



journal  
of arts

International Peer-Reviewed and  
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve  
Açık Erişimli Elektronik Dergi



[ratingacademy.com.tr/ojs](http://ratingacademy.com.tr/ojs)

Volume / Cilt : 2

Year / Yıl : 2019

Issue / Sayı : 2

E-ISSN : 2636-7718

DOI : 10.26809



# journal of arts

**E-ISSN: 2636-7718**

*International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal  
Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi*

**Volume/Cilt: 2  
Issue/Sayı: 2  
2019**

Web: <http://www.ratingacademy.com.tr/ojs/index.php/arts/index>

E-mail: [karayevren@gmail.com](mailto:karayevren@gmail.com)

Address: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 276 D-I, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE

# ABSTRACTING & INDEXING

*Dergipark*

*CROSSREF*

*Scientific Indexing Services*

*ISSN*

*Academic Research Index: ResearchBib*

*DOI*

*International Services For Impact Factor and Indexing (ISIFI)*

*Türk Eđitim İndeksi*

*Infobase Index*

*ROOT Indexing*

*Journal TOCs*

*ROAD*

*Society of Economics and Development*

*Budapest Open Access Initiative*

*Directory of Resarch Journals Indexing (DRJI)*

*PKP Index*

*Google Scholar*

*ASOS Index*

*Science Library Index*

*Bielefeld Academic Source Engine: BASE*

*Academic Journal Index (AJI)*

## ABOUT THE JOURNAL / DERGİ HAKKINDA

### Owner/ Sahibi

RATING ACADEMY  
Ar-Ge Yazılım Yayıncılık Eğitim Danışmanlık ve Organizasyon Ticaret  
Limited Şirketi

### Editors/Editörler

*Evren KARAYEL GÖKKAYA, Çanakkale Onsekiz Mart University*  
(Editor)

### Managing Editor/Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

*Nilay KÖLEOĞLU, Çanakkale Onsekiz Mart University*

iii

### **Contact / İletişim Bilgileri**

Adress : Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 276 D-I, Merkez-  
Çanakkale / TÜRKİYE

Tel: +90 544 560 17 10

Web : <http://www.ratingacademy.com.tr/ojs/index.php/arts/index>

E-mail : [karayevren@gmail.com](mailto:karayevren@gmail.com)

## **EDITORIAL BOARD / EDİTORYAL KURUL**

Evren KARAYEL GÖKKAYA- Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Yeşim ZÜMRÜT-Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Velimir VUCICEVIC -Art University of Belgrade, SERBIA

Çağlar DOĞRU- Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Jerzy WYPHC- Adama Michiewicz University, POLAND

Arzu PARTEN- Kocaeli University, TURKEY

Yıldız GÜNER-Mimar Sinan Fine Arts, TURKEY

Deniz KÜRŞAD-Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Tim HOLTABIDDLE- Salem State University, USA

H. Esra ÇİZMECİ AVCI- Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Milos DJORDJEVIĆ- University in Kragujevac, SERBIA

Juan Bernardo PINADA- Zaragoza Universty, SPANISH

Luigi COLOPIETRO- Academy of Frolance, ITALY

Tuba KORKMAZ- Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

## REFeree BOARD / HAKEM KURULU

Prof. Aydın AYAN- Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Prof. Kemal İSKENDER - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Prof. Mehmet ÜSTÜNİPEK- Kültür University/TURKEY

Prof. Dr. İncilay YURDAKUL -Hacettepe University/TURKEY

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK -Hacettepe University/TURKEY

Prof. Dr. ADNAN TEPECİK- Başkent University/TURKEY

Prof. Hasip PEKTAŞ - Nişantaşı University/TURKEY

Prof. Mehmet BİRKİYE -İstanbul Aydın University/TURKEY

Prof. Hülya ÖNAL - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Prof. İhsan DOĞRUSÖZ - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Prof. Canan ATALAY AKTUĞ Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Prof. Düriye KOZLU İSMAİLOĞLU Osmangazi University/TURKEY

Prof Dr. Selda KULLUK YERDELEN, Dokuz Eylül University, TURKEY

Assoc. Prof. Berna KURT- İstanbul Aydın University/TURKEY

Assoc. Prof. Halide OKUMUŞ ŞEN - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assoc. Prof. Lerzan ÖZER - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Assoc. Prof. Deniz KORKMAZ - Eskişehir Osmangazi University/TURKEY

Assoc. Prof. Dr. F. Engin ALPAT - Çukurova University/TURKEY

Assoc. Prof. Mustafa Cevat ATALAY - Namık Kemal University/TURKEY

Assoc. Prof. Dalila ÖZBAY - Namık Kemal University/TURKEY

Assoc. Prof. Begüm AYTEMÜR - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assoc. Prof. Dr. Ali Tolga ÖZDEN - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assoc. Prof. Dr. Didem ÇATAL, Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Assit. Prof. Dr. Müjde COŞAR- Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. İsmail TETİKÇİ- Uludağ University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Ayşe KURŞUNCU - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Yıldız GÜNER - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Cenk BEYHAN - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Güliz BAYDEMİR DABANLI - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assist. Prof. Dr. Özge USLUCA ERİM – Mersin University/TURKEY

Dr. Burcu ERDEN - Mimar Sinan University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. H. Esra ÇİZMECİ AVCI - Çanakkale Onsekiz Mart University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Hasan BAŞKIRAN - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Aygün Dinçer KIRCA - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University /TURKEY

Dr. Ayşe BALYEMEZ - Mimar Sinan Güzel Sanatlar University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Burcu AYAN ERGEN- Yeditepe University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Şeyda ÜSTÜNİPEK- Kadir Has University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Serenay ŞAHİN - Osmangazi University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Mert Nezih RİFAİOĞLU - Hatay Mustafa Kemal University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Ayla ARAS - Aksaray University/TURKEY

Assit. Prof. Dr. Elif ÖZHANCI, Atatürk University, TURKEY

Assit. Prof. Dr. Fatih NALBANTOĞLU, Süleyman Demirel University, TURKEY

Assit. Prof. Dr. Deniz KÜRŞAD-Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Dr. Özlem USLU - Çukurova University/TURKEY

## **REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ**

Selda KULLUK YERDELEN, Dokuz Eylül University, TURKEY

Elif ÖZHANCI, Atatürk University, TURKEY

Fatih NALBANTOĞLU, Süleyman Demirel University, TURKEY

Didem ÇATAL, Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Deniz KÜRŞAD-Canakkale Onsekiz Mart University, TURKEY



## THE AIM AND SCOPE OF THE JOURNAL

**Journal of Arts** is an **international refereed journal** which started to be published in 2018. The journal aims to include works in different art fields. In this framework, high quality theoretical and applied articles are going to be published. The views and works of artists, academicians, researchers and professionals working in all fields of arts are brought together. The articles in the journal is published 4 times a year; **WINTER (January), SPRING (April), Summer (July), AUTUMN (October)**. The **DOI number** is assigned to all the articles published in the journal.

*Journal of Arts* is a **free of charge, electronic and open access** journal. The journal's articles have "free availability on the public internet, permitting any users to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of these articles, crawl them for indexing, pass them as data to software, or use them for any other lawful purpose, without financial, legal, or technical barriers other than those inseparable from gaining access to the internet itself."

Manuscripts submitted to *Journal of Arts* should be in line with **the following editorial principles and author guidelines**.

## PUBLICATION POLICIES

1. *Journal of Arts* has begun its publishing life in April 2018. It is an internationally peer-reviewed and periodical journal published regularly in four issues per year (**January, April, July and October**), in the fields of **music, sculpture, paint, ceramic, graphic, photography, architecture, tile, cinema, theatre, opera, ballet, literature and etc.** All articles submitted for publication are evaluated by the editors in chief, editorial board and referees.
2. The journal accepts the studies written in **Turkish and English**. Original research papers, technical notes, letters to the editor, discussions, case reports and compilations are published in the journal.
3. Only the original scientific researches are included. It is essential that the information created in scientific study needs to be new, suggest new method or give a new dimension to an existing information
4. *Journal of Arts* is an **open access electronic journal**. All articles published in the journal are assigned the **DOI number**. Researchers worldwide will have full access to all the articles published online and can download them with zero subscription fees.
5. The editor-in-chief and the relevant editors have the authority not to publish the articles, to make regulations based on the format or to give back to the author for correction that do not comply with the conditions of publication within the knowledge of the editorial board. All studies submitted to *Journal of Arts* are sent to at least **two referees** after the initial review of the editors in chief, and editors related to the study issue with respect to formatting and content. After having positive feedbacks from both of the referees, the manuscripts are published. In case of having one positive and one negative feedback from the referees, the manuscript is sent to a **third referee**. Identities of authors are kept in the posts

to be sent to the referees (Double-blind peer review). In addition, the authors are not informed about the referee

6. The referee process is carried out by the **editors in chief**. A study that the editors in chief does not find suitable or does not accept is not included in the journal, even though the referee process is positive. In this regard, authors can not create a liability for the journal and other boards of the journal.
7. The editor in chief have **7 days** for the appointment of the referees after the arrival of the manuscript . While they appoints the referees, they take the views of the other editors related to the study issue. The studies sent to the referees for evaluation are expected to be answered within **30 days**. In case this is overcome, the editor makes a new referee appointment and withdraws the request from the former referee.
8. Required changes must be made by the author within **15 days** after the decision of "Correction required" given in article acceptance decision.
9. The studies submitted for publication in the journal must have **not been published elsewhere** or have **not been sent another journal to be published**. The studies or their **summaries which were presented in a conference or published can be accepted** if it is indicated in the study. In addition, if **the work is supported by an institution or is produced from a dissertation**, this should be indicated by a footnote to the title of the work. Those who want to withdraw their publications for publication for some reason must apply to the journal management with a letter. The editorial board assumes that the article owners agree to abide by these terms.
10. All responsibility of the studies belong to the authors. Studies should be prepared in accordance with international scientific ethics rules also mentioned in the journal. Where necessary, a copy of the ethics committee report must be added.
11. The articles submitted to the *Journal of Arts* are sent to the referees after they have been checked with the "iThenticate" plagiarism scanning program to see if they are partially or completely copied (plagiarism) from another study. Regulation is demanded from the author for the articles which are high in the plagiarism result (**60% and over**). If the required regulation is not made within **60 days**, the study is rejected.
12. Copyright of all published studies belongs to the *Journal of Arts*.
13. **No copyright payment** is made.
14. No study has differentiation or superiority from another study. Each author and study has the same rights and equality. No privileges are recognized.
15. Studies submitted for publication in our journal must be prepared according to the rules of spelling of journal. Spelling and template are included in are included in the "Author Guidelines" heading
16. Articles submitted for evaluation must not exceed 25 pages after they are prepared according to the specified template. Article summary should not exceed 300 words and minimum 3 and maximum 7 keywords should be written.

## STYLE REQUIRMENTS

1. The text must be written **single spaced** by using standard Microsoft Office Word format. Margins should be 2,5 cm for all sides of the page.
2. The total length of any manuscript submitted must not exceed **25 pages** (A4).
3. The manuscript, which does not show the names of the authors, must include the followings: Title, Abstract, Keywords under the abstract, introduction, main text, conclusion, references and appendix.
4. No footer, header or page numbers required.
5. The manuscript language can be **Turkish** or **English**
6. Each manuscript must include abstract, no more than **150 words**.
7. At most **5 key** words must be written below the abstract.
8. **Abstracts** and key words must be written in Times New Roman 10 font size and single spaced. It also should be in italic letters.
9. **The main text** should be written in Times New Roman 12 font size and single spaced . The first line of the paragraph should be shifted by 1,25 cm from the left margin. Paragraph spacing after a single paragraph (6 nk) should be given.
10. All the headlines, set in the midst, should be written in bold, in Times New Roman 12 font size and 1,5 spaced.
11. Headings and subheadings must be numbered 2., 2.1., 2.1.1. as etc decimally with bold letters. All headings should be written in bold but only the first letters of the subtitles should be capital. Spacing before and after a heading (6 nk) should be given.
12. **All the tables, figures and graphs** must beheadlined and sequentially numbered. The titles of the tables and figures should be placed above the table or figures, and references belonging to table or figure should be under them. The headline must be written in Times New Roman 12 font and with bond letters. References for the tables (figure of graph) must be below the table (figure or graph) with a font size of 11 font.
13. Equations should be numbered consecutively and equation numbers should appear in parentheses at the right margin.
14. Citations in text must be done according to the HARWARD REFERANCE TECHNIQUE. In text citations, the author's last name and the year of publication (and page number of the publication if necessary) for the source must appear in the text
  - i. If the last name of the author is used , the publication date should be written in parenthesis.

Gürkaynak (2002) agree that chemical solutions ...
  - ii. If the last name of the author is not used, the last name of the author, the publication year and page number of the publication must appear .

The last studies (Pınar 2003: 12)...
  - iii. If there are two authors, last names of both of the authors should be written.

Cinicioglu and Keleşoğlu (1993) mention about the soft paddings...

iv. If there are more than two authors, cite only the surname of the first author followed by “et al.”

...asserted by Öztoprak et al.. (1999)

v. If an author has more than one publication in the same year, different symbols (i.e. a,b,c..) must be used with the years.

...result of the studies made by Bozbey et al (2003a)

vi. If the resource is anonymous the word “anon” must be used.

...the realities spoken in recent times (Anon 1998: 53) ...

vii. if a newspaper article with an unknown writer is used, name of the newspaper, date of publication, page number should be written.

The floods occurred in the region effect the structural features (Atlas, 1998: 6)

viii. The studies made use of thesis, alphabetically ordered according to the surnames of the writers. The name of the magazine, book or booklet, etc. should be in italic and bold letters.

ix. For Internet resources, the name of the writer should be shown as mentioned before. If no writers name, the name of the resources and the date must be given

Some knowledge takes place about the bazaar (İMKB, 23.06.2003)

x. For the internet resources with unknown writers URL-sequence number and year should be written as follow:

(URL-1, 2003), (URL-1 and URL-2, 2003), According to URL-1 (2003)**References** must be prepared as below:

### ***Books :***

SURNAME, NAME, (Publication Year), *Name of Book*, Place of Publication: Publishing, ISBN.

MERCER, P.A. and SMITH, G., (1993), *Private Viewdata in the UK*, 2

### ***Journals:***

SURNAME, NAME , (Publication Year), Name of Article, *Name of Journal*, Volume Number and Page Numbers.

EVANS, W.A., (1994), Approaches to Intelligent Information Retrieval, *Information Processing and Management*, 7 (2), 147-168.

### ***Conferences:***

SURNAME, NAME , (Publication Year) , Name of Report, *Name of Conference Bulletin*, Date and Conference Place, Place of Publication : Publishing , Page Numbers

SILVER, K., (1991), *Electronic Mail: The New Way to Communicate*, 9th International Online Information Meeting, 3-5 December 1990, London, Oxford: Learned Information, 323-330.

**Thesis :**

SURNAME, NAME , (Publication Year), *Name of Thesis*, Master's Degree/Doctorate, Name of Institute

AGUTTER, A.J., (1995), *The Linguistic Significance of Current British Slang*, Thesis (PhD), Edinburgh University.

**Maps:**

SURNAME, NAME , Publication Year, *Title*, Scale, Place of Publication: Publishing.  
MASON, James, (1832), *Map of The Countries Lying Between Spain and India*, 1:8.000.000, London: Ordnance Survey.

**Web Pages:**

SURNAME, NAME, (Year), *Title* [online], (Edition), Place of Publication , Web address: URL

HOLLAND, M., (2002), *Guide to Citing Internet Sources* [online], Poole, Bournemouth University,  
[http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide\\_to\\_citing\\_internet\\_sourc.h](http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide_to_citing_internet_sourc.html)  
tml, [ Date Accessed: 4 November 2002].

## DERGİNİN AMACI VE KAPSAMI

*Journal of Arts*, 2018'te yayın hayatına başlayan **uluslararası hakemli ve süreli** bir dergidir. Dergi, farklı sanat dallarında yapılmış çalışmalara yer vermeyi amaçlar. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Her tür sanat alanında çalışan akademisyenler, sanatçılar, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmaları bir araya getirilmektedir. Dergideki makaleler; **KIŞ (Ocak)**, **BAHAR (Nisan)**, **YAZ (Temmuz)** ve **GÜZ (Ekim)** dönemleri olmak üzere yılda dört kez yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan tüm makalelere **DOI numarası** atanmaktadır.

*Journal of Arts*, **ücretsiz-açık erişimli elektronik** bir dergidir. *Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dizinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.*

Değiye gönderilecek yazılarda yazarların **yayın ilkeleri ve yazım kurallarına uyması gerekmektedir**. Yayın ilkeleri ve yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmayan yazılar için değerlendirme süreci başlatılmaz.

## YAYIN İLKELERİ

1. *Journal of Arts*, Nisan 2018'te yayın hayatına başlamıştır. **Müzik, resim, heykel, seramik, grafik, fotoğraf, mimari, çini, sinema, tiyatro, opera, bale ve edebiyat** gibi tüm sanat alanlarında düzenli olarak, **Ocak, Nisan, Temmuz ve Ekim** aylarında yılda dört sayı halinde yayımlanan uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Yayınlanmak üzere gönderilen bütün makaleler, baş editörler, editöryel kurul ve hakemlerce değerlendirilir.
2. Dergi dili **Türkçe ve İngilizce** olup, orijinal araştırma makalesi, teknik not, editöre mektup, tartışma, vaka takdimi ve derleme türünde bilimsel çalışmalar yayınlanır.
3. Yalnızca özgün niteliği olan bilimsel araştırma çalışmalarına yer verilir. Bilimsel çalışmada üretilen bilginin yeni olması, yeni bir yöntem öne sürmesi ya da daha önce var olan bilgiye yeni bir boyut kazandırmış olması gibi niteliklerin aranması esastır.
4. Açık **erişimli elektronik** bir dergi olan *Journal of Arts*'ta yayınlanan tüm makalelere **DOI numarası** atanmaktadır. Dergide yayınlanan makalelere dünya çapında tüm araştırmacılar, tam erişime sahip olmakta ve herhangi bir abonelik ücretleri ödemededen indirebilmektedir.
5. Baş editör ve ilgili editörlerin bilgisi dahilinde, yayın koşullarına uymayan yazıları yayınlamamak, düzeltmek üzere yazarına geri vermek, biçimce düzenlemek yetkisine sahiptir. Yayınlanmak üzere gönderilen yazılar, baş editörler ve konuyla ilgili olan editörlerin uygun gördüğü en az **iki hakem** tarafından değerlendirildikten sonra yayınlanması uygun görülürse dergide basılır. Bir hakemin olumlu diğer hakemin olumsuz görüş verdiği makaleler üçüncü bir hakeme gönderilir. Hakemlere gönderilecek yazılarda yazarın kimliği saklı tutulur. **Kör hakemlik** uygulaması geçerlidir. Ayrıca,

hakemler hakkında da yazarlara bilgi verilmez. Çalışmalar sıraya alınmak koşulu ile yayınlanır.

6. Hakem sürecine dair işleyiş baş editörlerin kontrolünde gerçekleştirilir. Hakem onayından geçse bile, baş editörlerin uygun bulmadığı ya da kabul etmediği bir yayın dergide sürece dahil edilmez. Bu konuda yazar ya da yazarlar dergi ile diğer organlar üzerinde bir yükümlülük oluşturamaz.
7. Baş Editör konuyla ilgili olan diğer editörlerin görüşünü alarak hakem ataması için verilen süre 7 gündür. Değerlendirilmek üzere hakemlere gönderilen makalelere 30 gün içinde hakem tarafından yanıt verilmesi beklenir. Bu sürenin aşılması durumunda editör yeni hakem ataması yaparak eski hakemden isteği geri çeker.
8. Makale kabul kararında verilen "Düzeltilme gerekli" kararından sonra **15 gün** içinde gerekli değişiklikler yazar tarafından yapılmalıdır.
9. Dergide yayınlanmak üzere gönderilen yazıların daha önce **başka bir yerde yayınlanmamış olması veya yayınlanmak üzere gönderilmemiş olması** gerekir. Daha önce **konferanslarda sunulmuş ve özeti yayınlanmış çalışmalar**, bu durum belirtilmek üzere kabul edilebilir. Ayrıca, çalışma **bir kurum tarafından destek görmüşse veya tezden üretilmişse** çalışmanın başlığına verilecek dipnotla bu durumun belirtilmesi gerekir. Yayın için gönderilmiş çalışmalarını herhangi bir nedenle dergiden çekmek isteyenlerin bir yazı ile dergi yönetimine başvurmaları gerekir. Yayın kurulu, gönderilmiş yazılarda makale sahiplerinin bu koşullara uymayı kabul ettiklerini varsayar.
10. Eserlerin tüm sorumluluğu ilgili yazarlarına aittir. Eserler dergimizde belirtilen uluslararası kabul görmüş bilim etik kurallarına uygun olarak hazırlanmalıdır. Gerekli hallerde, Etik Kurul Raporu'nun bir kopyası eklenmelidir.
11. *Journal of Arts'a* sunulan makaleler, başka bir çalışmadan kısmen ya da tamamen kopyalanmamış (plagiarizm) olup olmadıkları "iThenticate" intihal yazılım tarama programı ile kontrol edildikten sonra hakemlere yollanır. Plagiarizm sonucu yüksek çıkan makaleler (**%60 ve üzeri**) için yazardan düzenleme talep edilir. Gerekli düzenlemenin **60 gün** içerisinde yapılmaması durumunda makale reddedilir.
12. Yayınlanan her türlü çalışmanın yayın hakkı dergiye aittir.
13. Dergiye gönderilen yazılara **teelif hakkı ödenmez**.
14. Hiçbir çalışmanın bir başka çalışmadan farklılığı veya üstünlüğü yoktur. Her bir yazar ve çalışma aynı hak ve eşitliğe sahiptir. Her hangi bir ayrıcalık tanınmaz.
15. Dergimizde yayımlanmak üzere gönderilen eserler dergi yazım kurallarına göre hazırlanmalıdır. Yazım kuralları ve ilgili şablon "Yazım Kuralları" başlığı içerisinde yer almaktadır.
16. Değerlendirilmek üzere gönderilen makaleler belirlenen şablona göre hazırlandıktan sonra 25 sayfayı geçmemelidir. Makale özeti 300 kelimeyi aşmamalı ve en az 3 en fazla 7 olmak üzere anahtar kelime yazılmalıdır.

## YAZIM KURALLARI

1. Makalelerin, A4 kâğıt boyutunda ve standart Word formatında, kenar boşlukları; üst:2,5 alt: 2,5 sol: 2,5 ve alt: 2,5 cm **tek satır** aralıklı ve **iki yana yaslı** şekilde yazılması gerekir.
2. Makalelerde sayfa sınırlaması olmamakla birlikte, üst limit olarak **25 sayfanın** aşılmaması beklenmektedir.
3. Yazar bilgilerinin yer almadığı makale dosyası; Türkçe başlık, Türkçe özet, İngilizce başlık, İngilizce özet, özetlerin yanında anahtar kelimeler ve devamında giriş, ana metin, sonuç, kaynakça ve eklerden oluşmalıdır.
4. Üstbilgi, altbilgi ya da sayfa numarası eklenmemelidir.
5. Makaleler, **Türkçe ya da İngilizce** olarak hazırlanabilir.
6. Yazının başına **150 sözcüğü geçmeyen özet** (abstract) eklenmelidir. Yazı dili Türkçe ise, mutlaka İngilizce özet ve İngilizce Başlık eklenmelidir.
7. Özetten sonra makalenin içeriğini belirten **en fazla 5 anahtar kelime** (Türkçe ve İngilizce) belirtilmelidir.
8. Özetler ve anahtar kelimeler Times New Roman 10 Punto, italik, tek satır aralığında ve iki yana yaslı şekilde hazırlanmalıdır.
9. Ana Metin, Times New Roman, 12 Punto, tek satır aralığında, iki yana yaslı şekilde hazırlanmalıdır. Her bir paragraf aralığı (sonra 6 nk) boşluk bırakılmalıdır. Paragrafların ilk satırları 1,25 cm içeriden başlamalıdır.
10. Türkçe ve İngilizce başlıklar, Türkçe ve İngilizce özet bölümlerinin üzerine büyük harfle, ortalanarak, 1,5 satır aralıklı, Times New Roman, 12 punto ve kalın (bold) olarak yazılmalıdır. Makalenin ana başlık ve alt başlıkları ise 2., 2.1., 2.1.1. gibi ondalıklı şekilde, giriş başlığından başlayarak (Kaynakça hariç) numaralandırılmalı ve kalın (bold) yazılmalıdır. Ana başlıklar büyük harfle yazılmalı, alt başlıkların ise yalnızca ilk harfi büyük olmalıdır. Başlıklardan önce ve sonra 6 nk boşluk bırakılmalıdır.
11. **Tüm şekil, tablo ve grafiklere** bir başlık verilmeli ve başlıklar ardışık olarak numaralandırılmalıdır. Başlık tablo, şekil veya grafiğin üstünde sayfaya ortalı Times New Roman, 12 punto, kalın (bold) olarak yer almalıdır. Tablo, şekil veya grafik yazısı no'su ile birlikte verildikten sonra tek nokta konularak tablo, şekil veya grafik ismi yazılmalıdır. Kaynak bildirimleri tablo, şekil veya grafiklerin altında 11 punto olarak verilmelidir.
12. Dipnotlar (açıklama içeren) metin içinde numaralanmalı, ayrı bir sayfada numara sırasına göre "Notlar" başlığı altında Times New Roman 11 punto ile yazılmalı ve metnin arkasına konmalıdır.
13. Makalede matematiksel denklem ve formüller numara verilerek sıralanmalıdır. Numaralandırma satırın en sağında parantez içinde yapılmalıdır.
14. Metin içinde atıfları belirtmek için **Harvard referans tekniği** kullanılmalıdır. Bu tekniğe göre metin içinde geçen atıflar, yazar soyadı ve parantez içinde yer alan yayın yılı ile belirtilir. Konuyla ilgili örnekler aşağıda sırasıyla verilmiştir.



i. Yazar adı cümlenin doğal bir parçası olarak kullanılmışsa yayın yılı parantez içinde;

Gürkaynak (2002) kimyasal çözeltiler üzerinde yapmış olduğu ...

ii. Yazar adı cümlenin doğal bir parçası olarak kullanılmamışsa yazar adı, basım yılı ve sayfa sayısı şeklinde olmalıdır;

En son çalışmalar (Pınar, 2003: 12) uygulamanın ...

iii. İki yazarın bulunması durumunda, her iki yazarın soyadı da kullanılır.

Cinicioglu ve Keleşoğlu (1993) yumuşak dolgular üzerinde ...

iv. İkiyden fazla yazar olması durumunda ilk yazarın soyadını “ve diğ.” ifadesi takip eder.

Öztoprak ve diğ. (1999) tarafından öne sürülen ...

v. Eğer aynı yazarın aynı yılda basılmış birden fazla yayını kullanılmışsa basım yıllarının sonuna alfabetik bir karakter ilave edilir.

Bozbey ve diğ. (2003a) tarafından yapılan çalışmalar bu sonucu ...

vi. Eğer anonim bir kaynak kullanılmışsa “anon” ifadesi kullanılır.

xvi

Son zamanlarda konuşulan gerçekler (Anon 1998: 53) ...

vii. Eğer yazarı belirsiz bir gazete yazısı kullanılacaksa gazete adı, basım yılı ve sayfa no;

Bölgede görülen sel baskınları yapısal özellikleri etkilemektedir (Atlas, 1998: 6)

viii. Tez çalışmasında faydalanılan yayınlar yazar soyadlarına göre alfabetik sırayla sıralanır. Yayının basıldığı derginin, kongre kitapçığının, kitabın vb. adı eğik (italik) olarak gösterilir

ix. İnternette alınmış kaynaklara atıf yapılırken, yazar adı varsa daha önce belirtildiği şekilde gösterilir. Yazar adı yoksa kaynağı sunan kurumun adı ve tarih kullanımı aşağıdaki şekilde gösterilir.

Pazar hakkında bilgiler yer almaktadır (İMKB, 23.06.2003) veya

Yazarı belli olmayan internet kaynaklarına atıf yapılırken, büyük harflerle URL-sıra numarası, yıl şeklinde yazılmalıdır. Örneğin:

(URL-1, 2003), (URL-1 ve URL-2, 2003

URL-1'e (2003) göre ...

15. **Kaynakça** Times New Roman, 12 punto şeklinde yazarların soyadları göz önüne alınarak alfabetik sırayla ve asılı biçimde çalışmanın sonunda bulunmalıdır. Her kaynak arasındaki paragraf aralığı (sonra 6 nk) olmalıdır. Eğer yazarın/ların aynı yıl içerisinde birden fazla çalışmasına atıf yapılmışsa ise bu çalışmaların yayın yılı sonuna (a,b,c,..) gibi semboller verilerek sıralanmalıdır. Makale ve bildirilerde dergi ve sempozyum/Kongre adı, kitap ve tezlerde ise kitap ve tez adı italik olarak yazılmalıdır. Kaynakça aşağıda gösterildiği şekilde düzenlenmelidir.

#### **Kitap referansı için gösterim**

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), *Kitap adı*, Yayınevi, Basım Yeri, ISBN.

MERCER, P.A. and SMITH, G., (1993), *Private Viewdata in the UK*, 2

#### **Dergilerdeki makaleler için gösterim**

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), Makalenin adı, *Derginin Adı*, Cilt no ve (bölüm)

EVANS, W.A., (1994), Approaches to Intelligent Information Retrieval, *Information Processing and Management*, 7 (2), 147-168.

#### **Konferans bildirileri için gösterim**

xvii

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), Bildiri Adı, *Konferans Kitapçığının Adı*, Tarih ve Kongre Yeri, Basım Yeri: Yayınevi, sayfa numaraları

SILVER, K., (1991), Electronic Mail: The New Way to Communicate, *9th International Online Information Meeting*, 3-5 December 1990 London, Oxford: Learned Information, 323-330.

#### **Tezler için gösterim**

Yazarın SOYADI, ADI., (Yayın yılı), *Tezin Adı*, Yüksek Lisans/Doktora, Enstitü Adı

AGUTTER, A.J., (1995), *The Linguistic Significance of Current British Slang*, Thesis (PhD), Edinburgh University.

#### **Haritalar için gösterim**

SOYADI, ADI., (Yayın Yılı), *Başlık*, Ölçek, Basım Yeri: Yayınevi.

MASON, James, (1832), *Map of The Countries Lying Between Spain and India*, 1:8.000.000, London: Ordnance Survey.

#### **Web sayfaları için gösterim**

Yazarın SOYADI, ADI., (Yıl), *Başlık [online]*, (Edition), Yayın Yeri, Web adresi:URL

HOLLAND, M., (2002), *Guide to Citing Internet Sources* [online], Poole, Bournemouth University,  
[http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide to citing internet sourc.html](http://www.bournemouth.ac.uk/library/using/guide%20to%20citing%20internet%20sourc.html) [Erişim Tarihi: 4 Kasım 2002].

