınır.

Daha sonra Kate Walac, ikinci perdeye başlama yapılmayacağını ilan eder ve Çebutkin rolündeki oyuncudan izleyicilere kısa bir özet vermesini ister. Bu sırada onun görüntüsü, ilk Çebutkin rolünü oynayan oyuncunun görüntüsüyle birleştirilir. Birinci perdenin sonunda, Çehov'un yazdığı gibi: "Masha yalnız vals yapar", diğer karakterler de ona katılır ve dans ederler. Bu tür sahneler gösteriyi daha eğlenceli hale getirir ve enerji katar. Üçüncü ve dördüncü perdeler de birbirine karıştırılmış ve dördüncü perdenin yalnızca kısa bir özeti verilmiştir. 1994'teki bu sahnelemenin sonu, Vırşenin'in vedalaşma sahnesinin genişletildiği bir son konuşma ile bitmiştir. Vırşenin'in söylediği birkaç satır ve Çehov'un "Masha ile Vırşenin arasında uzun bir öpücük" talimatı 9 dakikayı aşacak şekilde uzatılmış, bu süre boyunca Vırşenin ağlar, mendil ister ve diğerleriyle konuşur.

Görüldüğü gibi, Loquamp için metin anlamın kaynağı değildir. Yani, onun için sahne üzerinde gerçekleşenler ve performansın kendisi dışında bir anlam yoktur; bu nedenle Loquamp metni anlam veya temayı araştırmak için okumaz. Ancak metni yapıbozumuna uğratmasına rağmen, "Güçlü Ol" aslında

orijinal metnin birçok noktasını ortaya çıkarır. Gerçekte, bu sahneleme, örneğin Çehov'un hareketsiz filozof sınıfına dair görüşlerini, süslemeden ve doğrudan bir şekilde açığa çıkarır.

Sonuç

On dokuzuncu yüzyılın sonlarında yönetmenin ortaya çıkışı, ses ve görsel sunum olanaklarının genişlemesi ve aynı zamanda edebiyat eleştirmenlerinin metinlere bakış açısının değişmesiyle birlikte, metnin tiyatronun temel unsuru olarak rolü ve yazarın oyunun yaratıcısı olarak konumu giderek değişmeye başlamıştır. Her ne kadar bir oyun edebi açıdan kapalı bir eser ve sabit bir form ve anlam taşıyor olsa da, tiyatro dünyasında oyun, farklı okumalar yapılabilecek ve çeşitli biçimlerde sunulabilecek bir eser olarak görülebilir.

Bu çalışmanın gösterdiği gibi, bazı modern tiyatro yönetmenleri için, örneğin Kazan'da olduğu gibi, yazarın isteği ve metnin çerçevesinin korunması öncelikli olurken; bazıları için metin yalnızca bir başlangıç noktasıdır ve eserin asıl yaratıcısı yönetmendir. Bu doğrultuda, yeni bir tiyatro dili arayışında olan Grotowski ve Artaud gibi yönetmenler, tiyatroyu metnin tahakkümünden çıkarmaya çalışmışlardır. Bu iki yönetmende, önceliğin metinden ve sözden hareket ve sahneleme ile değişmesi, yazarın rolünün de doğal olarak değişmesine yol açmıştır.

Öte yandan, Worcester Grubu gibi deneysel topluluklar pratikte göstermiştir ki, tiyatro herhangi bir kapalı metni açık bir esere dönüştürebilir; her seferinde yeni bir biçimde okuyabilir, yoğunlaştırabilir veya yapısal değişikliklerle eleştirebilir. Bu tür performansların, yazarla işbirliği içinde veya yazarın sahne talimatlarının eksiksiz uygulanmasıyla yapılan metne sadık performansların yanında varlığı, tiyatro dünyasında yeni bakışların ortaya çıkmasının yazarın ölümünü anlamına gelmediğini gösterir. Her yeni okuma, her sahne talimatının ihlali ve her yeniden yaratım, yazarın eserinin devamı ve onun sanatsal üretiminin doğal bir uzantısı olabilir.

KAYNAKÇA

- Artaud, A. (1994). *The theater and its double*. Grove Press.
- Brockett, O. G., & Findlay, R. R. (Eds.). (1973). *Century of innovation: A history of European and American theatre and drama since the late nineteenth century*. Allyn & Bacon.
- Callens, J. (2004). *Wooster Group and its traditions*. P.I.E. Peter Lang.
- Craig, E. G. (1983). *Craig on theatre*. Methuen.
- Grotowski, J. (1969). *Towards a poor theatre*. Simon & Schuster.
- Jones, D. R. (1987). *Great directors at work: Stanislavsky, Brecht, Kazan, Brook*. University of California Press.
- Luere, J. (Ed.). (1994). *Playwright versus director: Authorial intentions and performance interpretations*. Greenwood Press.
- Meyerhold, V. (2016). *Meyerhold on theatre (Theatre Makers)*. Methuen Drama.
- Savran, D. (1986). *The Wooster Group, 1975–1985: Breaking the rules*. UMI Research Press.

BÖLÜM 5

TİYATRO VE PERFORMANS SANATINDA KATILIMCI DÖNÜŞÜM

Arş. Gör. Sündüz ADİLAK¹

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135789>

¹ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Malatya Turgut Özal Üniversitesi, sunduz.adilak@ozal.edu.tr

GİRİŞ

Sanatın sınırları yerleşik tiyatro geleneklerinin sınırlarını aştıkça, oyuncunun rolü karakterin bir aracı olmanın yanında temsil sistemlerini bozan ve ona direnen, onu sorgulayan somut bir varlık olarak yeniden kavramsallaşmaya başlamıştır. Bu dönüşümde, başlangıçta görsel sanatlar ve canlı performans arasındaki belirsizlik ile doğan ve kendine özgü bir ifade biçimi olan performans sanatı yer almaktadır. Klasik tiyatro kurgu çerçevelere ve yapısal anlatılara dayanırken performans sanatı anıklılığı, gerçek zamanlılığı ve bedeninin fiziksel olmasına öncelik vermektedir. Buna bağlı olarak bir sanatsal etkinliğe katılmak ve rol almak tanımları yeniden güncellenmiş olmaktadır. Performans sanatının temel fikirlerinden biri, sanatın nesne olarak tanımlanmadığı, bir olay olduğu düşüncesidir. Bitmiş üründen süreç ve deneyime doğru olan bu kayma, sanatçı ve izleyici arasındaki geleneksel ilişkiyi bozmaktadır. Sahne artık bir illüzyon platformu olmaktan uzaklaşarak; risk ve dönüşümün paylaşıldığı bir alan haline gelmektedir.

Erika Fischer-Lichte'nin belirttiği gibi sanatın dönüştürücü gücüne dair eski kavramlar genellikle içsel yansıma ve ruhsal ilhamla ilişkilendirilmektedir. “Eskiden insanlar sanatın hem sanatçıyı hem de izleyiciyi dönüştürme gücünden bahsederken genellikle sanatçının ilahi ilham halini ya da izleyicide içsel bir deneyimin uyanışını kastederlerdi, Rilke'nin Apolló'sunda olduğu gibi: ‘Hayatını değiştirmelisin!’” (Fischer-Lichte, 2004, s. 16). Bu klasik dönüşüm modeli, metafiziksel temellere dayanmaktadır ve telkin ile hayal gücü üzerine kuruludur. Ancak performans sanatı, varlık, eylem ve bedenselliği ön plana çıkararak bu düşünsel modelin bozulmasına yol açmıştır. Sembolik temsil yoluyla dönüşümü çağrıştırmak yerine, performans sanatı bunu yaşanmış beden aracılığıyla gerçekleştirmiş ve çoğu zaman bu bedeni gerçek kırılganlığa, acıya veya sosyal gerilime maruz bırakmıştır. Oyuncu veya performans sanatçısı artık dördüncü duvar veya kurgusal mesafe tarafından korunmamaktadır. Bu radikal değişimin çarpıcı bir örneği, Fluxus akımının çalışmaları ve deneysel etkinliklerinde görülmektedir. Bu etkinlikler sanatın ontolojisi ile birlikte performansın etik ve duygusal dinamiklerini de sorgulamıştır. Fluxus sanatçıları, izleyici ile sanatçı arasındaki uçurumu ortadan kaldırmaya çalışarak sanat ve yaşamı birleştirmeyi amaçlamışlardır.

Böyle bir örnek; Joseph Beuys'un Aachen Teknik Üniversitesi'nde gerçekleştirdiği bir performans ile örneklenmiştir. Performans hafif çatışma ve

sembolik altüst oluşun yaşandığı bir sahnenin performe edilmesine dönüşmüştür. Fischer olayı şu şekilde anlatmaktadır: “Öğrenciler sahneye hücum etti. İçlerinden biri Beuys'un yüzüne ve burnuna defalarca yumruk attı; sanatçının beyaz gömleği kanla ıslanana kadar. Buna karşılık, kan lekeleriyle kaplı ve burnu hala kanayan Beuys, büyük bir kutudan çikolata paketleri çıkardı ve bunları seyircilerin üzerine attı” (Fischer-Lichte, 2004, s. 27). Burada, performans sanatçısının bedeni hem hedef hem de aktarıcı haline gelmiş; aynı anda şiddeti emip cömertliği yeniden dağıtmıştır. Bu etkinlik, performans sanatında geleneksel kontrol ve anlam hiyerarşilerini bozma eğiliminin bir simgesi niteliğindedir. Sanatçı, sonucun kontrolünü bırakarak kaosu, şansın veya izleyicilerin tepkilerinin deneyimi şekillendirmesine izin vermektedir. Dolayısıyla artık beden, müzakere, direniş ve ifşa için bir alan haline gelmektedir.

Metin ise karakter ve anlatıya dayalı geleneksel oyunculuk yöntemleri için bu performatif ethos hem bir zorluk hem de bir fırsat oluşturmıştır. Diğer yandan “Bir sahne ne zaman sahneleştirilmeli?” sorusunun yanıtı aramıştır. Diğer taraftan, performansta yenilik ve fark yaratmak, nesne ve duygusal gerçekliğin keşfine açılmanın araştırması yapılmaya başlanmıştır. Performans sanatının yaşanmış bedeni vurgulaması, duyuşal farkındalık, dürtü ve bedenle ifadeyi ön plana çıkaran oyunculuk eğitimi teknikleriyle de örtüşmektedir. Bu unsurlar, Grotowski'nin *Yoksul Tiyatro* ya da Barba'nın antropolojik yaklaşımında da gözlemlenmektedir. Bu metodolojiler, performans sanatının tiyatral gelenekleri ortadan kaldırarak daha öze ulaşma kaygısını ifade etseler de bağımsız olarak geliştirilmişlerdir.

O yüzden performans sanatı ve oyunculuk arasındaki ilişki basit bir zıtlık olarak tanımlanmamalıdır. Aksine, bu birbiri içinde devinen dinamik bir diyalogdur. Klasik tiyatro, yapısı, karakter gelişimi ve anlatı derinliği ile performans sanatına karşıtlık göstermektedir. Postdramatik tiyatro ise klasik yapı ve biçimleri bozan yapısıyla dikkat çekmektedir. Diğer yandan performans sanatı; kesinti, spontanlık ve kavramsal meydan okuma unsurları ile doludur. Bu yaklaşımların buluşmasıyla sanatçının bedeni hem bir ifade aracı hem de anlamın merkezine yerleşen çağrışımlara sahip bir ortam oluşmasına zemin hazırlamaktadır.

1. Performans Sanatının Doğuşu ve Gelişimi

Performans sanatının ortaya çıkışı, Batı sanatı tarihindeki önemli bir kırılma noktasından hareketle varlığını kazanmıştır. Geleneksel anlamda resim, heykel ve tiyatronun sınırları bulanıklaşmıştır. Buradan hareketle mekân ve zamana radikal müdahalelerle yeni ifade biçimleri doğmuştur. Sanatçının rolü bu bağlamda yeniden biçimlenmiş ve yeniden tasarlanmıştır. 1950'lerin sonlarına doğru Allan Kaprow gibi sanatçıların metinleri ve deneyimleri yeni bir şekilde oluşturulmaya başlanmıştır. Jackson Pollock'un mirasından esinlenen Kaprow, sanatın artık tuval ve galeri duvarlarında olmaması gerektiğini söylemektedir. "Pollock, benim gördüğüm kadarıyla, bizi günlük hayatımızın mekanları ve nesneleriyle meşgul olmaya ve hatta bunlardan etkilenmeye mecbur bıraktı... Her tür nesne yeni sanatın malzemesidir... hepsi bu yeni somut sanatın malzemesi haline gelecektir" (Kaprow, 1984, s. xx). Bu temelden yola çıkarak Happenings kavramı ortaya çıkmıştır. Happenings'in gerçek zamanlılığı, mekânsal öngörülemezliği ve insan katılımının estetik olaya dahil edilmesi öne çıkan özellikleridir. Bu eserler, açık uçlu, geçici ve tekrarlanamaz olarak tasarlanmıştır. Pasif izleyicilik reddedilmiş; bunun yerine, kolektif deneyim ve performatif anlık olma özelliği vurgulanmıştır.

Dolayısıyla Happenings'in geleneksel seyirci-sanatçı ilişkileriyle tanımlanamaz olduğu fikri ortaya çıkmıştır: "İnsanlar bir esere gönüllü olarak katılarak, senaryoyu ve kendi özel görevlerini önceden bilerek, insanlar eserin gerçek ve gerekli bir parçası haline gelirler... Oturan seyircinin sadece empatik tepkisiyle gerçekleşen bir Happening, Happening değildir; bu sadece sahne tiyatrosudur" (Kaprow, 1984, s. 64). Bu ifade, performans sanatı ve geleneksel oyunculuk uygulamaları arasındaki temel farkı göstermiştir.

1970'lerde performans, sanat olarak gitgide daha fazla alan bulmaya başlamıştır. Sanat türünün kendisinden ziyade (nesne yerine) fikri öne çıkarmayı amaçlayan kavramsal sanatın etkisinde kalmıştır. RoseLee Goldberg'in belirttiği gibi "Performans, 1970'lerde kendi başına bir sanatsal ifade aracı olarak kabul gördü... Böylece performans, dönemin en somut sanat formu haline geldi" (Goldberg, 2009, s. 2). Bu dönemde soyut sanatsal kavramları somutlaştırmak amacıyla yapılan performanslar gerçekleştirilmiş, performans sanatı da sanatçının varlığını sorgulamaya başlamıştır. Bu sorgulama sanatın diğer alanlarını da yakından etkilemiştir ve tiyatrodaki bu sanat dallarından biridir. Bir zamanlar kodlanmış tiyatro sistemleri içinde kurgusal

karakterleri canlandıran eğitimli oyuncular artık yeni bir paradigmayla karşı karşıya kalmıştır: bu paradigma, illüzyondan çok varlığı, teknikten çok özgünlüğü ve kontrolden çok kırılganlığı ön plana çıkarmaktadır. Bu yeni çerçevede, beden karakterin taşıyıcısı yerine eylem, çatışma ve dönüşümün mekânı olarak konumlandırılmıştır. "Performans, sanatın temelini oluşturan birçok biçimsel ve kavramsal fikri hayata geçirme yolu olarak görülmüştür. Canlı jestler, yerleşik sanatın geleneklerine karşı bir silah olarak sürekli kullanılmıştır" (Goldberg, 2009, s. 3). Başka bir deyişle performatiflik kurumsal normlara karşı bir eylemi işaret etmektedir.

Performansın geçici doğası, estetik değerlendirme için önemli bir zorluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat piyasasında hiçbir nesne için kalıcı bir kayıt oluşturulmamıştır. Çünkü buradaki amaç sonsuza kadar kalıcı olan bir şey oluşturmak değildir; o anın canlılığıdır eylemimiz. Orada bulunmak, kopyalanan bir şey yaratmaktan daha önemlidir. Bu nedenle, oyuncunun rolü, sanatçı, aktivist ve hatta şaman rolüne kadar genişlemiştir. Resmi engellerin de ortadan kalkmasının yanı sıra zamanla tiyatro, dans, müzik, görsel sanatlar, vb. arasındaki sınırların bilinçli olarak yıkıldığı bir ara-form yaklaşımı oluşmuştur. Önceden oyuncular bedenleriyle bir şeyler ifade edebilmek için katı kurallara uymak zorundaydılar. Fakat artık yeni hareketler denemek, zaman ve mekânı esnetmek, sınırları zorlamak ve an'da kalmak, doğaçlama yapmak gibi yeni becerileri denemek ihtiyacı duydular. Bu nedenle performans sanatı sanatsal pratikte dönüşüm sağladı ve izleyicinin beklentilerini de yeniden tanımladı. İzleyicilere anlamı birlikte üretme, rahatsızlıklarla yüzleşme ve belirsizliği kabul etme çağrısı yapmaya başladı. Söz konusu gelişmeler, o tarihten bu yana oyunculuk ve bedenleştirme konusunda güncel yaklaşımlara etki yapmaya devam etmekte; yaşanmış deneyim ile sanatsal kurgu arasındaki sınır sürekli sorgulanır hale gelmektedir.

2. Klasik Oyunculuk Pratiklerinin Temelleri

Performans sanatının bedenleşme ve varoluş kavramlarını radikal bir şekilde yeniden tanımlaması bağlamında, klasik oyunculuk gelenekleri eğitim, yorumlama ve dönüşüm için temel çerçeveler sunmaya devam etmiştir. Farklı tarihsel ve estetik paradigmalara dayansa da performans sanatı ve oyunculuk, insan vücudunun ifade gücü ve yaşanmış deneyimin dinamikleri ile ilgilenme konusunda ortak bir yönü paylaşmaktadır.

Klasik oyuncu eğitiminde hareket, fiziksel yer değiştirmeden daha fazlası olarak ele alınmıştır. “Hareket, A ve B noktaları arasındaki mesafeyi kat etmekten daha fazlasıdır. Önemli olan, bu mesafenin nasıl kat edildiğidir. Öğretimimin temelini oluşturan dinamikler, ritim, mekân ve kuvvet arasındaki ilişkidir” (Lecoq, 2020, s. 21). Bu bakış açısına göre hareket, niyet ve hassasiyetle yüklü, ilişkisel ve ifade edici bir eylem olarak algılanmaktadır. Lecoq'un pedagojisi, oyuncunun bedeninde ortaya çıkan hareket kanunlarına odaklanmaktadır. Yani denge, karşıtlık, dönüşüm ve tepki, bedenle yapılan keşifler yoluyla araştırılmaktadır. Bu ilkeler, soyut kavramlar olmaktan çıkıp fiziksel olarak keşfedilip uygulanmaktadır. Bedenin iç mantığı dışarıdan dayatılmamakta, pratik yoluyla ortaya çıkarılmaktadır. Lecoq'un metodolojisinin temel araçlarından biri, fiziksel farkındalığı ve hazırlık durumunu geliştirmek için tasarlanmış bir nesne olan nötr maskedir. “Nötr maske, fiziksel olarak sakinlik hissi uyandıran, mükemmel dengeli bir maskedir... iç çatışma olmadan çevremizdeki her şeye karşı alıcı bir durum yaratır” (Lecoq, 2020, s. 36). Yüzüne takıldığında, bu maske alışılmış ifadeleri silerek, oyuncunun vücudunun dramatik eylemden önce nötr bir duruma dönmesini sağlamaktadır. Nötr maske, başlı başına bir performans aracı olarak kullanılmamış temel bir araç olarak işlev görmüştür. Lecoq bunu “diğer tüm maskeler için bir dayanak noktası” (Lecoq, 2020, s. 37) olarak tanımlamaktadır. Öğrenciler, takılan maske sayesinde bir karaktere, mekâna ve duruma ön yargıdan uzak bir biçimde yaklaşmaya hazırlanmaktadır. Bu tutum sahne yazımına bırakılan boş sayfadır. Lecoq, “çaba gülü (rose of effort)” adı verilen bir yöntemle fiziksel eylemleri analiz ettirmeye başlamıştır. Tüm insan faaliyetleri, aktif ve pasif olarak “çekmek” ve ‘itmek’ gibi temel kalıplara indirgenmiştir. “Başka hiçbir şey yapmıyoruz... Bu eylemler, pasif olan ‘çekiliyorum’ ve ‘itiliyorum’ ile refleksif olan ‘kendimi çekiyorum’ ve ‘kendimi itiyorum’u içerir” (Lecoq, 2020, s. 86) Bu bakış açısıyla performans; çaba ve niyetin dinamik bir yapısı olmuştur.

Bunu fiziksel çalışmanın Rus psikolojik gerçekçiliğindeki önceki gelişimlere, özellikle Konstantin Stanislavski'nin çalışmalarıyla bağdaşmaktadır. Onun sisteminde, psikolojik derinlik, tekrar eden deneyimsel katılım yoluyla elde edilmektedir. “Rolünüzü her defasında yeniden yaratma çabasını tekrarlayarak, benzeri olan duygularla deneyerek yaşamalısınız” (Stanislavski, 1992, s. 32). Sonuç olarak eylem ve duygu, düzenli bir hayal

gücünün sahnelenmesiyle bir bütün hale gelmiştir. Stanislavski'nin yönteminde eylem, sahne hayatının temel taşı olarak kabul edilmektedir. “Sahne üzerinde her zaman bir şeyler yapmalısınız; eylem, hareket, oyuncunun ardından koştuğu sanatın temelidir...” (Stanislavski, 1992, s. 62). Bu yöntemle birlikte artık eylem, niyet ve inandırıcılığın yaratılabileceği bir araç olarak anlaşılmaya başlamıştır. Stanislavski'nin yaklaşımı sıkça iç psikoloji ile ilişkilendirilmiş olsa da aslında onun yönteminin dışsal özelliklere dayanan daha derin bir ilişkisi vardır. Duygusal gerçeklik entelektüel olarak sadece tasarlanıp, taklit edilmemelidir. Tam tersine anlamlı eylemler yoluyla ortaya çıkarılmalıdır. Stanislavski'nin yaklaşımı yirminci yüzyıl boyunca birçok oyuncu eğitim programının temel bir unsuru olmuştur. Buna ek olarak, eğitim içeriği, iç-dış ayırımına uyan ince dengeleri de kapsamaktadır.

