
AKADEMİK PERSPEKTİFTEN SAHNE SANATLARI

Editör: Dr.Öğr.Üyesi Furkan AKTAKKA



yaz
yayınları

Akademik Perspektiften Sahne Sanatları

Editör

Dr.Öğr.Üyesi Furkan AKTAKKA

yaz
yayınları

2025

Akademik Perspektiften Sahne Sanatları

Editör: Dr.Öğr.Üyesi Furkan AKTAKKA

© YAZ Yayınları

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Yaz Yayınları'na aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 sayılı Kanun'un hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın önceden izni alınmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayınlanamaz, depolanamaz.

E_ISBN 978-625-5596-61-1

Haziran 2025 – Afyonkarahisar

Dizgi/Mizanpaj: YAZ Yayınları

Kapak Tasarım: YAZ Yayınları

YAZ Yayınları. Yayıncı Sertifika No: 73086

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar/AFYONKARAHİSAR

www.yazyayinlari.com

yazyayinlari@gmail.com

info@yazyayinlari.com

İÇİNDEKİLER

Somut Olmayan Kültürel Miras (Soküm) Bağlamında Tekirdağ Halk Oyunları Üzerine Bir Araştırma	1
<i>Mert CANER</i>	
Gölge ve Silüet Etkinin Sanattaki İzleri.....	25
<i>Çağla TULUKÇU ARKMAN</i>	
Oyunculukta Vokal Esneklik Gereksinimi ve Şan Eğitimi Yaklaşımları.....	51
<i>Furkan AKTAKKA</i>	
Şehir ve Aile Yaşantısının Sahnede Temsili: Reza'nın Katliam Tanrısı Oyunu.....	72
<i>Simten DEMİRKOL</i>	

"Bu kitapta yer alan bölümlerde kullanılan kaynakların, görüşlerin, bulguların, sonuçların, tablo, şekil, resim ve her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlarına ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluk da yazarlara aittir."

SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS (SOKÜM) BAĞLAMINDA TEKİRDAĞ HALK OYUNLARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Mert CANER¹

1. GİRİŞ

Kültürel miras, bir toplumun tarih boyunca oluşturduğu, yaşattığı ve kuşaktan kuşağa aktardığı maddi ve manevi değerler bütünüdür. Bu miras, sadece taşınabilir ya da taşınmaz nesnelerden oluşmaz; aynı zamanda dil, müzik, ritüeller, el sanatları ve halk oyunları gibi somut olmayan unsurları da içerir. Bu unsurların bir araya gelmesiyle meydana gelen somut olmayan kültürel miras, bir toplumun kimliğini, değerlerini ve geleneklerini canlı tutar. Somut olmayan kültürel mirasın en önemli öğelerinden biri olan halk oyunları'nın içerisinde bulunan her bir halk dansı, ait olduğu bölgenin tarihini, sosyal yapısını, doğasını ve insanların yaşam tarzını yansıtır. Özel hareket yapıları ve ritimleri ile danslar yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumun ortak hafızası ve kimliğinin taşıyıcısıdır. Dolayısıyla halk oyunları aracılığıyla, topluluklar hem kendilerini ifade eder hem de kültürel bağlarını güçlendirirler. Düğünler, bayramlar ve festivaller gibi sosyal etkinliklerde birlikte yapılan danslar, bireylerin aidiyet duygusunu pekiştirir, toplumsal birlik ve beraberliği destekler. Böylece halk oyunları, kültürel mirasın canlı ve dinamik bir parçası olarak toplumun sürekliliğini sağlar. Ancak, günümüzde küreselleşme, modernleşme, teknolojik gelişmeler, geleneksel

¹ Doktora Öğrencisi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Oyunları Doktora Ana Bilim Dalı, Türk Halk Oyunları Doktora Programı, canermert22@gmail.com, ORCID: 0000 – 0002 – 8886-3489.

yaşam biçimlerinin değişmesi, genç kuşakların kültürel değerlere ilgisinin azalması gibi etkenler, somut olmayan kültürel mirasın özellikle’ de halk oyunlarının korunmasını zorlaştırmaktadır. Bu alan özelinde yapılacak çalışmalar, kültürel mirasın ve halk danslarının korunmasını sağlayarak sadece geçmişe saygı göstermek ile sınırlı olmayıp aynı zamanda geleceğe kültürel zenginlik bırakmak ve çeşitliliğin korunması anlamına gelecektir.

2. SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS

Somut olmayan kültürel miras (SOKÜM), bir toplumun kimliğini, tarihini ve kültürel çeşitliliğini oluşturan sözlü gelenekler, performans sanatları, sosyal uygulamalar, ritüeller, bilgi ve beceriler gibi yaşatılan kültürel pratiklerdir (UNESCO, 2003).

Küreselleşme, modernleşme ve sosyo-ekonomik değişimler, Somut olmayan kültürel mirasın devamlılığını tehdit etmekte, bu nedenle korunması hem ulusal hem de uluslararası düzeyde önem taşımaktadır (Smith, 2006).

Somut olmayan kültürel miras, toplumların tarih boyunca oluşturdukları kültürel anlamların taşıyıcısıdır ve sosyal bağların, kültürel kimliklerin korunmasına yardımcı olur (Blake, 2009). Değişen yaşam koşulları nedeniyle birçok gelenek, ritüel ve pratik unutulma tehlikesiyle karşı karşıyadır (Kirshenblatt-Gimblett, 2004).

UNESCO’nun 2003 tarihli “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”, Somut olmayan kültürel mirasın korunması için uluslararası standartları belirlemiş ve taraf devletlere bu kültürel varlıkları belgelemek, yaşatmak ve tanıtmak üzere yükümlülükler getirmiştir (UNESCO, 2003). Türkiye de bu sözleşmeye taraf olup çeşitli yasal düzenlemelerle

Somut olmayan kültürel mirasın korunmasına yönelik adımlar atmıştır (Özkan, 2017).

Somut olmayan kültürel miras taşıyıcı toplulukların aktif katılımı ile yaşatılır. Bu nedenle korunma stratejileri, yerel halkın bilinçlendirilmesi ve katılımı üzerine inşa edilmelidir (Brown, 2010).

Bu yaklaşım, kültürel mirasın sadece korunması değil, aynı zamanda yaşayan bir kültür olarak gelişmesini sağlar (Hafstein, 2009).

Kültürel miras eğitimi, özellikle genç kuşaklarda geleneksel kültüre bağlılık ve bilinç oluşturmak için hayati öneme sahiptir (Waterton & Watson, 2013). Medya ve dijital teknolojiler de mirasın yaygınlaştırılması ve yaşatılmasında önemli araçlardır (Kurin, 2004).

Somut olmayan kültürel mirasın sözlü ve görsel olarak kayda geçirilmesi, unutulma riskine karşı koruma sağlar. Dijital arşivler ve veri tabanları, kültürel öğelerin korunmasını ve araştırılmasını destekler (Bortolotto & Nijman, 2009).

Türkiye, zengin kültürel çeşitliliği nedeniyle Somut olmayan kültürel mirasın korunmasında aktif politika ve projeler geliştirmektedir. Halk oyunları, el sanatları ve geleneksel ritüeller gibi birçok unsur UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne dahil edilmiştir (Kaptan, 2018).

Türkiye'de kültürel mirasın korunması Bakanlıklar, üniversiteler ve sivil toplum kuruluşlarının iş birliğiyle yürütülmektedir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2021).

Sonuç olarak, Somut olmayan kültürel miras, toplumların kimlik ve tarih bilincinin temel taşıdır. Onun korunması, kültürel çeşitliliğin yaşatılması ve sosyal uyumun sağlanması açısından kritik öneme sahiptir. Etkili yasal düzenlemeler, toplumsal katılım, eğitim ve teknolojik araçlar aracılığıyla Somut olmayan

kültürel miras korunabilir ve gelecek nesillere aktarılabilir (UNESCO, 2003; Brown, 2010).

3. TEKİRDAĞ YÖRESİ HALK OYUNLARI

Türkiye'nin kültürel mozağinde her bölgeye özgü zengin halk oyunları geleneği bulunmaktadır. Marmara Bölgesi'nin önemli illerinden Tekirdağ, sahip olduğu coğrafi konum, tarihî dokusu ve sosyal yapısıyla özgün halk oyunlarına ev sahipliği yapar. Tekirdağ halk oyunları, bölgenin kültürel kimliğinin vazgeçilmez bir parçası olarak hem yerel halk arasında yaşatılmakta hem de ulusal ve uluslararası platformlarda temsil edilmektedir.

Tekirdağ, Trakya Bölgesi'nin kültürel yapısı içinde önemli bir konuma sahiptir. Bölgenin tarih boyunca farklı medeniyetlere ev sahipliği yapması, halk oyunlarının çeşitliliğini ve zenginliğini artırmıştır. Tekirdağ halk oyunları, genel olarak Trakya halk oyunları geleneğiyle benzerlikler taşır ancak yöreye özgü kıyafetler, müzik ve figürlerle özgünlük kazanır.

Tekirdağ halk oyunları, genellikle toplumsal hayatın ritüelleri, doğa olayları, günlük yaşam ve tarihî olaylar etrafında şekillenmiştir. Bu oyunlarda dansçıların hareketleri, müziğin ritmi ve kullanılan enstrümanlar önemli yer tutar. Trakya'nın enerjik ve coşkulu yapısı, Tekirdağ oyunlarına da yansımış, hızlı figürler ve canlı temposu ile dikkat çeker. Tekirdağ halk oyunlarında kullanılan kıyafetler, bölgenin tarihî ve kültürel özelliklerini yansıtır. Kadınlar genellikle renkli işlemeli etekler, oyma motiflerle süslenmiş başörtüleri ve işlemeli yelekler giyerken; erkekler ise şalvar, gömlek ve kuşak gibi geleneksel kıyafetlerle dansa katılır. Halk oyunlarında kullanılan müzik, davul, zurna ve klarnet gibi enstrümanlardan oluşur. Bu müzikler, dansın ritmini belirler ve dansçılarla müzisyenler arasında uyum içinde hareket edilir. Tekirdağ halk oyunları,

sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumun tarihini, değerlerini ve sosyal yapısını yansıtan önemli bir kültürel mirastır. Düğün, bayram ve festival gibi toplumsal etkinliklerde icra edilen bu oyunlar, bireyler arasındaki sosyal bağları güçlendirir ve kültürel kimliğin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlar. Ayrıca, halk oyunları aracılığıyla bölgenin tarihine, coğrafyasına ve yaşam biçimine dair sembolik anlatımlar gerçekleştirilir. Bu yönüyle halk oyunları, Tekirdağ'ın kültürel sürekliliğinin yaşatılmasında merkezi bir rol oynar.

Günümüzde teknolojinin ve modern yaşamın etkisiyle geleneksel halk oyunları kültürünün korunması önemli bir mesele haline gelmiştir. Tekirdağ'da halk oyunlarının yaşatılması için çeşitli dernekler ve kültür kuruluşları aktif olarak çalışmaktadır. Bu kuruluşlar, eğitimler düzenleyerek genç kuşakların kültürel mirasa sahip çıkmasını sağlamakta, festivallerle halk oyunlarını geniş kitlelere ulaştırmaktadır. Ulusal ve uluslararası halk oyunları festivallerinde Tekirdağ oyunları, bölgenin kültürel zenginliğini yansıtmaları açısından büyük ilgi görmektedir. UNESCO'nun somut olmayan kültürel miras alanındaki çalışmalarının da etkisiyle, bu oyunların korunması ve tanıtımı konusunda farkındalık artmaktadır. Tekirdağ halk oyunları, bölgenin kültürel kimliğinin önemli bir parçası olarak geçmişten günümüze taşınan, yaşayan ve sürekli gelişen bir kültürel mirastır. Sosyal bağların güçlendirilmesi, kültürel çeşitliliğin korunması ve bölgesel kimliğin yaşatılması açısından büyük öneme sahiptir.

4. BULGULAR

Gerçekleştirilen araştırma sonucu, Tekirdağ Yöresi Halk oyunlarına ait olan 39 oyun tespit edilmiştir. Bu oyunların alfabetik sıraya göre isimleri;

1. Afyon Oyunu
2. Alabağcak Oyunu
3. Alay Beyi Oyunu
4. Ali Paşa Oyunu
5. Arnavut Oyunu
6. Arzu ile Kamber Oyunu
7. Boymisa Oyunu
8. Börölce Oyunu
9. Cevriye Oyunu
10. Çam Oyunu
11. Çoban Oyunu
12. Debreli Hasan Oyunu
13. Deryalar Oyunu
14. Doyran Kasabı Oyunu
15. Dumanda Bastı Dağları Oyunu
16. Eski Fasulye Oyunu
17. Eşkiya Oyunu
18. Gacal Karşılması Oyunu
19. Galamata Oyunu
20. Gayda Oyunu
21. Kaçamak Oyunu
22. Kanbana Oyunu
23. Kara Çalı Oyunu
24. Kara Dağ Oyunu
25. Kara Toprak Oyunu

26. Kara Yusuf Oyunu
27. Kasap Oyunu
28. Lenka Oyunu
29. Mayadağ Oyunu
30. Mustafa Bey Oyunu
31. Naile Hanım Oyunu
32. Rayle Oyunu
33. Sirto Oyunu
34. Subaşı Oyunu
35. Tavşanka Oyunu
36. Tekirdağ Karşılması Oyunu
37. Yeşillim Oyunu
38. Yüksek Yüksek Tepeler Oyunu
39. Zekiyem Oyunu

4.1. Afyon Oyunu

Tekirdağ yöresine ait olan türkölü halk oyunlarındanır. Balkanlardan taşınma bir oyun deęildir. Daha çok bayram eęlencelerinde kızlar tarafından türkölü söylenerek oynanmaktadır. Oyuna ait olan türkölü' nün sözleri;

Çift: Üşüdüüm Afyon, üşüdüüm.

Koro: Giy kürkünü Afyon, giy kürkünü Afyon

Çift: Yok kürküm Afyon, yok kürküm Afyon

Koro: Satın al Afyon, satın al Afyon

Çift: Yok param Afyon, yok param Afyon

Koro: Hırsız ol Afyon, hırsız ol Afyon

Cift: *Korkarım Afyon, korkarım Afyon*

Koro: *Var danış Afyon, var danış Afyon* şeklindedir.

4.2. Alabağcak Oyunu

Tekirdağ yöresine ait olan türkölü halk oyunlarındanr. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Daha çok düğün, kına gecesi ve asker eğlencelerinde kız ve erkek karma bir şekilde olmak üzere türküsü söylenerek oynanmaktadır. Oyuna ait olan türkölü nün sözleri;

Alabağcak, alabağcak,

Safiye yengen senin olacak

Aldım Safiye'yi koluma

Çıktım gurbet yoluna

Alabağcak, alabağcak

Safiye yengen senin olacak şeklindedir.

4.3. Alay Beyi Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarındanr. Alaybeyi oyunu Selanik'te oynanan bir oyun türü olup Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiş ve Tekirdağ'da oyun haline gelmiştir. Daha çok asker eğlencelerinde, erkekler tarafından oynanmaktadır.

4.4. Ali Paşa Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarındanr. Ali Paşa Arnavutluk'ta yaşamış bir Paşadır. Askerleriyle birlikte bir savaş kazanır. Bu savaş sonunda bir eğlence düzenlenir. Bu eğlencede Ali Paşa'ya hitaben, Ali Paşa'nın kahramanlığını ve yiğitliğini anlatan bir oyun oynanır. Bu oyun daha sonraları her yerde oynanmaya başlanmıştır. Dolayısıyla oyun mübadele göçmenleri tarafından Selanik yöresinden getirilmiştir. Tekirdağ halkı tarafından da sevilip oynanmaktadır.

4.5. Arnavut Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarındanr. Arnavut oyunu Selanik'te Arnavut Alayı, Makedonya' da Arnavut Gaydası adıyla oynanan bir Türk oyunudur. Balkanlardan taşınmadır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Şarköy Eriklice köyünde günümüzde yaygın biçimde oynanmaya başlanarak Tekirdağ iline yayılmıştır.

4.6. Arzu ile Kamber Oyunu

Arzu ile Kamber birbirlerini seven iki gençmiş. Ailesi Arzu'yu istemediği bir kişiye zorla vermiştir. Arzu, Kamber'e bu durumu haber vermek için çeşmeye su almaya gitmiş. Bu çeşme Arzu ile Kamber'in buluştukları çeşmeymiş. Ancak, Kamber o gün çeşmeye gelmemiş. Arzu' da geldiğini Kamber'in anlaması için bileziğini çeşmeye bırakmış. Kamber, bir gün atını sulamak için çeşmeye gelmiş, çeşme 'de Arzu 'nun bileziğini bulunca Arzu'nun başının dertte olduğunu anlamıştır. Kamber daha sonra Arzu'nun başına gelenleri öğrenmiştir. Arzu'nun düğün alayının geçeceği yol ayrımında beklemiş ve düğün alayı geldiğinde, Arzu'yu atından alıp kaçırmıştır. Bütün ahali Arzu ile Kamber'in peşine düşmüştür. Arzu ile Kamber kaçmaktan yorulmuşlardır. Kamber 'Biraz dinlenelim' demiş, bir çalının arkasına gizlenmişlerdir. Gizlendikleri yerde aşıklar yakalanmış ve birbirlerine kavuşmadan öldürölmüşlerdir. Bu hikaye daha sonradan oyunlaştırılarak günümüzde Tekirdağ ilinde halk oyunları olarak oynanmaktadır

4.7. Boymisa Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarındanr. Boymisa oyunu Selanik'te oynanan bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Erkekler tarafından daha çok asker eğlencelerinde oynanır.

4.8. Börölce Oyunu

Tekirdağ yöresine ait olan türkölü halk oyunlarındanır. Börölce oyunu, Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Börölce oyunu daha çok düğün, eğlence ve kına gecelerinde sadece kızlar tarafından türküsü söylenerek oynanmaktadır. Oyuna ait olan türkölü'nün sözleri;

Bahçelerde börölce

Oynar gelin görümce

Oynasınlar bakalım

Bir araya gelince

Şişşt moru yalelelli

Yar yine yinenom

Bahçelerde eğrelti

Oynarlar iki elti

İkiside bir boyda

Bilinmiyor kıymeti

Şişşt moru yalelelli

Yar yine yinenom şeklindedir.

4.9. Cevriye Oyunu

Tekirdağ Kayı Köyü'nde Koca Ahmet Ağa diye bir kişi yaşamış. Bu delikanlı Barbaros köyünden Cevriye adlı çok güzel bir kızla nişanlanmış. Fakat Cevriye bir külhancıya kaçmış. Nişanın bozulduğunu duyan Koca Ahmet çok üzölmüş. Cevriye'nin bu davranışı köyde ayıplanmış. Cevriye'yi kınayanlar bu türküyü yakmışlardır. Bu türkölü daha sonraki yıllarda karşılama olarak oynanmıştır. Oyun türkölü'nün sözleri,

Atlara binelim

Barbaros'a gidelim

Al yanaklı Cevriye'yi

Evinde görelim.

Cevriye'nin bahçesinde narlar

Cevriye'nin ela gözleri parlar

Koca Ahmet Ağa'nın

Pordaları aralık

Utanmadın mı Cevriye?

Yaptığın bu maskaralık.

Cevriye'nin bahçesinde narlar

Cevriye'nin ela gözleri parlar şeklindedir.

4.10. Çam Oyunu

Tekirdağ Yöresi halk oyunlarından. Çam oyunu Balkanlarda da aynı adla oynanan bir oyun olup Balkanlardan Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Oyunun konusu Yunanistan'da geçer. Üç Türk genci Selanik'te çamlar altında oturup sohbet ederken Rum eşkiyaları tarafından baskına uğrarlar. Gençler teslim olmamak için eşkiyalara karşı koyarlar. İki genç Rum eşkiyaları tarafından öldürülür. Üçüncü genç ise ölü taklidi yaparak kendini yere atar. Rum eşkiyalar öldü diye onu bırakırlar. Eşkiyalar kaçarken üçüncü Türk genci kalkıp silahla onları vurur. Bu hikaye halk tarafından oyunlaştırılarak oyun haline getirilir.

4.11. Çoban Oyunun

Bir gün bir çoban, ağasından ekmek almak için gelir. Ekmeğini azığının alır, koyunlara giderken bir genç kız, çobanı görür beğenir, ona mâni atar.

Genç Kız:

*Ne güzel oğlan ne parlak çoban
Kollarım yastık, saçlarım yorgan
Çobanın anası börek pişirir
Çoban derelerde kaval şişirir.*

Çoban kıza aldırılmaz, sürüye gider. Ertesi gün tekrar ekmek almaya gelir. Genç kız ona tekrar mâni atar.

Genç Kız:

*Çobanı, çobanı, illi çobanı
Yarım evlek sürmeden kırdı sabanı
Çobanın sopası, ceviz kökünden
Yanına varılmıyor, köpek sesinden*

Çoban yine kıza aldırılmaz, kız arkasından bağırır.

Genç Kız:

*Çalışana, çalışana çoban, kavalını öttür.
Giderken de al beni koyunlara götür.*

Çoban hiç arkasına bakmadan gider. Genç kız kızar. Üçüncü gün çoban yine ekmek, azık almaya gelir. Dönerken kız tekrar mâni atar, kızgındır.