## ETHICAL GUIDELINES

*Journal of Arts* is committed to meeting and upholding standards of ethical behaviour at all stages of the publication process. It strictly follows the general ethical guidelines provided by the Committee on Publication Ethics (COPE), the Open Access Scholarly Publishers Association (OASPA) and Cambridge Journals Ethical Standards and Procedures. Depending on these principles and general publication requirements, editors, peer reviewers, and authors must take the following responsibilities in accordance to professional ethic and norms. The proper and ethical process of publishing is dependent on fulfilling these responsibilities

### ***The Responsibilities of Editor(s)***

- The editor in chief and co-editor(s) should acknowledge receipt of submitted manuscripts to the authors within ten days. The editor in chief and co-editor(s) have responsibility in order to determine which of the submitted manuscripts could be published.
- Editors should adopt editorial policies that encourage maximum transparency, complete, impartial and honest reporting
- The submitted manuscripts will be controlled by the editor and the associate editor(s) in case of the plagiarism possibility. In this stage, the detected plagiarized manuscripts by the The editor in chief and relevant editor(s) will be rejected by the editor and associate editor(s). No way that the plagiarized manuscripts will be taken in the consideration process.
- The unpublished data and method in the submitted manuscripts should not be exploited/use by anyone in her/his study without the written permission of the author.
- The submitted manuscripts should be evaluated in accordance to the framework of solely intellectual norms in regardless of social, religious, cultural, economical background.
- The submitted manuscripts should not be disclosed no one other than the reviewer, the publisher, the editor assistants and the author(s) of such manuscripts by The editor in chief and relevant editor(s).
- When obtained interest struggle/conflict among the submitted manuscripts and other author(s) and/or institution, such submitted manuscripts should be recuse himself or herself from the review process.
- The final decision concerning the acceptance or rejection of the submitted manuscripts belongs to the editor in chief. This situation will be decided with reference to the originality and significance of the submitted manuscripts.
- The editor in chief should not oblige the authors to cite any articles or papers in the journal as the submitted manuscripts of the authors to be able to accept in the journal.

### ***The Responsibilities of Reviewer(s)***

- The reviewers have responsibility to the editor to inform the editor regarding the review process of the submitted manuscript in case the reviewers do not feel

enough qualified in order to review the assigned manuscript or if they cannot complete the review process on time.

- The reviewers should complete her/his task in the respect to principle of secrecy. Reviewers should not share or discuss any data regarding the submitted study with no one except the editors.
- The reviewer should not disclose and share any data/content and opinions of the submitted manuscripts and should not use personal interest. Furthermore, the reviewers should not use any data of the unpublished paper.
- The criticism of the reviewers should be based on objective and scientific perspective and also the reviewers should avoid from personal criticism against the author(s). The reviewers are supposed to support her or his opinions by providing clear and tangible proofs.
- If the reviewers detect any similarities between the assigned manuscript and another published articles in the journal or in an another journal, they are supposed to notify the editor about this situation.
- The reviewers should not take any part in evaluation process of the submitted manuscripts with author(s) who have competition, cooperation or other kind of relations or links.
- Reviewers should conduct the work they agree to evaluate on time.

### ***The Responsibilities of the Author(s)***

- The author(s) should not send the same study manuscript to more than a/one journal simultaneously.
- The authors should gather the data relating the studies in the framework of principle of ethic. The publisher, the editor and the reviewer could demand the raw data from the author(s) which the study is based on.
- The studies which are sent to the journal should provide details and references/sources in an adequate level. Dishonesty and incorrect statements are unacceptable due to causing unethical principles.
- The submitted manuscripts should be original and the originality of the study should be ensured by the author(s). If others' papers and/or words are used in the context of the submitted manuscript, the reference should be provided in accordance to appropriate style. Also excerpts should be in an appropriate style in accordance to the writing rules of the journal and scientific ethics. The authorities are supposed to refer to other publishments which effect the essence of their submitted studies.
- The authors are supposed to notify a conflict of interest, financial sources and foundations if any of them are supported their studies.
- All the person(s) who contributed to the submitted manuscript in the respect of design, interpretation or implementation should be written on the submitted manuscript. All participations contributed in essence, should be listed respectively. Also apart these persons should be added to the part of "Acknowledgement".
- If the author detects any flaw or error(s) in the context of the submitted manuscript, the author is responsible to urgently notify this situation to the editor or the publisher in behalf of collaboration in order to correct such error(s) or flaw(s).

# YAYIN ETİK KURALLARI

*Journal of Arts*, yayın sürecinin her aşamasında etik davranış standartlarını benimsemeyi ve bunları yerine getirmeyi taahhüt etmektedir. Yayın Etik Komitesi (Committee on Publication Ethics - COPE), Açık Erişim Akademik Yayıncılar Derneği (Open Access Scholarly Publishers Association - OASPA) ve Cambridge Journals Etik Standartları ve Prosedürleri tarafından sağlanan genel etik yönergelerine sıkı bir şekilde bağlıdır. Bu yönergelerde belirtilen ilkelere ve genel yayın şartlarına bağlı olarak, mesleki ve etik standartlara göre editörler, hakemler ve yazarlar aşağıdaki sorumlulukları almalıdır. Yayın sürecinin düzgün ve etiğe uygun şekilde işlemesi bu sorumlukların yerine getirilmesine bağlıdır.

## ***Editörlerin Görevleri***

- Baş editor ve yardımcı editörler, dergiye yayınlanmak üzere gönderilen çalışmaların, 10 gün içinde, değerlendirmeye alınıp alınmadığını yazara bildirmelidir. Editör ve yardımcı editörler gönderilen çalışmaların hangilerinin yayınlanması gerektiğine karar vermekten sorumludur.
- Editörler dürüst, tarafsız, şeffaf ve bütünlük arz edici bir editorial politika izlemelidir.
- Dergiye gönderilen çalışmalar Baş editör ve yardımcı editörler tarafından öncelikle intihal ihtimaline karşı kontrol edilmelidir. Bu aşamada intihal ihtimali olan çalışmalar, Baş editor ve ilgili editörler tarafından reddedilir.
- Dergiye gönderilen çalışmalarda yer alan yayınlanmamış yöntem ve bilgiler, yazarın açık yazılı izni olmaksızın hiçbir kimse tarafından kendi çalışması içinde kullanılmamalıdır.
- Dergiye gönderilen çalışmalar; yazarların sosyal, kültürel, ekonomik özellikleri ile dini inançları göz önüne alınmaksızın, sadece entelektüel değerleri çerçevesinde değerlendirilmelidir.
- Dergiye gönderilen çalışmalar, Baş editor ve ilgili editörler tarafından çalışmanın yazar(lar)ı, hakemleri, yardımcı/alan editörleri ve yayıncı dışında hiç kimseye ifşa edilmemelidir.
- Baş editor ve ilgili editörlerin dergiye gönderilen çalışmaların başka bir yazar ve/veya kurum ile çıkar çatışmasının olduğunu tespit etmesi halinde, çalışma yayın/değerlendirme sürecinden çekilmelidir.
- Dergiye gönderilen çalışmaların kabulü veya reddi ile ilgili son görüş baş editöre aittir. Editör çalışmanın özgünlüğü ve önemi gibi hususları dikkate alarak kararını vermelidir.
- Baş editör, dergiye gönderilen çalışmaların kabulü için yazarlara dergideki herhangi bir makaleye veya başka bir çalışmaya atıf yapması konusunda telkinde bulunmamalıdır.

## ***Hakemlerin Görevleri***

- Editör tarafından kendisine değerlendirme için gönderilen çalışmayı değerlendirme konusunda çalışma ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmadığını hisseden ya da ivedi bir değerlendirme yapamayacak durumda olan bir hakem, editörü bu durumdan haberdar ederek değerlendirme görevinden ayrılmalıdır.

- Hakemler, gizlilik ilkesine riayet ederek değerlendirmesini yapmalıdır. Editörler dışındaki kişilere çalışmalar gösterilmemeli ve başkalarıyla çalışma hakkında tartışma yapılmamalıdır.
- Hakemler, inceleme sürecinde elde etmiş olduğu ayrıcalıklı bilgi ve fikirleri gizli tutmalı ve kişisel çıkarı için kullanmamalıdır. Ayrıca hakemler, değerlendirmesini yaptığı ve henüz yayınlanmamış çalışmanın verilerinin herhangi bir parçasını kullanmamalıdır.
- Hakem eleştirileri nesnel olarak yapılmalıdır. Yazara karşı hiçbir kişisel eleştiri yöneltmemelidir. Hakemler, fikirlerini açık biçimde destekleyen argümanlarla ifade etmelidir.
- Hakemler değerlendirilen çalışmanın daha önce yayınlanmış başka bir çalışma ile arasında esaslı bir benzerlik veya örtüşmeyi tespit etmeleri halinde, durumu editöre iletmelidirler.
- Hakemler, yazarı ile aralarında rekabet, işbirliği veya başka türlü ilişki veya bağlantılar bulunduğunu tespit ettiği çalışmaları değerlendirmemelidir.
- Hakemler çalışmaları kendilerine verilen süre içinde, zamanında değerlendirmelidir.

### ***Yazarların Görevleri***

- Yazar(lar), aynı çalışma metnini aynı anda birden fazla dergiye göndermemelidir.
- Yazarlar çalışmalarına ilişkin verileri etik ilkeler çerçevesinde toplamalıdır. Yayımcı, editör ve hakem, çalışmanın dayanağını oluşturan ham verileri yazar(lar)dan talep edebilir.
- Dergiye gönderilen çalışmalar, yeterli düzeyde kaynak bilgisi ve ayrıntı içermelidir. Hileli ve bilinçli yanlış ifadeler etik olmayan durumlara yol açacağından kabul edilemez.
- Yazarlar tarafından dergiye gönderilen çalışmalar özgün olmalı ve çalışmanın özgün olduğu garanti edilmelidir. Eğer gönderilen çalışmalarda başkalarının çalışmalarını ve/veya kelimeleri kullanılıyorsa uygun bir şekilde atıf yapılmalıdır. Ayrıca yapılacak alıntı da bilimsel etik ve dergi yazım kurallarına uygun olmalıdır. Yazarlar gönderdikleri çalışmalarının esasını etkileyen önceki yayınlara atıf yapmak zorundadır.
- Yazarlar gönderdikleri çalışmaları destekleyen kuruluşları, finansal kaynakları veya çıkar çatışmasını beyan etmekte yükümlüdür.
- Dergiye gönderilen çalışmanın tasarımına, uygulanmasına veya yorumuna katkı sağlayan her kişi, çalışmada belirtilmelidir. Önemli katkıda bulunan tüm katılımcılar ilk yazarı takiben listelenmelidir. Bunun dışındaki kişiler ise çalışmanın “Teşekkür(Acknowledgement)” kısmına ilave edilmelidir.
- Yazar, dergide yayınlanmış çalışması içerisinde önemli bir yanlışlık veya kusur tespit ederse, bu durumu acil olarak dergi editörüne veya yayıncıya bildirmek ve mevcut yanlışlığın veya kusurun düzeltilmesi için editörle işbirliği yapmak yükümlülüğündedir.



journal  
of arts

**E-ISSN: 2636-7718**

**Volume/Cilt: 2**

**Issue/Sayı: 2**

**2019**

**CONTENT / İÇİNDEKİLER**

**ÇAĞDAŞ SANATTA GERÇEKLİK TEMSİLİ SORUNALI VE METADRAM**

*THE PROBLEMATIC OF REPRESENTATION OF REALITY IN CONTEMPORARY ART AND METADRAMA*

*Vecihe Özge ZEREN .....77-94*

**SAYFA TASARIMI NEDİR?**

*WHAT IS PAGE DESIGN?*

*Gökçin ÇUBUKCU & İsmail DOĞAN .....95-112*

**ÇAĞDAŞ GÖSTERİ SANATLARINDA BİR ANLATIM ARACI OLARAK KUKLA**

*PUPPET AS A FORM OF EXPRESSION IN CONTEMPORARY PERFORMING ARTS*

*Işinsu ERSAN .....113-128*



## ÇAĞDAŞ SANATTA GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNALI VE METADRAM\*

### THE PROBLEMATIC OF REPRESENTATION OF REALITY IN CONTEMPORARY ART AND METADRAMA

Vecihe Özge ZEREN \*

\* Öğr. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü  
Çanakkale/TÜRKİYE, E-mail: [vozgezere@gmail.com](mailto:vozgezere@gmail.com)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9623-1062>

Geliş Tarihi: 9 Mart 2019; Kabul Tarihi: 24 Nisan 2019

Received: 9 March 2019; Accepted: 24 April 2019

#### ÖZET

Yüzyıllar boyunca dışsal gerçekliği doğrudan temsil etmeyi amaç edinmiş olan tiyatro tarihinin, tarihsel avangartlardan itibaren gerçekliğe ilişkin alternatif düşünce ve temsil olanaklarına tanıklık ettiği görülür. Gerçeği olduğu gibi yansıtırma fikrinin yanı sıra, gerçeği dönüştürme, çarpıtma ya da tamamen yok sayma eğilimleri ortaya çıkar. Baudrillard'ın simülasyon kuramı başta olmak üzere, çağdaş düşünürlerin teknoloji çağında değişime uğrayan gerçeklik algısını çözümlenmek üzere ortaya attıkları fikirler ekseninde şekillenen yeni yazma pratikleri, oyunların hem içerik hem de biçimsel yönelimler bakımından konvansiyonelden giderek uzaklaşmasını sağlar. 20.yy ortasından itibaren gözlenen değişimlerde kapitalistleşmeye bağlı olarak, sanat eserinin sıradan bir ürün gibi meta değerine indirgenmesi, tiyatro pratiklerini de etkiler. Nesneleşme olgusu ile ilişkilendirilen teatralleşme süreci, sadece sahneleme ve oyunculukta değil, dram sanatı üzerinde de etkin olur. Bu süreçte, oyun yazarlığında hem somut gerçeklikten uzaklaşmak hem de postmodernizmin dramın ölümüne ilişkin söylemini tersinlemek adına, dramın teatral kodlarını açığa vuran metadramatik oyunlar önem kazanır.

**Anahtar Kelimeler:** gerçeklik temsili, metadram, teatrallik

#### ABSTRACT

The history of theatre, which has aimed to represent the external reality directly for centuries, witnessed the alternative thought and possibilities of representation about reality beginning from the historical avant-garde. In addition to the idea of reflecting the reality as it is, the tendencies to transform, distort or completely ignore it arose. The new writing practices, which are shaped by the ideas of contemporary thinkers to analyze the perception of reality that has changed in the technology age, especially the simulation theory of Baudrillard, enable the plays to distance themselves from the conventional in terms of both content related and formal tendencies. In the changes observed since the

\* Bu çalışma, Prof. Dr. Semih Çelenk'in yönettiği "Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

*mid-20th century along with capitalist transformation, the reduction of the artwork to its commodity value just as an ordinary product also affects theatrical practices. The process of theatricalization, which is associated with the phenomenon of objectification, is effective not only on the staging and acting but also on the art of drama. In this process, metadramatic plays revealing the theatrical codes of drama gains importance in play writing – both to move away from concrete reality and to reverse the postmodernism's discourse about death of drama.*

**Keywords:** representation of reality, metadrama, theatricality

## 1. GİRİŞ

20.yy felsefesi ve estetiği, gerçek ve gerçeklik kavramlarının nesnellik, değişmezlik ve kendilerini algılayan öznenin iradesinden bağımsız varlık gösterme niteliklerine dayanan klasik tanımlamalarının aşılına ve yeniden tanımlanmaya başlandığı tarihsel bir dönüm noktasıdır. 21.yy ise söz konusu kavramların bütüncül biçimde reddedilmesinin daha güçlü biçimde dile getirildiği bir çağ olarak başlar. İnsanlığın epistemolojik ve ontolojik tanımlama ve algılama mekanizması üzerindeki bu kaotik değişim, kaçınılmaz olarak temel meselesi gerçeklik olan tiyatro ve dram sanatını da etkiler. Dışsal gerçekliğin klasik mimesis anlayışına göre temsil edilmesi fikrinin terk edilmeye başlanmasıyla birlikte, dram sanatı açısından yeni olmayan, ancak kullanım alanı ve anlatım olanakları bakımından giderek gelişen metadramatik metinlerin sayısında önemli bir artış olduğu dikkat çeker. Çağdaş oyun yazarlarının temel kurgulama tekniklerinden biri haline gelmeye başlayan metadramın gerçeklik temsili ile olan ilişkisini anlamak için öncelikle söz konusu sorunsalın çağdaş estetik tartışmaları içindeki yerine değinmek gerekmektedir.

## 2. GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNSALINA İLİŞKİN ÇAĞDAŞ TARTIŞMALAR

### 2.1. Sanatsal İmge ve Gerçeklik Temsili İlişkisi

Sanat yapıtının gerçeklikle olan ilişkisi, içinde üretildiği toplumsal, kültürel ve politik koşullara bağlı olarak değişkenlik gösterir. Sanatsal üretime zemin hazırlayan toplumsal ya da bireysel itkinin kaynağında gerçeklikle ilgili saptanmış bir sorun yatar ve genel olarak amaç, bu soruna ilişkin estetik bir tespit yapmaktır. Tek başına sanat üretimiyle gerçekliği değiştirmek mümkün olmasa da onun belirli bir parçasını açığa çıkarmak esastır. Yapıt, ister toplumsal/politik isterse bireysel/psikolojik içeriğe sahip olsun, her durumda temel olarak gerçekliği nasıl ele aldığına göre değerlendirilir. Gerçekliği birebir yansılayabildiği ve onu ontolojik olarak olumlayabildiği gibi, gerçekliği yadsıyarak çarpıtabilir ve ondan bilinçli olarak uzaklaşabilir ya da onu aşmaya çalışabilir. Burada önemli olan nokta, birbirine taban tabana zıt olan her iki eğilimde de gerçeklikten kaçışın mümkün olmamasıdır. Sanatsal imgelerin gerçeklikle ilişkisinin temelinde yatan bu paradoksun kaynağı, sanatsal imgenin bir kurgu, dolayısıyla hakiki olmayan/sahte ürün olmasına rağmen alımlayıcılar için somut ya da dışsal gerçeklikle ilişkilendirilme zorunluluğudur. İmgenin gerçekçi ya da sürreal görünümü bu beklentiyi değiştirmez; illüzyonu kuran da, kıran da, reddeden de gerçeklikten beslenmeye mecburdur. Çizgi film, animasyon, bilim kurgu vb kurgulardaki karakterler ve içinde buldukları çevre ne kadar gerçek-dışı ya da grotesk biçimde kurgulansa da sonuçta yapıt, gerçek insanları ve gerçek dünyayı referans aldığı için onunla benzerlikler taşır, dolayısıyla kurgulanan her şeyin somut gerçeklikle kaçınılmaz bir ilişkisi vardır. Dolayısıyla sanat imgesiyle gerçeklik arasında görece olarak bulanık hale gelebilecek ama ortadan kalkması mümkün olmayan kopmaz bir bağ vardır.

Afşar Timuçin, kurgusal gerçekliği yaratan özneye kurguladığı nesne arasındaki diyalektik ilişkiden hareketle estetik nesnenin bir gerçeklik olduğu kadar bir kurgu olduğuna vurgu yapar. "Özne, gözüne uygun düşen bir nesneyi hızla izler, ondaki özellikleri bulur çıkarır, bu arada onu kendisine göre yeniden kurar. Bu yeniden kuruş nesneyi nesne olmaktan çıkarmaz" (Timuçin, 1993: 173). Dolayısıyla özne ve nesne arasındaki ilişkinin konumlanış biçimi, sanatsal imgenin gerçeklikle kurduğu ilişkide belirleyici bir faktördür. Bundan hareketle sanatsal imgelerin üç düzlemde meydana geldiği söylenebilir: Yapıtın ana malzemesini veren ve birincil olarak nitelendirilebilecek olan *somut gerçeklik* bu sorunsalın ilk düzlemini oluşturur. Sanatçının kurguladığı ve yapıtı bir malzemeye dönüşmüş olan sanatsal imgenin gerçekliği ise *kurgusal gerçeklik* olarak adlandırılan ikincil düzlemi meydana getirir. Kurgusal düzlem her ne kadar somut olandan beslenerek meydana gelse de, fiziksel dünyanın gerçekliğine sahip değildir. Bu ikisi arasındaki ilişki, gerçeklik temsili sorunsalını açıklamak için hala yeterli veriyi sunmamaktadır. İzleyici/alımlayıcının, özellikle çağdaş ya da kavramsal sanat karşısındaki tutumu, üçüncü bir gerçeklik düzlemi yaratır. Yorumu dayalı ve değişkenlik gösteren bu düzlem, alımlayıcının hem toplumsal hem de kişisel birikimine ve hayal gücüne göre şekillenen *duygusal gerçeklik*'tir (Adanır, 2014: 1-6).

Kurgusal ve duygusal gerçeklik düzlemlerine olan ihtiyacımız, esas olarak somut gerçeklikten kaçış arzusuna işaret eder. Bilincimizden bağımsız olarak verili olan gerçeklik, pratik yaşama yönelik ve duyusal açıdan yavandır. Duyusal tatmine duyulan ihtiyaç, oyun dürtüsüyle bir araya geldiğinde, sanatsal imgeler yaratmak, bu yavan gerçekliği dönüştürmenin en etkili yöntemi olarak ortaya çıkar. Gerçeklikten daha aşkın bir değer olarak beliren güzellik ve estetik haz, gerçekliğin sanat üretimi içerisinde devingen ve değişken bir özellik göstermesine izin verir. Aynı zamanda olanı olduğu gibi yansıtmak yerine, olasılık dahilinde olanı ya da belli bir yaklaşım çerçevesinde olması gerekeni yansılama özgürlüğüne sahiptir. Dolayısıyla sanatsal imge, gerçeklikle temas halinde olduğu kadar, onu istediği gibi şekillendirebilir. Somut düzlemde gerçekleşen eylemler, sanatsal imgeye dönüşürken herhangi bir zorunluluk yasasına tabi tutulamaz. Yaratıcı öznenin bakış açısına, ideolojisine, baktığı realite çerçevesi içinden bir araya getirmek üzere seçtiği olgulara göre değişiklik gösterir. Sanatçı, gerçeklikle istediği gibi oynayarak onu 'gerçeklik üzerine söylenen bir yalan'a dönüştürür. Bu noktada sanatın işlevi ve gerçekliği kullanma biçimleri konusunda önemli bir soru belirir: Gerçekler hakkında söylenen bir yalan olarak tarif edilebilecek olan sanatın kendine özgü tekniklerle gerçekliği yeniden sunmasının amacı nedir? Bu soruya sıklıkla verilen yanıtlardan biri, sanatın gerçeklikten kaçma ya da onu aşma arzusu olmasıdır. Dışsal gerçeklikten kaçma özlemini ifade eden sanatsal yaratımın, ironik bir biçimde yine onu kopya etmesi, sanatsal üretimin toplumsal gerçeklikten kaçış mı, yoksa onu yeniden üretmenin şizofrenik bir aracı mı olduğu sorusunu gündeme getirir. Dahası kitlesel olarak bu yalana duyduğumuz ihtiyacın özünde ne vardır? İnsanlığı yaratıcı bir özne haline getiren zihinsel ve duygusal donanım, zihinden bağımsız olarak var olan gerçekliği duyusal olarak algılamamızı yetersiz hale getirir. Gerçek olanın doğruluğunu sınıma itkisi, gerçekliğin tek başına hüküm sürmesinin önüne geçer ve gerçekliğe ilişkin bir 'yalan' üretme aracı olarak sanat ortaya çıkar. Düşünsel ve bilimsel üretimin yanı sıra, sanatsal üretim de bireysel ve toplumsal düzlemde doğruyu araştırmanın önemli verilerinden biri haline gelir.

Ernst Fischer'e göre, sanata ve onun ürettiği imgelere olan yatkınlığımız, kendimizi aşmak ve tüm insan olmak arzumuzun bir sonucudur. İnsanlık, sanatsal üretim aracılığıyla kabul görme, çoğalma ve bütünleşme isteğinin bir uzantısı olarak, başka yaşantıları deneyimleme şansı bulur. Bu deneyimi paylaşmak, bir yandan dışsal gerçekliğe ilişkin yeni fikirler edinmeyi sağladığı gibi, aynı zamanda ona belli bir düzen kazandırma ve yeniden yapılandırma imkanı da tanır (Fischer, 1995: 13). Arthur Danto ise bir nesneyi ya da imgeyi sanat eserine dönüştüren şeyin, belli bir bağlama oturması gerekmediğinden bahseder. İçerik

yokluğuna işaret eden bağlamsızlaşma olgusu, *mimesis* kavramına ilişkin yeni bir açılım getirir. *Mimesis*'i özgür bir yaratım süreci olarak ele alan bu yaklaşıma göre sanatsal imge, somut ya da gösterge karşılığı bakımından her durumda güvenilir ya da kesin olarak karşılığı tespit edilebilir bir olgu değildir. Dolayısıyla sanatsal imgelerin gerçekliğin birebir yansımaları olmaması, sanatın temel hedefi olan estetik hazzın da önkoşuludur (Danto, 2012: 19-33). Alain Badiou'ya göre de sanatın temel ölçütü hoşça gitmektir ve eğer sanat hoşça gitmezse, *kathartik* etki yaratamaz. Bu etkiyi yaratmak için sanatın göndermede bulunduğu şeyin hakikat olması bir zorunluluk değildir. Hakikate olan bağlılık, sadece izleyicinin belli bir özdeşleşme kurabilmesine yetecek kadar gereklidir. Badiou, hakikatle kurulan bu zayıf bağlantıyı "bir hakikatin imgesel'e hapsedtiği şey" olarak tanımlar. Hakikatin içerdiği gerçeğin imgeselleştirilmesi, klasik estetiğin temel kurallarından biri olan 'gerçeğe benzerlik' ilkesini yerine getirmiş olur. Sanatın hakikatle arasındaki bu uzaklık, sanatı masumlaştıran ve onu bir anlamda kamusal bir hizmet olan 'hoşça gitme' düsturunu gerçekleştiren bir özelliktir (Badiou, 2010: 14-15). Temeli Aristoteles'e dayanan, estetik hazzın gerçeklikten uzaklaşmakla mümkün olacağı fikri, günümüz sanatı açısından ciddi bir ironi yaratmaktadır. Klasik estetikte yansıtılan gerçeğin sadece güzel olanla sınırlı olması, çirkin ve bayağı olanın gerçekliğin bir parçası olarak görülmediği anlamına gelir. Çağdaş sanatın klasik güzel kategorisinin yanı sıra, yücenin karşıtı olacak biçimde groteske yönelmesi, gerçekliğin yok sayılan alanını estetiğin bir parçası haline getirme stratejisidir. Mario Perniola'ya göre, günümüz sanatının karakteristik özelliği, seyirciyi korkunç ve bayağı bir şeyin karşısına koyma arzusudur ki, bu korkunç ve bayağı olan şey de gerçekliğin ta kendisidir. Klasik sanat, beğeni kategorisi üzerinden şekillenmiş ve bu anlayışla binlerce yıllık sanat tarihine imza atmışken, günümüz estetiğinin ana kategorilerinden birisi tiksintidir ve bu tiksinti, somut gerçekliğin abartılarak yansılmasından kaynaklanmaktadır. Gündelik yaşamın çirkinliklerinden ve bayağılığından kurtulmanın aracı olarak görülen sanat, şimdi bu bayağılıkları en çıplak haliyle gözler önüne sermekte ve bu yolla seyirciyi şoka uğratmaktadır (Perniola, 2015: 20-22). Dolayısıyla gerçekliğe nereden bakıldığı ve nasıl yorumlandığı, sanatsal imge ve yansılacağı gerçeklik açısından önemli bir veridir. Gerçekliğin sadece hoşça giden yanlarını sergilemekten vazgeçen çağdaş sanat, izleyicinin klasik edilgen rahatlığına son verir ve onu sanatın yansılacağı gerçeklik karşısında tavır almaya zorlar. Sanatsal imgenin gerçeklikten uzaklaştığı ölçüde haz vereceği fikri, Slavoj Žižek'in *yamuk bakış* yaklaşımıyla da bağlantılandırılabilir. İnsanlığın sanat aracılığıyla gerçekliği dönüştürme ya da aşma itkisinin temelinde Žižek'in Jacques Lacan'dan yola çıkarak açıkladığı özne ve arzu nesnesi arasındaki paradoksal ilişkinin bir benzeri vardır. Lacan'a göre, öznenin arzuladığı nesne ile bu arzuyu gerçekten tatmin edecek nesne birbirinden farklıdır; bu nedenle de arzunun tatmin edilmesi söz konusu değildir. Bu durumda iki senaryo devreye girer: İlkinde özne, arzuladığı nesneye kavuşamaz ve arzusu tatmin edilemez; ikincisinde ise özne, arzu nesnesine ulaşır ama arzuladığının bu olmadığını anlayarak yine aynı tatminsizliğe ve arayışa döner. Öznenin arzusunu gerçekleştiren en önemli araç ise bir senaryo biçiminde kurguladığı fantezilerdir. Gerçeklikten kaçışın ya da onu aşmanın bir ürünü olarak ortaya çıkan sanatsal üretim, belli travmatik süreçleri atlatmak üzere bireyin başvurduğu fantezilerden farksızdır. Gerçeklikten kaçış, yaratıcı öznenin temel arzusudur ve bu arzuyu tatmin etme arayışı olarak ürettiği sanat eseri de arzusunun nesnesidir. Žižek'e göre, bir şeye dosdoğru bakarsak, onu gerçekte neyse öyle görürüz ve bu nesnel bakış açısidir. Ancak arzu ve endişelerin işin içine karıştığı durumdaki bakış, yamuk bakıştır ve bize gerçekleri çarpık, bulanık bir biçimde gösterir. Gerçekliği aşma arzusu içindeki sanatçı da tıpkı Lacan'ın psikanalizinde travmadan kurtulmanın aracı olarak tarif ettiği fanteziler gibi, estetiğin araçlarıyla kurgusal bir dünya yaratarak içsel endişesinden kurtulmaya çalışır. Bunu yaparken de sanatının malzemesi olan gerçekliğe yamuk bakmak, yani onu çarpıtmak ve bulanıklaştırmak durumundadır (Žižek, 2005).

Bütün bu tartışmaların vardığı ortak nokta, sanatsal imgenin, gerçekliği aşmaya yönelik bütün girişimlerine rağmen, sonuçta ondan kaçınmasının olanaksız olduğudur. Önemli olan, ele alınan somut gerçekliğin hem sanatçının hem de alımlayıcının bakış açısına göre nasıl yorumlandığıdır. Klasik sanatta, estetik faydacılık (dini ya da etik ve toplumsal bir eğitime hizmet etmesi bakımından) nedeniyle, gerçekliğin doğrudan temsiline başvurulduğu görülür. Ancak tarihsel avangardlarla başlayıp özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra faydasal araçsallığını yitirerek özerkleşen çağdaş sanatta gerçekliğin temsili önemli bir sorunsala dönüşür. Bir yandan imge ve gerçeklik arasında hiçbir dönemde olmadığı kadar büyük bir yakınlaşma gözlenirken, bir yandan da bu yakınlaşma anlamlandırma düzleminde ciddi yarılmalara yol açar. İçerik ve biçim, klasik sanatta birbirinin eşlikçisi iki kavram iken, çağdaş sanatta içeriğin yüzeyselleşmeye ve biçimin ön plana geçmeye başladığı, dahası birbirleriyle olan uyumlu birlikliliği özel olarak deforme ettiği görülür. Sanatsal imgeler, artık tekil anlamlar üreten gösterenler olmaktan ziyade, anlamsal çoğulluğa hizmet eden ve içeriği önemsizleştiren bir sembolleşme aracı haline gelir. Sanatsal imgenin yarattığı haz da aynı ölçüde değişken bir kimlik kazanır; iğrençlik ve bayağılık yüceltilen değerler haline getirilebilirken, klasik sanatın en güçlü savunucusu olduğu ahlaki erdemler ve estetik güzellik yerle bir edilebilir. Bu noktada sanatçı öznenin kurguladığı nesneye olan bakış açısındaki öznellik belirleyicidir. Sanatsal imgelerin gerçeklikle kurduğu ilişkinin seyrinde meydana gelen bu değişimin kökeni, kaçınılmaz olarak ekonomik ve toplumsal ilişkilerle bağlantılıdır. Postmodern sanatta içeriğin yüzeyselleşmesi, anlamdaki çoğullaşma ve öznelleşme, sanat eserinin kapitalist ekonomi pazarında basit bir alım-satım metasına dönüşmesiyle ilişkilidir. Meta-fetişizmin ürünlerinden biri olan sanat eseri, kaçınılmaz olarak nesne düzeyine çekilmiş ve *hiper-gerçeklik* olarak adlandırılan yeni gerçeklik algısının temsiline dönüşür.