Ancak Jerzy Grotowski gibi daha sonraki uygulayıcılar bu klasik temelin üzerinde çalışmış ve bu temeli geliştirmişlerdir. Grotowski'nin *via negativa* kavramı, performans ustalığına giden bir çıkarma yolunu önermiştir. “Negatif bir yol'dan (*via negativa*) kastım şudur: Bir eleme süreci. 1959-62 eğitimi ve sonraki evre arasındaki en belirgin ayırım fiziksel ve vokal alıştırmalardadır. [...] Oyuncu yaratıcı görevinde kendisini engelleyen direnç ve engellerin hepsini keşfetmelidir.” (Grotowski, 1991, s. 2). Amaç, davranış oluşturmak yerine spontanlığı engelleyen engelleri kaldırmaktır. Grotowski'nin oyuncusu “Bunu nasıl yapabilirim?” diye sormamalıdır aksine “Bunun gerçekleşmesi için neleri unutmam gerekir?” diye sormalıdır. Bu yöntemde beden, hassasiyetin ve kırılganlığın bir aracı olarak eğitilmelidir. Yoğun fiziksel ve ses disiplinleriyle oyuncunun içgüdüleri ortaya çıkarılmalı ve rafine edilmelidir. Eğitimde, hazırlık egzersizleri bile somut hayali veya gerçek dürtülerle gerekçelendirilmeliydi. “: Oyuncu, ısınma alıştırmalarında bile, çalışmanın her ayrıntısını hayali ya da gerçek kesin bir imgeyle haklı çıkarmalıdır. Alıştırma ancak söz konusu imgeyi oluştururken vücut alıştırmaya karşı direnç göstermezse doğru yapılmış demektir” (Grotowski, 1991, s. 3). Bu, oyuncudan hem esneklik hem de dayanıklılık gerektirmektedir ve bunlar vücudu aynı anda ağırlıksız ve esnek kılan niteliklerdir. Burada estetik sonuçlar doğrudan amaçlanmamıştır. Bunun yerine, oyuncunun fiziksel direncin aşıldığı ve ifade kanallarının açıldığı bir içsel yeniden yapılandırma sürecinden geçmesi beklenmektedir. Böylece performans, biçimden doğmayacak, gereklilikten doğacaktır.

Lecoq hareketi oyunların şiirsel tasarımı üzerine bir vurgu yaparken, Stanislavski'nin performansı duygusal gerçeklik üzerine kurulmuştur. Grotowski, benliğin tamamının açığa çıkmasını disiplini bir teslimiyetle talep etmiştir. Birbirinden ayırık ama kesişen anlayışların ortaya çıkmasını sağlayan en önemli unsur, ifadesi güçlü olan bedene saygıdır. Performans sanatından farklı olarak bu klasik uygulamalar sürekli bir eğitim, kodlanmış teknikler ve belirli bir amacın ifadesine dayanır ama özellikle gerçekliğin, riskin ve maddi bir bilginin değer kazanması hakkındaki bir paralellik gözlemlenebilmektedir. Her iki alanda da sanatçının bedeni araştırma ve dönüşümün merkezi olarak konumlanmaktadır. Klasik oyunculuk ile performans sanatı arasındaki sınır böylelikle sabit kalmamış, gelişen uygulamalar ve teorik çerçeveler ile müzakere edilmiş, sorgulanmış, yeniden tanımlanmıştır. Klasik oyuncu eğitimi, yeni kavram ve melez metodolojilerle gündeme gelse de günümüz performansına hâlâ yön vermektedir.

3. Oyuncunun Bedeni: Temsilin Ötesine Geçiş

Çağdaş performansta, oyuncunun bedeni artık temsil için bir araç olmaktan çıkmış, dönüşümün, direnişin ve aracısız varlığın mekânı haline gelmiştir. André Lepecki'nin *Exhausting Dance* adlı eserinde belirttiği gibi koreografi genellikle bedeni susturarak “harekete doğru saf varlık”ı, yani hareketin anlamı gölgede bıraktığı bir durumu yaratır (Lepecki, 2006, s. 52). Bu kavram oyunculuga da uzanmaktadır; burada oyuncunun bedeni anlatı veya duygusal ifade için sabit anlamların ötesinde var olan özerk bir varlıktır ve dilbilimsel veya sembolik tutarlılıktan çok kinetik enerjiye öncelik verir. Bu şekilde, performans sanatı ve oyunculuk, bedenin temsilden kaçma yeteneğini keşfederken aynı zamanda içgüdüsel olarak iletişim kurma yeteneğini de ortaya çıkarmıştır. Temsil “hareketsizliğin hiçbir özelliği olmayan bir tür durgunluk yaratır” (Lepecki, 2006, s. 62). Yani temsil, görünürde bir durgunluk yaratır; ancak bu durgunluk gerçek hareketsizlikten farklıdır. Temsil sabit görünse de her zaman yorumlama, anlamlandırma ve çağrışımlar yoluyla hareket eden bir dinamizm barındırmaktadır. Bu paradoks, geleneksel anlatı yapılarının ortadan kalktığı ve varlığın tasvirden öncelikli olduğu post-dramatik tiyatrodan oyuncunun bedenini anlamak için çok önemlidir. Oyuncu, bir karakteri basitçe canlandırmakla kalmaz, görünürde hareketsiz olduğu anlarda bile durağanlığı reddeden dinamik bir dönüşüm sürecine girer. Bedenin tam olarak okunabilir

olmayı reddetmesi, izleyicinin net bir yorumlama arzusunu bozar ve onları anlamın kendisinin istikrarsızlığıyla yüzleşmeye zorlar.

Vücudun “dilın dönüşümünün birincil aracı” (Lepecki, 2006, s. 56) olarak rolü, oyunculuk ve performans sanatı arasındaki ilişkiyi daha da karmaşık hale getirmektedir. Geleneksel tiyatrodaki oyuncunun vücudu metne hizmet etmekte ancak deneysel performansta vücudun dilsel kesinliği ortadan kaldırılmaktadır. Hareketler, jestler ve sessizlikler, sözel söylemin dışında işleyen yeni anlamlandırma biçimleri yaratmaktadır. Bu değişim, post-dramatik tiyatronun “birleştirici bakış açısını” (Bleeker, 2008, s. 43) reddetmesiyle uyumludur. Dramatik ve epik tiyatrodaki birleştirici bakış açısı seyircinin parçaları tek bir yapı içerisinde görmeye zorlandığı, merkezî anlam çerçevesidir. Post-dramatik tiyatro, çoklu merkezsiz deneyim yaratan bir tiyatro türüdür. Seyirci burada artık tek bir anlatı veya ideolojik çerçeve tarafından yönlendirilmez, bunun yerine performansa açık bir olasılıklar alanı olarak yaklaşır.

Tiyatrodaki görsellik de oyuncu bedeninin pasif bir izleyici nesnesi olarak daha fazla sorunsallaşmasına sebep olur. *Visuality in Theatre (Tiyatrodaki Görsellik)* adlı eserde belirtildiği gibi izleyiciler genellikle gördüklerinin tamamen kendileri için kurgulandığını varsayar ve bu kapsamda algıyı şekillendirmedeki kendi rollerini ihmal ederler. (Bleeker, 2008, s. 3). Bu pasiflik yanılması, aktif katılım gerektiren performanslarda bozulur; bu performanslarda bedeni temsil etmekle kalmaz, izleyiciyi de sürece dahil eder. Gözlemci ile gözlemlenen arasındaki sınır bulanıklaşır ve Diderot’un manzaraya dalması gibi izleyici temsilin içine girer ve onu gerçeklik olarak deneyimler (Bleeker, 2008, s. 36). Benzer şekilde, performans sanatında oyuncunun bedeni, izleyiciyi anlamın sabit olmadığı, sürekli olarak müzakere edildiği ortak bir yaratım alanına davet etmektedir.

William Forsythe’nin balelerinde ele alınan koreografik çalışması, bedenin okunabilirliğinin bu istikrarsızlaşmasını örneklemektedir. Dansçıları kendilerini “dışsallaştırarak”, Jean-Luc Nancy’nin “beden, yazıda okunamayan şeydir” (Boenisch, 2007, s. 15) şeklindeki iddiasını somutlaştırmaktadır. Forsythe’ın yaklaşımı, dansçının bedeninin estetik bir nesne olarak metalaştırılmasını reddetmekte ve onu sürekli evrimleşen, okunamaz bir güç olarak sunmaktadır. Bu, ürün yerine sürecin öncelikli olduğu oyunculuk

metodolojileriyle örtüşmektedir. Bu metodolojilerde de oyuncunun bedeni tüketim amaçlı bir imgeye indirgenmeye karşı da bir direniş sergilenmektedir.

“Niyet içermeyen davranış” ve “yönlendirilmemiş eylemler” (Boenisch, 2007, s. 21) kavramlarının araştırılması, oyunculuk ve performans sanatı arasındaki ayrımı daha da ortadan kaldırmaktadır. Geleneksel oyunculuk genellikle psikolojik motivasyona dayanır, ancak deneysel performans belirsizliği ve “belirsiz yetersizlikleri” (Boenisch, 2007, s. 21) kucaklayarak rasyonel yorumlamaya meydan okuyan varlık hallerini çağırıştır. Boenisch, Forsythe’ın pratiğini açıklarken, dansçıların sıradan, yönsüz ve eksik durması ile sahneye bir *de-yaratım (anlamın ters yüz edilmesi)* getirdiğini söylemektedir. Bu, bir karakteri taklit etmekten ziyade bedenin kendi sınırlarıyla çarpışarak ve kendi “yetersizlikleri” aracılığıyla karakteri yaratması anlamına gelmektedir. Bu pozisyon da oyuncunun bedeninin bir karakter inşa etmesi yerine kaybolması ve sürekli bir değişim sürecinde yarattığı ‘yaratılmamışlık’la ilişkili olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında oyuncunun bedeni bir direniş alanı haline gelmektedir. Oyuncunun bedeni metalaştırılmış seçime ve okunaklılık beklentisine karşı bir alan olmaktadır. Performans sanatı ve avangart tiyatro, oyuncuyu senaryolu dramının sınırlarının ötesinde hareket etmeye zorlamakta ve varlığı dengesiz, dinamik bir güç olarak ele almaktadır. Beden artık hikâye anlatımının bir aracı olmamakta ve o kendi başına var olan, sabitlenmeyi reddederek anlam üreten bir varlık olarak ortaya çıkmaktadır. Post-dramatik oyuncu böylece varlık ve yokluk, anlam ve silinme arasında bir sınırdaki yer alır. Tutarlı bir karakteri canlandıran dramatik oyuncunun aksine, post-dramatik oyuncu genellikle kimliğin akışkan ve istikrarsız olduğu bir parçalanma durumunda var olur. Bu, Lepecki’nin koreografinin hareket halindeyken bile bedeni “susturabileceği” (Lepecki, 2006, s. 52) iddiasını yansıtır ve hareketin kendisinin anlam yaratmaya karşı bir direniş biçimi olabileceğini ima eder. Çağdaş performansta oyuncunun bedeni bir temsil aracı olmaktan çıkmakta ve beden bir yok etme gücü olarak var olmakta yani performans sergilerken bile kendini silip yok etmektedir. Forsythe’ın “*ex-scribing*” (*dışa-yazma, bedeni sabitleyen temsilin dışına çıkma*) dansçıları ya da post-dramatik oyuncunun sabit kimliği reddetmesi yoluyla da beden özerkliğini ortaya koymakta ve izleyiciyi performansı bir anlatıdan ziyade bir karşılaşma olarak algılamaya davet etmektedir. Bu şekilde, oyunculuk ve performans

sanatı, gösterge olmaktan ayrılıp indirgenemez bir varlık olarak bedenin radikal potansiyeline olan ortak bağlılıklarında birleşmektedir.

4. Görsel Sanat Perspektifiyle Performans

Oyunculuk ve performans sanatı arasındaki ilişki Marvin Carlson'un tüm performansların özünde yer alan bir kavram olarak tanımladığı *ikilik kavramı* üzerine uzun süredir tartışılmaktadır. Tiyatroda, oyuncu bir rolü canlandırırken aynı zamanda kendisi olarak kalmaktadır. Steve Dixon gibi dijital performans teorisyenleri bu ikiliği insan-bilgisayar etkileşimlerine de genişletmiştir. Performans sanatı ise bu ikili yapıyı tekil ve genellikle tehlikeli bir varlık eylemine indirgemektedir. Marina Abramović'in "dolmuş bir silah kullandığını" söylerken, bir oyuncunun "sahte silah kullandığını" belirtmesi buna bir örnektir (Danto, 2010, s. 31). Abramović izleyiciyi gerçek risk içeren aracısız bir eylemle karşı karşıya bırakarak sanat ve yaşam arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Buna karşılık, bir oyuncu sahnede sahte bir silah kullandığında, tiyatro temsilinin ikili yapısını korumaktadır: silah gerçek değildir ama temsil ettiği tehdit kurgusal dünyada tiyatro açısından gerçektir. Bu anlamda, performans sanatı eylemin tekil ve otantik varlığını ön plana çıkarırken, tiyatro temsil biçimini tanımlayan illüzyon ve gerçeklik ikilemini sürdürmektedir.

Oskar Schlemmer'in Bauhaus deneyimleri, tiyatroyu *insan formunun dönüşümü* olarak tanımlamıştır; zamanla bu ilke, oyunculuk ve performans sanatına eşit derecede uygulanabilir duruma gelmiştir. Ancak tiyatro, kostüm ve hareketlerle bedeni stilize ederken (örneğin, Schlemmer'in *Triadic Ballet'i*), performans sanatı genellikle bedenin ham savunmasızlığını ortaya çıkarmaktadır. Abramović'in *Lips of Thomas* (1975) adlı eserinde, bedenine komünist yıldızını kazıyan sanatçı, bu zıtlığı somutlaştırmıştır: oyuncunun bedeni anlam ifade ederken, performans sanatçısının bedeni ise anlamın kendisidir (Stokic, 2010, s. 25).



Şekil 1. *Lips of Thomas (star on stomach), M. Abramović tarafından, 1975/1994. Irish Museum of Modern Art (IMMA).*

Roland Barthes'ın tiyatronun “gözlemlenen şeylerin yerini hesapladığı” (Barthes, 2017, s. 86) şeklindeki gözlemi, geleneksel sahnelemenin kurgulanmış illüzyonunu vurgulamaktadır. Barthes burada *gözlemlenen şeylerin yerini hesapladığı* demekle sahnedeki her öğenin, seyircinin onu görmesi ya da görmemesi için hassas bir şekilde konumlandırıldığını söylemektedir. Böylece yönetmen veya oyun yazarı, bu nedenle görünürlüğü ve gizliliği anlam, illüzyon ve dramatik etki yaratmak için araçlar olarak kullanabilmektedir. Bu anlamda tiyatro performans veya diyalogdan ibaret olmaktan çıkıp, algının kendisini kontrol etmekle de ilgili olmaktadır. Böylelikle Barthes, tiyatronun esasen izleyicinin bakış açısına göre mekânı düzenleme sanatı olduğunu öne sürmektedir. Performans sanatı da bu hesaplamayı bozmaktadır. Abramović'in *Rhythm 0* (1974) adlı eserinde seyirciler şiddetin ortak yaratıcıları haline gelmekte ve Barthes'ın tiyatro gösterisiyle ilişkilendirdiği güvenli mesafeyi ortadan kaldırmaktadır. Burada beden perspektifle çerçevelenmemekte, aracısız bir yüzleşmede var olmaktadır.



Şekil 2. *Rhythm 0* (1974), Marina Abramović and Hannah Arendt

Matthew Causey'nin de perspektif uzayda “teorik olarak yetersiz” (Causey, 2006, s. 68) bedeni eleştirmesi, “ikili”nin Artaudian metaforunu aşan dijital performansta sonuç bulur. Şöyle ki; Artaud, tiyatrodaki oyuncunun her zaman *çift* (aynı anda hem gerçek bir kişi hem de bir karakter) olduğunu söylemektedir. Ancak dijital performansta bu *çift* kavramı yeterli olmamaktadır. Çünkü beden dijital, çoğaltılmış veya sanal olarak da gösterilebilmektedir. Dolayısıyla beden sadece iki şey olamamakta aynı anda birçok şey olabilmektedir. Steve Dixon bunu erken dönem animasyonlara örneğin Winsor McCay'in Gertie the Dinosaur'u ile daha sonra Abramović'in *The Life* (2019) adlı eserine kadar izlemekte ve burada Abramović'in yapay zekâ hologramı ile ölümünden sonra da sergilenebilecek bir performans olmaktadır. Böylelikle dijital ikiz ister “gaz halindeki figür” ister “astral beden” olsun (Dixon, 2007, s. 254) oyuncu ile avatar arasındaki sınırı bulanıklaştırarak canlı varlığı sorgulamaktadır.

Tiyatro kurguyu, performans sanatı ise gerçeği ritüelleştirmektedir. Abramović'in Balkan Barok (1997) adlı eserinde, günlerce kanlı kemikleri ovma, bir temsil yerine gerçek travmayı çağrıştırmaktaydı. Bu durum, onun Antonin Artaud'un *Vahşet Tiyatrosu* ile uyumunu da akla getirmektedir. Artaud, sembolik bir kopuş ararken, Abramović'in gerçekten talep ettiği dayanıklılıktır. Artaud'un sembolik bir kopuş arayışı, tiyatroyu dil ve temsilin

hakimiyetinden kurtarmayı amaçlamaktadır. Beden jest, ses ve duyuşal şok yoluyla doğrudan, içgüdüsel bir etki yaratmayı hedeflemektedir. Buna karşılık, Abramović'in dayanıklılık üzerine yaptığı araştırma, bedenin fiziksel ve psikolojik sınırlarını zorlamaya odaklanmakta ve süre, acı ile ısrarı kullanarak izleyiciyle anlık, yaşanmış bir karşılaşma yaratmaktadır. Artaud tiyatroyu sembollerden ve aracılıktan kurtarmaya çalışırken, Abramović bedeni deneyimin mekânı haline getirmekte, dayanma kapasitesini test etmekte ve bu süreci sanata dönüştürmektedir. Yani oyuncunun sahte silahı illüzyonu sürdürürken; performans sanatçısının yarısı ise bunu reddetmektedir.



Şekil 3. *Balkan Baroque (1997), Marina Abramović*

Tiyatro yapılandırılmış bir zaman diliminde işlemekte; performans sanatı ise genellikle gerçek zamanı kullanmaktadır. Barthes'ın maskeleme etkisi kavramı bu noktada önemlidir. Barthes bu etki ile illüzyon yaratmak için izleyicinin görüşünden belirli unsurları kasıtlı olarak gizlemeyi içeren tiyatro tekniğini ifade etmektedir. Görülebilen ve gizli kalan unsurları hesaplayarak sahne, gerilimi artıran, dikkati yönlendiren ve dramatik sürprizler yaratan bir görünürlük ve görünmezlik oyunu yaratmaktadır. Bu anlamda maskeleme hem bir gizleme hem de algıyı şekillendirmek ve tiyatro illüzyonunu oluşturmak için gerekli bir strateji olarak karşımıza çıkmaktadır. Abramović'in *The Artist is Present (2010)* adlı eseri de saatleri karşılıklı bakışların bir sınavına dönüştürmektedir; Abramović Barthes'ın bu *maskeleme etkisi* ile paralellik

kurarken, onun teatral hesaplamasını reddetmiştir. İzleyicinin yorgunluğu eserin bir parçası haline gelmiştir. Yine Abramoviç'in *Lips of Thomas*'ta kendine yaptığı yıldız, bedenini bir direniş alanı olarak siyasallaştırmaktadır (Stokic, 2010, s. 25) oysa tiyatro oyuncularını genellikle siyasi anlatıları dolaylı olarak somutlaştırmaktadır. Performans sanatının doğrudanlığı sahte silahları reddetmesi onu, Carolee Schneemann veya Ana Mendieta'nın feminist eserlerinde görüldüğü gibi muhalefet için güçlü bir araç haline getirmektedir.