Genç Kız:

Çobanın kulübesi saptan samandan

İçine girilmiyor tozdan dumandan

Çobanın anası ekmek yapamaz

Şimdi ki çobanlar, yan bakamaz.

Çoban yine aldırılmaz ve gider. Bu olay halk arasında dilden dile dolaşır ve oyunlaştırılır. Mübadele zamanından taşınma bir oyundur.

4.12. Debreli Hasan Oyunu

Oyunun kahramanı Hasan, Batı Trakya’da Drama şehrinde doğmuş ve yaşamıştır. Yaptığı kahramanlıklar ile ün salmıştır. Bir gün, Hasan öldürülür. Hasan’a aşık bir genç kız onun ölümü ardından ağıt yakar. Bu türkü günümüze kadar gelmiştir. Daha sonra bu türkü halk oyunları olmuştur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Sadece erkekler tarafından oynanır. Oyun türküsü’ nün sözleri,

Drama köprüsü Hasan, dardır geçilmez bre Hasan dardır geçilmez. Soğuktur suları Hasan bir tas içilmez.

Anadan geçilir Hasan, yardan geçilmez bre Hasan yardan geçilmez, yardan geçilmez.

At martini debreli Hasan, dağlar inlesin.

Drama mahpusunda hey dost canlar dinlesin

Mezar taşlarını Hasan, koyun mu sandın? bre Hasan koyun mu sandın?

Adam öldürmeyi Hasan, oyun mu sandın?

Adam öldürmeyi Hasan, oyun mu sandın?

*Drama mahpusunu Hasan, evin mi sandın? bre Hasan
evin mi sandın? evin mi sandın?*

At martini debreli Hasan dağlar inlesin

Drama mahpusunda hey dost canlar dinlesin

At martini debreli Hasan dağlar inlesin

Drama mahpusunda hey dost canlar dinlesin

4.13. Deryalar Oyunu

Ayşe adında genç bir kızla, Yusuf adında bir delikanlı birbirlerini görürler ve beğenirler. Fakat annesi Ayşe'yi, Yusuf'a vermez. Ayşe ile Yusuf birlikte kaçmak için belirli bir gün kararlaştırırlar. Ayşe bohçasıyla beraber gelir ve bir kayığa binerler. Deniz fırtınalıdır. Kayık batır. Ayşe ile Yusuf boğulurlar. Bu olay üzerine türkü yakılır. Bu türkü daha sonra halk oyunu olur. Oyuna ait olan türkü' nün sözleri;

Kırcaali'yle arda arası

Saat 8 sırası Yusuf'um

Saat 8 sırası

Ardalılar ağlıyor Yusuf'um

Yoktur ah çaresi

Aman bre deryalar

Kanlıca deryalar

Biz nişanlıyız

Deryalar

Biz nişanlıyız

İkimiz de bir boydayız

Biz delikanlıyız

Çıkar aba poturunu Yusuf'um
Dalgalar artacak
Yusuf'um
Dalgalar artacak
Demedim mi ben sana Yusuf'um
Kayığımız batacak
Demedim mi ben sana Yusuf'um
Kayığımız batacak
Aman bre deryalar
Kanlıca deryalar
Biz nişanlıyız
Deryalar
Biz nişanlıyız
İkimiz de bir boydayız
Biz delikanlıyız

4.14. Doyran Kasabı (Durulanka) Oyunu

Tekirdağ Yöresi halk oyunlarından. Oyun Balkanlarda da aynı adla oynanan taşınma bir oyundur. Doyran Kasabı “Durulanka” adıyla da bilinir. Balkanlarda Selanik Yöresi oyunudur. Tekirdağ’da sevilerek oynanır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir.

4.15. Dumanda Bastı Dağları Oyunu

Tekirdağ yöresine ait olan türkölü halk oyunlarından. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Daha çok düğün ve

eğlencelerde kızlar tarafından türküsü söylenerek oynanmaktadır. Oyuna ait olan türkü' nün sözleri;

Tekirdağ'ın hanları

Koca koca camları

Yar aman aman aman

Sal yarım koyunları

Çıngırdasın çanları

Yar aman aman aman

Duman da bastı dağlara

Yayıldı ovalara

Yar aman aman aman

Beni de dıysaydı yarım

Gelirdi buralara

Yar aman aman aman

4.16. Eski Fasulye (Kanzurka – Kirpi) Oyunu

Selanik'te kanzurka (Kirpi) adıyla oynanan bu oyun Balkanlardan taşınma bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Tekirdağ'da “Eski Fasulye” adıyla oynanmaktadır. Oyun öyküsü, Yunanistan'ın Selanik şehrinde geçer. Türklerle Rumlar yanyana oynamaktadırlar. Bir gün komşu Rum kadın hastalanır. Halk hekimleri kirpi yerse iyileşeceğini söyler. Fakat Rum kadın kirpi eti yemek istemez. Türk komşuları ona bir oyun ederler. Bir koyun butunu göstererek kirpi etini tencereye koyarak pişirirler. Komşu Rum kadına yedirirler. Kadın Rum komşunun kirpi yediğini görünce: “Yeme yeme komşu, Kanzurkadır.” “Bu yediğin kanzurka değil Koyunkadır.” diyerek odanın içinde döne döne türkü söyleyerek oynar. Bu olay sonra bütün Selanik'te duyulur. Türk kadınının

söylediği türkü ve figürler oyunlaştırılır. Daha sonra (Kanzurka – Kirpi) Oyunu adıyla her yerde oynanmaya başlanır. Oyun Tekirdağ Yöresi halk oyunları içerisinde Eski Fasulye ismiyle oynanmaktadır.

4.17. Eşkiya Oyunu

Tekirdağ Yöresi halk oyunlarından. Oyun Balkanlarda da aynı adla oynanan taşınma bir oyundur. Doyran Kasabı Balkanlarda Selanik Yöresi oyunudur. Tekirdağ'da sevilerek oynanır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir.

4.18. Gacal Karşılması Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Gacal karşılması oyunu, Tekirdağ'ın her yerinde bilinip sevilerek oynanan bir oyundur. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Gelibolu karşılması olarak da bilinir. Düğün ve eğlencelerde sadece kızlar tarafından oynanmaktadır.

4.19. Galamata Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Galamata oyunu balkanlardan taşınma bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Balkanlarda Galamata oyunu, Galamatya oyunu, Kalamatyano oyunu gibi farklı adlar ile oynanmaktadır. Galamata oyunu, Tekirdağ ilinde, Malkara, Şarköy, Saray, yörelerinde düğün, kına geceleri ve eğlencelerde kız ve erkek karma şekilde sevilerek oynanır.

4.20. Gayda Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Gayda oyunu Balkanlar'dan taşınma bir oyundur. Balkanlarda da aynı adla oynanan bir oynanmaktadır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Yerli halk tarafından da sevilip oynanmaktadır. Gayda bir tulum çalgısıdır. Bu oyun gaydayla oynandığı için bu adı almıştır.

4.21. Kaçamak Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Kaçamak oyunu Balkanlar'dan taşınma bir oyun değildir. Oyun ve müzik Tekirdağ'a özgüdür. Sadece erkekler tarafından asker eğlencelerinde oynanır.

4.22. Kanbana Oyunu

Dudu adındaki bir genç kız, kadınların kendi aralarında yaptıkları toplantılarda, nişanlarda, kına gecelerinde ve düğünlerde çok güzel oynamasıyla tanınır. Dudu'nun bu güzel döne, döne oynaması türkü konusu olur. Bu türkü daha sonra oyunlaştırılmıştır. Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Kanbana oyunu Balkanlarda da aynı adla oynanan bir oyundur. Tekirdağ iline Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Oyun türküsü' nün sözleri;

Kanbana moru Dudu, kanbana

Oynaya oynaya gel bana

Tekirdağ'ın şekeri hep sana

Kanbana moru Dudu, kanbana

Dallı fistan üstüne ipekten kuşak

Kampana moru Dudu kampana

4.23. Kara Çalı Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Karaçalı oyunu, Tekirdağ ilinde oynanan, her yerinde bilinen ve sevilerek oynanan bir oyundur. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Oyun ve müzik Tekirdağ'a özgü bir oyundur. Düğün ve eğlencelerde oynanır.

4.24. Kara Dağ Oyunu

Balkanlar'da da aynı adla oynanır bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Olay Yunanistan Selanik'te

geçer. Bir köy düğününde kadınlar oynarlarken, bir kadın.- *Bana bir tepsi (sini) getirin içinde oynayacağım, der. Kadınlar- Tepsi içinde oynanır mı? derler. Kadın- Siz de görün. Sizi de oynatırım.* Kadınlar büyük bir tepsi getirirler. Kadın tepsinin içinde oynamaya başlar. Müzisyenlerin eşliğinde tepsiden çıkmadan yan yan kaya kaya oynamaya başlar. Bu kadının oyunu ve figürleri daha sonra halk oyununa dönüşür. Yerli halk tarafından da sevilip oynanmaktadır.

4.25. Kara Toprak Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Kara toprak oyunu, Selanik'te söylenen öyküsü olan bir türküdür. Olay, Yunanistan'ın Selanik şehrinin bir köyünde geçer. Köyde bir kız, şifa bulmaz bir hastalığa tutulur. Bütün köy üzülür. Kız, hasta yatağında yatarken bu sözleri söyler.

Ben ölümden kaçarken, Tuttular beni

İki tahta arasına, koydular beni

Ağlama anam ağlama, Ağlama babam ağlama

Kara toprak içine, koydular beni.

Kız, genç yaşta ölür. Hasta yatağında söylediği sözler türkü olur. Türkü daha sonra oyun haline getirilmiştir. Müziği, öyküsü ve oyunu Balkanlardan taşınmadır. Mübadele göçmenleri tarafından Tekirdağ'a getirilmiştir.

4.26. Kara Yusuf Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Kara Yusuf Selanik'te söylenen öyküsü olan bir türküdür. Müziği ve sözleri Balkanlardan taşınmadır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Balkanlarda halk oyunları olarak oynanmıştır.

Tekirdağ'da halk oyunları olarak oynanır, kabadayı oyunudur. Yalnızca erkekler oynar. Olay Yunanistan'da Selanik şehri köylerinde geçer. Yusuf fakir bir ailenin oğludur. Yağız bir delikanlı olduğu için Kara Yusuf namıyla anılır. Kara Yusuf bir gün iki teneke buğday alıp değirmene gider, değirmende sırasını beklerken bir Rum, sırasını ister. Yusuf, Rum'u uyarır. Rum, söz dinlemez. Yusuf ne kadar yalvardıysa da Rum sırayı vermez. Yusuf'a hakaret eder. Yusuf'la Rum kavgaya tutuşurlar. Yusuf kendine hâkim olamaz. Günah benden gitti diyerek Rum'u döve döve öldürür. Bu olay üzerine Kara Yusuf dağa çıkar. Bu olay üzerine türkü yakılır.

Hayde Yusuf hayde, Kara Yusuf hayde

Nerede bıraktın gittin bizi hayde

Aman Yusuf, Canım Yusuf

Bırakma bizi, Yunanlılar öldürür hepimizi.

4.27. Kasap Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Oyunun çıkışı canlandırmaya dayalıdır. Bir kasabın koyunu kesmeden önceki hazırlıkları, koyunu kesişi, koyunu yüzüşü ve koyunu ateşte pişirip ziyafet çekişi canlandırılır. Bu canlandırma, ziyafet ve şenlik oyunun ana ögesidir. Daha sonra oyunlaşmıştır.

4.28. Lenka Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Balkanlardan taşınma bir oyundur. Balkanlarda da aynı adla oynanmıştır. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Yerli halk tarafından da sevilip oynanmaktadır.

4.29. Mayadağ Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Mübadele göçmenleri tarafından Tekirdağ iline getirilmiştir. Olay Batı Trakya'da geçer. Mayadağ'da Kara Mustafa Bey adında çok

yakışıklı bey vardır. Bu beye köyün en güzel kızı olan Dudu gönlünü kaptırır. Fakat Bey' in, kızın kendisine âşık olduğundan haberi yoktur. Bir gün dudud ile karşılaştığında dudud' ya gönlünü kaptırır. Bir süre sonra evlenirler. Düğünleri bir hafta sürer. Bunun üzerine bu hikâye oyunlaştırılır.

4.30. Mustafa Bey Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Mustafa Bey oyunu, Selanik'te aynı isimle oynanan bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Sadece erkekler tarafından oynanır.

4.31. Naile Hanım Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Naile Hanım oyunu, Bulgaristan' da aynı isimle oynanan bir oyundur. Mübadele göçmenleri tarafından getirilmiştir. Sadece kızlar tarafından eğlencelerde oynanır

4.32. Rayle Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Rayle, Tekirdağ'da söylenen bir türküdür. Daha sonra halk oyunu olarak oynanmaya başlanmıştır. Sadece kızlar tarafından eğlencelerde oynanır. Oyuna ait türkü' nün sözleri,

Yatma yeşil çimene, uyur, uyanamazsın.

Verme beni ellere, görür dayanamazsın.

Tekirdağ'a giderken, sol tarafta hastehanene.

Yârimin mektubunu, bekletme postacı

4.33. Sirto Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Sirto oyunu Balkanlardan taşınma bir oyundur. Oyun mübadele göçmenleri tarafından Selanik yöresinden getirilmiştir. Yerli halk tarafından

da sevilip oynanmaktadır. Oyunun konusu, Yunanistan'ın Selanik şehrinde geçer. Türklerle Rumların beraber yaşadıkları bir köyde Rum düğünü oluyormuş. Çalgıcılar Türk'müş, konuklar arasında Türkler de varmış. Çalgılar çalınırken bir Rum kızı ortaya çıkıp oynamaya başlamış. Kız döne döne saçlarını savura savura oynarken saç tefçinin kelebeğine takılmış. Tef kızın saçına takılmış, kız oyunu bozmamış, müzisyenler de müziği kesmemişler. Rum kızı tef saçına takılı olarak oynamaya devam etmiştir.

4.34. Subaşı Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Subaşı oyunu, balkanlardan taşınma bir oyun değildir. Oyun ve müzik Tekirdağ'a özgü bir oyundur. Düğün ve eğlencelerde oynanır.

4.35. Tavşanka Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Tavşanka oyunu, Balkanlardan taşınma bir oyundur. Balkanlarda da aynı adla oynanan bir oyundur. Şarköy yöresinde Tepe köyünde oynanır.

4.36. Tekirdağ Karşılması Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Tekirdağ karşılması oyunu, Tekirdağ'ın her yerinde bilinip sevilerek oynanan bir oyundur. Balkanlardan taşınma bir oyun değildir.

4.37. Yeşillim Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Yeşillim oyunu bütün Tekirdağ'da bilinen ve oynanan bir oyundur. Oyun hikayesi Tekirdağ' da köyün birinde yeşil giysiler giyen kızın güzelliğine olan hayranlık üzerine oluşmuştur. Sadece kızlar oynamaktadırlar.

4.38. Yüksek Yüksek Tepelere Oyunu

Tekirdağ halk oyunlarından. Balkanlardan taşınma bir türküdür. Göçmenler tarafından getirilmiştir. Bütün Trakya'da

bilinir ve söylenir. Tekirdağ'da halk oyunu haline getirilmiştir. Karşılama türü oyunlardandır. Sadece kızlar tarafından oynanır.

4.39. Zekiyem Oyunu

Tekirdağ yöresi halk oyunlarından. Zekiyem oyunu bütün Tekirdağ'da bilinen ve oynanan bir oyundur. Sadece kızlar tarafından düğün ve eğlencelerde oynanır.

5. SONUÇ

Somit olmayan kültürel mirasın korunmasında halk oyunları, toplumların kültürel kimliğini yaşatan ve kuşaklar arası sürekliliği sağlayan temel unsurlardandır. Modern dünyada karşılaşılan değişimlere rağmen, yasal düzenlemeler, toplumsal katılım, eğitim ve teknolojik araçlarla halk oyunları yaşatılabilir ve gelecek nesillere aktarılabilir. Böylece somut olmayan kültürel mirasın zenginliği korunmuş olur.

KAYNAKÇA

- Blake, J. (2009). Safeguarding intangible cultural heritage. *International Journal of Cultural Property*, 16(2), 189-203.
- Bortolotto, C., & Nijman, V. (2009). Digital archiving and cultural heritage. *Journal of Cultural Heritage*, 10(3), 257-265.
- Brown, M. F. (2010). *Who Owns Native Culture?* Harvard University Press.
- Hafstein, V. T. (2009). Intangible heritage as a list: From masterpieces to representation. *Museum International*, 61(1-2), 24-29.
- Kaptan, F. (2018). Türkiye’de somut olmayan kültürel mirasın korunması. *Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 45-60.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2004). Intangible heritage as metacultural production. *Museum International*, 56(1-2), 52-65.
- Kurin, R. (2004). Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the 2003 UNESCO Convention: A Critical Appraisal. *Museum International*, 56(1-2), 66-77.
- Özkan, M. (2017). Türkiye’de somut olmayan kültürel miras koruma politikaları. *Kültür Politikaları Dergisi*, 3(1), 12-28.
- Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. Routledge.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2021). *Somit Olmayan Kültürel Miras Envanteri Raporu*.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*.

GÖLGE VE SİLÜET ETKİNİN SANATTAKİ İZLERİ

Çağla TULUKÇU ARKMAN¹

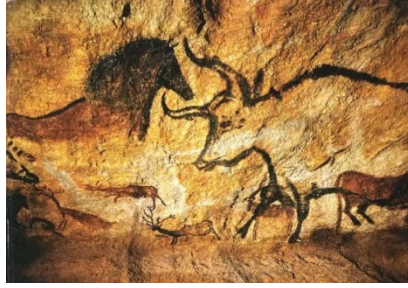
1. GİRİŞ

Gölgenin kökeninde insanlık tarihinin belki de en eski sorusuna bir yanıt aranmaya çalışılmıştır: Ben kimim ve varlığımın anlamı nedir? İnsanın gölgesiyle ilişkisi aynı zamanda ışıkla ve karanlıkla olan ilişkisidir. Kendi varlığı üzerinden bir başkasının gölgesine ve kontur imgesine yüklediği anlam, mitlere ve hikayelere ilham kaynağı olmuştur. Duyusal ve aynı zamanda ruhsal deneyimin önemli bir parçası olarak gölge, silüet, kontur ve profil imgeler bu çalışmanın araştırma konusudur. Figürler, imgeler, yansıtılmış görüntüler saydam, basit ama güçlü etkiler yaratmakta ve geleneksel bağlamından çıkarak günümüzde başka metaforların üretimine de olanak tanımaktadırlar. Kolektif bir hafızanın izlerinin belirlediği bir gölge oyunu performansında ya da yansıtılmış gölgelerin etkisindeki bir enstalasyonda imgeyi tasarlayan, imgeyi oynatan ve onunla karşı karşıya gelen (seyirci) arasında oluşan karşılıklı etkileşim; gölge, silüet, kontur ve profil imgelerin kendini zamana karşı yeniden üretebilen çağdaş birer sanat formu olduklarının da kanıtıdır. Çalışma, tarihsel gelişim noktalarını bu bağlamda incelerken, aynı zamanda konuyla ilgili kişilere referans noktaları sunabilmeyi amaçlamıştır.

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Dekorü ve Kostümü Bölümü, cagla.arkman@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0238-9019.

2. GÖLGENİN UZAK GEÇMİŞİ ÜZERİNE

İnsan, zihninde tanımlayamadığı görüntüleri yarattığı imgelerle gün ışığına çıkarırken kontur ve silüeti kullanılabileceğini uzun zaman önce fark etmiştir. Bir imgeyi yaratırken (Lewis-Williams, 2024); mağara duvarı yüzeyindeki bir çatlağı ya da bir kıvrımı resmin içine dahil etmiş ve elinde kendi buluşu olan bir ışık kaynağını bu imgelere yaklaştırıp uzaklaştırdığında oluşan değişimleri fark etmiştir. Işık ve gölge sayesinde yakaladığı hareketsel etkiler bir yandan hayal dünyasını genişletmiş, diğer yandan maddeyle daha farklı bir ilişkiye girmesini sağlamıştır: “İnsanlar, hareket eden gölgelerin hayali etkileşimlerini güç aramak ve o gücün imgelerini yaratmak için kullanmıştı” (Lewis-Williams, 2024, s. 208) (Görsel 1).



Görsel 1. De Gostini Picture Library arşivine ait, fotoğrafçı G. Dagli Orti tarafından çekilmiş olan Lascaux Mağarası’ndaki duvar resimlerinden bir detay.

İmgenin ortaya çıkışı aynı zamanda ritüellerin doğuşuna da işaret etmektedir. İnsanın dünyadaki varlığını tanımlamak için ürettiği mitlerin ve düzenlenen törenlerin yaşamsal bir önemi vardır. “Arkaik toplumlarda mitleri bilmek, nesnelerin kökenindeki sırrı öğrenmektir” (Eliade, 2016, s. 27). Bu sır ayrıcalıklı kişilerin erişebileceği türden bir bilgidir. Akla gelebilecek her şeyin varlık nedenini ve evrenin yaratıldığı ilk ana işaret eden kutsal zamanları anımsamak içinde olduğu zamanı anlamının bir yoludur (Eliade, 2016, ss. 32-35). Bu anlamda

gölge oyununun mitolojik öykülerin aktarılmasındaki fonksiyonu, gölge oyunu ustasına gösterilen saygı ve kuklalara atfedilen kutsallık önemlidir. And (1977); Wayang Kulit gölge oyununda, figürlerin oynatıcıları olan dalangların ataların ruhlarıyla halkın arasındaki aracılıklarına dikkat çekerek, Cava gölge oyununun animizm ritüelleriyle ilişkisine değinmiştir (Görsel 2).