## 2.2. 20.yy'ın Estetik Söylemi: Sanatın Nesneleşmesi ve Hiper-gerçeklik

20.yy'da sanat-yaşam diyalektiği, tüm estetik üretim biçimleri için tartışmalı bir zemine taşınır. Modern sonrası sanatın en önemli niteliği, popülizmle kurduğu sıkı ilişkidir. Sıradan şeylerin bir sanat eseri gibi sunulduğu ticari bir eğlence ortamı yaratılır ya da aksine üst düzey bir eser, sıradan bir şeye dönüştürülerek aradaki fark yok edilir. Bu ilişki sonucunda sanatın konumlanması, estetik nitelikten ziyade geniş kitlelere hitap edebilme ve büyük pazarlara girebilme kabiliyetine göre belirlenir. Bu koşullar altında sanat eserinin piyasa koşulları içinde var olabilmesi, kullandığı malzemenin basitleştirilmesini, kolay elde edilmesini ve hızlı tüketilmesini gerektirir. Ancak süreç yalın ve hızlı hale getirilirken sanatsal niteliğinden de ödün vermemesi gerekir. Piyasa koşulları içinde varoluşunu sürdürebilmek için verilen en önemli taviz, sanatın özne konumunu terk ederek, meta düzeyine indirgenmesidir.

Sanatın nesneleşmesi, meta değerinin içerik değerinin önüne geçmesi anlamına gelir. Nesneleşme olgusunu sadece sanatsal bir biçim arayışı olarak yorumlamak, ardında yatan toplumsal ve ideolojik belirlemeleri görünmez kılar. Temelinde, kapitalist tüketim toplumlarında her şeyin alınıp satılabilen bir meta olarak sunulması ve hayati olmayan nesnelerin (sanat eseri gibi) piyasa içinde talep edilen ürünlere dönüştürülmesi arzusu yatar. Vera Zolberg'in Diane Crane'den aktardığına göre, yeni avangardın ve peş peşe yeni sanat türlerinin ortaya çıkmasında İkinci Dünya Savaşı Sonrası'nda New York'ta bir kültür patlamasının yaşanması etkili olur. Bu dönemde, müzelerin, modern sanat galerilerinin ve sanatçıların sayısında muazzam artışlar yaşanır. Bu gelişmenin izleri aslında 19.yy'a dek uzanır. Fransız akademik sisteminin çöküşü ve piyasa sanatının yükselişe geçişiyle birlikte, sanat alanındaki akademilerin yetersiz kalmaya başladığı görülür. Bu tıkanmaya bulunan ilk çözüm ise yeni bir sanatsever tüccar sınıfının devreye girmesidir. Akademi dışı sanata piyasa imkanı sunan bu yeni sınıf sayesinde, yeni biçimlerde üretim yapan sanatçılar desteklenmeye ve akademi onayına ihtiyaç duymaksızın piyasada kendilerine yer bulabilmeye başlarlar (Crane, 1987. Akt.Zolberg, 2013: 70). Bütün bu gelişmelerin günümüzdeki yansması, sanat yapıtının

özgünlükten ve içerik zenginliğinden *kitsch*'e doğru yön değiştirmesidir. Sanatın içeriğini yitirmesi, seri üretim malzemesine dönüşmesi ve biçimden ibaret bir meta haline gelmesi, Walter Benjamin'in *aura* kavramıyla ilişkilendirilebilir. Benjamin'e göre, teknik yolla yeniden üretilen, yani çoğaltılarak metalaşan sanat eserleri, klasik estetiğin biricik olma özelliğini ortadan kaldırır (Benjamin, 2002: 31). Paul Virilio da Benjamin'e benzer biçimde, insanı özgürleştirilmesi ve ufkunu açması gereken teknolojik yeniliklerin, sanat açısından ciddi bir kazaya yol açtığına değinir. Virilio'nun naklen yayınlar özelinde yaptığı değerlendirme, izleyicinin teknik olanaklar sayesinde, olayın gerçekleştiği 'o an'a ve 'o mekan'a götürülmesinin gerçeklik algısında olumsuz etkiler yarattığı şeklindedir. Yaşananların bir tür şova dönüştüğü ve insanlığın geniş bir 'şimdiki zaman'ın içine hapsedildiği bu ortamda, bir 'olay' olarak ele alınabilecek olan sanat da yapay ve tatsız bir olgu haline gelir (Virilio, Lotringer, 2005). Genişleyerek uzayan 'şimdi' anlayışı ve teknik olanaklarla defalarca yinelenerek üst üste sunulan 'burada'lar, sanatın 'şimdi ve burada' gerçekleşme ilkesini ihlal eder. Benjamin'e göre, sanat eserinin hakiki ve biricik olmasının en önemli koşulu bu ilkedir. Bir defaya özgü olan sanat eseri, basit bir aygıt kullanımıyla kitlesel ve sayısız defa tekrarlanabilir hale gelir. Donald Kuspit ise postmodern dönemde orjinal eserin yerini röprodüksiyona bıraktığını söyler; yeniden üretilerek evcilleştirilmiş olan röprodüksiyon, orjinaline göre daha kabul edilebilir, anlaşılır ve tanıdık hale gelir. Dahası alımlamaya ilişkin sorumluluk artık sanatçıda değil, izleyicinin kendisindedir. Çünkü röprodüksiyon gündelik yaşamın bir parçası gibi algılanır ve bu durum izleyiciye güven verir. Kuspit'e göre, bu durumun ortaya koyduğu önemli çıkarım, kabul gören tek meşru bilincin gündelik bilinç olduğudur. Sıradan bir göz için ikisi arasında hiçbir fark yoktur; dolayısıyla sanatın nerede bitip gerçek hayatın nerede başladığı da belli değildir. Sanat üretimi ve eserler varlığını sürdürecektir, ancak önemli bir insani kullanımları olmayacaktır; kişisel özerkliğin ya da eleştirel özgürlüğün gelişimine katkısı olmayan, tamamen ticarileşmiş bir alana hapsolacaklardır (Kuspit, 2010: 25-30).

Postmodern kültürün, ele aldığı her şeyi meta değerine indirgeyen popülist yaklaşımının sanatta yol açtığı nesneleşme olgusu, beraberinde geleneksel ve modern sanatın temelini oluşturan, somut gerçekliğin yansıtılması fikrinin olumsuzlanmasını getirir. 1960 sonrası sanatta gerçekliğe ve modern gerçekçiliğe ilişkin ciddi bir şüphe ve olumsuzlama algısı oluşur. Somut gerçekliğin yansıtılması olan sanat fikrine karşı çıkılırken, gerçekliğin ele alınışı, içerik ve biçim açısından bir probleme dönüşür. Bu problemin temelinde, postmodern düşüncenin gerçeği ve gerçekliği reddeden bakış açısının sanatta giderek yaygınlaşması yatar. Postmodern düşüncenin, modernizmin ürettiği bütün ikilikleri reddetme eğiliminin sonucunda, tekil ve sabitlenebilir bir gerçek bilgisinin mümkün olmadığı fikri ve buna bağlı olarak da bir temsil krizi ortaya çıkar. Postmodernistlere göre, modernizmin yücelttiği göstergeler, hiçbir şeyi temsil etmez ve artık gerçeklik içinde karşılıkları yoktur. Her temsil, başka temsillere gönderme yaptığından gerçekten sahici bir şey yoktur ve bu düşünce, Jean Baudrillard'ın her temsilin sadece bir simulakrumdan, yani kopyanın kopyasından ya da orjinali olmayan bir kopyadan ibaret olduğunu iddia ettiği *hiper-gerçeklik* kuramıyla desteklenir. Baudrillard, günümüzdeki sanat pratiklerinin gerçeklikle ilişkisini değerlendirirken "hayat olmak isteyen çağdaş sanat" ifadesini kullanır. Kurgusal olanın kendisini nesnel bir gerçeklik gibi sunma iddiasının temelinde yatan bu simülasyon fikri, çağdaş sanatın temel paradokslarından birine zemin hazırlamış olur: Kurgusal olan, nesnel gerçeklik olarak kabul ediliyorsa, pratikte gerçek olarak kabul gören bütün deneyimler de bir kurgudan mı ibarettir? Dahası, kurgunun gerçekliğin yerine ikame etmesi ya da sanatın salt simülakra dönüşmesi, sanatın sonuna mı işaret etmektedir? Baudrillard'ın "gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm" olarak ifade ettiği simülakrlar, kapitalist ekonomik ilişkilerin sonucu olarak yaşamın içine sızmış ve sanat üretimini de kaçınılmaz olarak işgal etmiştir.

Baudrillard'ın sanat-gerçeklik düzleminde yaptığı tartışmanın kökleri antik çağ felsefesine dek uzanır. Sanatın varoluş sorununa ilişkin yaklaşımlar, esas olarak Platon'dan beri tartışılabilen, avangardlarla birlikte modern sanat dünyasını meşgul etmeye başlayan ve 20.yy başlarında, sanatın kurgusal ve yanılsamacı niteliğinin sınırlarını zorlayan çalışmalarla birlikte sanat felsefesinin nihayetinde "sanatın ölümü"nü ilan ettiği kaçınılmaz noktadır. Sanat eserinin gerçeklikle olan estetik mesafesini kaybetmesi, sanatın sınırlarına ilişkin bir sorgulamayı da beraberinde getirir. Duchamp'ın önderlik ettiği hazır eşya fetişizmi, Warhol'un deterjan kutularıyla yaptığı sergilemelere ve nihayetinde *kitsch*'in vazgeçilmez yaratım modeli haline gelen, klasik sanatı çarpıtarak dönüştürme ve estetik değerinden uzaklaştırma girişimleri bu sınırın ne kadar kaygan bir zemin üzerine oturduğunu gözler önüne serer. Kuspit'in *sanatın sonu* olarak tarif ettiği bu evre, fiziksel anlamda değil, ancak içeriksel olarak sanatın gelebileceği son noktayı işaret eder. Bu anlayışa göre, yeni bir şey söylemenin ya da bir değişimin habercisi olmanın sanat açısından imkânı kalmamıştır; yeni sanat, geleneksel olanın aksine derinliği reddetmektedir. Söz konusu derinlik yoksunluğu, sanat eserini salt bir yüzey haline getirir. Bu yüzey, şeffaftır, ardında hiçbir şeyi gizlemez. Sadece yapıldığı şeyden, nesnel varoluşundan ibarettir. Bu anlamda sanat, hayata ayna tutmak yerine, kendisine ayna tutar ve yansılacağı tek şey kendisidir. Baudrillard, bu durumu, "sanat imgelerinin kendi aynalarını yutması" metaforu ile açıklar. Aynasını yutan sanatın yaşama dair gösterdiği şey, gerçeklikten de öte bir hiper-gerçekliktir. İmgeler artık gerçekliğin aynası değildir, gerçekliği ele geçirmiş ve onu hiper-gerçekliğe dönüştürmüşlerdir. İmge, artık gerçeği tahayyül edemez, çünkü kendisi gerçektir; gerçekliği aşamaz, onun görünüşünü değiştiremez veya onun hayalini kuramaz, çünkü imge, sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidir. Kendi kendileri karşısında şeffaf durumdadırlar; hiçbir şeyi saklayamaz ve sırları olmadığından da yanılısına numarası yapamazlar (Baudrillard, Sanat Komplosu, 2010a: 37). Bu sayede sanat, geleneksel yansıtmacı üslubunun gizemli doğasını yitirmiş, yani mimesisi tüketmiştir. Gerçeklikle ilişkisi, artık estetik normların çok ötesindedir.

20.yy'ın ikinci yarısından itibaren sanatın yansılacağı gerçeklik, gerçekçiliğe olan karşıtıla rağmen, paradoksal bir biçimde abartılı hale gelmeye başlar. Hiper-gerçeklik kavrayışı, pop-art, happening ve performans sanatı gibi yeni üretim biçimlerinde *arttırılmış gerçeklik* deneyimi olarak sanatın temel hedefi haline gelir. Yeni gerçeklik anlayışı, yaratıcı özne ve onun kurguladığı nesne arasındaki hiyerarşiyi deforme etmek üzerine inşa edilir. Estetiğin gizleyici ya da dönüştürücü stratejilerini yok ederek, özne ve nesneyi aynı yerde konumlandırır. Klasik estetikte, sanat yapıtı olarak onaylandığı andan itibaren nesne, temel ontolojik koşullarından sıyrılarak yepyeni bir algı malzemesine dönüşür. Öznenin dönüştürdüğü nesne üzerinde tam hakimiyeti vardır. Ancak 20.yy yeni gerçekliği karşısında nesne, ısrarla ve özneye galip gelecek biçimde nesnelik haline vurgu yapar. Mario Perniola'ya göre, yeni gerçeklik anlayışı, Batı sanatının iki karşıt eğiliminin çatışması üzerinden şekillenir: "görünümün yüceltilmesi" ve "gerçeklik deneyimi". Arınma ilkesinin gerçekleşmesini sağlayan ilk eğilimde, gerçeklikten uzaklaşarak onun yükünden kurtulma isteği baskındır. Görünümün yüceltilmesine dayanan sanat yapma biçiminde, popülerleşme ve ticarileşme kaygısı içinde piyasa sanatına şekil verilir. Gerçeklik deneyimini merkeze alan ikinci eğilimde ise avangard girişimlerle sanata dahil olan şok estetiği ilkesi devreye girer. Şok estetiği aracılığıyla sanat yapıtının dışsal gerçeklikten daha güçlü ve yoğun bir algı sunması hedeflenir. Bu sayede modernizmin ikili karşıtlıklar üzerine kurduğu çatışma olgusu, sonsuz bir soyutlama ve anlam çoğulluğuna dönüşür (Perniola, 2015: 15-18). Yaratıcı ve belirleyici bir öznenin varlığının reddedilmesi ve yansılanan gerçekliğin belirsizlik üzerine inşa edilmesi, postmodernizmin çoğul anlamlar üretme amacına tam olarak karşılık verir. Sanat eserinin yaratım öyküsünün sanatçıyla değil, izleyici ile sona erdiğini düşünen Duchamp'a göre, her izleyici, bir analist gibi sanatçının iç dünyasını kendince yorumlar (Kuspit, 2010: 34). Bu sayede her izleyicinin yorumu, biricik ve kendine özgüdür ve dahası yorumlama edimi izleyicileri yaratım sürecinin

bir parçası haline getirir. Ancak bu noktada büyük bir paradoks belirir; hiçbir yorum nihai yorum değildir, dolayısıyla eserin yaratım süreci de asla tamamlanamaz. Eser, esas yaratıcısının yorumunu içeren kendi özgün varoluşundan koparılmıştır. Dolayısıyla yansılacağı düzlemin somut ya da kurgusal bağlamda bir önemi yoktur. Temelde gerçekliğin kendisinin reddedildiği bu yaklaşımda, alımlayıcı reaksiyonunu çeşitlendirmek adına ironik bir biçimde arttırılmış bir gerçeklik deneyiminin peşinden koşulur. Yeni, hiper ya da arttırılmış gerçeklik deneyimine duyulan bu ihtiyaç, her ne kadar kapitalist piyasa koşulları doğrultusunda ortaya çıkmış olsa da, arka planda modernizmin insanı bir özne olarak değerli kılan ve gerçek olduğunu duyumsamak isteyen varoluş sancıları kendini belli eder. Bu sayede diyalektiği reddederek absürd bir kısır döngüde yalpalayan postmodern düşünce, yapay olanın içinden hakikati kavramaya yönelik girişimleriyle sonsuz paradokslarından birini daha üretmiş olur.

Postmodern dönemde gerçeklik temsiline ilişkin bu tartışmalar, bütün sanat pratikleri gibi tiyatro ve dram sanatını da etkiler. Antik Yunan'daki başlangıcından 20.yy'a kadar, ağırlıklı olarak gerçeğin olduğu gibi yansıtılması fikri üzerinden gelişen klasik mimesis anlayışı, tarihsel avangartlardan itibaren sorgulanmaya başlanır. Sahneleme ve metin düzleminde konvansiyonun kurallarını yıkmaya yönelik devrim niteliğindeki girişimler, postmodernizmin gerçeklik olgusunu reddeden bakış açısı sonrasında giderek sorunsallaşır. Klasik dramatik anlatım olanaklarını sorgulayan deneysel topluluklar ya da oyun yazarları, Meyerhold'un "tiyatronun teatralleşmesi" olarak adlandırdığı süreci kendi bakış açılarına ve güncel estetik tartışmalara göre yorumlayarak günümüze taşırlar. Bu bağlamda çağdaş tiyatrodaki teatralite kavramı ve son dönemlerde sıklıkla başvurulan bir yazın tekniği olarak metadram olgusu tiyatro kuramının önemli odakları haline gelir.

### 3. ÇAĞDAŞ TİYATRODA GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNSALI VE METADRAM OLGUSU

#### 3.1. Gerçeklik Temsili Sorunsalı Bağlamında Metinsel Teatralite Olgusu

Kapitalizm koşulları altında ortaya çıkan yeni gerçeklik algısı, bütün sanatsal üretim biçimlerinin varoluşsal özelliklerini, bu koşullara göre yeniden belirlemelerini zorunlu kılar. Sanatın nesneleşme süreci, tiyatro ve dram özelinde ele alındığında, karşımıza çıkan en önemli kavram teatralite'dir. Tiyatro terminolojisi için yeni bir kavram olmayan teatralite, bu çalışma içerisinde birincil anlamı olan "tiyatro, oyun yazarlığı ya da opera gibi diğer sahne sanatlarına ilişkin" (dictionary.cambridge.org) anlamıyla değil, "samimi olmayan teatral davranış, son derece aşırı ve dikkat çekmeyi hedefleyen" (dictionary.cambridge.org) ya da "abartılı gösterim ya da teşhirciliği işaret eden/jest ve sesle ifadede abartı ya da yapaylık yoluyla kaba bir çekiciliği ifade eden" (merriam-webster.com) anlamında kullanılacaktır.

Postmodernizmin etkisiyle diğer sanatsal üretimlerde olduğu gibi, tiyatro alanında da eskiye dönüşün izleri gözlemlenmeye başlanır. Tiyatrodaki natüralist arayışların izinde neredeyse görünmez düzeye indirgenmiş olan teatralite, 20.yy tiyatrosunun en baskın özelliği olarak yeniden ortaya çıkar. Teatraliteye geri dönüşün özünde yatan temel neden ise çağdaş sanatın genel sorunsalı olan özne-nesne, gerçek-kurgu ve içerik-biçim gibi temel ikiliklerin ortadan kalkmasıyla ilişkilidir. 20.yy'da çağdaş sanatın içeriğe ilişkin bağlamını yitirerek meta değerine odaklı bir nesneleşme sürecine girmesi karşısında, yaşamın birebir temsili sunmak iddiasında olan klasik tiyatro anlayışı da bu gelişmelerden önemli ölçüde etkilenir. Özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra tiyatrodaki yeni biçim arayışlarının vardığı nokta, geleneksel gösterim fikrinin yıkılarak çoğunlukla bedensel performansla dayalı gösterimlerin ağırlık kazanmasıdır. Avangartlardan başlayarak günümüze dek gelen süreçte konvansiyonel tiyatro anlayışının yanında varlık gösteren deneysel çalışmalarda teatralite kavramının ön plana geçtiği görülür. Kavramsal olarak bir tiyatro gösteriminin ya da oyun metninin teatraliteyi içermemesi mümkün değildir. Başlangıçta yapılmış olan tanımlamada, her ne kadar tiyatrosunun kendi unsurlarının



açığa çıkarılmasına vurgu yapılırsa da, aslında bu sadece bir derecelendirme meselesidir. İzleyici için de, oyuncu ve diğer yapımcı ekibi için de tiyatronun yapay olarak kurgulanan bir eylem olduğu bilinmektedir. Yapay olarak dekor ve ışıkla hazırlanmış bir uzam içinde, gündelik yaşamdaki kimliklerinden tamamen farklı kişilerin kimliklerine büründüğü bilinen oyuncular tarafından, yaşanmış ya da tanıdık olma koşuluna bağlı olmayan kurgusal bir hikayenin performe edilmesi sırasında bütün bu yapay unsurların gizlenmesi elbette mümkün değildir. Zaten tiyatronun özündeki büyü, gerçekliğin görsel bir performans içinde kurgusal bir oyuna dönüşümüdür. Seyirciler, sahte bir gerçeklikle karşı karşıya olduklarını bilseler de hem zihinsel hem de duygusal olarak bu kurgusal gerçeklik düzlemine kendilerini kaptırabileceklerini sorgulamadan kabul ederler. Teatrallığın yarattığı etkide ise kurgusal karakterlerin içinde şekillendiği toplumsal tecrübeyle kurulan empati kadar, seyircinin performansın otoritesine gönüllü itaati ve karakterlerin deneyimleriyle kendi deneyimleri arasında kurduğu paralellikleri tanımlayabilmenin verdiği hazzın bileşimi söz konusudur. Seyirci bir oyunu izlerken, kendisini zamansal ve uzamsal açıdan somut gerçeklik düzleminin uzaklarına taşıyan bir yaşantıyı deneyimler ve bu yaşantı, ne tam anlamıyla bir fantezi ne de gerçekliktir.

20.yy tiyatro kuramının en çok tartışılan kavramlarından biri olan teatrallığın postmodernizmle birlikte bir temsil sorunsalı olarak sahneleme düzleminde iki farklı biçimde ortaya çıktığı söylenebilir. İlkinde tiyatroya ait olan hiçbir unsur gizlemeden ve illüzyon tekniklerine başvurmadan, onları olduğu gibi gösterme ilkesi söz konusu iken; ikincisinde, sahne üzerinde bir tür hiper-gerçeklik etkisi yaratacak biçimde gerçeklik temsili sınırlarının abartılması söz konusudur. Her iki durumda da ortak olan, klasik sahneleme ve illüzyon anlayışının yıkılması ve gerçeklik meselesinin hem kurgusal hem de somut düzlemde sorunsal haline getirilmesidir. Gerçekçi tiyatrodaki, gerçeklik düzlemleri arasında doğrudan ilişki kurulurken, avangart sonrası çağdaş tiyatrodaki bu ilişki bir temsil sorunsalına dönüşür. Sahne üzerinde yaratılacak olan imgelem dünyasının, gerçek dünyayla kurduğu benzerlik ilişkisi önemlidir. Bu ilişki, gerçekliğe sadakatle bağlı kalarak onu 'birebir temsil etme' ya da bilinçli olarak ondan uzaklaşma arzusuyla 'çarpıtılarak temsil etme' itkisine dönüşür. Yalın dramatik etki yaratacak olan ilk seçenekte, dışsal gerçeklikle kurulan realist ilişki, empati ilkesi gereği seyircinin sahne olayına duygusal tepki vermesine neden olur. Seyirci, kaçınılmaz bir biçimde sahne üzerinde verili olan bilgiyle, dışsal gerçekliğe ilişkin bilgisi ve öznel deneyimleri arasında bağlantı kurar. Bu sayede kurgusal gerçeklik, tıpkı gerçek yaşantıdan bir kesite tanıklık eder gibi karşlanır; rol kişisiyle birlikte düşünülür, onunla birlikte gülünür ya da ağlanır. Dışsal gerçekliğin çarpıtılarak, imgesel bir anlatımla sunulduğu ikinci durumda ise sahne olayı teatralleşerek duygusal tepkinin zayıflamasına ve zihinsel değerlendirmenin güçlenmesine neden olur. Ancak her iki durumda da sanatsal yaratının paradoksal konumu gereği, kurgusal olan, gerçek duygular üretir. Önemli olan hem seyirci hem de oyuncu açısından belli bir farkındalık sürecinin işlenmesidir. Oyuncunun rolünden hiçbir koşulda çıkmadığı, eylemin kesintiye uğratılmadığı ve tiyatroya ilişkin bütün unsurların mükemmel bir biçimde gizlendiği konvansiyonel tiyatrodaki, gerçeklikle doğrudan değil, onu anımsatacak biçimde fark edilmez bir bağ kurulur. Gerçekliğin illüzyon ilkelerine bağlı olan bu kurgulama mantığını tam tersine çeviren çağdaş girişimlerde ise gündelik gerçeklik bütün çıplaklığıyla gözler önüne serilir. Yeni bir estetik algının kapılarını aralayan deneysel çalışmalar, gerçeğin estetik görünümüyle gerçekliğin kendisini bilinçli olarak bir araya getirir ve tiyatro, estetik olarak yalan söylemenin ötesine geçerek gerçekliğe meydan okur.

Teatrallık kavramının sadece sahneleme düzleminde değil, post-dramatik yazın biçiminin 20.yy ortasından itibaren yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte metinsel düzeyde de işlerlik kazandığı dikkat çeker. Metinlerarasılık ve metadram kavramları çerçevesinde ele alınacak olan bu süreç, gerçeklik temsili kriziyle birlikte dramın anlatım olanaklarının aşılmaya çalışılmasıyla ilişkilidir. Tarihsel avangartların konvansiyonel tiyatronun temel ilkelerini

yıkmaya yönelik girişimlerinin önemli sonuçlarından biri, dramatik metnin ikincil plana atılmasıdır. Antik Yunan'dan itibaren tiyatronun temel unsuru olan metin, çağdaş rejî fikirlerinin ve bedensel anlatım olanaklarının gelişimi sonucunda eski önemini yitirmeye başlar. Tiyatronun teatralleştirilmesi fikrine paralel olarak gelişen bu süreç, metni ikincil plana atsa da metnin varlığını tamamen ortadan kaldırmaz. Klasik dramatik yapıya uygun oyun yazma geleneğine alternatif olacak biçimde, dramatik gerilimi ve kuralları reddeden bir yazarlık anlayışı ortaya çıkar. Bu durum, dramatikten teatral olana doğru gerçekleşen bir evrim sürecine işaret eder. Her ne kadar bu evrim sürecinin miladını avangart girişimler belirlemiş olsa da dramatik metnin otorite kaybı ilk kez 20.yy'da gündeme gelmemiştir. Jovan Hristic'e göre, yüzyıl kadar önce edebiyatta realizmin kazandığı zafer, dramatik metnin ilk önemli yenilgisidir. Antik dönemden itibaren şiirle birlikte birincil edebi tür olma ayrıcalığı, 19.yy romanı karşısında ilk kez ortadan kalkar. Sanatta dışsal somut gerçekliğin olduğu gibi yansıtılma arzusunun ürünü olan natüralist ve realist romanlar, dramın sınırlılıkları karşısında muazzam anlatı olanaklarını keşfeder ve okur için yepyeni bir dünyanın kapılarını aralar. Zaman ve uzamdan bağımsız bir anlatım genişliği içinde toplumsal gerçeklikleri edebileştiren roman karşısında dramatik metnin sınırlı göstergesel dünyası yetersiz kalmaya başlar. Hristic'e göre, Ibsen, Shaw, Strindberg gibi realist-natüralist dramın öncüsü olan yazarlar, sadece dramatik kurgunun gereklilikleriyle değil, aynı zamanda romanın yarattığı geniş anlatım perspektifiyle de başa çıkmak durumunda kalır.

"Ibsen, drama kaybolmuş edebi ve entelektüel onurunu geri vermek istiyordu ve böylelikle de kendisini roman sanatının yakınında buldu; çünkü 19.yy'ın ikinci yarısında merkezdeki tür romandır. Roman insan ile en yakından ilişkili olan konuları ve sorunları dile getiren türdür ve Ibsen de dram sanatında aynı sorunların yer alabileceğini göstermiştir. Dramın ciddi bir edebiyat olabileceğini göstermek istedi ve bunu yaparken de romanın bahsettiği konularda konuşan bir dram ortaya çıkarması gerekiyordu" (Hristic, 1977: 311-312).

19.yy'da yazılan metinlerde, oyunun hem görsel hem de anlatı boyutuna hizmet edecek biçimde aşırı detaylandırılmış sahne direktifleri, geçmiş serimleri ve karakter öykülerinin derinleştirilmesiyle adeta romana karşı bir savaş açılır. Roman karşısında dramatik metne eski itibarını yeniden kazandırma çabası, metinlerdeki teatral unsurları da azami ölçüde temizler. Aparlar, soliloglar, monologlar, abartılı duygu aktarımları ortadan kalkar ve sahneleme aşamasında illüzyon açısından kusursuz bir dramatik anlatım kullanılmaya başlanır. Bütün bu gelişmelerde dramatik metnin, tıpkı roman gibi okunmak üzere kaleme alınan bir yazın biçimi olma idealinin de önemli payı vardır. Bu sayede metinler, sadece sahne koşullarının göz önüne alındığı, yani teatral yaratımın merkeze konulduğu bir yazın aracı olmaktan çıkar. 19.yy ortasında yaşanan bu kriz ve sonucunda ortaya çıkan modern dramatik anlatım, tiyatro tarihinin en önemli dönemeçlerinden biri olsa da çok geçmeden 20.yy modernizmi ve onu takip edecek olan postmodern süreçle birlikte ikinci önemli viraja girilir. Gerçeklik duygusunun sağlamaştırılması için girilen bütün bu çabalar, avangartların gerçeklik karşıtı söylemleriyle yerle bir edilir. Çehov'un avangartla dirsek teması kurduğu natüralist oyunlarını, önce sembolist dram takip eder. Gerçekçilerin sonuç odaklı iyi kurulu oyun yapısını yok sayan sembolistler, dramı yeniden mistik/dini platforma sürüklerken, bir yandan da süreç ve atmosfer odaklı anlatımlarıyla dramatik yapının temelini değiştirmeye başlarlar. Yapıyı esas olarak yerle bir edecek olanlar ise dışavurumcular ve onların takipçisi olan epik tiyatro olacaktır. Sembolistlerin mistisizminin aksine toplumsal gerçekliğe yönelen dışavurumcu oyunlar, içerikten çok biçimsel kurgularıyla dikkat çeker. Strindberg'in düş dramaturgisi ve durak tekniği, iyi kurulu oyun yapısını geri dönülemez biçimde imha eder. Gerçekliği olduğu gibi değil, bilinçaltındaki tezahürüyle yansıtmanın çok daha derin ve etkili bir gerçeklik hissi yaratacağı düşüncesiyle dramatik çatışma epizotlara bölünerek sürece yayılır. İlerleyen dönemde Brecht'in epik-

diyalektik tiyatrodaki yapacağı illüzyonu kırmaya yönelik girişimler de benzer bir biçimde, gerçekliğin seyirciye daha etkili ve eleştirel tutum takınmasını sağlayacak bir estetik mesafeden aktarılmasını sağlar. Bütün bu girişimler, tiyatronun ayna metaforunun artık geçerli olmadığını önemli bir göstergesidir. Gerçeği olduğu gibi gösterme fikrinin reddedildiği deneysel girişimlerde gerçekliğin seyirci üzerinde şok etkisi yaratarak ortaya çıkması hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda metinler de yeni deneysel stratejilerle oluşturulur. Modern tiyatronun kuruluşundaki dramatik yoğunluk yerini teatral belirsizliğe bırakır. Lehmann tarafından ifade bulan ve 1960 sonrası için yaygın olarak kullanılan *postdramatik* terimi, bu belirsizliğin odağında gelişir. Postmodern tiyatro anlayışında, burjuva tiyatrosunun mimetik algısı tamamen değişir ve gerçekliğin olduğu gibi temsili ilkesi ortadan kalkar. Söz konusu değişim, tiyatronun sadece temsil aşamasını değil, metin düzenlemesini de ciddi biçimde etkiler. Klasik dramatik yapının karşıtı olan metin yazımı anlayışı, her ne kadar tarihsel avangartlarla başlamış olsa da, postdramatik kurgu teknikleriyle çok daha yıkıcı bir evreye taşınır. Süreyya Karacabey, postdramatik metinlerin yapı-karşıtı eğilimini şöyle açıklar:

"[...]işlevsel dil yerini şiirsel dile, bireyler arası ilişkiler imkânsızın paradosine, klasik mimesis anlayışı bir başka hakikat çerçevesinde çarpıtılmış imgelere, diyalog monoloğa ve oradan da iletişimsizliğin bir göstergesi olan anlamsız hecelere ve seslere; yapılaştırma fikri ise yerini montaja, fragmana bırakmıştır" (Karacabey, 2006: 23).