Şekil 4. *The Artist Is Present* (2010), Marina Abramović ve Ulay

Tiyatro tekrar etmeye dayanmakta, performans sanatı ise genelde tekrar edemeyecek olana dikkat çekmektedir. Dixon'ın *dijital ikizleri* marifetiyle performans sanatları arşivlenebilmektedir (örneğin Abramoviç'in *VR Rising*'i). Ama tiyatro ise ironik bir biçimde canlıya yayımlanan prodüksiyonlarla geçici hale gelmektedir. Burada Steve Dixon *dijital ikiz* derken, bir canlı oyuncunun sanal, bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir kopyasının ya da avatarının yaratılması anlaşılmaktadır. Bu ikiz, hareket yakalama ve projeksiyon teknolojilerini kullanarak fiziksel oyuncuyla etkileşim kurmaktadır. Dixon, etkileşimin, gerçekte sanalın, organikle yapay arası sınırları bulanıklaştırdığını ve bunun da geleneksel tiyatroya köklerden bir meydan okuma olduğu söylemektedir. Dijital ikiz, çoğaltma, parçalama veya dönüştürme gibi imkânsız eylemler gerçekleştirebilmekte ve bu da parçalanmış kimliğin ve genişletilmiş performatif olanakların postmodern bir keşfini mümkün kılmaktadır. Canlı bedenin gerçekliğinin sanal karşılığıyla karşıtlık yoluyla

vurgulandığı ve sorgulandığı diyalektik bir ilişki yaratmakta ve nihayetinde performans sanatında canlılık, mevcudiyet ve temsil kavramlarını yeniden tanımlamaktadır. Dixon'ın “astral bedeni” (Dixon, 2007, s. 254) Artaud'un metafizik ikizini yansıtmaktadır ancak performans sanatı bunu kelimenin tam anlamıyla ifade etmektedir. Abramović'in Ulay ile yaptığı iş birlikleri (*Relation in Space*, 1976), bedeni hem maddi hem de aşkın olarak çerçevelerken, oyunculuğun maneviyatı metaforik olmaya devam etmektedir. Tiyatroda seyirci şüpheciliğini bir kenara bırakmakta; performans sanatında ise seyirci inancını sergilemektedir. *Rhythm 0*, seyircinin şiddet eğilimini ortaya koyarken, tiyatro (örneğin *Punchdrunk*) katılımı estetikleştirmektedir. Aradaki fark sonuçta yatmaktadır. Abramović'in seyircisi katarsis ile ayrılmamakta, suçluluk duygusuyla ayrılmaktadır.

Teknik açıdan oyuncuların eğitim aldığı bilinirken performans sanatçıları dayanıklılık eğitimi almaktadır. Abramović'in *House with the Ocean View* (2002) adlı eseri, oyuncuların her gece repliklerini tekrarlamalarıyla tezat oluşturan, manastır disiplinine benzer bir titizlik gerektiriyordu. Abramović, *Okyanus Manzaralı Ev* adlı 12 günlük performansında galerinin içerisine kurulan üç açık platformda, düşünmeden, yemek yemeden, konuşmadan ve mahremiyetinden vazgeçip yaşamıştır. Ziyaretçilerle sürekli sessiz göz teması kurmuş, bakmak düş almak ve dinlenmek gibi minimal ritüelistik eylemlerde bulunmuştur. Bu tasarım hem sanatçıya hem de izleyiciye, kırılganlık, varlık ve bağlantı sınırlarımızı zorlayan radikal bir ruhsal ve duygusal alışveriş sağlamaktadır. Kendini sessiz, sade ve meditasyon halinde bir varlık olarak sunan Abramović, galeriyi tıpkı bir tiyatro sahnesi gibi daha yüksek bir farkındalığın olduğu bir alana dönüştürmüş, pasif izleyiciyi aktif ve empatik bir katılımcıya dönüştürmüştür. Bu nedenle hem tiyatro hem de performans sanatı bir disiplin ihtiyacı doğurmaktadır fakat bunların amaçları zıt yöndedir. Biri tutarlılık diğeri ise hayatta kalmak içindir. Dijital kültür yaygınlaştıkça, Dixon'ın *hayvanlaşma* ya da *yıldızlaşma* kavramları her iki alanı da yeniden tanımlanabilir kılmaktadır. Steve Dixon, hayvanlaşmayla performansçının bedeninin sosyal maskelerden ve kültürel kodlardan arındırıldığı, ham fiziksellüğün, içgüdünün ve insan merkezli kontrolün kaybedilmesinin vurgulandığı anları ifade etmektedir. Diğer yandan yıldızlık, sanatçının yüceltilmesi ve idealize edilmesi anlamına gelmektedir. Burada beden ikonik, göz alıcı ve gerçeküstü olmaktadır. Bu kavramlar birlikte, bedenin ilkel,

hayvani durumlara düşüşü ile aynı anda yüce bir yıldız imajına dönüşmesi arasındaki performanstaki gerilimi tanımlamaktadır. Performans sanatı sıklıkla bir hayvana dönüşmeyi hedeflemekte olup bedeni ilkel, içgüdüsel ve kırılğan hallere indirerek tiyatro gösterisi ve kültürel kodlamanın dışına çıkmaktadır. Tiyatro, tarihsel olarak yıldızlaşmayı öne çıkarırken, sanatçıyı cazibe ve görünürlüğü temsil eden ikonik, ünlü bir figür haline getirmiştir. Performans paradigmasını sarsan bu zıt güçler, anlıklığı temsille, savunmasızlığı ikonik bir varlıkla bir araya getiren yeni formlara olanak sağlamaktadır. Bu nedenle hareket yakalama oyuncularını dijital avatarların performans sanatçısı olmuştur; yakın zamanda Gollum'u oynayan Andy Serkis'i temsil ettiği gibi.



Şekil 5. Gollum (Andy Serkis), — film/PR görseli

Andy Serkis'in bu *Gollum* rolü, hayvanileşme ve yıldızlık arasındaki gerilimi örneklemektedir. Serkis, bozuk hareketler, gırtlaktan çıkan sesler ve içgüdüsel jestlerle, bedenin ham, neredeyse hayvani halini somutlaştırmaktadır. Aynı zamanda, bu rol dijital teknoloji ve kültürel tanınırlık sayesinde ikonik hale gelerek Serkis'i ünlü bir figür haline getirmiştir. Bu bağlamda, Serkis'in Gollum'u tiyatro ve performansın kırılğanlığını ikonik varlıkla birleştirerek kendilerini nasıl yeniden tanımlayabileceğini ifade eden önemli bir örnek olmaktadır.

5. Performans Oyunculuğunda Yeni Yönelimler

Performans sanatı ve oyunculuk uzun zamandır iç içe geçmiş durumdadır ancak çağdaş uygulamalar, sanatçıların ve izleyicilerin rollerini yeniden tanımlayarak, bedenin sınırlarını zorlayarak ve postdramatik etkileri benimseyerek geleneksel sınırları zorlamaktadır. Bu bölüm, modern performans oyunculuğunu şekillendiren üç temel eğilim olan katılımcı sanat, bedenin sınırları ve postdramatik teoriyi incelemektedir.

Augusto Boal'in geleneksel tiyatroya yönelik eleştirisi, tiyatronun hiyerarşik yapısını vurgulamaktadır: “Tiyatro, insanların açık havada özgürce söyledikleri bir şarkıydı. Tiyatral gösteri halk tarafından ve halk için yaratılmıştı... Derken aristokrasi geldi ve ayrılıklar oluşturdu: Kimi kişiler sahneye çıkacak ve oyun oynayabilecek; gerisi ise oturmaktan, kabullenmekten ve edilgen olmaktan başka bir şey yapmayacaktı” (Boal, 1996, s. 6). Onun Ezilenlerin Tiyatrosu bu ayrımı ortadan kaldırmayı amaçlamıştır ve “Herkes oynamalıydı. Herkes, toplumun zorunlu dönüşümlerinde baş kahraman olmalıydı” diyerek bu görüşünü savunmuştur (Boal, 1996, s. 7). Jacques Rancière de benzer şekilde pasif izleyiciyi sorgulamaktadır ve “izleyici olmadan tiyatro olmaz... ancak izleyici olmak, bilmek ve oynamakla zıt olarak görülür” (Rancière, 2009, s. 9) demektedir. Rancière'in de belirttiği gibi çağdaş performans bu ikilemi bozmaktadır: “Bugün, repliksiz tiyatro, konuşulan dans, enstalasyonlar ve kimsenin statik bir izleyici olarak kalmadığı performanslar var” (Rancière, 2009, s. 24-25). Bu gözlem, geleneksel tür sınırlarının ortadan kalkmasıyla karakterize edilen çağdaş performansta bir paradigma değişikliğini ortaya koymaktadır. Yazar, formların derin bir melezleşmesine tanık olduğumuzu öne sürmektedir. Tiyatro, ana iletişim aracı olan konuşmayı terk ederken, dans ise anlatı söylemini bünyesine katmaktadır. Bu sentez, görsel sanatlara da uzanmaktadır; burada statik plastik enstalasyonlar, performansın zamansal, deneyimsel niteliğini benimserken, zamana dayalı video sanatı, fresk döngüsünün sabit, sıralı mantığına göre yeniden yapılandırılmaktadır. Bu yakınsamanın en önemli sonucu, izleyicinin rolünün yeniden yapılandırılmasıdır. İzleyici artık pasif, statik bir gözlemci olmaktan çıkıp, eserin içine dahil olan, varlığıyla sanatsal olayı tamamlayan ve sürekli olarak değiştiren aktif, hareketli bir katılımcıdır. Bu, daha sürükleyici ve fenomenolojik olarak daha fazla katılımcı bir algılama biçimine doğru bir geçiş yansıtmaktadır. Claire Bishop da *delege edilmiş performansta (sanatçının*

yönergeleriyle yetkilendirilen kişilerin gerçekleştirdiği performans) profesyonel olmayanların rolünü vurgular ve onların performansın asla profesyonel oyunculuğun kusursuz karakterini almamasını sağlayarak risk ve belirsizlik alanını açık tuttuğunu savunur (Bishop, 2012, s. 345).

Dolayısıyla performansta beden bir araç olmanın yanı sıra politik ve duygusal mücadelenin de sahnesidir. Rancière, “sahne, kamusal faaliyetlerin ve fantezilerin alanı olarak, kimlikler ve mekanlar arasındaki net ayrımları bozar” (Rancière, 2009, s. 23) diye belirtmektedir. Çağdaş sahne, kurumsal sınırları kasıtlı bir şekilde aşındıran melez bir alan olup hem kamu forumu hem de hayali bir mekandır. Böylece geleneksel ayrımları istikrarsızlaştırmaktadır. Bu erozyon, oyuncu ve izleyici, gerçek ve kurgu, performans alanı ve izleyici alanı ayrımlarının ortadan kalkmasında en belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Seyirci artık dinamik ve belirsiz bir ortamda etkili bir katılımcıdır. Bedenin yıkıcı potansiyeli tarihsel değişimlerde de sıkça görünmektedir. Örneğin, “başlangıçta bedensel özgürlük için geliştirilen Laban’ın hareket notasyonu, daha sonra Nazi gösterilerinde kullanılmış, ardından performans sanatında yıkıcı bir unsur olarak yeniden benimsenmiştir” (Rancière, 2009, s. 29). Naziler, Rudolf von Laban’ın başlangıçta bireysel sanatsal ifade için geliştirdiği hareket notasyon sistemini, kitlesel ve senkronize halka açık gösteriler koreografisi için uyarlamışlardır. Bu sistemin hassas dilini kullanarak, mitingler ve propaganda filmleri sırasında binlerce insanı katı, geometrik desenler oluşturmak ve mükemmel bir uyum içinde hareket etmek üzere koordine etmişlerdir. Laban’ın çalışmalarının bu şekilde manipüle edilmesi, güç, düzen ve kolektif uyumun ezici bir illüzyonunu yaratarak, bireyselliği etkili bir şekilde ortadan kaldırıp Nazi rejiminin ideallerini görsel olarak somutlaştırmaya hizmet etmiştir. Boal de performansı bir güçlendirme aracı olarak tanımlamaktadır: “Tiyatro, temelde paylaşılan bir ‘yeniden canlandırma’ ve ‘yeniden yaratma’dır, bireyi silahlandırır ve güçlendirir” (Boal, 1996, s. 3). Ancak bedenin maruz kalması özellikle fiziksel ve duygusal sınırları test eden eserlerde, kırılma ve kontrol sorunlarını da gündeme getirmektedir.

Postdramatik tiyatro, anlatı egemenliğini bu nedenle reddetmektedir ve bunun yerine varlık, duyum ve parçalanmaya odaklanmaktadır. Rancière’in estetik rejimi, “belirli kurallardan kurtulup, yaşamın kendi kendini şekillendiren biçimleriyle birleşirken özerkliğini tesis eden” sanatı tanımlar (Rancière, 2009, s. 33). Bu, Boal’ın bugünün tiyatrosunu cilalı, ölü bir gösteri

olarak eleştirmesi ve onu ezilen sınıfın '*prova tiyatrosu*' (*bitmemiş, yaratıcı ve deneysel*) ile karşılaştırmasıyla uyumludur. (Boal, 1996, s. 3-4). Rancière'in *estetik ayrılık* kavramı (*sanatın orijinal işlevinden koparak yeni anlamlar yaratması*) ise katılımcı ve postdramatik eserlerde yankı bulmaktadır (Rancière, 2009, s. 63-64). Bishop, "estetik rejimin özerklik ve heteronomi arasındaki gerilim üzerine inşa edildiğini" (Bishop, 2012, s. 45) belirterek, çağdaş performansın sanat ve yaşam arasındaki sınırı nasıl bulanıklaştırdığını yansıtmaktadır. Günümüz performans sanatı, pasif izleyiciyi reddetmesi, bedensel direnişi keşfetmesi, postdramatik akışkanlıkla tanımlanmaktadır. Boal'ın özgürleştirici tiyatrosundan Rancière'in özgürleşmiş izleyicisine kadar olan bu değişimler, performansa yönelik daha demokratik, bedensel ve deneysel bir yaklaşım getirmektedir.

SONUÇ

Performans sanatı ve oyunculuk ilişkisi yirminci ve yirmi birinci yüzyıllar varoluş estetiğinin en önemli paradigma değişimlerinden birini temsil etmektedir. Bu araştırma, bu ilişkinin izini sürerek net bir ayrılış yerine verimli ancak sık sık tartışmalı bir kesişme noktasına doğru ilerleyen bir süreci ele almıştır. Buradan da temsili, performansı ve var olmayı sorgulayan bir tanım ortaya çıkmıştır. Performans sanatı anlatı ve karakterden kopuşu işaret etmiştir. Bu eylemler, Fluxus'ta rastlantısal eylemler ve Kavramsal Sanatta radikal bir maddileştirme ile sanatçının bedenini kurgunun aracı yerine temel, aracısız bir alan olarak yeniden konumlandırmıştır. Stanislavski'ye atfedilen ve Lecoq gibi fiziksel disiplinlerle form olarak keşfedilen klasik oyunculuk geleneklerine keskin bir tezat oluşturmaktadır. Gelenekler, bedeni; anlamlandırılabilen, psikolojik gerçekliği temsil edecek bir araç olarak değerlendirmektedir. Oynamak ile olmak arasındaki temel ikilem, bu uygulamaların ayrıştığı ve daha sonra birleştiği fay hattı haline gelmiştir. İncelendiği üzere, temel dönüşüm, bedenin temsil aracı olmaktan çıkıp kavramsal ve gerçek bir sanat mekanına dönüşmesinde yatmaktadır. Marina Abramović gibi öncü sanatçıların çalışmaları bu bağlamda radikal bir değişimi temsil etmekle birlikte performansları başka bir şey hakkında değildir; performanslarının kendileri bir şeydir. Dayanıklılık, acı, sessizlik ve içgüdüsel dönüşüm yoluyla, simüle edilmiş duygulardan çok, gerçek deneyimi önceliklendirmektedirler ve pasif bir izleme yerine tanıklık etmeyi talep etmektedirler. Temsile direncin, en güçlü

olduğu nokta burasıdır; eylemin özgünlüğü onun anlamıdır ve oyuncunun sanatsal becerisini ve empati yeteneğini sorgulamaktadır. Bu da görsel sanat ile sahne arasındaki sınırları kalıcı duruma getiren bir yaklaşma olarak ortaya çıkmaktadır. Video, enstalasyon ve yeni mekânsal konfigürasyonların benimsenmesi, ortamın içindeki beden kadar performatif olduğu melez sahneler de yaratmıştır. Ayrıca performansın müzeye taşınması, izleyici rolünün köklü bir şekilde uzaktaki bir seyirci üyesi olmak yerine tanık, katılımcı hatta eserin ortak yazarı olması post-dramatik tiyatro ile performans sanatının kesişen bir noktasıdır. Bu tiyatrodaki metin, sanatçı ve izleyici arasında paylaşılan bir deneyimi öne çıkarmaktadır. Rancière bunu özgürleşmiş izleyici kavramıyla daha çok aydınlatmaktadır. Disiplinlerarası bir geleceğe bakıldığında, bu diyalogun mirası çok açıktır. Artık oyunculuk sadece tiyatroya ait belli başlı teknikleri kullanmayla sınırlı değildir. Giderek artan sıklıkla, görev temelli eylem, teknolojiyle etkileşim ve uzayda bedenin derin kavramsal anlayışının genişletilmiş bir alanını keşfetme ilgisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekân, herhangi bir ideolojinin göstergesi olmaktan çıkıp bazen anlık bazen de sürekli bir bellek yaratma görevinin bir perdesi olmuştur. Dolayısıyla performans sanatı hiçbir zaman oyunculuga alternatif olarak geliştirilmemiş; buna dair yapılan değerlendirmeler de derin bir eleştiri konusu olmuştur. Bu durum, oyuncunun rolünün anlam yaratmadaki etkisinin sürekli olarak yeniden tanımlanması gibi çağdaş performansa yeni olasılıklar kazandırmaktadır.

KAYNAKÇA

- Barthes, R. (2017). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*. Yapı Kredi Yayınları.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells : Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.
- Bleeker, M. (2008). *Visuality in the Theatre*. Palgrave Macmillian.
- Boal, A. (1996). *Ezilenlerin Tiyatrosu*. (S. Çelenk, Çev.) İzmir: Etki Yayınları.
- Boenisch, P. M. (2007). Decreation Inc.: William Forsythe's. *Contemporary Theatre Review*, 17(1).
- Causey, M. (2006). *Theatre and Performance in Digital Culture*.
- Danto, A. C. (2010). Danger and Disturbation:The Art of Marina Abramović. M. Abramović, & K. Klaus Biesenbach içinde, *Marina Abramović: The Artist is Present*. Museum of Modern Art.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press.
- Fischer-Lichte, E. (2004). *Performatik Estetik*. Ayrıntı Yayınları.
- Goldberg, R. (2009). *Performance Art : From Futurism to the Present*. Thames & Hudson (World of Art).
- Grotowski, J. (1991). Oyuncunun Çalışması Yoksul Tiyatro. *Mimesis Dergisi*.
- Kaprow, A. (1984). *Essays on the Blurring of Art and Life*. University of California Press.
- Lecoq, J. (2020). *The Moving Body*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Lepecki, A. (2006). *Exhausting Dance Performance and the Politics of Movement*. Routledge.
- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. Verso.
- Stanislavski, K. (1992). *Bir Aktör Hazırlanıyor*. Milli Eğitim Basımevi.
- Stokic, J. (2010). The Art of Marina Abramovic:Leaving the Balkans,Entering the Other Side. M. Abramović, & K. Biesenbach içinde, *Marina Abramović: The Artist is Present*. Museum of Modern Art.

ŞEKİLLER

- Şekil 1** : Abramović, M. (1975/1994). *Lips of Thomas (star on stomach)*, Irish Museum of Modern Art (IMMA), Erişim Tarihi : 22 Ağustos 2025, Dublin, Ireland. <https://imma.ie/collection/lips-of-thomas-star-on-stomach/>

Şekil 2 : Artes Velata. (n.d.). *Rhythm 0 — Marina Abramović and Hannah Arendt*. Erişim Tarihi: 22 Ağustos 2025, <https://www.artesvelata.it/rhythm-0-abramovic-arendt/>

Şekil 3 : Abramović, M. (1997). *Balkan Baroque*, Erişim Tarihi : 22 Ağustos 2025, Arthive. https://arthive.com/artists/92199~Marina_Abramovich/works/635192~Balkan_Baroque

Şekil 4 : Anelli, M. (2010). *Marina Abramović: The Artist Is Present*, Erişim Tarihi: 22 Ağustos 2025, The Museum of Modern Art. https://www.moma.org/interactives/moma_through_time/2010/performance-art-in-the-social-media-age/

Şekil 5 : Perry, R. (2019, March 19). *Out-of-Body Workspaces: Andy Serkis and motion capture Technologies*, Erişim Tarihi: 22 Ağustos 2025. Platypus – CASTAC. <https://blog.castac.org/2019/03/out-of-body-workspaces-andy-serkis-and-motion-capture-technologies/>

BÖLÜM 6

BİLİMSEL TEKNOLOJİ, İZLEYİCİ VE SANAT ESERİ BAĞLAMINDA ÇAĞDAŞ SANAT YAPISININ DEĞERLENDİRİLMESİ*¹

Prof. Dr. Bülent SALDERAY²

YL. Öğrencisi İnci ÇORBACI³

DOI: <https://www.doi.org/10.5281/zenodo.18135816>

¹ Bu çalışma, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Anabilim Dalı Programında, Prof. Dr. Bülent Salderay danışmanlığında yürütülen, İnci Çorbacı tarafından yazılan, “Çağdaş Sanat Uygulamalarında Kullanılan Bilimsel Teknolojinin İzleyici ve Sanat Eseri Arasındaki Bağlantıya Etkisi” başlıklı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

² Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, bulent.salderay@hbu.edu.tr

³ Bileşik Sanatlar Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, icorbaci@hotmail.com

GİRİŞ

Sanat ve bilimsel teknoloji alanları, yöntem ve uygulamalar açısından her geçen gün daha fazla ortak noktada birleşmektedir. Bu konuda yapılmış araştırmalar incelendiğinde, bilimsel düşünceye sahip kişilerin çalışmaları ile sanatsal yaratımdaki kişilerin çalışmalarının giderek daha fazla ortak noktada kesiştiğini göstermektedir. Bu çok alanlı (multi-disipliner) yaklaşım hem sanatın teknoloji ve bilimle yakın bir ilişki içine girmesini hem de sanat, teknoloji ve bilim alanları için ortak ve çağdaş bir geçerliliği olan yeni bir dilin gelişmesine katkı sağlamıştır (Dolunay, 2016, s. 1010). Bu yeni yaklaşım açısının ortaya çıkması, sanatın daha önce keşfedilmemiş yollarını açmış ve farklı disiplinler arasındaki mevcut kesin sınırları ortadan kaldırmıştır. Örneğin bu bağlamda, görsel sanatlarla işitsel sanatlar, dijital medya ile enstalasyon sanatı bir araya gelerek çağdaş sanat uygulamalarında yenilikçi deneyimler sunmaktadır. Aynı zamanda dijital medyanın ve yüksek teknolojiye sahip araçların ortaya çıkışı yaratıcılığın sınırsızlığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda sanatçı yaratıcı işler çıkarabilmek, anlatımını güçlendirebilmek amacıyla sanatına teknolojiyi dahil etme fırsatı bulmaktadır (Meriç, 2018, s. 273).