Geleneksel bir gölge oyunu tasviri yapım aşamasından itibaren kutsallıkla bağlantılıdır. Saydamlaştırılmış deriden ya da kâğıttan bir gövdenin ince detaylarından, renklerinden ve kıvrımlı konturlarından geçen ışık, forma büyülü bir etki kazandırır. İmgelerin ve ritüellerin dünyası böylelikle buluşur. Bir mağaranın içinde başlayan, insanlığın ortak belleğine yerleşen gölge, kontur ve silüet imgeler, gösteri nesnesi olarak ilk kez Asya toplumlarında anlam kazanmış, kutsal etkinliklerde ve “yeni bir evin inşası” gibi gündelik konularda yüzyıllardır hayatın doğal bir parçası olmuşlardır (Ruizendaal & Hanshun, 2009, s. 10).



Görsel 2. Endonezyalı ünlü "dalang" (gölge oyunu ustası) Ki Manteb Sudharsono tarafından gerçekleştirilen bir Wayang Kulit gösterisi (Gunawan Kartapranata Arşivi).

3. GÖLGEDEN KONTUR İMGEYE, PROFİLDEN SİLÜETLERE

Başlangıcından beri sanat eyleminin ritüelistik bir deneyim olduğu düşünüldüğünde, insanoğlunun ışık ve gölgeye

hem fiziksel hem de metaforik olarak yüklediği anlam, kontur imgenin fonksiyonunun anlaşılması açısından önemlidir. Gölge; trajik ve gülünç, gündelik ve politik hikayelerin içinde, insanlık tarihi kadar eski ve çoğu kez gizemli bir yol arkadaşı gibi varlığını sürdürmüştür.

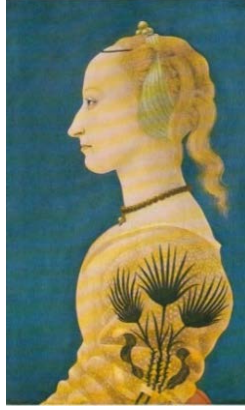
Çin imparatoru Wu, sevgilisinin ölümünden sonra duyduğu hüznün tesellisini saraya getirtilen canlandırma ustasının imparator için düzenlediği bir gösteride; perdeye düşen ve ölen kadını anımsatan bir gölgede aramıştır (And, 1977). Resim sanatında tasvirin başlangıcı olarak da kabul görmüş antik dönem bir başka hikâyede çömlekçi Budates; savaşa gitmek üzere veda eden sevgilisinin ardında bıraktığı gölgesini, konturlarından çizerek duvara sabitleyen kızı için, kalan kontur imgeyi kil üzerine basarak çoğaltmıştır (aktaran Stoichita, 2006). Her iki anlatıda da kaybedilenin hatırasını canlı tutabilmek için gölge ve kontura sığıldığı; izdüşümün ise bir tasvire dönüştüğü görülmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. 1775 yılına tarihlenen ressam David Allan’a ait olan ve Korinthoslu genç kızın, sevgilisinin gölgesinin konturunu aldığı anı konu eden “ The Origin of Painting “ isimli yağlı boya tablo.

Simons’un (2014) belirttiğine göre, on beşinci yüzyılda Toskana’da Quattrocento dönemine ait ve profilden resmedilmiş kadın portreleri, modelin tanınırlığının yanında, statüsünü de gösteren sembollerle yüklüdür. Evlenme çağına gelmiş genç

kadın portreleri onların erdemli, saf, zarif ve soyunun güzelliğini devam ettirecek bir doğurganlığa sahip olduklarının üstü kapalı bir kanıtıdır. Profilden gözleri tabloyu seyredecek kimseyle etkileşime giremeyeceği için, tutku unsuruna dönüşme tehlikesi ortadan kaldırılmıştır (Görsel 4). Genç kadınlar ailesine ya da müstakbel kocasına ait değerli mücevherlerin ve zenginliğin göstergesi objelerin arasında resmedilerek bir takas nesnesi olarak sunulmuşlardır.



Görsel 4. Ressam Alesso Baldovinetti’ye ait yaklaşık 1465 yılına tarihlenen “Portrait of a Lady Yellow“ isimli tempera tekniğiyle yapılmış ve profilden resmedilmiş bir portre.

Profil imgenin Avrupa’da yeni sosyal sınıfın bir beğenisi olarak on sekizinci yüzyıl burjuvazisinde ilgi çeken iki evresi bulunmaktadır. Birincisi, “Versailles Sarayı’nda inceliğin, sadeliğin, ölçülülüğün hayatın her alanında öne çıktığı bir dönemde” (Tanilli, 2003, s. 166), burjuva konutlarının duvarlarında yerini almış ve dekorasyon anlayışına uygun şekilde küçük çerçevelerde sunulmuş olan silüet portrelerdir. İkincisi ise, Johann Caspar Lavater’ın fizyonomi alanında öne sürdüğü fikirlerinin bir sonucu olarak kişilerin silüetlerini çıkarmak için tasarladığı bir çizim düzeneğidir.

Dekoratif amaçla yapılan bu portreleri ucuz sanat olarak kabul eden aristokrasinin burjuvaziye küçümsemek için seçtiği

silüet ifadesi, Fransa’da XV. Louis döneminde hazine kontrolörlüğü yapan Étienne de Silhouette’in (1709–1767) (“Etienne de Silhouette”, 2024) görevi sırasında öne sürdüğü ve sarayı tasarrufa davet etmesi yüzünden alay konusu olan görüşlerine bir gönderme yapmaktadır. Modası kısa ama etkisi uzun süren bu eğilim için cam, alçı gibi yüzeyler üzerine elde boyanarak veya kâğıttan kesilerek elde edilen iki ana silüet tekniği bulunmaktadır.

Konuyla ilgili olarak Coke (1913), el boyaması profil portrelerin hem estetik hem de ustalık bakımından çok daha değerli olduğu düşüncesindedir. Bu tekniği kullanarak çalışan gerçek profil ustalarının atölyelerinin saygın galerilerle aynı adreslerde olduğunu belirtmiştir. Paganini, Goethe gibi dönemin önemli isimlerinin, hatta İngiltere Kralı III. George’un bile profil portreler yaptırmalarını örnek göstererek, silüet portrelerin prestijini kanıtlamak istemiştir. Siluet portreler bir salon eğlencesi olarak Paris’ten Londra’ya aktarılmış ve popülerliği 1900lerin başına kadar devam etmiştir.



Görsel 5. 2 Nisan 1817 yılına tarihlenmiş iki silüet portre. Sanatçısı bilinmeyen bu koleksiyon parçalarından erkek figürlü portrenin arkasına düşülen notta “Bu tasvir Bay Barnard için yapıldı, Greenwich, 2 Nisan 1817” yazmaktadır.

Portrelerin fotoğraf öncesi çağda dahi bir statü göstergesi olduğu düşünüldüğünde, silüet portreler insanın en tanınır ve kusursuz imgesini kolaylıkla yakalaması bakımından toplumun geniş bir kesiminde yaygınlaşmış ve çeşitli amaçlarla

kullanılmışlardır. Örneğin, on sekizinci yüzyılın ortalarında fizyonomi alanındaki çalışmalarıyla tanınan İsviçreli filozof Johann Caspar Lavater, insan ruhunun yorumlanabileceği fikrini ortaya atarak bir yüzün negatif imgesini çıkarmak üzere tasarlanmış bir çizim düzeneği geliştirmiştir. Dik bir cam şövale olarak tanımlanabilecek sistemde, model camın bir tarafında arkadan aydınlatılmış halde otururken, şövalenin diğer tarafındaki çizer gölgeyi özel bir kâğıda aktarır. Lavater, profil gölgeleri insan ruhunun inceltilmiş en saf hali olarak betimlemiştir (Stoichita, 2006).



Görsel 6. Johann Caspar Lavater'in Physiognomische Fragmente adlı eserinin 4. bölümünün 337. sayfasından: "Baba ve Anne, Oğul ve Kız". Lavater ailesinin silüetleri (yaklaşık 1778).

4. AVRUPA SAHNESİNDE GÖLGENİN DÖNÜŞÜMÜ

Mağara duvarlarının ve gölge perdelerin ardında beliren gölge ve konturun insanlık deneyimindeki etkisi, 17.yy'dan itibaren Avrupa'da farklı bir devamlılık gösterir. Rönesans döneminden itibaren yaşanan toplumsal dönüşümler, Aydınlanma düşüncesi, yeni toplumsal sınıfların ortaya çıkışı, sosyokültürel ilişkileri kökten etkilemiştir. 18. yüzyıla gelindiğinde tiyatrolar, parklar “aristokrat hamilerin” (Sennett, 2010, s. 34) elinden çıkıp emekçi sınıfların da var olduğu geniş bir kamu kesimine açılmıştır. Londra ve Paris bu değişimin açıkça görüldüğü kozmopolit iki kenttir. Öte yandan coğrafi keşifler uzak kültürlerle karşı ilgi uyandırmış, Çin gölgeleri batıda tanınmaya başlanmıştır. Bu gelişmelerin gölgeye ve silüete

mekanik yeni buluşlar ve yeni yorumlar getirmesi bakımından uygun bir ortam yarattığı görülmektedir. ‘Laterna Magica’, ‘Séraphin’in Çin Gölge Tiyatrosu’ ve ‘Le Chat Noir’ kabare bu bağlamda ele alınmıştır.

4.1. Laterna Magica (Büyülü Fener)

Rönesansla başlayıp ivmelenerek gelen bilimsel icatların bazıları sanat ve gösteri üretimine de aktarılmıştır. Örneğin (Bender, 1997), on altıncı yüzyılda resim sanatında bir çizim tekniği olarak kullanılmış olan *camera obscura* (karanlık oda) aynı zamanda fotoğrafın da öncüsü olmuştur. Avrupa’da on yedinci yüzyılda optik ve mekanik alanında canlılık ve hareket üzerine olan merak, mikroskop ve teleskopun icadıyla sonuçlanacaktır. Aynı zamana tarihlenen ve Hollandalı matematikçi (Magic Lantern Collection, t.y.) Christian Huygens tarafından 1650’lerde geliştirilmiş *Laterna Magica (Büyülü Fener)*, kısa süre sonra Danimarkalı matematikçi Thomas Rasmussen Walgensten tarafından daha kullanışlı bir hale getirilerek toplumda hızla yaygınlık kazanmıştır. Başlangıçta uzun mesafeli yansıtma için gerekli netliği yapamaması nedeniyle daha çok evlerdeki gösterilerde tercih edilmiştir. 18. yüzyıla gelindiğinde ise, tekniğin gelişmesine bağlı olarak daha güçlü aydınlatmaların kullanımı bu sorunu gidererek Laterna Magica’nın halka açık alanlar ve kamusal binalarda yapılan büyük gösterilerde ilgi odağı olmasını sağlamıştır. Ayrıca, yetişkinler ve çocuklar için iki ayrı model tasarlanarak Avrupa’da yaygın bir eğlence ve eğitim aracı olmuştur.

Büyülü Fener’in en eski modellerinden biri çalışma mantığı; bir ışık kaynağının önünde konumlanan ve üstünde anlatılacak hikâyeye uygun olarak sıralanmış dört adet el boyaması resmin olduğu şeffaf cam panelin, optik bir camdan (iki çift kondansatör cam lens) geçirilerek duvara yansıtılmasıdır. Laterna Magica, yüksekliği 7cm. olan bir görüntüyü yüzde elli

oranında büyütülebiliyordu. Işık kaynağı olarak mum, balina yağı ve parafin aydınlatmalar kullanılmıştır. On dokuzuncu yüzyıldan sonra, özel efektlerin gelişmesiyle resimlerin üzerine bazı hareketli parçaların montelenmesi hikayelerin dramatik etkisi artmıştır (“Lanterna Magica:”, 2014) (Görsel 5).



Görsel 7. İngiliz ressam Paul Sandby’ya ait yaklaşık 1760 yılına tarihlenen ve bir büyülü fener gösterisi anına odaklanmış karışık teknikte yapılmış resim.

4.2. Séraphin Tiyatrosu

18. yüzyılın başlarında Paris’te, burjuva sınıfı için kafeler, parklar ve tiyatrolar yeni kamusal alanlar olarak öne çıkmaktadır (Sennett, 2010). Bu yerler aynı zamanda merak ve eğlence anlayışının farklılaşmasının paralelinde, çeşitli gösterilerin sahnelendiği mekânlar olmuştur. Aristokrasinin himayesindeki tiyatronun yavaş yavaş burjuvazinin desteklediği bir yapıya dönüşmesi oyuncu-seyirci dinamiğinde bazı önemli değişimleri sağlamıştır. Çin gölge oyunu gösterileri bu yeni seyircinin dikkatini çekmekle kalmamış, geliştirilen yeni tekniklerle anlatım olanakları zenginleşmiştir.

Mitlerden ve ritüellerden doğan gölge tiyatrosunun; Avrupa’da dönemin tiyatrosunu da etkilemiş olan Romantizm akımının “özdeki gerçeği düş gücü ile kavrayıp mit gibi, simge gibi dolaylı anlatım yolları ile ifade etme” (Şener, 1982, s. 114) felsefesine karşılık gelebilecek bir gösteri biçimi olduğu

düşünülebilir. And'ın belirttiği gibi (1977, ss. 384, 388), on sekizinci yüzyılda Almanya'da, Romantik yazarların bazılarının gölge oyunu için çizimler yapmış ve oyunlar kaleme almışlardır. Çocukluğundan beri kuklaya ilgi duymuş Goethe'nin kurduğu kukla tiyatrosunda Çin gölge oyunu tekniğinde kukla gösterileri de sunulduğu bilinmektedir.

Fransa'da, 1767'den önce Çin gölge tiyatrosu pek bilinmemekle beraber kısa süre sonra toplumda oldukça ilgi görmüştür. Bu bakımdan François-Dominique Séraphin'in gölge tiyatrosunun ayrıcalıklı bir yeri vardır (Lagarde, 2008, s. 6, 7). İlk kez 1772 yılında Versailles yakınında Hotel Lannion'da açtığı tiyatrosunda gerçekleştirdiği halka açık gösterileriyle ilgi çekmiştir (Bührmann, 1963, akt. And, 1977, s. 384). *Les Theatres D'ombres* kitabında belirtildiği üzere (Bordat & Boucrot, 1956, s. 81); Séraphin hem tanınırlığını arttırmak hem de itibarını korumak için poster ve broşür gibi tanıtım araçlarını etkili bir şekilde kullanmış, dönemin soylularının ahlaki anlayışına uygun ifadeler seçmeye özen göstermiştir. Örneğin, kraliçe oyunların saraya uygunluğunu araştırdıktan sonra haftada birkaç kez sahne almak üzere kendisiyle anlaşma yapılmasını istemiştir. Böylelikle (Lagarde, 2008) 1784 tarihinde Paris'te Palais-Royal'deki Valois Galeri'ye tiyatrosunu taşıyan Séraphin, daha geniş bir izleyici kitlesi kazanmış ve oldukça ünlenmiştir. Hafta içi her gün ve belli tatil günleri gösteriler yapmıştır. Fransız besteci Louis-Gabriel Guillemain'in bir eserine dayanarak yazdığı ve 1784 yılında ilk kez sahnelenen *Le Pont Casse (Kırık Köprü)* oyunu çok sevilmiş ve uzun yıllar tiyatronun repartuvarında kalmıştır (Görsel 8).



Görsel 8. Dominique Seraphin'in Le Pont Cassé (Kırık Köprü) adlı oyunundan bir sahne

1789 Fransız Devrimi sonrasında Séraphin tiyatrosu *Gerçek Halkın (Devrimcilerin) Tiyatrosu (Théâtre des Vrains sans Culottes)* almış ve devrim ruhunu öne çıkaran oyunlar sahnelemiştir (Bordat & Boucrot, 1956, s.80).

Séraphin'in, oyun metinlerinin seçiminden, sahne tekniğine kadar tiyatrosunu titizlikle geliştirmiş olduğu görülmektedir. Gölgelelerini orijinal Çin gölgelelerinden farklı olarak “metalden dekupe ederek yapmıştır. Oynatıcı tarafından hareket ettirilen ahşap bir taban üstündeki silüet figürler; metal çubuklardan, tahrik tekerleğinden, eksantrik diskten ve yaydan oluşan” (“1790 metal articulated shades”, 2023) ve saat mekaniğini andıran bir düzenek sayesinde otomat benzeri bir etkide oynatılmışlardır.

Séraphin, bir gölge oyunu ustası olarak Fransa'da saygı görmüştür. Zamanında oyunlarına çocuklar ve gençler önemli bir ilgi duymuştur. 1800 yılındaki ölümünden sonra tiyatrosu bir süre daha ayakta kalmıştır. Onun tiyatrosunun etkilerini taşıyan minyatür Çin gölge tiyatrosu setleri ve yapım-oyun tekniğine dair kitaplar Avrupa'da yoğun ilgi görmüştür.

4.3. Le Chat Noir (Kara Kedi Kabare)

Avrupalı seyircinin zamanla benzer oyunları izlemekten azalan ilgisi, on dokuzuncu yüzyılın sonunda artistik kabarenin öncüsü sayılan Rudolf Salis tarafından Paris’te açılan *Le Chat Noir* ²(Kara Kedi) adındaki mekân sayesinde yeniden yeşerecektir.

Houchin’in (2016) belirttiği gibi, eski bir postane binasında açılan kabarenin ilk seyircileri kar etmeksizin çalışması gerektiği konusunda uzlaştığı dönemin en önemli sanatçılarından ve edebiyatçılarından oluşan küçük bir seyirci topluluğudur. Ancak, Salis’in bu ilkeyi bozarak halkın geneline kabaresini açması gündemin sosyolojik ve politik nabzını tutan şarkıların bizzat burjuva seyircinin önünde söylenmesine imkan vermiştir. Le Chat Noir asıl ününü ise, 1884 yılında Montmartre’daki yeni yerinde gölgeler sayesinde kazanmıştır. “Bir gece, Jules Jouy şanson söylerken açılışın önüne asılmış küçük bir masa örtüsünün arkasında duran bir ışık kaynağının önünde Henri Riviere kestiği figürleri hareket ettirmiştir” (Houchin, 2016, s. 7-8). Bu doğaçlama anın etkisi Salis’e, 1897 yılındaki ölümüne kadar sürecek gölge oyunu performansları için ilham vermiştir.

Le Chat Noir gösterilerinin önemli isimlerinden biri olan Henri Riviere, ressam, dekoratör, makinist ve fizikçi gibi hareket edebilen çok yönlü bir sanatçıdır. Kendi buluşu olan özel bir emayeyle kaplanarak fırınlanmış camları, farklı niteliklerde başka camlarla birleştirerek yarattığı kombinasyonları *oxyhydrique* (oksihidrik) adı verilen bir cihazla perdeye yansıtarak şiirsel tablolar elde etmiş ve zamanın seyircisinde derin bir etki bırakmıştır (Bordat & Boucrot, 1956).

Tiyatronun diğer bir yaratıcı ismi olan Caran d’Ache ise, *L’Epopée (Destan)* oyunuyla Le Chat Noir kabarenin tarihine

² Bu isim (Houchin, 2016, s.7), Edgar Allan Poe’nun kısa bir hikâyesine duyduğu hayranlık nedeniyle Salis tarafından verilmiştir.

geçmiştir (Görsel 9). Çin gölge tiyatrosu etkilerinde 30 sahneden oluşan bu sessiz oyunda İmparator Napolyon üzerine hikayeler aktarılırken sanatçının sade konturlarla yaratılmış ve yüzleri olmayan kalabalık atlı asker grubunun uzun bacaklı figürleri, seyircide tek bir bedenmiş izlenimi yaratabilmiştir. Böylelikle gölge figürler seyircisini şaşırtacak derecede savaşın heyecanını ve büyüklük duygusunu sağlayabilmişlerdir. Sanatçının "sessiz şiiri, kayan güzel gölgeleri" bir destan yaratmıştır (Lamaitre, akt. Bordat & Boucrot, 1956, s. 158-159).



Görsel 9. L'Épopée oyunu için Caran d'Ache tarafından tasarlanmış çoklu figürlerden bir sahne

Her iki sanatçı zamanında gölge tekniğini en üst noktaya taşımışlardır. Bununla beraber gölge oyununun doğasında var olan hicvin Le Chat Noir'un gösterilerindeki varlığı, Rudolf Salis'in perdenin önünde gündeme dair yaptığı yorumlarla da güçlenmiştir. Montmartre'daki sahnede gölgeler böylelikle yeni bir estetik ve anlatım değerine ulaşmıştır.

5. GÜNÜMÜZDE GÖLGEYE DAİR

Eski zamanlardan beri konturlarıyla sınırlandırılmış gölge oyunu figürüne bir temsil nesnesi olarak bakıldığında; ışığın önündeki kısıtlı hareketleri, coşkulu, hüznü ve zaman zaman tedirgin edici görüntüsü hem oynatıcısı hem de izleyicisi için canlandırmanın ve canlanmanın (animizm) yarattığı güçlü bir

etkiye sahiptir. “Bir nesnenin hayat bulmasını hayal etmemize izin veren dilsel ve psikolojik yatkınlıklar temsili mekanlarda uyarılır ve pekiştirilir. Temsil duvardaki gölgeden, sayfadaki kelimelerden ya da ekrandaki imgeden başka bir şey olmadığına göre, canlandırma fantezisinin sürdürülebilmesine bağlıdır” (Kakoudaki, 2016, s. 33).