Postdramatik tiyatronun gerçekleştirdiği bu girişimler, teatralite kavramının sadece sahneleme düzeyinde değil, metin düzeyinde de kendisine geniş bir anlatım olanağı yaratmasını sağlar. Daha önce romanın sınırsız anlatım genişliğine yaklaşma arzusuna kapılan dramatik yazın, postmodernizmle birlikte sinematografiyle bağ kurmaya başlar. Ancak bu defa, dışsal gerçekliğin daha net biçimde temsil edilmesi değil, gerçeklik diye kesinlik içeren bir durumun mümkün olmadığı fikrinin temsili amaçlanır. Bu amaçla, sinemanın herhangi bir zaman ve mekan kısıtlaması içermeksizin özgürce kurgulanan senaryoları gibi, postdramatik metinler de belirli bir anlam ve tema bütünlüğü kurmadan, dağınık bir anlatım biçimine yönelir. Tıpkı çağdaş senaryolardaki gibi, zaman sıçramalarına (flashback ve flasforward), neden-sonuç bağı içermeyen sahne geçişlerine, düşsel ya da sürreal mekan tasarımlarına, psikolojik derinliği olmayan ve eylemlerinde belirsizlik ve tekinsizlik gözlenen karakterlere yer verildiği görülür. Dramatik gerilim ve çatışma olgusu yerini sürecin belirsizliğine ve anlamlandırma eyleminin verdiği hazzı bırakır. Dolayısıyla postdramatik metinlerin temsil ettiği gerçeklik de konvansiyonel tiyatrodaki gibi somut bir kavram ya da duruma işaret etmez; gerçeklik algısı parçalanarak soyutlaşır. Bütün bu anlatısal yenilikler, 19.yy gerçekçilerinin savunduğu, dramatik metnin sadece sahnelenmek için değil, aynı zamanda okunmak için de kaleme alınması gerektiği fikrini yerle bir eder.

"Bir zamanlar sahnelemenin üstlendiği dramı reddetme, dramı eleştirme eğilimine sahip olan yeni metinler, anlamın çoğulluğu ilkesinden hareket ederek tiyatrodaki metnin statüsünün yeniden tanımlanmasına yardımcı olmaktadır: Dramın öteki tarafı. Avangard dönemde yazılan metinlerdeki ütopyik gelişmelerin aslında önceden bildirdiği bu değişimler, dramın artık öldüğünü söylemektedirler" (Karacabey, 2006: 136).

Dramın ölümüne ilişkin bu saptama, elbette metnin ontolojik ölümü değildir. Ölümü ilan edilen esas olgu, klasik dramatik yapı ve sahne-metin ilişkisidir. Baskın olan nitelik, metinlerin okunma değerinin azalması ve sahnelenme koşullarının göz önüne alınarak kurgulanmalarındadır. Klasik karakter yapısı, dramatik olay örgüsü ve dil kullanımının yerini alan 'kuralsızlık' eğilimi, bu geleneksel normları yok saymaktan ziyade eleştirel bir tutumla kullanılır. Amaç, dramı yok etmek değil, onun ötesine geçmek, onu aşmak ve

görselleştirmektir. Anlatılan hikayenin bütünlüğü ve hatta anlamı önemsizdir; nasıl eyleme ve görselliğe dönüşeceği odağa alınmaktadır. Hikaye ve anlamın ikinci plana geçmesinin bir sonucu olarak, postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden biri olan eskiye ait olan parçaların, yeni bir görünümle sergilenmesi fikri, tiyatro metinlerinin de önemli bir özelliği haline gelir.

"Artık sanat kendi işlevini, biçim ve içeriğin dolayımında sunan bir anlatım modeli olarak görmeyecek, kendini "karşı-kurmaca" olarak, temsil edici olmayan bir söylem olarak açıklayacak ve anlamdan arınmış işaretlerin kendiliklerine-materyal değerlerine vurgu yaparak, temsil edici olmayan bir sanatsal yöntem geliştirecektir" (Karacabey, 2006: 122).

Bahsi geçen karşı-kurmaca fikri, gerçeklikle kurgu arasındaki geleneksel ilişkinin tersine döndüğünün açık ifadesidir. Yeni anlayışa göre dramın kurguladığı gerçeklik, tamamlanmaya yönelik kapalı bir sistem değil, oluşum halinde bir süreçtir. Dolayısıyla tekil anlam üretmesi mümkün değildir. Klasik tiyatrodaki herkes için tek bir anlam ifade eden göstergeler, kurguyla gerçek arasındaki mesafenin daraldığı durumda belirsiz bir gösterilene işaret etmeye başlar. Ne kurgusal olan ne de bu kurgunun beslendiği gerçeklik, salt doğru olarak nitelenebilir.

### 3.2. Metadram Olgusu

Teatrallik odağında oluşturulan metinlerin kendilerine neyi konu edecekleri önemli bir sorudur. Daha önce değinilmiş olduğu gibi, kurgulanan hiçbir şey, somut gerçeklik düzleminden tamamen bağımsız olamaz. Dolayısıyla modern sonrası metinler de karşıtı olduğu klasik metinler gibi somut gerçeklikten beslenmek zorundadır. Bu noktada beliren önemli soru şudur: Klasik tiyatrodaki doğrudan göstergelerle işleyen ve ayna metaforuna yaslanan anlatım birliğine karşı çıkan teatral metin, somut ve sıradan yaşam malzemesini nasıl ele alacaktır? Baudrillard'ın, sanat yaşamı değil, yaşam sanatı taklit etmelidir mottosuyla birlikte avangardlardan beri değişmemiş olan seyirciyi şok etme ilkesi de göz önüne alındığında, somut yaşam malzemesinin şaşırtıcı imgelere dönüştürülmesinin bir zorunluluk olduğu görülür. Jestrovic'in aktarımına göre, hayatın tiyatroyu taklit etmesi gerektiğini düşünen bir başka önemli isim olan Oscar Wilde, erken sayılabilecek bir dönemde kaleme aldığı öyküde, bu zorunlulukla ilgili önemli bir tespit yapar:

"Adamın biri, her sabah çıkıp köyünden uzaklarda dolaşır ve geri döndüğünde saz kamışı çalan kır ilahları, dans eden periler ve dalgalarda coşup eğlenen sirenler hakkında hikayeler anlatmış. Bir gün yine her zamanki gibi gezinirken, gerçekten de kamış çalan bir kır ilahı, periler ve sirenler görmüş. Akşam olup da köyüne döndüğünde köylüler o gün ne gördüğünü sormuşlar. Cevap vermiş: Hiçbir şey görmedim" (Jestrovic, 2002: 53-54).

Wilde'in hikayesi, *ostranenie* (aracı çarpıklaştırma, yabancılaştırma) kavramının sıradan şeyleri ilginç hale getirmesiyle bağlantılı olduğu gibi, bunun tam tersi bir yabancılaştırmanın da mümkün olabileceğini gösterir. İlginç ve kurgulanmaya değer görünen şeyler, gündelik yaşam rutini içinde deneyimlenebilir hale geldiğinde, onlar da sıradanlaşır ve kurgunun malzemesi olmaktan çıkar. "Yabancılaşma, hayatın bir gerçeği haline gelirse, artık algılamayı uyandıramaz: tam tersine, gerçeğin algılanışını bulanıklaştırır" (Jestrovic, 2002: 54). Başka bir deyişle, teatral olan hayatın içine nüfus ettiğinde, ilgi çekiciliğini kaybeder. Yaşam ve sanat arasındaki geleneksel ayrımın önemi de burada ortaya çıkar. Performans düzleminde bu ayrımın reddi, yazım alanına kıyasla daha etkili biçimde sergilenebilmektedir. Ancak metin yazımına bakıldığında bu ayrımın reddi aynı kolaylıkla işlememektedir. Postmodernizmle birlikte gündeme gelen somut gerçekliğin olmadığı fikri, metinlerin hem içerik hem de biçimsel olarak geleneksel gerçeklik anlayışını kırmaya yönelik bir tutumla kurgulanmasına yol açar.

Postdramatik metinlerde somut dışsal gerçeklikten uzaklaşmanın yazarları yönelttiği dikkat çekici eğilimlerden biri, tiyatronun kendi içine kapandığı metadramdır. Metinsel teatrallığın en önemli teknik araçlarından biri olan metadram, en yalın ifadesiyle dramın kendi araçlarına işaret etmesi ya da temel malzemesi haline getirmesidir. Metadramatik metinler, sahne, rol, diyalog vb dramatik ve teatral unsurları ya da önceden yazılmış olan metinleri temel malzeme haline getirerek, bir anlamda bu unsurları metalaştırarak kurgulanır. Metadramın ilişkili olduğu en önemli kavramalardan biri metinlerarasılıktır. Metinlerarasılık, birden fazla metin arasında gönderme yaparak, bir tür yeniden yazım ortaya konmasıdır. Üslup, biçim ya da içerik bakımından bir yazarın kendisinden önce yazılmış metinlerle kurduğu bu ilişki, özellikle postmodern dönemde çok sık kullanılan bir tekniğe dönüşür.

Postmodernizmin yeni olan hiçbir şey üretilmeyeceği fikri, eskiye ait olan üretim özelliklerinin kimi zaman değiştirilerek, kimi zamansa doğrudan alıntılanarak yeniden kullanılmasını meşru hale getirir. Postmodern dünya, metinlerarası bir dünyadır ve üzerinde çalışılan şeyler, aslında her şeyle ilişkilidir; her metin ya da olayın, diğer metin ya da olaylarla ilişkisi kurulabilir (Rosenau, 2004:166-167). Postmodernistlere göre, her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğu metinlerarası bir dünyada yazardan da vazgeçilmelidir. Burada bahsedilen sadece oyun yazarı değildir; toplumsal yapılanma içinde söz sahibi olan herhangi siyasi bir figürden bir düşünürü kadar bütün söylem üreticileridir. Aynı zamanda bu söylemleri üretenler kadar üretilmiş olan söylemin ya da başka bir deyişle metnin de tek başına önemi yoktur. Bir şeyler öğretilmesi ya da eğlendirilmesi gereken pasif özne olmaktan çıkan okur, metne istediği anlamı atfeder. Ancak bu okurun bir üst-anlatıcı kurucusu olarak otorite kazandığı bir durum da değildir. Okurlar, hiçbir özel uzmanlığa ya da içgörüyü sahip olmadan, eşit konumdadır. Metin ise yazarından bağımsız nesnel bir statüye sahiptir. Üstelik postmodern bağlamda her şey, bir metindir ve metnin somut, elle tutulur bir içeriği yoktur. Anlam, metin ile okur arasındaki etkileşimde yatar. Bu etkileşim her defasında geçicidir ve nihai bir sonuç içermez. Okurun amacı hakikate ya da bilgiye ulaşmak değildir; okumanın hazzı için okur. Metne istediği yerden başlayıp, istediği sızramaları yapabilir. Dolayısıyla yazarın mantığı ya da sistemi önemli değildir. Modernizmde yazarın anlattığı şeyi belirleme avantajı varken; postmodernizmde yazarın bu otoritesine son verilir. Post-yapısalcılara göre, yazar bir metnin özgül yaratıcısı değildir; yapıtlar kendi bağlamlarının ürünüdür. Yazarın ne söylemek istediği önemsizdir; söylenen söz, onu üreten dil sisteminin bütününden kaynaklanır (Rosenau, 2004:49-55).

Teatrallığın bütün tiyatro biçimlerinin ya da oyun metinlerinin içinde doğal olarak var olması gibi, metinlerarasılık da esas itibariyle hiçbir metinde kesin olarak kaçınılması mümkün olmayan bir olgudur. Kubilay Aktulum bu düşüncüyü şöyle açıklar:

"Metinlerarasında, her metnin kendinden önce yazılmış öteki metinlerin alanında yer aldığı, hiçbir metnin eski metinlerden tümüyle bağımsız olamayacağı düşüncesi öne çıkar. Bir metin hep daha önce yazılmış metinlerden aldığı kesitleri yeni bir birleşim düzeni içerisinde bir araya getirmekten başka bir şey olmadığına göre, metinlerarası da hep önceki yazarların metinlerine, eski yazınsal bir geleneğe bir tür öykünme işleminden başka bir şey değildir. Kısacası, bu bağlamda, her yapıt metinlerarasıdır" (Aktulum, 1999: 18).

Yazarın farkında olarak ya da olmayarak eski metinlerle ilişki kurması her dönem için mümkündür. Kavram 20.yy yazınında yeni roman biçimi üzerinde 'üst kurmaca' terimiyle incelenmeye başlanmış olsa da ilk metadramatik yazım örneklerinden birine Aristophanes'in komedyalarındaki *parabasis* bölümünde rastlarız. Yazarın dramatik anlatıyı kesintiye uğratarak doğrudan seyirciye yöneldiği bu bölüm, tiyatro tarihindeki ilk öz-gönderimsel tekniklerden biri olarak dikkat çeker. Dolayısıyla öz-gönderimsellik, dramatik anlatı içinde diğer yazın türlerinden çok daha eski bir tekniktir (Güçbilmez, 2005: 177). Aristophanes'in seyirci algısında

teatral bir yenilik yaratmaktan ziyade, güncel bir meseleyi gündeme getirmenin pratik bir yolu olarak kullandığı bu teknik, çağdaş yazında çok daha katmanlı bir anlatı biçimine dönüşür. Yeni bir üslup bulmanın ya da hiç söylenmemiş bir şey söylemenin imkansız olduğu düşüncesinin kuramsal olarak dile getirildiği postmodern dönemde ise söz konusu ilişkinin daha bilinçli ve kullanım özelliği bakımından daha çarpıcı hale getirildiği gözlenir. 20.yy'daki metadram kullanımını 'narsistik üst-kurmaca' olarak tanımlayan Hutcheon, çağdaş metadram kullanımının kurgusal belirleyiciliğine dikkat çeker:

"Bütün bir edebiyatta kullanılan dil, temsilidir; ancak, kurgusal bir "öteki" dünyanın, göstergelerin işaret ederek yarattığı bütünlüklü ve kendi içinde tutarlı bir başka evrenin temsilidir. Üst-kurmacada, bu olgu açık edilmiştir ve okur, okudukça kurgusallığını kabul etmeye itildiği bir dünyada yaşamaya başlar" (Hutcheon, 1987: akt. Güçbilmez, 2005: 173).

Postmodernizme kadar geçen süreçte yazılan oyunlarda belli belirsiz bir esinlenme biçiminde görülen bu ilişki, postdramatik tiyatrodaki özel bir tekniğe dönüşür. Tiyatroyu hiçbir dönemde olmadığı kadar eklektik hale getiren bu teknik, gönderme yapılan metni bilme zorunluluğunu, başka bir deyişle, belli bir entelektüel seviyede olmayı gerektirir. Yapılan göndermelerin anlaşılır olması için seyirci/okurun bahsi geçen metinleri kavraması ve yeni metin içinde bu parçalarla anlam ilişkisi kurması bir zorunluluktur.

"Çok anlam potansiyeli barındıran bir sözcükler ve tümceler alanı olarak yazınsal metin, artık ancak karşılaştırmalı bir yöntemle anlaşılabilir duruma geldiğinden; okur da, metnin, görünen yapısından, diğer metinlerle ve linguistik ilişkisine doğru ilerlemek durumundadır" (Güçbilmez, 2005: 157).

Metadram sadece bir teknik olarak değil, aynı zamanda dünyayı algılamanın bir biçimi olarak da görülür. Dünyanın bir sahne olduğu fikrine dayanan eski metafor üzerinden bakıldığında, sahne üzerinde rol yapanlar, kendi oyunlarını, oyunun oyunu olarak nitelerler. "Oyun içinde oyun, dramın kapsamı dışındaki bir algı biçimine bağlı olarak gerçekleşmektedir ve oyuncunun oyunu seyircinin bilincinde çifte bir kırılma sağlayacaktır" (Karacabey, 2006: 147). Oyun içinde oyun ile dördüncü duvar kırılır ve seyirci, izlediğinin bir kurgu olduğunun bilincine varır. Oyuncular için bu kırılma iki boyutlu olarak gerçekleşir: Oyun içinde oyun ile ana metnin içinde sergilenen ikincil oyun katmanının kurgusallığı gözler önüne serilirken, birincil oyun katmanı da kaçınılmaz olarak teatralleşir. Bu durum, sahne gerçekliğinin katmanlı olarak parçalanmasına yol açar.

Silvia Jestrovic metadramı, hayatı sonsuz bir oyun, çeşitlemelerin bitmez tiyatrosu olarak gösteren, dramatik ve teatral bir metafor kurma aracı olarak tanımlar (Jestrovic, 2002: 49). Hayat ve sanat arasındaki sınırların yıkılmaya başladığı tarihsel avangartlar dönemiyle birlikte, metadram kavramı da temsilin bir türü olmaktan öte, hayatın bir gerçekliği olarak algılanmaya başlanır. Shakespeare'in ünlü "dünya bir sahnedir" metaforunda olduğu gibi, yaşam ve oyun neredeyse bir bütündür ve birbiri içinde temsil ediliyor olması da son derece doğaldır. Patricia Waugh ise kavramı "kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiye dair sorular üretebilmek amacıyla, öz-bilinçle ve sistematik biçimde, kendi yapıntı niteliğine dikkat çeken kurmaca yazını" (Waugh, 1984: akt. Güçbilmez, 2005: 171) olarak tanımlar. Dramın bir kurgu olduğunun teatral olarak hatırlatılması, seyirci ya da okuru, kurgu dışındaki gerçeklik hakkında sorgulama yapmaya yönlendirir. Anlık ve geçici olan gerçekliğin içinden, görece olarak kalıcı olan gerçeklik bir sorunsala dönüştürülür. Metin hem kurgulanma özellikleri üzerine hem de anlamsal içeriği üzerinde soru işaretleri oluşturarak anlam katmanlarını artırır. Kurgusal düzlemden yabancılaşan seyirci, farklı gerçeklik düzlemleri arasında gidip gelecek ve tam olarak hiçbirine ait olamayacaktır. Bu durum, aynı zamanda tiyatro ve dram arasında da çelişkili bir durum yaratarak, teatral temsilin kendisini de tartışmalı bir zemine çekecektir.

Teatrallik kavramıyla doğrudan ilişkili olan metadram, literatürde aynı zamanda meta-tiyatro olarak da geçmektedir. Meta-tiyatro kavramı, ilk olarak 1963 yılında Lionel Abel tarafından kullanılır. Abel metadramı, "kendi bilinçli doğası tarafından karakterize edilen dramın kısmen felsefi bir biçimi" olarak tanımlar (Perez-Simon, 2016: 3). Metadram ya da meta-tiyatro kavramı, postmodern süreçte sıklıkla başvurulan bir teknik olarak karşımıza çıksa da kökensel olarak dramatik yazının tarihi kadar eski bir kavramdır. Koronun varlığı, alegorik unsurlar, maske kullanımı, karakter değişimi, apar, solilog ve monologlar gibi teatral elementleri açığa çıkaran her şey, bir anlamda metadramın da oluşumuna zemin hazırlar. Fakat kavramın esas olarak metin içinde, yani metadramatik bir unsur olarak ortaya çıkışı Rönesans döneminde gerçekleşir. Metadramın özel bir kullanım biçimi olan *oyun içinde oyun* olgusu, özellikle Shakespeare oyunlarında ustalıklı kullanılan bir tekniktir. Abel'e göre, bu oyunların kahramanları bir oyun yazarı tarafından kaleme alınmış olmalarından dolayı zaten teatraldır ve onlar da kendi teatralliklerinin farkındadır.

"Metatiyatroya hayatı bilinçli bir şekilde teatralleştirilmiş olarak sunar, karakterler Hamlet gibi, kendi dramatik boyutlarının farkındadırlar. Dünya dışsal ve yabancı bir şey olarak değil, "insan bilincinin yansıması" olarak görülür. Düzen, tragedyadaki gibi dışarıdan dayatılmaz, "insan tarafından sürekli doğaçlanır." Nihai bir dünya görüntüsü yoktur, insan düşlerinin ve hayallerinin sürekli katlanarak açılması söz konusudur. Metatiyatroyanın hedefi aşkınlık değildir; bu insan imgelemine kapasitesine yönelik hayrettir" (Abel, 1963. Akt. Carlson, 2007: 470).

Metadramın trajedi çağında ve modern dönemdeki kullanımları teknik bakımdan benzerliklere sahip olsa da amaç bakımından birbirlerinden ayrılırlar. Abel, trajedinin modern dönem insanı üzerinde etkili olamayacağını ve bu nedenle de teatral olan öze geri dönmeye çalıştığına değinir. Modern insan için, yaşam gerçekliğinin ideal formlarının sunulması ve ondan kendine dair pay çıkartmasının beklenmesi olanaksızdır. Teknoloji çağının getirdiği hızla birlikte giderek daha az şaşırılmaya başlayan insanların sanattan beklentileri de radikalleşmiştir. Hayal güçlerini en üst düzeyde zorlayacak ve kendilerini mümkün olduğunca şaşırtacak gösterimleri arzu etmektedirler. Dolayısıyla modern dönemin metadramı da gerçekliğin sınırlarını zorlayacak bir teatrallığe yönelmiştir.

Metadram, bir oyun içinde farklı biçimlerde ortaya çıkabilir ve bunların hiçbiri tek başına yer almak zorunda değildir. Richard Hornby, oyunlardaki metadram kullanımını beş başlık halinde sınıflandırır: Oyun içinde oyun, oyun içinde tören, rol içinde rol, başka bir esere ya da gerçek hayata atıfta bulunma ve kendine atıfta bulunma (Hornby, 1986: 32). *Oyun içinde oyun*, metadramın en sık kullanılan tekniğidir ve farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Tiyatronun kendisine doğrudan gönderme yaptığı *oyun içinde oyun*, kurguya göre birincil ya da ikincil öneme sahip olabilir. Hornby'e göre, temel olarak iki tür *oyun içinde oyun* biçimi vardır: "ilave" tipi oyun içinde oyun ve "çerçeve" tipi oyun içinde oyun. İlave tipinde, ana oyundan bağımsız şekilde oyuna eklenen bir *oyun içinde oyun* vardır. En bilinen örneklerinden biri **Hamlet**'deki *oyun içinde oyun* (Gonzago'nun Öldürülmesi) sahnesidir. Ana oyundan tamamen bağımsız bir biçimde metne eklenmiş olan bir performans sahnesidir; ancak yine de aralarında organik bir bağ vardır. Kurgunun özelliğine göre, bu bağ güçlü ya da zayıf olabilir. Saraya oyun sahnelemeleri için davet edilen tiyatro topluluğu, Hamlet'in müdahalesi olmasa, oyunla gevşek bir bağlantı kurardı. Ancak Hamlet'in bir anlamda gerçeği ortaya çıkarma planına dönüştürdüğü müdahale sonucunda *oyun içinde oyun*la ana metin arasında sıkı bir bağ kurulmuş olur. Sahnenin teatrallığı açıktır; seyir yerinde **Hamlet** oyununu izleyen seyirciler üzerinde yabancılaştırıcı etki yaparak, onlara bir oyun izlemekte olduklarını hatırlatmış olur. Ayrıca, sahne üzerindeki karakterler de bu sahne süresince başka bir oyunun seyircisine dönüşürler. Oldukça kısa ama etkili olan bu sahne sayesinde, oyunun gerçeklik katmanları derinleştirilmiş olur. Oyun öyküsüne ve kurgusal gerçeklik düzlemine ait olan bir gerçeğin açığa çıkarılması

için kurgusal düzlem ikiye katlanmış olur. Ana metnin karakterleri ise, bir süreliğine kendi kurgusal özelliklerinden çıkarak başka bir kurgunun seyirci-nesnesi haline gelirler. İzledikleri oyunun, sarayda yaşanmış olan gerçekliklerle ilişkili olduğu kavrandığı anda iki düzlem yeniden birleşir ve tek kurgusal zeminde eylem devam eder. Üstelik burada seyircinin oyuna doğrudan müdahalesi de söz konusudur; Hamlet, oyunu kendi müdahalesi ile durdurarak iki katman arasında doğrudan geçişi kanıtlamış olur. Çerçeve tip *oyun içinde oyunda* ise ana metin ikinci planda kalır. Metne yapılan dışsal bir müdahale olmaktan ziyade onun esas belirleyici unsuru gibidir. Dolayısıyla ana metinle daha güçlü bir ilişki kurar. Pirandello'nun **Altı Şahıs Yazarını Arıyor** metninde çerçeve tipi *oyun içinde oyunun* izlerini görürüz. Bu oyun metadramın katmanlaşması konusunda çarpıcı bir örnektir. Hem ana metin hem de oyun içinde oyunun konusu tiyatro ile ilgilidir. Dolayısıyla metadramın diğer sınıflandırılmaları için de geçerli olacak özellikler sergiler. Ancak oyun içinde oyun açısından bakıldığında, prova yapılan tiyatro salonuna gelen altı kişinin, ana metindeki karakterler ve aksiyon üzerindeki belirleyiciliği, ana metni ikinci plana itmekte ve oyunun birincil kurgusunun *oyun içinde oyun* olmasını sağlamaktadır.

Hornby'ye göre *oyun içinde oyun* kullanımı, hayatın bir yanılsama olduğu fikri üzerinden şekillenen toplumsal bir yaklaşımı gösterir. Ana metinle arasında kurduğu bağın gevşek ya da sıkı olmasının önemi olmaksızın, her durumda onun bir illüzyon olduğunu hatırlatır. Çağdaş tiyatrodaki *oyun içinde oyun* kullanımının önemli ölçüde artmış olması da bu yabancılaştırıcı etkiye duyulan ihtiyaçla doğru orantılıdır. "Bu his, Pirandello ya da Absürd tiyatrodaki olduğu gibi varoluşçu ya da epik tiyatrodaki olduğu gibi politik olabilir; her iki durumda da çevremizdeki dünya aldatıcıdır" (Hornby, 1986: 47). Günümüzdeki *oyun içinde oyun* kullanımının klasik tiyatrodan farkı, katmanlar arasında boşluk yaratmasıdır. Shakespeare oyunlarındaki *oyun içinde oyunla* ana metin arasındaki hiyerarşik fark çok netken, çağdaş yazında bu fark neredeyse ortadan kalkmıştır. Dolayısıyla metadramın yarattığı gerçeklik algısında da ciddi bir bulanıklaşma ortaya çıkar.

"Bu durum, zamanımızın aşırı kinizminin bir ifadesidir; eski çağlarda, dünya bir yanılsama olabilirdi, ama o zamanlarda nirvana, tanrı ya da tanrılar gibi dünyayı çevreleyen gerçek bir gerçeklik vardı. Günümüzde insanlar genellikle aldatıcı dünyamızı çevreleyen hiçbir şeyin olmadığını hissediyorlar. Bize postmodern kaos fikrini hatırlatan bir önermeden başka bir şey yok" (Hornby, 1986: 47).

Hornby'nin metadramın ikinci türü olarak tespit ettiği *oyun içinde törende* ise ritüel anlamını kapsayacak biçimde tekrar edilen ve hep aynı biçimde yapılan eylemlerin varlığı kastedilir. Klasik tiyatrodaki ana metinle bağlantılı olacak biçimde gerçekleşen törensel eylemler, çağdaş tiyatrodaki genellikle yadırgatıcı bir faktör olarak işlev görür. Beckett oyunlarında, oyun kişinin bir ritüel gibi sürekli tekrar ettiği eylemler, oyun aksiyonunda kesintilere yol açan bir ihlal gibidir. Bu eylemlerin önemi, gündelik yaşamdaki ritüellerin birey ve toplumların yaşayış ve kültürlerine ilişkin önemli açıklayıcılar olması gibi, oyun kişisi ya da genel dramatik eylemin ürettiği kültürel ve toplumsal anlamlandırmaya hizmet edişidir.

Üçüncü metadramatik yöntem olan *rol içinde rolde*, karakterin birden fazla kişiliğe büründüğü görülür. Oyun içinde oyunun yarattığı varoluşsal sorunlara benzer biçimde, insan kimliğinin sorgulanabilirliğini gündeme getirir. Jean Genet'nin **Hizmetçiler** metninde olduğu gibi, seyirci birden fazla kişiliği tanımaya çalıştığı gibi, aynı zamanda rol kavramının kendisi üzerine düşünmeye zorlanır. Bir anlamda sahne üzerinden, gerçek yaşama ilişkin felsefi bir sorun ortaya atılmış olur; insanlığın sahip olduğu bütün kimlikler değişken, göreceli ve belirsizdir. Hornby'ye göre, *rol içinde rol* üç biçimde ortaya çıkar: gönüllü olarak, istemsizce ve alegorik. Karakterin gönüllü olarak başka bir role girmesi, metadramın en açık biçimde işlediği durumdur. Karakter, bir anlamda sıradanlaşmış olan birincil kimliğinden bilinçli ve istekli olarak vazgeçmektedir. Elbette bu istekliliğin ardında bir hedefin gizli olması



yatmaktadır. Karakterin istemsiz olarak role büründüğü durumlarda, genellikle diğer karakterler tarafından başka bir kişiliğe sahip olduğu halde farklı davrandığı biçiminde bir ikna çalışması söz konusudur. Kimi durumlarda ise karakterin içsel zayıflığı, başka bir role istemsiz biçimde girmesini zorunlu kılar. İlkine göre seyirci açısından daha zorlayıcıdır. Gönüllü olarak role bürünen karakterin birincil kimliği konusunda bilgi sahibi olan seyirci, dramatik ironi sayesinde kendisini daha güvende ve avantajlı konumda hisseder. Alegorik *rol içinde rolde* ise karakterin tarihsel bir figür ya da dini bir inceleme gönderme yaptığı görülür. Seyircinin algılaması açısından en kapalı anlatıma sahip olan türdür ve bu nedenle de en ustalıklı *rol içinde rol* tekniği olarak görülür.

Metadramın dördüncü türü olan *başka bir esere ya da gerçek hayata atıfta bulunma*, metinlerarasılıkla ilişkilidir. Seyirci açısından anlaşılabilir olması için referans verilen metnin ya da olayın bilinmesi gerekir. Seyircinin kurgunun dışındaki başka bir kurguyu ya da gerçek yaşamdan bir kesiti yakalaması, metadramın doğasına uygun olacak biçimde yadırgatıcı etki yaratır. Öte yandan referans verilen kaynaklar bütün seyirci kitlesi için yeterince açık değilse, kurgunun eklettik olmasına neden olur. Son metadramatik tür olan *oyunun kendisine atıfta bulunması*, metadramatik yabancılaşmanın en güçlü hissedildiği tekniklerdendir; oyun açık bir biçimde kendisine yani kurgusalılığına gönderme yapar. *Oyun içinde oyunda* dolaylı olarak yapılan oyun kurgusuna gönderme, burada doğrudan ve daha etkili bir hale getirilmiş olur. Brecht'in oyunlarında anlatıcı kullanarak seyirciye bir oyun izlediğini hatırlatması ya da oyun kişilerinin rol kimliklerinden sıyrılarak doğrudan kendi gündelik yaşam kimlikleriyle seyirciyle interaktif iletişime geçtiği durumlarda, kurgusal gerçeklik düzlemi ile somut gerçeklik anlık da olsa birleşmiş olur.