Çağdaş sanat uygulamaları yapan güncel sanatçılar, teknolojiyi yaratıcı bir şekilde kullanarak kendi ifade biçimlerini geliştirebilmekte ve izleyicilerine daha derin anlamlar ve mecazlar sunmaktadır. Üretim biçimi ve süreci ne olursa olsun, teknolojinin sanatla buluştuğu eserler, daha güçlü bir anlam taşımakta ve izleyiciyle etkileşim kurarak yeni deneyimler sunmaya yönlendirmektedir. Bu bağlamda, çağdaş sanatın iletişim teknolojileriyle birleşmesi, sanatın evrensel dilini daha geniş kitlelere ulaştırmakta ve sanat deneyimini dönüştürmektedir. Bu doğrultuda izleyiciler, sanat eserlerine daha aktif bir şekilde katılabilmekte ve sanatın sunduğu anlamı kendi kişisel deneyimleriyle harmanlayabilmektedirler. Bu durum, sanatın toplumsal etkisini artırmakta ve bireysel yeni keşiflere, anlamlara ve yorumlara zemin hazırlamaktadır. Ziyaretçilerin bu bağlamda yaşadığı deneyim, sanat çalışmasını ziyaret etme niyeti/düşüncesi, sanat eseri, sergi alanı ve sergi sürecinde yaşanan algıya dayalı duygu, biliş ve etkileşim, ziyaret sonunda öznel algı ve tepkiye kadar uzanan uzun ve süregelen süreci desteklemektedir (Lin Cheng, 2023).

Bilimsel teknoloji, izleyici ve sanat eseri bağlamında 21. yüzyıl içerisinde çağdaş sanat alanında uygulama çalışmaları yapan önde gelen yerli ve yabancı sanatçılar arasında Refik Anadol, Adrien M ve Claire B., Robert Bueltman, Can Büyükberber, Banu İnanç Uyan Dur, Eduardo Kac, David Quayola, Candaş Şişman ve Yuri Suzuki gibi sanatçılar örnek olarak gösterilebilir. Bu sanatçıların öz geçmişleri incelendiğinde uluslararası bienallere katıldıkları, prestijli sergilerde yer aldıkları, uluslararası düzeyde kişisel sergilerinin olduğu ve çalışmalarının sanatsal alanlarda ödülleri aldığı görülmektedir.

1. Disiplinlerarası Anlayış

“İnterdisipliner” sözcüğü Latince “inter” (ara) ve “disciplina” (bilgi-sanat) sözcüklerinden meydana getirilmiştir. Disiplinlerarası çalışmayı en yalın anlamıyla disiplinlerin birbirlerinden öğrenerek yaptıkları çalışma olarak tanımlanmaktadır (Sözer, 2019, s. 53).

Disiplinlerarası çalışma disiplinler arasındaki birliğin teke tek ilişkilerle iş başında kurulmasını öngörmektedir. Disiplinlerarası çalışma öğeleri şu şekilde sıralanabilir:

- 1) Disiplinlerarası çalışma bilim insanları ve sanatçıların – eğer koşullar sağlanabiliyorsa – birlikte, aynı zamanda ve yerde yürüttükleri çalışmadır. Bu nokta bu tür bir çalışma için diyalogun önemi ön plana çıkmaktadır.
- 2) Disiplinlerarası çalışma, bir disiplinin başka bir disiplinin kavramını kendisine alarak gerçekleştirdiği çalışmadır.
- 3) Disiplinlerarası çalışmanın tek bir konusu vardır: Birey, bu bağlamda bilim de sanat da varlıkları genel kendi alanlarının bakış açılarına göre ele almazlar. Önemli olan, olay ve olaya yaklaşan sonsuz bakış açılarıdır. Birey disiplinlerarası çalışmanın gerçek “ara”sıdır.

Disiplinlerarası çalışma çağdan çağa, hatta aynı çağın kendi içinde de değişik biçimlerde yorumlanmıştır. Disiplinlerarası sanat, izleyicinin de tıpkı sanatçı gibi ve sanatçıyla birlikte bir disiplinden ötekine geçmesine, disiplinleri dolaşmasına izin vermektedir (Sözer, 2019). Alanların iç içe girmesi, sanatçının kendini yazarla, bilim insanıyla, filozofla ortak bir düşünme çabası içinde bulunmasına yol açmakta ve bu bağlamda sanatçı için yeni bir görev doğmaktadır. Sanatçı için ortaya çıkan bu görev, çeşitli alanlarındaki farklı

bulgulara açık olmak ve onları izleyip özümseyebilmek (Sözer, 2019).

Teknolojinin zengin malzeme olanakları sanatçı için önemli bir kaynaktır. Sanatçının hayalleri ile bilim ve teknoloji arasında bir bağın kurulması ve bu etkileşimden ortaya ürünler çıkarılmasına neden olmaktadır. Bu etkileşime dayalı durum, 20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde neredeyse bütün çağdaş sanat eserlerinde görünebilir bir yapıya büründü (Özünlüer, 2019). 20 yy. sonu 21. yy. başlarında disiplinler arası bağlamda dijital sanat, gerçek ve sanal dünya algısını izleyici/seyirci etkileşimi ile yeni bir ortamda birleştirmiştir. Artık çağdaş sanat performansında sanatçının sanat oluşturma sürecindeki amaç, kendisi ve seyirci için geçici, özgün, tekrarlanmayan, bir deneyimi sağlamak olmuştur (Nalbantoğlu, 2012).

2. Çağdaş Sanatın Genel Yapısı

Çağdaş sanat; düşüncüyü akla indirgeyen felsefe, sanatı güzele indirgeyen estetik, zamanı ilerlemeye indirgeyen tarih ve farkı aynıya indirgeyen ontoloji gibi bilgi ya da hakikat rejimlerinin radikal eleştirisinden beslenir. Çok yönlü eleştiri kaos oluşturarak sadece düşünce de tutar. Bu nedenle çağdaş sanat hem biçim hem de konu açısından çoğunlukla alışılmadık olduğu için bu türdeki eserler zorlayıcı bulunur (Whitham, 2018). Çağdaş sanat; aklın ve duygunun tüm olanaklarını bilgi ve teknoloji ile eşgüdümlü kullanan, öz-içerik-biçimde sınır tanımayan, sanatçı imgelem yetisi oranında sonsuzluğa yönelen ve duygusal dünyası hareketli olan bir sanattır. Çağdaş sanat dünyası, akıl ve tekniğin bütün seçeneklerini kullanan sıra dışı sanatsal yaratıların dünyasıdır (Özmen, 2018, s. 59). Çağdaş sanatta, sergilenen eserlerin bazıları plastik bir haz vermekten uzaktır, çoğunluğu zihinsel bir haz vaat etmektedir. Her yapıt bir kavramın etrafında geziniyor, sanat izleyicisini, kavramları farklı açılardan düşünmeye çağırmaktadır (Su, 2017, s. 203). Çağdaş sanatta, sanatçının görevi sadece nesneler yapmak yerine izleyici ile etkileşime girecek bir etkileşim alanı yaratmaktır. Seyirci katılır ve yaratır, sanat eserini kendi deneyimiyle anlamlandırır ve duygusal deneyim elde eder. Seyirci artık pasif bir alıcı değil, sanat eserinin bir katılımcısı, bir ortak yaratıcısıdır. İzleyici ile sanatçı arasındaki etkileşim ve ilişki geleneksel sanat kavramına adeta meydan okur. Bu bağlamda 21. yüzyıl çağdaş sanatındaki veri sanatı, izleyici de veri görselleştirme teknolojisi ile desteklenen veri sanatı uygulaması, bilginin iletimini ve halkın sanat eserlerini yaratma ve bunlara katılma şeklini geliştirir

ve izleyicinin duygusal ve bilişsel yeteneklerini daha da harekete geçirir (Fang, 2023, s. 5). Çağdaş sanat çağın koşullarına uyum gösterir, yansıtır, geliştirir. Yeniliklere açık olmayı, ileriye dönük çalışmaları yönlendirir, Çağdaş sanat, gelenek ve gelecek arasında sentez yapıp topluma çok yönlülük ve boyut kazandırma misyonunu üstlenir. Bu doğrultuda çağdaş sanat uygulamaları yapan sanatçı, kendine coşku veren her türlü düşünceyi ve biçimi ele alarak özgür, bilimsel ve evrensel yaklaşımlarla destekleyebilmelidir (Çağlar, 1999, s. 250).

3. Çağdaş Sanat Uygulamalarında Bilimsel Teknolojinin Kullanımı

Üçüncü Sanayi Devrimi olarak kabul edilen bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BİT) yükselişi, günümüzde büyük ekonomik, teknolojik ve sosyo-kültürel değişime neden olmaktadır. Dijital çağda, sanat çalışması ve teknoloji temel uygulamada birbirine karışmış durumdadır. Teknoloji uygulamaları, sanat dünyasındaki etkileşimleri ve iş birliklerini kolaylaştırırken; sanat eğitimi ve üretimini, teknolojilerin kullanım alanının geliştirilmesi ve uygulanması için verimli bir ortam hazırlamaktadır (Samdanis, 2016, s. 164). Bununla ilgili Altınkaya (1998: 47), “Sanat ve teknoloji birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olan ayrılmaz iki parça olduğunu dile getirmektedir. Bununla birlikte bu etkileşim, özellikle Endüstri Devrimi sonrasında, sanat, makine ve bilimin birbirleriyle daha da fazla kaynaşmaya başladığı dönemlerde belirgin hale geldiğini ifade etmektedir. Ayrıca; 21 yüzyılda sanat eserinin üretildiği önemli ortamlardan biri haline gelen bilgisayar teknolojilerinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte bu etkinin kendini daha fazla gösterdiğini ve bu dönemde üretilen sanat eserlerinin, sanat kavramının değişmesine yol açtığından bahsetmektedir (Dolunay, 2016, s. 1011). Arapoğlu (2012) ise, yeni medya; video sanatı, dijital ortamda hazırlanmış performanslar, happenings’ler ile geleneksel sanat yapıtı, izleyici ve sanatçı kavramlarına dair paradigmaları değiştirdiğinden; bir sanat objesinden post-objeye doğru bir geçiş ve alanlar arası bir belirsizlik meydana getirdiğini dile getirmektedir (Cançat, 2018, s. 166). Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri olan içine alma (immersion), kişinin bir deneyimin içine tümüyle girmesi sonucu fiziksel benliğinin farkındalığının azalmasına neden olmaktadır. İçine alan (immersive) sanatta yaratılan illüzyon (yanılsama), gözlemcinin duyularını etkileyerek, algısını ve bilişselliğini değiştirir ve

gözlemciyi görsel uzama taşır. Elde edilen içine alma, imge ve izleyici arasındaki geleneksel bariyeri yok ederek, izleyicinin sanatı nesnelleştirmesine olanak sağlayan eleştirel mesafeyi de yok eder (Arslan C. , 2018, s. 409). 21 yy. sanatı, geçmişin üslupları ve idealleri üzerinden gelişmekle birlikte aynı zamanda yeni bir kültürel topluluğun yolunu açan teknolojiadaki kökten ilerleyerek de biçimlenmektedir. 21. yüzyılın ilk çeyreğinde; bütün kıtalardan sanatçılar bütün dünyadaki izleyiciye seslenebiliyor. Sanatçılar dünya görüşlerini tanımlayan yapıtlar yaratmak için eski ve yeni üslupları ve medyayı kullanabiliyor (Buchhoiz, 2012, s. 500).

4. Çağdaş Sanatta Teknoloji, Bilim ve Eser Oluşturma

Teknolojik ve bilimsel gelişmeler, sanat alanında yeni dijital ortamların ortaya çıkmasını sağlamış ve sanatçıları cesaretlendirerek çeşitli teknolojileri içeren eserler üretmeye teşvik etmiştir. Bu yeni teknolojilerin deneysel yönü, sanatta farklı disiplinlere mensup sanatçıların bir araya gelmesini mümkün kılmıştır. Aynı zamanda, sanatçılar ve bilim insanları arasında işbirliği yapılabilen bir alan olduğunu da göstermiştir. Bu sayede, sanat ve bilim arasında köprüler kurularak, ortak projeler geliştirilebilmiştir. Bu gelişmeler sanatın sınırlarını genişletmiş, yeni ifade ve deneyimleme biçimleri sunmuş ve sanatçılara daha özgür bir platform sağlamıştır. Özellikle 20.yüzyılın ortalarından itibaren sanatta interaktiflik içeren hibrit formlara doğru yönelim artmıştır (Şangüder, 2018, s. 34).

Sanat çalışmaları ve sanat tarihi içinde avangart özellik gösteren, kendi sanatının özgünlüğünü barındıran ve yeni bir yapıda olan, disiplinlerarası multidisipliner çalışan sanatçılar, çağdaş sanatta bir farkındalık yaratabilmektedir. İzleyici ve toplum açısından, bu kişilerin yapıtları daha fazla değer görebilmekte ve ilgi uyandırabilmektedir. Ayrıca ortaya çıkarılan bu yapıtlar topluma yön verme özelliğinde de olabilmektedir. Çağdaş sanat alanında farklı alanlarda eğitim almış yerli ve yabancı birçok kişi teknoloji ve bilim sayesinde sanat alanında bir üretimde veya iş birliğinde bulunabilmektedir (Suzuki, 2021). Çağdaş sanat uygulamalarındaki teknoloji ve bilime dayalı sentez olgusunun birçok sanatçının sanatına yansıdığı ve bu durumun toplumsal olaylara farklı perspektiflerden bakabilmeleri ve yorum çeşitliliğini oluşturabilmelerinde etken olduğu dile getirilebilir.

Çağdaş sanatın içerisinde eser üreten çağdaş sanatçılar, edindikleri her

türlü bilgiyi eserlerine yansıtabilmektedir. Gelişen teknoloji ve sergileme mekanlarının geleneksel anlayıştan çıkması ile bilim ve teknoloji yapıları farklı sunumlarla oluşturulabilmektedir. Eski kalıplar içerisindeki bilgilerin, zümrelere sunumundaki sıradanlık 21. yy.'ın ilk çeyreğindeki sanat anlayışında sona ermektedir. Her alana dağılan bilgi ve teknoloji çeşitliliği tüm izleyici grupları tarafından da tercih edilir duruma gelmektedir. Bu bağlamda yeni dünya toplumları hızla gelişen ve farklılaşan bilim ve sanatı daha kolay içselleştirebilmektedir (Quayola, 2021).

5. Sanat, Bilim ve Teknoloji Arasındaki Bağlantı ve Anlamlandırma Süreci

Bilim ve sanat üzerine yapılan çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda yaratma-yaratıcılık, öznellik-nesnellik, teknoloji ürünlerinin sanata etkisi, gerçeklik kavramının bilim ve sanatta irdelenmesi gibi konular bilimsel ve sanatsal üretimler arasındaki farklılıkların, benzerliklerin gösterilmesi ve gelişen teknolojinin sanatsal tasarım, uygulama ve sergileme olanakları açısından önemli olduğunu göstermektedir (Yılmaz S., 2014, s. 93).

21. yy.'da analog teknolojilerden, dijital teknolojiye geçiş görsel imgenin oluşumu ve kavranması açısından tamamen yeni bir mantık ortaya koymuştur. Sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiler: sanatın üretim teknolojilerinden teknolojik ortamda üretilen sanatlara, teknolojik yaşantının estetik boyutta yansımalarından teknoloji ve kültür ideolojisine, sibernetik açıdan sanat ve teknoloji ilişkisine kadar pek çok alanda incelenebilen ve her aşamada daha da derinleşen geniş bir konudur. Bunun yanında plastik ve görsel sanatlar açısından çağdaş teknolojilerin görme duyusu üzerindeki etkisi de ayrı bir konu olarak değerlendirilmektedir (Beyhan, 2018, s. 19).

Bilgisayar teknolojisi ve internet paylaşım araçları tarafından ortaya çıkan yeni bilimsel, teknolojik gelişmeler bilim, sanat ve teknoloji arasında gelişen yeni alanların oluşturulmasına katkı sağlamıştır. 21. yy.'ın il çeyreğinde sanatçı araştırmacılar ve araştırmacı sanatçılar, sanat, bilim ve teknoloji disiplinlerini birbirine bağlayan bir işbirliği içinde çalışmaktadırlar. Belki de 21. yy. içerisinde anlamlı bir sanat gelişmekle kalmayıp, bilimde yeni konular yaratmanın yanı sıra, 21. yy. ihtiyaçlarını karşılamaya ve teknolojik gelişmeleri teşvik etmeye yardımcı olan yaratıcı fikirler ortaya çıkmasına da neden olabilecektir (Taşkanal, 2017, s. 11). Sanal gerçeklik, biyo sanat “transgenik

eserler ve diğer canlı parçalar”, uzay sanatı “dış uzayda yapılan (veya gönderilen) sanat eserleri ve bunların ilgili serileri”, mikrobiyal sanat, artırılmış gerçeklik ve algoritma sanatı gibi teknolojik yapılar ile sanat uygulamaları 21. yy.’da sanatın gelebileceği noktanın ön bilgilerini/ön görüşünü verdiği dile getirilebilir. Bununla birlikte ortaya çıkan bu yeni durumun sanat eseri oluşturma kadar sanat eserinin algılanması sürecine de etki ettiği, değiştirdiği, yönlendirdiği ifade edilebilir.

Düşünenin bir düşüncesi olur; düşünen düşünce üretir, yaratır. Gerçekten düşünenin kendileriyle birlikte anılan düşünceleri, kavramları olur. İzleyici bir işe baktığında, düşünceden ziyade öncelikle fırça ya da baskıyla oluşturulmuş bir yüzey, heykel ya da video işi görür. Dün olduğu gibi bugün de kimi izleyici gördüğüyle yetinir, kimi de görüneni kavramaya, onda içerikli düşünceyi anlamaya çalışır. Eskiden, izleyicilerin bir iş karşısındaki konumları şimdikine göre çok daha kolaydı. Her şeyden önce kod ve simgeler daha ortak, daha nesneldi. Bugünde yeni araç ve yöntemler devreye girmiş, ayrıca kod ve simgeler inanılmaz derecede çoğalmış, karmaşıklaşmıştır. Sanatçıya özgü olan, hatta sadece o sanatçının anlayabildiği simge ve kodlar türemiştir. Buda izleyicilere bir bilgilendirme sorumluluğu yüklemektedir. Bu durum diğer bir deyişle izleyicileri uzman olmaya zorlanmaktadır (Yılmaz M. , 2006).

Bilindiği gibi ziyaretçi deneyimi durağan değil; ziyaret öncesi, sırası ve sonrası deneyimleri içeren dinamik bir süreçtir. Bir sanat sergisinin ziyaretçi deneyimini geniş anlamda tanımlamak için bu dinamik deneyimsel süreci benimsenen deneyimin bütünsel doğası vurgulamaktadır. Bu deneyim, ziyaretçinin ziyaret etme niyetinden, sanat eseri, sergi alanı ve sergi sürecinde yaşanan ilgili bilgilerle algı, duygu, biliş ve etkileşime, ziyaret sonunda öznel algı ve tepkiye kadar uzanır (Lin Cheng, 2023).

Berkeley’in “varlık algılandığı sürece vardır” veya “algılanmayan varlık varlıkta değildir” metafiziksel yaklaşımının analizinden hareketle “algılanan varlık” ve “algılayan varlık” olarak en az iki varlık tütünden bahsedilebilir. Şöyle ki, dış dünyadaki nesneler algılanan varlık kümesine karşılık gelip pasif durumdayken, insanlar algılayan varlık türüne karşılık gelip düşünen zihin veya ruhlar olarak aktiftirler. Dolayısıyla, insanın evrenle ilişkinin bilgisi ve onun içindekilere yüklediği anlam veya çizdiği evren tablosu, işte bu “algılanan ve algılayan ikilisinin” birlikteliğinden kaynaklanır (Ergat, 2017, s. 81).