Görsel yapısı ve anlatımındaki sadeliğiyle önce Asya’da geleneksel bir anlatım biçimi olarak başlayan, daha sonra on yedinci yüzyılın sonu ve on sekizinci yüzyılın ikinci yarısındaki gelişmelerle birleşerek modernleşen gölge, silüet ve projeksiyon görüntüler pek çok sanatçıya esin kaynağı olmuştur. Örneğin, yirminci yüzyıl sinemasının öncülerinden Lotte Reiniger, sinemanın teknik olanaklarıyla silüet gölgeleri bir araya getirerek şiirsel bir görsellik yaratmıştır. 1980’lerde Fransız sanatçı Christian Boltanski, çocukluk anılarının ve korkularının yansıması olan dekupe metal imgelerini *Theatre d’ombre (Gölge Tiyatrosu)* adlı enstalasyonu ile sanat izleyicisiyle buluşturmuştur.

Yukarıdaki bölümlerde görüldüğü üzere gölge, silüet ve kontur; zaman ve mekân içinde anlam değiştirebilen ve kendisini sürekli üretebilen kolektif formlardır. Sanatsal kimlikleri ekseninde, gölge ve silüet üzerine, geçmiş pratikleri yapıtlarına aktarmaları ve yeni mecralar yaratmaları bakımından öne çıkan üç sanatçıya değinilerek; William Kentridge ve Nalini Malani’nin ışığın, sesin, müziğin ve projeksiyon görüntülerin mekanik sistemlerle beraber kullanıldığı ve sergi mekânındaki izleyiciye interaktif bir deneyim yaşatmak üzere tasarlanmış enstalasyonları ve Kara Walker’ın on sekizinci yüzyılın silüetlerini politik bir kimlik meselesi olarak ele alarak günümüze taşıdığı kurgusal kitabı bu bağlamda değerlendirilecektir.

5.1. William Kentridge

Güney Afrikalı sanatçı Kentridge'in (1955) bireysel ve kolektif çalışmalarının arka planında; çocukluk ve aile anılarının, ülkesindeki siyasi çatışmaların, politika, tarih, bilim, edebiyat ve tiyatro metni okumalarının, beden- nesne-ritm ilişkisi üzerinden yapılan bedensel etütlerin, ışık – gölge etütlerinin, kukla-maske-gölge araştırmalarının, projeksiyon – ışık – hareket üzerinden çeşitli buluşların ve sayısız provanın yer aldığı titiz bir hazırlık sürecinin olduğu göze çarpmaktadır. Sanatçı, kurşunkalemin etkileriyle ortaya çıkan etütlerinin bir sonucu olarak, eserlerinin doğasını oluşturan anlık imgeleri ve görüntüleri film, projeksiyon ve ses teknikleri gibi çeşitli üretim olanaklarıyla birleştirmiştir. Video enstalasyonların, tiyatro ve opera için sahne tasarımlarının yanı sıra, oyunculuk ve yönetmenlik de yapmaktadır.

Kentridge (2009), İstanbul Modern'de 2009 yılında açılan *Gölgeye Övgü Sergisi*'nin kataloğunda yer alan ve serginin ismine de ilham veren yazısında Platon'un *Gölge Alegorisi*'nden hareketle düşüncelerini dile getirir ve gölgelerin psikolojik boyutundan ziyade biçimin ortaya koyduğu anlamın peşinde olduğunu ifade eder. Nesneler, silüetler ve kukla olarak gölgeler gözle görülenin (imge) ve onun ardındakinin (öteki bilginin) her ikisinin de varlığını bilinçli kılmaktadırlar. “Başparmakları çapraz yapılmış hareket eden iki elin gölgesi ve kanatlarını çırpıp bir kuşun gölgesi veya kelebeğin gölgesi. Burada aslolan karşımızda duran şeyin aynı anda bunların ikisinin birden olduğunu anlamamızdır ve bundan alacağımız zevkin bu anlayışla bir ilgisi vardır” (İstanbul Modern, 2009, s. 20).

William Kentridge'in 2012 yılında ilk kez sergilenen *The Refusal of Time* (Zamanın Reddi) adlı çalışması; beş kanallı ve 28 dakikalık bir video yerleştirmesidir. Proje, zaman kavramı üzerine bilimsel okumalardan ilham almıştır. Yerleştirme, merkezinde bulunan ve nefes alıp veriyormuş izlenimi veren bir

pnömatik sistemle desteklenmektedir. Sanatçı, Elephant (Fil) isimli bu körüklü makineyle on dokuzuncu yüzyıl Parisinde yerel saati ayarlamak üzere geliştirilen bir sisteme gönderme yaparak “tarihimizi ve zamanı pompalıyor” ifadesini kullanır (“William Kentridge”, t.y.).

The Refusal of Time enstalasyonunun bir diğer çıkış noktası, on dokuzuncu yüzyılın ortalarında fark edilen ışık hızının sonsuz olmadığı gerçeğidir. Kentridge’in beş farklı projeksiyon cihazı sayesinde mekana düşen çizimlerinin, gölgelerinin, ses ve görüntülerinin esin kaynağı böylelikle ortaya çıkmıştır. Bunlar eski zaman ölçüm cihazlarının görüntüleri, animasyon çizimleri gibi karmaşık kolajları içermektedir.

Metropolitan Müzesi’nin (The Met) koleksiyonu içindeki yer alan çalışmaya ait filmin son sahnesinde gölge silüetlerden oluşan bir geçit töreni sürükleyici bir müzik eşliğinde odanın etrafında dolaşmaktadır (Alteveer, 2014). Sanatçının, yarattığı metaforların paralelinde gölgeyi bir aktarım nesnesi olarak etkili bir şekilde kullandığı görülmektedir.

5.2. Nalini Malani

Nalini Malani (1946) sanatsal çalışmalarını Hindistan’da sürdüren politik bir sanatçıdır. “Resim, çizim, enstalasyon, animasyon, video ve tiyatro” Malani’nin sanatsal pratiğinin önemli parçalarıdır (“Nalini”, 2012). Pakistan Karaçi doğumlu sanatçı, feminizm, tarihsel şiddet ve özellikle kadına yönelik şiddet konularını yaşadığı coğrafyanın özelinde eserlerine taşımaktadır. Hint ve Yunan mitolojileri imgelerini oluştururken yararlandığı iki önemli kaynaktır.

Malani’nin 2012 yılına tarihlenen video enstalasyonu In Search of Vanished Blood, 2001 yılından beri geliştirdiği *video gölge oyunları* serisinin en yetkin örneklerinden biridir. Eserin ismi Pakistanlı şair Faiz Ahmed Faiz’in bir şiirinden alınmıştır,

ancak başka edebiyat okumaları da kendisine ilham vermiştir (“İca”, 2016).

Çağdaş bir gölge oyunu olarak adlandırılabilen bu eserdeki mekânın duvarına yansıtılan kolaj imgeler; Heiner Müller’in Hamletmachine ve Samuel Beckett’in Krapp’ın Son Kaydı oyunlarındaki ve aktivist yazar Mahasweta Devi’nin Draupadi adlı kısa hikâyesindeki cümlelerle birleştirilmiştir. Ses kurgusuyla güçlenen ve Doğu ve Batı kültürlerinden seçilmiş imgelerin, projeksiyon görüntüler ve ses kurgusuyla beraber yarattığı atmosfer izleyicisine büyüleyici bir deneyim sunmaktadır (“The Met”, 2017).

Odanın merkezinde asılı duran, elle boyanmış çeşitli kültürel ve tarihsel simgeler beş adet şeffaf silindirin kendi etrafında dönmesiyle odanın etrafına yayılırlar ve altı adet 11 dakikalık video projeksiyondan yansıtılan diğer filmin görüntüsüyle birleşirler. Şeffaf silindirler dönerken, renkli ve katmanlı görseller duvarlara yansır ve 18. ve 19. yüzyıllardaki laterna magica sunumları ve diğer proto-sinema denemelerini andıran sihirli bir ortam yaratır (“İca”, 2016).

The Kyoto Prize Sempozyumu’nda 14 Mart 2024 tarihinde yaptığı *My Reality is Different* başlıklı konuşmasında sanatçı (“Kyoto Prize”, 2024, 31:55) *In Search of Vanished Blood* adlı eserinde kullandığı şeffaf malzemenin çıkış noktasının, tiyatro için tasarladığı bir kostüm olduğunu belirtir. Tiyatroda oyuncunun çabucak farklı karakterlere dönüşmesine imkân veren saydamlık, Malani’nin bu projesinde büyüleyici gölgeler elde etmesini sağlamıştır.

Aynı zamanda seyirci, çevresini sarmalayan atmosfer nedeniyle neşeden acı hissine dönüşen bir ruhsal deneyimi de yaşamaktadır (“Kyoto Prize”, 2024).

5.3. Kara Walker

New York’lu sanatçı Walker (1969), sanat hayatına resimle başlamıştır. Amerika’da Güneyli bir ailenin üyesi olarak atalarının izini sürmüş ve Amerikan tarihini incelemiştir. Kimlik arayışı içinde resim yapmayı bıraktığı bir dönemde yaptığı yoğun bir okumalar esnasında fizyonomi üzerine yazılmış kaynaklar ilgisini çekmiştir. Bu durum silüet figürlerle karşılaşmasını sağlamıştır. Çizme pratiğiyle yeni keşfi birleştğinde sanat üretiminde yeni bir sayfa açılmıştır.

En sonunda bir şeyi çıkardığınızda, bir şeyi kesip bütününden ayırdığınızda, elinizde iki taraf olur; biri pozitif, diğeri negatif. Bu diyalektiği gerçekten çok sevdim...Bu, doğrudan silüet kesimlerine yönelmemi sağladı. Silüet portreleri, silüet sahneleri vardı; Afrikalı kölelerin silüet şeklinde tasvir edilmiş görüntüleri ve fizyonomi ile ırk çalışmalarının tarihine dair bir bağ vardı. Bu çalışmalar, yüz profillerini ırkın ve zekânın göstergesi olarak kabul ediyordu. Bir anda, bu profilin, siyahlığın ve bu boşluğun—tamamen bilgiyle dolu bir boşluk gibi görünen bu şeyin—etrafında çok fazla bilgi ortaya çıktı (“Mac”, 2014, 02:53).

Sanatçının, 1997 yılında bir kitap olarak tasarladığı *Freedom: A Fable. A Curious Interpretation of the Wit of a Negress in Troubled Times* isimli projesi bir fabl denemesidir. Deri ciltli ofset baskı, dokulu kağıtlardan kesilmiş cut-out tarzı siyah figürlerden sahnelerin oluşturduğu pop-up kitabın konusu özgürleştirilmiş bir kadın köle hakkındadır. Walker’ın hikâyesi, 18. ve 19. yüzyıllardaki minstrel³ gösterilerinde, romanlarda ve

³ 19. yüzyıl Amerika’sında popüler olan, ırkçı tiyatro gösterileri. Beyaz sanatçılar yüzlerini siyaha boyayarak Afro-Amerikan insanları alaycı bir şekilde canlandırmışlardır (“Defending Freedom, Defining Freedom Blackface: The Birth of An American Stereotype”, t.y.).

sanat eserlerinde ortaya çıkan olumsuz stereotiplerin devam ettiğini vurgulamak ister. Bu çalışma gerçek ve kurgu arasında bir noktadadır (“Princeton Artmuseum”, t.y.).

Silüetlerle çalışmak ait olduğu yeri anlamak, köklerini ve siyahi kadın kimliğini sorgulamak için Walker’a önemli bir alan açmıştır. Sanatçının silüet gölge oyunu filmlerindeki ya da beyaz duvarların üstünde yaratılmış olan hikayelerindeki siyah kahramanlar romantik görüşlerinin aksine hiddetli ve korkutucu bir politik tarihin eleştirisini yapan birer aktarım nesneleridir. Walker, kuklalarla geçirdiği zamanın çocuksu yönünü belirtirken “şeyleri canlandırmanın verdiği” heyecana da vurgu yapmaktadır (“Mac”, 2014, 07:14).

6. SONUÇ

Mağaradaki yansımalarından başlayarak, antik hikayelere konu olan gölgenin geçmişine doğru iz sürüldüğünde insanın varoluş deneyimiyle olan yakın ilişkisi göze çarpmaktadır. Kişinin kendi bedenini basitçe kullanarak yarattığı ışık oyunlarının arkasında bu yakınlık bulunmaktadır. Başlangıcından bu yana gölge ve silüet birer kontur imge olarak trajik olandan grotesk olana hikâyenin çağırdığı anlamla bütünlük kazanarak var olmuştur. Mitlerin içinden doğmuş ve Asya’da kutsal sayılan gölge oyunu figürleri, Avrupa’da on beşinci yüzyılın Quattrocento dönemine ait profil portreler, on yedinci yüzyılda Laterna Magica’dan duvara yansıyan durağan renkli görüntüler, on sekizinci yüzyıl burjuvazisinin silüet ve profil imge merakı, Çin gölge tiyatrosunun Fransa’da Le Chat Noir kabareyle entelektüel bir seviyeye taşınması gibi tarihsel aşamaları değerlendirildiğinde gölgeye bağlı deneyimlerin gösterdiği; gelişmeye yatkın ve insani duyguların derinlikli ifadesinde yeni olanaklar sağlayabilen bir sanatsal formu olduğudur. Aynı zamanda geçmişten beri hem kendine özgü hem de girdiği kültüre

özgü özellikleri kullanarak yeni ortamlar sağlaması dikkat çekicidir.

İmgenin yarattığı kolektif etkinin günümüzden üç sanatçının özelinde değerlendirilmesinde ve onların sanatsal üretimlerine odaklanılmasında ortak bazı önemli noktalar göz önünde bulundurulmuştur: Çocukluk geçmişlerinin ve yaşadıkları coğrafyanın politik geçmişinin yapıtlarındaki etkisi, resim ile başladıkları sanat kariyerleri, yaptıkları yoğun mitoloji, tarih, edebiyat ve tiyatro okumaları. Ve en önemlisi; tüm bu unsurların birleşimi sonucunda yollarının gölgeler ve silüetlerle kesişmesi sonucu sanat deneyimlerini zengin ve farklı noktalara taşıyabilmeleri.

Gölge, kontur ve silüet imgeler biçimsel etkisini koruyarak yaşanan dünyanın bir parçası olmaya ve anlam üretmeye devam etmektedir. Böylelikle sanatçılar ve akademisyenler için atölye uygulamalarında geleneksel anlamının dışında da yeni olanaklar sağlayabileceği görülmektedir.

Makale için yararlanılan, “Les Theatres D'ombres: Histoire et techniques” adlı kitabın ilgili bölümlerinin Türkçe çevirisinde verdiği nazik destekten dolayı Sayın Noémi Lévy Aksu'ya teşekkür ederim.

KAYNAKÇA

1790 metal articulated shades, françois dominique séraphin by the history of the discovery of cinematography. (2023, Şubat 21). Erişim Tarihi: 02.04.2025,

Alteveer, I. (2014). *The Refusal of Time by William Kentridge.* Erişim Tarihi: 03.04.2025, [www.metmuseum.org: https://www.metmuseum.org/art/online-features/metcollects/the-refusal-of-time](http://www.metmuseum.org/features/metcollects/the-refusal-of-time)

And, M. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu.* Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Asia, Nalini Malani In Search of Vanished Blood, 2012. (2012). Erişim Tarihi: 03.04.2025, Kadist: <https://kadist.org/work/untitled-125/>

Bordat, D., & Boucrot, F. (1956). *Les Theatres D'ombres: Histoire et techniques.* Paris: L'arche.

Coke, D. (1913). *The art of silhouette.* Erişim Tarihi: 05.04.2025, Internet Archive: <https://archive.org/details/artofsilhouette00cokeuoft/page/n315/mode/2up>

Corbin, A., Guerrand, R. H., Hall, C., Hunt, L., Fugier, A. M., & Perrot, M. (2021). *Özel hayatın tarihi / Fransız devriminden Büyük Savaşa* (Cilt IV.Cilt). (A. Berktaş, Çev.) İstanbul: Alfa BasımYayın Dağıtım.

Defending Freedom, Defining Freedom Blackface: The Birth of An American Stereotype. (tarih yok). Erişim Tarihi: 05.04.2025, National Museum of African American History & Culture: <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>

Eliade, M. (2016). *Mitlerin Özellikleri*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Etienne de Silhouette. (2024, Eylül 11). Erişim Tarihi: 02.04.2025, Wikipedia The Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne_de_Silhouette

Freedom, a Fable: A Curious Interpretation of the Wit of a Negress in Troubled Times, with Illustrations, 1997. (1998). Erişim Tarihi: 03.04.2025, princeton artmuseum: <https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/35572>

Houchin, J. (2016, 02 26). *The Origins of the Cabaret Artistique, The Drama Review: TDR, Vol. 28, No. 1, Spring, 1984*. Erişim Tarihi: 04.02.2025, Jstor: <https://www.jstor.org/stable/1145557>

In Search of Vanished Blood II. (2012, 2017). Erişim Tarihi: 04.02.2025, The Met: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/747794>

Internet Archive: <https://archive.org/details/woman-hiding-her-face-under-the-mask-of-a-donkeys-head.-articulated-shadow-attrib/01%20Seraphin%20Articulated%20Iron%20Donkey.jpg>

İstanbul Modern. (2009). Gölgeye övgü. W. Kentridge içinde, *Gölgeye Övgü*, (Barış Tunç, Ed.), İstanbul: İstanbul Modern.

Kakoudaki, D. (2016). *Robot Anatomisi, Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan*, Çev. Deniz Aras, İstanbul: Kolektif Kitap.

- Kara Walker at the MAC: 24 Jan - 27 Apr 2014.* (2014, 01 14).
Erişim Tarihi: 03.04.2025, youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=5QbXdPv-O1g>
- Kentridge, W. (t.y.). *Krauss William Kentridge*. Erişim Tarihi:
03.04.2025, academia.edu:
<https://www.academia.edu/79298387>
- Lagarde, E. (2008, Mayıs 17). *Ombres chinoises, guignoli marionettes*. Erişim Tarihi: 01,04.2025, Internet Archive:
<https://archive.org/details/ombreschinoisesg00lagauoft/page/8/mode/2up>
- Laterna Magica: A Pageant of Illusions.* (2014, Kasım 6).
Erişim Tarihi: 02.04.2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=w1XkqtzLfKo>
- Lewis-Williams, J. D. (2024). *Mağaradaki Zihin, Bilinç ve Sanatın Kökenleri*. Çev. Tolga Esmer, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Magic Lantern Collection.* (t.y.). Erişim Tarihi: 31.03.2025,
Laterna Magica, Museum for Visual Knowledge:
<https://www.laternamagica.co/magic-lantern-collection/>
- Nalini Malani My Reality is Different.* (2024, 05 09). (K. Prize, Prodüktör), Erişim Tarihi: 07.04.2025, YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=Xl7JW2QJWpE>
- Nalini Malani: In Search of Vanished Blood.* (2016). Erişim Tarihi:
07.04.2025, ICA:
<https://www.icaboston.org/exhibitions/nalini-malani-search-vanished-blood/>
- Project Wozzeck.* (2017). Erişim Tarihi: 01.04.2025, Kentridge Studio: <https://www.kentridge.studio/william-kentridge-projects/wozzeck/>

- Ruizendaal, R., & Hanshun, W. (2009). *Asian Theatre Puppets, Creativity, Culture and Craftsmanship, From The Collection of Paul Lin*. Birleşik Krallık: Thames&Hudson.
- Sennett, R. (2010). *Kamusal insanın çöküşü*, Çev. Abdullah Yılmaz ve Serpil Durak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Simons, P. (2014, Haziran 19). *Art Journal* 28. NGV: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/a-profile-portrait-of-a-renaissance-woman-in-the-national-gallery-of-victoria/>
- Stoichita, V. I. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi*, Çev. Bilge Aydın, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Şener, S. (1982). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. İstanbul: Adam Yayıncılık.
- Tanilli, S. (2003). *Yüzyılların gerçeği ve mirası, Cilt III, 16. ve 17. yüzyılların: kapitalizm ve dünya*. İstanbul: Adam Yayınları.
- William Kentridge: Documenting a Studio Practice in Praise of Shadows and the Less Good Idea*. (t.y.). Erişim Tarihi: 03.04.2025, [whitewall.art: https://whitewall.art/art/william-kentridge-documenting-a-studio-practice-in-praise-of-shadows-and-the-less-good-idea/](https://whitewall.art/art/william-kentridge-documenting-a-studio-practice-in-praise-of-shadows-and-the-less-good-idea/)

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Pievani, T. (2012). *Homo sapiens. Il cammino dell'umanità*, Novaro İtalya: Istituto Geografico de Agostini.

Görsel 2.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wayang_Perfo

rmance.jpg#/media/File:Wayang Performance. jpg /,
Erişim Tarihi: 31.04.2025.

Görsel 3.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:David_Allan_-_The_Origin_of_Painting_%28%27The_Maid_of_Corinth%27%29_-_NG_612_-_National_Galleries_of_Scotland.jpg# , Erişim Tarihi: 12.06.2025.