#### 4. SONUÇ

Gerçeklik kavramının büyük ölçüde yitirildiği bir dönemde, metadramatik unsurların oyunlarda dikkat çekici biçimde kullanılıyor oluşunu, dramın varlığını kendisine kanıtlama çabası olarak yorumlamak mümkündür. Gerçekliğin reddedilmesine rağmen ironik biçimde daha çok gerçeğin içine nüfuz etmeye çalışmasında olduğu gibi, metnin kendi hiper-gerçekliğini kurduğu bu yapıda da ironik bir yüzleşme ortamı yaratılır. Tiyatronun ve dramın ölümünden bahseden postmodern düşünceye karşı, bütün kurucu unsurlarını açığa çıkararak varoluşunu haykıran bir eğilim olarak metadram, kurgusal gerçekliğin alımlanma biçimini de önemli ölçüde etkiler. Seyirciden saklanması ve bu yolla illüzyona katkı vermesi gereken bütün teatral unsurlar, metadram içinde kendi özsel varoluşlarını açıkça sergilemekte ve kurgusal gerçeklikleriyle somut gerçekliğe meydan okumaktadır. Böylece kurgunun yapıntı kimliğini gizlediği konvansiyonel birikimin aksine, kurgu olduğunu aşikar hale getirerek alımlayıcının yabancılaşmasına ve metne mesafe geliştirmesine neden olur. Metin, aynı anda hem gerçek hem de kurgusal karakterini vurgulayarak gerçeklik algısında önemli bir kırılma yaratır. Metadramın, hayat ve sanat arasındaki farkı yıkmayı hedefleyen avangart girişimlerle olan ilişkisi hatırlandığında, söz konusu teatral yapının, yaşam ve oyunu birbiri içinde temsil etme arzusunun ürünü olduğu açıklık kazanır. Somut gerçeklik ile kurgusal gerçeklik arasındaki bağlantının bu teatral belirişi, her iki düzleme aynı anda ve birbiriyle olan ilişkisi bağlamında eleştirel bir gözle yaklaşma olanağı sunar. Metnin kendi hiper-gerçekliğini kurduğu bu yapı, metnin hem gerçek hem de kurgusal karakterini bir arada sunarak gerçeklik algısını bilinçli olarak parçalamış olur.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar:

- AKTULUM, Kubilay (1999). *Metinlerarası İlişkiler*, Ankara: Öteki Yayınevi.
- BADIOU, Alain (2010). *Başka Bir Estetik*, çev. Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul: Metis Yayınları.
- BAUDRILLARD, Jean (2010a). *Sanat Komplosu*, çev. Elçin Gen, Işık Ergüden, İstanbul: İletişim Yayınevi.
- BAUDRILLARD, Jean (2010b). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BENJAMIN, Walter (2002). *Pasajlar*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- CARLSON, Marvin (2007). *Tiyatro Teorileri*, çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara: De-Ki Yayınları.
- DANTO, Arthur (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*, çev. Esin Berктаş, Özge Ejder, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- FISCHER, Ernst (1995). *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, İstanbul: Payel Yayınları.
- GÜÇBİLMEZ, Beliz (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları.
- HORNBY, Richard (1986). *Drama, Metadrama and Perception*, Associated University Presse.
- KARACABEY, Süreyya (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, Ankara: De Ki Yayınları.
- KUSPIT, Donald (2010). *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, Ankara: Metis Yayınları.
- PERNIOLA, Mario (2015). *Sanat ve Gölgesi*, çev. Kemal Atakay, İstanbul: İletişim Yayınları.
- ROSENAU, Pauline Marie (2004). *Post-modernizm ve Toplum Bilimleri*, çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- TİMUÇİN, Afşar (1993). *Estetik*, İstanbul: BDS Yayınları.
- TUNALI, İsmail (2010). *Estetik*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- VIRILIO, Paul, LOTRINGER, Sylvere (2005). *The Accident of Art*, New York: MIT Press.
- ZIZEK, Slavoj (2005). *Yamuk Bakmak*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.
- ZOLBERG, Vera (2013). *Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak*, çev. Buket Okucu Özbay, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

### Makaleler:

- ADANIR, Oğuz (2014). "Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik", DEÜ Felsefe Sempozyumları "Sanatın Halleri".
- HRISTIC, Jovan (1977). "The Problem of Realism in Modern Drama", New Literary History, 8, ss. 311-318.
- JESTROVIC, Silvia (2002). "Theatricality as Estrangement", SubStance, 31, ss. 42-56.

### İnternet Kaynakları:

- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/theatrical> [Erişim Tarihi: 06 Nisan 2018].
- Merriam-Webster. <https://merriam-webster.com/dictionary/theatrical> [Erişim Tarihi: 06 Nisan 2018].
- Pérez-Simón, Andrés (2011). The Concept of Metatheatre: A Functional Approach. *TRANS- [Online]*, 11, 1-11. <http://trans.revues.org/443> [Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2017].

## SAYFA TASARIMI NEDİR?

### WHAT IS PAGE DESIGN?

Gökçin ÇUBUKCU \* & İsmail DOĞAN \*\*

\* Dr. Öğr. Üyesi, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü,  
İstanbul/TÜRKİYE, E-mail: [gokcincubukcu@gmail.com](mailto:gokcincubukcu@gmail.com)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1113-3610>

\*\* Öğr. Gör., Okan Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarım Programı, İstanbul/TÜRKİYE,  
E-mail: [ismaildogan4@gmail.com](mailto:ismaildogan4@gmail.com)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2431-6264>

Geliş Tarihi: 23 Şubat 2019; Kabul Tarihi: 18 Nisan 2019

Received: 23 February 2019; Accepted: 18 April 2019

### ÖZET

Bir yayının etkin olabilmesi niteliğine, içeriğine, kullanılan yazı karakterine, görsellerine, baskı tekniğine, tercih edilen kâğıt özelliğine doğrudan bağlı bulunmaktadır. Bunun için tasarımcı grafik düzen ve görsel tasarım ile birlikte belirtilen hususları da iyi düşünerek ve doğru kullanarak tasarım yapmak zorundadır. Bir sayfa tasarımının, tasarım gerekliliklerini yerine getirmesi okuyucunun da etkilenmesini sağlayacaktır.

Sayfa Tasarımı; tasarımın başlangıcından bu yana öncelikle basılı alanlarda, sonrasında internetin de hayatımıza girmesiyle dijital platformlarda iletişimin sürdürülebilmesi için hizmet etmektedir. Bu yüzden hangi alan için hazırlarsak hazırlayalım, sayfa planında sütun genişliği, yazı karakteri seçimi, punto büyüklüğü, satır arası boşluk kullanımı, görsel öğelerin dizilimi vb. unsurlar gerek tasarımda lekesel değer açısından gerekse de mesajın iletilmesi açısından önemli bir role sahiptir.

Sayfa Tasarımı üzerine yapılan bu araştırmanın birinci bölümünde giriş ve araştırmanın yöntemine, ikinci bölümünde sayfa tasarımının tanımına, üçüncü bölümde tasarımın kullanıldığı alan ve araçlara, dördüncü bölümde ise sayfa tasarımının kurallarına, son olarak beşinci bölümde sonuç kısmına yer verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Sayfa Düzeni, Grafik, Tasarım, Mesaj, İletişim

### ABSTRACT

The effectiveness of a publication is directly dependent on its nature, content, the typeface used, its images, the printing technique, the preferred paper feature. For this purpose, the designer has to design and use the correct design with the help of the graphic layout and visual design. The fact that a page design meets the design requirements will also affect the reader.

*Page design; Since the beginning of the design, it has been serving primarily in printed areas, and then in the life of the internet, in order to maintain communication on digital platforms. So no matter what we are preparing for the field, column width in the page plan, font selection, point size, line spacing, visualization of the visual elements etc. The elements have an important role both in terms of the design in terms of the blotty value and the transmission of the message.*

*In the first part of this research on page design, the method of introduction and research, in the second part of the definition of page design, in the third part the fields and tools in which the design is used, in the fourth part the rules of page design and the last part in the fifth chapter, the conclusion part is given.*

**Keywords:** Page Layout, Graphic, Design, Message, Communication

## 1. GİRİŞ

Sayfa tasarımı diğer birçok tasarım türüne göre fotoğraf, grafik, metin/yazı vb. tasarım elemanlarının hepsini tasarım kurallarına göre belli bir alan içinde düzenlenmesidir. Günümüzde sadece afiş, dergi ve gazete gibi basılı materyaller üzerinde değil, mobil uygulamalar, web tasarımı ve elektronik yayınlar için sayfa düzenlemesi yapılmaktadır.

Sayfa mizanpajı eskiden hattatlar tarafından elle, matbaacılığın bulunması ile birlikte tipo baskı sistemiyle, şimdi ise bilgisayarda kullanılan yazılımlarla yapılmaktadır. Önce taş daha sonra deri ve kâğıt üzerine mürekkepli kalemler ile sayfa tasarımları yapılırken şimdi kalemlerin yerlerini teknolojik matbaa makineleri ve dokunmatik alanlar almıştır. Bu çalışmada sayfa tasarımının ne olduğu sorusuna cevap verilmeye çalışılmıştır.

### 1.1. Problemin Tespiti

Multidisipliner bir yapıya sahip olan sayfa tasarımı/mizanpaj ile ilgili bilinen yanlışlıkları giderme fikri bu konuya yönelmede önemli bir rol oynamıştır.

### 1.2. Çalışmanın Amacı

Sayfa tasarımının ne olduğunu açıklayarak doğru bilinen yanlışlıkları gidermek ve tasarımcılar tarafından bilinçli bir şekilde yapılmasını sağlamak için veri oluşturmak amaçlanmıştır.

### 1.3. Evren ve Örneklem

Özellikle konuya yardımcı olunması hedeflenen yazılı kaynak araması yapılmıştır. Türkçe kaynak olarak çok geniş bir alana sahip olan yazılı materyaller incelenmiştir. Araştırmanın evreni olarak konunun ve kaynakların tespit edilmesinden sonra izlenilecek yol ile ilgili veriler toparlanmış, araştırma süresi boyunca konunun daha iyi bir şekilde anlatılması amaçlanmıştır. Bu yüzden özellikle ülkemizde en çok kullanılan basılı okuma araçlarından birisi olan dergi üzerinden konu ilerletilmiştir.

### 1.4. Sınırlılıklar:

Çalışma, tanımlamalar, açıklamalar, ölçülendirmeler ve örnek gösterimler ile sınırlıdır.

### 1.5. Araştırma Modeli:

Araştırma için Literatür Taraması Modeli kullanılarak, ulusal ve uluslararası gelişim bilgisi sunulmuştur. Taslak iyice şekillendikten sonra edinilen bilgiler dâhilinde anlamlı bir sıralama yapılarak içerik kısmı oluşturulmuş, konu başlıklarının mümkün olduğunca sade ve anlaşılır olmasına çalışılarak detaylandırmalara bu başlıkların altında yer verilmiştir.

## 1.6. Verilerin Analizi:

Elde edilen ölçüler ve örnek materyaller üzerinden açıklama kısmında verilen bilgiler harmanlanarak konunun daha iyi anlaşılması sağlanması adına yorumlanmıştır.

## 2. SAYFA TASARIMI (MİZANPAJ) NEDİR?

Sayfa tasarımı (Mizanpaj), Fransızca La mise en page kelimelerinden dilimize yerleşmiştir. “Yazıların fotoğraf ve görsel malzemenin; önem sırasına göre, grafik düzen ve kurallar çerçevesinde okurun ilgisini çekecek şekilde iki boyutlu bir yüzeye yerleştirilme işlemine verilen addır” (Seçim, 1996: 3). Basım ile ilgili yapılan iletişim araçları teknik olarak genelde birbirine yakındır, fakat sonuç ve kullanım özellikleri farklılıklar içermektedir. Bu açıdan bakıldığında kitap, broşür, dergi, pankart, afiş, pul, kurumsal kimlik, kartvizit tasarımı farklılık gösteren basılı iletişim araçlarıdır. Hangi tasarım grubunda olduğu fark etmeksizin basılı tasarımının başlangıç noktasına Sayfa Tasarımı/Sayfa Düzeni ya da Mizanpaj denmektedir.

Sayfa tasarımının işlevlerinden bazıları; bilgileri düzenlemek, bilgileri derecelendirip sıralamak, yayının görünüşünü güzelleştirmek, yazıların değerini ortaya koymaktır. Gazete, kitap, dergi, afiş, broşür, katalog, el ilanları ve birçok grafik tasarım materyalinin başlangıç aşaması sayfa tasarımından geçmektedir. Sayfa tasarımının içeriğinde yer alan bilgiler yeterince anlaşılır, okuması kolay ve akıcı bir biçimde izleyiciye sunulmalıdır. Hangi tür yayına göre tasarım yapılacaksa, o yayına has tasarım kuralları uygulanmalıdır. Grafik tasarımcı da karşılaştığı tasarım problemini görsel bir dille çözerek yayına canlılık ve farklılık kazandırmak durumundadır.

“İletişim ve okuma amacıyla basımı yapılan her yayın okunmadan önce görülür ve görsel etkisiyle dikkat çeker. Bir başka deyişle; yayını oluşturan sayfalarda yer alan tamamlayıcı malzemelerin (yazı, resim, fotoğraf ve grafikler vb. gibi) doğru ve yerinde kullanılması gerekir.” (Garcia, 1987: 10).

Kitap tasarımında en çok kullanılan, tek sütun üzerine mizanpajdır. Türlerine göre kitaplar ise; Çizgi Romanlar, E-Kitaplar, Tezhipler, Günlükler, Kronikler, Resimli Romanlar, Röportaj Kitapları, Alfabe Kitapları, Ders Kitapları, Tanköbon, Roman, Tarih, Araştırma, Bilim, Fantazi, Anı, Biyografi, Edebiyat, Felsefe, Gezi, Masal, Psikoloji, Sanat-Tasarım, Şiir, Yemek, Deneme, Eğitim, Hikâye, Öykü, Sağlık, vb. olarak belirtebiliriz.

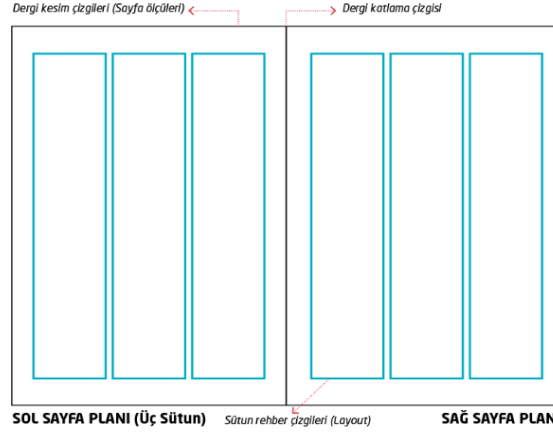
Broşür tasarımı da sayfa sütunları içeriğe göre değişmektedir. Afiş tasarımlarında ise açıklama metinlerinde sütun kullanılmaktadır. Pankart, pul kartvizit, kurumsal kimlik gibi tasarımlarda kullanılan standart bir sütun özelliği bulunmamaktadır. Gazetelerin sayfa tasarımlarında ise yaygın olarak dört, beş ve günümüzde az da olsa dokuz sütun kullanılmaktadır.

İletişim için yazınsal basımı yapılan yayının, okunurluk etkisi için fark edilebilir olmalıdır. İçinde kullanılan görsellerin etkisi ile farklılık yaratmalı ve aynı zamanda dikkat çekici olmalıdır. Yayını oluşturan sayfa tasarımında yer alan tamamlayıcı (resim, fotoğraf, yazı, tablolar, grafikler vb.) malzemelerin doğru bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Bunun amacı yayını daha ilgi çekici hale getirmektir. Sayfa tasarımı düşüncelerin belli bir düzende anlatılmasını ve görsel imaj ile ilgili olan mesajı iletmesini sağlamaktadır. Özellikle dergiler belirli bir ya da birbirine bağlı birkaç konu/başlık üzerinden yayınlar yapmaktadır. Bu yüzden derginin içinde yer alan bilgilerin okuyucuya aktarılması ve fark edilebilir olması için etkili bir sayfa tasarımı büyük önem arz etmektedir.

Dergi için yaygın olarak iki sütun, üç sütun ve az da olsa dört sütunlu sayfa tasarımı kullanılmaktadır. Sayfa tasarımları, derginin türünü yansıttığı içerik ve alana göre de

değişmektedir. Dergi türleri; Aktüel, Bilimsel, Teknoloji, Bilgisayar, Bilim Kurgu, Coğrafya, Fantazi, Felsefe, Fotoğraf, Hukuk, Kültür, Savaş, Tıp, İş, Araştırma, Antika, Animasyon, Çizgi Roman, Moda, Edebiyat, Güncel Aylık Haber, illüstrasyon dergileridir. Bunların alt kategorileri ise; Aylık Dergiler, İndirilebilir PDF Dergiler, Popüler Bilim Dergileri, Tarih Dergileri, Haftalık Dergiler, Fanzinler, Fotoğraf Gazeteciliği Dergileri vb. gibi sıralanabilmektedir.

Şekil 1. Üç Sütunda Tasarlanmış Dergi Tasarımı Şablonu



Kaynak: Megep, Gazetecilik Dergi Sayfası Hazırlama

Örneğin; aktüel dergiler, iç sayfa tasarımlarında kendi içinde serbest tasarım ve sütun kullanmaktadır. Araba dergileri iç sayfalarının bazılarında özgün tasarımlara yer vermektedir. Çocuk dergilerinde ise sütun kullanımı tamamen değişmektedir. Bunların dışındaki fantazi, fotoğraf, antika, çizgi roman, moda dergilerinin iç sayfa sütun düzenleri dergi için yapılan şablon anatomisine uymayabilmektedir.

Sayfa tasarımı yapılırken kullanılan sütunlar, görseller, zemin renkleri vb. unsurlar leke değeri açısından önemli bir yer tutmaktadır. Sütunun genişlik ölçüsünün ne olması gerektiği aynı zamanda okunurluğu için de önemli olduğundan sadece sayfa üzerindeki tasarımı ilgilendirmez. Bu durum kullanılan yazı karakterinin büyüklüğüyle (punto) ve satır arası boşluğunun iyi ayarlanmasıyla sağlanabilmektedir. Okuyucunun gözü ile hazırlanan tasarım arasında 30 ila 35 cm mesafe bulunacağı öngörüldüğünden, okuyucu metnin içindeki mesajı kolay ve rahat bir şekilde görebilmelidir. Kullanılan yazı karakterlerinin büyüklüğü ne çok fazla ne de çok küçük olmalı, okuyucunun fazla çaba sarf etmesine neden olmamalıdır. Punto büyüklüğünde verilen yanlış karar, okuyucunun fazla çaba sarf etmesine ve çabuk yorulup metni okumaktan vazgeçmesine neden olacaktır.

Göz, uzun bir satırı okurken yorulacağı için, yatay bir uzunluğu takip etmek oldukça zordur. Gazete ve dergi sayfalarında sütun kullanmanın önemli nedenlerinden birisi de budur. Bunun yanı sıra çok kısa sütun boyutu kullanımı da gözün bir satırdan diğerine sıçrama yaparak yine fazladan göz yorulmasına sebep olmaktadır. Daha uzun sütun kullanımında ise bu sütunları gözün takip etmesi oldukça zordur. Bu durumda okuyucunun gözü yorulacağı için verilmek istenilen mesaja ilgisini de etkileyebilmektedir. Doğru sütun genişliği, okuyucuyu içerikten koparmayarak okumaya yoğunlaştırır. Metnin sütun genişliği, harfin boyutuyla (punto) orantılı şekilde ayarlanabilmelidir. Bununla birlikte satır arası boşluklarda önemli olduğu için harfin kendi puntosundan daha az satır arası ölçüsü vermek gözü yoracaktır.

Sayfa tasarımında punto ölçüleri; satır arası ölçüsü azaltılmış veya satır arası boşlukları çoğaltılmamışsa, satırlar arası boşluğun metrik karşılıklarını gösterecektir. Bu duruma göre satırlarda taban çizgisinden taban çizgisine metrik ölçü; 8 punto = 2,8 milimetre, 9 punto = 3,15 milimetre, 10 puntoda = 3,5 milimetre, 11 puntoda = 3,85 milimetre, 12 puntoda = 4,2

milimetre, 14 puntoda = 4,9 milimetre, 18 puntoda = 6.3 milimetre 24 puntoda = 8,4 milimetre, 36 puntoda = 12,6 milimetre, 48 puntoda = 16,8 milimetre ve 72 puntoda= 25,2 mm olacaktır. Örneğin, gövde metni için 11 punto kullanılacaksa, satır arası boşluğun en az 3.85 mm ya da daha büyük ölçü kullanılması doğru olacaktır. Eğer aralıklar kendi font büyüklüğünden daha küçük verilirse satır arası yakınlaşmış ve birbiri içine girmiş izlemine verecektir. Göz bir diğer satıra doğru zorlanacak ve okumanın ritmi bozulacaktır.

### Şekil 2. Satır Arası Boşluklar

Tam yerleştirilmiş 18 punto dizgi taban çizgisinden değerine tam olarak 18 punto ölçüsündedir.

Eğer bu satır boşluğuna 4 punto katılırsa dizgi 'yirmi iki puntoda on sekiz' (18/22) biçiminde dizilmiş olur.

Eğer 4 punto boşluk çıkarılırsa, bu durumda dizgi 'on dört puntoda on sekiz' (18/14) biçiminde dizilmiş olur.

Kaynak: Tipografi Yazıları 5

Sayfa tasarımında kullanılan bloklama sistemi ise soldan, sağdan, ortadan ve iki taraflı bloklama olarak kullanılmaktadır. En çok tercih edilen bloklama düzeni soldan blok uygulamasıdır. Bu sistemin seçilme amacı, yazıların harf aralıklarının normal olması ve daha az kesme işareti kullanmaya olanak sağlamasıdır. Ülkemizde kullanılan bloklama sistemi ise soldan blok ve iki yana bloklama düzenidir. İki taraftan bloklama sisteminde kelime aralıklarının fazla olması nedeniyle oluşan soruna ise nehir problemi denmektedir. Nehir problemi, tipografi ve görsel hata olarak görülmektedir. Türkçe, diğer dillere göre daha uzun sözcük yapısına sahiptir. Özellikle dar sütün seçiminde bu problem sıkça karşımıza çıkmaktadır.

### Şekil 3. Soldan ve İki Yana Bloklama Sistemi ve Nehir Problemi

Eğer sözcük boşluk düzeni satır boşluk düzeninden **daha fazla olursa**, gözün algılaması soldan sağa değil, yukarıdan aşağıya doğru yönelir.

Eğer sözcük boşluk düzeni satır boşluk düzeninden **daha fazla olursa**, gözün algılaması soldan sağa değil, yukarıdan aşağıya doğru yönelir.

HELVETICA, PLAIN/BOLD, 24 PT, 0 LEADING, 0 KERNING, DOUBLE SPACE

Kaynak: Tipografi Yazıları 5

Diğer önemli bir hata ise boşlukta kalan sözcük hatasıdır. Bu hatanın adı ise “yetim sözcük” ve “dul sözcük” olarak adlandırılmaktadır. Daha çok yerel dergi ve gazetelerde sık sık karşımıza çıkmaktadır. Metin bloklarında tireleme olsun veya olmasın son satırda kalan sözcük için minimum yedi karakterden oluşmalıdır. Yedi karakterden az kelimeler ya da sözcükler “dul

sözcük” olarak tanımlanır. Bu sorunu çözmek için yedi karakterden az olan sözcükleri kendinden evvel gelen satır ile birleştirmek gerekmektedir. “Eğer tireleme varsa sözcüğün iki bölümü altta veya üstte birleştirmek uygun olacaktır” (Uçar, 2004: 132).

Resim 1. Yetim ve Dul Sözcük Hatası Örneği



Kaynak: 20 Mart 2014 (Hürriyet Gazetesi) ve 17 Mart 2014 (Radikal Gazetesi)

Dikkat edilmesi gereken önemli bir husus olan başlık kullanımı hakkında şunları söyleyebiliriz. “Aynı sayfada birden fazla kalın başlık kullanılmamalıdır” (Tunçel, 2008: 31). Ana başlık; kısa olmalıdır. “Sayfada haber başlıkları yan yana getirilmemelidir” (Özbay, 2007: 72). Ana başlıkta bold (kalın) karakterler tercih edilmeli ve mümkün olduğunca harflerin arasındaki espas (harf boşlukları) biraz dar tutulmalıdır. Bazı karakterlerde oluşan espas hataları düzeltilmelidir. Haber metni ve başlık farklı fontlardan oluşturulmamalı, satırların bölünmemesine dikkat edilmelidir.

Sütun kullanırken dergi kenar boşluklarına da dikkat etmek gerekir, gereğinden az sayfa boşluğu bırakmak sütun sayfanın kenarlarına çok yaklaşıyor muş izlenimi yaratmaktadır. Sayfa kenarlarına belirli bir boşluk bırakılması daha iyi odaklanılmasını sağlayabilmektedir. Kenarlara çok yaklaştırılan sütunlar tasarımın kesildiği izlenimi verecek ve okuyucuyu rahatsız edebilecektir.

Resim 2. Sayfa Satır ve Sütun Kullanımı



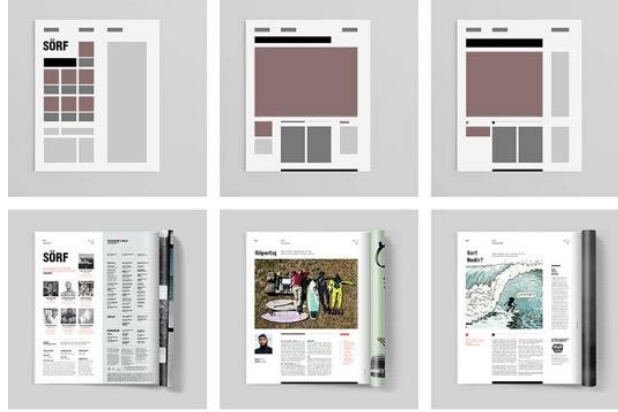
Kaynak: Özgün Tasarım

Dergi tasarımlarında kullanılacak sütunlar leke değerine göre, tasarım dengesi oluşturmaktadır. Tasarımın uzunluğuna göre sütun sayıları değişiklik göstermektedir. Kısa kullanımı, uzun sözcük yapılarında boşluk miktarının fazla olmasına ve tasarım açısından



problem oluşmasına neden olacaktır. Burada punto büyüklüğü de önem kazanmaktadır. Dergi tasarımında kullanılan metin büyüklüğü 10, 11 veya 12 punto olduğuna göre, kelime aralarının fazla açık olmamasına özen gösterilmelidir. Satır sonlarında kelimeleri bölmek durumunda kalındığında ise hyphenate (tire ile ayırmak) kullanılmalıdır.

Resim 3. İdeal Sütun ve Satır Yüksekliği



Kaynak: Transworld Surf Magazine Redesgin by Wedge&Lever

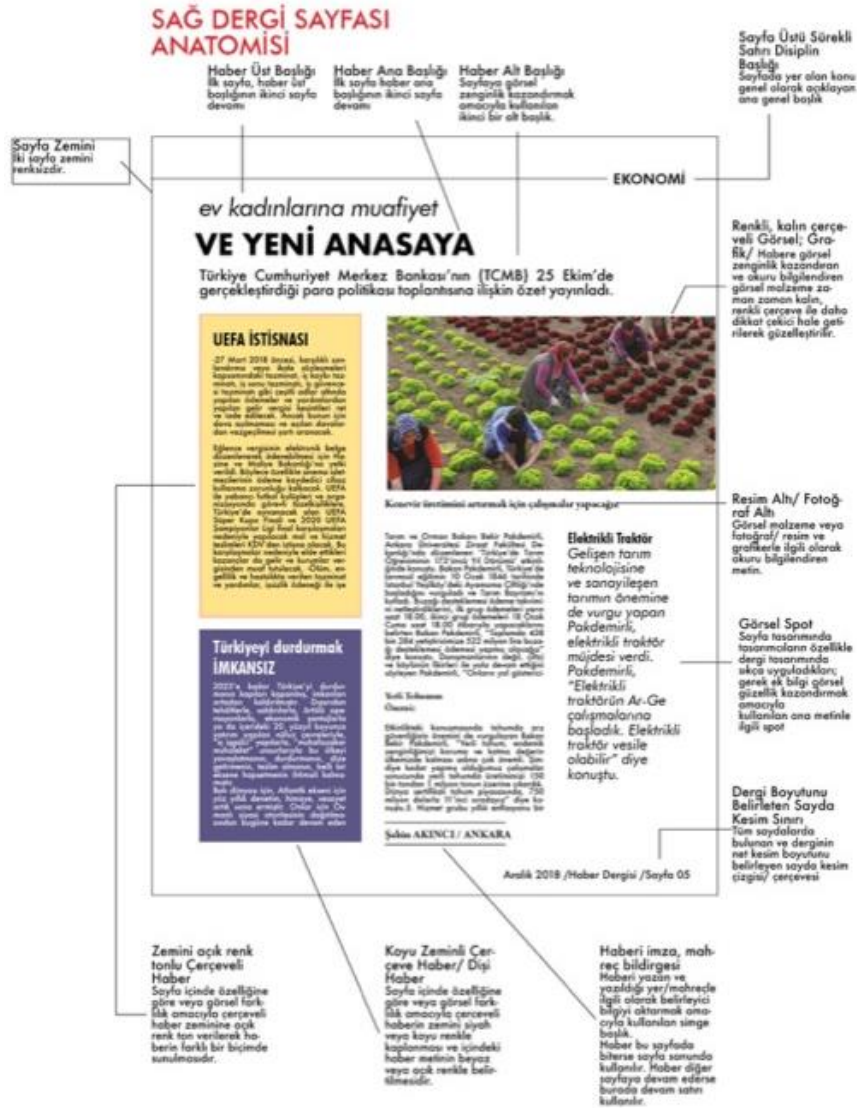
Dergi tasarımı yapılırken ilk önce karşılıklı iki sayfa anatomisi çıkartılmakta ve belirlenen bu anatomiye göre diğer sayfalar da aynı sütun ve stillerde ilerlemektedir. Aynı zamanda dergi kaç forma/sayfa olursa olsun yine bu sütun anatomisine göre ilerletilmelidir. İç sayfa tasarımı yapılırken konuya ve öneme göre özgün tasarıma da ihtiyaç duyulmaktadır.

Resim 4. Derginin Sol Sayfasının Mizanpaj Anatomisi



Kaynak: Özgün Tasarım

Resim 5. Derginin Sağ Sayfasının Mizanpaj Anatomisi



Kaynak: Özgün Tasarım

### 3. TASARIMIN KULLANILDIĞI ALAN VE ARAÇLAR

Masaüstü yayıncılığın baskı öncesi ve baskı sonrası aşamalarının birbirleriyle doğrudan ilişkisi vardır. Masaüstü yayıncılığın kullanıldığı yerler olarak ise reklam ajansları, matbaalar, gazete ve dergiler olarak sıralanabilmektedir. Geçmişte gerek gazete ve dergi gibi süreli yayınların gerekse broşür ve katalog gibi tanıtım amaçlı hazırlanan tüm basılı materyallerin mizanpajının başlangıç aşaması kağıt üzerinde eskiz yaparak gerçekleştirilmekteydi. Tasarımın aktarılma şekli ise Tipo Baskı döneminde el ile dizilen harfler sonucu oluşturulan mizanpajlar olarak gerçekleşmekteydi. Tipo Baskıdan sonra gelen filmlü baskı dönemi ve daha sonra filmsiz baskı dönemi (CTP) bulunmaktadır. Günümüzde ise kağıtların yerini bilgisayarlar ve Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Macromedia Freehand Mx, QuarkExpress, Corel Draw gibi tasarım programları almış bulunmaktadır. Bu yayınların hazırlanması için gerekli olan metin, tipografi ve görsel malzemelerde dijitalleşmiştir. Böylece tasarımda gerekli görülen değişikliklerin ya da fark edilen hataların düzeltilmesi çok kısa sürede gerçekleştirilmektedir.