Duyusal olaylar davranışlarımızı doğrudan etkileyebilir ama bu durum

bağlamdan yoksundur. Algı, beynimizin dış dünyadan aldığı bilgiye geçmiş deneyimlerden ve varılan hipotez sonucunda öğrenilenlere dayalı bilgiyi kapsar. Dolayısıyla, görme yetisinde olduğu gibi algı, yansıyan ışığın ortamdaki imgeyle ilişkilendirildiği, beyinde kalıcı hale geldiği bir süreci içerir. Bu noktada algıdaki kritik unsur, belirli bir duyuşsal olay ile başka imgeler ve başka bilgi kaynakları arasındaki çağrışımları devreye sokmaktadır. Bu doğrultuda algı, duyuma yol açan nesneyle ilintili ilave olgulara ilişkin farkındalığı devreye sokarak duyumdan farklılaşır. Bu nedenle duyum ile algı arasındaki ayrım, görmenin ana sorunudur. Duyum optiktir ve gözleri içerir, oysa algı bütünleştiricidir. Nöroloji biliminin sanat izleyicisinin sanat eserine nasıl tepki verdiği hakkında anlatabileceklerini kavrayabilmek için, önce görsel deneyimlerin beyin tarafından nasıl yaratıldığını, aşağıdan yukarı yönlü algılarla işlenmiş duyuşsal sinyallerin nasıl yukarıdan aşağı yönlü etkilerle ve belleğin duygulanımıyla ilgili beyin sistemlerini nasıl değiştirdiğinin anlaşılması gerekmektedir. Beyin yapısı, retina üzerine düşen iki boyutlu imgeden hareketle dünyanın üç boyutlu örgütlenişi hakkında bilfiil bilgi elde etmektedir. Beynin harika (aslında neredeyse büyülü) yanı, noksan bilgiye dayanarak nesnelerin algılanmasına yardımcı olmak ve farklı ışıklandırma koşullarında ve bağlamlarda bile öğrenilmiş nesneyi aynı şekilde kavranmasına katkı sağlamaktır (Kandel, 2017, s. 29).

Sanat-sanat nesnesi ve izleyici üçlüsünün iletişimi ve etkileşimi alan yazın araştırmalarında oldukça sık bir şekilde sorgulanmıştır. Önceden öğrenilmiş bilgi ve edinilmiş tecrübenin insan algısını yönlendirebildiği bilinmektedir. Bu noktada Sevim, sanat nesnesinin algılanmasındaki yalnızca biçimsel olarak değerlendirme eğilimini yıkmamanın önem taşıdığına ve bu bağlamda nesne bilgisinden ötede bulunan içerik anlamı çözmeye, izleyiciyi sorgulama ve düşünmeye itmeye ihtiyaç duyulduğuna dikkat çekmektedir (Boz, 2011, s. 116).

Sanata farklı tepkiler verilmesinin sebebi, kişinin kendine özgü genetik bileşeniyle birlikte bireyliğin dışavurumunun biyolojik zeminidir. Sanatta, renklere ve yüzeylere verilen güçlü duyuşsal tepkinin zemini de bu bağlamda anlaşılabilir. Daha resim sanatının henüz anlaşılıp ele alınmaya başlandığı bu dönemde, algıyla ve duyguyla ilgili pek çok soruyu akla getirmek, nöroloji biliminden daha çok yararlanılması gerektiği ihtiyacını

ortaya koymaktadır. Beynin sanat algısına ve sanattan aldığı keyfe nasıl can verdiğini henüz anlamaya başlanılsa da, soyut sanata verilen tepkinin figüratif sanata verilen tepkiden belirgin şekilde farklı olduğunu bilinmektedir. İmgeleri biçime, çizgiye, renklere ya da ışığa indirgeyen soyut sanat duyguları, hayal gücü ve kişinin yaratıcılığına dayalı olarak şekillendirilerek anlamaştırır (Kandel, 2017, s. 61).

6. Çağdaş Sanat Eserinin Oluşum ve Sergileme Süreci; Bilim, Teknoloji ve İzleyici Bütünlüğü

Sanat eserlerinin sergilenmesinde izleyicilere aktarılan düşüncenin ve bu düşüncenin bağlamına göre etkileşim yönteminin çeşitli olması çağdaş sanat uygulamalarında sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Sanal gerçeklik teknolojisi ile hazırlanan sergi ortamlarında dokunma, koku ve tat duyularına yönelik benzetimlerin, izleyicilere aktarılamasa da görme ve duyma duyularına yönelik benzetimlerin izleyicilere aktarımının başarılı olduğu gözlemlenmektedir (Yaman, 2018, s. 19).

Çağdaş sanat anlayışında, bir serginin planlanma aşamasında hedeflenen ziyaretçi kitlesi için iletilmek istenen mesaj mutlaka belirlenmeli ve hikâye konusu bir anlatı ile geliştirilmelidir Lorenc vd.,2007, s.104”. Ziyaretçilerin, sergi boyunca ilgiyle gezdiklerini, heyecan duyduklarını, merak içinde anlamaya çalıştıklarını ve öğrendiklerinden daha fazlasını istediklerini görmek hikâyenin etkili bir şekilde iletilildiğini anlamak için yeterlidir (Aykut, 2017, s. 221). Seyirci sanat eserini izlerken yaratıcı bir deneyimden geçtiği için, sanatçı kadar seyirci de bilinçdışıyla kurulan bu denetli iletişimi deneyimlemektedir (Kandel, 2017).

Konu ile bağlantılı olarak Sözer (2019: s. 60), sanatçılar ve bilim insanlarının 21. yy. çağdaş sanatında birbirlerinin çevreleri ve uzamlarına girdiklerinden ancak çatışmadıklarından, çünkü birbirlerinin işini ellerinden almadıklarından. Tersine kendi işlerini birbirlerine armağan ettiklerinden, birbirlerinin alanları içine girmelerinin nedenini yalnızca alanların birbirine uzaklığını ölçmek ve bu uzaklıktan ötürü birlikte olmak istemelerinden kaynaklandığını ifade etmektedir.

Sanatçı, duygularını bir biyoloğun hücreyi incelediği gibi inceler. Farklı şekillerde kurcalar, biyoloğun deneyinde kullandığı gibi deneyimler ya da hareketler kullanır. Farklı tekniklerle, farklı açılardan inceler ve duyguları

hakkında bir sonuca ulaşır. Duygulara dayalı çalışması bittiğinde, eğer başarılı olmuşsa duyguyu tam olarak yakalamış ve izleyici, dinleyici ya da okuyucusunun da aynı şeyi yapmasının önünü açmıştır. Daha açık bir ifade ile sanatçı, duyguların tadını olabildiğince kendisine has zenginliği ve farkındalığıyla almış ve başkalarının da aynısını yapmasını sağlamıştır (Carroll, 2012, s. 97).

İzleyici yapıtla bulunduğu konum bakımından iki noktada ele alınmaktadır. İlki; bilinçli bir sanat gözlemcisi olarak eserle görme duyusu üzerinden onu izleyerek iletişime geçtiği durum, ikincisi ise; sanatçısıyla beraber eserin kurgusunda rolünün bulunduğu durumdur (Morkoç, 2022, s. 63).

Bilgisayar ve görüntü üretim teknolojileri üzerinde çalışan sanatçıların sayısının arttığı ve bu türden teknolojilerin kullanımının ressam, heykeltıraş, mimar, video sanatçıların da aralarında bulunduğu geniş bir skalaya sahip olduğu görülmektedir. Sanat hareketlerinin kuramsal yapısını detaylandırdığımızda, dijital sanatta olduğu gibi dijital teknolojilerin ve interaktif medyanın sanat eseri, izleyici ve sanatçının geleneksel eğilimine meydan okuduğu anlaşılmaktadır. Sanatçı, salt yaratıcı olmanın dışına çıkarak, izleyiciyi etkileşim veya katılım yoluyla sanat eserine dahil eder ve bir bakıma sanat eseri ve izleyici arasında aracı veya yönetici görevini üstlenir. Dijital sanat, sadece sanat, bilim, teknoloji ve tasarımı değil aynı zamanda bunlarla bağlantılı olan araştırma-geliştirme laboratuvarları ve akademiye birleştirerek, birbirlerinden bağımsız disiplinler arasındaki sınırların yıkılmasını sağlar (Öncü, 2024, s. 31).

21. yy.'da medya sanatının en önemli olanaklarından biri, dijitalizm ile birlikte, sanat yapıtı ve izleyici arasındaki geleneksel eser-izleyici ilişkisi yerine, karşılıklı etkileşime dayalı bir ilişkiye dönüşmüş olmasıdır. İzleyici ile eser arasındaki senkronize düzenlemeler, yerini asenkronik bir ortama bırakmıştır. Medya sanatının sanal ortamla üretilip açıklanıyor olması, yapıtla izleyici arasındaki geleneksel mesafeyi ortadan kaldırmakta, izleyiciyi sergilemenin bir parçası kılmaktadır. Bu durum, karşılıklı etkileşime dayalı yeni bir sunuş yöntemi olarak varlığını sürdürmektedir (Cançat, 2018, s. 168).

Tokyo'da bulunan Mori Dijital Sanatlar Müzesi'nde de etkileşimli dijital ürünler üzerine çalışan TeamLab adlı bir grup sanatçı ve mühendisin çalışmaları disiplinlerarası sergi etkinliğinde bir gösterge olarak değerlendirilmektedir. Dijital kodlama ile temellenen, eş zamanlı, çok

katmanlı, etkileşimli ve bu nedenle yüksek hızda olması gereken üretimler gerçekte sınırlı bir alanda sınırsızlık hissini verir. Wander Throgh the Crystal World adlı çalışmayı deneyimleyen kişiyi her adımında yeni bir sınırsızlık deneyimi beklemektedir. Benzersiz bir anı yaratma arzusu ile mekânın geçirdiği dönüşüm, kuşkusuz ki belirgin hatları olmayan, adeta tamamlanmamışlık hissiyle şekillenmektedir (Sert, 2021).

Aynı şekilde Arjantinli sanatçı Tomas Saraceno' nun, 'Yörünge' adlı eseri, izleyici ve mekân arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Almanya'nın Düsseldorf'daki Kzistandehaus Müzesi'nin orta alanında, 25 metre yüksekliğe sabitlenen ancak içine girildiğinde üç farklı yükseklikte bölümden oluşan kafes yapı, izleyici ve mekân arasındaki ilişkiyi yeniden ele almaktadır. Sanatçının düşünsel anlatım gücü ile oluşturulan bu atmosfer, içeride, içinde olma aynı zamanda bir şeyin dışında olma gibi kavramları sorgularken aynı zamanda izleyici sanatçı tarafından dış güç olarak kullanılır böylece mekân ve izleyici arasındaki iletişimi yeniden masaya yatırır (Özkul, 2019, s. 78).

Sanat bilimsel gelişmeden ayrı düşünülemez. Her yapı diğerini destekleyen önemli unsurlardır. Sanat tarihi bilim tarihinden ayrı değildir. Kültür, toplumsal yapı, sanat ve bilim eylemlerini birbirleriyle ilişkilendiren somut süreçlerde şüphesiz farklılıklar görülebilir. Bilim ve sanat arasındaki ilişkiyi incelerken, sanatı ve teknolojiyi yaratan insanı ve dolayısıyla toplumu teknolojinin nasıl etkilediğine, aralarındaki etki tepki ilişkilerine değinmeden geçmemek gerekir. Makine ve endüstri estetiğinin egemen olduğu bir dünyada ve sanatçının özgün yaratıcılığına dünyanın her zamankinden daha fazla gereksinimi vardır (Erbay M. , 2014, s. 189). Teknoloji, bilimin zorunlu ve kaçınılmaz bir uzantısı olmuştur. Yeni teknolojik araçlarının toplum yaşamına girmesi sanatsal yaratımlarda medya ve teknoloji ürünlerinin kullanılmaya başlanması ve bunun sonucunda bir takım doğal geçişlerin etkileşimli kullanılması söz konusu olmuştur. Leonardo Da Vinci'den bu yana, hatta çok daha öncesine kadar teknoloji ve bilim her zaman için sanatçının ilgi alanına girmiştir. 21. yy. sanatçıları da teknolojinin onlara sağladığı yeni olanaklar sayesinde yaptıkları sanatlara yeni boyutlar kazandırmanın yanında yeni sanatları da ortaya çıkarma yönünde çaba harcamaktadırlar (Uğurlu, 2008, s. 259).

Sanatın tasarım süreci bir kurgudur. Sonuca ulaşmak için planlama ve biçimlendirme gibi belli süreçleri kullanılması gerekmektedir. Bu süreçler

zamana ve teknolojiye göre farklılıklar gösterirken, bütün işlemlerde sanatsal ve aynı zamanda bilimsel yöntemlerin birlikte kullanılmasını bir gereklilik arz etmektedir (Dinçeli, 2017, s. 593). Bu bağlamda sanat eserinin oluşum sürecinde teknolojik yenilikler yansıtılarak yeni kavramsal oluşumlar oluşturabilir. Bu doğrultuda gelişen bilimsel teknolojik çalışmalar ve disiplinlerarası bakış, sanata da yansımaktadır. Teknolojik ve bilimsel ilerlemeler, sanat alanında yeni dijital ortamların oluşmasını sağlamakta ve sanatçıları çeşitli teknolojileri içeren eserler üretmeye teşvik etmektedir. Bu doğrultuda teknolojik ve bilimsel gelişmelerin, sanatın sınırlarını genişleterek sanatçıları yeni deneyimler aramaya, farklı disiplinlerle işbirliği yapmaya, izleyicilerle etkileşim içeren eserler üretmeye, sanatın dinamikliğini ve evrensel dilini daha da zenginleştiren ve sanatın toplum üzerindeki etkisini artıran çalışmalar yapmaya teşvik ettiği dile getirilebilir. Daha açık bir ifade ile sanatçıların, gelişen teknolojileri keşfederek ve yeni üretim tekniklerini benimseyerek eserlerini daha zengin ve etkileyici hale getirebildiği, oluşturulan sanat eserlerinin hem teknolojik yenilikleri yansıtırken hem de yeni kavramsal konulara odaklanarak izleyicileri düşünmeye teşvik edebildiği ve sanatın teknoloji ve bilimle kurduğu bu yakın ilişkinin yeni bir dilin gelişmesine olanak sağladığı dile getirilebilir.

7. Çağdaş Sanat Uygulamalarında Kullanılan Bilimsel Teknolojik Dil

Dijital sanat, 'yeni medya sanatı' olarak da adlandırılmaktadır. Bu bağlam içerisinde internet sanatı ve yazılım sanatı gibi alanlar da yeni tanımlamalar olarak yer almaktadır. Giderek gelişen iletişim teknolojileri, özellikle sanat gibi medya yapısı üzerinde kaçınılmaz ve geriye dönüşü olmayan bir etkiye bırakmaktadır. Bu doğrultuda sosyal medya teknolojisi, bilimin ve sanatın bulunduğu ortak mekanlar oluşturmaktadır (Erbay P. D., 2018).

Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri, yeni bir şeyler üretmek yerine üretilmiş olanı yeniden şekillendirmeye, biçimlendirmeye, yeni içerikler ile ilişkilendirmeye yönelik bir sanat olmasıdır. Sanatın kendi içeriği heykel, resim vb olsun, o sanat eserini yapan sanatçının ne anlatmak istediğini izleyici kendi donanımı nispetinde algılar ve yorumlar. İzleyici pasif bir konumdur. Dijital sanatta ise izleyici tamamıyla aktif bir durumdadır, var olan sanat eserine

katkıda bulunur, o eseri biçimlendirir, şekillendirir. Dijital sanat, yapay yaşamı, sanal gerçekliği ve oyunları da sanat nesnesi ya da aracı olarak kullanmaktadır (Uz F. E., 2022, s. 143).

İnsanlar, dünyayı iki gözünün sağladığı perspektif sonucu üç boyutlu olarak algılar. Üç boyutlu tasarım, dijital ortamda insan algısını taklit ederek ene, boya ve yüksekliğe sahip uzaysal bir boşluk üzerinde oluşturulan ortamlar ve modellerin üretilmesidir. Nesneler, dijital ortamda çeşitli üç boyutu yazılımlar aracılığıyla oluşturulabildiği gibi tarama, referans alma gibi yöntemlerle gerçek nesneler de dijital ortama aktarılabilir. Çeşitli yazılımlar ile oluşturulan üç boyutlu sanal ortamın eni, boyu ve yüksekliği var olmaktadır. Arayüz ya da çeşitli sayısal değerler aracılığıyla ve yazılımlar ile oluşturulan sanal ortamda çeşitli geometrik şekiller elde edilebilmektedir. Bu şekilde iki boyutlu ekranda, üç boyutlu geometrik şekiller oluşturulmaktadır. Üç boyutlu tasarım için kullanılan yazılımlar, çeşitli şekiller oluşturmayı kolaylaştıran özellikler barındırmaktadır (Yaman, 2018).

Çoğu zaman dijital görüntüler kendi içinde hareketlidirler ve hareketli dijital görüntüler olarak tanımlanmaları gerekmektedir. Hareketli dijital görüntüler ile yapılan üretimler artık günümüzde dünyanın en prestijli müzelerinde yer bulmaktadır. Bu durum, hareketli dijital görüntünün sanatsal anlamda en tanımlanabilir hâlini gözler önüne sermektedir (Atal, 2016, s. 58). Dijital teknolojiler, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşimini artırabilir. Sanatçılar, artırılmış gerçeklik veya sanal gerçeklik gibi teknolojileri kullanarak, izleyicileri eserin içine çeken etkileşimli deneyimler yaratma imkanına da sahip olmaktadır (Özer, 2023, s. 7). Bu bağlamda teknolojik alt yapıların, sanatçıların duygu ve düşüncelerini çağdaş sanat alanında yeni boyutlarda ifade etme olanağı tanıdığı dile getirilebilir.

21. yy.'da sanat, bilim ve teknolojiyi birleştirerek yeni ve ilgi çekici uygulamalar ortaya koymaktadır. Biyo Sanat, Uzak Sanat, Mikrobiyal Sanat, Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik ve Algoritma Sanatı gibi disiplinler, bilimsel ve teknolojik alt yapıları kullanarak sanatın sınırlarını genişletmekte ve izleyicilere farklı deneyimler sunmaktadır. Örneğin, Biyo Sanat, transgenik eserler ve canlı parçaların kullanımıyla, genetik mühendislik ve biyoteknoloji alanlarından yararlanır ve izleyicileri doğa ve insan müdahalesinin karmaşıklığı üzerine düşündürür (Taşkanal, 2017). Uzak Sanat, uzayda yapılan veya gönderilen eserleri içerir ve uzay araştırmalarıyla insanın evrenle ilişkisini

sorgular. Mikrobiyal Sanat, mikroskobik organizmalarla çalışarak bilimsel bilginin sanatsal üretime nasıl yansıtılabileceğini gösterir (universe84a.com, 2023). Artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri, dijital sanatın interaktif ve deneyim odaklı boyutunu güçlendirir. Algoritma Sanatı ise matematiksel algoritmalar ve bilgisayar programlama kullanarak benzersiz eserler üretir. Bu örnekler, sanatın yalnızca estetik bir ifade aracı olmadığını; bilim ve teknolojiyle birleşerek izleyiciye yeni deneyimler sunan dinamik bir alan hâline geldiğini göstermektedir (Ltd., 2022).

8. Teknoloji Destekli Sanat, Mekan ve Sergileme

İnteraktif ya da etkileşimli sanatta izleyici, sanat eserini izleme pozisyonundan katılımcı, eş üretici ve tamamlayıcı konumuna gelerek eser üretim sürecinin parçası olmaktadır. “Bu süreç konvansiyonel sanatın kurallarını yıkmayı hedefleyen Fütürizm ve Dadaizm gibi modernist hareketleriyle başlamış ve performans sanatları olan Happenning ve Fluxus gibi akımlarla gelişmiştir. Sanatta oluşan eser ve izleyici arasındaki bu etkileşim süreci, bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle farklı boyutlara ulaşmıştır (Uz D. N., 2019, s. 3).

Teknolojinin gelişmesiyle edinilen bilgi birikimi ve donanım, sanat eseri ile izleyicinin etkileşimini doğrudan etkilemektedir. Sanatın ve sanatçının geçirdiği, toplumsal, düşünsel, ekonomik değişimlerle sanat yapıtı gittikçe izleyicinin doğrudan müdahalesine izin verecek şekilde açık, tamamlanmamış, cazip bir yapıya dönüşmektedir. Böylece, izleyicinin; sorgulayıcı, yaratıcı, kendi potansiyelini açığa çıkarabileceği aktif bir katılımcılığa özendirildiği ve teşvik edildiği görülebilmektedir. İzleyicinin sanat eserine dâhil olarak, eserin oluşumuna katkı sağladığı, gözlemlenmektedir (Türkdoğan, 2022, s. 137)

Konuyu destekler nitelikte Çeber (2017), Anthony Gormley’e atıfta bulunarak izleyicisi olmadan sanat eserinin anlamının tamamlanamayacağını ifade etmektedir. Anthony Gormley’in 2007 yılında gerçekleştirdiği “Blind Light” adlı düzenlemesine değinerek Gormley’in bu çalışmasıyla izleyiciye kalabalık içinde yalnız kalma duygusunu hissettirmeyi hedeflediğine vurgu yapmaktadır. Aynı şekilde 1960’lardan günümüze sayısı çoğaltılabilecek bu örneğin hepsinde izleyicinin ön planda olduğu ve yapıtların izleyiciyle olan ilişkisi çerçevesinde asıl anlamını bulduğundan bahsetmektedir. Ayrıca bu süreçte sanat denklemine izleyicinin de dahil olduğunu, sanat yapıtını izleyen

izleyici ile birlikte, sanatçının izleyiciyi izlemesi ve aynı zamanda izleyicinin de izleyiciyi izlemesi gibi çok yönlü bir iletişim yapısının meydana geldiğini dile getirmektedir.

Genel anlamda dijital sanat eserleri, izleyicilere yaratıcı bir rol verirken, sanatçılar, izleyicileri eseri tamamlamaya veya yeniden şekillendirmeye davet ederek, sanat eserini kolektif bir çaba ve deneyim olarak sunabilmektedir. Dijital sanatın estetik değerleri, izleyicilerin duyuşsal deneyimini etkilemekte ve sanat eserinin sergilendiği dijital platformda, izleyicilerin yorumlarını görmek ve eleştiriye dahil etmek, eserin genel algısını bu bağlamda zenginleştirmektedir (Özer, 2023).