Görsel 4. Kaynak: Regoli, G. D. , Gandolfoi G. , Mellini, G. L. , Monti, P. , Pallucchini, A. ,Collobi, L. R. (1969).
National Gallery London. Milano: Newsweek Inc. & Arnoldo Mondadori Editore.

Görsel 5.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Picture,_silhouette_\(AM_1967.189-1\).jpg#/media/File:Picture,_silhouette_\(AM_1967.189-1\).jpg#](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Picture,_silhouette_(AM_1967.189-1).jpg#/media/File:Picture,_silhouette_(AM_1967.189-1).jpg#), Erişim Tarihi: 01.04.2025.

Görsel 6.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zentralbibliothek_Z%C3%BCrich_-_Portr%C3%A4ts_der_Familie_von_Johann_Caspar_Lavater_-_000003116_2.tif?page=1#/media/File:Zentralbibliothek_Z%C3%BCrich_-_Portr%C3%A4ts_der_Familie_von_Johann_Caspar_Lavater_-_000003116_2.tif , Erişim Tarihi: 12.06.2025.

Görsel 7. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Paul_Sandby_-_The_Laterna_Magica_-_WGA20731.jpg#/media/File:Paul_Sandby_-_The_Laterna_Magica_-_WGA20731.jpg /, Erişim Tarihi:01.04.2025.

Görsel 8 – 9. Bordat, D. ve Boucrot, F. (1956). Les Theatres
D'ombres / Histoire et Techniques. Paris:L'arche.

OYUNCULUKTA VOKAL ESNEKLİK GEREKSİNİMİ VE ŞAN EĞİTİMİ YAKLAŞIMLARI

Furkan AKTAKKA¹

1. GİRİŞ

Tiyatro oyuncularını, oynadıkları karakterin, metnin veya genel olarak sahnelemenin gerekliliklerine bağlı olarak seslerini oldukça farklı biçimlerde kullanmak zorunda kalabilmektedirler. Bir başka deyişle oyuncuların ses kullanım gereklilikleri yalnızca doğru ve anlaşılır bir şekilde konuşma becerisiyle sınırlı kalmamaktadır. Oyuncular kimi zaman bağırarak, fısıldamak, şarkı söylemek, bir aksanı taklit etmek veya stilize bir ses üretmek gibi gereklilikleri de karşılayabilecek bir ses kullanım yelpazesine sahiptirler. Ancak bu yelpazenin genişliği kimi durumlarda sesin dinamiği ve rezonans dengesini ciddi şekilde zorlayabilmektedir. Bu zorluğun üstesinden gelinmesi ve sesin hem esnek hem de sağlıklı bir biçimde kullanılabilmesi yalnızca doğal yeteneğe değil aynı zamanda doğru teknik eğitime de bağlıdır.

Geniş bir perde aralığında rezonanslı ve esnek tonlar üretilebiliyor olması verimli bir vokal tekniğin en önemli göstergelerinden birisidir ki bu da ancak yüksek düzeyde kas koordinasyonu sağlanmasıyla gerçekleştirilebilir. Sesin sağlıklı bir şekilde üretilebilmesi için vokal registerlerin dengeli ve güçlü olması, rezonans boşluklarının doğru şekilde ayarlanması ve kas gerginliklerinin bu süreci engellememesi gerekmektedir. Vokal

¹ Dr.Öğretim Üyesi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, faktakka@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5315-6744.

organlarının serbest hareket edebilmesi sesin projeksiyonunu ve esnekliğini artırarak şarkıcının maksimum verimle şarkı söylemesine yardımcı olmaktadır. (Reid, 1950, s.55)

Kartal (2013, s.67) da bu görüşe paralel olarak sesin verimli ve sağlıklı bir şekilde kullanılabilmesi için göğüs ve baş registerlerinin dengeli ve koordine bir biçimde kullanılması gerektiğini ileri sürmektedir. Aksi durumda, yani sadece göğüs registerında veya baş registerında konuşulması sesin zorlanmasına neden olacaktır. Bu nedenle ses renginin korunması için registerler dengeli bir şekilde kullanılmalıdır. Bu bağlamda tıpkı konuşma esnasında olduğu gibi şarkı söylemede de vücut anatomisinin ve ses üretim mekanizmasının bilinçli bir şekilde yönlendirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Oyunculuk eğitiminin temel bileşenlerinden birisi olan ses eğitimi de öğrencilere bahsedilen bilinçli yönlendirmenin nasıl yapılması gerektiğini ve böylelikle seslerini fizyolojik sınırları dahilinde en verimli şekilde kullanabilmelerini öğretmeyi amaçlamaktadır. Zira tıpkı profesyonel tiyatro oyuncularını gibi oyunculuk bölümünde öğrenim gören öğrenciler de seslerini geniş bir vokal yelpazede kullanmak durumunda kalmaktadırlar.

Oyunculuk öğrencilerine verilen ses eğitiminin şan pedagojisinin temel ilkeleri ile konuşma sesi eğitimi arasında bir köprü kurması gerekmektedir. Zira sahnede istenen etkiyi yaratacak güçlü ve verimli bir ses üretilmesi ancak teknik kontrolle mümkün olabilmektedir. Bu kontrol ise çeşitli şan tekniği yaklaşımlarının öğrenilmesi ve ihtiyaç doğrultusunda uygulanabilmesiyle güçlendirilebilmektedir. Tiyatro oyuncularını konuştuklarında mikrofon kullanmadan seslerini seyirciye ulaştırabilmek için rezonans projeksiyonunu etkin ve verimli bir biçimde kullanmak durumundadırlar. Bu anlamda örneğin gürültülü biçimde bağırarak yerine sesi maske rezonansına ve tıpkı şarkıcıların yaptığı gibi ileriye yönlendirmek daha verimli

sonular doęurabilecektir. Bu erevede eřitli řan eęitimi yaklařımlarından yararlanmalarının oyuncuların seslerini daha etkin, verimli ve saęlıklı kullanmalarını saęlayacaęı dūřınılmaktadır.

Bu noktadan hareketle Jennings (2014, s.36), gūnūmūz ses eęitmenlerinin, tiyatro oyuncularının kendine ōzgū vokal gerekliliklerini anlamasının ok ōnemli olduęunu ifade etmekte ve saęlıklı bir vokal geliřim iin tiyatro řarkıcılarının gōęū ve bař registerlerini eřit gūte geliřtirmesi ve kararlı bir karma ses oluřturması gerektięini ileri sūrmektedir. Karma sesin ortalama bir ses yūksekliginde sūrdūrūlebilir hale gelmesi řarkıcının belting eęitimine bařlayamaya hazır olduęunun bir gōstergesi olarak da okunabilir. Ancak klasik řan ve belting teknikleri arasında ōzellikle ūnlū modifikasyonu bakımından būyūk farklar bulunduęu da dikkate alınmalıdır. Őrneęin klasik řan eęitimi alan řarkıcılar seslerini řekillendirirken aęız bořluklarını dikey olarak uzatmaktadır. Ancak ōte yandan belting teknięinde aęız yanal olarak da geniřletilebilmektedir. Bu anlamda klasik řan eęitiminin standartlarının belting teknięinin geliřimi ūzerindeki etkileri sınırlı kalmaktadır. Ancak yine de sesini uzun ōmūrlū bir řekilde kullanmak isteyen kiřiler gōęū, bař ve karma registerlerini kapsayan tam ses aralıęında gūlū ve dengeli bir ses geliřtirmeyi ōęrenmek durumundadırlar.

Register, gūnūmūzde hālā yaygın olarak kullanılan pedagojik bir terimdir. Bu terim tarihsel olarak org borularının alıřma prensibine yapılan yanlıř bir benzetmeden tūremiřtir. Ses yolu her ne kadar bir boruyla fiziksel bazı benzerlikler gōsterse de yapısal olarak ok daha karmařıktır. Őrneęin ses kıvrımlarının (ses telleri) titreřim ōzellikleri uzunluk ve kūtle farklılıklarına baęlı olarak deęiřiklik gōstermekte ve gergin bir tel veya telli bir enstrūman gibi alıřmaktadır. Bu nedenle insan sesinin org borularından ziyade telli algılarla karřılařtırılması daha doęru bir yaklařım olacaktır. (Ku, 1993, s.71)

İnsan sesindeki farklı registerler ses pedagojisi tarihi boyunca çeşitli tartışmalara konu olmuş; yüzyıllar boyunca insan sesinde kaç farklı register olduğu, bu registerlerin ayrı tutulması mı yoksa birleştirilmesi mi gerektiği gibi sorular tartışılmıştır. Bu tartışmalar günümüzde de geçerliliğini korumaktadır. Ancak 20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılın başlarında yapılan bilimsel araştırmalar sesin göğüs ve baş registerlerinde nasıl işlediğini açıkça ortaya koyan veriler sağlamıştır. Bir başka deyişle bilim insan sesinin nasıl çalıştığını anlamamıza yardımcı olacak önemli araçlar sunmuştur. Bu çerçevede ses kıvrımlarının alt perdelerde tamamının, baş sesindeyse sadece kenarlarının kullanıldığı gerçeği bilindiğinde, registerlerin birleşiminin bu iki kullanım şekli arasında bir noktada gerçekleşmesi gerekliliği anlaşılır bir hal almaktadır. Ancak yine de registerlerin birleştirilmesi kişiye özgü bir süreç olmaya devam etmektedir. Ses eğitimleri konuyla ilgili teknik yaklaşımları öğretebilir, yönlendirebilir ve farkındalık kazandırabilir; ancak, öğrencinin bu mekanizma içindeki hissiyatı uygulanan yöntemin başarılı olup olmadığını belirleyen esas faktördür. Bu anlamda ses eğitimlerinin ses anatomisi, nefes yönetimi ve ses üretim mekanizmasının genel işleyişini bilmesi, öğrencilerine etkin, verimli ve sağlıklı bir ses kullanım yaklaşımı kazandırabilmesi bakımından çok önemlidir. (Morrison, 2013, s.75–77)

Töreyin (2021, s.38) ses eğitimi sürecinde bireyin fiziksel ve ruhsal yapısının tanınması ve bireysel farklılıkların dikkate alındığı bütüncül bir yaklaşımın benimsenmesi gerektiğini ileri sürmektedir. Ses eğitimi sürecinde öncelikle nefes kullanımı gibi temel beceriler kazanılmalı ve bunun ardından rezonans bölgeleri ve fonasyon teknikleri gibi kavramlar öğrenilmelidir. Aşamalı ve kontrollü bir şekilde ilerlemesi gereken ses eğitimi sürecinin başlangıcında aşırı zorlayıcı egzersizlerden kaçınılmalıdır. Öğrencinin doğal ses sınırları içinde gelişmesi sağlanmalı; teorik bilgiler uygulamalı çalışmalarla desteklenmeli ve böylelikle

öğrencinin ses fiziği, anatomisi ve müzikal yapılar hakkında bilinçli bir ilerleme sağlaması hedeflenmelidir. Eğitim sürecinde bir yandan bireysel çalışmaların önemi vurgulanmalı diğer yandan öğrencinin gelişimi düzenli olarak takip edilmeli ve kazanılması muhtemel hatalı davranışlar erken aşamada düzeltilmelidir. Bu doğrultuda disiplinli ve sistematik bir çalışma programı oluşturulmalı, ses eğitiminin aşamalı ve sürdürülebilir bir süreç olduğu unutulmamalıdır.

Bu çerçevede ses eğitiminin konservatuvar düzeyindeki oyunculuk eğitimi programlarında yer alan ses eğitimi uygulamalarının sahne üzerindeki pratik vokal gereksinimlere ne ölçüde yanıt verebildiğini sorgulayan çalışma farklı teknik yaklaşımların bu süreç üzerindeki olası etkilerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Klasik şan tekniğinin sağlıklı ve etkin bir vokal çıktı için güçlü bir temel sunduğu açıktır. Ancak oyunculuk disipliniinde karşılaşılan bağırma, fısıldama, stilize konuşma ya da şarkı söyleme gibi geniş ses kullanım gerekliliklerini tek başına karşılamak konusunda yeterli gelmeyebilmektedir. Çalışma bu çerçevede belting ve twang gibi güncel ses eğitimi yaklaşımlarını da içeren ve farklı tekniklerin sentezine dayanan bir vokal modelin kullanılır olup olmadığını tartışmaktadır. Bu çerçevede yapılan çalışma oyunculuk öğrencilerine özgü ses kullanım gereksinimlerini sistematik bir şekilde ele almakta ve tiyatro oyuncularının seslerini etkin, sağlıklı ve sürdürülebilir bir biçimde kullanabilmeleri için alanyazın temelli bir perspektif geliştirmeyi hedeflemektedir.

2. REGISTER VE PASSAGGIO

Register, aynı mekanik süreçle üretilen, birbirini takip eden ve homojen seslerin oluşturduğu bir dizidir ve bu dizideki sesler farklı mekanik süreçlerle üretilen diğer seslerden temel

olarak ayrılmaktadır. Her registerin sınırları ses organlarının elastik yapısı nedeniyle 2-3 nota aralığında değişebilmektedir. İnsan sesi teorik olarak üç registerin tamamını kapsayan geniş bir aralığa sahip olmasına rağmen bireysel farklılıklar nedeniyle bu registerler eşit bir şekilde kullanılmamaktadır. (Garcia, s.4-5)

Aladağ (2017, s.38), ses eğitimi sürecinde bilinçli bir yaklaşım geliştirilmesi ve ses türlerinin doğru tespit edilebilmesinin temelinde register kavramının yattığını belirtmektedir. Özellikle profesyonel düzeyde ses eğitimi alan bireylerin, seslerini geniş register aralığına kullanabilmeleri için register geçiş bölgelerini tanımaları ve bu geçişler sırasında ortaya çıkan anatomik değişimlerin farkında olmaları gerekmektedir. Zira bu farkındalık ses üretim mekanizmasının sağlıklı bir biçimde işlemesine katkı sağlamaktadır.

Bu noktada, register adlandırmalarının pedagojik ve teknik anlamlarının ayrıştırılması gerekmektedir. Örneğin falsetto, loft ve baş sesi sesin orta ve yüksek frekans aralığını tanımlamak için kullanılan eşdeğer kavramlardır. Falsetto, erkeklerin ve kontrtenorların kadınsı bir ses rengi elde etmek için kullandığı bir register olarak tanımlanabilir. Bu kavram aynı zamanda eğitim almamış erkek şarkıcıların yüksek frekansta ürettikleri yumuşak ve havalı bir sesi veya kadınların orta-yüksek aralıktaki baş sesi registerini ifade etmek için de kullanılabilir. (Henrich, 2006, s.11)

Baş sesi, krikotiroid kaslarının baskın kullanımıyla üretilmektedir. Yüksek perdelere, baş bölgesinde hissedilen küçük titreşimlerle ilişkilendirilme ve klasik şarkıcılıkta baskın olarak kullanılmaktadır. Karma ses ise göğüs ve baş registerlerinin birleşimiyle oluşturulan ve müzikal tiyatrodan yaygın olarak karşımıza çıkan ses kullanım yaklaşımıdır. Karma ses, baş ve göğüs registerleri arasındaki geçişlerin pürüzsüz hale getirilmesini gerektiren bir ses kullanım tekniğidir. Karma ses,

tiroaritenoid ve krikotiroid kaslarının birlikte çalışmasıyla üretilmektedir. Karma seste denge, ünlü ve rezonans ayarlamaları yapılarak sağlanmaktadır. Karma sesin kullanılmasının öğrenilmesi, sağlıklı bir vokal geçişin sağlanabilmesi ve geniş bir repertuarın sürdürülebilir şekilde icra edilebilmesi için kazanılması gereken temel bir beceridir. (Jennings, 2014, s.68)

Göğüs sesi, ses eğitimi alanında sıklıkla yanlış kullanılan kavramlardan birisidir. Göğüs sesi, tiroaritenoid kaslarının baskın kullanımıyla üretilen ve düşük formantlarda yoğun rezonansa sahip olan bir ses kullanım yaklaşımıdır. Bu ses genellikle ağır olarak algılanır ve klasik müziğe nazaran müzikal tiyatrodan daha sık ve daha yüksek perdelere taşınarak kullanılmaktadır. (Jennings, 2014, s.67)

Göğüs sesi, armonik yoğunluğu, parlaklığı ve rezonans niteliği açısından güçlü bir vokal karakter taşımaktadır ve kullanımıyla pes registerde yüksek hacimli sesler üretmek mümkündür. Ancak, göğüs sesinin gereğinden fazla yukarı taşınmaya zorlanması ses kıvrımlarına zarar verebilir. Tiroaritenoid kaslar göğüs sesinde anatomik olarak yoğun faaliyet göstermekte ve ses kıvrımları görece daha büyük genlikle titreşmektedir. (Yalçın, 2006, s.47)

Registerlerin dengelenmesi ve birleştirilmesi ani tını ve dinamik değişimlerini önlemek için kritik öneme sahiptir. Bunun için register geçiş bölgesi (passaggio) açık yerine kapalı bir şekilde yönetilmelidir. Registerlerin geliştirilmesi, sesin güçlenmesini, esnekliğini artırmasını, register geçişlerini yumuşatmasını ve uzun vadede ses sağlığının korunmasını sağlamaktadır. (Jennings, 2014, s.16)

Kapalı ses, belting sırasında ses kıvrımlarının aşırı zorlanmasını önlemek için faydalı bir karşı basınç oluşturarak denge sağlamaktadır. Ancak kapalı sesle söyleme, yumuşak

damağın yükseltilmesini ve gırtlakın aşağı indirilmesini gerektirmektedir. Bu teknikle ses telleri perde yükseldikçe uzamamakta, aksine daha kısa, ince ve gevşek bir konumda kalmaktadır. Kapalı ses, register geçiş bölgesinde rahat bir dil konumuyla doğru akustik alan ve denge oluşturmayı sağlayarak şarkıcının rahat ve kontrollü bir şekilde geçiş yapmasına yardımcı olmaktadır. (Jennings, 2014, s.17)

Açık ses (voce aperta) ise göğüs sesine parlaklık ve güç kazandırmaktadır. Ancak aşırıya kaçılması sesin bağırtı benzeri ve keskin hale gelmesine neden olabilir. Öte yandan, kapalı ses ise sesi daha geniş ve yuvarlak hale getirerek vokalin zengin tınlarını ortaya çıkarmaktadır. Ancak fazla kullanımı sesi boğuk ve donuk hale getirebilmektedir. Bu etki pes perdelerde daha az fark edilirken tiz perdelerde daha belirgin hale gelmektedir. (Garcia, s.5)

Özellikle eğitimsiz erkek sesleri, açık ses üretimi esnasında içgüdüsel olarak ses yolunu kısaltma eğilimindedirler. Bu durum da bağırtı benzeri bir tınıya yol açmaktadır. Bunun önlenmesi için erkek seslerinin eğitimi sırasında register geçiş bölgesinin yanı sıra sesin renk ve parlaklığının da kontrol edilmesi oldukça önemlidir. Tiz perdelerin fonasyon sürecinin kontrol edilebilmesi, doğru yönetilebilmesi ve ses yolu uzunluğunun istikrarlı kalmasını sağlayacak tekniklerin geliştirilmesi sesin register geçiş bölgesinde dengeli ve kontrollü bir biçimde kullanılmasına yardımcı olmaktadır. (Bozeman, 2013, s.69)

3. BEL CANTO VE KLASİK ŞAN EĞİTİMİ

Opera şarkıcılığının temel taşlarından birisi olan Bel Canto, klasik batı müziğiyle özdeşleşmiş verimli ve sağlıklı bir ses kullanım yaklaşımı olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşım tonun nefesle başlatılması, düşük gırtlak pozisyonu, öne

yerleştirilmiş ses ve vokal registerlerin baş sesi lehine dengelenmesi gibi unsurlara dayanmaktadır. Bel Canto'dan farklılık gösteren ses kullanım yaklaşımının teşhisi için de dört temel unsur dikkate alınmalıdır. Bunlar gırtlak pozisyonu, register kullanımı, rezonans ve özgün ses kullanım stilidir. Kültürel çeşitliliğin artmasıyla, farklı ses kullanım yaklaşımlarını da deneyimlemek müzik eğitiminde hem teknik hem de sanatsal zenginliği artıran önemli bir kazanımdır. (Sperry & Goetze, 2014, s.62)

Farklı ses kullanım yaklaşımlarından bir diğeri olan belting ile klasik şan teknikleri fizyolojik olarak birbirinden tamamen farklı üretim yöntemlerini kullanmaktadır. Dolayısıyla bu iki tekniğin eğitim süreçlerinin aynı olması veya opera için iyi olan bir tekniğin belting için de iyi olacağı düşüncesi mantıksız görünmektedir. Bu iki teknik arasında tiroid ve krikoid kıkırdaklarının konumu ve hareketiyle belirlenen gırtlak duruşu gibi fizyolojik farklılıklar bulunmaktadır. Klasik şan tekniğinde krikoid sabit kalırken tiroid öne doğru eğilmekte; belting tekniğinde ise tam tersi bir hareket görülmektedir. (Estill, 1988, s.42)