Kağıdın yerini bilgisayarlar, dizgicinin yerini grafik tasarımcı, eskizin yerini ise tasarım programlarındaki ileri geri tuşları almış olsa da kağıt ölçüleri aynı kalmıştır.

**Tablo 1.** Katalog Standart (Firesiz) Kâğıt Ölçüleri.

70 x 100 cm tabaka kâğıt			
16 sayfa	24 sayfa	32 sayfa	48 sayfa
22 x 32 cm	22 x 23 cm	16,5 x 24 cm	11 x 22 cm
24 x 32 cm	22 x 22 cm	17 x 24 cm*	
24 x 30 cm	21 x 24 cm		
22 x 33,5 cm	20 x 24 cm		
24 x 33,5 cm*	22 x 24 cm*		
64 x 90 cm tabaka kâğıt			
20 x 28 cm	20 x 20 cm	15 x 21 cm*	10 x 21 cm*
21 x 29,7 cm	20 x 21 cm		
21 x 30 cm	20 x 22 cm*		
22 x 30 cm			
22 x 31 cm*			
57 x 82 cm tabaka kâğıt			
17 x 27 cm	19 x 18 cm	13 x 18 cm	6 x 19,5 cm
19,5 x 27 cm	18 x 18 cm	13,5 x 19,5 cm*	
20 x 27,5 cm	20 x 18 cm*		

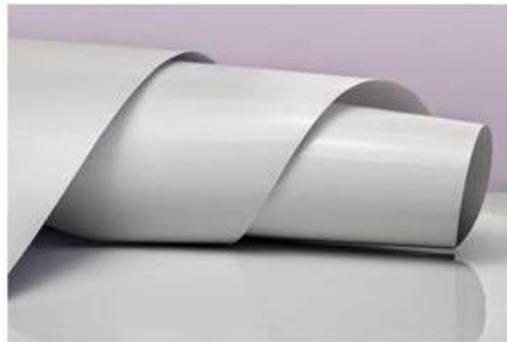
Kaynak: Graweb Blog

Tabloda verilen net ölçüler en yüksek değerdir. Bu tablodaki ölçülerde baskı için gerekli olan payları (taşma payı vb.) düşünülerek hesaplanmıştır. Sayfa tasarımcısı, tasarımını kullanılan bu kâğıt ölçülerini düşünerek yapmak zorundadır. Tasarımcı özgün bir tasarım yapacak ise kâğıt firesi az olacak veya fire vermeyecek şekilde hesap yapmalıdır. Tasarıma, yayım türüne, kullanıma ve dağıtımına göre kâğıt seçimi yapılmaktadır. Görseldeki renklerin daha belirgin görünmesi için katalog baskılarında, kuşe kâğıt kullanılırken, karton çanta vb. gibi işler için Amerikan Bristol, matbuu basılı bir materyal daha ucuz kâğıt olan I. Hamur, II. Hamur ve III hamur kâğıt kullanılmaktadır. Kitap baskılarında ise, II. Hamur kâğıt ve daha özel kitaplar için Şamua kâğıt türünü tercih edilmektedir. Gazete kâğıdı ise daha ucuz olmaları için III. Hamur kâğıda baskı yapmaktadırlar.

Kuşe kâğıt ölçüleri 70x100 cm, 64x90 cm'dir. A4 kullanılacak işlerde 64x90 kâğıt kullanılmaktadır. Gazete için ise 57x82 rotatif baskı için bobin kâğıt kullanılmaktadır. Üretiminde kâğıdın tasarıma uygun ve ekonomik kullanılması, üretilecek yayının birim maliyetinin istenen düzeyde olmasını sağlar.

ISO 216 Standart Kâğıt Ölçüleri ise farklı kalite harflerinde olup A Serisi ölçüler (mm), 4A0 1682x2378mm, 2A0 1189x1682mm, A0 841x1189mm, A1 594x841mm, A2 420x594mm, A3 297x420mm, A4 210x297mm, A5 148x210mm, A6 105x148mm, A7 74x105mm, A8 52x74mm, A9 37x52mm, A10 26x37 milimetre ebatlarındadır. Kuşe kâğıt parlak ve mat yüzeyli Ebatlar: 64 x 90cm, 70 x 100cm, 57 x 82cm. Gramajları ise: 80, 90, 115, 135, 170, 200, 250, 300, 350 gramdır.

**Resim 6.** Kuşe Kâğıt Örneği



Kaynak: Altes Trade

Bristol kağıdın bir yüzeyi parlak diğer yüzeyi mat ya da iki yüzeyi de mat olan seçenekleri bulunmaktadır. Ebatları ise: 70 x100 santimetredir. Gramajları ise 180, 200, 225, 250, 280, 300, 330, 350, 400 gramdır. I. Hamur Kâğıtları. Ebatlar: 70x100 cm, 64x90 cm, 57x82 santimetredir. Gramajları ise: 55, 60, 70, 75, 80, 90 100, 110 120 gramdır. I. Hamur kâğıt, en çok fotokopi kâğıdı ve kitap, defter, ajanda baskılarında sık tercih edilmektedirler.

**Resim 7.** Bristol Kâğıt Örneği



Kaynak: Top 10 Really Interesting Recycling Facts

Krome karton, sadece tek yüzeyi parlak olan kağıtlardır. (Normprint, arkası gri, Exprint arkası gri ön yüzü ise ekstra beyaz görünümündedir. Triplek cinsi ise çift yüzeyi beyaz renklidir. Ebatları ise, 70x100 santimetredir. Gramajları ise, 225, 250, 300, 350, 400, 450 gramdır.

**Resim 8.** Krome Karton



Kaynak: Karton Çanta Baskı

Otokopi Kâğıdı Ebatları 59 x 84 , 70 x100, 64 x 90 cm Renkleri Sarı, Beyaz, Pembe, Mavi, Yeşil'dir. Kullanıldığı yerler, fatura, irsaliye vb. gibi alanlardır.

**Resim 9.** Otokopi Kağıdı



Kaynak: Kağıt Boyutu

Fantazi Kağıt, özel işlerde kullanılan farkı dokuları ve renkleri olan kağıtlardır. Ebatları ise, 70 x 100 Gramajları: 90, 120, 140, 170, 220, 250, 280, 300 gramdadır.

**Resim 10.** Fantazi Kağıt



Kaynak: Fantezi Kağıt

#### 4. SAYFA TASARIMININ KURALLARI

“İyi bir sayfa tasarımı için, denge, zıtlık, odak, oran, uyum, sadeli (basitlik), bütünlük prensipleri gerekmektedir. ...tasarım terimi ilk kez XX. Yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan ve çizilen ve daha sonra da çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır.” (Becer, 2013: 33)

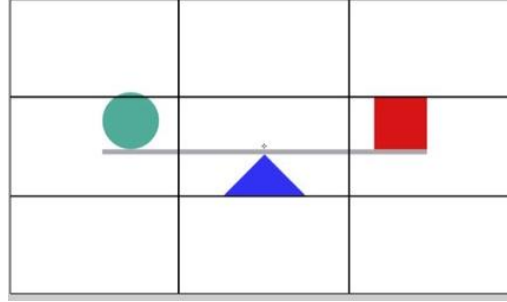
İyi bir sayfa tasarımı için şablonlar (Layout) göz önünde bulundurulmalı, sütunlar taşıma ve kesim paylarına yakın olmamalıdır. Kullanılan gövde metin fontu ve kullanılan başlıklar sütuna göre olmalı, gövde metni için tasarım sayfalarında aynı font ve büyüklük olmasına dikkat edilmelidir. Yığinsal yazılardan ve yığinsal fotoğraflardan kaçınılmalı, haber başlıkları hep aynı büyüklükte olmamalı, kullanılacak haberin niteliğine göre olmalıdır. Grafik kurallarına uyulmalı, tasarım eşit ağırlıkta sayfalara dağıtılmalıdır.

Sütun içinde vurucu metinler için bold, italik, bold italik, altı çizili, karakterler kullanılabilir. Gereksiz yere birden fazla zemin rengi kullanmak tasarımı bozacaktır. Sütun aralarında gereksiz yere kalın çizgiler kullanılmamalıdır. Tablo kullanılacak tasarımlarda ise tablolar bölünmemeli aynı sayfada bitmelidir. Karşılıklı iki sayfada kullanılacak fotoğraf veya yazı karakterinde katlama yerlerini gözeterek tasarım yapılmalı, katlama yerlerine yazı karakteri harfler gelmemeli, karşılıklı iki sayfanın tam ortasına gövde metni konulmamalıdır. Dul ve yetim sözcüklerden uzak durulmalıdır. Gereksiz yere satır arası verilmemelidir. Aynı zamanda harf arası boşlukları (Espas) verilmeli, orijinal font espasına uyulmalıdır. Sadece başlıklarda bazı yan yana gelen harflerin aralarının espasının ölçüsünü azaltılmalıdır. Sayfa boşluklarına dikkat etmek, yazıyı okutmak için gerekli sayfa boşlukları vermek tasarımı ferahlatır ve okuyucuyu yormaz. Her tasarımda olduğu gibi sayfa tasarımında da denge, bütünlük, devamlılık, görsel hiyerarşi, ritim gibi tasarım ilkelerine dikkat edilmesi gerekmektedir.

##### 4.1. Denge

Fiziksel ağırlık yer çekiminin bir nesneye uyguladığı kuvvetin bir ölçüsüdür, fakat tasarım öğeleri (üç boyutlu tasarımlar hariç) iki boyutlu nesnelere olduğundan kütleye sahip değildir. Bu nedenle herhangi bir fiziksel ağırlığa sahip olmazlar. “Denge bir tasarımdaki görsel ağırlığın eşit olarak dağıtılmasıdır” (Lauer & Pentak, 1995, s.73). Dokuların, nesnelerin, boşlukların ve renklerin görsel ağırlıklarını kompozisyonla uyumlu hale getirmek anlamına gelmektedir. Farklı öğeleri kullanarak görsel ve psikolojik dengeye ulaşmakla ilgilidir.

Şekil 4. Denge



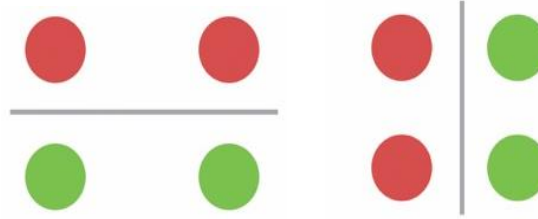
Kaynak: Tasarım İlkeleri

Dengenin farklı gösterim şekilleri bulunmaktadır. Bunlar sırasıyla; Simetrik Denge, Asimetrik Denge, Dairesel Denge, Kristalografik Denge'dir.

#### 4.1.1. Simetrik Denge

Eğik veya düşey bir açıda var olan unsurların tekrar etmesiyle oluşur ve tasarımda ilgi uyandırmaz. Görsel öğelerin eşit yerleştirilmesine simetrik denge denir. Tasarımını yaptığınız işin aynısının aynalı bir kopyasıdır. Simetrik denge, tekrarlama yoluyla dengeyi sağlar ve bu nedenle çok istikrarlı ve düzenli görünmesine karşın her zaman en ilgi çekici yöntem olduğu söylenemez.

Şekil 5. Simetrik Denge

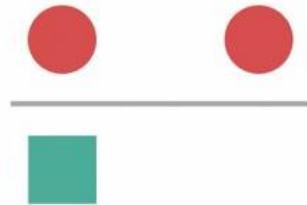


Kaynak: Tasarım İlkeleri

#### 4.1.2. Asimetrik Denge

Renk, boyut, şekil vb. farklılıklar gösteren öğelerin serbest yerleşimi sonucunda oluşmaktadır. Tasarımda hareketliliği ve dinamizmi artırır. Kompozisyonda eşit olmayan görsel ağırlıkların genelde oluşturduğu görüntüdür. Asimetlik denge daha dinamik ve gerilimli bir görünüm elde etmek için kullanılır. Hareket, enerji, modernizm ve canlılık duygularını çağırır.

Şekil 6. Asimetrik Denge



Kaynak: Tasarım İlkeleri

#### 4.1.3. Dairesel Denge

Öğelerin ortak bir merkezden yayılmasıyla ortaya çıkar. Göle atılan bir taşın yaydığı titreşimler gibi algılanabilir. Bütün öğeler ortak bir merkezden yayılıp, yine aynı merkeze döndüğünden bu sistemde odak ve çekim noktasını korumak kolaydır.

Şekil 7. Dairesel Denge

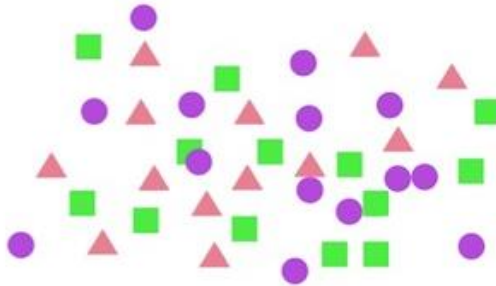


Kaynak: Tasarım İlkeleri

#### 4.1.4. Kristalografik (Mozaik) Denge

Diğer adı “Mozaik” denge olarak da bilinen kristalografik denge, eşit ağırlıktaki öğeleri tekrarlayarak tasarımda grid oluşturmayı ve dengeyi sağlamayı amaçlar. Kristalografik denge kullanarak oluşturulmuş tasarımlarda odak noktası yoktur. Fakat, grid sistem kullanılarak tasarım organize edilebilir.

Şekil 8. Kristalografik (Mozaik) Denge



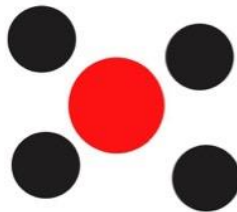
Kaynak: Tasarım İlkeleri

#### 4.2 Bütünlük

“Her bir parçanın bütünsel bir anlatım kazanmasıdır, tek tek görünen öğelerin birleşmesiyle oluşmaktadır. Bütünlük belki de tasarım ilkelerinin en önemli olanıdır. Ancak çoğunlukla en zor anlaşılandır” (Brainard, 1998: 112).

Tasarımda oluşturduğunuz bütünlük, tutarlılığı ve kimlik algısını beraberinde getirir. Bütünlüğü sağlayan öğeler Renk, Tekrarlama, Hizalama, Beyaz Alan ve Baskınlık.

Şekil 9. Bütünlük

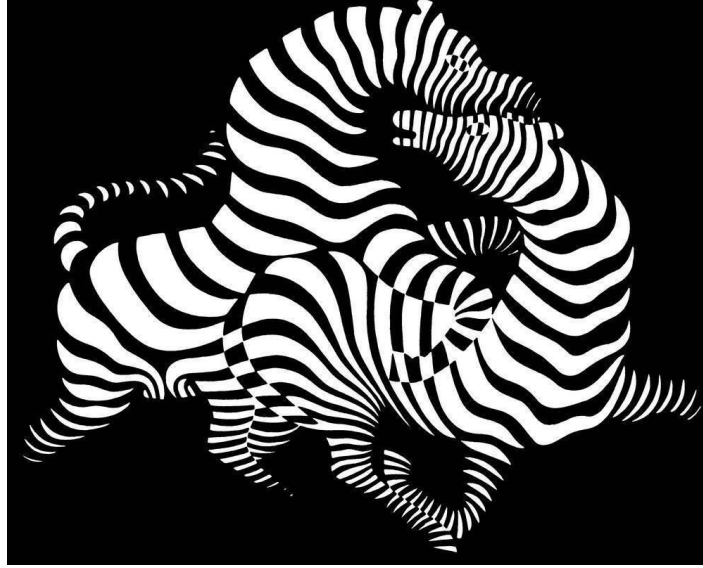


Kaynak: Tasarım İlkeleri Bütünlük

#### 4.3 Devamlılık

Tasarıma bakan izleyicinin gözünün belirli sıralamayla ve bir yönü takip etmesidir. Tasarımda yer alan leke, ton, çizgi, doku vb. öğeler birbirinden kopmadan geçiş sağlayabiliyor ise devamlılık sağlanmış demektir. Hareket varmış gibi bir algı yaratan görsel öğeler devamlılık sağlamaktadırlar.

Resim 11. Victor Vasarely



Kaynak: Zebralar 1938

#### 4.4 Görsel Hiyerarşi

Önem derecesine göre belirlediğimiz farklı alanların kolaylıkla anlaşılabilir olmasıdır. Hazırlanan tasarımın kolay deneyimlenebilir olmasına olanak sağlamaktadır.

108

Şekil 10. Görsel Hiyerarşi



Kaynak: Özgün Tasarım

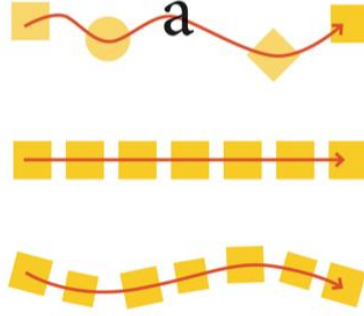
#### 4.5. Ritim

Ritim; yapılan tasarımı monotonluktan çıkararak bir hareketlilik kazandırmaktadır. Bu sayede tasarım içinde yer alan iletinin ve görsellerin daha kolay algılanabilir olması sağlanmaktadır. Simetrik denge, asimetrik denge, dairesel denge ya da kristalografik denge gibi birçok unsur kullanılarak ritim sağlanabilmektedir. Renklerin farklı formlarda kullanımıyla da ritim sağlanabilmektedir. Bunlar; sıralı ritim, ilerleyen ritim, akıcı ritim, biçimlerin tekrarı, boyutların tekrarı, renklerin tekrarı, dokuların tekrarı, yönlerin tekrarı, pozisyonların tekrarı,



algıların tekrarı şeklinde isimlendirilmektedir.

Şekil 11. Ritim



Kaynak: Tasarım İlkeleri: Ritim

## 5. SONUÇ

Bu çalışmada, Grafik Tasarımın yer aldığı sektörlerdeki çalışmaların neredeyse hepsinde sıklıkla kullanılan sayfa tasarımı konusu incelenmiştir. Her ne kadar basit bir yapıya sahip olduğu düşünülse de sayfa tasarımında espas, sütun, anatomi ve tasarım ilkeleri gibi dikkat edilmesi gereken çok önemli hususlar yer almaktadır. Bu hususlar da şablonlarla, doğru-yanlış gösterimleriyle, yorumlarla, şekillerle ve görsel örneklerle dergi tasarımları üzerinden açıklanmıştır. Bilgi verme ve kaynak oluşturma gibi özelliği olan her tasarımın bir mesaj iletme kaygısı bulunmaktadır. Sayfa tasarımı ise bu kaygıyı yerine getirmek için bütün tasarım elemanlarını en etkin şekilde kullanmaktadır. Grafik Tasarım gibi görsel ve yazınsal iletilerin ağırlıklı olduğu bir dalda tasarımcılara büyük bir görev düşmektedir.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- BECER, E., 2013, İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- BRAINARD, S., 1998, A design manuel, Upper Saddle River, Prentice-Hall, New York
- GARCÍA, M.R., 1997, Contemporary Newspaper Design, Prentice Hall, New Jersey.
- LAUER, D. ve PENTAK, S., 1995, Design Basics, Harcourt Brace College Publishers, Texas
- ÖZBAY, C., 2007, Haberden Yayına Gazetecilik, Der Yayınları, İstanbul
- PICARD, R. G., 2002, The Economics and Financing of Media Companies, Fordham University Press, New York
- SEÇİM F., 1996, Halkla İlişkilerde Basım ve Yayım Teknikleri, Anadolu Üniversitesi Yayını, Eskişehir,
- SEÇİM F., 1996, Sayfa Tasarımı (Yayınlanmamış Ders Notları), Anadolu Üniversitesi İBF, Eskişehir,
- TOKGÖZ, O., 2006, Temel Gazetecilik, İmge Kitabevi Yayınları. Ankara.
- UÇAR, T. F., 2004, Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitapevi Yayınları, İstanbul.
- YEDİĞ, S. ve AKMAN, H., 2001, İnternet Çağında Gazetecilik, Metis Yayınları, İstanbul.

### Tezler

- TUNÇEL, O., 2008, Ulusal Gazetelerin Haber Tasarım Cemiyeti (Society For News Design) Ölçütleriyle Değerlendirilmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitim Anabilim Dalı, Ankara,

### Gazeteler

- Hürriyet Gazetesi, 20 Mart 2014, [Erişim Tarihi: 17.01.2019].
- Radikal Gazetesi, 17 Mart 2014, [Erişim Tarihi: 17.01.2019].

### İnternet Kaynakları

- BALCI Ç. A., 2018, Tasarım İlkeleri Bütünlük [online], <https://www.medyacuvali.com/blog/tasarim-ilkeleri-butunluk>, [Erişim Tarihi: 17.01.2019].
- BLOG, G. 2012, Katalog Standart (Firesiz) Kâğıt Ölçüleri [online], <https://www.graweb.net/graweb-blog/katalog-standart-firesiz-kagit-olculeri.html>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- EKİBİ, PM., 2006, Tipografi Yazıları 5 [online], [http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/10/tipografi\\_yazilari\\_5.html](http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/10/tipografi_yazilari_5.html), [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- ERTAN, H. 2018, Tasarım İlkeleri [online], <https://medium.com/@Seyyahil/tasar%C4%B1m-i%CC%87lkeleri-denge-balans-45ce3d73bdbb>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- HUB, B., (yok), Top 10 Really Interesting Recycling Facts [online], <https://www.brighthub.com/environment/green-living/articles/108534.aspx>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].

- Kağıt Boyutu, 2018, Kağıt Boyutu [online], <https://kagitboyutu.blogspot.com/2018/07/kagit-cesitleri.html>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- Kağıt Terazisi, (yok), Fantezi Kağıt [online], <http://www.kagitterazisi.com/tag/fantazi-kagit/>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- Karton Çanta, 2016, Karton Çanta Baskı [online], <https://kartoncanta.wordpress.com/tag/karton-canta-ornekleri/>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- Megep, 2011, Gazetecilik Dergi Sayfası Hazırlama [online] Ankara, [http://megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Dergi%20Sayfas%C4%B1%20Haz%C4%B1rlama.pdf](http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Dergi%20Sayfas%C4%B1%20Haz%C4%B1rlama.pdf), [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- ÖZDEMİR, V., 2015, Tasarım İlkeleri: Ritim [online], <https://www.slideshare.net/ozdemirveysel/tasarm-ilkeleri-ritim-design-principles>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- PETZOLD, D., (yok) Transworld Surf Magazine Redesign by Wedge&Lever [online], <https://weandthecolor.com/transworld-surf-magazine-redesign-wedge-lever/34534>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- TRADE, Altes, (yok), Kuşe Kağıt [online], <http://www.altestrade.com.tr/details/7/44/kuse-kagit>, [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].
- VİCTOR Vasarely, (yok), Zebralar [online], [https://artchive.ru/artists/61973~Viktor\\_Vazareli/works/374297~Zebry](https://artchive.ru/artists/61973~Viktor_Vazareli/works/374297~Zebry), [Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019].



## ÇAĞDAŞ GÖSTERİ SANATLARINDA BİR ANLATIM ARACI OLARAK KUKLA\*

### PUPPET AS A FORM OF EXPRESSION IN CONTEMPORARY PERFORMING ARTS

Işınsu ERSAN \*

\* Arş.Gör.Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne  
Tasarımı Anasanat Dalı, İzmir/TÜRKİYE, E-mail: [isinsuersan@gmail.com](mailto:isinsuersan@gmail.com)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0946-7163>

Geliş Tarihi: 1 Mart 2019; Kabul Tarihi: 26 Nisan 2019

Received: 1 March 2019; Accepted: 26 April 2019

#### ÖZET

Kukla tiyatrosu, konvansiyonel olarak oyun kişilerinin kuklalar tarafından canlandırıldığı, dolayısıyla oyuncunun yerini kuklanın aldığı bir gösterim türüdür. Kuklanın sahnede tek ve belli bir rolü oynadığı konvansiyonel sahneleme biçimi bugün hala devam etmekle birlikte; 20. yüzyıl sahneleme örnekleri açısından değişimi beraberinde getirmiştir. Avant-garde hareketlerle birlikte tüm sanat disiplinlerinde gerçekleşen değişimin yanı sıra teknolojik gelişmeler ve iletişim biçimlerinin evrimi de buna zemin oluşturmuştur. Dolayısıyla hem kumpanyalar farklı deneysel uygulamalar yapmış hem de farklı sahne sanatlarının öncülüğünde disiplinlerarası çalışmalar gerçekleşmiştir. Bu çalışma, kuklanın bir anlatım aracı olarak özellikle çağdaş gösteri sanatlarındaki yerini ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kukla, anlatım, çağdaş, tiyatro

#### ABSTRACT

Puppet theater is a kind of presentation in which conventionally puppets represent fictional characters therefore they replace actors on stage. Even though a conventional staging encapsulates puppets standing for a specific character is continuing; 20th century provided a transformation in staging. The alteration of all art disciplines together with Avant-garde movements, technological advancements and evolution of communication provide a base for this transformation. Hence both companies experienced a variety of experimental practice and interdisciplinary practices occurred that led by different performing arts. This paper, reveal puppetry's place in contemporary performing arts as a form of expression.

**Keywords:** Puppet, expression, contemporary, theater

\* Bu çalışma, Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen'in yönettiği "21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İletişim İlişkisi Bağlamında Kukla ve Oynatıcı Dinamiği" başlıklı doktora tezinden türetilmiştir.

## 1.GİRİŞ

Konvansiyonel kukla oyunları, tüm dünyada, geçmişten günümüze hala oynanmakta ve izlenmektedir. Onlar bir açıdan korunması ve sürdürülmesi gereken bir geleneğin parçasıdır. Konvansiyonel kukla oyunlarında kuklanın canlı olduğu illüzyonu yaratılmak istenir ve bu sebeple onu harekete geçiren kuklacı sahne arkasında kalarak gizlenmektedir. El kuklası kabininin yüksekliği bu sebeple oyuncunun boyuna göre ayarlanmaktadır. Gölge tiyatrosunun hem Çin hem Avrupa örneklerinde oyuncu elinin gölgesi perdede görülmez. İpli kukla sahnelerinin çerçevesi de kuklaların boyuna göre ayarlanmalıdır. Özellikle Avrupa kukla gelenekleri için kuklacının kendini gizlemesi bir kural gibi uygulansa (McCormick ve Pratasie, 2004: 87-90) da Asya geleneğinde *Nang Sbek Thom* (Kamboçya), *Wayang Kulit* (Endonezya) ve *Bunraku* (Japonya) gibi kukla oyunu türlerinde kuklacı, kukla ile birlikte sahnede görülmektedir. Kamboçya'daki üç gölge oyunu tekniğinden biri olan *Nang Sbek Thom* örneğinde; oyuncular gölge figürlerinin yanında görünürdür, onlarla dans ederler ve mim, şarkı, dans ve anlatımın birlikte kullanımını oyunu oluşturmaktadır. Konularını daha çok destan ve dini hikayelerden alan bu oyunların kahramanlarını canlandıran kuklaların bir ruh taşıdığına inanılmaktadır. Kimi dini törenler içinde gerçekleşen bu gösterilerdeki kuklalar hem kuklacı hem de izleyiciler tarafından belli bir oranda kutsal sayılmaktadırlar. İlahi olanı temsil eden kuklalar, bu sebeple yine canlı olarak görülmekte, kuklacının görünür olması bu algıyı değiştirmemektedir.

Çağdaş gösterimlerin geleneksel türleri dışarıda bırakarak salt yeniyi ortaya koymak gibi bir hedefi yoktur; esasen geleneksel olandan beslenmektedirler. İpli kukla, gölge kuklası, el kuklası ve Japon bunraku gibi geleneksel teknikler, çağdaş sahnelemelerde de kullanılırlar. Gelenekselden farklı olarak bu türlerden bazen birkaçı aynı oyunda bir araya gelirler. Kullanılan tekniğin ötesinde çağdaş kukla oyunları multi-disipliner ve çoğunlukla kültürler ötesi bir yapıdadır. Avangard akımlarla başlayan değişim rüzgarının bir sonucu olarak, farklı sanat disiplinlerinden gelen sanatçılar birlikte üretmek konusunda çok daha isteklidirler. Dolayısıyla sahne sanatları açısından disiplinlerarası çalışmalar, 20. yüzyılın başından beri yenilikçi sonuçlar doğurmuş ve doğurmaktadır. Kukla tiyatrosu bu bağlamda, özellikle 2000'li yıllarda konvansiyonel kimliğinin ötesinde sanatsal üretime katkı sağlayan bir konumdadır. Bugün farklı disiplinler arasındaki sınırlar çözülmekte; gelişen teknolojiyle, hızlı iletişim ve kolaylaşan ulaşım, kültür sınırlarının da keskinliğini azaltmakta; uluslararası festivaller aracılığıyla kukla sanatçılarının içinden doğdukları kültürden çok daha başkalarına ulaşmalarına olanak tanımaktadır. Çağın getirisi olan görsel kültür, iletişim açısından etken belirleyen haline geldikçe görsel imgelerin önemi artmaktadır. Bu da kuklayı, tüm sahne sanatları için son derece işlevsel bir anlatım aracı haline getirmektedir. Elbette bu, kuklanın kendi türünün baş aktörü olmaktan çıkıp araçsallaşarak değersizleşmesi anlamına gelmemektedir. Kukla seyirci ile iletişim kurabilen etkili ve dinamik bir araçtır. Zira disiplinlerarası çalışmalar içinde yer aldığı anda anlam oluşturma ve anlatımı zenginleştirme açısından eşsizdir.

## 2.İLETİŞİM ARACI OLARAK KUKLA

İletişim; aktaran ya da alımlayan tarafından erişilebilir olan ve özünde kendinden başka bir şeyi ifade eden simge ve kodlar vasıtasıyla oluşan mesaj yoluyla sağlanan sosyal etkileşimdir (Fiske, 1996: 1-2). Bilgi, düşünce, duygu, deneyim ve birikimleri içeren mesajlar, sözlü, yazılı ya da görsel olarak aktarılabilir. Roman Jakobson'un dilsel iletişim şemasına göre iletişim, verici ile alıcı arasında bildiri (bağlam [gönderge], kanal, kod) aracılığıyla gerçekleşmektedir (Günay, 2012: 11). İçeriğin yaygın biçimde anlaşılması için ise bugün görsel araçlar daha yaygın biçimde tercih edilmektedir. Zira görsel malzemeler, hızlı bir iletişimi de olanaklı kılmaktadır. Görsel sembol, imge ve nesnelere, kaynağı, kullanım değeri, değişim değeri ya da üretilme biçimi sebebiyle bir anlam çağrışımına sebep olmaktadır. Albert

Mehrabian (1971: 43) kişilerarası iletişimde ilk izlenimde etkinin nasıl olduğu konusunda yaptığı araştırmada görüntünün %55, ses tonunun %38, sözün ise %7 oranında etkili olduğunu ortaya koymuştur. Mehrabian'ın bulguları kişinin görüntüsünün ve hareketlerinin diğerleriyle iletişimde, sözlerinden daha fazla etkili olduğu yönündedir.

“İmgeler bir fikri iletmenin en güçlü araçlarıdır. Modern baskı süreçlerindeki gelişmeler, dijital fotoğrafın popülerliğindeki artış, imge kütüphanelerinin ulaşılabilirliği ve çeşitliliği, fotografik imgelerin daha önce hiç olmadığı kadar ucuz ve ulaşılabilir olmasına katkıda bulunmuştur” (Ambrose ve Harris, 2013: 99).