Çağdaş sanat sergilerinde izleyici etkileşimi, sanatçı ve küratörler tarafından yaygın olarak kullanılmaktadır. İzleyici, eserle etkileşime girerek deneyimini şekillendirir ve eserle kolektif bir anlam üretir. Teknolojiyle birleşen çağdaş sanat, izleyiciye duyuşsal, entelektüel ve fiziksel katılım imkânı sunarken, sanatın evrensel dilini daha geniş kitlelere ulaştırır. Bu yaklaşım, sanatın toplumla olan ilişkisini güçlendirmekte ve izleyici katılımını merkezine almaktadır (Arslan G. A., 2021).

İnsan ve teknoloji harmonisine dayalı bir sanat, günümüz teknoloji ve bilişim sistemleri kullanım olanaklarını da dikkate aldığımızda olmazsa olmaz yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Postmodern sanatsal etkinliklere baktığımızda teknoloji ve sanat koparılamaz bir ilişki içine girmiştir. Teknolojiyi üretmek, kullanmak ve sanatla bütünleştirmek, sanatın başka bir türünü ortaya çıkarmaktadır (Özmen, 2018, s. 90).

Sanat eserinin varoluşu, sanatçının niyetinden doğar ve izleyiciye ruhsal bir deneyim kazandırır. İyi bir sanat eserinin değerini anlamak, bu içsel ve ruhsal etkiyle ölçülür. İzleyiciler, sanatçının niyetini ve eserin derinliğini anlamaya çalışır; eserle etkileşim, onların sanatsal ve ruhsal deneyimlerini şekillendirir. Bu bağlamda izleyici, sanat eserinin hem tamamlayıcısı hem de anlamını derinleştiren aktif bir katılımcıdır (Çeber, 2017).

Belirtilenlerin yanı sıra sanatçı, ürettiği yapıtıyla izleyici ile iletişime geçmekte ve bu iletişim sürecinde mesajını kendi yaratıcılığı ile oluşturduğu iletilerle biçimlemektedir (Dolunay, 2016). Sanatçı, yapıt, mekân ve izleyici arasında kurulmak istenen her türlü bağ için bir amaç güder ve bu amacın gerçekleşmesine yönelik belirli bir zeminde bu üç ana unsuru bir araya getirecek koşullar yaratır (Oral, 2018, s. 1014). Değişen sanat anlayışlarına ve

çağın yenilikçi düşünce yapısının koşullarına göre şekillenen sanatçı ve izleyici, disiplinler arası yaklaşımlar aracılığı ile bulunduğu dönemin dinamikleri çerçevesinde sürekli bir değişime maruz kalarak çağın nabzını yakalar (Özkul, 2019, s. 78).

21. yy. sanatçıları, toplumla olan kültürel ilişkiyi kurmak amacıyla sanatsal etkinlikler olarak teknoloji destekli dijital sergilere yönelmişlerdir. Uluslararası etkileşim, sanatçıları buluşturan dijital platformlar yaratarak, yeni nesil sanatçıları dijital sanatı üretmeye yönlendirmektedir (Uz F. E., 2022, s. 145). Dijital sanat ve etkileşimli medya, geleneksel sanat anlayışına meydan okuyarak sanatçılar ve izleyiciler arasında köprü işlevi görür. Bu süreç, sanat, bilim ve teknolojiyi birleştirmenin yanı sıra bağımsız disiplinler arasındaki sınırları da ortadan kaldırır. Dijital sanat, gerçek ve sanal dünyayı bir araya getirerek izleyiciye yeni deneyimler sunar; sanatçılar bu teknolojileri kullanarak kendilerini ifade eder, yeni kavramlar, estetikler geliştirir ve izleyicinin geri bildirimleriyle eserlerini şekillendirir. İzleyicilerin tepkileri, sanatçının üretim sürecine yön verir ve gelecekteki çalışmalarını etkiler. Sergi tasarımı anlatının güçlü olması, izleyicinin ilgisini çekmek ve mekân ile etkileşimini artırmak açısından kritiktir. Mekânda kullanılan öğeler, anlatının içeriğine uygun olarak tasarlandığında izleyici hikâyeye dahil olur ve deneyimi zenginleşir. Sanatçının duygusunu eserine yansıtması, izleyiciye doğrudan aktarımın gerçekleşmesini sağlar ve anlatılması gereken pek çok şeyi ortadan kaldırır (Özer, 2023).

SONUÇ

Çağdaş sanat uygulamaları, bilimsel ve teknolojik altyapılarla birleştğinde, oluşturulan eserlerin izleyicilerde derin etkiler yaratabildiği ve onları düşünmeye teşvik edebildiği sonucuna varılmıştır. Bununla birlikte; sergileme sürecinde kurulan etkileşimli bilimsel ve teknolojik yapılar izleyici deneyimini zenginleştirirken, sanatçının aldığı geri bildirimlerin sürekli gelişimine ve üretim sürecinin ilerlemesine destek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çağdaş sanat uygulamalarında dijital teknolojilerin gelişmesi, sanat üretimindeki çeşitliliği önemli ölçüde artırdığı ve izleyicinin artan ilgisiyle birleştğinde yeni ifade biçimleri ile özgün sanat eserlerinin ortaya çıkmasını mümkün kıldığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca teknoloji, sanat ve sanatçı

arasındaki üçlü dinamikte teknolojik yeniliklerin sanatın yönünü belirleyen temel unsurlardan biri haline gelirken, izleyicinin beğeni ve beklentilerinin de bu dönüşümü şekillendirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte bu etkileşimli süreçte sanatçı, üretim stratejilerini söz konusu bilimsel teknoloji, sanat yapıtı ve sanatçının donanımı doğrultusunda yeniden kurguladığı ve çağdaş sanatın sürekli değişen ve evrilen doğasına katkıda bulunduğu sonucuna varılmıştır.

Kaynakça

- Arslan, C. (2018, Eylül). Dijital Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri: "Aura" Kavramının Dijital Sanat Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi. *Art-Sanat*, s. 409.
- Arslan, G. A. (2021, Temmuz 9). Çağdaş Sanatta İfade Unsuru Olarak Dijital Enstelasyon. *Sanat Eğitim Dergisi*, s. 129-137.
- Atal, T. M. (2016, Haziran 24). Hareketli Dijital Görüntünün Sanatsal İmge Olarak Estetiği. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, s. 55-64.
- Aykut, Z. (2017, Haziran-Temmuz). Müze Sergilemelerinde İzleyici-Sergi Etkileşimi Bağlamında Mekan Tasarımı. *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, s. 221.
- Beyhan, D. Ö. (2018, 4 7). Teknoloji ve Sanat. *Journal Of Arts*, s. 19.
- Boz, C. S. (2011, Kasım 1). *Hazır-Nesnelerin ve Teknolojinin Sanattta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması*. dergipark.org.tr: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/192430> adresinden alındı
- Buchhoiz, G. B. (2012). Güncel Sanat:21. Yüzyıla Girerken. G. K. E.BUCHHOİZ içinde, *Başvuru Kitapları SANAT* (s. 500). İstanbul: NTV Yayınları.
- Cançat, A. (2018, Nisan 28). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, s. 165-178.
- Carroll, N. (2012). *Sanat Felsefesi*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çağlar, M. (1999, 10). *Sanat Eğitiminde Çağdaş Yaklaşımlar*. D.E.Ü. Buca Eğitim Fakültesi Dergisi Özel Sayı: <https://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12397/759/10-30.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- Çeber, T. (2017). İzleyiciyi İzlemek; Sanat Eseri, Sanatçı ve İzleyici İlişkisi Üzerine. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 87-97.
- Diñçeli, D. (2017, Mart). Sanat ve Tasarım Etiği. *İdil Dergisi*, s. 585-617.
- Dolunay, A. (2016, Şubat). Teknolojinin Görsel Sanatlar ve Sanat Eğitimine Katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 1210-1212.
- Erbay, M. (2014, Şubat). Kültür ve Toplum Üzerinden Sanat ve Bilim Arasındaki İlişki. *Art-Sanat*, s. 183-193. Art-Sanat: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/92897> adresinden

alındı

- Erbay, P. D. (2018). Teknolojinin Sanat Ortamındaki Etkisi. *Uluslararası Sanat ve Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi - ICUHTA* (s. 128-135). İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Ergat, E. A. (2017). *John Locke ve G. Berkeley'de Dil, Düşünce ve Varlık İlişkisi*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Fang, X. J. (2023). Dijital Medya Teknolojisi ve Sanat Beğenisi. *Çağdaş Veri Sanatında İzleyicinin Rolü* (s. 5). SHS Konferanslar Ağı 174, 02007 (2023): 2. Uluslararası Bilim Eğitimi ve Sanat Takdir Konferansı (SEAA 2023).
- Kandel, E. R. (2017). Sanatta ve Beyin Biliminde İndirgemecilik, İki Köprü Arasında Köprü Kurmak. E. R. Kandel içinde, *Sanatta ve Beyin Biliminde İndirgemecilik, İki Köprü Arasında Köprü Kurmak* (s. 25). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınevi.
- Lin Cheng, J. X. (2023, Ekim 13). Evaluating Influencing Factors of Visitor Experience in Offiline Art Exhibitions. *Department of Smart Experience Design, Kookmin University*.
- Ltd., K. (2022). *Algoritmik Sanat: Bu Yapay Zeka Destekli Gelişmiş Sanat Formu Hakkında Bilgi Edinin*. 7Flammes: <https://7flammes.com/tr/themes/16891-algorithmic-art-learn-about-this-ai-driven-advanced-art-for> adresinden alındı
- Meriç, N. (2018). Enstelasyon Sanatında Yüksek Teknoloji Kullanımı. *Uluslararası Sanat ve Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi - ICUHTA* (s. 273-279). İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Morkoç, M. (2022, 5 4). Bir Deneyim İş Birliği Olarak Sanatçı ve İzleyici İlişkisi. *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, s. 63.
- Nalbantoğlu, F. (2012, Kasım). *Performans Sanatı, Teknoloji ile İlişkisi ve Sahne Sanatları Eğitimindeki Rolü*. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/193416> adresinden alındı
- Oral, B. (2018, Ekim). İstanbul'da Gerçekleştirilen Çağdaş Sergiler Üzerinden Sanatçı, Yapıt, Mekan ve İzleyici İlişkisine Yönelik Değerlendirmeler. *ANARSAN Sempozyumu Özel Sayısı* (s. 995-997). Çorum: Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Hitit Üniversitesi

- Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, ANARSAN Sempozyumu: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/566839> adresinden alındı
- Öncü, M. (2024, Mart 26). Bilgisayar Teknolojilerindeki Gelişmelerin Çağdaş Sanattaki Etkisi. *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, s. 26-32.
- Özer, A. (2023). Dijital Sanatın Eleştirisi Üzerine Bir Tartışma. A. Özer içinde, *Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar* (s. 1-20). Gaziantep: Özgür Yayınları.
- Özkul, T. (2019, 12 5). Disiplinlerarası Süreç Bağlamında Çağdaş Heykel Sanatının Plastik. *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları E - Dergisi*, s. 78. [Dergipark.org.tr: https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/912331](https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/912331) adresinden alındı
- Özmen, Y. (2018). *Saf Sanattan İnsana*. Ankara: Trend Yayınevi.
- Özünlüer, H. (2019, 7). *Performans Sanatının Gelişimde Teknolojinin Etkileri*. ulakbilge: <https://ulakbilge.com/makale/pdf/1551360642.pdf> adresinden alındı
- Quayola, D. (2021). *Ouayola*. <https://quayola.com/>: <https://quayola.com/> adresinden alındı
- Samdanis, D. M. (2016). The Impact Of New Technology on Art. *Sotheby's Institute of Art*, 164-172.
- Sert, H. B. (2021, Nisan). Postmodernizm Bağlamında Dijital Sanat Müzeleri: MoriDijital Sanat Müzesi Teamlab Borderless Örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 527-537.
- Sözer, Ö. (2019). *Sanat: Görünendeki Görünmeyen*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Su, S. (2017). Güzelin ve Çirkinin Ötesinde, Estetiğin Halleri. S. Su içinde, *Güzelin ve Çirkinin Ötesinde, Estetiğin Halleri* (s. 203-205). İstanbul: Can Yayınları.
- Suzuki, Y. (2021, 10). <https://yurisuzuki.com/design-studio/worlds-words-lights> adresinden alındı
- Şangüder, M. K. (2018). Sanatta İfade Biçimi Olarak Görüntü Üretimi ve Teknoloji. D. Ö. AKDENİZ içinde, *Güzel Sanatlarda Akademik Araştırmalar* (s. 33). Ankara: Gece Kitablığı.
- Taşkanal, G. A. (2017). Bio Art ve Eduardo Kac. *Muğla Sıtkı Koçman*

Üniversitesiİ Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu (s. 11-24). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Matbaası.

- Türkdoğan, S. D. (2022, Aralık 6). Güncel Sanatta İzleyicinin Rolü. *dergipark.org.tr*, s. 129-145.
- Uğurlu, H. (2008, Haziran 2). Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 247-260.
- universe84a.com. (2023). *Mikrobiyal Sanat: Giriş, Gereksinimler, Yapım Prosedürü ve Kullanımları*. Mikrobiyal Sanat: Giriş, Gereksinimler, Yapım Prosedürü ve Kullanımları: <https://universe84a.com/collection/microbial-art/> adresinden alındı
- Uz, D. N. (2019). Bir Biçimlendirme Yöntemi Olarak Sanatta Etkileşim. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, s. 1-10.
- Uz, F. E. (2022, Mayıs). Dijital Sanatın Gelişim Süreci: Dijital Sanat ve Dijital Sanat Müzezi Örnekleri. *Dijitalleşen Dünyada Birey, Toplum, Siyaset Kongresi Bildiri Kitabı*, s. 142-153.
- Whitham, G. G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yaman, H. (2018, Nisan 19-20). *Sanal Gerçeklik Teknolojisi ve Enstelasyon Sanatı Bağlamında Sanat Eserlerinin Sergilenmsinde Yeni Ortamlar*. Uluslararası Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi. adresinden alındı
- Yılmaz, M. (2006). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yılmaz, S. T. (2014, Haziran 6). İnsan Etkinliği Olarak Bilim ve Sanat. *Sanat & Tasarım Dergisi*, s. 93.

BÖLÜM 7

ÇAĞDAŞ REALİST TİYATRODA GERÇEKLİĞİN STİLİZE EDİLMESİ OLGUSU

Dr. Öğr. Üyesi Atakan ASLAN¹

¹ Malatya Turgut Özal Üniversitesi – Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi- Sahne Sanatlar Bölümü – Orcid: 0000-0003-0297-192X

Giriş

Sahnedeki gerçekliğin yeniden sunumu, çağdaş realist tiyatroya ilişkin çeşitli —hatta kimi zaman birbiriyle çelişen— görüşlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bir görüşe göre realist tiyatro, “açığa çıkarılmış” gerçekliği ustalıkla ve sadakatle sahneye taşıyan bir tiyatro biçimidir. Buna karşılık başka bir görüş, realist tiyatroyu gerçekliği doğrudan aktaran değil, onu yeniden yaratan ve belirli sanatsal süzgeçlerden geçirerek, gündelik gerçekliğe birebir bağlı kalmaksızın sahneleyen bir tür olarak tanımlar. Her iki yaklaşımda da değişmeyen temel nokta şudur: Gerçekçi tiyatro, gerçekliğin kendisi değildir.

Tiyatroda gerçeklik, her zaman belirli bir tiyatral süreç içerisinde yeniden yapılandırılır ve temsil edilir. İşte bu temsil unsuru, sanat eserinde sunulan gerçekliği kaçınılmaz olarak dönüştürerek onu stile edilmiş (stilize) bir gerçeklik, yani biçimlendirilmiş ve yeniden kurgulanmış bir gerçeklik haline getirir. Bu nedenle tiyatrodaki stilizasyon bir amaç değil, bir yöntemdir; gündelik toplumsal ilişkiler içinde gizlenen gerçekliği, neden–sonuç ilişkisine dayalı bir gerçeklik yanılması aracılığıyla açığa çıkarmayı hedefleyen diyalektik bir yöntem. Stilizasyon sürecinde, ham ve doğrudan gerçeklik anlayışı, giderek bilinçli bir gerçekçilik düzeyine dönüşür. Bu çalışmada amacımız, realist tiyatronun yapısında “gerçeklik” kavramına ilişkin açık ve belirgin bir tanımlamaya ulaşmak ve ardından tümdengelimsel bir yaklaşımla, hakiki gerçeklik ile stilize edilmiş gerçeklik arasındaki ayrımı çözümlemektir. Sanatta stilizasyon süreci, realist sanatın içinde, günümüzün somut dünyasından seçilmiş olguları yönlendirmek ve onlara anlam kazandırmak amacıyla uygulanır. Dolayısıyla stilize edilmiş sanat, belirli bir döneme ait bir olgunun içsel sentezinden doğan sanatsal bir görünümdür. Daha kesin bir ifadeyle, bu sanat türü, bir olgunun içsel düşünsel özünü keşfetmek ve bu özü belirli, uzlaşımsal bir biçim içinde görünür kılmaktır.

Hiç kuşkusuz insan, yaşamın tüm alanlarında ilerlemek, yol almak ve sonuç elde etmek için kendine özgü bir yöntem geliştirir; bu yöntem çoğu zaman başkalarının yöntemlerinden farklılık ve ayrışma gösterir. Edebiyat, sanat ve özellikle tiyatroya ilişkin kavramlar da bu köklü ve temel ilkenin etkisinden büyük ölçüde pay almıştır. Genel bir tanımla ifade etmek gerekirse, tiyatrodaki stilizasyon, düşüncelerin düzenlenmesi ve yapılandırılmasına ilişkin yöntem; bu düşünceleri ifade edecek araçların seçimi; hayal gücünün ve ondan türeyen imgelerin organize edilmesi; eserin yapısı, ritmi ve tekrar biçimlerinin

oluşturulması; ayrıca eserin tonunu ve üslubunu bütünlüklü hâle getirme sürecidir. Stilizasyon tüm bu unsurları bir araya getirerek, yapıt ile seyirci arasında etkili ve anlamlı bir iletişim kurulmasını amaçlayan sanatsal bir yöntem olarak tanımlanabilir.

Bu çalışmada esas önem taşıyan nokta, radyalist tiyatronun akıbetine yönelik bir değerlendirme yapmak ve deneysel tiyatro bağlamında gerçeklik kavramıyla ilişkilenen bir tiyatro anlayışını açık ve tutarlı biçimde tanımlamaktır. Büyük tiyatro kuramcıları ve yöntem geliştiren öncü isimler, tiyatronun olanaklarını genişletmiş; her biri için gerçeklik kavramı ve bu gerçekliğin sahnede nasıl temsil edileceği temel bir mesele olmuştur. Bu düşünürlerin her biri, yöntemsel arayışlarında değerli deneyimlere yönelmiş; söz konusu yaratıcılığın bir bölümünü, kendi özgün üsluplarını geliştirme süreçlerinde ortaya koymuşlardır.

Tarihsel süreç boyunca gelişen yöntem oluşturma (şive/üslup geliştirme) pratiği, kendi doğal ve mantıksal ilerleyişi içinde, edebî ve sahneleme akımlarını—özellikle realizm ve realist tiyatroyu—derinden etkilemiştir. İlk dönem realist sahnelemeler ile günümüz realist uygulamalarının karşılaştırılması; aynı şekilde erken dönem realist metinlerin modern yaklaşım ve yorumlarla mukayesesi, realist tiyatronun günümüzde, ortaya çıktığı döneme kıyasla önemli ölçüde farklılaştığını açıkça göstermektedir. Bu değişim ve dönüşüm, pek çok etkenin ve çeşitli koşulların birleşimiyle ortaya çıkmış olmakla birlikte, tartışmasız biçimde bu dönüşümün büyük bir bölümü üslup ve yöntem geliştirme süreçlerinden kaynaklanmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı, yöntemsel üslup geliştirmenin sahne gerçekliği üzerindeki etkilerini incelemek ve bu bağlamda, güncel realist tiyatrodaki gerçekliğin dönüşüm ve arınma (pürifikasyon) süreçlerini kökenleriyle birlikte analiz etmektir.

Rasyonel ve karşılaştırmalı bir yaklaşımla üslup-işlenmiş realizmi, geleneksel realizmden ayıran daha belirgin bir tanım ortaya koyabilmek için, öncelikle realizmin temel hammaddesi sayılan ve görünüşte yalın ancak kavramsal olarak son derece karmaşık olan gerçeklik kavramına ilişkin ortak bir tanım üzerinde uzlaşmak gerekmektedir. Aksi hâlde, ulaşılan sonuç yalnızca kavramsal belirsizlik, kuramsal karmaşa ve realist tiyatro anlayışına ilişkin çeşitli yanlış anlamalar olacaktır. Bu nedenle, farklı gerçeklik tanımlarını ve gerçekliğin dramatik niteliklerine ilişkin çeşitli kuramsal yaklaşımları ele almak zorunludur. Ancak gerçeklik konusu, kapsamı ve derinliği itibarıyla başlı

başına geniş bir araştırma alanı oluşturur. Doğu ve Batı düşünürlerinin—Platon ve Sokrates'ten İbn Haldun, Molla Sadrâ, Kant ve Hegel'e; Descartes, Heidegger, Spinoza ve Sartre'a kadar—gerçeklik ve hakikat üzerine geliştirdikleri görüşler o denli çeşitlidir ki, bütünüyle ele alınması hacimli bir külliyat gerektirir. Bu nedenle, bu çalışmada gerçeklik kavramı, yalnızca çalışmanın kapsamının izin verdiği ölçüde ve tartışmanın gerektirdiği kadar, özet bir biçimde incelenecektir. Gerçekliğe ilişkin iki temel yaklaşım olan "uygunluk kuramı" (correspondence theory) ve "tutarlılık/uygunluk kuramı" (coherence theory), sanatsal gerçeklik için birbirinden farklı ve belirgin tanımlar önerir. Bu çalışmada, söz konusu iki kuramın özet bir karşılaştırması yapılarak, dramatik gerçeklik kavramına daha açıklayıcı bir tanım getirmek ve onu dış gerçeklikten ayırıştıran özellikleri belirginleştirmek amaçlanmaktadır.