Opera şarkıcılığında gırtlakın düşük konumda tutulması, güçlü ve rezonanslı bir ses elde etmek için yaygın bir tekniktir. Ancak, bu teknik konuşmacı veya aktör formantı gerektiren vokal kullanım yaklaşımlarında aynı olumlu etkiyi sağlamamaktadır. Çalışmalar, düşük gırtlak pozisyonunun ses kıvrımlarında açılmaya, incelmeye ve kapalı faz süresinin azalmasına neden olarak sesin üst frekanslarının zayıflamasına neden olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, konuşmacı veya aktör formantı içeren şarkıcılık veya vokal icra türlerinde sesin daha dengeli ve etkili olması için gırtlak doğal veya hafif yüksek bir konumda tutulmalıdır. Gırtlakın dikey konumunun konuşmacı veya aktör formantı oluşumuna katkıda bulunup bulunmadığı incelenmiş ve opera şarkıcılığındaki gibi gırtlakın sürekli aşağıda tutulmasının,

konusmacı veya aktör formantı oluşturma açısından olumsuz etkilere sahip olduğu ortaya konulmuştur. (Saruhan, 2016, s.154)

4. BELTING VE TWANG

Belting, şan eğitmenleri arasında tanımı konusunda fikir birliği olmayan bir tekniktir. Kimileri bunu bir şarkı söyleme stili olarak görürken bazıları ses kullanım tekniği olarak ele almaktadır. Ancak belting yalnızca yüksek, sert ve nazal bir ses üretimi biçiminde görülmemelidir. Konuşma benzeri veya bağırma benzeri bir karaktere sahip ve özellikle müzikal tiyatrodan yaygın olarak kullanılan bir stil olarak görülmesi daha doğrudur. Genel olarak, Batı müziğinde popüler ve klasik olmak üzere iki temel şarkı söyleme yaklaşımı bulunmaktadır. Popüler ses kullanım yaklaşımında şarkıcılar konuşma veya bağırma benzer bir tını üretmektedir. Pop, R&B, country, rock, caz ve müzikal tiyatrodan genellikle konuşmaya benzer bir ses kullanılırken, operada daha geleneksel ve baş sesi ağırlıklı bir ses kullanım yaklaşımı tercih edilmektedir. (Popeil, 2007, s.77)

Belting tekniğinin anlaşılması için geleneksel göğüs sesi veya baş sesi terimlerinden ziyade, öncelikle gırtlak kaslarının perde değişimlerine nasıl tepki verdiğinin anlaşılması gerekmektedir. Ses tellerinin kalınlığı, gerginliği ve uzunluğundaki değişiklikler belting'in fiziksel deneyimle doğrudan öğrenilmesini sağlamaktadır. Belting'in farklı türleri arasında ağır belt (heavy), nasal belt, çınlayan belt (twangy), keskin belt (brassy) ve konuşma benzeri belt (speech-like) bulunmaktadır. Bu çeşitlilik, şarkıcıya karakterin duygularına uygun bir ses kullanım yaklaşımı belirleme imkânı sağlamaktadır. Konuşmaya benzer belt, rahat ve doğal olması nedeniyle temel teknik olarak öğretilmeli ve nazal, twangy veya daha fazla tiroaritenoid aktivitesi gibi unsurlar ancak gerekli olduklarında eklenmelidir. Mekanik olarak, tiz notalara

ilerledikçe krikotiroid kası artmakta, tiroaritenoid kasının aktivitesi azalmaktadır. (Popeil, 2007, s.78)

Bir diğer ses kullanım yaklaşımı twang'ın ne olduğu konusunda da net bir fikir birliği bulunmamaktadır. Şarkıcılardan twang sesi üretmeleri istendiğinde genellikle belt veya sıkıştırılmış bir ses ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Twang sesi 1500–2000 Hz arasındaki harmonikleri gruplayan bir spektruma sahiptir. Twang sesinin üretilmesi için epilaringeal ve farengeal bölgelerin daraltılması gerekmektedir ki bu da 800–1600 Hz arasındaki harmonikleri güçlendirmektedir. Twang terimi aslında çelik gitar telinin çekilip bırakıldığında ürettiği sestten türemiştir. Şarkıcılar, ünlüleri ve ses tellerinin kapanma derecesini değiştirerek bu sesi taklit etmekte ve bu yaklaşım özellikle country müziğinde belirgin bir şekilde kullanılmaktadırlar. Twang sesini doğru üretmek için önerilen yöntem ise önce çelik bir gitar telinin çıkardığı sesin dikkatle dinlenmesi, bu sesin izole bir şekilde taklit edilmesi, bu sesin konuşmaya entegre edilmesi ve son olarak bir şarkının bu sesle icra edilmesidir. (Titze, 2002, 613-614)

Belting'in göğüs sesini doğal sınırlarının ötesine taşıyarak yüksek notalarda güçlü ve parlak bir tını elde edilmesini sağlayan bir ses kullanım yaklaşımı olduğu bilinmektedir. Bu süreçte gırtlak yükselmekte ve ünlüler klasik şandaki gibi karartılmamaktadır. Yüksek subglottal basınç ve kas gerilimi gerektirdiğinden vibrato bazen hiç oluşmamakta veya notanın süresi boyunca kademeli olarak ortaya çıkmaktadır. Erkek seslerinde belting gırtlakın yüksek pozisyonda tutulmasıyla kapalı sestten ayrılırken, kadın seslerinde göğüs sesi orta registre kadar uzatılarak gerçekleştirilmektedir. Bu tekniğin yanlış uygulanması her ne kadar riskli olarak kabul edilse de bazı şarkıcılar uzun kariyerleri boyunca sesleri zarar görmeden bu tekniği kullanmışlardır. İyi ve kötü belting arasında farklar

olabileceğinden, bu tekniğin güvenli kullanımı konusunda daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. (Stark, 1999, s.159-160)

Klasik şanın sağlıklı ses üretimi anlayışına aykırı olsa da müzikal tiyatro eğitmenlerinin çoğu belting sırasında gırtlığın bilinçli olarak yükseltilmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Akustik açıdan bakıldığında, gırtlığın yükselmesi, ilk formantın ikinci harmonikle eşleşmesini sağlayarak belting sesi için avantaj sağlamaktadır. Ancak bu avantajın biyomekanik dezavantajları da bulunmaktadır. Örneğin yükselen gırtlak, hyoid kemiği, dili ve çeneyi sıkıştırarak artikülasyonu zorlaştırmaktadır. Beltingde parlak ve güçlü ses elde edilebilmekte ancak öte yandan klasik şandaki sıcak ve koyu sestən ödün verilmektedir. Bu çerçevede çok yönlü şarkıcılar için sağlıklı bir teknik geliştirmek adına gırtlak pozisyonu konusunda denge sağlanması gerektiği anlaşılmaktadır. (Titze, 2007, s.558)

5. SES KULLANIM YAKLAŞIMLARI VE TEKNİK ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Görece kalın ses aralığında aktif olan tiroaritenioid kasların ve daha ince ses aralığında aktif olmaya başlayan krikotiroid kasların kullanımı konusundaki hakimiyet eksikliği nedeniyle seste kırılmalar yaşanabilmektedir. Register geçişlerinin ses kırılması ya da seste renk değişikliği olmadan yapılabilmesi için birtakım düzenlemeler gerçekleştirilmelidir. Bu doğrultuda ses eğitmenleri ilk adım olarak öğrencileri ses kırılması yaşayacakları frekanslara şartlamak yerine uygun egzersizleri uygulayarak register geçişlerini pürüzsüz hale getirmelidir. (Kavşat, Babacan & Özçimen, 2020, s.473-474)

Yeni başlayanlarda genellikle iki register belirli bir dereceye kadar bağlantılı olurken, karma ses genellikle daha zayıftır veya hiç gelişmemiştir. Lehmann (1914, s.134), registerlerin esasen kişinin en rahat konuştuğu veya taklit yoluyla

benimsediği ses aralığında sesini kullanmasıyla oluşan bir alışkanlığın sonucu olduğunu belirtmektedir. Ancak şarkıcılık eğitimiyle sesin tüm aralıkta dengeli hale getirilmesi mümkündür.

Yalçın (2006, s.44) şan eğitiminde, göğüs ve baş registerlerinin belirlenmesi için orta tonlarda kromatik inişli ve bir oktavı kapsayan gam egzersizleri yapılmasını önermektedir. Bu süreçte, bir registerden diğerine geçerken sesin kalitesinde değişimler gözlemlenmekte ve bu değişiklikler register geçiş noktalarının yerini işaret etmektedir. Oktavın homojen bir tınıyla tamamlanabilmesi için gırtlakta mekanik bir ayarlama yapılması gerekmektedir. Bu ayarlama, iki registerin dengelenmesiyle ve karma registerin gelişimiyle ilişkilidir. Bazı sesler, herhangi bir renk değişimi olmaksızın gamı tamamlayarak doğal olarak adaptasyon yapabilirken, bazı sesler bilinçli bir ayarlama sürecine ihtiyaç duymaktadır. Adaptasyon sürecini doğal olarak gerçekleştiren sesler, register geçişlerini pürüzsüz bir şekilde yapabilmektedirler.

Doğal ses üretiminin teşvik edilmesi ve gırtlığın serbest bırakılması, sağlıklı bir şan tekniğinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Çalışmalar sırasında başlangıçta çok tiz veya pes perdelerdeki seslerin üretiminden kaçınılmalı, sesin doğal anatomik yapıya uygun olarak gelişmesine izin verilmelidir. Öncelikle, sesin doğru üretilmesi ve kullanımının refleks haline getirilmesi hedeflenmelidir. (Töreyin, 2021, s.280)

Ses eğitimi sırasında dikkat edilmesi gereken temel unsurlar arasında diyafram nefesi, rezonans kontrolü ve sesin doğru yönlendirilmesi bulunmaktadır. Nefes alırken karın kasları kasılmamalı, göğüs ve sırt desteklenerek diyaframın serbest hareket etmesine olanak tanınmalıdır. Solunum sırasında kaburga kemikleri genişletilmeli, ses üretilirken diyafram desteği korunmalıdır. Diyaframın yumuşatılması, nefesin akışkan olmasını sağlarken, sesin doğal ve rahat üretilmesine yardımcı

olmaktadır. Ses üretimi esnasında sert damak ve maske rezonansı düşünülmeli, pes perdelerdeki seslerde burun ve üst dişlere, orta seslerde burun ve elmacık kemiklerine, tiz perdelerdeki seslerde ise alın ve kafa bölgesine yönlendirme yapılmalıdır. (Kartal, 2013, s.74)

Göğüs sesi glottisin daha sıkı kapanmasını gerektirmektedir. "I" ve "E" ünlüleriyle kolaylaştırılabilecek olan bu kapanma özellikle kadın şarkıcılarda göğüs sesinin geliştirilebilmesi açısından önemlidir. Kadın sesleri için göğüs registeri genellikle kolay bir bölgedir ve çalışmalara bu registerden başlanmalıdır. Bu registerda notalar uzun süre tutulmamalı, aksine birkaç kez art arda tekrarlanmalıdır. Ardından, yarım tonlarla tiz perdelerle ilerlenmeli ve aynı şekilde geri dönülerek çalışma yapılmalıdır. Perde yükseldikçe gırtlığın alt kısmı daha fazla açılmalıdır. Üretiminde sorun yaşanan notaya daha önce başarıyla üretilen başka bir notadan kayarak (slur) geçmek de sesi güçlendirmek için etkili bir yöntemdir. (Garcia, s.7, 10)

Ses eğitimi sürecinde, sesin en saf ve güçlü şekilde üretilmesi için glottal vuruş önerilmektedir. Göğüs sesi pes perdelerde üretilirken aşırı kuvvet uygulanmamalıdır. Göğüs sesi tam olarak yerleştikten sonra diğer register ile birleşmesi için çalışmalar hemen başlatılmalıdır. Register geçişlerini birleştirmek için yapılacak egzersizler belirli notalar arasında sürekli ve kesintisiz geçişler yapılarak uygulanmalıdır. Öncelikle yavaş tempoda az sayıda tekrar yapılmalı, zamanla hız ve ses sayısı artırılmalıdır. Register geçişlerinde oluşabilecek ani "hıçkırık" benzeri kesilmeler sürekli pratikle giderilmelidir. (Garcia, s.10-11)

Ses üretiminde görevli piramit kıkırdakların hareketi kapatıcı ve açıcı kas gruplarınca kontrol edilmektedir. Bu kasların dengeli çalışmasını sağlayan kısa ton egzersizleri, vokal bağlar

üzerinde doğrudan etkilidir ve sesin net bir biçimde üretilmesini amaçlamaktadır. Egzersiz sırasında glottal kesme veya kayma gibi istenmeyen ses oluşumlarından kaçınılmalı, konuşma perdesine uygun tonlar kullanılarak glottis üzerindeki kontrol artırılmalıdır. Bu yöntem, ses gelişimini daha kısa sürede sağlamaya yardımcı olmaktadır. (Behnke, 2010, s.112)

Bir registerin mekanizmasını aşırı zorlamak ses kıvrımlarına zarar verebilir. Bu nedenle, göğüs registerinin mekanizmasıyla baş registerine zorla geçiş yapmaktan kaçınılmalıdır. (Behnke, 2010, s.118)

Geleneksel İtalyan şan pedagojisinde benimsenen “konuştuğun gibi şarkı söyle” yaklaşımı, günümüz akustik analizleriyle de desteklenmektedir. Özellikle orta vokal bölgede konuşma tonuna yakın şarkı söyleme pratiği, vokal rezonansın korunmasına katkı sağlamaktadır. Bu amaçla, ünlülerin konuşularak ve ardından şarkı söyleyerek tekrarlandığı egzersizler önerilmekte; böylelikle ağız, dudak ve çene pozisyonlarının gereksiz değişimlerden kaçınılması, doğal ve esnek bir ses üretilmesi hedeflenmektedir. Vokal rezonansın sürekliliği için arpej temelli egzersizlerde ağız açıklığının ünlü ve perde yüksekliğine uygun olarak ayarlanması önemlidir. Böylelikle sesin dengeli ve aşırı zorlanmadan üretilmesi sağlanabilmektedir. (Miller, 2000, s.86-88)

Orta seslerde doğru rezonansı ve atak noktasını hissetmek için yapılacak kapalı ağız çalışmaları kasların gereksiz gerilmesini önleyerek sesin doğal rezonans noktalarını belirlemeye yardımcı olmaktadır. Göğüs rezonansı açısından "U" harfi, baş rezonansı için ise "İ" harfi en etkili sesli harfler olarak önerilmektedir. Dilin şekillendirilmesi ve burun rezonansının kullanımı sesin daha dengeli ve sürdürülebilir olmasına yardımcı olmaktadır. Sesin boğazdan ya da göğüsten doğal bir şekilde

çıkmasını sağlamak için ağız ve dil pozisyonlarının bilinçli bir şekilde ayarlanması gerekmektedir. (Klein, 1947, s.13-14)

Tiz perdedeki seslere ulaşılabilmesi için egzersizler daima orta seslerden başlamalıdır. Ses, sınırları zorlanmadan adım adım genişletilmeli ve kazanılan sesler sağlamlaştırmadan bir sonraki aşamaya geçilmemelidir. Tiz perdelerdeki sesler çıkarılırken ağız açılmalı, yüz kasları rahat olmalı ve ses doğal akışında ilerlemelidir. Vücut dik durmalı, dizler bükülmemeli ve nefes yönetimi bilinçli bir şekilde uygulanmalıdır. Baş ve göğüs sesleri dengeli kullanılmalı, tiz perdelerde baş, pes perdelerde göğüs rezonansı baskın olmalıdır. Göğüs sesinden baş sesine bilinçli bir yönlendirme yapılmazsa ses sert ve kaba tınlayabilir. Şarkıcının rezonans bölgelerini doğru kullanması, sesin parlaklık ve kuvvet kazanmasını sağlayan önemli bir unsurdur. (Klein, 1947, s.15-17)

Tiz perdedeki seslerde gırtlak sıkıştırılmamalı, baş ve göğüs rezonansları dengelenmelidir. Sesin tiz perdelerde keskinleşmesini önlemek için, alt çene ve dil hafifçe geriye çekilmeli, yumuşak damağın yükseltilmesiyle sesin yuvarlaklığı artırılmalıdır. Orta perdelerdeki seslerin rahatlatılması için konuşma sesinden şarkı sesine geçiş egzersizleri yapılmalıdır. Ancak ses eğitimi teorik bilginin yanı sıra deneyimli bir öğretmenin rehberliğinde yapılacak pratik uygulamalarla pekiştirilerek ilerlemelidir. Tecrübeli bir eğitmenin hassas kulakları öğrencinin ses gelişimini doğru yönlendirmek konusundaki en önemli referans noktalarından birisidir. (Kartal, 2013, s.75)

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, konservatuvar lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi alan bireylerin sahnede karşılaştıkları çeşitli vokal gereksinimlere teknik ve pedagojik yanıtlar aramakta ve özellikle register geçişlerinde yaşanan zorluklara odaklanarak çözüm

odaklı öneriler sunmaktadır. Ses üretiminde görevli kas gruplarının bilinçli kullanımı, glottal kapanışın yönetimi, rezonans bölgelerinin dengelenmesi ve baş-göğüs registerleri arasındaki geçişlerin pürüzsüz hale getirilmesi, bu önerilerin uygulanması sürecinin temel bileşenleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Karma sesin geliştirilmesi belting gibi çağdaş tekniklerin ses sağlığı gözetilerek uygulanabilmesine imkân sağlamaktadır. Aynı şekilde, baş ve göğüs registerlerinin ayrı ayrı güçlendirilmesi ve bu bölgeler arasında dengeli bir entegrasyon sağlanması da vokal esneklik ve teknik yeterliliğin sağlanması bakımından önem arz etmektedir. Bu anlamda eğitimcilerin yalnızca anatomik ve fizyolojik gelişimi değil, aynı zamanda öğrencinin bireysel ses özelliklerini de dikkate alarak bütüncül bir yaklaşım benimsemeleri gerekmektedir.

Bu bağlamda çalışma, farklı ses kullanım yaklaşımlarının pedagojik sentezini önermekte ve özellikle konservatuvarların oyunculuk bölümlerinde karşılaşılan vokal zorlukların çözümüne yönelik uygulamaya dayalı bir model sunmaktadır. Elde edilen bulgular, oyuncular için tasarlanacak yeni nesil bir ses eğitimi yaklaşımının temellerini atmakta, sahne üzerindeki ifade gücünün artırılması için teknik donanımın vazgeçilmezliğini ortaya koymaktadır.

Öte yandan bu alanda daha fazla çalışması yapılması gerekmektedir. Zira ses kullanımının farklı dramatik bağlamlardaki değişimi, beden sesi destekleme biçimleri ve sesin duygu aktarımı ile ilişkisi gibi boyutlar henüz yeterince tartışılmamıştır. Gelecekte, eğitimci ve öğrenci deneyimlerine dayalı vaka analizleriyle bu tekniklerin pedagojik etkinliğinin daha derinlemesine incelenmesi önerilmektedir.

Son olarak, konservatuvar düzeyinde verilen şan eğitiminin çağdaş ses kullanım yaklaşımlarını da kapsayacak

şekilde genişletilmesi önerilmektedir. Baş ve göğüs registerlerinin dengeli gelişimi, glottal kapanışın yönetimi, rezonans geçişlerine dair farkındalık kazanılması ve ses sağlığını koruyan egzersizlerin pedagojik yapıya dâhil edilmesi sahnede geniş ses aralığına ve ifade çeşitliliğine ihtiyaç duyan oyuncular için temel bir gerekliliktir. Bu doğrultuda geliştirilecek hibrit bir ses eğitimi modeli, öğrencilerin teknik açıdan donanımlı ve sanatsal açıdan ifade gücü yüksek bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Aladağ, Ç. (2017). Ses eğitiminde register kavramı ve ses türleri. *Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, 1(1), 27–39.
- Behnke, E. (2010). *The mechanism of the human voice*. Project Gutenberg.
https://www.gutenberg.org/files/30889/30889-h/30889-h.htm#Page_118
- Bozeman, K. W. (2013). Acoustic passaggio pedagogy for the male voice. *Logopedics Phoniatrics Vocology*, 38(2), 64–69. <https://doi.org/10.3109/14015439.2012.679967>
- Estill, J. (1988). Belting and classic voice quality: Some physiological differences. *Medical Problems of Performing Artists*, 3(1), 37–43.
- Garcia, M. (t.y.). *Art of singing: A compendious method of instruction with examples and exercises for the cultivation of the voice*. Oliver Ditson Company.
- Henrich, N. (2006). Mirroring the voice from Garcia to the present day: Some insights into singing voice registers. *Logopedics Phoniatrics Vocology*, 31(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/14015430500344844>
- Jennings, C. A. (2014). *Belting is beautiful: Welcoming the musical theater singer into the classical voice studio* (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Iowa.
- Kartal, M. (2013). *Konuşmacılar ve şarkıcılar için ses teknikleri*. Ray Yayıncılık.
- Kavşat, H. C., Babacan, E., & Özçimen, A. (2020). Şan eğitiminde register geçiş yerlerinde meydana gelen ses kırılması problemi ve problemin çözümüne yönelik yaklaşımlar. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar*

- Enstitüsü Dergisi*, 26(45), 463–475.
<https://doi.org/10.35247/ataunigsed.645346>
- Klein, M. (1947). *Güzel şarkı söylemek sanatı* (S. Alp, Çev.). İbrahim Horoz Basımevi.
- Ku, W. (1993). *A multidisciplinary approach to training singers* (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Texas at Austin.
- Lehmann, L. (1914). *How to sing* (R. Aldrich, Çev.). The Macmillan Company.
- Miller, R. (2000). *Training soprano voices*. Oxford University Press.
- Morrison, B. L. (2013). *The chest voice function in the classically trained soprano: A survey of selected vocal pedagogy treatises from the seventeenth century through the twentieth century and recording analysis from 1900 to the present with discussion of the implications for the modern vocal pedagogue* (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Oklahoma.
- Popeil, L. (2007). The multiplicity of belting. *Journal of Singing*, 64(1), 77–80.
- Reid, C. L. (1950). *Bel canto principles and practices*. Coleman Ross Company.
- Saruhan, Ş. (2016). Glottal düzlem açısından konuşmacı/aktör formantı ile larinksin vertikal pozisyonu ilişkisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(34), 140–159.
- Sperry, E., & Goetze, M. (2014). Vocal versatility in bel canto style. *The Choral Journal*, 55(2), 61–65.
<http://www.jstor.org/stable/43917038>
- Stark, J. (1999). *Bel canto: A history of vocal pedagogy*. University of Toronto Press.