Düşünce ve duyguların iletimi, görsel çağrıştırmaya yolu ile yapıldığında alımlayıcının öznel yorumuna da açık olacağından sözlü ve yazılı bir açıklamadan çok daha etkilidir. Zira alımlayıcıya/seyirciye direkt anlatım mesajı çözümlenmekten alacağı estetik hazzı azaltacaktır. Göstergebilim teorisyenlerinden Roland Barthes (2002) da metin okumalarının kodlar vasıtasıyla yapıldığında, alımlayıcının anlatıyı farklı anlam çerçevelerinde okuyabildiğini ortaya koymuştur. Bilinçdışı olarak gerçekleşen kod çözümlenme süreci, verilerin direkt çağrışımları ve taşıdıkları mesaj ya da anlam kadar, yan anlamları ve alımlayıcının öznel geçmiş yaşamışlıkları bağlamında gerçekleşmektedir. Bu durumda görsel veriler ile sağlanan dolaylı çağrışım ya da anıştırma alımlayıcı için daha etkili bir hale gelmektedir.

Metin, gösteri sanatlarında anlatımın temel öğelerinden biri olarak son derece önemlidir. Ancak görsel verilerin yargı oluşturmada kayda değer öneme sahip olması dolayısıyla sahnede kuklanın, ilk görüldüğü andan, oyunun sonuna dek dış görüntüsü, varsa kuklacı ile olan etkileşimi, sahne üzerindeki konumu ve hareketi, anlatılmak istenenin iletilmesi için yeterlidir. Çağdaş oyunlarda metin bu anlamda giderek, daha çok sahne direktiflerini içeren bir sahne metnine dönüşmektedir.

İfade biçiminin görsel olması, izleyicide uyandıracak etkiyi arttırmasının yanı sıra onun anımsanmasını da kolaylaştırmaktadır. Görsel dili optik iletişim olarak da tanımlayan Kepes, 20. yüzyıl ortalarında görsel iletişimin değerini vurgulamıştır. Görsel dil, bilgiyi, neredeyse diğer tüm iletişim araçlarından daha etkili biçimde yayma kapasitesine sahiptir. İnsan, görsel dil vasıtasıyla deneyimlerini nesne formunda ifade edip aktarabilir. Görsel iletişim, dil ya da gramer engeli tanımadığı ve okuryazarlar kadar okuma yazma bilmeyenlerce de algılanabildiği için evrensel ve uluslararasıdır. Görsel dil, fikir ve gerçekleri diğer iletişim yöntemlerinden daha geniş ve derin bir aralıkta sunabilmekte; hatta durağan olan sözlü bir konsepti, dinamik görselin duyuşsal canlılığı ile destekleyebilmektedir (Kepes: 1969, 13). Televizyon, bilgisayar, internet ve akıllı telefonlar, bugün ekran odaklı bir hayata sebep olmaktadır. Görsel verilerin güçlü etkisi ve bu araçların yaygınlaşması birbiriyle doğru orantılıdır. Neredeyse günlük hayatı, çevrede olan biteni anlama ve anlamlandırma biçimini etkileyen, onu yeniden şekillendiren bir yapı söz konusudur. Bu durum, insanlar arası iletişim biçimini de doğrudan etkilemektedir.

“Her tür iletişimin göstergeler ve kodlar içerdiğini düşünüyorum. Göstergeler, kendilerinden başka bir şeye gönderme yapan eylemler ya da yapılarıdır, yani anlamlandırma yapılarıdır. Kodlar, içinde göstergelerin düzenlendiği ve göstergelerin birbirleri ile nasıl ilişkilendirilebileceğini belirleyen sistemlerdir. [...] Göstergeleri/kodları/iletimi aktarma ya da alma, bir toplumsal ilişkiler pratiğidir” (Fiske, 1996: 16).

Fiske'in gösterge ve kodlarla dolu olduğunu ifade ettiği iletişim, görsel imgelere dayanan bir iletişimi daha fazla etkin kılan akıllı telefonlar ile tam karşılığını bulmaktadır. Görsel sanatlar ve teknoloji ürünü araçlarla tekrarlı karşılaşmaların ürünü olarak, günlük deneyimleri ve gelecekte karşılaşılabilecek durumları değerlendirip yapılandırmak için, bir dil ya da gramer ortaya çıkmaktadır. Görsel gramer canlı ve esnek anlatım olanakları sağlamanın yanında; anlar arasında bağ kurmakta ve onları basitleştirmektedir (Hayler, 2016: 164-165).

Kukla tiyatrosu, izleyicisine anlatmak istediğini iletmek için tam olarak bu görsel grameri kullanmaktadır. Oyunlar sözlü ya da sözsüz olsun, kuklanın kendisi görsel bir ifade biçimidir.

İletişim araçlarının, sunumsal, temsili ya da mekanik olabildiğini belirten Fiske'e göre sunumsal araçlar, ses, yüz, beden, sözcükleri ve ifadeleri kullanan iletişim kuran kişinin kendisi de olabilir (1996: 36). Sunumsal iletişim araçları, oyuncu tiyatrosunda olduğu kadar kukla tiyatrosunda da kullanılmaktadır. Yüz ifadesi, beden dili, müzik, efekt, ses tonu gibi görsel ve işitsel anlatımla birlikte dokunma duygusu da kaynaktan alıcıya gönderilmek istenen mesajın duygu, düşünce ve davranışlarla kodlanmasını sağlamaktadır. Sahnede, sözlü mesajı destekleyen ya da onun yerine geçen görsel dil, hareket dilini de kapsar. Oyuncu için olduğu gibi kukla için de ses, yüz, beden ve sözcükler birer ileti aracıdır, hatta kukla ve oyuncunun kendisi temsil ettiği şeylerle başlı başına bir iletişim aracıdır. Sahnedeki oyuncu/kukla ve seyircinin yüz yüze olması ve oyunun canlı icra edilmesi, seyirci tepkisinin anında alınabilmesine olanak vermektedir. Bu durum, sahne ve salon arasında, sözlü ya da sözsüz olsun bir mesaj iletimini olanaklı kılmaktadır. "Antik çağlardan beri kuklalar sembol ve metafor kaynakları olmuşlardır. Bu sanat geliştikçe kuklalar kendi içinde bir amacı olan şeyler değil birer araç olarak görülmeye başlamışlardır" (Meschke, 1992). Kukla tiyatrosu geliştikçe teorisyenler kuklanın ne olduğu ve işlevi üzerine de fikir geliştirmeye başlamışlardır.

Kukla tiyatrosunda, çatışma ve duygular, sahne üzerinde kukla denen ve hareket eden görsel formlar ve kelimelerden yaratılmaktadır. Figürün kullanım biçimi, onun kukla olup olmadığını belirler. (Wanrooy, 1995: 8) Amerikalı kukla kuramcısı Paul McPharlin kuklayı insan kontrolü altında hareket eden tiyatral bir figür olarak tanımlamıştır (1969: 1). Amerikan kuklacılığının önde gelen isimlerinden Bill Baird de kuklayı insan kuvveti ile seyirci önünde hareket ettirilen cansız bir figür olarak nitelemiştir. Yine kukla üzerine kuramsal çalışmaları bulunan Steve Tillis, bu tanımlara Polonyalı kukla kuramcısı Henryk Jurkowski'nin konuşan ve gösteri yapan nesne (2000: 11) göndermesini de ekleyerek kendi tanımını oluşturur. Ona göre,

"İnsanlar kuklalar hakkında konuşurlarken, seyirci tarafından algılanan figürlerden bahsederler öyle ki tasarım, hareket ve çoğunlukla konuşma eklenmiş nesnelere olarak seyirci onların canlı olduğunu hayal eder" (Tillis, 1992, s. 28).

Kuklayı teknik olarak tanımlayan yukarıdaki teorisyenlerin aksine, Rus kukla ekolünün önemli isimlerinden Sergei Obraztsov kuklanın özünü hedef almıştır. Ona göre kukla, yaşayan bir şeyin taklidinden öte bir alegoriye dönüştürülmüş kolektif bir imgedir (Obraztsov, 1985: 181). Yani kukla, çoğunlukla tasarım ürünü olan, el yapımı, seyirci önünde canlı olduğu yanılgısını oluşturacak biçimde temsil ettiği karakter, tip, duygu, ya da düşüncenin özelliklerine uygun biçimde, dışarıdan bir kuvvet uygulanarak hareket ettirilen bir gösteri nesnesidir. Adımı verdiği tiyatro biçiminin baş aktörüdür. "Kukla sembolik karakteri sebebiyle en zengin olanakları sunmaktadır. Bazen belli bir ifade biçimi tedirgin edici olabilir çünkü kuklalar güçlü uyarıcılarıdır" (Wanrooy, 1996a: 5). Kuklayı harekete geçiren ve onu sahnede canlı hale getiren oynatıcı ya da kuklacı, anlam üretiminde kukla kadar önemlidir.

Kuklanın aynı anda nesne ve özne olabilme durumu ile bu durumda oynatıcısı ile değişen ilişkisi; yalnızca onun sahne üzerindeki gücünü arttırmaz, aynı zamanda seyircinin de daimi olarak sahnede olan biteni ve değişen ilişkiyi düşünmesine yol açar. Kukla tiyatrosunun, geleneksel tüm türleri devam etse de bugün konvansiyonel kukla tiyatrosunun sınırlarının ötesinde, kültür sınırlarını da zorlayan disiplinlerarası çalışmalarla ortaya konan sahnelemeler söz konusudur. Avangard akımların başlattığı işbirliği ve sanatta özgürleşme, dönemin sahne sanatları ve kukla tiyatrosu üzerinde de etkili olmuştur. Disiplinlerarası çalışmaların neredeyse tanımlayıcı özelliği haline gelen çağdaş kukla tiyatrosunda bu bağlamda yeni bir avangard dönem yaşanmaktadır. Sahne sanatlarının diğer türleri giderek kuklanın sembolik ifade gücünü



ve işlevlerini daha fazla kabul edip yapımlarının birer parçası kılmakta bu yolla da kuklanın yeri görünür biçimde meşrulaşmaktadır.

Kukla duayeni, tarihçi ve teorisyen Henryk Jurkowski, 1992 tarihli *Aspects of Puppetry* başlıklı konuşmasında, “kukla kişisel ya da politik ifade için kullanılsa da yapay bir sanat değil disiplinlerarası bir sanattır; bu sebeple kuramcılar kukla araştırmalarında disiplinlerarası metotları uygulamalıdır. Bugün konu ve edebi metotlar arasında bir karşıtlık vardır- her yerde kolaj kullanılıyor” (Akt. Wanrooy, 1996a: 15) demiştir. 20. yüzyılda başlayan bu disiplinlerarasılık, sonraki yüzyılın kukla tiyatrosunun ana karakterini oluşturmaktadır. Pek çok kumpanya disiplinlerarası işbirliklerine önem vermekte ve çalışmalarında başka disiplinlerden sanatçılara daha çok yer vermektedirler. Öyle ki La Compagnie l’Alinéa gibi kimi kumpanyalar bu işbirliklerini kendilerini tanımlayan öğelerden biri olarak görmektedir.

“La Compagnie l’Alinéa deneyimleri ve kukla çevresinden olsun olmasın farklı sanatçıları, yönetmenleri, müzisyenleri, görsel sanatçıları vb. bir araya getiren bir erime noktasıdır. Bu insani ve sanatsal karşılaşmalar, bilgilerimizin bir araya geldiği, tutku ve yeteneklerimizin bulunduğu noktada bizi başarıya yöneltir. Bugün dileğimiz, söze daha az dayanan, müzik ve el kuklası ile daha tutkulu projeler çerçevesinde paylaşım ve ortaklıklara her zamankinden fazla olanak sağlamak, sürdürmektir- Brice Coupey”. (La Compagnie l’Alinéa, 2017)

Disiplinlerarası çalışmalarda, kukla direkt olarak görsel sembol işlevi üstlenmektedir. Bir düşünce, bir duygu, bir felsefe ya da bir ideolojinin somut yansıması olarak sahneye gelebilmekte; sözle iletimin ötesinde bir etkiyle estetik olarak seyirciye tesir edebilmektedir. Konvansiyonel olarak başlangıcından beri görsel bir dil kullanan kukla tiyatrosunun çağdaş formlarında, görsel anlatım, daha simgesel bir boyut kazanarak anlam oluşturmanın temeli haline gelmektedir. Özellikle uluslararası seyirciye hitap eden oyunlar için anlaşılır olmak son derece gerekli hatta yapımın temeli olduğundan; çoğu oyun sözsüz ve genele hitap edecek biçimde tasarlanmaya çalışılır. Bu bağlamda sahneye koyanlar, anlaşılabilirliği arttırmak için çoğunluk tarafından tanınan ve yaygın olan imge ve kodlardan faydalanmaktadırlar. “Simgeler, resimsel olarak gösterilmesine rağmen çoğunlukla, temsil ettikleri kavramları, düşünceleri ya da nesnelere anlatmak için kullanılır. Ortak simgelerin tanınabilme kolaylığı onları güçlü bir tasarım aracı kılar” (Ambrose ve Harris, 2013: 144). Çağdaş kukla tiyatrosu kadar disiplinlerarası sahnelemeler de kuklaları anlamı oluşturacak, geliştirecek ve güçlendirecek birer araç olarak kullanılmaktadır. Dolayısıyla kukla konvansiyonel olarak amaç iken, çağdaş örneklerde hem amaç hem de araç bazen de sadece araç olmaktadır.

Kuklayı imgeleştiren, izleyici tarafından tanınmasını ve algılanmasını sağlayan unsurlar söz konusudur. Bu unsurlar, tasarım, hareket ve içeriğin uyumlu bütünlüğüdür. Tema kapsamı ve sınırları belirler, tasarım bunu görselleştirir ve hareket ise kuklayı canlandırır ve anlamı kelimenin tam anlamıyla boyutlandırır. Sahne üzerindeki hareketle birlikte kukla ve kuklacı arasındaki etkileşim de farklı imgelerin oluşmasına ve anlatımın zenginleşmesine katkıda bulunmaktadır. Görsel imgeyi oluşturan şey, temelde onun tasarımı olarak algılanır; ancak tasarım hem görsel hem de fikrî olanı kapsar. Özellikle sahne metni üzerinden giden çalışmalarda, sanatçılar temayı, fikri, konuyu veya mesajı en iyi aktaran aracı aradıklarından, deneme yanılma yolu ile çalışırlar ve bu bağlamda değişiklik yapma konusunda esnek bir bakış açısına sahiptirler. Temsil edilecek fikir/tema/konu/anlam tasarımı önceleyebilir ve reji masasında karşılaştırılabilir ama nesnenin kendisinden yola çıkarak temsiliyeti belirlemek ve anlam karşılığını prova odasında deneyimlemek de mümkündür. Hareket de bu noktada anlamı bütünlüktedir. Dolayısıyla özellikle çağdaş kukla çalışmaları için fikir ile görsel tasarımın hareketle birlikte sürekli dirsek temasında olduğunu söylemek daha doğru olacaktır. Bu unsurları sahneleme açısından birbirinden ayrı düşünmek mümkün olmasa da daha iyi anlamak için kendi içlerinde değerlendirmek gereklidir.

## 2.1.Tasarım

Görsel iletişimin giderek daha etkin olduğu 21. yüzyılda tasarım, gösteri sanatları için işlevsel bir öneme sahiptir. Oyuna uygunluk, estetik bütünlük sağlamanın yanı sıra seyirciyi şaşırtmak, büyülemek ve ilgisini sürekli canlı tutmak için tasarıma ihtiyaç vardır. Tasarımı meydana getiren unsurlar yani malzeme, renk, biçim ve biçimi oluşturan çizgiler; kuklanın görünüşünü oluşturmanın yanı sıra kendi özünde taşıdığı anlamla da kuklanın oyundaki anlamsal işlevine katkıda bulunmaktadır. Taş, kâğıt ya da kumaş ve benzeri malzemeler insanların onlarla kurmuş olduğu dokunma duyusu temelli ilişki ve onları kullanım biçimleri hatta değişim değerleri sebebiyle, kuklanın temel malzemesi olarak kullanıldıklarında, anlam ve çağrışım çerçevesine doğrudan katkıda bulunmaktadır. Kukla, salt malzeme olarak, tasarım ürünü el yapımı hatta hazır ürün olarak sahnede çağrışım alanını genişletmektedir. Kukla toplulukları malzemelerini oyunun içeriğine göre sembolik bir bağ kurmak için bilinçli olarak seçebilmektedir. Kukla bu şekilde, anlam iletme amacıyla kullanıldığında imgeye dönüşerek çağdaş oyunlara hizmet etmektedir. Bu anlamda sözün yerini alabilecek simgesel tercihler giderek yaygınlaşmaktadır. Tasarlanmış kuklalar kadar hazır nesnelere de simge ve kodların somut biçimi olabilmektedir.

Direkt nesnelere kukla gibi canlandırıldığı obje tiyatrosunda objenin günlük işlevinden gelen birincil anlamının yanı sıra oyun dramaturgisine uygun olarak yüklenmiş rol de işlevsel bir anlam ifade eder. Nitekim “nesnelere sadece ilham kaynağı olarak görüldükleri zaman hak ettikleri kadar takdir edilmemektedirler. [Oysa] Onlar genellikle bir performans biçimi ve içerik veren araçlardır” (Vogels, 1998: 31).

Hazır nesnelere, kendi kullanım değerleri ve tasarımları çerçevesinde temel ve yan anlamlar taşımaktadırlar. Bu temsil kabiliyeti onları, kimi oyun kişilerinin yerine kullanmak için son derece elverişli kılmaktadır. Dolayısıyla malzemenin kendisinin oyun kişisi olması gibi, nesnelere de öykü anlatımının bir parçası olarak oyunda doğrudan rol almaktadırlar. Kukla tiyatrosu, nasıl ana oyun kişisi kukla olduğu için bu adı alıyorsa; her ne kadar prensipleri kukla tiyatrosuyla aynı olsa da oyun kişisi nesne olan tiyatro da Objeye tiyatrosu (Object Theater) olarak anılmaktadır. Konvansiyonel kukla tiyatrosunda rastlanmayan hazır nesne kullanımı, Avangard sanatla birlikte yıkılan ana akım kuralların yarattığı sanatta özgürleşmenin sonucudur denilebilir. Marcel Duchamp’ın öncülüğünü yaptığı ready-made (hazır nesne) yapıtlar, döneminin ana akım sanat anlayışına nasıl karşı duruyorsa; sıradan nesnelere kukla sahnesinde birer karaktere dönüşmesi de geleneksel anlayışta kuklacının el emeği olan kuklalarla tam bir karşıtlık içindedir. Ancak sahne üzerinde hazır nesnelere kullanılması, ready-made’ler gibi keskin bir başkaldırı içermemektedir. Yine de kukla yapımını, zanaat ve sanat olma halinden uzaklaştırmaktadır. Avangardın, sanat eserinin üstünlüğü yerine sanatçı ve sanatçının düşüncesini koyması gibi kukla tiyatrosunda da fikrin ve temsilin önemini vurgulamaktadır. Çağdaş oyunlar oyun kişisi olarak, kukla ve oyuncu yanında nesnelere de yer verebilmektedir. Nitekim sahne üzerinde ne varsa, imge yoluyla iletilmek istenen mesajı ve anlatılmak istenen öyküyü netleştirmek için birer araç olmaktadır.

“Nesnelere kukla gibi kullanmak hareket, devrim ve diğer aksiyonlara daha fazla esneklik sağlar, kuklalar oyuncuların yapamadığı şeyleri yapabilir” (Wanrooy, 1996: 5). Sadece görsel tasarımlarıyla ya da basitçe dış görünüşleri ile temsil ettikleri şeyler arasındaki doğrudan ya da dolaylı bağ bile anlamı derinleştirir ve kukla/nesnenin bir oyuncunun temsil ettiğinden fazlasını temsil etmesini sağlar. Dolayısıyla kukla/nesne sahnede, hareket etmese bile salt varlığıyla oyuncunun yapabildiğinden fazlasını yapmaktadır. Çağdaş kukla tiyatrosunun özünü oluşturan da kuklanın oyuncudan hareket ve anlam katmanı bakımından daha fazlasını sunabilmesidir. Bu bağlamda oyun mekânı da sahneye koyanların elinde nesnelere; anlam üretecek ve anlatımı gerçekleştirecek biçimde araçsallaşmaktadır. Bunun sonucu olarak alımlayıcının algı perspektifi ile oynayan kumpanyalar için mekân ya da uzamın kendisi de ileti

oluşturma konusunda kinetik bir araca dönüşmektedir. Mekan, bir tiyatro sahnesi ya da ipli kukla sahnesi, el kuklaları için kabin ve gölge perdesi gibi konvansiyonel biçimlerin dışında bir yer olarak seçildiğinde ya konvansiyonel kullanım kurallarının dışına çıkıldığında kuklalar için bir zemin ya da fon olmanın ötesinde anlam oluşturan işleve kavuşmaktadır. Yeri geldiğinde kendi değişmez ve sağlam yapısından beklenmeyecek şekilde hareket etmektedir.

Kuklalar bilinçli olarak, belirgin karakteristik özellikler taşımayacak biçimde tasarlanabilirler, bu durumda belirgin bir kişilik özelliği, yaş ya da cinsiyet belirtmeyecek biçime sahip olurlar. Böyle bir tasarım tercihi kuklaların temsil becerisini azaltmaz aksine çoklu temsillere olanak tanır. Kukla böyle nötr bir tasarımla bir değil pek çok kişiliği ifade edebilir; ya da sıradan herhangi biri olabilir. Diğer gösteri sanatlarında kukla, böyle nötr bir görünümde tercih edilebileceği gibi, anlam iletimi açısından yaygın imgelerin temsili olarak da son derece işlevseldir. Kuklanın kendisi mesaj üretiminde başlı başına bir imge olarak hizmet etmektedir. İmgenin oluşturulmasında ise şeyleri meydana getiren unsurların tamamı değil, özü yeterli olmaktadır.

Öz, fiziksel objelerle ilgili günlük ortak algıyı meydana getiren şeylerden biri olup; bilinçdışı kavramsal sistemlerin bir parçasıdır ve her gün kullanılan mantığı yönetmektedir. Ağaç örnek olarak alınırsa, anlık bir şekilde herhangi bir ağaç düşünülür. Bir ağacı ağaç yapan, yani onun özünü belirleyen, malzeme (ahşap), form (gövde, dallar, kökler, yapraklar) ve değişim şemasıdır (tohumdan büyür ve çürür). Her şeyin de bir özü vardır. Bir fil için bunlar kulakları, hortumu, kolon gibi bacaklarıdır ve bu bağlamda öz, doğal davranış kalıplarını da belirlemektedir. Dolayısıyla filler ayakları yiyecekleri kavramaya uygun yapıda olmadığı için hortumlarıyla yemek yemekte dirler (Lakoff ve Nunez, 2000: 108). Lakoff ve Nunez'in öz olarak ifade ettiği şey doğrudan imgeyi oluşturan şeydir ve bir kukla karakterini oluştururken kuklacının da bu öze dikkat etmesi gerekmektedir.

## 2.2.Hareket

Tasarım, anlamı oluşturma ve ifade anlamında çok güçlü bir veri sağlayıcı olsa da kukla tiyatrosu gibi bir formda hareket ve hareketin biçimi de kesinlikle mesaj iletmeye etkin bir rol oynamaktadır. Bu noktada, hareketin dinamiği kadar, beden dili çözümlemeleri de icracı için iletilmek istenen niyeti ortaya koyma konusunda, izleyici için de niyeti okuma anlamında son derece işlevsel olmaktadır.

Kuklanın anatomisi ne olursa olsun, kuklanın herhangi bir insanın gerçek hayatta yapamayacağı bir eylemi gerçekleştirmesi onun dramatik anlatıma katkıda bulunmasını sağlamaktadır. Uçma eylemi ya da ayakların yerden kesilmesi bu eylemlerden biridir ve sahnede çeşitli çağrışımları meydana getirmektedir. Rüya gördüğü için, mutluluktan, öldüğü için, yüceltiği ya da statüsü yükseldiği için kuklanın varsa ayaklarının yerden kesilmesi, göğe yükselmesi ya da uçuşu vasıtasıyla somutlaştırılabilmektedir. Böylelikle dildeki mutluluktan uçmak gibi mecazlar bil fiil sahnede kukla sayesinde gerçekleştirilebilmektedir.

“Genel olarak kuklaları konumlandırmak ve hareket ettirmek için, her kuklanın konumu, kukla sahnesiyle ilişkisi, hareket hızı, örüntüsü ya da hareket akışı, ağırlık gerginlik ve gevşemesine bağlı olarak farklı yollar geliştirilir” (Tilroe, 1996:6).

Hareket ve jest kadar onların her bir fragmanını oluşturan duruşlar da anlamı üretme açısından önemlidir. Örneğin sadece oturma eyleminin bir anı bile zihinde bir fikir oluşturabilmektedir. “Dik oturan kişiler, çökük oturan kişilere göre yaşama arzusu yüksek, kendine güvenli ve enerjik yapıdadırlar” (Özdemir, 2012: 39). Dik oturma pozisyonunda omurga düşey olarak sırtı dikey bir çizgide olduğu gibi düz tutmaktadır. Dik duruş, kendine güvenli ve rahat bir ruh hali çağrıştırırken, öne doğru eğik duruş hüznü ve yıkılmış ya da yenik bir ruh haline işaret etmektedir. Yürürken de bu anlam bağlantısı kurulur. Beden öne

doğru eğik iken yavaş bir yürüyüş sergilemek bedensel yorgunluğa işaret edebileceği gibi, ruhen yenik ya da üzüntülü bir duruma da işaret edebilir. Dik duruşta ise yürüme eyleminin hangi hızda gerçekleştiğine göre kişinin ya da kuklanın kendine güvenli, rahat ya da aceleci olduğu konusunda bir sonuca varılabilir. Omurga bir çizgi gibi düşünülürse, o çizginin konumlanışının yaratacağı anlam çağrışımları da dikkate alınmalıdır.

“Çizginin hatırlanması gereken önemli bir özelliği onun yönüdür. Yatay bir çizgi sessiz ve dinlendiricidir bunun sebebi büyük ihtimalle bizim yatay beden pozisyonunu dinlenme ya da uyku ile özdeşleştiriyor olmamızdır. Dik ayakta duran bir bedene benzeyen dikey çizgi daha fazla hareket potansiyeli taşır. Ama diyagonal çizgi çok daha güçlü bir hareket çağrışımı yapar. Hayatın pek çok aktif anında (kayak, koşu, yüzme, buz pateni) beden eğilmiştir, yani biz otomatik olarak hareket çağrışımı yapan diyagonaller görürüz” (Lauer ve Pentak, 2012:134).

Nikki Tilroe (1996: 20) da kuklanın duruşuyla ilgili yazarken çizgilere gönderme yapmış ve ayakta duran bir kuklanın dikey bir çizgi üzerinde olduğunu belirtmiştir. Yatay bir çizgideki kukla ise uyuyor ya da ölü kabul edilmektedir. Yatay çizgi, insan bedeninin dinlenme anındaki duruşuna benzerliğinden durağanlık ifade eder. Yine Tilroe (1996) denge ve karşıt denge konularında diyagonal çizgilere atıfta bulunarak diyagonal bir çizgide duruyormuş gibi görünen kuklanın dengesinin bozuk olduğu veya düşecekmiş hissi yarattığını belirtmiştir.

Hareket eden figürler, renk, tasarım, jest, hareket, müzik, sahneleme ve metni kapsayan pek çok göstergebilimsel ifadeye olanak tanımaktadır. Figür, insan aktörle ve zaman zaman seyirciyle etkileşime girdiğinden, “metin açısından figürler dialogic (çiftsesli) hatta polygotic (çok sesli) olmaktadır” (Wanrooy, 1995: 9). Burada kastedilen çok sesli olma durumu, ikiden çok oyun kişinin konuşması olarak yorumlanabileceği gibi burada ifade edilen; anlamsal olarak tüm unsurların eşzamanlı biçimde izleyiciye, görsel yolla konuşuyor yani mesaj aktarıyor oluşudur. Seyirciye oyunun anlatmak istediğini aktarmak çok bileşenli bir yoldur. Disiplinlerarası gösterilerde yazılı metinle birlikte kuklanın ya da nesnenin görüntüsü ve hareketi, fondaki müzik ya da efekt aynı anda başka ifadeler taşıyabilmektedir. Bunlar, anlatılmak istenenin iletirken birer araç olarak birbirini tamamlayacak şekilde kullanıldıkları gibi, birbirlerine ya da anlatının kendisine kontrast oluşturacak şekilde de düzenlenebilirler. Tempolu bir müzikte ağır çekim hareket kullanılması böyle bir kontrasta örnek olabilir.

Sahne üzerinde oran farkı, büyüklük direkt olarak vurgu olarak dikkati çeken bir uyarıcıdır. Uyarıcının büyüklüğü kadar, renk, ses gibi diğer niteliklerinin şiddeti de dikkati etkilemektedir. Renklerin parlaklığı, sesin yüksekliği, kokunun kuvveti dikkati odaklamaktadır. Renkli uyarıcılar renksiz uyarıcılardan daha etkilidir ve renkler arasında da saf renkler karışık renklere daha çok dikkat çekmektedir (Cüceloğlu, 1997: 122). Büyüklük ve renkle ortaya konan farklar sahnede örneğin karşılıklı duran iki karakterin birbirine göre önemini ve aralarındaki hiyerarşiyi ortaya koymaktadır. Özellikle kukla tiyatrosunda, günlük hayattaki gerçekliğin ötesinde uygulamalar yapılabileceği için; iki karakter arasında boyut ve yükseklik farkı rahatlıkla ortaya konarak aralarındaki hiyerarşi belirlenebilir. Bu noktada yükseklik büyüklükle ilintili olarak kullanılır, zira sahnede bir nesne-beden-karakterin yukarı yükseltilecek büyütülmesi ona anıtsal bir nitelik verecektir. Kukla ve oynatıcısının etkileşime girdiği durumlarda bu boyut farkı, ister kuklanın ister oynatıcısının lehine olsun yine de izleyicide bağlantı kuracağı bir hiyerarşiye gönderme yapmaktadır.

### 2.2.1.Sahne Kuklacı ve Kukla Etkileşimi

Kuklanın dramatik rolünü yerine getirmesini sağlayan, onu hareket ettiren, yegâne güç, nefes ve ruh kuklacı/oynatıcıdan gelmektedir. Çağdaş kukla tiyatrosunda oynatıcı ya da kuklacı sahne üzerinde görünür olma endişesini taşımamaktadır, aksine çoğunlukla kuklanın yanında aktif bir oyun kişisi olarak yer almaktadır. Bu varyete tipi gösterilerden, sokak gösterilerine ve uzun dramatik oyunlara kadar böyledir. Dans ve hareket tiyatrosu, opera gibi diğer sahne

sanatlarında da kukla kullanıldığında, onu hareket ettiren kuklacı/oyuncu/dansçının oyunun bir parçası olması söz konusudur.