1. Sanatsal gerçeklik (artistik sanat) ve Gerçek sanat (hakiki sanat)

"Gerçeklik" kavramına ilk yaklaşımda, gerçekliğin kendisi dışında bir tanım taşımadığı ve doğrudan fiilen var olan şeye işaret ettiği düşüncesi ortaya çıkar. Zira "varlık" ya da "oluş" kavramı, felsefede temel ve kökensel kategoriler arasında yer alır ve birbirinden ayırıştıramaz niteliktedir. Başka bir ifadeyle, bu kavramlara ilişkin kesin bir tanıma ulaşmak için onları daha karmaşık öğelerden türetmek ya da daha basit bileşenlere indirgemek mümkün değildir. Gerçeklik, "olan şey", yani fiilen varlık kazanan her şeyle birlikte düşünülen bir olgudur. Descartes², "varlık" ya da "mevcudiyet" kavramını, kendiliğinden yeterince açık ve apaçık olan temel kavramlar arasında değerlendirir; öyle ki, bu kavramları başka unsurlarla tanımlamaya çalışmak, onları açıklığa kavuşturmak yerine daha da karmaşık hâle getirir. Spinoza³ da benzer bir biçimde, varlığın özüne ilişkin bu tanımları farklı bir yöntemle ifade eder. Ona göre, kimi zaman bir kavramı anlamak, onun özünü kavramaktan daha fazla bir şey değildir. Bu bağlamda, gerçeklik, bizi çevreleyen ve kuşatan varlık alanının ta kendisidir. Gianni Vattimo⁴ ise Çeviri Etiği adlı eserinde şu görüşü dile getirir: "*Gerçeklik, benim onu kavramamdan çok daha fazla, beni kuşatan bir şeydir*" (Vattimo, 1991, 201). Bu tanımlardan hareketle, gerçeklik

²René Descartes; Fransız filozof, matematikçi ve bilim insanıydı.

³Baruch Spinoza, Yahudi kökenli Hollandalı filozof.

⁴Gianni Vattimo, İtalyan bir filozof ve kültür yorumcusuydu.

ve varlık kavramlarının, herhangi bir başka sözcüğe, olguya ya da konuya zorunlu olarak bağlanmayan; ön ek ya da son eklerle türetilmiş kavramlardan bağımsız, kendi başına duran temel kavramlar olduğu izlenimi ortaya çıkmaktadır. Ancak gerçeklik ve varlığın anlaşılması gerçekten bu denli kolay mıdır? Asıl sorunsal şudur: Biz, neyin gerçekten "var" olduğunu ve neyin "var olmadığını" nasıl ayırt edebiliriz? Bu sorgulama, gerçekliğin yalnızca dış dünyada bulunan bir şey olup olmadığı değil, aynı zamanda onun algılanma, kavranma ve doğrulanma süreçleriyle de sıkı biçimde ilişkili olduğunu göstermektedir.

Filozoflar, özellikle Batılı filozoflar, mevcut gerçekliği kavrama aracını beş duyardan ibaret görürler. Bu yaklaşıma göre, insanın gerçekliği tanınması, duysal organlar aracılığıyla onu "dokunarak" deneyimlemesine bağlıdır. Aslında duysal organlarımız, gerçeklik dünyasını duyulur hâle getirme işlevini üstlenir. Bu, şu anlama gelir: Duyusal organlarımız, somut dünyaya "dokunarak", ondan örnekler alarak, bu örnekleri ham veriye dönüştürerek ve ardından bu verileri sinir yolları aracılığıyla beyne ileterek, nihayetinde beynin bu verileri "algı" dediğimiz bilgiye çevirmesiyle, gerçek dünyayı tanımamızı sağlayan bir araç hâline gelirler. Ancak gerçek dünyayı anlamak şu nedenle karmaşılaşır: Duyusal organların «sinir sisteminin veya beynin algılama kapasitesinin dışında kalan hiçbir şey tanınabilir değildir. Beyin «nesneleri yalnızca temas noktası kapsamındaki sınır içinde algılayabilir ve bu temas noktasından gelen verileri çözümleyebilir. Bunun yanı sıra, beyin kimi zaman duysal organlardan aldığı verileri çevirirken hata yapabilir. Örneğin, gözlerimiz çölde su gördüğünü sanır⁴ oysa böyle bir şey gerçekte yoktur ve bu yalnızca bir seraptır. Aynı şekilde, ufukta tren raylarının birbirine yaklaşıp kesiştiğini görürüz «ancak gerçeklikte böyle bir durum söz konusu değildir.

Öte yandan, gerçekliğin algılanması süreklilik niteliği taşır; yani duysal organlardan gelen veriler kesintisiz biçimde beyne akmakta ve beyin de bu verileri her an yorumlayıp anlamlandırarak bize sunmaktadır. Beş duyardan herhangi birindeki ya da sinir ağı üzerindeki iletim sürecindeki en küçük bir bozukluk bile, gerçekliğe ilişkin algımızın aynı ölçüde zarar görmesine yol açar. Ayrıca duysal organların kapasitesi ve zihinsel algılama gücü kişiden kişiye farklılık gösterir; bu nedenle gerçekliğin algılanma düzeyi de her birey için değişir. Yani her insan «kendi yetisi ve kapasitesi ölçüsünde gerçekliği değerlendirebilir. Bu durumda bir kişiye gerçek görünen bir şey, bir başkası

için gerçek olmayabilir. Başka bir ifadeyle, her birey, nesnelerin gerçekliğini öznel olarak ve kendi varoluşsal konumundan hareketle tanımlar. Maupassant⁵, ünlü eseri Pierre ve Jean'da şöyle yazar:

"Her ne şekilde olursa olsun gerçekliğe dayanmak ne kadar da çocukça bir davranıştır; çünkü her bizim kendi ruhunda ve bedeninde kendi gerçekliğine sahiptir" (Maupassant, 2021, 15-16).

Sartre⁶ de bu konuyu doğrular. O, Edebiyat Nedir?⁷ adlı kitabında şöyle yazar:

"Realizmin yanılgısı, olgusal olanın ilgisiz bir görüntüye dönüşebileceğini sanmasıdır. Oysa algımız taraflı bir şekilde işliyor ve aldığı şeyleri dönüştürüyorken, böyle bir şey nasıl mümkün olabilir?" (Sartre, 1985, 110).

Descartes'ın felsefesinde, bir kişi başka birine gerçek görünen bir şeyin gerçekliğinden şüphe edebilir. İşte bu şüphe etme durumu 'en azından şüphe eden kişinin gerçek varoluşunu kesinleştirir. Bu bakımdan, gerçeklikten kuşku duyan insan 'gerçekliğinden emin olunabilecek tek olgudur. Artık yalnızca bu "ben"dir ki varlık ya da yokluk durumunu belirleyebilir. Batı felsefesinde bu "ben", gerçekliği beş duyu aracılığıyla belirler ve bu duyularla algılanabilir olan her şeyi gerçek olarak tanımlar. Ancak Doğu felsefesi bu tür bir gerçeklik değerlendirmesini kabul etmez. Bu felsefeye göre, beş duyu aracılığıyla yalnızca gerçek hakikatin gölgelerini görebiliriz; tıpkı Platon'un idealar âlemi öğretisinde buna işaret ettiği gibi. Örneğin, Doğulu sanatçı bir "şeyi" gerçekçi biçimde resmetmez; çünkü onun gerçekliğinden emin değildir. Doğu sanatı, yalnızca bir gerçekliğin soyut bir görüntüsünü sunar. Doğu sanatında gerçeklik, görünen uzaklıklarla özdeş kabul edilmediğinden, perspektife de inanılmaz. Bu durumda görüyoruz ki kültür de gerçekliğin tanımlanmasında temel bir rol oynar. Amerikan Kızılderili kabilelerinde veya Afrika'nın siyahî kabilelerinde kutsal bir gerçeklik olarak kabul edilen şey, Batı'nın burjuva kültüründe hurafe ya da boş bir hayal olarak değerlendirilmektedir.

Öte yandan coğrafi mekân ve tarihsel zaman da gerçekliğin tanımlanması ve yorumlanmasında etkilidir. Örneğin, günümüz Afganistan'ının gerçekliği,

⁵ Guy de Maupassant Fransız romancı ve kısa öykü yazarı.

⁶ Jean-Paul Charles Aymard Sartre, Fransız yazar ve düşünür.

⁷ What Is Literature?

Almanya'nın gerçekliğinden farklıdır. Hatta daha küçük bir ölçekte, Türkiye'nin batısındaki gerçeklik ile doğusundaki gerçeklik birbirinden ayrıdır; daha da küçük ölçekte ise İstanbul'un varlıklı semtlerinin gerçekliği ile yoksul semtlerinin gerçekliği birbiriyle çelişmektedir. Tarihsel açıdan da Orta Çağ Avrupa'sının gerçekliği, modern Avrupa'nın gerçekliğinden farklıdır. Günümüzde bilim öyle bir noktaya ulaşmıştır ki, bir zamanlar hayal, hurafe veya kurgu sayılan pek çok şeyi gerçeğe dönüştürmüştür. Uçuş, insanın uzaya yolculuğu, ses hızının üzerinde seyahat, yalnızca birkaç saniyede bir milyon insanı öldürebilme kapasitesi, bilgisayar, internet, uydu, dünyanın en uzak noktalarından eşzamanlı telefon ve görüntü iletişimi gibi olgular artık gündelik ve gerçek yaşama ait şeylerdir; oysa çok da uzak olmayan bir geçmişte insanlığın yalnızca hayal ve erişilmez arzuları arasında yer alıyorlardı. Kesinlikle, gözle görülebilir gerçekliğin ötesinde başka algılanamaz şeyler de vardır ve bilim bunları önümüzdeki yıllarda sıradan birer gerçekliğe dönüştürecektir.

Özetle, gerçeklik konusundaki araştırma bizi şu sonuca götürür: Dünyadaki her şey — ister duyulur ve elle tutulur olsun, ister hayal ve rüyalarımızı oluşturuyor olsun — insanın düşüncesi, tasavvuru ve zihninden geçtiği için gerçeklik alanı içinde yer alır⁸ çünkü insan zihni kaçınılmaz olarak gerçektir. Şimdi, tüm bu açıklamalar ışığında itiraf etmek gerekir ki, "gerçeklik" kavramını mevcut tüm düşünce sistemlerine dayanarak, farklı açılardan ve ayrıntılı bir biçimde incelemek istersek, bizi yalnızca şaşkınlığa ve karmaşaya sürükleyen, muğlak ve tanımlanamaz bir kavramla karşılarız. Belki de — daha iyi bir sonuca varmak için — biraz yön belirlememiz gerekir. Yani gerçekliği, yaygın anlamında gizli olduğu şekliyle ele alalım; yalnızca ve yalnızca her varlığın maddi özünü, içinde bulunduğu zaman ve mekânda gerçek kabul edelim; anlamı, mahiyeti ve adı ne olursa olsun. Aslında, başlangıçta yalnızca bu maddiliği algılayabilir ve somutlaştırabiliriz; ardından bu fiziksel algıdan sonra, üzerinde uzlaşılmış bir sözleşmeye dayanarak ona bir ad verebiliriz. Kristensen Prezan⁸ "Doğanın Bir Yanılgısı" adlı kitabında şöyle yazar: "*Gerçeklik dediğimiz şey, kesinlikle dil ile olgunun birbirine karışmasından doğan bir ihmalden ibarettir*" (Prigent, 1996, 81).

⁸ Christian Prigent

Temelde kuramcılar, istikrarsız bir kavram olan "gerçeklik" için daha uygun bir tanıma ulaşmak amacıyla, bu sözcüğe bir son ek getirerek onu yeniden daraltırlar. Bu niteleyici ekler, aslında kavrama anlamsal bir dayanak kazandırma işlevi görür. Bu nedenle şu tür terimlerle karşılaşırız: İdeal gerçeklik, nesnel gerçeklik, dış gerçeklik, ham gerçeklik, öznel gerçeklik, gündelik gerçeklik, sezgisel gerçeklik, biçimsel gerçeklik, ulusal gerçeklik, sanatsal gerçeklik, teatral gerçeklik ... ve nihayet "şivlendirilmiş/üslûplaştırılmış gerçeklik".

2. Uygunluk (Mutabakat) kuramı ve uyumluluk (Uyuşma) kuramı

anat alanına gerçeklikle birlikte adım attığımızda ve ona "sanatsal" ön ekini ekleyerek yaklaştığımızda, genel olarak iki farklı teoriyle karşılaşırız: "uygunluk teorisi" ve "uyuşma teorisi". Felsefenin "Gerçeklik nedir?" sorusuna verdiği yanıtların da farklı olduğunu gördük; çünkü bu yanıtlar, meseleye yönelik çeşitli yaklaşımların sonucudur. Ancak bu yaklaşımları iki farklı gruba ayırmak mümkündür; böylece gerçeklik ya bilimsel ya da yaratıcı olarak görülebilir. Bilimsel yaklaşımda gerçeklik, tanıma sürecinde keşfedilir ve yaratıcı yaklaşımda ise gerçeklik, yaratma sürecinde ortaya konur. Uzmanlar birincisini "uygunluk teorisi" olarak adlandırırlar; yani gerçekliğe uygun olma. İkincisine ise "uyuşma teorisi" derler; yani gerçeklikle uyum içinde olma (Grant, 2018, 18).

Uygunluk teorisi, deneysel ve bilgi-bilimsel bir görüştür. Bu teori, dış dünyanın gerçekliğine dair ham ya da gündelik (naif) bir gerçekçilik anlayışına sahiptir ve bununla, dünyayı gözlem ve karşılaştırma yoluyla tanıyabileceğimizi varsayar. Bu yaklaşımda sözünü ettikleri gerçeklik, belgelenmiş (nesnel) gerçeklikle birebir örtüşen bir gerçekliktir ve sanat alanına da tam bir dikkat ve sadakatle aktarılır. Gerçeklik, pozitivist (kanıtlayıcı) ve determinist (belirleyici) bir nitelik taşır; amacı ise belgeleme, sınırlarını belirleme ve tanımlamadır. Uygunluk teorisi, kendiliğinden gerçekliğe teslim olur ve geçerliliğini, gerçekliğin betimlenmesinde çoğunluğun ilkesel uzlaşmasından alır; bu nedenle de nesnel olarak adlandırılır.

Ancak öte yandan, uyuşma (muvafakat) teorisinde, gerçeklik süreci belgelere ya da analize başvurularak elde edilmez; aksine inşa edilir ve tıpkı geçerli bir para birimi gibi dolaşıma girerek yaygınlaşır (Grant, 2018, 21). Uyuma (muvafakat) teorisinde, gerçeklik kendine özgü bir biçimde "gerçektir";

yani gerçekliği içeren bir yapıya sahiptir, yalnızca onu yansıtan bir şey değildir. İlkinde (uygunluk teorisinde) gerçeklik doğruyu söyleme ilkesine dayanır; ikincisinde ise gerçeklik, bizzat algılama eylemi içinde keşfedilir ve bir anlamda yaratılır. Bertrand Russell⁹, uygunluk teorisini gerçekliğin anlamsal bir tasarımı, uyuşma (muavafakat) teorisini ise gerçekliğin sözdizimsel bir tasarımı olarak değerlendirmektedir (Grant, 2018, 22). Elbette gerçekliğe ilişkin bu iki görüşün hiçbirini, diğerine bütünüyle karşıt ya da tamamen bağımsız olarak değerlendirmek mümkün değildir. Diğer birçok durumda olduğu gibi, ayırım esasen vurgunun nerede olduğuna ilişkindir.

Gerçekte, uygunluk (mutabakat) kuramı, sanat alanında "sanat vicdanı" olarak adlandırılabilir olgunun ifadesidir. Bu vicdan, sanatın dış gerçekliği göz ardı ettiği veya en azından önemsizleştirdiği ve varoluşunu bütünüyle sınırsız bir hayal gücüne teslim ettiği durumlarda itiraz ederek ortaya çıkar. Bu anlayışa göre, gerçekçilik (realizm), sanatın kendisini dış dünyanın gerçekliğine teslim etmesini ve biçim ile sözleşmeleri gerçeklik lehine feda etmesini talep eder. George Baker¹⁰, yeni gerçekçilik edebiyatına ilişkin belgelerde şöyle yazar:

"Gerçeklik her ne olursa olsun, kesin olarak söylenebilir ki hiçbir sanatsal yapıyla özdeş değildir ve onlardan önce gelir. Dolayısıyla realizm, gerçekliğe dair belirli bir kavrayışla onun bir görüntüsünü sunmaya çalışan sanatsal bir formüldür" (Becker, 2016, 36). Aynı eserde, materyalist düşünür Çernişevski'den¹¹ şu ifadeye de yer verilir: "Sanatın amacı, her şeyden önce, gerçekliğin yeniden üretilmesidir" (Becker, 2016, 64). Bu yoruma göre, realizm literalizme (görünüşe bağlı yüzeysel gerçekçilik) indirgenir. Öte yandan, uyuşma kuramı (nazarîyye-i muvâfakat) ise sanatın bilincini temsil eder. Bu yaklaşımda realizm, taklit yoluyla değil, yaratım yoluyla ortaya çıkar. Böyle bir yaratım, hayalin aracılığıyla gerçekleştiği için salt dış gerçeklikle birebir örtüşme zorunluluğundan kurtulur ve daha yüce bir dile tercüme edilir.

⁹ Bertrand Arthur William Russell, 3. Earl Russell, Britanyalı filozof, matematikçi, tarihçi ve toplum eleştirmeni.

¹⁰ George J. Becker (1908-1989), yazar, edebiyat eleştirmeni

¹¹ Nikolay Gavriloviç Çernişevski: ekonomist, tarihçi, filozof, edebiyat eleştirmeni, yazar, sanat eleştirmeni, sosyalist ve 19. yüzyılda Rusya'nın önde gelen ve devrimci düşünürlerinden biriydi.

Mandillo¹², Zaman ve Roman¹³ adlı kitabında şöyle yazar: "Gerçeklik, sanatçının nazarında her zaman yeniden yaratılan bir şeydir; önceden var olan bir unsur değildir"(Mendilow, 1962, 36). J. W. Presser, Gerçeğe Sanatsal Yaklaşım adlı makalesinde aynı konu üzerinde daha da ısrarcı bir biçimde durur. Bunun yanı sıra, Christian Prigent de Doğanın Bir Yanılgısı adlı eserinde Brook'tan¹⁴ şöyle aktarmaktadır: "*Gerçeklik dediğiniz şey, dayatılmış formüllerden oluşan bir ağıdır... Sözcükler ve imgelerden oluşan bir bileşimdir; bu bileşim, sözcüklerin ve imgelerin geride bıraktığı etkileri yeniden üretir*" (Prigent, 1996, 172). Bu aynı tema, Wallace Stevens'in Opus Posthumous adlı eserinde de ele alınır. Stevens¹⁵ şöyle der: "*Gerçeklik, olduğu şey değildir; birçok gerçeklikten oluşur ve bunlara ayrıştırılabilir. Hiçbir hakikat, saf hakikat değildir; şeyler arasındaki etkileşimdir ki onları verimli ve anlamlı kılar*" (Stevens, 1990, 178).

Dolayısıyla realist sanat — "*sanatın gerçekliğe yaklaşıma yönelik bu çabası, bu bilinçli ve istemli eğilimi*" — (Levin, 1963, 3) tek bir eğilim değil, iki ayrı eğilimdir; bunların olası nihai uzlaşması, pratikte birbirleriyle olan karşıtlıklarını gizlememelidir. İşte bu uzlaşma ve karşıtlık durumu, realizm ve realist sanat konusunda belirsizliklerin ve yanlış anlamaların ortaya çıkmasına yol açar; aynı zamanda bizi, sanatta gerçekliğin—hangi inanç ya da bakış açısını izlerse izlesin—gündelik yaşamın gerçekliğinden kaçınılmaz biçimde farklı olduğuna ikna eder. Bu farklılığın nedeni, sanatın doğası ve sanatçının bireyselliğidir. Gerçekliğin sanatçı tarafından yaratıldığı ve sanatçının bağımsız, öznel ve kendine özgü bir bakış açısına, zihinsel dünyaya ve beğeni anlayışına sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda, sanatsal gerçeklik kaçınılmaz olarak nesnel (mutlak) gerçeklikten ayrışır. Gündelik gerçeklik dağınık, karmaşık, yaygın, amaçsız ve uyumsuzdur. Buna karşılık sanatsal gerçeklik, gerçek öğelerin düzenlendiği, sınırlandırıldığı, dengelendiği, amaçlı hâle getirildiği ve nihayetinde üsluplaştırıldığı bir perspektif içinde konumlanır. Başka bir ifadeyle, gerçeklik sanatsal yaratım sürecine girer girmez bir üslup oluşturma sürecine tabi tutulur ve sanatsal bir gerçekliğe dönüşür. Nitekim üsluplaştırılmış realizm, sanatçı ile gerçeklik arasında kurulmuş güncellenmiş

¹² A. A. Mendilow, Yazar

¹³ Time and The Novel

¹⁴ Peter Stephen Paul Brook, İngiliz tiyatro ve sinema yönetmeni.