- Titze, I. R. (2022). The acoustic characteristics of vocal twang. *Journal of Singing*, 78(5), 613–614.
- Töreyin, A. M. (2021). *Ses eğitiminde metot ve uygulama*. Akademisyen Kitabevi A.Ş.
- Yalçın, M. (2006). *Soprano sesinin özellikleri ve eğitimi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi.

ŞEHİR VE AİLE YAŞANTISININ SAHNEDE TEMSİLİ: REZA’NIN KATLIAM TANRISI OYUNU¹

Simten DEMİRKOL²

1. GİRİŞ

Şehir yaşamı ve bu yaşama uyum sağlama çabası günümüzde güncelliğini koruyan bir konudur. Özellikle Avrupa’da sanayi devrimi ve sonrasındaki gelişmeler, "modern insan" kavramını ortaya çıkarmıştır. İnsan, bir yandan mevcut şehir koşullarına uyum sağlama zorunluluğu hissederken, diğer yandan kendi doğasıyla bağını sürdürmeye çalışmaktadır. Bu çelişki, varoluşsal bir sorgulama sürecini de beraberinde getirmiştir.

Türkiye’de de 1950’lerdeki sanayileşme ve buna bağlı iç göç dalgası, 1980’lerde ise ekonomik değişimlerle hız kazanan şehirleşme süreci, kent yaşamını ve "kentli insan" kimliğini önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bu değişim, şehirli bireyler üzerinde huzursuzluk ve uyum problemleri yaratmış, günümüzde farklı ölçeklerde gözlemlenen toplumsal sorunlara yol açmıştır. Bu çelişkilerin sanat yoluyla ele alınması, şehirleşmenin getirdiği zorlukların anlaşılmasına katkıda bulunabilir.

Neo-liberal ekonomiyi erken benimseyen ABD ve bazı Avrupa ülkelerinde, bu değişimlerin sanat ve kültür yaşamına yansımaları gözlemlenebilir. Ancak bu kavramlar Türkiye’deki

¹ Prof. E. İpekli danışmanlığında hazırlanan “Yasmina Reza’nın "Katliam Tanrısı" adlı oyununun sahnelenmesi” adlı Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.

² Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, simtendemirkol@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7828-1362.

yaşantı ve sanat dünyası için görece daha yeni olduğundan, sanat alanındaki karşılıkları henüz sınırlı kalmaktadır. Bu bağlamda araştırmacı/yönetmen, “şehirleşme ve modernleşme süreçlerinin yarattığı dönüşüm ve çelişkiler tiyatrodan nasıl ele alınabilir?” sorusundan hareketle Yasmina Reza’nın “Katliam Tanrısı” oyununu incelemiş ve sahnelemiştir.

Bu çalışmada, bahsi geçen oyundaki modern yaşam ve aile kavramı ile ilgili olgular incelenmiştir.

2. OYUN SEÇİMİ

Şehirleşme ve buna bağlı olarak yaşanan ekonomik gelişmeler, kadının iş hayatına katılımı ve toplum yapısındaki sınıfsal değişimler gibi yakın tarihimizde başlamış olan bu süreçler, Batı’daki birçok ülkede daha uzun bir geçmişe sahiptir ve çeşitli sonuçlar doğurmuştur. Günümüzde öne çıkan ve günlük yaşamın bir parçası haline gelen bu kavramların sahneye taşınması ve bu konuları ele alan oyunların sahnelenmesi, bu açıdan önem taşımaktadır.

Şehirleşme süreci ve bu sürecin meydana getirdiği değerler, normlar ve elbette ki anlaşmazlıklar yönetmenin/araştırmacının ele almak ve sahneye taşımak istediği konuların başında gelmektedir.

Reza’nın bahsi geçen oyunu içerik bakımından bu konulara değinmekte, oyuna konu olan anlaşmazlığı, nitelikli diyaloglar ve iyi kurulmuş bir dramatik yapı ile sunmaktadır. 2006 yılında yazılan oyun, bu bağlamda konusu itibarıyla güncelliğini korumaktadır.

Bunun yanı sıra oyun, barındırdığı mizah öğeleri, akıcı cümleleri, günlük kelimeleri ve dinamik yapısıyla hem oyuncuların iyi ve hızlı çözümleyebileceği, hem de farklı yaş gruplarından seyircilerin ilgi ile takip edebilecekleri bir oyundur.

Barındırdığı kültürel ve sanatsal referanslar vasıtasıyla da seyirci kitlesi ile doğrudan bağ kurmaktadır. Uygulama yapılırken rejide de benzeri bir yaklaşım benimsenmiştir.

“Katliam Tanrısı” yönetmenin kişisel olarak ilgisini çeken ve üzerinde tartışmak istediği olguları barındırması, oyuncularını heyecanlandıracak ve onlara kendilerini gösterecek bir imkân tanınması, hedef kitleyi oluşturan seyirci için ilgi çekici konusu ve mizah içeren diyalogları; ve prodüksiyon açısından imkansız olmaması gibi biçim ve içerik özellikleri nedeniyle yönetmen tarafından tercih edilmiştir.

3. OYUN HAKKINDA BİLGİ

Katliam Tanrısı (aynı çevirinin bir başka ismiyle Vahşet Tanrısı), orijinal ismiyle Le Dieu de Carnage, Aralık 2006’da Zürih Schauspielhaus’ta ilk kez sahnelenmiş, sonrasında, Paris, Londra ve New York’ta da dikkat çeken gösterimleri olmuştur. Genel olarak yüksek bir tempoda seyreden oyun, tek mekânda geçer, lineer yapıdadır (Giguere, 2010).

Oyunda çocuklarının ettiği bir kavga sonrasında uzlaşmak için bir araya gelen ebeveynler vardır. Reza bu oyunu, oğlunun arkadaşları arasında yaşanan bir olaydan esinlenerek yazmıştır (Wahid, 2015), (Giguere, 2010). Giguere’in “Play’s of Yasmina Reza on the English and American Stage” isimli çalışmasının önsözünde Beth Osnes’in belirttiği üzere bu oyunda ayrışma, doruk yahut kırılma diyeceğimiz noktaların alışılmışın dışında bir yapısı vardır. Oyun ilerledikçe üslup, yapı ve dildeki değişim seyircinin algısının da değişmesine neden olur, bu noktada seyirci az önce deneyimlediklerini (yahut izlediklerini) yeniden değerlendirme ihtiyacı hisseder (Giguere, 2010).

Oyun Houillie ailesinin salonunda geçer. Olayların Paris’te gerçekleştiği bilgisi dışında evin konumu, yıl ya da

mevsimle ilgili bir ayrıntı yoktur. Gerçek zamanlı ilerleyen oyunda şehir yaşantısı, kültürü ve iletişimi ile ilgili bir dizi olgu dikkat çeker.

Oyunda belki de başka koşullarda tanışsalar iyi anlaşabilecek iki aile vardır. Bu anlamda oyunun geçtiği mekânda dışarıdan korunmuş, steril bir ortam göze çarpar. Bu fiziki ortam, konuşmalar ilerleyip çatışmalar ortaya çıktığında daha dikkat çekici hale gelir, zira oyunda tartışılan konuların hepsi aslında dışarıyla ilgili ve sorun niteliği taşıyan olaylar hep dışarıda cereyan etmektedir; örneğin, dışarıya bırakılan hamster, ilaç firmasının yaşadığı kriz ve hatta çocuklar arasındaki problem. Bu anlamda dışarıyla tekinsizdir ve tehlikelerle doludur (Flores, 2014). Dolayısıyla, karakterlerin de işaret ettiği ve günümüzde de popülerlik kazanan, dış dünyadan kendini soyutlayan, steril yaşam tarzı ve onun etkileri rahatlıkla görülebilir.

Reza'nın oyunlarında olay örgüsünün net bir sona ulaşmasındansa, çözüme kavuşmamış düğümlere sıkça rastlanır. Bu nedenle, eserlerinde insan doğasındaki acımasızlık ve doğal seçim gibi temalar bir döngü içinde sahnede yer bulur. Bu açılardan Katliam Tanrısı da bir istisna değildir. Oyun ikili ilişkiler, ebeveynlik, medeniyet gibi pek çok konunun masaya yatırıldığı giderek şiddeti artan tartışmaların ardından bir sonuca/çözüme kavuşmaz. Reza'nın dikkat çektiği nokta yukarıda da bahsi geçen döngüdür.

Reza'nın oyunları, biçim ve içerik açısından benzerlik gösterir. Yapıtlarında komedi ve trajedi unsurlarını harmanlar ve genellikle 90 dakikalık bir sahneleme süresi içinde sunar (Giguere, 2010). Karakterleri, Batı dünyasının alışıldık, eğitilmiş ve tiyatro izleyicisi olan bireylerini yansıtır. Yoğun durumlar yaratırken yüzeyde görünenin ötesinde anlam katmanlarına yer verir. Cristina Flores'in de belirttiği gibi, Reza ve eserlerini

sınıflandırmak epeyce zordur (Giguere, 2010). Konularına en uygun yapıyı tercih ederek, eserlerinde çeşitli anlatım ve biçimlere yer verir (Flores, 2014, s. 13).

Oyunun, metni yine Yasmina Reza tarafından düzenlenen ve 2011 yılında Roman Polanski tarafından yönetilen bir de film uyarlaması da mevcuttur.

Sahneleme için Z. Avcı çevirisi kullanılmış, belli noktalarda fikir edinmek içinse C. Hampton'ın İngilizce çevirisinden istifade edilmiştir.

4. OYUNDA MODERN YAŞAM VE AİLE KAVRAMI

18. ve 19. yüzyıllar, sanayi devrimi ve sonrasındaki gelişmelerle insanlık tarihinde daha önce görülmemiş bir hızda ve geri dönülmez biçimde büyük değişimlerin yaşandığı bir dönem olmuştur. Üretim ve tüketim süreçlerinin yanı sıra şehir hayatı, ailenin rolü ve belki de en önemlisi insanın kendi varlığı, yeni kodlar ve süreçlerle yeniden tanımlanmış ve şekillendirilmiştir.

Bu dönemi ele almak önemlidir çünkü oyundaki karakterler, kavramlar, sorunlar, göndermeler ve tartışmalar bu değişim süreçlerinin doğurduğu olgularla bağlantılıdır. Batı dünyasında birey ve toplum yapısını dönüştüren bu sürecin başlangıcı Sanayi Devrimi'ne dayanırken, Kapitalizm ve Neo-Liberalizm günümüz toplumunun değer ve normlarını şekillendirmiştir.

Endüstri Devrimi'nden sonra tümüyle yeni bir çehreye bürünmeye başlayan dünya, hiç kuşkusuz 19. Yüzyılda tanık olduğumuz sanatsal değişimlerin başlıca nedenidir. Endüstriyel kapitalizmin gelişimi kentlerin giderek büyüüp gelişmesine yol açmış, yeni ulaşım ve iletişim araçlarını beraberinde getirmiş, bir önceki çağda belki de

hayal bile edilemeyecek yenilikler insan yaşamına bir yandan yeni kolaylıklar, öte yandan beklenmedik yan etkiler getirmiştir. Endüstri devrimi sürecinde buharlı makineler, balon, vapur gibi yeniliklere 19. Yüzyılda buharlı lokomotif, fotoğraf, telgraf, stetoskop, sentetik boya, buzdolabı, dinamit, telefon, elektrik ışığı, otomobil, sinema filmi, röntgen, 20. Yüzyılın başında radyo, uçak gibi yeni keşifler eklenmiş, gündelik yaşamı ciddi şekilde etkilemiştir.... İnsanın kendi gerçekliğine dair algılarını dönüştüren bu gelişmeler, modernliğin sahnesi olan kentlerde, tren istasyonlarındaki kalabalıkların, yeni alışveriş merkezlerinin, hazır giyim satan yeni dükkânların, resimli basının, kafelerin, tiyatroların, kısacası yepyeni bir yaşam biçiminin yarattığı yeni sahnede yaşanmıştır. (Antmen, 2008, s. 18)

Bu gelişmeler, toplumsal yapıda ayrışmalara, gruplaşmalara ve bu gruplar arasındaki anlaşmazlıklara yol açmıştır. Üretim süreçleri ve teknolojiadaki hızlı ilerlemelere rağmen, insanın ve insanlığın bu bağlamda ilerleyip ilerlemediği, bahsedilen gelişmeler ve sonuçlarına uyum sağlayıp sağlayamadığı sıklıkla sorgulanır hale gelmiştir. Oluşan bu yeni şartların sonucunda nüfusun büyük bir kısmının şehirde yaşaması, "birlikte yaşama kültürü"nü oluşturmuş ve şehir yaşantısının kendi kurallarını meydana getirmiştir. Bireylerin bu düzene uyum sağlama çabasının sonrasında süreç, toplumsal çatışmalar ve bireysel huzursuzluklarla sürmüştür.

Bahsi geçen durumdan oyun metninde de bahsedilmektedir.

VERONIQUE

...Ne olursa olsun, birlikte yaşama sanatı diye bir şey hala vardır, değil mi?

Birlikte yaşama kültürünü oluşturan en önemli unsur, bireylerin birbirleriyle etkileşime geçmesi ve iletişim kurmalarıdır. George Thomson, “İnsanın Özü” adlı ünlü eserinde insanın çevresindeki bireylerle ilişki kurma zorunluluğunun bilincine varmasının, toplumda yaşadığının bilincine varışının başlangıcı olduğunu belirtir. Thomson’a göre bu başlangıç o toplumsal yaşamın kendisi kadar hayvansaldır (Thomson, 1998, s. 56).

Metindeki karakterler ve onların ilişkilerinde de bu süreçlerin sonucunda ortaya çıkan toplumun etkileri görülür. Yeni ekonomik düzen ve seri üretim modeline geçiş ve bireylerin üreticiden çok tüketici rolüne evrilmesiyle birlikte, birey artık ekonomik bir değişken haline gelmiştir. Tüketme eyleminin amacı ise, bu toplumsal düzen içinde ihtiyaç karşılamaktan öteye geçmiş, ihtiyaçtan kaynaklanmayan tüketim ise tatmin duygusunu zayıflatarak, eyleme başka anlamlar yüklemiştir.

Ruhun merkezinde belirli bir şeyin bulunmaması, bizleri, hep yinelenen uyarıcılarda, duyumlarda dışsal etkinliklerde doyum aramaya iter. Bu yüzden kendimizi hep bir istikrarsızlığın, çaresizliğin içinde kısıp kalmış buluruz: metropolün kargaşası, seyahat düşkünlüğü, çılgın rekabet hırsı, bir beğeniye, stile, düşünceye ya da kişisel bir ilişkiye bağlı kalamama yönündeki tipik modern sadakatsizlik hepsi de, sözünü ettiğimiz istikrarsızlığın, çaresizliğin tezahürleridir. (Frisby ve Simmel, 2015, s. 21)

Frisby'nin bahsettiği rekabet arzusu, tarihsel gelişimi boyunca günümüze kadar ulaşmış ve kapsamını genişletmiştir. Artık sahip olunan ev ve araba gibi maddi değerlerin yanında, elde edilmek istenen itibar, arzu edilen eş ve hatta çocuklar da rekabetin unsurları haline gelmiştir. Bu rekabet ortamında kendini güvende hissetmeyen birey, Reza'nın metninde de

görülebileceği üzere, diğerlerini küçümseyerek ve aşağılayarak bu duygudan kurtulmaya çalışmaktadır.

Bunun yanı sıra, ekonomik ve sosyal statüye sahip olan birey, kendini fiziksel ve sosyal bir izolasyonun içine isteyerek sürükler. Bu izolasyon, öyle bir hale gelir ki, ayrı bir statünün göstergesi olarak algılanır.

Metropolde, birer savunma mekanizması olarak mesafe ile kayıtsızlığa başvurma ihtimali en yüksek olan toplumsal tabakalar, nispeten sağlam toplumsal konumları sayesinde bu tür bir tepkiyi gösterme olanağına sahip olanlardır. Bu işlevsel nesnellik örüntüsü nedeniyle, “metropol insanı, etrafındaki kimseleri satıcı ya da müşteri, hizmetçi hatta çoğu kez ilişki kurmak zorunda olduğu kişiler olarak görür” (Frisby ve Simmel, 2015, s. 30).

Ekonomik ve sosyal değişiklikler sonrasında gelişen bu şartlar ve davranışlar, sadece bireyleri değil, bireylerin duygusal deneyimlerini de etkilemiş ve şekillendirmiştir. Bu kavramlar metinle ilişkilendirilirken dikkate alınması gereken önemli bir husus, toplumsal yaşam biçimlerine uyum sağlamaya çalışan insanın aslında doğasıyla çelişmesidir. Zira çevresel koşullar ve yaşam biçiminde meydana gelen değişiklikler ne olursa olsun, insanın duyguları ve güdülerini aynı kalmaktadır.

Bireyin çevresiyle olan uyumsuzluğu, soyutlanma ve dengesizlik durumu, nihayetinde insanın "doğal" ve vahşi doğasına daha yakınlaşacağı gerçeği, pek çok kaynakta farklı biçimlerde incelenmiştir. Bu döngüsel süreci Adorno ve Horkheimer, “Aklın gelişmesi son bulduğunda, kendisine, barbarlığa ya da tarihin başlangıcına geri dönmekten başka bir şey kalmaz.” şeklinde yorumlamışlardır. (Horkheimer ve Adorno, 1996, s. 6).

İşte Reza'nın oyunundaki dehşet, vahşet ve ilkelik temalarının ardında böyle bir barbarlık düşüncesi yatar. Zira tartışmanın tabiatı ve doğrultusu itibarıyla ilkel güdüler devreye girer ve modern insanın olmazsa olmazı "iletişim" bir seçenek olarak ortadan kalmış olur. Bu durum, anlamak için gerekli olan ortak bir yol bulmayı imkânsız kılarken, gerilimle birlikte vahşet olgusunu ön plana çıkarır. Burada bahsi geçen vahşet, fiziksel yahut görünür bir formda değildir. Zira oyun tamamen anlaşmazlık kavramı üzerine kurgulanmıştır. Karakterler birbirlerini anlamamakla kalmazlar, bir noktadan sonra anlamak da istemezler. Ve günümüz insanı için aslında en içinden çıkılmaz, en korkunç, en dehşet verici şey budur.

Öte yandan oyun kişilerinin içinde bulundukları durum ve olay kısa sürede seyirci tarafından anlaşılabilir. Oyun ilerledikçe, karakterler bilinmez ve orijinal kişilerden, seyircinin de aşına olduğu abartılı stereotiplere dönüşürler (Böhm, 2016, s. 155). Bu stereotipler özellikle televizyon, internet ve sosyal medya ile aynı içerikleri neredeyse eş zamanlı olarak tüketen ve belli küreselleşmiş değerleri benimseyen y kuşağı için, dil, ülke, kültür gibi engellere takılmadan kolayca vücut bulabilirler. Basite indirgenecek olursa oyun karakterlerinde dominant kadın, kılıbık koca, işkolik adam, kırılgan kadın gibi imajlara rastlamak mümkündür.

Oyunda öncelikli olarak, orta gelir seviyesinin üzerindeki, stereotipik aile yapısı ele alınmaktadır. Modernleşme sürecini henüz tamamlamamış toplumlarda da görülen bu sınıf, dışarıdan bakıldığında sorunsuz bir yaşam sürdüğü izlenimini vermektedir. Bu sınıf aynı zamanda, belirli bir tüketim kültürünün ve endüstrisinin hedef kitlesi konumundadır. Bu kesim için lüks ve çocuklu ailelere uygun güvenli araçlar, "şehrin gürültüsünden" ve aslında şehirden uzakta inşa edilen yüksek katlı siteler ve mutluluk vadeden çeşitli özelliklere sahip ev eşyaları üretilip

pazarlanmakta ve bu doğrultuya paralel olarak gelişen alışkanlıklarla tüketilmektedir.

Belirli geliri olan her ailenin, istatistik örneklerine göre konut, sinema, sigara için aynı oranda para harcaması gibi, konuşulan konular da arabanın cinsine göre bir örnekletirilmişir. İnsanlar pazar günleri ya da yolculukta, yemek listeleriyle salonları fiyat düzeyi bakımından aynı olan lokantalarda karşılaştıkları zaman, durmadan artan yalıtlanmayla birlikte gitgide birbirlerine benzediklerini görmekteirler. İletişim, insanları yalıtlayarak birbirlerine benzemelerini sağlamaktadır (Horkheimer ve Adorno, 1996, s. 130).