Oyuncu ve kukla birbirinin rol arkadaşı olduğunda, birbirlerinin eşiti olurlar. Ne kuklacı kuklanın yalnız hareket ettirenidir, ne de kukla oyuncunun yardımcı aksesuarıdır. Esasen oyuncu ve kuklanın sahne sanatlarındaki işlev ve değeri birbirinden çok farklı değildir; zira ikisi de sahnede bir oyun kişisini canlandırmaktadır. Kukla ve insan oyuncunun sahne sanatları açısından işlevlerinin benzerliği, oyunculuk alanındaki kuramcılarının da dikkatini çekmiştir. Edward Gordon Craig (1957: 81-85) oyuncu ile kukla arasında bir analogi kurarak bunu übermarionette ile açıklamakta, yani üstün kukla olarak tanımlamaktadır. Kuklacı nasıl kuklaya yön veriyor onun hareketlerine karar veriyorsa yönetmen de oyuncuyu öyle yönlendirmektedir. Dolayısıyla oyuncu elbette kendi değeri ve sahne zekası saklı olarak yönetmenin hayalini sahneye taşımaktadır. Craig, karakterden ziyade hareketli heykelin savunuculuğunu yaparken; Étienne Decroux için oyuncu hem heykel hem de heykeltıraş olarak var olmaktadır. Dolayısıyla insan orada olsa bile unutulmuş yalnızca figür görülmektedir. Bu durumda figür neredeyse soyut olarak algılanmaktadır (Pezin, 2003: 140, Akt. Heggen ve Marc, 2017: 307). Bu da oyuncunun kendisinden ziyade canlandırdığı oyun kişisinin, sahnenin gerçekliğinde, gündelik yaşam gerçekliğinden farklı bir çeşit illüzyon olarak algılanmasına sebep olmaktadır. Kukla tiyatrosu açısından bu hem kukla hem de kuklacının kendisi için geçerli olabilir. Kukla, Craig'in bahsettiği hareketli heykeldir ve sözsüz oyunlarda çoğunlukla Decroux'nun altını çizdiği gibi temsil ettiği şeye dönüşerek çoğu zaman anlatının nesnesi olmaktadır. Oynatıcı/kuklacı da kendisi oyun kişisi olduğu durumlarda, kuklayı hareket ettiren kişi olma durumundan bir şey kaybetmez; ancak bir yandan o anda kuklacı değil yalnızca oyuncudur. Kuklayı oynattığı ve kendini nötrlediği anlarda ise sahnede tamamen görünmez olmaktadır. Seyirci onun orada olduğunu bilse de görmezden gelir ve yalnızca kuklaya odaklanır. Kuklacının kendini nötrlemedeki ustalığı ile yakından ilişkili olan bu durum; kuklacıyı bir yandan oyun kişisi olarak heykel, bir yandan da kuklanın hareketini meydana getiren heykeltıraş kılmaktadır.

Konvansiyonel kukla tiyatrosunda alışılmamış olan şey, kukla ve kuklacı arasında seyircinin gözü önünde kurulan göz kontağıdır. Kuklacının özellikle Avrupa geleneğinde sahne arkasında gizlenme alışkanlığı olduğu düşünülürse, kukla ve kuklacı sahne üzerinde yan yana bile gelmemektedir. Ancak çağdaş kukla tiyatrosu, kuklacıyı sahne üzerine çıkarmakla kalmayıp; onu kimi zaman kendi kimliği olan kuklacı olarak kukla ile yüzleştirmekte kimi zaman da başka bir oyun kişisi olarak kuklayla karşı karşıya getirmektedir. Bu durumlar başlı başına oyunun konusunu belirleyebilmektedir. Yalnızca kukla ve kuklacının ikilemini yansıtan oyunlar söz konusudur. Bu noktada kukla türüne kendi adını verdiği tiyatronun amacı olmaktan çıkarak, kendi yapısını sorgulamanın aracı olur. Cansız bir nesne olduğunu ve onu canlandıran oynatıcıyı keşfeder; bu kukla ve oynatıcısı arasında komik ya da dramatik yeni bir diyalog gelişmesine sebep olur. Diğer yandan kukla, sahne üzerinde insan oyuncuların yanındaki karakterlerden biri de olabilir. Bu durumda kukla, Art Stage SAN'ın **Dallae'nin Öyküsü** adlı oyununda olduğu gibi büyük resmi tamamlayan sembolik değeri olan bir araç konumundadır.

Kuklanın sahnede kendi başına bir irade göstererek kuklacıya karşı gelmesi bir çatışma yaratmaktadır. Bu da o ana kadar oynatıcı ve kukla arasındaki önden kabul edilmiş güç ilişkisini tersine çevirmektedir. Hali hazırda oynatıcının canlandırıcı güç olduğunun bilinmesi, yeni oluşan durumun inandırıcılığını etkilememesi oynatım becerisi ile doğrudan ilintilidir. Oynatım becerisindeki ustalık sonucunda oluşan yeni durum kuklanın üstünlüğünü sergileyen yeni ve konvansiyonele kıyasla alışılmadık bir karşıtlığı beraberinde getirmektedir.

Çağdaş sahneleme örneklerinde, kukla, tek başına oyunun tek aktörü olmayıp aktörlerden biridir. Kuklacı hem kuklayı oynatma görevini üstlenip hem de oyundaki karakterlerden biri olabilir ya da kuklacı yalnızca kuklayı oynatma işlevini yerine getirirken,

onun dışında sahnede kuklaya eşlik eden oyuncular da söz konusu olabilmektedir. **Dallae'nin Öyküsü** adlı oyun, Kore Savaşı zamanında bir ailenin öyküsünü anlatmaktadır. Bir kukla olarak canlandırılan Dallae, doğumundan itibaren ailesiyle geçirdiği mutlu anlar içinde görülmekte; savaşın başlamasıyla mutlu anlar yerini zorlu zamanlara bırakmaktadır. Diğer tüm yetişkinler insan oyuncular tarafından canlandırılmaktadır. Buradaki analogi, kuklaların kendi iradesi ile hareket edememesi gibi, çocukların kendi hayatları üzerinde kontrollerinin olmamasıdır. Dallae yetişkinlerin dünyasında onların sebep olduğu bir savaşın getirdikleri karşısında çaresizdir. Kukla ve kuklacısı arasındaki boyut farkı da kuklayı yönlendirenin kuklacı olması da ebeveyn ve çocuk arasındaki ilişki dinamiğini anımsatması sebebiyle bu görüntünün kabul görmesini kolaylaştırmaktadır.

Kimi oyunlarda kukla, gerçek insan olan oynatıcısının bedeni ile kendi bedeni arasındaki farkları keşfetmektedir. Böyle durumlarda kukla özne iken, nesne olduğu farkındalığını yaşar ve seyirciye canlı kuklacı ve cansız kukla karşıtlığını göstermektedir. Buna ek olarak, kuklanın kendini diğer herkesten farklı hissettiği vurgusu yapılabilir.

Yukarıda da ifade edildiği gibi kukla, çağdaş oyunlarda sahnede hem bir nesne hem de özne olabilmektedir. Bu ikili kullanım, oyunun anlam katmanlarının çoğalmasını ve izleyici için hazzı artırarak oyunun zenginleşmesini sağlamaktadır. Kuklanın eşzamanlı olarak hem nesne hem de özne olarak algılanması, onun sahne üzerindeki gücünü artırır, aynı zamanda seyircinin de daimî olarak sahnede olan biteni ve değişen ilişkiyi düşünmesine yol açar. Hem kuklacının hem de kuklanın da başlı başına ifade aracı haline geldiği, mesajın öne çıktığı bu sebeple de oyunu meydana getiren unsurların her birinin birer imge olduğu durumlar da söz konusudur. Büyük olan şeylerin genellikle daha yüce, güçlü ve korkutucu olana işaret etmesi sebebiyle küçük kuklanın karşısındaki dev el tanrısal bir gücü çağrıştırmaktadır. Kuklanın iplerinin kuklacının elinde olması gibi, insan hayatının da yaratıcı gücün elinde olduğunu sembolize etmektedir.

Çağdaş kukla oyunlarında ve diğer disiplinlerarası çalışmalarda kukla ve oynatıcısının ilişkisi çok boyutlu bir hale gelmektedir. Kukla ve oynatıcısının aynı anda sahnede olması, aralarındaki ilişkinin dinamiği, değişen güç dengesi, kuklayı da oynatıcısını da onlardan beklenen rollerden sıyırmaktadır. Böyle değerlendirildiğinde, oynatıcı sadece kuklaya hareket veren olmaktan öte olur; kukla da pasif bir nesne, bir sahne aksesuarından ya da bir yardımcı oyuncudan fazlasıdır. İlişkinin boyut kazanmasında oyun kişilerinin ele alınış biçiminin etkisi vardır. Karakter yaratmak oyunculuk kuramlarında da tartışılmalıdır. Ommaney'nin tiyatrodaki oyunu analiz etmek için sorduğu soruların karakterlerle ilgili olanları, bir kukla oyununu sahnelerken kuklacının da kendisine sormasının faydalı olacağı sorulardır.

“1. Karakterler gerçek hayata uygun mu? 2. Oyun boyunca devam eden aksiyonda tutarlılar mı? 3. Oyunun sosyal ve coğrafi arka planı ile uyumlular mı? 4. Sempati, ilgi, tiksinti, hayranlık ya da nefret gibi duyguları seyircide kesin olarak uyandırabiliyorlar mı? 5. Hareketleri gerekçeleri ile uyumlu mu? 6. Oyunun dönüm noktası ve sonuç bölümündeki durumlar karakterin kendi doğasında olan şeylerin bir sonucu mu?” (Ommaney, 1950: 114).

Yukarıdaki sorular kukla oyununun dramaturgik bütünlüğü için son derece önemlidir. Kukla karakterinin tasarımı ya da hareket düzeniyle, ilgi çekici olması seyirciyi oyuna ve sahnede olup biteceklere ilk bağlayan şeydir. Kukla karakterinin gerçek hayatı anımsatması, tasarımından ziyade durumlara tepkileri ve hareketlerinin gerçekçiliğiyle bağlantılıdır. Zira kukla tasarım olarak sokakta görülebilecek herhangi bir nesne ya da canlıya hiç benzemeyen bir biçimde olabilir. Yine de kuklanın canlı olduğu, insanın en temelde okuyabileceği nefes alışverişi ve hareket etmesi ile anlaşılabilir. Kuklanın hareketsiz kalması onun ölü olduğuna işaret eden güçlü bir göstergedir. Kukla karakteri ile duygu bağı kurulması, seyircinin onun gerçek olduğuna inanması ve öykü boyunca onu takip etmesi için gereklidir. Karakterin içinde

bulunduğu duruma göre jest ve hareketleri ikna edici, anlaşılır biçimde açık ve her biri mutlaka mantıklı biçimde gerekçelendirilmiş olmalıdır. Özellikle kukla tiyatrosunda, oyunun kurgusu, durum ve kukla karakteriyle hiçbir şekilde ilişkilendirilemeyecek hareketler, oyunun ve karakterin anlaşılmasını olumsuz yönde etkilemektedir. Tüm aksiyon karakterleri ve onların içinde bulunduğu durumu tasvir etmeye yardımcı olacak biçimde ve en ekonomik hareket seçkisi ile planlanmalıdır. Son olarak da kukla oyununda aksiyon anlaşılır, gerçekçi, uygun süreli ve tüm seyirci tarafından görülecek kadar abartılı olmalıdır. Abartılı olma durumu, kukla tiyatrosunda özellikle önem arz etmektedir. Kuklayı eşsiz kılan, tasarımda abartılarak öne çıkarılan kişilik özelliği, duygu ya da görsel öge olsun, gerçek hayattakinden daha fazlası- duruma göre daha azı- olup bir yandan aynı etkileme gücüne sahip olmasıdır. Bir kukla sadece dev bir el olabilir, naylon torbadan yapılan amorf biçimler ya da günlük hayatta görülen biçimler de olabilir; yine de anlam oluşturma ve duygulanım yaratma konusunda son derece etkin olabilmektedir. Öyle ki, kimi zaman gerçek oyuncunun sahnede yarattığı etkiden çok daha fazlasını yaratabilmektedir. Bununla birlikte oyuncusu ile olan ilişkisinde de yukarıdaki soruların cevaplanması önem arz etmektedir. Kukla ve oyuncusunun sahne üzerindeki varlığı ve ilişkisi gerekçelendirilmiş ve oyunun kendi gerçekliği içinde tutarlı ve inandırıcı olmalıdır. Seyirciyi kukla ve oyuncusu arasındaki dinamik üzerine düşündürmeyi amaçlasa dahi anlam çerçevesini tutarlı olarak kurgulamak anlaşılabilirlik için gereklidir.

Bugün çağdaş oyun kurguları, oyuncuyu kuklanın hareket ettiricisi olmaktan öte oyunun bir parçası kılan, oyunu meydana getiren tüm unsurlara eşit şekilde rol verecek biçimde oluşturulmaktadır. Kukla ve oyuncu sahne dışındaki bu rolleri ile ya da canlandırdıkları roller çerçevesinde oyun dramaturgisine katkıda bulunmaktadır. Oyuncu, salt kuklacı, ilahi güç, ebeveyn, otorite, patron gibi rollerle kuklaya hareket veren kişi olmasından ötürü güçlü bir konumda kuklanın karşısına çıkabildiği gibi kuklanın egemenliği altına da girebilmektedir. Kimi oyunlarda farklı kuklalarla farklı düzeylerde ilişki kurabilmekte; kukla ve oyuncu arasında değişen dinamikler ve bu dinamiğin anlarını oluşturan imge ve görüntüler sahnede anlam çeşitliliği yaratmaktadır. Bu çeşitlilik de özellikle disiplinlerarası çalışmalar içinde değerlendirildiğinde seyirci için ilgi çekici ve düşündürücü sonuçlara sebep olmaktadır. Sahne dışında kurulan ilişki ve algılama biçimi konvansiyonel kukla oyunları için oyunun dışında kalmaktadır. Çağdaş oyunlarda ise kuklalar bu dinamiği de konu olarak sahneye taşımaktadırlar.

### 2.3.İçerik

Kısa skeçlerden oluşan bir hikaye anlatmaktan ziyade oynatım hüneri sergilenen oyunlar haricinde diğer gösteriler kültüre özgü konular bile olsa onların evrensel hitap eden yanlarını öne çıkararak kendilerini anlaşılır kılmaktadır. Hareket tiyatrosu yapan ancak çağdaş tiyatro anlayışı çerçevesinde, nesne ve kukla da kullanarak tiyatral dilin olasılıklarına da olanak tanıyan Théâtre du Mouvement oyunları için kendilerine kaynaklık eden referansların “sıklıkla kültürlerarası güçlü arketipler (doğum, ölüm, aile, yürüme, vb.)” (<http://theatredumouvement.fr/en/philosophy/>) olduğunu belirtmişlerdir. “İmgenin önemli bir rol sahibi olduğu ve tüm görsel sanatlar üzerine olan araştırmaların dışavurum, soyutlama, gerçekçilik ve hayal gücü ile dokunmuş olduğu bir dünyada” oyunların seyirci tarafından okunması ve iletinin istenilen biçimde ulaşması son derece kolaylaşmaktadır. Öte yandan bir şeyi anlamak için ne kadar çok duyu kullanılır ise anlam o kadar üç boyutlu hale gelmektedir. Kukla tiyatroları da ellerinin altındaki anlam ileten araçları çoğalttıkça, oyundan farklı katmanlarda anlam okuması mümkün olmaktadır. Bu bağlamda Lecoq’un öğrencilerle yaptığı sözcük, renk, müzik ve şiiri temel alan alıştırmalar çağdaş kukla oyunlarında tek tek ya da birlikte oyun oluşturma aşamasında kullanılan nosyonlar olarak değerlendirilebilirler. Alman Theater Waidspeicher’in **Romeo ve Juliet**’te sözcükleri tamamıyla hareket diline dönüştürmüştür. Karin Schäfer Figuren Theater’in **Pictures At An Exhibition** oyununda müzik

görsel estetiğin üretimine olanak vermiştir. Cie Acide Mélancolique'in **Red Shoes** oyununda şiirsel metin ilham kaynağı olmuş ve hareket temelli oyunun zeminini oluşturmaktadır. Üç oyun da sahnelenmeleri sırasında, hareket, nesne, kukla, dans ve müzikten faydalanmıştır.

Oyunların konusu ne olursa olsun kumpanyaların başvurduğu beden dili evrensel ifadeleri içermektedir. Ölüm, doğum, savaş gibi olaylar karşısında insanlar kültür farklılıklarına rağmen aynı duyguları deneyimlemektedirler. Oyun kişilerinin tepkileri de insanlık için ortak olan evrensel duyguları görselleştirecek biçimde hareket diline çevrilmektedir. Yani sahnelemede tasarım ve hareket anlamında çoğunluğun okuyabileceği biçimler tercih edilmektedir. Dikkati çeken, kumpanyaların tema-tasarım-hareket uyumunu ensemble çalışarak çoğunlukla da farklı disiplinlerle işbirliği içine girerek yakalamalarıdır. Tasarım (malzeme), hareket, tema uygunluğu sağlandığında; kimi anlarda bu uyumun bozulmasıyla da sahnede ilginçlik ögesi ortaya konarak seyircinin alacağı estetik haz arttırılmaktadır. Bu belirleyenlerle kukla tiyatrosu, tüm plastik ve sahne sanatlarını içine alan bir bütün olarak sahnede anlatılmak istenen öykü ve verilmek istenen mesajın görüntü ve hareketle aktarılmasına olanak tanımaktadır. Tiyatro için hareketli resim yakıştırmasının doğru olduğu kabul edilirse, kukla tiyatrosu kukla yapım bağlamında zanaatçılığı da içine alacak şekilde bu yakıştırma sahiplenebilir. Kukla yapımı sahne sanatlarının bir türüne oyun kişisi sağlama anlamında hem sanat hem de zanaattır. Kuklacı aynı zamanda yapımcı ve oyuncu ise pek çok rolü aynı anda taşıyan bu anlamda oyunun da omurgasını kurgulayan kişi olmaktadır.

Çağdaş kuklacılık anlam arayışında imge ve görsel dilden fazlasıyla faydalanırken; geleneksel kukla teknikleri hem yapım hem de oynatım açısından çağdaş uygulamalara kaynaklık etmektedir. Bu bağlamda ipli kukla, gölge kuklası, el kuklası ve Japon bunraku gibi teknikler yeni uygulamalara da ilham vermektedir. Teknik olarak ne seçilirse seçilsin mesajın evrensel olmasına çalışılır. Lecoq'un dediği gibi "daha basit ama daha güçlü teatral [...]biçimlerin kökleri herkesin anlayabildiği hayatın içinde bulunuyor" (Lecoq, 2015: 185). Dolayısıyla insanların binyıllar boyunca kültürler ötesinde kolektif hafızasına yerleşmiş olan, doğanın içinde ve birlikte yaşamının getirdiği hareket ve duygular yaygın olarak okunabilmektedir. İletişim araçları ve internet de kültürel kodlar ve sembollerin yaygın şekilde tanınmasını sağlamaktadır. Sevgi, nefret, intikam, korku, neşe, üzüntü, öfke gibi duygularla savaş, göç, ölüm, anne-çocuk ilişkisi, ast-üst ilişkisi gibi olay ve olgular; kültürel ayrımların ötesinde tüm insanların tecrübe ettiği ya da şahit olmalarından ötürü sahnede de anlamlandırabilecekleri görüntülerdir. Hayata dair bu durumlar, konvansiyonel kukla tiyatrosunda yalnızca kuklalar arasında gerçekleşirken, 20. yüzyıldan itibaren kuklacı ve kukla arasında vuku bulmaya başlamıştır. Çağdaş oyunlarda sahne üzerindeki estetik dinamik kuklacının ya da oyuncunun kukla ile olan ilişkisinden de beslenir olmuştur.

### 3.SONUÇ

Kukla tiyatrosunda, malzemenin kaynaklık ettiği, sahne metnine dayanan, farklı disiplinlerden sanatçıların birlikte çalışması sonucu sahnelenen oyunlar giderek çoğalmaktadır. İlk tohumlarını belki de Wagner'in gesamtkunstwerk (toplu sanat yapıtı) ile attığı, avangard tiyatro çalışmalarında denenmiş; bugün toplu yaratım da denen türetim tiyatrosu (devised theater) ile çağdaş kukla kumpanyalarının çalışma biçimi son derece benzerdir. Farklı uzmanlık alanlarından profesyoneller, prova odasında buluşur ve çıkış noktaları ne olursa olsun yazılı bir metni, hareket düzenini ya da sahne metnini birlikte oluştururlar. Provalar sırasında denemeler ve doğaçlama çalışmalar sahnede işlevsel olanı ve olmayanı ortaya koyar böylelikle de oyun ortaya çıkar.

Disiplinlerarası çalışmalar yapan kumpanyalar için kumpanyanın kendisini ya da gösteriyi nasıl tanımladığı işin tanıtım ayağında önemli olduğu kadar, kuramcılar için de oyunu konumlandırma bakımından düşündürücüdür. Dolayısıyla hem avantajlı hem de dezavantajlı



bir durum oluşturmaktadır. Disiplinlerarası çalışmanın belki de en büyük avantajı, farklı disiplinlerin katkısıyla hem anlam hem de ifade açısından gösterinin zenginleşmesi dolayısıyla da ilginçleşmesidir. Yine de sahne sanatlarının keskin ayrılıklarının giderek ortadan kalktığı ve işbirliklerinin çoğaldığı görülmektedir. Bir yandan uluslararası festivallerin bu disiplinlerarası gösterimlere alan açması, benzer çalışma yapan sanatçıları cesaretlendirmektedir. Letni Letna Sirk Tiyatrosu Festivali gibi festivaller, disiplinlerarası gösterilere ve kuklalı oyunlara programlarında yer vermektedir.

Kuklanın ana etmen ya da baş oyun kişisi olmadığı çağdaş gösteriler, dünyadaki diğer kukla festivallerinde de giderek daha çok kendilerine yer bulmaktadırlar. Kukla bir anlatım aracı olarak, gösteriyi izleyen seyirciye farklı perspektiften bakma olanağı sunmakta, anlatılmak isteneni boyutlandırmakta ve çok katmanlı hale getirmektedir. Sirk tiyatrosu, dans tiyatrosu, opera gibi türler çağdaş gösterimlerinde kuklaya yer verirler; ancak gösterilerin tamamı kukla tiyatrosu dinamikleri üzerine kurulmamıştır. Kuklalar ya da kukla gibi işlev gören her birim aslında anlamı destekleyici bir işleve sahip olabildiği için bu oyunların bir parçası olmuştur.

Çağdaş oyun kurguları, oyuncuyu kuklanın hareket ettiricisi olmaktan öte oyunun bir parçası kılarak; oyunu meydana getiren tüm unsurlara eşit şekilde rol verecek biçimde oluşturulmaktadır. Oynatıcının sahnede görünür olmasıyla kuklayı salt canlandıran kişi olmanın ötesinde; bir oyun kişisi olarak kuklanın rol arkadaşı olması da söz konusudur. Aynı zamanda oynatıcı/kuklacı oyun boyunca rol değiştirebilir. Aynı zamanda, oyun içinde hem oynatıcı hem rol olarak kuklacı hem de başka bir oyun kişisi olabilir. Oynatıcı olarak sahnede edilgen ve nötr konumda iken oyun kişisi olarak etken ve aktiftir. Bu ikilik oyuna çok boyutlu bir yaklaşım getirmektedir. Konvansiyonelde kuklacının hep edilgen olması söz konusuysen, çağdaş kukla tiyatrosunda etken bir role bürünmesi kuralların dışında yenilikçi ve şaşırtıcı bir etki yaratmakla kalmayıp kukla ve kuklacı arasında sahne üzerinde gözlenen bir diyalog oluşmaktadır. Bu diyalog ikisinin de birer oyun kişisini canlandırması ile kurulabildiği gibi, kuklanın kukla olduğunun bilincinde, kuklacının da kuklacı olduğunun bilincinde olarak da kurulabilir. Compagnie l'Alinéa'nın **Short Stories Without Words**'de olduğu gibi ikisi de birbirinin hareketine tepki vermektedir. Kukla kendini harekete geçireni keşfetmektedir. Kuklacı ve kukla arasında bu şekilde gelişen diyalog söze ya da harekete bağlı olabilir. 21. yüzyılın kukla kumpanyaları disiplinlerarası çalışmalara açıktır. Farklı disiplinler de kuklaları projelere daha çok dahil etmektedir. Konvansiyonel kumpanyalar kendi içlerinde oyunların oluşturup icra ederken, çağdaş ekipler farklı sanat disiplinleri kadar teknik uzmanlık alanlarından kişilerle de ortak çalışmalar yürütmektedirler. Ayrıca konvansiyonel kukla oyunlarında tek teknik kullanılırken, çağdaş oyunlarda farklı kukla teknikleri bir arada kullanılabilir. Özetle görsel dilin ağırlıklı olduğu bir anlatı için temel tasarım kurallarından, ortak imgelere ve hareketlere her şey iletilmek istenenin seyirciye ulaşması için araçtır. Kukla, oynatıcı için aynı anda nesne, özne; araç ve amaç olmaktadır. Bu bağlamda, müzik, metin, hareket, dans, oyuncu, kukla, sahne/mekan, projeksiyon, animasyon, dekor, maske, makyaj vb. tüm unsurlar gerektikleri ve oyuna katkı sağladıkları kadar disiplinlerarası sahnelemelerde biri diğerini gölgelemeyecek şekilde kullanılmaktadırlar. Kendi kullanım alanlarının sınırlarında kullanılmalarının ötesinde, diğer disiplinlerle etkileşime girerek seyirciyi beklenmeyen ile şaşırtmaktadırlar. Özellikle uluslararası gösterimleri bulunan kumpanyalar bugün giderek daha fazla, kültürel farklılıkların ötesindeki insana özgü olan ortak duygu ve olgulara yönelmektedir. Bunun için mim, hareket tiyatrosu, mask tiyatrosu ve animasyon disiplinlerinin imge ile ileti için kullandıkları soyutlama ve indirgeme teknikleri faydalı olmaktadır.

Kuklanın başlı başına oyunun tek aktörü olduğu geleneksel yapıdan, gösteriyi oluşturan eşit önemdeki öğelerden biri konumuna gelmesi; bu tiyatro türündeki en belirgin değişiktir.

Aktörü olduğu oyunda, oyunun başat ögesi olsun ya da olmasın aynı zamanda simge olarak da işlev görmesi söz konusudur. Dolayısıyla kukla, içinde yer aldığı bütünde, çok katmanlı bir işleve sahip olmaktadır.

Kukla:

-Sadece bir kuklayı temsilen sahnede bulunabilir.

-Karakterlerden biri olabilir.

-Kukla insan oyuncunun sahne üzerinde gerçekleştirmesinin mümkün olmadığı aksiyonları gerçekleştirebilecek bir imgesel kaynak olarak kullanılabilir.

-Kukla herhangi bir fikri, duyguyu veya durumu temsil eden bir semboldür.

Kukla tüm bu özellikleri ile hareketli bir bebekten çok daha fazlasıdır. Konvansiyonel olandan uzaklaşma ve öze dönme çabası ile bugünün kukla tiyatrosu ifadede daha rafine ve etkili olma arayışındadır. Avangard akımlar 20. yüzyıl başında, sanatlar arasındaki sınırların tam anlamıyla çözülmesine ve bu bağlamda yapılan denemelerle farklı sentezlerin söz konusu olmasına olanak sağlamıştır. Denemeler, yeni ve çağdaş olanın kapılarını açmıştır; ki bugün kukla tiyatrosu için yeni bir avangardın söz konusu olduğu söylenebilir. Bugün yalnızca sanat dalları arasındaki sınırların çözülmesi değil, ülke ve kültürler arasındaki sınırların da çözülmesi söz konusudur. İletişim teknolojileri bilginin hızlı ve geniş yayılmasını sağlamakta, aynı zamanda sahne sanatlarına da sahneleme açısından ilginçlik unsurunu arttıracak farklı olanaklar sunmaktadır. Projeksiyon, internet sayesinde kamera ile sahnede canlı gösterimler, mapping, hareket okuyucu sensörler gibi yenilikler yönetmenler, oyuncular ve tasarımcıların disiplinlerarası ve çağdaş uygulamalarda yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayacak ürünler ortaya koymasını sağlamaktadır. Gelişen teknoloji de hem kuklanın hem de ifade biçimlerinin zenginleşmesini sağlamaktadır.

Uluslararası kukla festivalleri de çağdaş kukla ve sahne sanatları alanında çalışanları bir araya getirerek, kültürden beslense de kültür sınırlarını aşan gösterilere hem zemin hazırlamakta hem de giderek daha fazla yer vermektedir. Görsel dil ve imgelerin olanak tanıdığı sınırlar ötesi ifade biçimi; tasarım unsurlarının doğa ile bağlantılı evrensel niteliklerinden beslenmektedir. Hareket ve jestlerde de fizyolojik kökenli doğal tepkiler herkesin anlayabileceği beden dili okumalarına izin vermektedir. Tüm bunlarla birlikte sahne arkasında gizlenmeyi bırakan kuklacı/oyuncu kukla ile birlikte oyunun anlam katmanlarını zenginleştirecek yeni bir etkileşim olanağı bulmaktadır.

## KAYNAKÇA

- AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul (2013). *Grafik Tasarımda İmge*. (Çev. Mustafa Kemal İz) İstanbul: Literatür Kitabevi.
- BARTHES, Roland (2002). *S/Z*. New York: Blackwell.
- CRAIG, Edward Gordon (1957). *On The Art of The Theater*. London: Heinemann.
- CÜCELOĞLU, Doğan (1997). *İnsan ve Davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- FISKE, John (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları/Ark.
- GÜNAY, Doğan (2012). “Görsel Göstergebilim ve İmgenin Anlamlandırılması”, *Görsel Göstergebilim* (Ed. V. Doğan Günay ve Alev F. Parsa), İstanbul: Es Yayınları, ss. 11-55.
- HAYLER, Matt (2016). “Another Way of Looking: Reflexive Technologies and How They Change the World”, *Theatre, Performance and Cognition* (Ed. Rhonda Blair ve Amy Cook), London: Bloomsbury Methuen Drama Publishing, ss. 159-173.
- HEGGEN, Claire, MARC, Yves (2017). *Théâtre Du Mouvement*. Montpellier: Deuxième époque.
- JURKOWSKI, Henryk (2000). *Métamorphosis*. Charleville-Mézières: Institut International De La Marionnette.
- KEPES, Gyorgy (1969). *Language of Vision*. Chicago: Paul Theobald and Company.
- LAKOFF, George, NUNEZ, Rafael (2000). *Where Mathematics Come From: How The Embodied Mind Brings Mathematics Into Being*. New York: Basic Books.
- LAUER, David A., PENTAK, Stephen (2012). *Design Basics*, Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- LECOQ, Jacques (2015). *Şiirsel Beden Yaratıcı Tiyatro Eğitimi*. Ankara: Nota Bene Yayınları.
- MCCORMICK, John, PRATASIC, Bennie (2004). *Popular Puppet Theater in Europe 1800-1914*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MCPHARLAIN, Paul (1969). *The Puppet Theater in America*. Boston: Plays Inc.
- MESCHKE, Michael (1992). *In Search of Aesthetics for the Puppet Theater*. New Delhi: Sterling.
- MEHRABIAN, Albert (1971). *Silent Language*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company Inc.
- OBRAZTSOV, Sergei (1985). *My Profession*. Moscow: Raduga Publishers.
- OMMANNEY, Katherine Anne ve OMMANNEY, Pierce C. (1950). *The Stage & The School*. New York: McGraw-Hill Book Company Inc.
- ÖZDEMİR, Ali (2012). *Beden Dili Etkili İletişim Etkili Konuşma*. Ankara: Altınpost Yayıncılık.
- TILLIS, Steve (1992). *Toward an Aesthetics of The Puppet*. Westport: Greenwood Press.
- TILROE, Nikki (1996). *Movement in Puppetry Performance*. Bicester, Oxon: DaSilva Puppet Books.

VOGELS, Frits (1998). "Following Indications of Space and Objects of Movement Theater on Specific Sites". BLUM, Lambert, HEGGEN, Claire, VOGELS , Frits, TEMPLERAUD, Jacques, HENRY, Philippe, CÉLAIS, Jean-Paul, STEIJN, Robert, LEEKER, Martina. *Blue Report 6: Object Theatre Body and Object*. Amsterdam: Theater Instituut Nederland

WANROOY, Willem (1995). *Figures in Motion*. Willem Wanrooy.

WANROOY, Willem (1996a). *The Theatrical Inanimate*. Unknown: Wanrooy, Willem.

WANROOY, Willem (1996b). *Figures in Motion: A Treatise*. Willem F. Wanrooy.

La Compagnie l'Alinéa (2017). *Le Blog de la Cie l'Alinéa*. Retrieved from <http://ciealinea.blogspot.com>: <http://ciealinea.blogspot.com/p/petites-histoires-sans-paroles.html> [04.07.2017]

Theatre du Mouvement (2017). <http://theatredumouvement.fr/en/philosophy/>