¹⁵ Wallace Stevens (2 Ekim 1879 – 2 Ağustos 1955) Amerikalı bir modernist şairdi.

bir sözleşme niteliği taşır. Maryvonne Saison¹⁶, Gerçek Tiyatrolar adlı kitabında şöyle yazar:

"Sanat yapıtları ne saf ne de bağımsızdır; aksine, bir gerçekliğin içinden çıkarılır. Sanat yapıtı, bireyin anlatısıyla ve dünya ile sürekli, doğrudan ve sıkı bir ilişki içindedir ve her zaman kendisinin ve dünyanın algısal bir niteliği olarak sunulur"(Saison, 2000, 25).

Ancak realist sanatta üsluplaştırma, belirli bir dönemin, bir mekânın ve bir kültürün insanına ait algısal ve toplumsal davranışlarla örtüşen, yaygın bir gerçeklik yanılsaması temelinde biçimlenir. Başka bir deyişle, realist sanat, izleyicisi için dokunulabilir bir gerçeklik yanılsaması yaratan, üsluplaştırılmış bir sanattır. Marion Sazon, Gerçek Tiyatrolar adlı kitabında şöyle yazar: *"Tiyatro dünyasını mümkün kılan şey, bizzat gerçekliğin kendisi değil, gerçekliğin sunuluş biçimidir"* (Saison, 2000, 54). Dolayısıyla “gerçekçi bir tiyatro”dan söz edildiğinde, kastedilen şey bizi yanılsamaya sürükleyebilen bir tiyatrodur. Tiyatro gerçekçiliği, tam da bu yanılsama sayesinde bizi sahnedeki olayların doğruluğuna ikna eder. Tersinden bir akıl yürütmeye denecek olursa, gerçekçi olmayan tiyatro bu tür bir yanılsama yaratmaz ve zaten bunu yaratmak gibi bir ısrarı da yoktur.

Aslında gerçekliğe ilişkin sorular çoğu zaman çelişkiden beslenir ve onlara kolayca yanıt bulmak mümkün değildir. Gerçekçi tiyatro da bu sorularla iç içedir ve kendi ile gerçek olan arasındaki mevcut çelişkiden kurtulmak için sürekli bir çıkış yolu arar. Sonuçta bu sorunun çözümünü, gerçek olan ile gerçek olmayan iki şey arasında bir denge kurmakta arar. Saf olmayan olanakların saf olanla birleştirilmesi yoluyla sağlanan bu denge, seyirci açısından kabul edilebilir bir saflık duygusu yaratır. Nitekim tiyatroda tek saf ve gerçek unsur olarak oyuncu, diğer tüm tiyatral unsurlarla —ki bunların tamamı saf olmayan ve gerçek dışı öğelerdir— ustaca bir bağ kurar; öyle ki bu gerçek dışı unsurlar seyirci tarafından gerçek unsurlar olarak algılanır. Bu nedenle ustalığın bulunduğu yerde gerçek olana uyum sağlama zorunluluğu yoktur; gerçek olana aykırılığın gerçek bir sonuca ulaştığı noktada ise gerçekçi tiyatro öyle bir coşku ve canlılık kazanır ki, gerçek araçları geleneksel biçimde

¹⁶Maryvonne Saison, Société française d'esthétique'in Başkanıdır ve Université de Paris Ouest-Nanterre-La Défense'de (1990-2008) felsefe dersleri vermiştir.

kullanan bazı tiyatrolar bu canlılığa sahip olmayabilir. Dolayısıyla gerçekçi tiyatrodaki gerçeklik, yalnızca sahnelemedeki niteliği üzerinden incelenebilir.

Günümüzde gerçekçi tiyatro, biçimlendirme (üslûplaştırma) sayesinde gündelikliği insanlığın bir hastalığı olarak görür; bu nedenle doğayı yeniden sunmaktan ve gündelik olana odaklanmaktan kaçınarak, bir tür "kavramsal sanat"¹⁷a ulaşmayı amaçlar. Bu tiyatro, ilkel düzeni karmaşık modern topluma geri kazandırmayı ve çağdaş insanı gündelik cehaletinden kurtarmayı amaçlar. Modern insanın yaşamın gerçek anlamına ulaşma yönündeki giderek artan çabası, günümüz realist tiyatrosunu insanın kendini tanıması için bir araç olarak kullanılmaya yönelmektedir. Dolayısıyla günümüz realizmi, tiyatro için daha ilgi çekici ya da daha modern bir yöntem veya üslup yaratma çabasının sonucu değildir ve hiçbir zaman da olmamıştır. Bugün realist tiyatrodaki, üsluptan bağımsız bir "hakikatçilik"¹⁸, herhangi bir üsluba yönelmekten daha yüksek bir değer kazanmıştır.

Öte yandan çağdaş realist tiyatro, son üç yüzyıl boyunca ortaya çıkan tüm aykırı düşünceleri özümseyerek daha geniş bir ölçekte sunar. Bu tiyatro, özellikle dram üretimine egemen olan katı sözleşmelere ve dramatik natüralizme verilen bir yanıttır; nitekim bu anlayış Stanislavski, Brecht, Grotowski ve Brook gibi isimler tarafından hızla dönüştürülüp yeniden ele alınmıştır. Bu kişiler her ne kadar sahneleme biçimlerinde farklı yollar izleseler de, "sanat için sanat" düşüncesinden ve bir üslup yaratma hedefinden uzaklaşarak tiyatro yaparlar; esas olarak tiyatronun halka daha fazla ulaşmasını ve onu bilinçlendirmesini sağlayacak bir yöntemin peşindedirler. Başka bir ifadeyle, tiyatronun işlevine yönelik bakış açısındaki farklılıklar ve bazen de bir düşüncenin sunulduğu biçimindeki ayrılıklar, çeşitli sahneleme yöntemlerinin ortaya çıkmasına yol açar. Aslında tiyatrodaki bir üslubun oluşması, gerçekliğe dair farklı bir yaklaşımdan çok, gerçekliğin nasıl temsil edildiğine dayanır. Bu sanatçıların tümü, yaratım sürecinin acısının yanı sıra, toplumun yanlış normlarıyla mücadele etmenin acısını da içtenlikle yaşamışlardır. Onların gelenek kırıcı tutumları hiçbir zaman kendini gösterme ya da avangard bir gösteriş amacı taşımamıştır; aksine, toplumsal gelenekleri bir tür anormallik olarak görmüşlerdir. Brook şöyle der:

¹⁷ Conceptuel

¹⁸ Literalisme

"Genel olarak gelenek, donma demektir. Başka bir deyişle, az çok eskimiş ve otomatik bir biçimde yeniden üretilen donuk bir formdur... Tüm biçimler gerilemeye yüz tutar... Tüm dinler ve mezhepler, tüm algılar, tüm gelenekler ve tüm akıl yürütme biçimleri doğar ve ölür"(Brook, 1995, 45-46).

Mahabharata oyunu, Brook'un belirli ve yöntemli bir üsluba başvurmaya karşı sergilediği gelenek kırıcı tutumun açık bir örneğidir. Brook'a göre geleneksel realist sanatçılar, sınır tanımayan bu gerçeklikteki mevcut karmaşayı yönetemedikleri için, yöntemsel bir üslubun kurallarına sığınarak normları yalnızca eksik gerçekliklere dönüştürürler. Brook şöyle der: "*Kalıcı bir üslubun ortaya çıkmasına izin vermeyi reddediyorum, çünkü bu düşünce beni dehşete düşürüyor*"(Ranvaud, 1978, 32). Brook başka bir yerde şöyle diyor:

"Ortalama bir sanatçı risk almaya hazır değildir ve bu nedenle geleneksel ve sözleşmeli kalır... Geleneksel oyuncu işini mühürler ve bu bir tür savunmadır. İnsan kendini korumak için bir yapı inşa eder ve onu çevreler. Özgürleşme ise, bu duvarların yıkılmasını gerektirir" (Brook, 1995, 20).

Dolayısıyla üsluplaştırılmış realizm, geleneksel realizmin sahip olduğu tek boyutlu gerçeklerle yetinmez. Çağdaş realist tiyatronun esnekliği, gerçekliğin farklı boyutlarını —hem görünüş hem de yapısal açıdan— sahneye aktarabilme yeteneğinde yatmaktadır. Realist sanatçının farklı üslupları ustaca kullanmadaki cesareti, günlük gerçekliği betimleme yoluyla mümkün olmayan, gerçekliğin yeni ve çelişkili görünümelerini ortaya çıkarır.

Elbette, üsluplaştırılmış realist tiyatrodaki en fazla odak noktası anlam değildir; esas işlevi, geleneksel realizmden elde edilen deneyimleri zenginleştirmek ve onlara bir düzen kazandırmaktır. Bu nedenle bu tiyatro, kendisini tüm tiyatro üslupları ve teorileri arasında serbestçe hareket etme hakkına sahip görür. Brook şöyle der: "*Gerçek yaşamda, trajedi ve komedi iç içe geçmiştir... Eğer tiyatro gerçek yaşamı yansıtıyorsa, o zaman her şeyin var olabileceği bir mekandır*"(Brook et Carriere, 1982, 12).

Çünkü çağdaş realist sanatçı, hayatın bir farklılıklar bütünü olduğunu varsayar. Yeni realist tiyatro da kendisini farklı üslupların bir bileşiminde bulur. Bu nedenle, yaşamın çelişkili öğelerini uyumlu ve bütünleştirici bir şekilde sunmayı amaçlayan bir tiyatro, hikâyelerini olabildiğince çeşitli anlatım yöntemleriyle aktarmak zorundadır; zira her üslup kendi özelliklerine sahiptir

ve yalnızca hayatın bir bölümünü yansıtabilir. Brook, Sır Yok adlı kitabında şöyle yazıyor:

"Amaç, hayatın örgüsünü ve dokusunu tanımadır; ne daha az, ne de daha fazlası. Tiyatro, insan varoluşunun tüm yönlerini gösterebilir; bu nedenle tüm canlı biçimler geçerlidir ve potansiyel olarak sahnelemeye dahil edilebilir. Biçimler, tıpkı kelimeler gibi anlam kazanır; doğru kullanıldıklarında işlevlerini yerine getirirler"(Brook, 1995, 86).

Temelde üsluplaştırılmış realizm, bazen hakikatçiliğe ulaşmak için çelişkili sahneleme üsluplarıyla iş birliği yapar ve böylece kendisini bir tür deformasyon içinde bulur. Bu deformasyon sürecinde, anlam kaybı tiyatrosu¹⁹, anlatı tiyatrosu²⁰ ve doğalcı tiyatro²¹, her zaman daha büyük bir paya sahip olmuştur.

Öte yandan, realist sanatçıların üsluplaştırmaya yönelmesinin amacı bir sanat estetiği yaratmak için yeni semboller üretmek değil, daha çok önceden keşfedilmiş sembolleri uygun zaman ve mekânda seçip konumlandırmaktır. Bu sayede izleyicilerin sosyal gerçeklikleri anlamalarına yardımcı olurlar. Aslında, realist tiyatrodaki estetik, titiz karakter tasvirinden kaynaklanır. Oyuncuların ve yönetmenin, dramatik karakterle olabildiğince fazla özdeşleşme yaratma çabası, sahnede bir tür realist estetiğe ulaşmayı hedefler. Bu nedenle Maryvonne Saison'un dediği gibi: *"Özdeşleşme estetiğinin lehine, göze hoş gelen estetiğe karşı çıkarız"*(Saison, 2000, 58).

Ancak klasik realist tiyatrodaki estetik, rol ile özdeşleşmenin bir ürünüken, çağdaş realist tiyatrodaki estetik, oyuncunun tam bir insan olarak saf gerçekliğiyle özdeşleşmesi üzerinden tanımlanır. Başka bir deyişle, estetik değer, rolün gerçekliğinin keşfinden değil, oyuncunun tam bir insan olarak kendi gerçeğini keşfetmesinden doğar. Oyuncu, karakterin dışsal davranışlarını inceleyip analiz etmek yerine, içsel, organik ve görünmez deneyimine yönelir. Grotowski bu konuda şöyle diyor: *"Tüm söylemek istediğim şudur: Beden ve ruh birbirinden ayrılmaz. Oyuncu, bir psikolojik hareketi göstermek için organizmasını kullanmamalıdır; aksine, bu hareketi organizmasıyla birlikte gerçekleştirmelidir"*(Grotowski, 1971, 91). Bu nedenle, üsluplaştırılmış realist

¹⁹ Absurde

²⁰ Epique

²¹ Naturaliste

tiyatroda, oyuncu hariç tüm öğeler—sözcükler ve dil, dekor, kostüm, aksesuarlar ve hatta karakterin soy ağacı—sahnedeki oyuncunun gerçeğini ortaya çıkarmak amacıyla kaldırılabilir. Bu durumda oyuncu, bir yandan sanat olan, hayat olmayan, diğer yandan ise kesin olarak ne sanat ne de hayat olarak tanımlanamayacak, her ikisinden oluşan bir deneyime ulaşır.

Öte yandan çağdaş realist tiyatroda, oyuncu tekniği kural tanımazdır ve yalnızca tamamlayıcı tiyatro öğelerinin kaldırılması süreci ile oyuncunun içsel algılarına mutlak teslimi temelinde şekillenir. Bu tekniğe göre, oyuncu çıkarma süreci doğrultusunda, tam eyleme ulaşmak için bedensel ve zihinsel engellerini ortadan kaldırır; böylece bilinçaltının derinliklerine ulaşır, içsel algılarını düzenler ve bunları somut göstergeler olarak ifade eder. Üslûplaştırma sürecinde, realist oyuncu aslında hiçbir araç veya sanat ögesi kullanmadan, yalnızca insan doğasından kaynaklanan somut sözleşmeler aracılığıyla başka bir insanla iletişim kurabileceği bir kültüre ulaşabilir. Bu kültür, farkında olmadan metaforik ilişkiler ve şiirsel imgelerle doludur. Başka bir deyişle, sanatçı, yaşam ilişkilerini sahne öğeleri olmadan sanatsal biçimde inşa etme konusunda ustalık kazanır.

Sonuç

Kesin gerçeklik, tiyatroda sahnelenir sahnelenmez, sanatsal bir sürece tabi olur ve zorunlu olarak üslûplaştırılmış bir gerçekliğe dönüşür. Üslûplaştırılmış gerçeklik, yalnızca kesin bir gerçekliğin bir illusyonudur. Dünya tiyatro tarihinin büyük üslûp yaratıcılarının her birinin, gerçekliği sahnede yansıtma veya yaratma biçimleri konusundaki bakış açıları, çağdaş realist tiyatroda formalist ve içeriksel değişimleri mümkün kılmıştır. Bu üslûplaştırmanın ortak sonuçları aşağıdaki karşılaştırma tablosunda görülebilir.

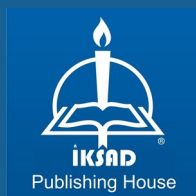
Tablo 1. Geleneksel Realist Tiyatro ile Üslûplaştırılmış Realist Tiyatronun Karşılaştırma Tablosu

Geleneksel Realist Tiyatro	Üslûplaştırılmış (Modern) Realist Tiyatro
İnsan, tarihsel, toplumsal ve içgüdüsel belirlenimlere boyun eğen, edilgin ve statik bir varlık olarak ele alınır.	İnsan, kendi kaderi üzerinde etkili olabilen; doğal yasaları ve toplumsal determinizmi iradesi doğrultusunda dönüştürebilen etkin bir özne olarak ele alınır.
Toplumsal yaklaşım, toplumun karanlık yönlerini sergilemekle yetinir; herhangi bir çözüm önerisi geliştirilmez.	Toplumsal yaklaşım karmaşık nedensel ilişkileri çözümlemeye yöneliktir; toplumsal sorunlar yalnızca teşhir edilmez, aynı zamanda çözüm olanakları da önerilir.
Büyük ölçüde tarafsız ve edilgendir.	Amaçlı, politik ve ifşa edici bir nitelik taşır.
Yerleşik kültürel ve toplumsal klişelere bağlı kalınır; seyircinin alışkanlıkları ve beklentileri gözetilir.	Kültürel ve toplumsal klişelerden kaçınılarak yeni davranış ve düşünce modelleri önerilir.
Seyircinin duyguları yoğun biçimde kışkırtılır; çoğu zaman eleştirel düşünme kapasitesi geri plana itilir.	Seyircinin duyguları harekete geçirilir; ancak onun eleştirel düşünme ve yargılama yetisi zayıflatılmaz.
Seyircinin ilgisi büyük ölçüde olayların sonucuna yöneliktir	Seyirci yalnızca sonuca değil, sürece ve dönüşümün nasıl gerçekleştiğine de odaklanır.
Bireyin yaşamındaki toplumsal etkenler vurgulansa da, psikolojik çözümleme aşırı biçimde merkeze alınır.	Psikolojik çözümlemeye önem verilmeyle birlikte, bireysel kimliğin oluşumunda toplumsal yapıların ve kurumların rolü ön plana çıkarılır.
Gerçekliğin taklit edilmesi temel amaçtır.	Gerçekliğin analizi ve açıklanması esas alınır.
Doğallık, karakter çözümlemesine dayalı gündelik davranış kalıplarının yeniden üretilmesiyle sağlanır.	Doğallık, fiziksel eylemin dolaysızlığı içinde aranır; eylem anında analiz ya da yorum yoktur, yalnızca “olan” vardır.
Sahneleme, metnin önceliğine tâbidir.	Metin, sahnelemenin gereksinimlerine tâbidir.
Dekor ve nesneler, sahne mekânını doldurmak ve gerçeklik yanılsaması yaratmak amacıyla kullanılır.	Dekor ve aksesuar en aza indirilir; sahnedeki her unsur simgesel ve yoğunlaştırılmış anlamlar taşır.
Olaylar sahnede, şimdiki zaman ve somut mekân içinde gerçekleşir.	Olaylar, sahnedeki “şimdi”nin dışında bir zaman ve mekâna ait olabilir.
Müzik, oyuncunun ruh hâlini betimlemek ya da duygusal atmosferi yoğunlaştırmak amacıyla kullanılır.	Müziğin işlevi iletişim kurmak ve eleştirel bir bakış açısı geliştirmektir; metin ve oyuncu duygularıyla diyalektik bir ilişki kurar.

Gelenekçidir; esas olarak “şimdi” ile bağ kurar.	Dayatılmış geleneklerden uzak durur; bugünü anlamlandıran bir geçmişle ilişki kurmayı hedefler.
Sanatçı ile seyirci arasında belirgin bir mesafe vardır; amaç, metindeki karakteri çözümlemektir.	Hem sanatçı hem de seyirci, oyunun etkin katılımcıları hâline gelir; amaç, karakter aracılığıyla öz-farkındalığa ulaşmaktır.
Dördüncü duvar kaldırılır; seyircinin sahnedeki yaşamı gözlemlemesi hedeflenir.	Dördüncü duvar kaldırılır; seyircinin oyuna doğrudan katılımı amaçlanır.
Eylem, önce motivasyona, motivasyon ise düşünsel çözümlemeye dayanır.	Eylem, dürtü ve düşünce eşzamanlı olarak ortaya çıkar.
Oyuncu, teknik ustalıkla rolü canlandırır; anlatıcı görünmez kalır.	Oyuncu, teknikten uzaklaşarak kendisini anlatır; anlatan ile anlatılan örtüşür.
Gerçeklik, belirli bir üslubun kurallarına sadakatle sağlanır.	Dinamik gerçekliğe ulaşmak için belirli bir üsluba bağlılık ikincil önemdedir.
Realist dekor, zaman ve mekân açısından sınırlayıcıdır.	Oyuncu, dekor ve sahne araçlarına ihtiyaç duymaksızın farklı zaman ve mekânları doğrudan imleyebilir.

KAYNAKLAR

- Becker, G. J. (2016). *Documents of modern literary realism*. Princeton University Press.
- Brook, P. (1995). *There are no secrets: Thoughts on acting and theatre*. Methuen Drama.
- Brook, P., & Carrière, J.-C. (1982). *The conference of the birds*. The Dramatic Publishing Company.
- Grant, D. (2018). *Realism*. Routledge.
- Grotowski, J. (1971). *Vers un théâtre pauvre*. L'Âge d'Homme.
- Levin, H. (1963). *The gates of horn: A study of five French realists*. Oxford University Press.
- Maupassant, G. de. (2021). *Pierre et Jean*. Éditions Complexe.
- Mendilow, A. A. (1962). *Time and the novel*. Peter Nevill.
- Prigent, C. (1996). *Une erreur de la nature*. P.O.L.
- Ranvaud, D. (1978). Brook's remarkable men. *Framework*, (9), Vol (2), p. 34.
- Saison, M. (2000). *Les théâtres du réel: Pratiques de la représentation dans le théâtre contemporain*. L'Harmattan.
- Sartre, J.-P. (1985). *Qu'est-ce que la littérature ?* Gallimard.
- Stevens, W. (1990). *Opus posthumous: Poems, plays, prose*. Knopf.
- Vattimo, G. (1991). *Éthique de l'interprétation*. La Découverte.



ISBN: 978-625-378-536-9