Bahsi geçen sınıfın tüketim alışkanlıkları da birer gösteriş aracına dönüşmektedir. Bu durum hem bireylerin hem de toplulukların tektipleşmesine ve kalıplaşmış yaklaşımlara örnek teşkil eder. Mouton Duvarnet pazarından alınan laleler, içilen puro ve nadir bulunan içkiler bu alışkanlıkların içinde, ancak belli sınırlar dahilinde farklı ve seçkin hissetme ve belki de daha önemlisi görünme çabasının göstergeleridir.

Oyuna konu edilen orta sınıf aileler, işte bu ve benzeri toplumsal kodlarla görünürlük kazanır. Evlilikte baskın olan kadın (Veronique) ve eşine ilgi göstermeyen adam (Alain) ilişkisi, alışılmış bir düzenin yansımasıdır. Karakterlerin ilgi alanları ve duyarlılıkları da gerçek olmaktan uzaktır. Zira sorunları çözmeye çalışmazlar, sadece öyle görünmeye çalışırlar. Afrika'daki meseleleri gerçekten umursamazlar, ama umursuyormuş gibi davranırlar. Hatta karakterler gitmek isteklerini dile getirdiklerinde bile aslında bu konuda ciddi değillerdir. Her şey bir yanılsamadan ve bir imajlar bütününden ibarettir.

5. OYUNA SİMÜLASYON KURAMI PENCERESİNDEN BAKIŞ

Oyun sahneleme için ele alınıp incelenirken, günümüz ile mantıksal bir bağ kurulması noktasında bir temel oluşturması düşüncesiyle Baudrillard'ın simülasyon düşüncesi üzerine okumalar yapılmış, sahnelemede bu kavramla ilişki kurma amacı güdülmüştür.

Baudrillard, özellikle gerçeklik, sanallık, iletişim teknolojileri, tüketim ve medya üzerine fikirleriyle büyük bir etki yaratmış, modern ve post-modern toplum üzerine çalışmalarıyla 1980'ler sonrasındaki sanat eserleri ve akımları üzerinde etkili olmuştur. Baudrillard'a göre bizim "gerçeklik" olarak adlandırdığımız simülasyon dünyası, eleştirilerinin temelini oluşturur; dünya, görüldüğü haliyle yeterli değildir, suretler, çelişkiler ve belirsizlikler algılarımızı şekillendirir. Bu bağlamda her şey bir imajdan ibarettir. Örneğin, varsayımlarından birinde Körfez Savaşı'nın belki de hiç yaşanmadığını veya bizim hayalimizdeki gibi olmamış olabileceğini ileri sürer (Toffoletti, 2011, s. 1,2,5).

Bu bakış açısı ile yaklaşıldığında Baudrillard'ın yaklaşımı ve oyun arasında benzerlikler bulmak mümkündür. Örneğin, iki çocuk arasında geçen kavga, seyirciye anne ve babaların ağzından, onların bakış açısı ve yorumlarıyla aktarılır. Gerçekte kavganın nasıl olduğunu bilmek mümkün değilken, ailelerin bu taraflı varsayımlardan hareketle kavga ettikleri görülmektedir.

Baudrillard'ın metinlerinde sıklıkla üzerinde durulan bir başlık da "şiddet"tir. Şiddet, önceki bölümlerde de belirtildiği üzere oyunun da öne çıkan temalarından biridir. Oyunun Türkçe çevirisinde kullanılan "vahşet" ve "katliam" kelimeleri ile orijinal başlığındaki "Carnage," bu temaların oyunda belirgin bir yer tuttuğunu vurgular. Ancak buradaki şiddet rastgele bir şiddet değildir; bu, modernleşme sürecinin sonunda insanın tekrar

başladığı noktaya dönerek ulaştığı, döngüsel ve köklü bir şiddet türüdür ve farklı formlarda karşımıza çıkar. Örneğin, tüm tartışma fiziksel bir şiddet olayıyla başlıyor gibi görünse de (çocukların arasındaki kavga) karakterlerin birbirlerine uyguladığı şiddet bunun ötesindedir. Karakterler insan doğasının derinliklerine indikçe ortaya çıkan şiddet, aslında içgüdüsel ve ilkel bir vahşeti yansıtır. Bu şiddetin sözler ve ifadeler aracılığıyla uygulanması durumu değiştirmez; üstünlük kurma çabasında o kadar ileri giderler ki, sonunda yaralı bir hayvandan kadar saldırgan bir portre çizerler.

Şiddetin bu formu, bilindik ve tanındıktır, farklı yerlerde, farklı zamanlarda görülmüş, öğrenilmiştir ve yeniden yaratılmaktadır. Baudrillard, kendini çoğaltan benzer bir şiddet formunun kendisini çoğaltma döngüsüne “şiddetin Xerox evresi” şeklinde bir yakıştırmada bulunur.

Bizim kendisine karşı savunmasız kaldığımız şey, iletişim aracının şiddetidir ve onun göz alıcı olmayan artışıdır. Korkulması gereken, şiddetin psikolojik olarak devam etmesi değil, teknolojik olarak devam etmesidir. Şeffaf bir şiddetin, yani sonu her gerçeğin ve her göndergenin etten ve kemikten arınmasına çıkan bir şeffaf şiddetin devam etmesidir. Şiddetin xerox evresidir bu. (Baudrillard, 2001, s.78)

Reza'nın oyunu ile Baudrillard'ın Simülasyon kuramı arasında bağlantılar kuran başka araştırmacılar da bulunmaktadır. Örneğin, Ronny Tampake'nin *Penelope Longstreet's Thoughtful Behavior Through Plot in Yasmina Reza's Film Script Carnage: Freudian Psychoanalysis* adlı çalışmasında, oyunun film uyarlaması üzerinden bu ilişkiye dikkat çekilmiş ve gelecekteki araştırmalara bir inceleme alanı sunulmuştur.

6. OYUNDA ÇEŞİTLİ KİMLİKLERE DAİR YAKLAŞIMLAR

Şehirlerin büyümesiyle ortaya çıkan kozmopolit yapı, beraberinde kimlik kavramının sorgulanmasını da getirmiştir. Modernite ve modern sanatın yakın tarih boyunca aldığı şekil ve içerik, dönemin değişimlerinden, yaşam tarzı ve şartlarından beslenmiştir. Bu noktada kimlik olgusu, öne çıkan kavramlardan biri olmuştur. Farklı grupların kendilerine alan aradığı bu zaman aralığı, batı dünyasının da samimiyet konusunda sınav verdiği bir dönemdir.

1980’li yılların son yarısından başlayarak sanat ortamında gözlenen belirgin bir dönüşüm, 20. Yüzyıl boyunca kendi kendini temsil olanağı bulamamış kesimlerin “kimlik” olgusuna odaklanarak ürettikleri yapıtların Batı sanatının sergilendiği ortamlara girmeye başlamasıdır. Batı düşünce ve kültür dünyasında bu dönemde görülen “çok kültürcü” eğilimin bir uzantısı olan bu dönüşüm farklı kültürlerin sanatsal ifadelerinin geniş bir kesime ulaşmasında etkili olmuştur. Kavramsal sanatın stratejilerini sürdüren kimlik odaklı sanatın başlıca özelliği, sanatı kimlik politikalarının bir aracı haline getirmesidir. Toplumdaki ırk, sınıf kültür cinsiyet ya da cinsel kimlik ayrımcılığına yönelik ipuçları veren kişisel deneyimlerin geldiği bu türde sanat, erkek/kadın, siyah/beyaz gibi zıt kavram çiftleri şeklinde yapılanmış batı kültürünün, bazılarını her seferinde nasıl “öteki”leştirdiğini gözler önüne sermiştir. (Antmen, 2008, s. 295)

Oyunda "ötekileştirme" kavramı iki farklı açıdan ele alınır. Bir yanda iki aile arasındaki sınıf farkı ve rekabet bu kavramın bir boyutunu oluştururken, diğer yanda dünya toplumlarının yaşam mücadelesi (Afrika göndermeleri) üzerinden yapılan tartışmalarda karakterlerin, özellikle

Veronique'in, Batı toplumu olarak diğer kültürleri küçümseyen tavrı ötekileştirmenin bir başka yönünü ortaya koyar.

VERONIQUE:

Fransa'da yaşıyoruz biz Kinşasa'da değil. Fransa'da batı toplumunun değerlerine göre yaşıyoruz.

Buradaki küçük görme, doğrudan etnik ya da kültürel bir ayrımcılık, aşağılama değildir; aksine, şekil değiştirmiş bir biçimdir. Her şeye hoşgörüyle yaklaşıyor gibi görünen bir toplumun (oyunda bu toplumun küçük bir kesitinin), kendinden farklı olanı küçümseme alışkanlığıdır asıl konu edilen.

Ancak ayrımcılık ve toplumsal konumlara ait ipuçlarının hepsi karakterlerin konuşması ve replik yoluyla da aktarılmaz. Söz gelimi, cinsiyet ayrımcılığına doğrudan vurgu yapan bir replik ya da olay bulunmaz. Bunun yerine, gerçek hayattaki rollerin temsilleri yer alır. Annelik, babalık ve işbölümü gibi kavramların ele alınışında da bu perspektif kendini gösterir.

Öte yandan belli düşüncelerin ve zümrelerin popüler kültürden referanslarla karakterlerce tiye alındığı görülebilir. Alain'ın Veronique'i Jane Fonda'ya benzetmesi, Annette'in John Wayne tarzı erkek yakıştırmaları örnek olarak gösterilebilir.

7. OYUNDA DİL KULLANIMI

Sözlü iletişim, toplumsal kuralların ve politik düzenin varlığını ifade eder. Sözlü iletişim ve dil şiddet içermeyen bir çözüm arayışının ilk adımıdır ve bu açıdan bakıldığında insanı diğer canlılardan ve doğa içindeki “vahşi” çatışmadan ayıran bir unsurdur. Ancak dil ekseninde bir sorun yaşandığında, anlaşma yolları da tıkanır. Bu bağlamda dramatik bir metinde dil eksenli

kırılmaların, bozulmaların kavramsal olarak başka noktalara işaret ettiği görülür.

Dilin kriz olarak kavramlaştırılması, bilindiği gibi Batılı aklın merkezi rolünü yitirmeye başlamasının da işaretidir. Yazılı dilin otoritesini yitirmesi, modernliğin eleştirmenlerinin başlattığı bir süreçti... Dil, artık duygu aktaran, iletişimi sağlayan ve bilgi ileten tek araç olmaktan çıkmıştı. Yalnızca belirli bağlamlarda “nitelemenin, bilginin ve iletişim aracı” olarak işlevi kalmıştı. Avrupa tiyatrosunda edebiyatın bir parçası olarak düşünülen dramatik yapıt, tiyatro metnine dönüşmüş, edebiyattan uzaklaşarak teatralleşmiştir. Tiyatro’nun teatralleştiği bu dönemde, kendi dışındaki ilişkileri tanımayan, bireyler arası bir dünya kuran ve bu dünyanın dilsel tek aracı diyalog olan dramatik yapıt, dilin ve bireysel edimin sorulsallaştığı bir dönemin algısına uygun olarak dönüşüme uğramış, işlevsel dil yerini şiirsel dile, bireyler arası ilişkiler imkânsızın parodisine, klasik mimesis anlayışı, bir başka hakikat arayışı çerçevesinde, çarpıtılmış imgelere, diyalog ve monoloğa ve oradan da iletişimsizliğin bir göstergesi olarak anlamsız hecelere ve seslere; yapılaştırma fikri ise yerini montaja, fragmana bırakmıştır. (Karacabey, 2009, s. 44, 23)

Tarihsel avangardların asıl devrim niteliğine sahip çalışmaları tiyatro estetiği üzerine olsa da, dramatik metinlerin oluşumu, değişimi ve dönüşümü konusunda da etkileri yadsınamaz. Bu noktada Katliam Tanrısı’ndaki üslup, bahsedilen akımlarla doğrudan ilişkili olmamakla birlikte, bu biçimlerle yer yer ilişki kurar; örneğin kimi diyaloglarda absürd bir seyir olduğu söylenebilir. Metinde cevapsız sorular, gereksiz ayrıntılar, yersiz sessizlikler, tamamlanmayan cümleler de mevcuttur.

Sebesta ve Holden de benzer bir gözlemde bulunarak çalışmalarında karakterlerin “dili yeni öğrenen bir insan gibi kelimeleri ortalığa savurdıklarından bahsederler (Sebesta ve Holden, 2009,s. 127).

Benzer bir şekilde, Veronique’in kek tarifi, Alain’in Michel’in annesinin sağlık durumu ve tuvalet aksesuarları, vazoda bulunan laleler gibi konular üzerinde fazla detaylı bir şekilde ve uzunca konuşulur. Bu konular, absürd metinlerdeki gibi hayatın dışında değil, günlük yaşamla bağlantılıdır; ancak çözülmesi gereken asıl sorunla doğrudan ilişkileri yoktur. Bu noktada karakterler, Annette’in ifadesiyle, “konunun kökenine inmekten çok uzaktır” ve konuşmalar arasında kaybolmuşlardır. “Sözcüklere takılıp kalmak” karakterlerin başka bir belirgin özelliğini oluşturur.

Bir fiziksel şiddet olayını çözmek için bir araya gelen ebeveynlerin konuşmalarının işlevsizliği ironik bir tablo oluştururken, bu medeni iletişim çabasının da samimiyeti sorgulanabilir bir hale gelir.

Bu noktada dilin kullanımının her zaman barışçıl bir çözüm getirmeyeceği sonucu da görünür hale gelir. Zira dil, içinde her zaman bir şiddet potansiyeli barındırır. Giguere, Reza’nın oyun evreninde kişilerinin vahşi, yalnız ve bencil bir şekilde yalnızca kendi çıkarları doğrultusunda hareket ederken, dili karşı tarafa saldırmak veya kendini savunmak amacıyla bir silah gibi kullandıklarının altını çizer. Dil bu noktada olumlu bir değişiklik yaratmak için, yapıcı bir şekilde kullanılmaz (Giguere, 2010).

Örneğin, “Combating Language: Monologue use in the Theatre of Yasmina Reza” başlıklı çalışmada da, Reza’nın bu oyunda monologları alışılmadık bir şekilde kullandığına dikkat çekilmektedir. Reza, uzun monologları diyalogların içine yerleştirmiştir; bu durumda, monologlar karakterleri birbirine

bağlamaz, aksine ayrıştırır. Konuştuklarında, her birinin içindeki vahşi karakter açığa çıkar. Oyunda sessizliklerin kullanıldığı kısımlar da özel bir anlam taşır. Monologlarda dikkat çeken bir diğer unsur Alain'ın telefon görüşmeleridir; burada, tek taraflı bir konuşmanın sürdüğü bu monologlar aslında bir diyalog gibi hissedilir. Seyirci, yalnızca konuşmanın bir yanını duyar ama karşı tarafın söyledikleri hakkında da bir fikir edinebilir (Wahid, 2015, s. 70).

Wahid'in monologları incelerken dikkat çektiği bir diğer bölüm, Michel'in hamsteri Tırtık hakkında yaptığı ilk konuşmadır. Bu bölümde Michel, hamsteri sokağa nasıl bıraktığını ve ardından oğlu Bruno'ya yalan söylediğini de itiraf eder. Buna ek olarak, oyun sonunda Veronique'in Camille ile olan konuşmasındaki samimiyetsizlik de eklendiğinde ortaya ebeveynlik adına son derece tekinsiz bir tablo çıkar. Çocuklarına dahi yalan söyleyen bu karakterlerin söylediği hiçbir şeye güvenmek mümkün değildir. Dolayısıyla Reza'nın oyununda karakterlerin konuşmaları ihtişamlı ama işlevsiz ve güvenilmezdir.

8. SONUÇ

Sanayi devriminin ardından, yaşanan yenilik ve değişimler insan yaşamını geri dönülemez biçimde dönüştürmüştür. Şehirleşme, kent kültürünün oluşması ve toplumsal yapının değişmesiyle birlikte, bu süreç hız kazanmış; ortaya yeni bir birey ve onun kozmopolit dünyada karşılaştığı yeni sorunlar çıkmıştır. Bu yeni sorunların sahnede güncel olarak ele alınmasının yararlı olacağı düşüncesiyle, Katliam Tanrısı incelenmiş ve sahnelenmiştir.

Oyunda modern insanın bireylik sancılarının yanı sıra, oluşan yeni aile yaşamı da ele alınmaktadır. Oyunun içeriği; modernleşen toplumlar, kent hayatı, aile içi dengeler, teknoloji ile

değişen iletişim olgusu ve bireyin kendini bu yeni çerçevede nasıl tanımlayıp göstermek istediği gibi konularla, simülasyon kuramıyla ilişkili paralellikler kurabilme olanağı sağlamaktadır.

Medeni toplumlarda dil, düşünceleri ifade etmek, bilgi aktarmak ve sorunları çözmek için başvurulan ilk araç olsa da, insanlığın tarih boyunca edindiği deneyimlerle, kelimeler ve anlamları daha karmaşık ve çok katmanlı hale gelmiştir. Bu dönüşümle birlikte, oyundaki karakterlerin dil kullanımı, medeni olma yahut öyle görünme çabaları bağlamında incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Oyunda aynı zamanda alışılmışın dışında bir vahşet portresi vardır. Reza'nın oyunlarında sıklıkla konu aldığı eğitilmiş ve kültürlü oyun kişileri, bu oyunda medeni zırhlarından sıyrılıp vahşi doğa ve düşüncelerini, yine belli sınırlar çerçevesinde göstermişlerdir. Çocuklarının arasında yaşanan anlaşmazlığa son vermeye çalışan yetişkinlerin, aslında kendi dinamikleri içerisinde farklı anlaşmazlıklara sahip oldukları ve çözüm bulmakta isteksiz, dolayısıyla başarısız oldukları ortadadır.

Dil ve sözlü iletişim, oyunda medeni dünya ve onun çözüm mekanizmalarına işaret eden bir gösterge olarak yer almaktadır. Dolayısıyla, oyun ilerledikçe baş gösteren tartışmalar, anlamsız diyaloglar, cevapsız sorular gibi “iletişimsizlik” emareleri, sahne üzerindeki konudan daha büyük ölçekte ve sık görülen anlaşmazlıklara göndermede bulunmaktadır. Oyun tür olarak absürd olmasa da, absürd öğeler barındırdığı da göze çarpmaktadır.

Günümüzde “şehirli insan”ın, farklı ülkelerde farklı koşullar ve değişkenlere rağmen evrensel bir olgu olduğu, benzer özellik, kaygı ve sorunlara sahip olduğu gözlemlenebilir. Katliam Tanrısı'nın Fransızca bir oyun olmasına karşın farklı ülkelerde de sahnelenip başarı yakalamasının arkasında bu evrensel sorunsalı

ustalıkla ve herkes için anlaşılır bir şekilde sahneye taşıma iddiası olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Antmen A. (2008) *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baudrillard J. (2001) *Tam Ekran* (Çev: B. Gülmez) İstanbul: YKY Yayınları.
- Böhm, E. (2016) “*Perspective and perspectivization in drama*” (Chapter 6) *Perspectives on Narrativity and Narrative Perspectivization*, John Benjamins Publishing Company.
- Flores C. (2014) *Analitise du temps et du lieu dans les pièces de Yasmina Reza: “Le Dieu du Carnage” et “La Traversée de l’hiver”* Munich: Grin Publishing.
- Frisby D. ve Simmel G. (2015) *Modern Kültürde Çatışma*. (10. Baskı)(Çev: T. Bora, U. Özmakas, N. Kalaycı, E. Gen), İstanbul: İletişim yayınları.
- Giguere, A. (2010) *Plays of Yasmina Reza on the English and American Stage*, North Carolina: McFarland Pub.
- Horkheimer M. Adorno T.W. (1996) *Aydınlanmanın diyalektiği*. I. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Karacabey S. (2006) *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, Ankara: de ki Basım Yayın.
- Reza Y. (2009) *Katliam Tanrısı* (Çev: Z. Avcı) İstanbul: ONK Ajans Ltd.Şti.
- Sebesta J. ve Holden A. (2009) *The god of carnage, (vol.61 No.1) Theatre Journal*, Johns Hopkins University Press 126-128.
- Tampake, R. (2015) *Penelope Longstreet’s Thoughtful Behavior Through Plot in Yasmina Reza’s Film Script Carnage: Freudian Psychoanalysis*, Lisans Tezi, Salatiga, Satya Wacaba Christian University.

- Thomson G. (1998), *İnsanın Özü* (Çev: C.Üster) İstanbul: Payel Yayınları.
- Toffoletti K. (2011) *Baudrillard Reframed, Interpreting Key Thinkers for The Arts* New York: J.B. Tauris & Co. Ltd.
- Wahid, N. (2015), *Combating Language: Monologue use in the theatre of Yasmina Reza* Yüksek Lisans Tezi, Burnaby: Simon Fraser Univesity.

AKADEMİK PERSPEKTİFTEN

SAHNE SANATLARI

yaz
yayınları

YAZ Yayınları

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3

İscehisar / AFYONKARAHİSAR

Tel : (0 531) 880 92 99

yazyayinlari@gmail.com • www.yazyayinlari.com